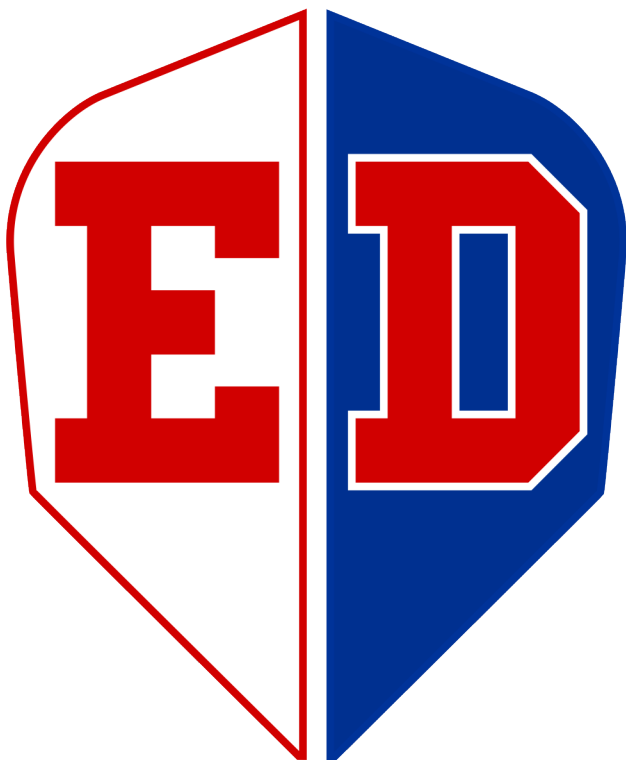


# Ligaregeln



**ILM**

**E-DART LIGA MARBURG**

# Ligaregeln

## Spielvarianten

### BZ – Liga

501 Double out  
16 Einzel Best of 5  
4 Doppel Best of 3  
Short Leg bis 18 Darts

### A – Liga

501 Double out  
16 Einzel Best of 3  
4 Doppel Best of 3  
Short Leg bis 18 Darts

### B – Liga

501 Master out  
16 Einzel Best of 3  
2 Doppel Best of 3  
Short Leg bis 18 Darts

### C – Liga

301 Single out  
16 Einzel Best of 3  
2 Doppel Best of 3  
Short Leg bis 12 Darts

## Spieleranmeldung

- Punkt 1.1 Für jeden Spieler ist eine Anmeldegebühr von 8 Euro zu zahlen
- Punkt 1.2 Das Mindestalter der E-Dartliga Marburg beträgt 16 Jahre
- Punkt 1.3 Ein Spieler darf sich nur in einem Team der E-Dartliga Marburg anmelden. Sollte ein Spieler nachweislich für mehr als ein Team spielen, wird er für eine komplette Saison gesperrt.
- Punkt 1.4 Nach dem Abgabeschluss der Teamanmeldung kann ein Spieler die Mannschaft nicht mehr wechseln.
- Punkt 1.5 Alle neu angemeldeten Teams oder Spieler beginnen ab der Saison 2/2014 in der C – Liga. Die Ligaleitung behält sich das Recht vor in Ausnahmefällen Teams oder Spieler, in Absprache mit diesen, höherklassig einzustufen.
- Punkt 1.6 Ein Spieler darf nur eine Klasse tiefer wechseln, ausgehend von seiner zuletzt gespielten Saison.
- Punkt 1.7 Ein Spieler kann einen Antrag auf Abstufung bei der Ligaleitung stellen. Die Ligaleitung entscheidet dann nach Beurteilung der Spielstärke über die Abstufung.
- Punkt 1.8 Zu einem Team der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal 2 Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielten. Erreicht eine Mannschaft einen Aufstiegsplatz, wird das Team und deren Spieler wie eine Mannschaft einer höheren Liga eingestuft.
- Punkt 1.9 Spielernachmeldungen sind bis vor den vorletzten Spieltag der Rückrunde gestattet. Danach dürfen keine Spieler mehr nachgemeldet werden. Spielernachmeldungen sind bis 16 Uhr des Spieltages möglich. Die Spielernachmeldegebühr muss bis spätestens 4 Tage nach der Spielernachmeldung bei der Ligaleitung eingegangen sein. Sollte dies nicht passieren, werden die Spiele und Sätze des nachgemeldeten Spielers aus der Spielwertung genommen und als verloren gewertet.

## Teamkapitäne

- Punkt 2.1 Jedes Team ernennt einen Teamkapitän und einen Ersatzkapitän. Diese sind für die Einhaltung der Ligaregeln der eigenen Mitspieler verantwortlich und müssen mit Adresse, Telefonnummer und E-mail Adresse bei der Ligaleitung angegeben werden.
- Punkt 2.2 Die Kapitäne sind der Ansprechpartner für die Ligaleitung und Kapitäne der anderen Teams.
- Punkt 2.3 Der Teamkapitän muss auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden, auch wenn dieser nur Ersatzspieler sein sollte. Ist der Teamkapitän verhindert, bei einem Spiel, muss ein Ersatzkapitän im Spielbericht eingetragen werden.

## Nichtantritt

- Punkt 3.1 Tritt ein Team 2mal nicht an, hat die Ligaleitung die Möglichkeit alle Spiele aus der Wertung zu nehmen und das Team für die nächste Saison zu sperren.
- Punkt 3.2 Sollte eine Mannschaft zu einem Spiel nicht antreten wird das Spiel mit 3:0, 16:2 und 32:4 für den Gegner gewertet. Die nicht angetretene Mannschaft bekommt einen Punkt abgezogen. Der Kapitän der Gewinnermannschaft füllt einen Spielbericht mit 4 seiner Spieler aus. Diese Spieler bekommen in der Einzelwertung ein 4:0 gutgeschrieben. Die beiden Doppel werden als verloren gewertet.
- Punkt 3.3 Tritt ein Team zu einem der letzten beiden Spieltage nicht bekommt es zusätzlich 3 Punkte abgezogen und wird zusätzlich einen Tabellenplatz nach unten gestuft, unabhängig von der Punktzahl
- Punkt 3.4 Sollte eine Mannschaft zu einem Auswärtsspiel nicht antreten, verliert sie im Rückspiel das Heimrecht. Sollte das Hinspiel schon gespielt worden sein und eine Mannschaft ein Auswärtsspiel absagen ( ohne die Möglichkeit das Heimrecht abgeben zu können ) muss die Mannschaft 50 Euro Strafe an den Wirt der Heimmannschaft zahlen

## Spieltermine

- Punkt 4.1 Gespielt wird an Freitag und Samstagen.
- Punkt 4.2 Die letzten beiden Spieltage dürfen nicht nach hinten verlegt werden.

## **Spielverlegungen**

- Punkt 5.1 Jede Spielverlegung ist bei der Ligaleitung per Formular, komplett ausgefüllt, anzumelden  
Das Formular ist auf der Homepage unter [www.e-dartliga-marburg.de/email-formulare/spielverlegungen/](http://www.e-dartliga-marburg.de/email-formulare/spielverlegungen/) zu finden.
- Punkt 5.2 Jede Spielverlegung ist immer von der absagenden Mannschaft zu melden.
- Punkt 5.3 Eine Spielverlegung ist mindestens 48 Std vor Spielbeginn einzureichen. Maßgebend ist der Eingang der Meldung von der Spielverlegung.
- Punkt 5.4 Absage am Spieltag: 2 Strafpunkte  
Absage 1 Tag vor dem Spieltag: 1 Strafpunkt
- Punkt 5.5 Die von der Absage betroffene Mannschaft bietet schriftlich 3 alternative neue Spieltermine dem Gegner an. ( Mindestens ein Termin an einem Wochenende ). Bei Übereinkunft mit einem neuen Termin, ist das Formular von der absagenden Mannschaft, an die Ligaleitung mit dem Ersatztermin zu senden.  
Bis zum Dienstag nach dem regulären Spieltermin muss der neue Spieltermin der Ligaleitung mitgeteilt worden sein.  
Sollte die absagende Mannschaft, die Terminauswahl nicht akzeptieren, setzt die Ligaleitung einen neuen Termin fest, der für beide Teams bindend ist. Sollte eine der beiden Mannschaften zu diesem Termin nicht erscheinen wird das Spiel, für die nicht anwesende Mannschaft, als verloren gewertet und zusätzlich wird der Mannschaft 1 Punkt abgezogen
- Punkt 5.6 Die betroffene Gaststätte bzw. der Wirt ist unverzüglich von der Heimmannschaft über die Verlegung zu informieren.
- Punkt 5.7 Jede Mannschaft kann bis zu 2 aktive Spielverlegungen pro Saison vornehmen. ( 1 Spiel in der Hinrunde und 1 Spiel in der Rückrunde.  
Bei jeder weiteren aktiven Spielverlegung gilt folgende Regel:  
3te aktive Verlegung: 1 Strafpunkt.  
4te aktive Verlegung: 2 Strafpunkt  
5te aktive Verlegung: 3 Strafpunkte ( Nur bei einem 7er oder 8er Spielplan )  
6te aktive Verlegung: 4 Strafpunkte ( Nur bei einem 7er oder 8er Spielplan )  
Ab der 7ten aktiven Verlegung ( oder 50% des Ligaplans ) wird das Team disqualifiziert!
- Punkt 5.7.1 Eine Mannschaft, welche schon 2 passive Verlegungen hat, hat ab dann das Recht eine Anfrage zur Spielverlegung abzulehnen. Sollte die Mannschaft eine Spielverlegung dann ablehnen, ist der Spieltermin im Spielplan für beide Teams bindend.
- Punkt 5.8 Eine Spielverlegung innerhalb des jeweiligen Wochenendes ( Freitag bis Sonntag ),gilt ebenfalls als Spielverlegung
- Punkt 5.9 Aktive Spielverlegung = Mannschaft will Spiel verlegen  
Passive Spielverlegung = Mannschaft wird um Spielverlegung gebeten
- Punkt 5.9.1 Ein Team darf während einer Saison 2mal mit nur 3 Spielern antreten. Beim dritten Antritt mit 3 Spielern, wird das Team disqualifiziert.

# Ligaregeln

## Spielverlauf

- Punkt 6.1 Der Dartautomat ist 15 min vor Spielbeginn für das Gästeteam reserviert. Sollte ein Team 30 min nach Spielbeginn nicht da sein, schickt der anwesende Teamkapitän einen mit seinen Spielern ausgefüllten Spielbericht an die Ligaleitung.
- Punkt 6.2 Es dürfen bis zur letzten Runde des Spiels Ersatzspieler nachgetragen werden.
- Punkt 6.3 Während des gesamten Spiels inkl. Teamgame, können eingetragene Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden. Das Auswechseln kann jederzeit stattfinden außer während einer laufenden Spielpaarung. Es dürfen bis zu 4 Spieler eingewechselt werden
- Punkt 6.4 Beide Spieler haben vor Spielbeginn darauf zu achten, das die richtige Spielvariante eingestellt ist. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, das die falsche Variante gewählt wurde, ist das Leg neu zu starten. Nach Beendigung mit einer falschen Variante, wird das Leg normal gewertet.
- Punkt 6.5 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt den ersten Satz. Das Gastteam dann den zweiten Satz. Sollte es einen dritten Satz zur Entscheidung geben, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs Bull's Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken müssen. Derjenige Spieler fängt den dritten Satz an, dessen Darts im Bull's Eye steckt oder am nächsten dran ist. Ein im Bull steckender Pfeil muss heraus gezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Bull wird der Wurf wiederholt. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt den Bull Shoot.
- Punkt 6.6 In der BZ, A und B – Liga muss auf 2 Automaten gespielt werden. In der C – Klasse wird auf einem bzw. kann auch auf 2 Automaten gespielt werden. Die höhere Klasse hat Priorität.
- Punkt 6.7 Sollte in der C – Liga auf einem Automat gespielt werden, gilt folgende Regel. Sollte kein Spieler nach Durchgang der 20sten Runde gecheckt haben, gibt es einen Bullshoot. Der Gewinner des Bullshoot hat das Leg gewonnen. Danach geht es normal weiter.
- Punkt 6.8 Sollte eine Mannschaft in der BZ, A - oder B Liga spielen, und ein 2ter Automat aus Platzgründen, in der Gaststätte nicht möglich sein kann die Ligaleitung nach Absprache mit dem Teamkapitän und dem Gastwirt eine Ausnahmegenehmigung erteilen und es tritt Regel 6.9 in Kraft.

## Spielablauf

- Punkt 7.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht übertreten werden. Es ist gestattet sich über die Linie zu beugen oder neben ihr zu werfen.
- Punkt 7.2 Alle 3 Darts müssen in Richtung Board geworfen werden. Im Doppel oder League Modus kann weiter gedrückt werden.
- Punkt 7.3 Alle Pfeile, die in Richtung Board geworfen wurden, gelten als geworfen, egal ob sie gezählt wurden oder von der Scheibe fallen. Es darf nicht nachgedrückt oder geworfen werden. Können sich die Spieler nicht einigen entscheiden die Kapitäne.
- Punkt 7.4 Wirft ein Spieler während eines Spiels auf den Score seines Gegners gibt es 2 Möglichkeiten fortzufahren.
- 1) Hat der Spieler weniger wie 3 Darts geworfen, wird die Spielerwechsellaste gedrückt und der Spieler kann die verbliebenen Pfeile auf seinen Score werfen. Nachdem die restlichen Pfeile geworfen wurden, wird durch die Spielerwechsellaste der Satz normal fortgesetzt.
  - 2) Wirft der Spieler alle 3 Darts, bevor er merkt das er auf den falschen Score wirft, hat er seine Runde damit beendet und durch 2maliges drücken der Spielerwechsellaste setzt der Gegner das Spiel fort.
- Punkt 7.5 Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktezahlen anzeigen, ist das Spiel auf einem anderen Automat fortzusetzen. Sollte es keine Einigung geben ist die Ligaleitung zu informieren und das Spiel wird dann an einem neuen von der Ligaleitung festgelegten Termin nachgeholt. Dieser Termin ist bindend.

## Spielabschluss

- Punkt 8.1 Es müssen alle Begegnungen des Spielberichtsbogen gespielt werden, auch wenn die Partie schon entschieden ist. Es dürfen keine Ergebnisse erfunden werden. Es gibt keinen Sudden Death mehr. Sollte es 9 zu 9 oder 10 zu 10 ( Bz-und A Liga ) stehen, wird das Spiel mit 1 zu 1 Punkten gewertet.
- Punkt 8.2 Nach dem letzten Spiel prüfen die Kapitäne den Spielberichtsbogen und bestätigen die Richtigkeit mit ihrer Unterschrift. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat die Ligaleitung die Möglichkeit die Teams und/oder die Teamkapitäne zu disqualifizieren/sperrern und/oder die Partie nicht zu werten. Änderungen der Spielpläne nachdem sie bei der Ligaleitung abgegeben wurden, werden nicht berücksichtigt.
- Punkt 8.3 Der Spielberichtsbogen muss bis spätestens Dienstag nach dem jeweiligen Spieltermin bis spätestens 19 Uhr der Ligaleitung vorliegen.
- Punkt 8.4 Das Siegerteam ist verantwortlich für die Mitteilung des Spielberichtsbogen an die Ligaleitung Der Spielberichtsbogen muss bis zu dem, von der Ligaleitung festgelegten Zeitpunkt, der Ligaleitung vorliegen, ansonsten kann das Spiel für die Siegermannschaft mit 0:3 – 2:16 – 4:32 als verloren gewertet werden und die Mannschaft wird mit 5 Euro bestraft.

# Ligaregeln

## Auf- Abstiegsregel

- Punkt 9.1 Der jeweils Gruppenerste einer Klasse steigt in die nächsthöhere Liga auf und der letztplatzierte steigt eine Liga ab. Die Platzierung ergibt sich durch folgende Punkte
- 1) Punktverhältniss ( Anzahl gewonnener Punkte )
  - 2) Spielverhältniss ( Anzahl gewonnener Spiele )
  - 3) Satzverhältniss ( Anzahl gewonnener Sätze )
- Punkt 9.2 Eine Ligagruppe besteht aus 5 bis 8 Mannschaften.
- Punkt 9.3 Fällt ein Team einer höheren Liga zur nächsten Saison aus, dann kann die Ligaleitung das nächste bestplatzierte Team der darunter liegenden Liga nachrücken lassen.
- Punkt 9.4 Sollte es durch eine ungerade Gruppengröße oder Sonderregelungen erforderlich sein, kann die Ligaleitung auch die/den vorletzten Platz/Plätze einer/mehrerer Gruppen mitabsteigen lassen.

## Sporttechnische Voraussetzungen

- Punkt 10.1 Gespielt wird an den Löwen Dart Geräten mit Turnier Board. Andere Dartautomaten müssen vorher mit der Ligaleitung abgesprochen und genehmigt werden.
- Punkt 10.2 Die Abwurflinie muss an der dem Gerät zugewandten Kante 2,37m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonal Abstandes von Bulls Eye zu Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93m. Im Zweifel ( z.B. unebener Boden ) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden.
- Punkt 10.3 Gespielt werden darf mit folgenden Darts:
- 1) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein stecken bleiben im Board ermöglichen.
  - 2) Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein
  - 3) Das Maximalgewicht beträgt 21 Gramm ( Toleranz 5% )
- Punkt 10.4 Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden z.B. Lautstärke der Musik, Standort des Sportgerätes usw. )

## Pokalrunde

- Punkt 11.1 Für die Pokalrunde sind automatisch alle Mannschaften der E-Dartliga Marburg qualifiziert. Die Mannschaften die nicht an der Pokalrunde teilnehmen möchten, teilen dies vor Saisonbeginn der Ligaleitung mit.
- Punkt 11.2 Spielmodus:  
**Doppel 1 + 2=** 501 Master out.  
**Runde 1** = Shanghai  
**Runde 2** = 301 Master out.  
**Runde 3** = Cricket  
**Runde 4** = Split Score  
Sollte in der Gaststätte ein Automat stehen der kein Split Score, Shanghai oder Cricket spielen kann, wird in der jeweiligen Runde 301 Master out gespielt. **Erklärungen der Spielvarianten auf der letzten Seite**
- Punkt 11.3 Sollte es Beendigung eines Satzes unentschieden stehen, entscheidet der Bullwurf über den Gewinner des Satzes.
- Punkt 11.4 Sollte es nach Spielende unentschieden stehen entscheidet der Sudden Death. Best of 1. Gespielt wird 501 Master out.
- Punkt 11.5 Die Ligaleitung legt die Stichtage für die Pokalrunde über die ganze Saison fest. Sollten sich beide aufeinander treffenden Mannschaften nicht auf einen Termin einigen, ist der von der Ligaleitung festgelegte Stichtag automatisch der Spieltag für die jeweilige Pokalrunde. Beginn ist dann 19 Uhr.
- Punkt 11.6 Die erst gezogene Mannschaft hat Heimrecht. Die Teamkapitäne bekommen nach Anfrage von der Ligaleitung die Nummer des jeweiligen Gegners der Pokalrunde zugeschickt um einen Termin zu besprechen.
- Punkt 11.7 Jeder Wirt zahlt pro Pokalrunde bei einem Heimspiel seiner Mannschaft 15€. Sollte eine Mannschaft ein Freilos bekommen, braucht der Wirt nichts bezahlen. Sollte eine Mannschaft zu einem Pokalspiel nicht antreten, braucht der Wirt auch nichts zu bezahlen aber die Mannschaft die nicht antritt wird mit einer Strafe von 25€ belegt ( Die in den Preisgeldtopf der Pokalrunde geht )
- Punkt 11.8 Das Pokalfinale und das Spiel um Platz 3 finden dann am Abschlussturnier statt.
- Punkt 11.9 Preisgeldverteilung 1.Platz = 50 %  
2.Platz = 30 %  
3.Platz = 20 %  
4.Platz = Getränkegutschein für das Abschlussturnier
- Punkt 11.10 Ab der 2ten Pokalrunde dürfen nur Spieler in einem Pokalspiel eingesetzt werden die zuvor in mindestens einem Ligaspiel zum Einsatz kamen.
- Punkt 11.11 Sollte eine Mannschaft in einer Pokalrunde nicht antreten, hat die Ligaleitung die Möglichkeit die Mannschaft für die nächste Pokalrunde zu sperren.

## Strafen

- Punkt 12.1 Sollte eine Mannschaft mit einer Geldstrafe bestraft werden, dann wird die Geldstrafe am Ende der Saison vom Preisgeld abgezogen.

## Preisgeld

- Punkt 13.1 Sollte das Preisgeld nicht innerhalb von 6 Wochen nach dem Abschlussturnier abgeholt werden, geht das Preisgeld in den Spendentopf der dann stattfindenden Spendenaktion

# Erklärung der Spielvarianten Der Pokalrunde

Gespielt werden alle Varianten in der Pokalrunde Best of 3

## Shanghai

Jeder Spieler hat 3 Pfeile pro Durchgang zur Verfügung. Das Ziel des Spiels ist es, der Reihe nach jedes Segment, beginnend mit Segment #1 bis Segment # 20 und zum Schluss das Bulls Eye zu treffen.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach 7 Durchgängen oder einem Shanghai gewinnt. Das Gerät zeigt jedem Spieler in jeder Runde das nächste zu treffende Segment an. Mit einem Shanghai gewinnt ein Spieler dadurch, dass er drei aufeinander folgende Zahlen in unterschiedlichen Wertungsbereichen, nämlich ein Single-Segment, ein Double-Segment ein Triple-Segment, trifft.

**Beispiel: Spieler trifft 4,5 und 6 im 4ten Durchgang, und zwar zuerst "Triple 4", dann "Single 5" und die "Double 6", dann ist das ein Shanghai.**

## Cricket

Ziel von Cricket ist es, alle Felder von 15 bis 20 und das Bulls Eye auszuwerfen, bevor der Gegner dies tut. Zum Auswerfen eines Feldes muss der Spieler das besagte Feld 3mal treffen. Sobald ein Spieler ein Feld ausgeworfen hat, so kann er auf diesem Feld solange Punkte sammeln, bis der andere Spieler dieses Feld ebenfalls ausgeworfen hat.

Der Spieler der alle Felder ausgeworfen hat, und dessen Punktzahl höher ist als die seines Gegners, gewinnt das Spiel. Sollte kein Spieler nach 20 Runden alle Zahlen zugeworfen haben, gewinnt der Spieler der nach 20 Runden die höchste Punktzahl hat. Bei Punktgleichheit gewinnt der Spieler mit den meisten ausgeworfenen Feldern. Falls die Anzahl der ausgeworfenen Feldern ebenfalls gleich ist, entscheidet ein Bullshoot über das Leg.

## Split Score

Jeder Spieler startet mit 40 Punkten. Es gilt jede Runde möglichst mit allen 3 Darts ein vorgegebenes Ziel zu treffen. Der Automat zeigt in jeder Runde die zu werfende Zahl an. Die geworfenen Felder werden auf die vorhandenen Punkte dazu gerechnet. Wird eine Zahlvorgabe gar nicht getroffen, halbiert sich die bis dahin erreichte Punktzahl. Gewinner ist derjenige der nach 9 Runden die höchste Punktzahl hat.

Sollte es zu Streitfragen kommen, ist die Ligaleitung zu informieren um diese mit ihr zu klären