

## **Ligaspielordnung der Freien Dartliga Darmstadt (FDD)**

**Die Ligaspielordnung gilt als Ergänzung zur Satzung und regelt den Spielbetrieb.**

### **Teil 1: Allgemeine Spielregeln**

#### **Allgemeines**

- » Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind. Jeder Dart sollte aus einer Spitze (Point), einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen.
- » Der Teamcaptain hat das Recht, vor Spielbeginn eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste (Oche) vom Board zu verlangen.
- » Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, die in dieser Spielordnung festgehaltenen Regeln zu halten.
- » In Streitfällen entscheiden der Ligaleiter und sein Vertreter, sowie der Ligaausschuß der Freien Dartliga Darmstadt.

#### **Beginn und Beendigung eines Spiels**

- » Der Beginner des ersten Leg eines Spiels wird durch einen Münzwurf vor Spielbeginn durch die Teamcaptain´s nach der Aufstellung der Einzelpaarungen ermittelt.
- » Bei allen Spielen '501' wird 'straight in, double out' gespielt, d.h. ein Leg beginnt ohne Doppel, muss aber mit einem Doppel beendet werden. Es gilt die Bust-Regel. Sie besagt, dass ein Spieler, der mehr punktet als er Rest hat (einschl. Score '1' bei Rest '2') einen ungültigen Wurf erzielt hat (Bust). Der Spieler bleibt auf der Restpunktzahl, die er vor dem ungültigen Wurf hatte.
- » Der Spieler, der zuerst seine Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null reduziert, ist Gewinner des Legs.
- » Der Schreiber ist auch gleich Schiedsrichter, dieser gibt nur dann durch ein deutliches Zeichen zu erkennen, dass ein Leg, Set oder Match beendet wurde, wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Erst das Zeichen des Schreibers / Schiedsrichters beendet Leg, Set oder Match. Die Darts dürfen erst nach dem Zeichen des Schreibers / Schiedsrichters aus dem Board gezogen werden.

#### **Der Wurf**

- » Alle Darts müssen aus dem Stand, vorsätzlich und nacheinander mit der Hand auf das Board geworfen werden. Bei einer ersichtlichen Körperbehinderung kann hiervon abgewichen werden.
- » Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss geworfen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
- » Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, der Spieler beendet Leg, Set oder Match mit weniger als den drei ihm zur Verfügung stehenden Darts.
- » Ein Dart, der aus dem Board heraus fällt oder daran abprallt darf nicht wieder geworfen werden.

#### **Punkte, Score**

- » Die erzielten Punkte werden nur dann gewertet, wenn die Spitze des Darts im zählbaren Bereich stecken bleibt oder die Oberfläche des Boards dauerhaft berührt, bis der Spieler die Darts wieder herausgezogen hat.
- » Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart eindringt bzw. dessen Oberfläche die Spitze dauerhaft berührt.

- » Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber registriert worden ist, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss, den Wurf zu überprüfen.
- » Nachdem die Darts aus dem Board gezogen worden sind, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr möglich.
- » Jede Punktzahl und jede Subtraktion sollten von Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss vor dem nächsten Wurf erfolgen. Korrekturen bezüglich notierter Punktzahl bzw. Subtraktion sind nur bis zum nächsten Wurf des betreffenden Spielers möglich.
- » Das Scoreboard (Tafel oder ähnliche Einrichtung) muss für den Spieler deutlich sichtbar in Augenhöhe, nach Möglichkeit neben dem Board, angebracht sein. Der Punktstand muss für den Spieler deutlich lesbar vom Schreiber notiert werden.
- » Der Schreiber / Schiedsrichter ist Obmann für Streitigkeiten, die während des von ihm geschriebenen Spiels entstehen. Er kann bei Bedarf mit den beteiligten Teamcaptain Rücksprache halten, bevor er eine Entscheidung trifft.

### Übungswürfe

- » Jeder Spieler darf sich vor Beginn seines Matches gemeinsam im Wechsel mit seinem Gegner insgesamt drei Minuten lang an dem Board, an dem das Match stattfinden soll, einwerfen.
- » An Boards, die beim Wurf der Spieler in deren Sichtbereich liegen, sind während des Matches keine Übungswürfe gestattet (Ausnahme parallel laufende Spiele oder mit dem Einverständnis der Spieler).

### Das Spiel

- » Erscheint ein Spieler (bzw. ein komplettes Doppel) nicht binnen 5 Minuten nach Beendigung des vorangegangenen Matches an dem betreffenden Board zum anstehenden Match, oder spielt er (bzw. es) dieses nicht zu Ende, so wird dieses mit 2:0 für den (bzw. die) Gegner gewertet.
- » Im Spielbereich sollten sich nur der Schreiber und die am Match beteiligten Spieler aufhalten.
- » Vor dem werfenden Spieler darf sich nur der Schreiber aufhalten. Er sollte seine Bewegungen während des Wurfes auf ein Minimum reduzieren. Ihm ist es untersagt, während seiner Tätigkeit als Schreiber zu rauchen und zu trinken. Das Trinken ist nur in der kurzen Pause zwischen zwei Legs gestattet.
- » Der werfende Spieler kann den Schreiber / Schiedsrichter (und nur diesen) nach der geworfenen Punktzahl (Score) oder Restzahl (Restscore) fragen, (dieser muss aber selbst gerechnet werden). Der Schreiber muss dem Spieler wahrheitsgemäß antworten, darf ihm jedoch keine Angaben machen über die Art und Weise, wie das Leg zu beenden ist.
- » Spielern mit einer erkennbaren Sehbehinderung darf auch zusätzlich durch ein Mitglied seines Teams vorgesagt werden. Das Vorsagen von Würfeln durch nicht aktiv am Spiel beteiligte Mitspielern ist untersagt, es sei denn, man spielt mit dem Spieler zusammen das Doppel.
- » Alle Fragen, die die Punktzahl und die Subtraktion betreffen, müssen geklärt sein, bevor der Spieler seinen nächsten Wurf ausführt.
- » Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches durch das Zeichen des Schreibers ('Game shot') sind Beanstandungen bezüglich des Punktstandes oder der Subtraktion nicht mehr zulässig.
- » Tritt bei einem Spieler während des Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, so sind ihm 3 Minuten Zeit zu gewähren, um das Sportgerät (Dart) zu reparieren oder auszutauschen.
- » Muss ein Spieler aufgrund außergewöhnlicher Umstände den Spielbereich verlassen, so muss ihm dies einmalig für 5 Minuten gewährt werden. Ein erneuter Übungswurf nach der Rückkehr ist nicht möglich.

## Teil 2: die Saison

### Allgemeines

- » Der Saisonbeginn wird bei der T.C.-Sitzung festgelegt.
- » Spielpausen (nach Möglichkeit) sind: Ferienzeiten
- » Saisonende: nach Spielplan.

### Teammeldungen

- » Die Teams sind bis zum bekanntgegebenen Meldeschluss der Saison beim Spielleiter schriftlich zu melden.
- » Als gemeldet gelten nur Teams die folgende Kriterien erfüllen:  
Name des Teams  
Teamcaptain mit Telefonnummer und Anschrift (auch des jeweiligen Stellvertreters)  
Spielort mit Telefonnummer  
Mindestens 6 namentlich gemeldete Spieler

### Nachmeldungen

- » Nachmeldungen sind während der gesamten Saison möglich und sind deutlich auf dem Spielbericht mit **N.M.** zu kennzeichnen.
- » Ausnahme Pokalspiele:  
Hier sind nur Spieler spielberechtigt, die mindestens 4 Wochen vorher gemeldet wurden oder an 2 Spieltagen vorher gespielt haben. Die Prüfung der Einhaltung erfolgt durch den Spielleiter. Bei Nichteinhaltung wird/werden die Spiele in denen er/sie mitgewirkt haben, als verloren gewertet.

### Beitrag & Rechnung

- » Es werden € 25,00 Teammeldegebühren & € 10,00 pro gemeldeten Spieler für die laufende Saison berechnet. Zahlung der Rechnung innerhalb von 14 Tagen, nach Erhalt der Rechnung (Rech.-Datum).
- » Für Nachmeldungen werden € 10,00 Meldegebühr pro gemeldeten Spieler berechnet. Zahlung der Rechnung innerhalb von 14 Tagen, nach Erhalt der Rechnung(Rech.-Datum).
- » Wird die Rechnung eines gemeldeten Teams sowie Nachmeldungen nicht innerhalb von 21 Tagen (Rech.-Datum) beglichen, wird dieses Team solange gesperrt, bis der Eingang des Geldes auf dem Ligakonto zu verzeichnen ist. Darüber hinaus wird eine Strafe in Höhe von € 5,00 fällig. Für jede weitere Woche ohne Zahlungseingang kommen weitere € 5,00 hinzu (während dieser Sperre erfolgt immer eine Wertung für die gegnerische Mannschaft).
- » Auf Spielerpässe wird aus Kosten- und Verwaltungsgründen verzichtet.
- » Jeder Spieler wird unter seinem Namen, dem Teamnamen und einer Mitgliedsnummer geführt.

### Verwendung der Beiträge

- » Teilbeiträge können für Verwaltungsarbeiten verwendet werden (nur Materialeinsatz, Kosten für Homepage, usw. keine Vergütung des Zeitaufwandes).
- » Sowie für Preise, Pokale, Urkunden etc. am Saisonende, für Naturalien im Rahmen von Turnieren und Feiern innerhalb der Liga. Alle Gelder fließen, bis auf einen Sockelbetrag von ca. 300 € an die Liga zurück.

### Teamwechsel

- » Ein Wechsel ist jeder Zeit möglich. Bei einem Teamwechsel wird der Spieler mit einer Sperre von 2 Spielen versehen. Die Sperre entfällt, wenn in der Winter- oder Sommerpause gewechselt wird.
- » ein Spieler darf nicht in mehreren Teams gleichzeitig spielen.
- » Teamwechsel sind den Spielleitern vor dem ersten Spiel für das neue Team bekannt zu geben.

### Teamgröße

- » Bis zu 16 gemeldete Spieler sind möglich, wobei davon 12 direkt am Spieltag einsetzbar sind (6 Einzel/3 Doppel)

## Teil 3: der Spieltag

- » Generell Freitags,

### Spielmodus

- » Liga 501 B.o.5 / Pokal 501 B.o.5 Doppel-out
- » Je nach Ligagröße, in Form einer Doppelrunde, bzw. einfacher Hin- und Rückrunde (wird vor jeder Saison neu festgelegt).

### Spielbeginn

- » Der Spielbeginn eines Ligaspieles wird auf 20.00 Uhr festgelegt. Ein Ligaspiel sollte spätestens jedoch 15 Minuten nach dem festgelegten Spielbeginn begonnen werden.
- » Ausnahmereglung:
- » Beträgt die Anreise mehr als 30 KM zu einem Ligaspiel, kann ein Ligaspiel auch um 20.30 Uhr begonnen werden, sowie durch außerordentliche Vorkommnisse, wie Wetter(Winter), Stau(Autobahn), KFZ-Panne, Unfall oder Verfahren beim erstmaligen Besuch des Lokales, **Fairplay sollte im Vordergrund stehen.** Die Anwesenheit im Lokal der Heimmannschaft sollte dann spätestens um 20.20 Uhr erfolgen, zwecks Aufstellung, Getränkebestellung usw., ansonsten gilt „Nicht Angetreten“) Eine Telefonische Mitteilung beim Gegner sollte gewährleistet sein bei möglicher Verspätung.
- » Diese Ausnahmereglung sollte aber möglichst vermieden werden, und entsprechend frühzeitig zum Ligaspiel anreisen.
- » Ein/e einzelne/r Spieler/in kann auch später als 20.00 Uhr bzw.20.20 Uhr erscheinen(Schichtdienst, Bereitschaftsdienst usw.) solange er/sie zu seinem/ihrem Spiel rechtzeitig am Board spielbereit ist (dies sollte/muss bekannt gegeben werden).
- » Das Spiel des Abwesenden Spieler wird generell mit 5:0 Punkten - 3:0 Legs als Sieg für den Gegner gewertet.
- » Fehlt im Doppel ein Doppelpartner, so muss der/die Anwesenden das Spiel allein ohne Extrawürfe bestreiten.
- » Wenn ein Team das Ligaspiel nicht wie beschrieben begonnen hat, wird dieses Ligaspiel mit 9:0 Punkte – 18:0 Legs für den Gegner gewertet. In Fällen höherer Gewalt, Unsportlichem Verhalten oder ähnliches entscheiden der Ligaleiter und dessen Vertreter und/oder der Ligaausschuß über die weitere Verfahrensweise des Spieles (Wertung, Verlegung usw.).
- » Es wird in der Reihenfolge der Aufstellung gespielt.
- » Bei Schwierigkeiten der Terminwahrung ist dem Teamcaptain der gegnerischen Mannschaft bis spätestens 24 Stunden (nicht 12, 10, 6 oder 1 Stunden) vor Spielbeginn in Kenntnis zu setzen. Ebenso ist dies dem 1.Spielleitern mitzuteilen.

## Spielaufstellung

- » Es erfolgt eine sogenannte "blinde Aufstellung", d. h. beide Mannschaften machen unabhängig voneinander die Aufstellung „erst 6 Einzel Paarungen, nach Beendigung der Einzel wird die Aufstellung der Doppel Paarungen vorgenommen“. Die Spiele werden gespielt, wie aufgestellt.
- » Die Einzel werden auf zwei, die Doppel werden auf einem Board gespielt.
- » Ein Team der FDD besteht in der Regel aus 6 Personen, hiervon müssen vor Spielbeginn mindestens vier anwesend sein. Es können jedoch max. 12 Personen eingesetzt werden. Es werden 6 Einzel und 3 Doppel gespielt. Nachdem die Einzel gespielt sind, können 6 Personen ausgewechselt werden. Die 12 einzusetzenden Spieler müssen vor Spielbeginn auf dem Spielbericht vermerkt werden. Nur diese sind dazu berechtigt zu spielen.
- » Die TC's entscheiden durch Münzwurf, welches Team das erste der 9 Spiele beginnt. Das Team, das den Münzwurf für sich entscheidet, beginnt somit alle ungeraden Spiele (Reihenfolge 1,3,5, für die Einzel, 1,3 für die Doppel).
- » Die Teamaufstellung für das jeweilige Ligaspiel, sowie die Reihenfolge der Einzelspieler/innen. Muss vor Spielbeginn feststehen. Die Reihenfolge der Doppelspieler/innen wird nach den Einzelspielen vom jeweiligen TC oder dessen Vertreter festgelegt.

## Spielbericht

- » Der Spielbericht ist ein Dokument und als solches zu behandeln.
- » Der Spielbericht hat spätestens auf den Spieltag folgenden Mittwoch beim 1. Spielleiter vorzuliegen, das bedeutet innerhalb von 5 Tage nach dem Spiel.
- » Bei verlegten Spielen hat der Spielbericht 5 Tage nach dem Spiel dem 1. Spielleiter vorzuliegen und muss gekennzeichnet sein mit Nachholspiel od. Vorgezogenes Spiel vom..... oder der SPIELTAG NR..
- » Das verantwortliche Team ist immer das Heimteam, wenn innerhalb dieser Frist der Spielbericht nicht beim 1. Spielleiter eingetroffen ist, wird das Spiel 9:0 Punkte – 18:0 Legs für die Gastmannschaft gewertet.
- » Zum Abgleich der Ergebnisse, wäre es schön, wenn auch das Auswärtsteam den Spielbericht übermitteln würde.
- » Der Spielbericht ist ausschließlich per E-Mail zu übersenden.

## Spielverlegung, Nachholspiel, & Vorgezogenes Spiel

- » **Generell sollte der Spielplan eingehalten werden.**
- » **Spielverlegungen sind grundsätzlich von beiden Teamcaptain dem 1. Spielleiter zu melden.**
- » **Ein Termin muss innerhalb 14 Tagen, gerechnet vom regulären Spieltag vorliegen.**
- » Hierfür stehen Spielfreie Tage zur Verfügung (siehe Spielplan), falls die Teams sich nicht auf einen anderen Termin geeinigt haben.
- » Dies ist auf dem Spielbericht deutlich zu machen (Nachholspiel od. Vorgezogenes Spiel vom ...)!
- » Keine Spielverlegung für die letzten 3 Spiele der laufenden Saison.
- » Bei Nichtfindung eines Termins, wird ein Termin von den Spielleitern oder dem Ligaausschuß angesetzt. Dieser Termin ist dann für beide Teams bindend, hierfür stehen Spielfreie Tage zur Verfügung.

## Nichtantritt

- » Bei Nichtantritt ohne „Absage“ erfolgt die Wertung des Spieles „9:0 Punkte – 18:0 Legs“ sowie eine Strafe in Höhe von € 25,00 für das „NICHT ANGETRETTENE“-Team.
- » **!!! Nachholung nicht möglich !!!**
- » In beiden Fällen, sind die beiden Spielleiter umgehend zu informieren...!!!

## Teil 4: die Bewertungen

### Tabellenplatzierung

- » Die Platzierung der einzelnen Teams in der Liga wird nach folgendem Modus ermittelt:
- » Wertungspunkte bei Gleichheit
- » Größte Zahl der Spieledifferenz in absteigender Reihenfolge bei Gleichheit
- » Größer Zahl der Legdifferenz in absteigender Reihenfolge bei Gleichheit
- » Direkter Vergleich

### Rangliste / Einzel

- » Jeder Spieler hat bei Saisonbeginn 0:0 Punkte; 0:0 Legs.
- » 3:0 = 5 Punkte PLUS für den Sieger, 5 Punkte MINUS für den Verlierer, Legverhältnis
- » 3:2; 3:1 = 5 Punkte PLUS für den Sieger, 3 Punkte MINUS für den Verlierer, Legverhältnis
- » Desweiteren wird für 180er, High Finish und Shortleg je 1 Sonderpunkt vergeben.

### Rangliste / Doppel

- » Jeder Spieler hat bei Saisonbeginn 0:0 Punkte; 0:0 Legs.
- » 3:0 = 5 Punkte PLUS für die Sieger, 5 Punkte MINUS für die Verlierer, Legverhältnis
- » 3:2; 3:1 = 5 Punkte PLUS für die Sieger, 3 Punkte MINUS für die Verlierer, Legverhältnis
- » Desweiteren wird für 180er, High Finish (nur der einzelne Spieler), Shortleg (für beide Spieler) je 1 Sonderpunkt vergeben.
  
- » Beide Ranglisten werden getrennt geführt und sind auf der Homepage der Freien Dartliga Darmstadt einzusehen, sofern die Spielberichte rechtzeitig eingegangen sind.

### Teamauflösung

- » Löst sich ein Team während der Saison auf oder tritt dreimal nicht an, (siehe Nichtantritt) so werden alle Spiele dieses Teams aus der Wertung genommen und das Team für den Rest der Saison aus der FDD ausgeschlossen.

### Pokalrunde

- » Alle Teams der FDD sind an einem Pokalwettbewerb teilnahmeberechtigt.
- » Der Spielmodus wird immer für ein Jahr bei der T.C.-Sitzung beschlossen.

### Wann ruht die Spielberechtigung?

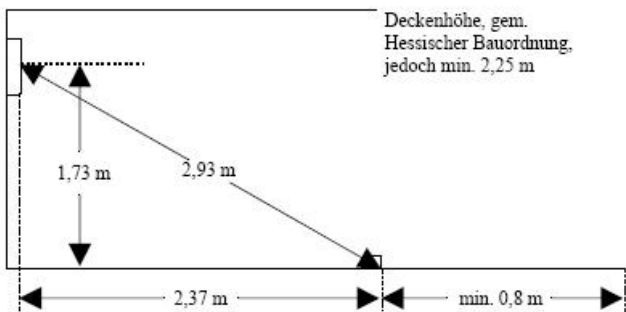
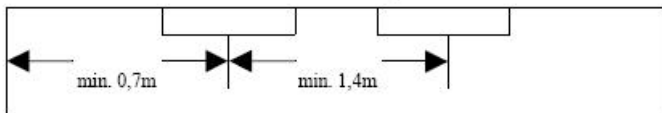
- » Die Spielberechtigung ruht oder erlischt, wenn die finanziellen Verpflichtungen teilweise oder ganz nicht erfüllt sind.
- » Bei einer ausgesprochen Spielsperre durch den Ligaleiter.

## Teil 5: die Spielanlage

- » Es wird bei Liga- und Pokalspielen auf zwei von der FDD anerkannten, möglichst neuwertigen Boards gespielt.
- » Für die Bespielbarkeit der Boardanlage ist das Gastgebende Team verantwortlich.
- » Die Abnahme neuer Spielanlagen erfolgt durch den Ligaleiter.
- » Die ggf. angeordneten Änderungen sind vorzunehmen.
- » Werden die Änderungen nicht vorgenommen, entscheidet der Ligaleiter, über die Sperrung der Spielstätte.

Maße des Spielbereichs:

(a) Höhe des Doppelbull	173 cm
(b) Mindestwurfentfernung	237 cm
(c) Diagonale Entfernung	293 cm
(d) Höhe der Standleiste	3,8 – 5,0 cm
(e) Länge der Standleiste	min. 61 cm
(f) Abstand zwischen den Boards von Bull zu Bull	min 140 cm
(g) Seitlicher Abstand vom Bull bis zur Wand	min. 70 cm



- » Die Ausleuchtung des Boards sollte mindestens 400 Lux betragen. Die Messpunkte hierfür sind die Doppel 20, das Bulls-Eye und die Doppel 3. Es ist darauf zu achten, dass die Beleuchtungsanlage so konzipiert ist, dass Spieler/innen nicht geblendet oder beim Wurf behindert werden.
- » Der Score ist auf Tafeln zu schreiben, die im Sichtbereich des werfenden Spielers angebracht sind. Grundsätzlich dürfen jedoch auch elektronische Hilfsmittel zur Anzeige des Score angebracht werden, soweit sie die nachfolgenden Bedingungen erfüllen.
- » Der Score muss deutlich lesbar und unmissverständlich angezeigt werden.
- » Es darf keine Hilfestellung (etwa das zu werfende Doppel) angezeigt od. Angesagt werden.
- » Die letzten 4 Würfe beider Spieler (jeweils 12 Darts) müssen jederzeit nachvollziehbar sein.

## Teil 6: Proteste

### Allgemeines

- » Proteste sind unmittelbar nach ihrem Eintreten oder deren Feststellung auf beiden Spielberichtsbögen zu erheben. Eine schriftliche Stellungnahme von beiden TC´s ist innerhalb von 7 Tagen an den 1. und 2. \*\*LL\*\* zu senden. Diese fällen eine Entscheidung, die beiden Teams mitgeteilt wird.
- » Einsprüche gegen die Entscheidung der \*\*LL\*\* können binnen 7 Tagen nach Eingang des Schreibens der \*\*LL\*\* schriftlich an den \*\*LA\*\* gerichtet werden.
- » Bei NICHT-EINIGUNG wird eine außerordentliche T.C.-Sitzung einberufen.

\*\*LL\*\* = Ligaleitung, \*\*LA\*\* = Ligaausschuss