



Ligaregeln des Dart- Sport Verein Stuttgart e.V.

Der DSV Stuttgart e.V. organisiert die Stadtliga Stuttgart, sowie die Afterworkliga

Stand 01.08.2024

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1.0 Grundsätzliches	3
1.1 Akzeptanz	3
1.2 Regelwerk	3
1.3 Strittige Punkte	3
1.4 Saison	3
1.5 Teilnahmeberechtigung.....	3
1.6 Spielermeldung	3
1.7 Hausverbot	3
1.8 THC Verbot	3
1.9 Regelspieltag	3
1.9.1 Stadtliga	3
1.9.2 Afterworkliga	3
1.10 Außerordentliche Wettbewerbe	4
2.0 Spielvarianten und Voraussetzungen	4
2.1 Klassen und Modus.....	4
2.1.1 Rundenbegrenzung.....	4
2.2 Anzahl der Sportgeräte.....	4
2.2.1 Automat defekt.....	4
2.3 Spielverlegungen.....	4
2.3.1 Stadtliga	4
2.3.2 Afterworkliga.....	4
3.0 Spielablauf	5
3.1 Verspätungen und Vorbereitung	5
3.2 Wurf.....	5
3.3 Wurfgeltung	5
3.4 Fouls.....	5
3.5 Eingreifen der Kapitäne bei Fouls	5
3.6 Punktzahlen.....	5
3.7 Prüfung der Teamkarten und des Spielberichts Bogens	6
3.7.1 Mindest-Spielerzahl	6
3.7.2 Auswechslungen	6
3.8 Doppel-Spiel	6
3.8.1 Stadtliga	6
3.8.2 Afterworkliga.....	6
3.9 Spielschluss und Ergebnis.....	6
4.0 Allgemeine Regeln - Strafen	6
4.1 Nichtantritt	6
4.2 Wertung bei Nichtantritt	7
4.3 Nichtantritt am letzten Spieltag (Gruppenphase).....	7
4.4 Verspäteter Spielbericht.....	7
5.0 Auf- und Abstieg.....	7
6.0 Play-Offs.....	7
7.0 Nachmeldungen	7
8.0 Spielerstatus.....	7

1.0 Grundsätzliches

1.1 Akzeptanz

Mit der Anmeldung akzeptieren Wirte, Vereine und Mitglieder die nachfolgenden Ligaregeln, sowie die Vereinssatzung. Vertretungsberechtigt sind ausschließlich die Kapitäne.

1.2 Regelwerk

Es gelten die Allgemeinen E-Dart Regeln (nachzulesen unter DDSVeV.de, in Härtefällen entscheidet das DSV Präsidium).

1.3 Strittige Punkte

Über evtl. strittige Punkte, die nicht durch dieses Regelwerk zu klären sind, entscheidet der Vorstand. Dieser behält sich Änderungen/Anpassungen zum nächstmöglichen Zeitpunkt vor.

1.4 Saison

Die Wettbewerbe werden zweimal jährlich ausgetragen. Im Herbst/Winter (Beginn im September) und im Frühling (Beginn März)

1.5 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Personen ab 7 Jahren. Personen unter 18 Jahren müssen einen Erziehungsberechtigten aufweisen. Die Aufsichtspflicht kann auch mit Vollmacht dem Kapitän übertragen werden. Dieser muss mindestens 18 Jahre alt sein und mit dem Jugendschutz vertraut sein. Der Ligaleitung ist ein Duplikat dieser Vollmacht zur Verfügung zu stellen.

1.6 Spielermeldung

Spieler dürfen sich nur in jeweils einem Team, sowohl in der Stadtliga, als auch in der Afterworkliga anmelden. Ist ein Spieler in einem Team angemeldet, aber in der jeweiligen Saison noch nicht für das Team angetreten, so ist ein Teamwechsel im Nachhinein möglich. Sonderregelungen für z.B. einzelne Spieltage sind nicht möglich.

1.7 Hausverbot

Hausverbot eines Spielers in einer Gaststätte müssen dem DSV Präsidium gemeldet werden und wird vom DSV Präsidium mit dem entsprechenden Wirt geregelt. Diese Entscheidung ist zu akzeptieren.

1.8 THC Verbot

Aufgrund einer Gesetzesänderung weisen wir darauf hin, dass die Räumlichkeiten, in denen sich die Dartgeräte befinden, frei von THC Genuss sein müssen.

1.9 Regelspieltag

1.9.1 Stadtliga

Regelspieltag ist Samstag 19 Uhr. Die Uhrzeit des Spielbeginns kann je nach Bedingungen variiert werden (z.B. in Sky-Gaststätten, oder bei Anwesenheit mehrerer Teams). Jede Mannschaft muss sich frühzeitig darüber informieren, zu welcher Uhrzeit ihre Spiele angesetzt sind. Es gilt grundsätzlich die Terminierung in der 2 K Dartsoftware. Bei Nichtantritten bzw. Verspätungen aufgrund von Versäumnissen dieser Art gilt das Spiel als verloren, sofern sich die gegnerische Mannschaft nicht dazu bereit erklärt, das versäumte Spiel nachzuholen.

1.9.2 Afterworkliga

Regelspieltag ist Donnerstag um 19:30 Uhr

1.10 Außerordentliche Wettbewerbe

Bei außerordentlichen Wettbewerben, z.B. Pokalrunden entscheidet das Team der niedrigeren Klasse über den Spielmodus. Es besteht keine Antrittspflicht, jedes Team entscheidet für sich über eine Teilnahme und über einen möglichen Gewinn.

2.0 Spielvarianten und Voraussetzungen

2.1 Klassen und Modus

C-Klasse 301 SO

B-Klasse 301 MO

A-Klasse 501 MO

BZ/RL-Klasse 501 DO

Eine Spielklasse kommt erst zustande, wenn sich mindestens 5 Teams hierfür anmelden. In einer Gruppe dürfen maximal 10 Teams spielen.

2.1.1 Rundenbegrenzung

Sollte nach 20 gespielten Runden kein Sieger ermittelt werden können, entscheidet ein Wurf auf das Bull's Eye wer das Leg gewinnt.

2.2 Anzahl der Sportgeräte

C-Klasse: Heimteam entscheidet über die Anzahl der zu bespielenden Geräte.

Bei 1 Automat ist der Spielbeginn um 18 Uhr.

B-, A- und BZ/RL Klasse: 2 Automaten sind Pflicht. Keine Ausnahmen!

2.2.1 Automat defekt

Ein Spiel, welches laut Spielstättenbeschreibung auf 2 Geräten stattfinden sollte, muss auch auf mindestens 2 Geräten stattfinden. Sollte vor Ort nur ein funktionsfähiges Gerät vorhanden sein, muss dem anreisenden Team die Möglichkeit auf Verlegung eingeräumt werden. Alternativ wäre auch ein Spiel auf neutralem Boden möglich (z.B. Nachbar-Gaststätte). Das Gast-Team muss so früh als möglich über die Situation informiert werden.

2.3 Spielverlegungen

Vorverlegungen sind generell möglich (ohne Verlegungsformular).

2.3.1 Stadtliga

Im Falle einer Verlegung eines Spiels, muss der Ligasekretär verständigt und ein Verlegungsformular, mit Angabe des neuen Termins, von beiden Teams ausgefüllt werden (mindestens 7 Tage vor regulärem Termin). Sollte es zu keiner Terminfindung kommen, setzt der Vorstand einen Termin fest. Ist eines der Teams mit einer Verlegung nicht einverstanden (5 Tage vor regulärem Termin), muss das Ligaspiel zum angesetzten Termin stattfinden. Spiele sollten grundsätzlich vorverlegt werden. Ist eine Vorverlegung nicht möglich, muss das Spiel spätestens am nächsten spielfreien Tag nach regulärem Spieltermin nachgeholt werden. Solange ein Nachholspiel offen ist, können keine weiteren Spiele nach hinten verlegt werden. Der Vorstand richtet nach Möglichkeit spielfreie Samstage ein, die für reguläre, als auch vom Vorstand festgesetzte Spielverlegungen genutzt werden können/müssen.

2.3.2 Afterworkliga

Es sind nur Spielverlegungen innerhalb einer Kalenderwoche möglich.

3.0 Spielablauf

3.1 Verspätungen und Vorbereitung

20 Minuten vor Spielbeginn muss der Gastmannschaft ein Automat zur Aufwärmung gestellt werden. Eine Verspätung von bis zu 30 Minuten ist akzeptabel. Längere Verspätungen müssen der Heimmannschaft möglichst frühzeitig vor offiziellem Spielbeginn gemeldet werden. Erscheint ein Team nach über einer Stunde Verspätung (trotz Anruf) noch immer nicht, so gilt das Spiel für die verspätete Mannschaft als verloren. In begründeten Fällen (z.B. Verspätungen öffentlicher Verkehrsmittel, Stau, etc.) ist es gestattet, der Heimmannschaft die Gründe der Verspätung mitzuteilen und das Spiel bei Einverständnis beider Teams später anzusetzen oder ggf. neu zu terminieren. Sollten einzelne Spieler nach angesetztem Spielbeginn nicht anwesend sein, wird das Spiel ohne die betreffenden Personen begonnen. Die versäumten Spiele werden jeweils als verloren gewertet. Sollte der fehlende Spieler im Laufe des Spiels noch erscheinen, kann er jedoch an den noch folgenden Blöcken teilnehmen. Bedingung hierfür ist, dass der Name des jeweiligen Spielers bereits zu Beginn in den Spielberichtsbogen aufgenommen worden ist.

3.2 Wurf

Alle drei Darts müssen in Richtung des Dartgerätes geworfen werden. (im Doppel im League Modus kann weitergedrückt werden.) Ausnahme: Es genügen weniger als drei geworfene Darts, um ein Leg zu beenden. Der Spieler kann auch auf einzelne Darts des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „SpielerWechsel-Taste“ drückt. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer). Es darf erst losgelaufen werden, wenn der letzte Dart das Board erreicht hat.

3.3 Wurfgeltung

Ein Dart gilt als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung vorausgegangen ist. Das gilt nicht, wenn der Dart lediglich beim Aufnehmen aus der Hand fällt. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.

3.4 Fouls

Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden.

Fouls sind: a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.

b) ständiges Übertreten der Abwurflinie.

c) absichtliches Verzögern des Spiels (z.B. Verlassen des Spielbereichs).

d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Spiel verloren.

3.5 Eingreifen der Kapitäne bei Fouls

Begeht ein Spieler ein Foul, so muss der Kapitän eingreifen um den Dialog und ggf. nach einer Lösung entsprechend der Ligaregeln zu suchen. Bei aggressivem und sonstigem unsportlichen Verhalten eines Spielers ist der Ligasekretär zu informieren. Im Härtefall, d.h. wenn ein fairer Wettkampf nicht weiter gewährleistet werden kann, darf ein Spiel abgebrochen werden. Der Vorstand übernimmt anschließend die Regelung der Angelegenheit und wird die betreffenden Personen zu einem Schlichtungsgespräch laden.

3.6 Punktzahlen

Die Punktezahl des Sportgeräts ist grundsätzlich zu akzeptieren.

Ausnahme: Wenn beim Ausmachen der Pfeil im richtigen Segment steckt, das Sportgerät jedoch falsch wertet, gilt ein Satz trotzdem als gewonnen.

Im entgegen gesetzten Fall gilt: Wenn beim Ausmachen der Dart im falschen Segment steckt und das Sportgerät das Spiel als gewonnen wertet, wird ein neues Spiel gestartet.

Der alte Punkte- sowie Rundenstand muss zuvor manuell wiederhergestellt werden, anschließend wird das Spiel fortgesetzt. Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen

werden, sofern kein Ersatzgerät vorhanden ist, und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt.

Der von der Ligaleitung festgelegte Termin ist für beide Teams bindend.

3.7 Prüfung der Teamkarten und des Spielberichts bogens

Vor Spielbeginn sind die Teamkarten mit amtlichen Ausweisen zu prüfen. Nach Spielende ist der Spielberichtsbogen von beiden Kapitänen zu prüfen. Spätere Einwände können nicht anerkannt werden, es sei denn es handelt sich um kleinere formale Fehler.

3.7.1 Mindest-Spielerzahl

Mindestens 2 Spieler sind nötig, um ein Ligaspiel zu absolvieren. Dadurch kann zusätzlicher Punktverlust, oder eine Disqualifikation verhindert werden. Auch ein Unentschieden kann noch erreicht werden.

3.7.2 Auswechslungen

Auswechslungen sind vor jedem Spielbeginn möglich. Es können bis zu 4 Spieler gewechselt werden. Ein ausgewechselter Spieler darf in dieser Partie nicht wieder eingesetzt werden.

3.8 Doppel-Spiel

3.8.1 Stadtliga

Die Doppel müssen zuerst gespielt werden. Für jede Klasse gilt: Die Heimmannschaft beginnt und spielt auf Score 1+3, die Gastmannschaft spielt auf Score 2+4. Den zweiten Satz beginnt die Gastmannschaft. Ist ein dritter Satz erforderlich, wird die Startfolge mit einem Wurf auf Bull Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt ein Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den dritten Satz, dessen Pfeil im Bull`s Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Die Pfeile dürfen nicht herausgezogen werden, bevor beide Spieler geworfen haben. Treffen beide Spieler das Bull`s Eye (oder liegen gleichauf), so wird die Runde wiederholt.

3.8.2 Afterworkliga

Die Doppel werden auf jeweils einen Zähler pro Team gespielt.

3.9 Spielschluss und Ergebnis

Die Partie endet mit einem Sieg, einer Niederlage oder einem Remis. Bei 9:9 gilt: Kein „Sudden Death“. Hier erhalten beide Teams einen Punkt. Nach Spielschluss sind sowohl Heim- als auch Auswärtsmannschaft dazu verpflichtet, die Spielergebnisse dem Verein mitzuteilen.

Das Ergebnis muss bis spätestens am darauffolgenden Werktag um 16.00 Uhr, sowohl in der 2 K Software, als auch schriftlich vorliegen. Möglich ist die Mitteilung per SMS, WhatsApp, oder E-Mail.

4.0 Allgemeine Regeln - Strafen

4.1 Nichtantritt

Tritt ein Team zu einem festgelegten Spieltermin nicht an (unbegründetes Nichterscheinen), so wird der Vereinsvorstand ein Strafmaß ansetzen. Bei wiederholtem Nichtantritt wird das Team disqualifiziert, und jeder einzelne Spieler für die nächste Saison gesperrt. Der Vorstand behält sich das Recht vor, im Gespräch mit der betreffenden Mannschaft die jeweiligen Gründe sowie die weitere Vorgehensweise in dieser Angelegenheit zu klären. Bei ausreichend begründetem Nichtantritt einer Mannschaft kann ein Spiel unter Vermittlung durch den Vorstand verlegt werden. Eine Genehmigung hierfür ist allerdings in jedem Fall erforderlich. Die am Regelspieltag verhinderte Mannschaft ist dazu verpflichtet, das Gegner team so früh wie möglich telefonisch über ihr Nichterscheinen zu informieren. Wird ein Team disqualifiziert, werden alle Ergebnisse aus bisher gespielten Spielen ersatzlos gestrichen. Missachtet eine Mannschaft die Ligaregeln, so wird diese aus der Liga ohne Schadensansprüche ausgeschlossen.

4.2 Wertung bei Nichtantritt

Bei Nichtantritt einer Mannschaft wird $\frac{1}{4}$ zu $\frac{3}{4}$ gewertet (5:13, 10:31), und zusätzlicher Punktabzug für das nichtangetretene Team.

4.3 Nichtantritt am letzten Spieltag (Gruppenphase)

Bei Nichtantritt am letzten Spieltag werden dem betroffenen Team zusätzlich zur Wertung 3 Punkte abgezogen. 4.4 Verspäteter Spielbericht Bei verspätet eingegangenen, oder überhaupt nicht gemeldetem Spielbericht, behält sich der Vorstand ein Strafmaß in Form von Punktabzug vor.

5.0 Auf- und Abstieg

Der Aufstieg wird durch die Platzierung nach der Gruppenphase geregelt. Der Meister steigt sicher auf, der Gruppenletzte steigt ab. Je nach Anzahl der vorhandenen Gruppen wird der Vorstand darüber entscheiden, ob neben dem Gruppenersten bzw. -letzten noch weitere Teams auf- bzw. absteigen.

Die Ausschreibungen sind zu beachten.

6.0 Play-Offs

Nach dem letzten Spieltag finden die Play Offs statt. Diese sind für alle gemeldeten Teams freiwillig. Für die fristgerechte Anmeldung ist der jeweilige Teamkapitän verantwortlich. Die entsprechenden Informationen sind den frühzeitig veröffentlichten Ausschreibungen zu entnehmen. Die möglichen Gewinne sind der Auszahlungstabelle zu entnehmen.

7.0 Nachmeldungen

Die Nachmeldung von Spielern ist bis zum einschließlich drittletzten Spieltag einer Saison gestattet. Aus Gründen der Fairness werden spätere Nachmeldungen nicht mehr akzeptiert. Es ist ein Nachmeldeformular auszufüllen und dem Vorstand vor Spielbeginn zuzusenden. Da der nachzumeldende Spieler noch keine Nummer besitzt, ist das Kürzel NM (für Nachmeldung) in den Spielberichtsbogen einzutragen (In der 2K Software unter Bemerkungen ist der Name anzugeben). Bitte beachtet den Status des nachgemeldeten Spielers. Bei Verstoß gegen die Statusregelung wird das Spiel als verloren gewertet bzw. die Spiele des betreffenden Spielers aberkannt. Der Mitgliedsbeitrag ist nach Erhalt der Rechnung innerhalb von 14 Tagen zu bezahlen. Wird die Bezahlung versäumt, so werden auch hier die gespielten Spiele aberkannt.

8.0 Spielerstatus

Der Spielerstatus wird für jede Liga separat geführt. Als Richtlinien verwenden wir, falls vorhanden, den bisherigen Status des betreffenden Spielers in der Stadtliga Stuttgart.

Unsere Richtlinie:

C- Liga: Das Team darf max. zwei B-Spieler oder einen A-Spieler aufweisen.

B- Liga: Das Team darf max. zwei A-Spieler oder einen BZ-Spieler aufweisen.

A- Liga: Das Team darf max. zwei Spieler aus höheren Klassen aufweisen.