



Verschiedene/Wichtige Stichpunkte zu den Liga-Regeln

- 1.** Die **Ergebnisse** des jeweiligen Ligaspiels muss die Heimmannschaft in der WhatsApp-Gruppe der jeweiligen Staffel bis **Montag 24:00 Uhr** mitgeteilt werden.
Die Ergebnisse werden nur in den WhatsApp-Gruppen der einzelnen Klassen mitgeteilt.
Erfolgt keine Mitteilung des Spielergebnisses bis **Montag 24:00 Uhr**, gilt das Spiel für die Heimmannschaft als verloren.
- 2.** Der jeweilige Spieltag (i.d.R. Samstag) erstreckt sich von Freitag bis Sonntag (unabhängig der Uhrzeit, jedoch zu spielbaren Zeiten und in Abhängigkeit der Lokalöffnungszeiten), d.h. es muss nicht zwingend am Samstag gespielt werden.
- 3.** **Spielverschiebungen** müssen **bis spätestens Dienstag vor dem regulären Spieltag** in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe gemeldet werden und es wird eine **Aufwandsgebühr i.H.v. 10,-€** erhoben. Diese Aufwandsgebühr ist eigenständig an die gegnerische Mannschaft auszuführen.
Neue Termine: Spiel aus der Hinrunde = bis Ende Hinrunde (siehe Ligaplan);
Spiel aus der Rückrunde = bis vor den letzten beiden Spieltagen der Rückrunde
Die letzten beide Spieltage dürfen nicht verschoben werden.
Die gegnerische Mannschaft gibt bis spätestens Sonntag nach dem abgesagten Spiel 2 neue Termine vor. Die Bestätigung eines Termins hat wieder bis zum nächsten Sonntag nach Bekanntgabe, durch die absagende Mannschaft, zu erfolgen.
Terminabsprachen erfolgen nur in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe (Nachvollziehbarkeit).
Erfolgt keine Terminvorgabe der gegnerischen Mannschaft oder keine Terminbestätigung der anderen Mannschaft, wird durch den Vorstand ein Termin und der Spielort festgelegt. Der vom Vorstand festgelegte Termin und Spielort ist für beide Mannschaften bindend.
- 4.** Nachmeldungen sind bis spätestens Dienstag vor dem offiziellen Spieltag (Anmeldung/Mitteilung und Überweisungsbeleg in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe, keine Barzahlung!) zu erfolgen.
Der vollständig ausgefüllte und vom nachgemeldeten Spieler unterschriebene Mitgliedsantrag/Datenschutzerklärung ist vor dem offiziellen Spieltag per E-Mail an „vorstand@stadtliga-leipzig.eu“ zu senden oder im Original beim Vorstand (persönlich oder per Post) abzugeben.
- 5.** Wechsel sind nur nach dem Ende der Hinrunde und dem Beginn der Rückrunde („Sommerpause“) erlaubt und beträgt 5,-€ Bearbeitungsgebühr. Es ist nur eine Mitteilung in der WhatsApp Gruppe nötig.
- 6.** Pokal: Alle 3 Klassen (A-, B-, und C-Klasse) spielen gemeinsam. Die Paarungen erfolgen per Losentscheid. Der Spielmodus erfolgt nach Absprache der beiden Kapitäne vor Spielbeginn. Erfolgt keine Einigung zum Spielmodus, entscheidet die Heimmannschaft den Spielmodus.
Es hat immer die rangniedere Mannschaft Heimrecht (ist bei den Paarungen bereits berücksichtigt). Bei gleicher Klasse hat die erstgenannte Mannschaft Heimrecht.
Die Pokalspielergebnisse werden nur in der Pokal-WhatsApp-Gruppe mitgeteilt.
- 7.** Die A-Staffel spielt 501 d.o., die B-Staffel spielt 501 m.o., die C-Staffel spielt 301 m.o.
- 8.** Es wird keine Rücksicht auf andere Ligen (**wie z.B. DSAB oder MSDL**) und andere Turniere genommen.
- 9.** Bei Fragen an den Vorstand: Ralf 0157/78782551 (Henry 0157/71625924, János 0157/85323555)
- 10.** Alles Weitere findet Ihr auf der Ligaseite <http://www.stadtliga-leipzig.eu/>.
- 11.** **Good Dart!!!**

Liga Regeln der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V.

Gültig ab 06.01.2024

Inhalt

1. Allgemeine Regeln
2. Spielverlauf
3. Ligabildung
4. Saisonende

1. Allgemeine Regeln

1.1. Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

A-Klasse:	501 Doppel Out	16-Einzel / 4 Doppel (Best of three / 20 Runden)
B-Klassen:	501 Master Out	16 Einzel / 4 Doppel (Best of three / 20 Runden)
C-Klassen:	301 Masters Out	16 Einzel / 4 Doppel (Best of three / 15 Runden)

1.1.1 Spielorte

Spielort kann jede „öffentlich zugängliche“ Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, ein Dartautomat aufzustellen (Hobbykeller oder ähnliches wird als Spielort nicht anerkannt). Es muss sich hierbei z.B. um Gaststätten und Vereinshäuser mit separaten Toiletten (Damen und Herren) handeln. Eine Abnahme der Dartautomaten durch den Vorstand erfolgt nicht.

Beiden Mannschaften sollte eine freie Sicht auf die Dartautomaten gewährt werden. Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel nicht durch andere Aktivitäten gestört wird. Sollte es zu ständigen Störungen kommen, kann die Gastmannschaft das Spiel abbrechen. In diesem Fall ist sofort der Staffelleiter der jeweiligen Liga zu verständigen. Im Spielbereich darf sich nur der Spieler aufhalten, der gerade mit seinem Wurf an der Reihe ist. Es dürfen sich während des Wurfs keine anderen Personen im Spielbereich aufhalten bzw. den Spielbereich betreten oder überqueren.

1.2 Spieler

1.2.1

Spielberechtigt sind nur 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. Mitglieder. Der Beitritt in den 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. erfolgt durch Vereinsmitgliedschaft. Jugendliche sind nur spielberechtigt ab 12 Jahre und in Übereinstimmung mit dem aktuellen Jugendschutzgesetz oder des Kneipers, sowie einer Begleitperson.

1.2.2

Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der Sie beim Vorstand für die laufende Saison angemeldet sind. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt. Eine Mannschaft muss mindestens aus 3 Spielern bestehen.

1.2.3

Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind immer möglich. Kosten pro Spieler 12,-€ Mitgliedsbeitrag. Nachmeldungen sind bis spätestens Dienstag vor dem offiziellen Spieltag (Anmeldung/Mitteilung und Überweisungsbeleg in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe (keine Barzahlung) anzumelden. Der vollständig ausgefüllte und vom nachgemeldeten Spieler unterschriebene Mitgliedsantrag und die Datenschutzerklärung ist vor dem offiziellen Spieltag per E-Mail an „vorstand@stadtliga-leipzig.eu“ zu senden oder im Original beim Vorstand (persönlich oder per Post) abzugeben. Spielberechtigt ist der Spieler nach Einwilligung des Vorstandes. Spieler sind nur spielberechtigt, wenn alle erforderlichen Unterlagen (Bekanntmachung der Spielernachmeldung) und vollständig ausgefüllter Mitgliedsantrag beim Vorstand vorhanden sind (digital oder im Original) und der Jahresbeitrag auf dem Konto der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. eingegangen ist -> **Stichtag ist der Dienstag vor dem offiziellen Spieltag**. Ist bis zu diesem Zeitpunkt nur eine der Bedingungen nicht erfüllt, ist der Spieler nicht spielberechtigt. Bei Nichterfüllung der Bedingungen werden alle bereits getätigten Spiele dieses Spielers als verloren gewertet.

1.2.4

Über Ausnahmen (Krankheitsfall, unvorhergesehene Härte, höhere Gewalt) entscheidet immer der Vorstand. Dieser Ausnahmefall ist auf Verlangen des Vorstandes nachzuweisen. Der Spieler ist erst nach Einwilligung des Vorstandes spielberechtigt. Der Nachmeldeantrag muss schriftlich (E-Mail oder Postweg) mit Begründung an den Vorstand gestellt werden.

1.2.5

Mannschaften, die sich neu anmelden oder eine Namensänderung vollziehen, starten in der rangniedersten Klasse.

1.2.6

Spielerwechsel sind nur nach dem Ende der Hinrunde und dem Beginn der Rückrunde („Sommerpause“) erlaubt. Fälliger Betrag 5,-€ (gemäß Gebührenordnung).

1.2.7

Spieler und oder Mannschaften die sich während der laufenden Saison vom Spielbetrieb bzw. von der Liga abmelden oder aus unsportlichem Verhalten von der Liga ausgeschlossen werden, sind für die laufenden Saison nicht mehr spielberechtigt. Das heißt, eine Neuanschreibung kann erst in der nächsten Spielsaison erfolgen. Im Einzelfall ist dies vom Vorstand zu entscheiden. (Siehe auch 1.2.3. und 1.2.6.) Ein Wechsel einzelner Spieler in ein anderes Team, nach Ausschluss der Mannschaft, ist nach einer Vorstandsentscheidung möglich.

1.2.8

Spieler, die sich während der laufenden Saison vom Spielbetrieb abmelden bzw. ein Team verlassen, bleiben, sofern sie ihre Mitgliedschaft nicht kündigen, weiterhin Mitglieder der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V..

1.3 entfallen

1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

1.4.1

Gespielt wird an den für den Ligaspielbetrieb zugelassenen E-Dart Automaten Sportgeräten. Zu denen zählen ausschließlich Geräte, die mit einer englischen Scheibe ausgestattet sind. Geräte, wie z.B. Bullshooter oder Ami Darts, sind zum Spielbetrieb nicht zugelassen!

1.4.2

Die Spieler dürfen Ihre eigenen Dart's benutzen, wenn Sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- a. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Stecken bleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- b. Sie dürfen nicht länger als 30,5 cm sein.
- c. Das Maximalgewicht beträgt 20g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet).

1.4.3

Die Abwurfline muss an der dem Board zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull's Eye - Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe 1,73 m des Bull's Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.4.4 entfallen

1.4.5 entfallen

1.4.6

Auf die Einhaltung der aktuell gültigen Gesetzeslage ist zu achten.

1.5 Termine

1.5.1

Saisonanfang

Die Ligawettbewerbe werden jährlich oder maximal bis zu 1,5 Jahren durchgeführt. (Termine werden auf der Homepage der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. veröffentlicht) (www.stadtliga-leipzig.eu)

1.5.2

Spieltermine und Spielverlegungen

- a. der jeweilige Spieltermin ist aus dem Spielplan ersichtlich. Dort ist der reguläre Spieltag/Spielwoche (jedoch zu spielbaren Zeiten und in Abhängigkeit der Lokalöffnungszeiten, d.h. es muss nicht zwingend Samstag gespielt werden) und die Uhrzeit vermerkt (mit 30 min. Kulanzzeit).
- b. Die Heimmannschaft ist für die Abgabe des Spielberichts bogen innerhalb der angegebenen Frist (siehe auch Punkt 2.4.2), d.h. bis Montag 24:00 Uhr in den jeweiligen Whats-App Gruppe, zuständig. Erfolgt dies nicht, wird die Heimmannschaft mit einer Niederlage belegt.
- c. Spielverschiebungen müssen bis spätestens Dienstag vor dem regulären Spieltag in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe gemeldet werden.

Festlegung: Die gegnerische Mannschaft gibt bis spätestens Sonntag 2 neue Termine vor. Die Bestätigung eines Termins hat wieder bis zum nächsten Sonntag nach Bekanntgabe zu erfolgen.

Terminabsprachen erfolgen nur in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe (Nachvollziehbarkeit).

Neue Termine: Spiel aus der Hinrunde = bis Ende Hinrunde;

Spiel aus der Rückrunde = bis vor den letzten beiden Spieltagen der jeweiligen Klasse der Rückrunde

Die letzten beide Spieltage der Saison dürfen nicht verschoben werden.

Erfolgt keine Terminvorgabe der gegnerischen Mannschaft oder keine Terminbestätigung der anderen Mannschaft, wird durch den Vorstand ein Termin und der Spielort festgelegt. Der vom Vorstand festgelegte Termin und Spielort ist für beide Mannschaften bindend.

Für die Austragung des Spiels zu einem früheren Zeitpunkt als den offiziellen Spieltag gibt es keine zeitlichen Beschränkungen. Eine bereits genehmigte Verlegung eines Ligaspiels, darf nicht noch einmal verlegt werden.

- d. Für eine Spielverschiebungen wird eine Aufwandsgebühr i.H.v. 10,-€ erhoben. Diese Aufwandsgebühr ist eigenständig an die gegnerische Mannschaft auszus zahlen.

1.6 entfallen - Zweite Mannschaftsregel

1.7 Teamkapitän

1.7.1

Jedes Team muss dem Vorstand einen Teamkapitän und einen stellvertretenden Teamkapitän, unter Angabe der vollständigen Anschrift, Telefonnummer und E-Mail, benennen.

1.7.2

Der Teamkapitän ist in der Liga der offizielle Vertreter seines Teams und somit verpflichtet, an Sitzungen teilzunehmen, die vom Sportwart oder anderen offiziellen Personen im Zusammenhang mit dem Ligabetrieb einberufen werden.

1.7.3

Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Liga Regeln durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

1.7.4

Jeder Teamkapitän hat alle Veränderungen, die sein Team betreffen, telefonisch und schriftlich dem Vorstand mitzuteilen. Schriftliche Meldungen, die gravierende Änderungen z.B. in der Vereinsstruktur, beinhalten, sind von dem Vorstand mitzuunterschreiben. Dieses betrifft insbesondere die Abmeldung eines Teams vor und während der Saison.

1.8 Saisonabschluss, Auf- / Abstieg und Preisgelder

Über den Auf- bzw. Abstieg einer Ligamannschaft in eine höhere oder niedrigere Klasse, entscheidet ihre Platzierung nach dem letzten Spieltag innerhalb der jeweiligen Klasse. Grundsätzlich steigt der Erstplatzierte in die nächsthöhere Klasse auf und die beiden Letzplatzierten steigen in die nächstniedrigere Klasse ab.

Die Auf- / Abstiegsregelung wird nach Beginn der jeweiligen Saison festgelegt: GRUNDSATZ: Ein Auf- / Abstieg ist Pflicht!!!

Falls sich zu viele Mannschaften an- oder abmelden – egal in welcher Klasse – obliegt es der Ligaleitung zu entscheiden, ob wirklich die genannten Plätze je Klasse auf- bzw. absteigen. Durch die Ligaleitung kann bestimmt werden, dass z.B. zusätzlich Platz 2 der B-Klasse aufsteigt, wenn sich in der A-Klasse zu wenig Mannschaften für die neue Saison anmelden.

Wenn eine Mannschaft regulär aufgestiegen ist, so muss diese aufsteigen. Wenn sie nicht aufsteigen will, so wird das Preisgeld nicht ausgezahlt und wird an die Mannschaft ausgezahlt, die nach Punkten als nächste aufsteigen wird.

1.9 Durchsicht Kassenbuch

Jedes Mitglied ist berechtigt zur Saisoneroöffnung und zum Saisonabschluss sich das Kassenbuch anzuschauen.

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

2.1.1

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtsbogen ist **vor** Spielbeginn auszufüllen, d.h. alle Spielernamen inklusive der Ersatzspieler, sowie die STADTLIGA-Mitgliedsnummer sind einzutragen. Es dürfen nur Spieler spielen, die am regulären Spieltermin eine Spielernummer der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. besitzen. Die Mitgliedsnummer ist auf der Internetseite vermerkt.

2.1.2

Die Heimmannschaft kann entscheiden, ob auch an 4 oder 2 Geräten parallel gespielt werden kann oder nicht. Sofern es die Räumlichkeiten in dem Spielort zulassen. (Abstand zu den Automaten muss stimmen, größerer Raum muss vorhanden sein u.s.w).

2.2 Spielbeginn

2.2.1

Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist er dann anwesend, darf er sein Doppel und seine verbleibenden Spiele (Block 3 und 4) mit und gegen die aktuellen Spieler bestreiten. Sollte er in der dritten Spielrunde zum Aufruf seines Spieles nicht anwesend sein, werden alle seine Spiele, inkl. Doppel, mit 0:2 als verloren gewertet. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen. Jeder gegen Jeden (s. Pkt. 1.1). Spielt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken!

2.2.2

Während des Spiels kann der eingetragene Ersatzspieler gegen einen eingetragenen Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung eines Ersatzspielers gegen einen anderen Ersatzspieler ist möglich. Rückauswechslungen sind nicht möglich. Es darf maximal Viermal ausgewechselt werden.

2.2.3

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von den beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurfline erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Spielbereich nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist (Absichtliches Verzögern des Spiels, siehe 2.3.7)

2.2.6

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit der falschen Option, wird das Leg normal gewertet.

2.2.7

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel mit dem 1. Leg. Das 2. Leg beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Leg erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bull's Eye entschieden. Es beginnt der Spieler der Heimmannschaft. Die Darts müssen in der Scheibe stecken bleiben. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt mit dem 3. Leg, dessen Dartpfeil im Doppel Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Doppel Bull's Eye steckender Dartpfeil muss auf Verlangen des Gegners herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Bull's Eye oder in das Doppel Bull's Eye, wird der Wurf wiederholt.

2.2.8

Bei Gleichstand am Ende eines Leg (Automat macht aus, es gibt keinen Sieger) beginnt der Spieler das Ausbullen, wer das Leg angefangen hat.

2.2.9

Bei Gleichstand am Ende des Spiels, d.h. 10:10, erfolgt die Punktevergabe für jede Mannschaft mit einem Punkt.

2.3 Spielablauf

2.3.1

Die Abwurflinie darf während des Wurfes betreten, aber nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

2.3.2

Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. (NUR im Doppel / League kann auch weiter gedrückt werden).

2.3.3

Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.

2.3.4

Ist ein Automat ohne Rundenbegrenzung versehen, so muss das Spiel nach der letzten Runde (s. Pkt. 1.1) beendet werden.

2.3.5

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne oder der Vorstand.

2.3.6

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

- a. Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der "Startwechsel" Taste als nächster.
- b. Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer seines Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der "Startwechsel" Taste das Spiel fort.

2.3.7

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

- a. ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft
- b. ständiges Übertreten der Abwurflinie
- c. Absichtliches Verzögern des Spiels
- d. Missbrauch des Gerätes
- e. unsportliches Verhalten

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner -unabhängig vom Spielstand- das Spiel 2:0 gewonnen.

2.3.8

Sollte ein Gerät in einem nicht spielfähigen Zustand sein oder einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, ist das Gerät innerhalb von 1 Stunde zu reparieren. Ansonsten muss die Partie abgebrochen werden und der Vorstand ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem vom Vorstand festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt bzw. fortgesetzt. Der vom Vorstand festgelegte Termin ist für beide Mannschaften bindend.

Wenn technische Fehler, das heißt der Pfeil steckt beispielsweise im Feld 1 und der Automat zählt eine Doppel 20, vorliegen, einigen sich die beiden Kapitäne, ob weitergespielt wird oder das Spiel von neuem begonnen wird. Bei Nichteinigkeit ist der Vorstand zu informieren.

2.3.9

Alle Spiele (Liga, Pokal, etc.) müssen zu Ende gespielt werden, es dürfen keine Spiele geschenkt werden. Sollte ein Team / Spieler sich weigern das Spiel fortzusetzen, muss der Vorstand informiert werden. Bei Missachtung entscheidet der Vorstand.

2.4 Spielabschluss

2.4.1

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, wird, gemäß Gebührenordnung, eine Ordnungsstrafe erhoben. Diese ist per Überweisung zu begleichen.

2.4.2

Nach Spielende ist der vollständig ausgefüllte (beide Teamnamen und Mitgliedsnummern pro Spieler), von beiden Kapitänen unterschriebene Spielberichtsbogen und das Ergebnis bis spätestens Montag 24:00 Uhr nach dem Spieltag in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe mitzuteilen. Verantwortlich ist die Heimmannschaft.

2.4.3 entfallen

2.5 Nichtantritt

2.5.1

Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel verloren.

2.5.2

Eine Mannschaft, die innerhalb einer Saison 3 x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste heraus gerechnet.

2.5.3

Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann die Mannschaft vom Vorstand sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.

2.5.4

Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die von ihr gezahlten Startgelder, Mitgliedsbeiträge und Preisgelder.

2.5.5

Sollte ein Team aus Selbstverschuldung zu einem Ligaspiel nicht erscheinen oder nur mit maximal 2 Spielern antreten, erhält der Vorstand per Überweisung, gemäß Gebührenordnung, eine Kostenentschädigung in Höhe von 50,00 €, bei wiederholtem Nichtantritt 100,-€. (Die Kostenentschädigung wird im Anschluss an den Kneiper überwiesen.) Die Wertung des Spiels erfolgt als verloren -> 0:40 – 0:20 – 0:2.

2.6 Streitfragen

2.6.1

Streitfragen sind mit Hilfe des Vorstands zu klären. Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruchs muss binnen 3 Tagen an den Vorstand gesendet werden (Datum, Poststempel). Wird der Einspruch oder Protest per E-Mail eingereicht, ist ein Sendebericht vorzulegen.

2.6.2

Ansonsten sind Streitfragen vom Vorstand und den betreffenden Mannschaftskapitänen zu klären.

2.6.3

Sollte gegen einen Vorstandsbeschluss Einspruch erhoben werden, ist dies dem Vorstand innerhalb von drei Tagen bekannt zu geben. (Einspruchsfrist für Vorstandsbeschlüsse sind 3 Tage)

2.6.4

Ein Team muss mit drei Spielern das Spiel antreten. Wenn wissentlich 4 Spieler da sind, muss das Ligaspiel angetreten werden (es darf kein Unterschied gemacht werden bei den Spielern: schlecht oder gut)

3. Ligabildung

3.4.1

Die oberen Klassen (A- und B-Klasse) setzen sich immer aus mind. 8 Mannschaften zusammen.

3.4.2

Eine andere Anzahl von Mannschaften ist nur in der jeweils niedrigsten Klasse zugelassen, hier jedoch gilt mindestens 4 Mannschaften in einer Liga.

3.4.3

In der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. -Liga dürfen Jugendliche ab 12 Jahre nur in Übereinstimmung mit dem jeweils aktuell gültigen Jugendschutzgesetz / Nichtraucherschutzgesetz (z. Bsp. in Begleitung eines Erziehungsberechtigten) teilnehmen.

3.4.4

Der Vorstand kann entscheiden, welche Mannschaften bzw. Spieler für die Ligaspiele zugelassen sind.

3.4.5

Der Vorstand kann entscheiden, wo die Kapitänssitzungen abgehalten werden.

3.4.6

Jugendliche unter 18 Jahren, die an den Ligaspielen teilnehmen, müssen eine, von ihren Erziehungsberechtigten unterschriebene, Vollmacht immer bei sich tragen und auf Verlangen vorzeigen. In dieser Vollmacht muss mindestens vermerkt sein, dass die Erziehungsberechtigten des Jugendlichen Kenntnis von den Ligaspielen haben und sie den Aufenthalt und die Teilnahme des Jugendlichen in der Lokalität dulden (Jugendschutzgesetz).

4. Pokalteilnahme

Es dürfen nur die Teammitglieder beim Pokalspiel teilnehmen, wenn folgende Punkte erfüllt sind:

- eine erfolgreiche Anmeldung oder eine erfolgreiche Nachmeldung (unabhängig vom Zeitpunkt) und
- eine aktive Spielteilnahme von 50% bis zum Beginn des Halbfinals im Pokal

5. Saisonende

Die Saison endet mit der Ehrung der platzierten Teams. Des Weiteren werden die Sportförderpreise an die Einzelmeisterschaften übergeben. Sollte eine Mannschaft die Sportförderpreise an diesem Termin nicht entgegennehmen können, so hat sie letztmalig die Gelegenheit auf der folgenden Kapitänssitzung, vertreten durch den Kapitän bzw. durch den stellvertretenden Kapitän, die Sportförderpreise in Empfang zu nehmen. Sind nach diesen Terminen die Sportförderpreise noch nicht abgeholt worden, fallen die Sportförderpreise an die 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. zurück und werden der Jugendförderung zugeführt.

Zu guter Letzt, die wichtigste Regel aller Regeln

!!!!!!! Fair play please !!!!!!!!