

Regelwerk der Dart-Champions-League

1.1. Ligaeinteilung

Die DCLL besteht aus Ligen von bis zu 10 Mannschaften.

Melden sich in einer Liga 12 Mannschaften, wird in der Hin- als auch in der Rückrunde eine Englische Woche gespielt, das heißt es finden in einer Woche zwei Begegnungen statt.

Melden sich in einer Liga mehr als 13 Mannschaften, wird in zwei Untergruppen gespielt.

Die beiden Erstplatzierten Mannschaften jeder Untergruppe spielen dann über Kreuz um die Platzierungen und die Ersten und Zweiten steigen auf. Jeweils die erste Mannschaft der einen Untergruppe spielt gegen die Zweite der anderen Gruppe. Die Spiele finden auf neutralem Boden statt. Der Spielort und der Termin werden durch den Vorstand festgelegt.

Das Heimrecht wird durch Ausbullen ermittelt.

Ist nach dem Spiel durch Punkt- und Satzgleichheit keine eindeutig Rangliste entstanden, wird diese durch ein Teamleg ermittelt.

Für die beiden Letztplatzierten jeder Untergruppe gilt die gleiche Regelung.

1.2. Auf –und Abstieg

Bei Saisonende steigen die jeweils Erst- und Zweitplatzierten der Liga in die nächst höherer Liga auf. Aus der 1. und 2. Liga steigen jeweils die beiden Letztplatzierten in die nächst tiefere Liga ab.

neue Mannschaften werden aufgrund ihrer Spielstärke von dem Ligavorstand eingestuft.

Sofern durch Auflösung einzelner Mannschaften Plätze in der 1. oder 2. Liga frei sind oder die gesamte Dartliga nach oben hin erweitert werden muss, werden einzelne Mannschaften durch den Ligavorstand eingestuft bzw. hoch gestuft.

1.3. Spielbericht

Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass ein blanko Spielberichtsbogen vor Ort ist und von ihr vollständig ausgefüllt wird.

Nach Spielende unterschreiben beide Kapitäne den Spielberichtsbogen und bestätigen somit das vollständige und korrekte Ausfüllen des Spielberichts Bogens. Ein späterer Einwand kann nicht anerkannt werden.

Sollten die Angaben nicht vollständig sein, so wird ein Strafgeld für die Heimmannschaft in Höhe von 2,50 € erhoben.

Die Heimmannschaft hat die Bringschuld und trägt Sorge, dass der Spielbericht mit dem Spielgeld am Montag nach dem Spiel im Ligabüro abgegeben wird.

Sollte der Spielberichtsbogen und / oder das Spielgeld nicht rechtzeitig abgegeben werden, wird ein Strafgeld von 30,-€ erhoben.

1.4. Start – Spieleinsatz

Das Startgeld pro Mannschaft beträgt für die 1. Liga 170 €, für die 2. Liga 140 € und für die 3. Liga 110 €.

Das Startgeld pro Spieler beträgt 8,-€.

Beide Startgelder sind bei der Anmeldung zu entrichten.

Eine Mannschaft und ein/e Spieler/in kann nur dann angemeldet werden, wenn alle Unterlagen vorhanden sind (Passbild, Anmeldeformular und Startgeld).

Der Spieleinsatz beträgt pro Begegnung in der 1. Liga 12 €, in der 2. Liga 10 € und in der 3. Liga 8 €, der durch die unterlegende Mannschaft bezahlt werden muss.

Der Spieleinsatz der unterlegenen Mannschaft und das Startgeld der Mannschaften fließen in den Jackpot und werden zu 100% ausgeschüttet.

Ein Teil des Startgeldes pro Spieler wird für den Verwaltungsaufwand der Liga genutzt, der Rest vom Startgeld wird mit dem Jackpot an die Mannschaften ausgeschüttet.

1.5. Delegiertenversammlung

Delegiertenversammlungen bzw. Cap-Versammlungen finden dreimal in der Saison statt und werden nach jeder Versammlung neu bekannt gegeben. Bei Nichterscheinen von mindestens einem Mannschaftsmitglied pro Mannschaft auf den Versammlungen, wird ein Strafgeld von 30,-€ erhoben.

Grundlegende Punkte können nur zu Beginn einer neuen Saison geändert werden

Diese Entscheidungen werden von den Kapitänen in einer Versammlung abgestimmt. Bei Abstimmungen gewinnt die einfache Mehrheit. Nicht anwesende Kapitäne müssen sämtliche Entscheidungen akzeptieren.

Entscheidungen, die den laufenden Spielbetrieb betreffen, werden vom Ligavorstand bestimmt.

1.6. Einführung

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für den reibungslosen und klaren Ablauf der Dart-Champions–League–Lübeck.

Es enthält alle Informationen zur Anmeldung, Ligaaufbau, dem Spielmodus und zu beachtende Regeln.

Notwendige Änderungen des Regelwerks zur Aufrechterhaltung des Spielbetriebes werden durch den Vorstand kurzfristig entschieden und auf der Delegiertenversammlung und Internet bekannt gegeben.

Jede Mannschaft kann Vorschläge für Änderungen und Ergänzungen des Regelwerks schriftlich an den Vorstand richten.

Sollte es zu in diesem Regelwerk nicht beschriebenen Situationen kommen, behält sich die Ligaleitung die endgültige Entscheidung vor.

1.7. Rahmenbedingungen

Der Vorstand und die Ligaobmänner behalten sich vor, die Aufstellung der Automaten und die Rahmenbedingungen der Spiellokale zu kontrollieren ggf. Maßnahmen zur Optimierung der Spielbedingungen vorzuschlagen Spiellokale, die die Grundvoraussetzungen für einen ordnungsgemäßen Ablauf der Punktspiele nicht erfüllen, können vom Vorstand als Punktspielstätte ausgeschlossen werden, wenn keine Optimierung möglich ist.

Die Heimspielstätte muss so gewählt werden, dass auch Spieler unter 18 Jahren der Aufenthalt zum Punktspielbetrieb gestattet ist.

1.8. Geltung

Jeder Spieler der DCLL muss von diesem Regelwerk Kenntnis haben und entsprechend nach ihm handeln. Dieses Regelwerk ist ab Bekanntgabe auf der Delegiertenversammlung bis auf weiteres gültig.

1.9. Mannschaftsmeldung

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6 Spieler/in, Mehranmeldungen sind auf dem Änderungsformular möglich.

Das Mindestalter für Spieler/in beträgt 18 Jahre, für jüngere Spieler ist das Jugendschutzgesetz einzuhalten.

Kapitäne, Co-Kapitäne müssen Volljährig sein, um das Amt ausführen zu können.

Mannschaften, die in der DCLL spielen möchten, müssen sich mit dem hierfür gültigen Formular im Ligabüro anmelden.

Die Daten des Kapitäns, Co-Kapitäns müssen auf dem Formular vollständig (Namen / Vornamen / E-Mail Adresse / Telefonnr. / Geburtsdatum) angegeben werden.

Der jeweilige Anmeldeschluß wird mit der Einladung zur Delegiertenversammlung bekannt gegeben.

Die Anmeldung ist nur gültig, wenn sie vom Kapitän und Co-Kapitän der Mannschaft ordnungsgemäß ausgefüllt (ohne Zusätze), unterschrieben und die Anmeldegebühr nachweislich fristgerecht entrichtet wurde.

2.2. Das Ligabüro

Das Ligabüro ist Montag nach dem Spieltag in der Zeit von 18.30 bis 19.30 Uhr für jeden zugänglich. Ansprechpartner findet ihr dann vor Ort. Voraussichtlich ist das Ligabüro dann mit mindestens zwei Leuten besetzt. (Weißer Schwan, Schwartauer Landstr. 99)

3.1. Spieldisziplin

Es wird 501 Master Out League gespielt. Vor Spielbeginn werden die Spielpaarungen von den Kapitänen ausgewürfelt. Es werden 16 Sätze gespielt. Der 16. Satz wird in der Halbzeit ausgewürfelt. Es findet ein Hin- und ein Rückspiel statt. Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass Spielgeld für 64 Spiele eingeworfen wird.

Die Heimmannschaft spielt bei ungeraden Spielen an Position 1 und 3, die Gastmannschaft spielt bei geraden Spielen an Position 1 und 3.

Sollte ein Satz in der 15. Runde nicht beendet sein, so wird dieser mit 0,5:0,5 Punkten als unentschieden gewertet. In diesem Fall erhält keiner der Spieler einen Punkt für die Einzelrangliste.

Gewonnen hat die Mannschaft mit der höchsten Anzahl der beendeten Sätze. Der siegreichen Mannschaft werden 3:0 Punkte und die beendeten Sätze gutgeschrieben. Die unterlegene Mannschaft erhält 0:3 Punkte und die beendeten Sätze. Bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

Jede Mannschaft hat die Möglichkeit nach dem 8. Spiel (Halbzeit) 3 Spieler auszuwechseln.

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden.

Beide Teamkapitäne überprüfen, dass die richtigen Namen aufgerufen werden.

Ein aufgerufener Spieler hat maximal drei Minuten Zeit, sich am Spielgerät einzufinden.

Tritt der Spieler nach drei Minuten nicht zu seinem Spiel an, so hat er das Spiel verloren.

Vor den Spielen müssen die aufgerufenen Spieler darauf achten, dass die richtige Spielvariante gewählt wurde.

Wird ein Leg mit der falschen Spielvariante begonnen, so wird dieses wiederholt.

3.2. Spielverlegung

Der angegebene Spieltag ist einzuhalten.

Kann eine Mannschaft an einen Spieltag nicht mit mindestens 6 Spieler/in antreten, so ist das Spiel zu verlegen.

Die Verlegung ist mit der gegnerischen Mannschaft mindestens 48 Std. vor Spielbeginn abzusprechen.

Die Ligaobmänner sind von beiden Kapitänen davon zu unterrichten.

Ist bis zu diesem Termin keine Anfrage bei den Ligaobmännern auf Verlegung vorhanden, so gilt der reguläre, im Spielplan festgelegte, Termin.

Die Mannschaft, die verlegen muss, muss bei der gegnerischen Mannschaft drei Termine vorschlagen.

Verlegte Spiele müssen innerhalb von vier Wochen nachgeholt werden.

Sollten keine Einigung auf einen Termin erfolgen, entscheidet der Ligaobmann und setzt für beide Mannschaften einen der drei Termine verbindlich fest.

Die Mannschaft die zum festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren.

Der letzte Spieltag einer Saison sollte nicht verschoben werden, dies ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Ligaobmänner erlaubt und darf nur vorverlegt werden.

Nach dem letzten Spieltag sind keine Nachholspiele möglich.

3.3. Mannschaftsanmeldung

Die Anmeldung erfolgt durch Abgabe des Anmeldeformulars und der Überweisung der vollständigen Meldegebühr an das Ligabüro.

Die Meldegebühr muss bis spätestens zum, vom Vorstand, angegebenen Zeitpunkt vollständig eingegangen sein. Der Vorstand behält sich die Ablehnung einzelner Spieler vor. Alle vom Spieler gemachten Angaben zur Person unterliegen dem Datenschutz und werden keinesfalls weitergegeben.

3.4. Spielerpass

Jeder Spieler/in erhält einen Spielerpass. Der Pass muss der gegnerischen Mannschaft vorgelegt werden. Kann ein Spieler/in sich nicht ausweisen, ist er unter Vorbehalt spielberechtigt. Dieses wird auf dem Spielbericht vermerkt, so dass die Ligaleitung die Spielberechtigung nachträglich überprüfen kann. Falls der Spieler/in nicht spielberechtigt war, ist das Spiel mit 16: 0 verloren.

Bei Austritt eines Spielers aus einer Mannschaft verbleibt der Pass so lange in der Mannschaft bis keine Ansprüche an den Spieler/in bestehen.

3.5. Spielberechtigung

Ein Spieler/in ist für die laufende Saison spielberechtigt, wenn er/ sie Mitglied einer gemeldeten Mannschaft ist und die Spielberechtigung der Ligaleitung erhalten hat.

Spieler, die in der laufenden Saison noch nicht gemeldet sind und in einer gemeldeten Mannschaft neu eintreten, sind sofort nach vollständiger Anmeldung spielberechtigt

3.6. Spieler Nach und Abmeldungen

Nachmeldungen müssen am Ligabürotag im Ligabüro abgegeben werden.

Nachmeldungen sind jederzeit möglich, jedoch nur, wenn der Spieler/in in der laufenden Saison nicht in einer anderen Mannschaft der DCLL gemeldet war.

Das Wechseln einzelner Spieler/in in eine andere Mannschaft ist nur während der Halbzeit bzw. am Saisonende möglich.

3.7. Spielstättenwechsel

Ein Lokalwechsel ist in der laufenden Saison nur bei Schließung oder nach der Halbzeit möglich.

Ausnahmen erfordern die Zustimmung des Vorstandes.

Die Ligaobmänner jeder Liga haben sich vor Spielstättenwechsel von den Rahmenbedingungen der neuen Spielstätte zu überzeugen (siehe Punkt 1.7).

Erst wenn keinerlei Bedenken seitens der Ligaobmänner und des Vorstandes besteht darf ein Spielstättenwechsel in der laufenden Saison erfolgen.

3.8. Ligaplatz

Der Ligaplatz bleibt bei der Mehrheit der Mannschaft.

Besteht eine neue Mannschaft zu 5 Spielern und mehr aus einer Mannschaft, die sich nicht wieder angemeldet hat, behält die neue Mannschaft den Ligaplatz.

3.9. Lokalverbot

Hat ein Spieler/in in einem Spiellokal Hausverbot, ist mit dem gegnerischen Kapitän /Co Kapitän und dem Wirt über eine Aussetzung des Hausverbotes für die Dauer des Ligaspiels zu verhandeln.

Besteht der Wirt auf das Hausverbot, wird das Spiel ohne den entsprechenden Spieler/in ausgetragen.

Ausnahme: Eine Mannschaft ist nur mit 6 Spielern gemeldet, dann kann in ein benachbartes Ausweichlokal gewechselt werden.

4.0. Streitfragen

Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Der Einspruch muss spätestens 48 Stunden nach Spielschluss beim Ligaobmann eingehend schriftlich begründet werden.

Über Einsprüche und Streitfälle entscheidet die Ligaleitung verbindlich.

Mannschaften, und einzelne Spieler, die permanent oder schwerwiegend gegen die Spielordnung oder die Interessen der Liga verstoßen, können von der Ligaleitung aus der Liga ausgeschlossen werden.

4.1. Auflösung /Disqualifikation von Mannschaften

Bei Auflösung bzw. Disqualifikation einer Mannschaft werden keine Gelder zurückerstattet.

Die Preisgelder in der betreffenden Liga werden nicht reduziert. Die Spiele werden mit 0:3 Punkten bewertet.

Der Spieleinsatz bis Saisonende ist im Ligabüro von den Mannschaften zu zahlen. Die Spieler/in sind so lange gesperrt bis die Restschulden an den DCLL beglichen sind.

4.1.1 Neuanmeldung Mannschaften

Der Ligavorstand behält sich vor, die Spielstärke der Spieler anhand der Spielberichte der Vorsaison einzustufen und mögliche Sonderregelungen für den Einsatz dieser Spieler zu treffen, oder eine gesamte Mannschaft einzustufen.

Werden innerhalb der laufenden Saison mehrere höher klassige Spieler nachgemeldet, so dass die Mannschaft nicht mehr in der berechtigten Liga spielen dürfte, so werden diese Spieler die komplette Saison gesperrt.

4.2. Der Kapitän

Der Kapitän ist Kontaktperson zwischen Mannschaften und Ligaleitung.

Seine Aufgabe ist es, Regelwerk und Ligapost an alle Mannschaftsmitglieder weiterzugeben und alle Unterlagen wie z.B. Spielberichte, An- und Nachmeldungen unverzüglich und vollständig in das Ligabüro zu bringen.

Er ist dafür verantwortlich, dass der Spielbetrieb reibungslos abläuft, alle Spiele abgehalten werden und die Spieler seiner Mannschaft das Regelwerk, insbesondere bzgl. sportlicher Fairness kennen und einhalten. Er ist für die Einhaltung der Ligaordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

Bei Verhinderung wird er vom Co-Kapitän vertreten.

Änderungen von Telefonnummern und Adressen von Kapitän und Co sind der Ligaleitung unverzüglich mitzuteilen.

4.3. Kapitäns und Co-Kapitänswechsel

Kapitäns und Co-Kapitäns wechsel sind jederzeit möglich und werden mit Eingang des Formulars im Ligabüro wirksam.

4.4. Tabellen

Alle Mannschaften können die Tabellen sowie die Einzelwertungen aus dem Internet beziehen.

5. Ligaspiel

5.1. Dartgeräte

Gespielt wird auf Geräte von Merkur, Löwe sowie anderen, die dem Turnierstand entsprechen.

Das Gerät muss ebenerdig und gradlinig zur Abwurfline stehen, des Weiteren darf kein Spieler in seiner Wurftechnik durch Personen behindert werden, der unmittelbare Blickwinkel des Darters/in darf nicht durch Personen gestört werden.

Die Scheibenhöhe beträgt (Bullmitte) 173cm, die Entfernung der Abwurfline zum Scheibenmittelpunkt 293,5cm und die waagerechte 237cm.

Bei Verdacht auf unkorrektem Stand ist vor Spielbeginn zu kontrollieren, spätere Proteste werden nicht anerkannt.

5.2. Darts

Das Höchstzulässige Dartgewicht beträgt (incl. Spitze) 20 Gramm.

5.3. Zählweise der Dartgeräte

Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen.

Ausnahme: Wenn beim Check der Dart im entsprechenden Feld steckt und das Gerät das Spiel nicht beendet, werden beide Kapitäne den Dart kontrollieren und bei korrektem Check den Satz beenden.

Versagt die Elektronik des Gerätes mehrmals oder völlig, so ist das Spiel abubrechen. Steht ein zweites Gerät zur Verfügung, so wird der Satz dort neu begonnen. Sollte auch das nicht möglich sein, wird die Begegnung zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt.

Der Spielbericht ist mit Begründung für den Spielabbruch im Ligabüro abzugeben.

5.4. Einspielzeit

Die Ligaspiele sollten frühestens um 19.00 Uhr und spätestens um 20.00 Uhr beginnen. Falls zu diesem Zeitpunkt noch keine 6 Spieler anwesend sind, kann der Beginn bis 20.30 Uhr verschoben werden.

Der Gastmannschaft ist eine Einspielzeit, auf dem Spielgerät an dem das Spiel stattfindet, von 30 Min. zu gewähren.

Sollte eine Gastmannschaft z.B. erst um 20.00 Uhr eintreffen, so hat sie keine Zeit mehr zum Einspielen.