

Rhein - Pfalz - Liga *Satzung 2017*



www.Rhein-Pfalz-Liga.de

Satzung

Rhein-Pfalz-Liga

Aktualisiert 2011/2016/2017

- 1.0 Zweck und Name**
- 2.0 Startgebühren / Preisgelder der RP- Liga**
- 3.0 Spielsystem**
- 4.0 Spielbetrieb/Regeln**
- 5.0 Pokalspiele**
- 6.0 Spielberechtigt**
- 7.0 Mannschaftsspieler**
- 8.0 Der Vorstand**
- 9.0 Ligaversammlung**
- 10.0 Spielberichte**
- 11.0 Vorstandsmitglieder/Mannschaftskapitäne/Spielleiter**
- 12.0 Sporttechnische Voraussetzungen**
- 13.0 Begriffsdefinitionen:**
- 14.0 Grundregeln:**
- 15.0 Punktezahlung**
- 16.0 Fouls**
- 17.0 Sportgerätebedienung**
- 18.0 Bußgeldkatalog**

Die Aktualisierte und durch Abstimmung bestätigte Satzung tritt zum 01.02.2017 in Kraft.

1.0 Zweck und Aufgaben der E-Dart Liga

1.1. Zweck:

Zweck der E-Dart Liga ist, die Interessen ihrer Mitglieder zu vertreten.

1.2. Aufgaben:

Der Zweck wird insbesondere verwirklicht durch:

- Förderung des Sports, insbesondere der Sportart „E-Dart“,
- die Teilnahme an sportlichen Veranstaltungen,
- die Ausrichtung von sportlichen Veranstaltungen,
- Durchführung eines regelmäßigen Ligaspielbetriebs,

1.3. Gemeinnützigkeit

Die E-Dart Liga verfolgt ausschließliche und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts Steuerbegünstigte Zwecke, der Abgabeverordnung. Die E-Dart Liga ist selbstlos tätig; er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke. Mittel der E-Dart Liga dürfen nur für die satzungsmäßigen Zwecke verwendet werden. Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln der Liga. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck der Liga fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden.

1.4. Vorschriftenwerk

1. Die Satzung ist das grundlegende Statut der Rhein-Pfalz-E-Dart-Liga; sie kann nur von der Ligaversammlung geändert werden. Dafür ist eine Mehrheit von 2/3 der abgegebenen(anwesenden) Stimmen notwendig.

Schiedsrichter sind anwesende Mannschaftskapitäne oder bei Anwesenheit Vorstandsmitglieder.

2.0 Startgebühren / Preisgelder der RP- Liga

2.1 Die Meldegebühren pro Spielklasse und Mannschaft setzt sich wie folgt zusammen.

| | A-Klasse | B-Klasse | C-Klasse |
|-------------------|----------|----------|----------|
| Startgebühr: | 150,00 € | 130,00 € | 125,00 € |
| Verwaltungsgebühr | 25,00 € | 25,00 € | 25,00 € |
| Pokalrunde | 20,00 € | 20,00 € | 20,00 € |

Passgebühr pro neuem Pass 2,50€ je Spieler/in und Klasse

Zinsansprüche können nicht gestellt werden.

2.2 Die Auszahlung der Preisgelder ist wie folgt.

Preisgeld Pokalrunde.Liga Preisgelder

- 1 Platz 50 % Alle Startgebühren einer Klasse werden durch die
- 2 Platz 30 % gesamt Punktzahl der Spielklasse geteilt und durch die Mannschaftspunkte multipliziert.
- 3 Platz 20 %

Die Startgebühren und Preisgelder werden nach Beginn der Ligarunde, wenn sich eine Mannschaft aus dem Ligabetrieb zurückzieht nicht zurückerstattet, Preisgelder und Pokale die nicht innerhalb des Kalender Jahres der Siegerehrung abgeholt werden verfallen zu Gunsten der Ligakasse.

3.0 Spielsystem:

3.1 Ligabetrieb in den Klassen

A- Klasse: 501 Doppelt -Out aus 2 Gewinnsätzen, Spieltag Mittwoch ungerade Woche.

B- Klasse : 501 Masters -Out aus 2 Gewinnsätzen, Spieltag Mittwoch gerade Woche

C- Klasse : 301 Masters -Out aus 2 Gewinnsätzen, Spieltag Donnerstag gerade Woche

Änderungen können von der Ligasitzung beschlossen werden.

3.2 Grundsätzlich behält sich der Ligavorstand die Einteilung der einzelnen Mannschaften oder der Spieler/in mit Einbeziehung von Tabellen und Ranglisten in den Spielklassen vor.

3.3 Die gemeldeten Vereine/Clubs erhalten alle relevanten Informationen durch die Ligaleitung. Die Teamkapitäne sind dafür verantwortlich, dass die Teamkollegen alle Informationen erhalten, die den Ligawettbewerb betreffen.

3.4 Ligaspielbeginn ist immer um 20.00 Uhr. Es ist eine Karenzzeit von 30 Minuten zu gewähren. Bei Verspätung, ohne Benachrichtigung des Gegners, ist ab 20.30 Uhr das Spiel 16:0 zu werten. Ausnahme ist höhere Gewalt. Der Liga Vorstand hat das Recht dies zu prüfen und zu entscheiden.

3.5 Spielverlegungen

Spielverlegungen sind maximal 4 Wochen vor oder nach dem eigentlichen Spieltag möglich, außer die letzten zwei Spieltage der Saison (keine Verlegung nur mit Genehmigung des Ligavorstandes). Sie sollten mindestens acht Tage vor dem eigentlichen Termin mit der gegnerischen Mannschaft abgesprochen werden. Die Verlegung ist von beiden Mannschaften dem Vorstand mitzuteilen. Es muss auch mitgeteilt werden wer und warum verlegt werden soll. Können beide Teams sich nicht über die Spielverlegung einigen, so entscheidet der Liga-Vorstand, über Spieltermin und Spielort. Der Vorstand wird die Interessen beider Vereine / Clubs berücksichtigen.

3.6 Die Dart Mannschaften und Dart Clubs werden schnellst möglich über die neue Tabelle informiert.

3.7 Die Rangliste für die Einzelwertung wird nach Sets & Legs geführt, und erscheint nach jedem 3. Spieltag.

3.8 High-Finish ab 100 bedeutet, wer mit der höchsten Punktzahl ein Spiel beendet. Jeder 180'er ist ebenfalls auf dem Spielberichtsbogen, in dem dafür vorgesehenen Feld, aufzuführen. Die Teamkapitäne sind dafür verantwortlich, dass o. g. Daten auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden.

3.9 Tritt am Ende der Saison Punktgleichstand ein, so entscheidet das Satzverhältnis.

Wenn ebenfalls Satzgleichheit vorliegt, muss ein Entscheidungskampf auf einem neutralen Platz, der von der Ligaleitung bestimmt wird, ausgetragen werden. Betrifft nur Platz 1 Meister der Saison.

3.10 Es gibt ein Vorstandsmitglied für die sportliche Leitung von allen Spielklassen.

Spielergebnisse sind jeweils dem Sportwart spätestens 24 Std. nach Ablauf des Spieles telefonisch mitzuteilen.

3.11 Die Original Spielberichtsbögen müssen spätestens 3 Tage nach dem planmäßigen Spieltermin beim Vorstand vorliegen. Post oder Fax.(E-Mail oder Internet).

3.12 Nicht ordnungsgemäß ausgefüllter Spielberichtsbogen oder von den Spielführern nicht unterschriebene Spielberichtsbogen, werden nach dem Bußgeldkatalog geahndet.

3.13 Auf- und Abstiegsregelungen (X je nach Meldungen bei Saison Beginn)

A-Klasse: Absteiger X

B-Klasse: Aufsteiger-Absteiger **1 bis 3 Platz je nach Meldungen der 4 Platz**

C-Klasse: Aufsteiger-Absteiger **1 bis 3 Platz je nach Meldungen der 4 Platz**

4.0 Spielbetrieb/Regeln

4.1 Der Spieler der Gastmannschaft eröffnet das Spiel. Ist ein drittes Spiel nötig, so wird der Spieler der dieses Spiel eröffnet, durch Wurf auf das Bull ermittelt. Erreichen beide Spieler beim Aufsetzen ein Single Bull oder ein Double Bull, so wird erneut aufgesetzt. Sollte der erste Spieler ein Double Bull treffen, so ist er verpflichtet, den Dart wieder aus dem Double Bull zu entfernen.

4.2 Mannschaftswettbewerbe

Jede Mannschaft besteht aus 4- Spielern und 4 oder mehr Ersatzspielern.

Die Mannschaft hat einen Spielführer zu benennen, der für die Aufstellung der Mannschaft und für die Begrüßung des Gegners zuständig ist. Ausgewechselte Spieler dürfen nicht mehr eingewechselt werden.

4.3 Die Mannschaften müssen vor Spielbeginn den zuständigen Spielführer der gegnerischen Mannschaft die Spielerpässe zur Kontrolle vorlegen, wobei die Spielführer verpflichtet sind, diese auch zu kontrollieren. Dies gilt für alle Liga u. Pokalspiele. Sollten keine Spielerpässe da sein z. B. Vergessen worden, ist durch Kontrolle des Personalausweises oder des Führerscheins die/der Spieler zu kontrollieren.

4.4 Eine Mannschaft ist nur antrittswürdig, wenn mindestens 3-Spieler anwesend sind. Ist dies der Fall, wird jedes Spiel des vierten fehlenden Spielers mit 0:2 als verloren gewertet.

4.5 Wenn eine Ligamannschaft nicht antritt, wird diese mit einem Strafgeld von 20,00 € und Punktabzug 0-2 (0-16) bestraft. Das Strafgeld ist sofort zu bezahlen, im Ausnahmefall, ist es am Preisgeld abzuziehen.

4.6 Vereinswechsel in der laufenden Saison.

Der Wechsel eines Spielers von einem Verein in einen anderen Verein zieht automatisch eine Spielsperre von 1. Spieltagen, eine Änderungsgebühr von 5€ siehe 4.8 und den Verlust der Ranglisten Punkte nach sich.

4.7 Vereinssperren

Ein Spieler darf von einem Verein gesperrt werden, wenn dieser Beitragsrückstände hat. Er wird hier bis zur Begleichung gesperrt, jedoch höchstens ein Jahr.

4.8 Wechselt ein Spieler innerhalb des Vereines, ist der Spielerpass unbedingt vorher vom Vorstand der Rhein-Pfalz-Liga zu ändern, da sonst keine Spielerlaubnis erteilt wird, eine Änderungsgebühr von 5,00 € ist zu entrichten.

Beim Wechsel gehen die Ranglistenpunkte verloren. Beim Wechsel innerhalb vom Verein gibt es keine Spielsperre er kann sofort spielen.

5.0 Pokalspielsystem ab der Saison 2017

5.1 Die Ligamannschaften werden in den Spielklassen A-B-C in 2er oder 3er Gruppen aufgeteilt.

Es spielt in der Gruppe jeder gegen jeden. Es werden 4. Einzel 2. Doppel. 4. Einzel gespielt.

Es müssen alle Begegnungen zu Ende gespielt werden, gewertet werden Spiel und Satz.

Bei drei oder vier Mannschaften pro Gruppe gibt es ein hin und ein Rückspiel, bei fünf oder mehr Mannschaften pro Gruppe gibt es nur ein Hinspiel. Die jeweiligen Gruppensieger sind direkt im Finale. Sind zwei Gruppen in einer Spielklasse machen die Gruppenzweite ein Entscheidungsspiel um den Einzug in das Finale am Finalspieltag.

5.2 Beispiel der Gruppen

8 *Mannschaften in einer Klasse Gruppe A = 4*/B = 4*

9 *Mannschaften in einer Klasse Gruppe A = 3*/B = 3*/C = 3*

10* Mannschaften in einer Klasse Gruppe A = 5*/B = 5*

11* Mannschaften in einer Klasse Gruppe A = 5*/B = 6*

5.3 Die Auslosung dieses Wettbewerbes findet öffentlich statt, sie ist vom Vorstand in Anwesenheit von Zeugen durchzuführen. Die Mannschaftskapitäne beider Mannschaften haben sich unverzüglich nach Bekanntgabe der Auslosung anzurufen, und sich über einen Spieltermin zu einigen. Sollte es keine Einigung über einen Spieltermin geben, gibt der Vorstand Pflichtspieltermine vor, diese Termine für das 1. oder 2. Spiel sind dann bindend.

5.4 Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus 4 Spielern. Es kann beim Pokalspiel auch mit 3 Spielern angetreten werden, ein und derselbe Spieler darf nicht in beiden Doppel Spielen, es gehen dabei 2 Einzelspiele und 1 Doppel verloren.

5.5 Ablauf: 4.Einzel 2.Doppel 4.Einzel (Spielmodus wie in der Liga z. B. die C-Klasse 301 M.O)die Spielpaarungen werden ausgelost. Der Spielbeginn ist um 20⁰⁰ Uhr.

5.6 Auswechseln von Spieler im Pokalspiel.

Es darf kein Paar zweimal spielen. Für einen eingewechselten Spieler/in, was nach dem 4. Einzel möglich ist, muss dafür ein anderer Spieler/in rausgenommen werden. Siehe auch 4.2 unter Mannschaftswettbewerbe. Ausgewechselte Spieler dürfen nicht mehr eingewechselt werden.

5.7 Die Pokaltermine der einzelnen Klassen werden für die laufende Saison durch den Vorstand der Rhein-Pfalz-Liga vorgegeben. Spielverlegungen sind nach Absprache der Mannschaften erlaubt. Der Hauptspieltag der Pokalrunde in der Rhein-Pfalz-Liga ist jeweils der Freitag in der Ligaspielwoche.

5.8 Das Pokalfinale Spielen die letzten drei Mannschaften nach dem „Round Robin“ System (Jeder gegen jeden) gewertet werden Spiel und Satz.

5.9 Mannschaften, die in der Finalrunde nicht antreten, werden disqualifiziert und erhalten für die Pokalrunde keine Platzierung und kein Preisgeld.

6.0 Spielberechtigt

6.1 **Spielberechtigt** ist nur der/die Spieler/in, dem/der von der Rhein-Pfalz-Liga ein Pass für die aktuelle Saison ausgestellt wurde, einen Nachweis Quittung von der Nachmeldung, mündliche, schriftliche Bestätigung. Für die gegnerische Mannschaft oder Bekanntgabe, auf der Facebook Seite zur Nachmeldung hat.

6.2 Wird ein Spieler/in falsch eingesetzt, oder nachgewiesen der eingesetzte Spieler/in höherwertig ist als angegeben, wird im Nachhinein dieses Spiel 0:16 (auch die Doppel in denen der Spieler/in gespielt hat) gewertet. Der betreffende Spieler/in für die Saison in dieser Spielklasse gesperrt.
Betr.: Liga als auch Pokalspiele.

6.3 **Neuanmeldung** eines Spielers

Wenn während der Saison eine Neuanmeldung (Nachmeldung) eines Spielers oder Spielerin erfolgt, ist die Meldegebühr von 13,00 € sofort zu entrichten. Dieser Spieler/in kann eingesetzt werden, sobald er vom Vorstand seinen Spielberechtigungspass mit Passbild und Spielernummer erhalten hat. Sollte diese Person ohne Nachweis siehe 6.1 der Nachmeldung auf dem Spielberichtsbogen auftauchen, werden von diesem Spieltag sämtliche erreichten Punkte der Person gestrichen. Siehe Bußgeldkatalog.

6.4 **Gebühren** für Neuanmeldungen, Nachmeldungen und Ummeldungen.

Nachmeldungen, Neuanmeldung während der Saison 13,00 € (inkl. Spielerpass) pro Spieler, Spielerpass für 5 Jahre.
Ummeldung eines Spielers 5,00 € auch beim Wechsel der Mannschaft innerhalb vom Verein oder Club.
Neuer Spielerpass 2,50 € nur beim zuständigen Vorstand.

6.5 **Spieler** Nachmeldungen sind nur bis zum zweitletzten Spieltag der Saison möglich.
Ausnahmen sind vom Vorstand zu prüfen.

7.0 Mannschaftsspieler

7.1 Es kann zu jeder Zeit ein vorher auf dem Spielbericht eingetragener Spieler durch einen Ersatzspieler ausgewechselt werden.

7.2 **Jeder** Spieler ist verpflichtet, seine Spiele nur in der Mannschaft und Klasse zu leisten, in der er gemeldet ist.

7.3 **Aufstellung** der Spieler nach Spielstärkeneinschätzung (Betr.: nicht feststehende Mannschaften),
Durch den Vorstand der Rhein-Pfalz-Liga.

7.4 **Die** zwei letzten Spieltage in den einzelnen Klassen müssen Tag und zeitgleich stattfinden.
Ausnahmen sind vom Vorstand zu genehmigen.

7.5 Während der Saison kann ein Ligaspieler der unteren Klassen in die obere Klasse wechseln. Eine Rückkehr in die untere Klasse ist nicht mehr in der laufenden Saison möglich.

7.6 Steigt ein Spieler/in während der Saison in einer anderen Dart Liga, in eine höhere als bei uns gemeldeten Klasse auf, so ist das für die Rhein-Pfalz-Liga, außer bei einer Neuanmeldung, nicht relevant.

7.7 Bei Abstieg in die B-Klasse darf diese Mannschaft sich nicht mit Spielern aus anderen A Klasse-Ligen verstärken.

7.8 A-Klasse sowie B-Klasse Spieler/in erhalten keine Spielberechtigung in der C-Klasse. A-Klasse Spieler erhalten keine Spielberechtigungen für die B. und C. Klasse. In Sonderfällen entscheidet die Vorstandschaft nach Antrag des betreffenden Vereins/Clubs.

7.9 Teilnahmeberechtigt an Dart-Turniere der Rhein-Pfalz-Liga. Jeder darf am Turnier teilnehmen der Vorstand, Turnierleitung entscheidet über die Teilnahme.

8.0 Der Vorstand

In den Vorstand dürfen nur Personen gewählt werden, die in einer Dart Mannschaft oder Dart Club Aktiv in der Rhein-Pfalz-Liga gemeldet sind. Beim Ausscheiden der Vorstandsmitglieder aus einer Aktiven Dart Mannschaft oder Club verlieren sie das Vorstandsamt. Der Vorstand wählt bis zur nächsten Wahl einen kommissarischen Vertreter.

8.1 Aufgabenverteilung: interne Absprache des Vorstandes. Gilt nur für Turnierleitung, Tabellen, Ranglisten Erstellung, Pokalauslosung Schiedsrichteraufgaben.

8.2 Dem Vorstand gehören stimmberechtigt an:

Der 1. Vorsitzende, 2. Vorsitzende, der Kassenwart, der/die Schriftführer/in, die Beisitzer. Aufgabenverteilung vom Vorstand: 2 Kassenprüfer, die 1x pro Jahr die Kasse zu prüfen haben, Die stimmberechtigt zum Vorstand gehören.

Organe der Rhein-Pfalz-Liga sind:

Die Mitgliederversammlung.

Der Vorstand.

Personalunion ist zulässig, jedoch nicht zwischen den Ämtern des 1. Vorsitzenden, des 2. Vorsitzenden und des Kassenwartes.

8.3 Für die Durchführung der laufenden Ligageschäfte kann der Vorstand Ausschüsse und Sachbearbeiter einsetzen.

8.4 Vorstand im Sinne des § 26 BGB ist der 1. Vorsitzende und/oder der 2. Vorsitzende zusammen mit dem Kassenwart.

Im Übrigen vertritt der 1. Vorsitzende die Rhein-Pfalz-Liga,

Im Verhinderungsfall der 2. Vorsitzende.

Der 1. Vorsitzende beruft die Versammlungen ein und leitet diese auch.

Der Vorstand ist beschlussfähig, wenn mindestens fünf der Vorstandsmitglieder anwesend sind.

8.5 Beschlüsse werden mit einfacher Mehrheit der anwesenden Vorstandsmitglieder gefasst. Die Beschlüsse sind protokollarisch festzuhalten und den Mitgliedern mitzuteilen.

8.6 Zur Führung der laufenden Geschäfte werden alle Vorstandsmitglieder für die Dauer von 2 Jahren gewählt. Eine Wiederwahl ist zulässig.

8.7 Bei vorzeitigem Ausscheiden siehe auch 8.0 oder z. B. bei Rücktritt, Abwahl oder Tod eines Vorstandsmitgliedes, kann der Vorstand durch Beschluss bis zur nächsten Ligaversammlung einen kommissarischen Vertreter benennen. Das bei der nächsten Ligaversammlung neu gewählte Vorstandsmitglied tritt in die Amtszeit seines Vorgängers ein.

9.0 Ligaversammlung

9.1 Je nach Bedarf jedoch mindestens pro Jahr findet eine Ligaversammlung statt. Ihr obliegt vor allem:

Die Entgegennahme des Jahresberichtes durch den 1. Vorsitzenden

Kassenbericht des Kassierers,

Entlastung des Vorstandes,

Wahl des Vorstandes (alle 2 Jahre),

Beschlussfassung über Satzungsänderungen sowie

Beschlussfassung über Auflösung der Rhein-Pfalz-Liga.

9.2 Außerordentliche Ligaversammlungen sind zu berufen, wenn das Interesse der Rhein-Pfalz-Liga es erfordert.

9.3 Der 1. bzw. 2. Vorsitzende beruft die Ligaversammlung ein und leitet diese. Zu den Ligaversammlungen wird durch Aushang mit einer Frist von zwei Wochen aufgerufen.

9.4 Jede ordnungsgemäß, einberufene Ligaversammlung ist beschlussfähig.

9.5 Jeder Dartclub oder Verein hat 2 Stimmen.

9.6 Die Ligaversammlung fasst Beschlüsse im Allgemeinen mit einfacher Stimmenmehrheit.

Zu Satzungsänderungen ist jedoch eine Stimmenmehrheit von 2/3 der abgegebenen Stimmen erforderlich.

10.0 Spielberichte

10.1 Spielberichte sind mit Datum, Spieltag Name der Spieler, Team Name und den letzten vier Zahlen der Passnummer des/der Spieler/in, und nicht mit Spitznamen auszufüllen. Sie sind gut leserlich zu schreiben.

10.2 Die Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, dass der Spielbericht bis zu dem von der **Rhein-Pfalz-Liga** vorgegebenen Termin dem Vorstand vorliegt. Bei Fristversäumnis hat der betreffende Verein ein Bußgeld zu entrichten. Bei Nichteinhaltung trotz Abmahnung gilt die Begegnung als verloren, siehe Bußgeld Katalog.

10.3 Die Spielberichte müssen von beiden Mannschaftsführer im Original unterschrieben sein.

Andernfalls wird der Verein dessen Unterschrift fehlt gem. Bußgeldkatalog bestraft.

10.4 Vorkommnisse, die den Spielablauf betreffen, z. B. unkorrektes Verhalten, Fouls etc., sind sofort nach bekannt werden auf dem Original Spielbericht einzutragen und zu unterschreiben, und dem Vorstand zu melden.

11. Vorstandsmitglieder / Mannschaftskapitäne / Spielleiter

11.1 Die Obengenannten sind verpflichtet, den korrekten Spielablauf von Liga und Pokalspielen zu gewährleisten.

Dazu hat er/sie das Recht, bei allen Ligaspielen und Pokalspielen der Rhein-Pfalz-Liga Kontrollen, z. B. Gewicht der Darts, Abstand der Automaten, Passnummern usw. durchzuführen. Die Spielführer sind berechtigt bei unkorrektem Spielablauf ein Vorstandsmitglied anzurufen und um Korrektur zu bitten.

11.2 Spielberechtigungen für Spiellokale.

Die Spielberechtigungen werden von der Rhein-Pfalz Liga überprüft. Sollten Mängel vorhanden sein, erhält der Verein die Auflage, diese binnen 7 Tage, bzw. vor dem nächsten Ligaspiel zu beheben.

Mangelhafte Spielberechtigungen: 1.) Licht 2.) Höhe und Entfernung
3.) Spielraum 4.) Zustand der Automaten

12 Sporttechnische Voraussetzungen

12.1 Gespielt wird ausschließlich an der von der Rhein-Pfalz Liga anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten bzw. Automaten. Es müssen 2 Dartgeräte vorhanden sein.

12.2 Die Darts Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben im Boards ermöglichen.

12.3 Sie dürfen nicht länger als 20 cm sein.

12.4 Das Maximalgewicht beträgt 19 Gramm, Toleranz von 5 % ist gestattet.

12.5 Beim Ausbullen zählt die ganze Scheibe.

12.6 Die Abwurflinie:

Sie ist, mit ihrer dem Sportler zugewandten Kante, in einem Abstand von 2,37m (waagrecht gemessen) zum Board am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstands des Boardzentrums/der Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Boardzentrums (Bull) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z. B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen.

Ihre Breite ist nicht festgelegt. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet. Siehe Skizze letzte Seite.

13. Begriffsdefinitionen:

13.1. Wurf (Throw): Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen (Ausnahme: Es genügen weniger als drei geworfene Dartpfeile, um ein Leg zu beenden. Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten.

Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „Spieler-Wechsel-Taste“ drückt. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht möglich machen (z. B. Rollstuhlfahrer).

13.2. Leg: Es besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles.

13.3. Spiel (Game): Ist die Begegnung zweier Sportler oder Teams (zwei Personen). Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Legs gewonnen hat.

13.4. Match: Unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Spiele von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (als Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).

14. Grundregeln:

14.1. Der Sportler steht beim Wurf hinter der Abwurflinie.

14.2. Pro Wurf stehen drei Dartpfeile zur Verfügung.

14.3. Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt werden. Außer der Gegenspieler gewährt dies (FAIR PLAY).

14.4. Wenn ein Dartpfeil vom Board abbrallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden. Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige Pfeile werfen aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.

14.5 Während des Wurfs darf der Spieler die Abstandsleiste (Linie) nicht betreten. Ein Dart muss losgelassen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste (Linie) befinden. Wenn ein Dart aus Nervosität vor die Linie fällt, bevor der Arm in Wurfhaltung war, zählt dieser nicht als geworfen. Wünscht ein Spieler seine Darts von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste (Linie) befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste (Linie) befinden muss. Bei Rollstuhlfahrern mit der Reifenmitte (großes Rad) auf die Standleiste (Linie).

14.6. Verstößt ein Spieler gegen die Regel siehe 16.5, so wird dieser in Gegenwart seines Teamkapitäns verwarnet. Bei weiteren Zuwiderhandlungen droht Spielverlust. Fouls, die nicht mit 0:2 geahndet werden, sind auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Je nach Schwere erfolgt eine Abmahnung des Spielers, Kapitäns oder des gesamten Teams durch den Vorstand. Bei Wiederholung kann auf Beschluss des Ligavorstandes eine Sperre erfolgen.

14.7. Jeder Sportler ist verpflichtet, rechtzeitig zu seinem Spiel zu erscheinen. Erscheint er nach angemessener Zeit (z. B. nach zweimaligem Aufruf) spätestens aber nach drei Minuten nicht an der Abwurflinie, so hat er das Erste Leg verloren. Erscheint er nach weiteren drei Minuten noch immer nicht an der Abwurflinie, so hat er das Spiel verloren.

14.8. Alle Darts müssen ohne technische Hilfsmittel geworfen werden. Es darf auch nicht mit Magnetischen oder sonst manipulierte Darts gespielt werden.

14.9. Eine Wurfeinheit besteht aus 1, 2 oder 3 Darts.

14.10. Jeder Dart, der aus dem Elektronik - Board fällt und dabei keine Punkte zählt, darf nicht noch einmal geworfen werden.

14.11. Verändert ein Spieler schuldhaft den Zählerstand, hat er den letzten Zählerstand wieder herzustellen (durch Münzeinwurf). Das Spiel gilt nicht als verloren.

14.12. Satz, Spiel und Match ist dann beendet, wenn der Spieler die benötigte Zahl trifft. Dieses ist nur mit einem doppelten oder dreifachen Treffer möglich.

14.13. Jeder Spieler akzeptiert die vom Gerät angezeigte Punktzahl, auch dann, wenn der Dart aus dem Board fällt und keine Veränderung des Punktestands erfolgt. Sollte ein Gerät fortlaufend eine falsche Punktzahl anzeigen, muss die Begegnung an diesem Apparat abgebrochen werden. Das begonnene Match wird nicht gewertet. Die vorherigen Matches werden gewertet. Es findet eine neue Begegnung mit dem letzten Spielstand statt. Sollte dann nur ein Gerät vorhanden sein und der Spielstand über 50% der Spiele getätigt sein muss die Mannschafts-Begegnung fertig gespielt werden. Sollte am Anfang der Spielbegegnung ein Automat ausfallen, sollte ein neuer Ligaspieltermin vereinbart werden.

15. Punkteählung

15.1. Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Gerät), zählen null Punkte. Diese Dartpfeile dürfen nicht noch einmal geworfen werden. Findet kein Fehlwurfabzug durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die Start/Wechsel-Taste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereitzumachen. Dennoch hat derjenige Sportler, der seinen Wurf beginnt, darauf zu achten, dass das Gerät ihm Spielbereitschaft anzeigt.

15.2. Der Sportler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktezahl. Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen bzw. Meinungsverschiedenheiten zwischen den Sportlern entscheiden die Mannschaftskapitäne. Nur diese können entscheiden, ob das Spiel wiederholt wird. (FAIRPLAY) steckt der Dart sichtbar im Segment, ist das leg beim Finish-Dart gewonnen, auch wenn der Automat nicht abschaltet.

15.3. In den äußeren schmalen Ring geworfene Dartpfeile zählen doppelt, die in dem mittleren schmalen Ring dreifach, die ins Blaue Bull's Eye 25 und die ins rote Bull's Eye 50 Punkte.

15.4. Für die Spielvariationen 301 und 501 (ggfs. mit Zusatzoptionen) gilt: Erzielt ein Sportler mehr Punkte, als nötig sind, um auf null zu kommen, so ist dieser Wurf ungültig. Sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem ungültigen Wurf hatte.

15.5. Bei allen Ligabegegnungen wird "Best of Three" (drei) gespielt.

16.0 Fouls

Sie können von der Turnierleitung oder dem Vorstand mit Ausschluss geahndet werden.

16.1. Ablenkendes Verhalten, vom Spieler oder Zuschauer, Lautes rufen oder Brüllen, während ein Sportler wirft.

16.2. Mehrmaliges Übertreten der Abwurflinie, bevor die Punktezahl des auf das Board geworfenen Pfeils angezeigt wurde.

16.3. Absichtliche Verzögerung des Spiels.

16.4. Missbrauch (schlagen, treten) der Sportgeräte, der Pfeile oder unsportliches Benehmen.

16.5. Während des Wurfes haben sich alle Spieler, Zuschauer ruhig zu verhalten und nur dem im Wurf befindlichen Sportler ist es erlaubt, an den Schiedsrichter Fragen zu richten. Es sind auch keine verbalen Hilfen durch andere Sportler, Zuschauer erlaubt.

16.6. Wird vom Schiedsrichter Mannschaftskapitäne (anwesende Vorstandsmitglieder) nach mehrmaligen Verwarnungen auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Leg, eventuell sogar das Spiel gewonnen.

17. Sportgerätebedienung

17.1 Alle Elektronik-Dartgeräte müssen der Norm des Fabrikats Löwen-Dart sein. Andere Fabrikate sind dem Vorstand zu Überprüfung anzumelden. Bei Wettkämpfen muss das Board ausreichend beleuchtet sein.

17.2 Es gibt keine Rundenbegrenzungen. Gespielt wird generell an 2 Dartgeräte. Steht nur ein Dartgerät zu Verfügung (defekt), kann (sollte) das Spiel verlegt werden.

17.3 Beide Sportler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.

17.4. Jeder Sportler ist dafür verantwortlich, vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, dass das Gerät die Nummer des entsprechenden Sportlers anzeigt. Wirft ein Sportler, während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

a) Hat der Sportler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Start/Wechsel in die richtige Stellung gebracht und der Sportler darf nur seine verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d. h., der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start/Wechsel-Taste als Nächster usw.

b) Wirft der Sportler alle drei Darts unter der Nummer seines Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start/Wechsel-Taste das Spiel fort.

17.5 Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt (501, 301 oder MO) worden sein, so haben sie ein neues Spiel zu starten. Gibt es nachträglich Uneinigkeiten, muss das dem Vorstand schriftlich gemeldet werden.

17.6. Die Spiel und Turnierregeln der Rhein-Pfalz-Liga sind bindend.
Schiedsrichter sind anwesende Mannschaftskapitäne oder bei Anwesenheit ein Vorstandsmitglied.

18 Bußgeld Katalog

18.1 10,00 € Nach 2- maliger Verwarnung

1. unkorrektes Ausfüllen eines Spielberichtes.
2. Fehlende Unterschrift eines Spielführers oder Spielführerin
3. Verspätetes melden des Spielergebnisses innerhalb 24 Std.
4. Verspätetes Zusenden des Spielberichts.

18.2 15,00 € Nach 2 maliger Verwarnung

Verlegung eines Spieltages innerhalb der laufenden Saison, ohne Information des Vorstandes, gilt für beide Mannschaften.

18.3 25,00 €

1. Unkorrektes Verhalten eines Spielers, (persönliches Foul). Nach 2 maliger Verwarnung
2. Einsatz eines nicht gemeldeten Spielers sowie 0:16 Spielwertung.

18.4 25,00 € Nach 2 maliger Verwarnung

Unkorrektes Verhalten eines Spielers, Wiederholungsfall 25,00 € gegen den Spieler und 25,00 € gegen den Verein.

18.5 25,00 € Einsatz eines nicht registrierten Spielers 0:16 und 25,00 €

18.6 50,00 € Unentschuldigtes Fernbleiben von einem Spiel, sowie Spiel 0:16 verloren

Allgemeine Spielbedingungen für den Dart Automat.

Das Gerät muss so stehen, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bulls bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf der gleichen Höhe liegt, wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste (Linie) 172 cm beträgt. Das diagonale Maß muss 293 cm betragen, das ergibt eine Entfernung von 237 cm waagerecht zur Scheibe.

Skizze 2

