

Spielordnung und Regelwerk



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines	3
1.1 Spielordnung	3
1.2 Anerkennung	3
1.3 Nicht geregelte Punkte	3
2. Beiträge und Preisgelder	3
2.1 Beiträge	3
2.2 Preisgelder	3
2.2.1 Mannschaftswertung	4
2.2.2 Einzelwertung	4
2.2.3 Urkunden	4
2.3 Strafgebühren	4
3. Spielanlage, Dartgeräte, Darts	5
3.1 Spielanlage	5
3.1.1 Spielort	5
3.1.2 Spielbereich	5
3.1.3 Wurfmarkierung und Abstände	5
3.1.4 Umfeld	5
3.2 Dartgerät	5
3.2.1 Zugelassene Geräte	5
3.2.2 Einstellung der Geräte	6
3.3 Darts	6
3.3.1 Die Darts	6
3.3.2 Gewicht der Darts	6
3.3.3 Länge der Darts	6
4. Die Mannschaft	6
4.1 Zulassung einer Mannschaft	6
4.2 Anmeldung	6
4.2.1 Form der Anmeldung	6
4.2.2 Anmeldegebühren	7



4.3	Mannschaft.....	7
4.3.1	Mannschaft (allgemein).....	7
4.3.2	Mannschaftsmeldungen	7
4.3.3	Mannschaftsneuanmeldungen / Neueinstieg	7
4.3.4	Mannschaftskapitän.....	7
4.4	Spieler.....	7
4.4.1	Spieler (allgemein).....	7
4.4.2	Bereits gemeldete Spieler.....	8
4.4.3	Ummeldung eines Spielers.....	8
4.4.4	Nachmeldung eines Spielers	8
5	Spielvariationen.....	8
5.1	Spielvariationen	8
5.2	Spielstaffel	8
6	Ligabetrieb.....	9
6.1	Spielpaarungen	9
6.2	Spieltag.....	9
6.3	Fixtermine	9
6.4	Tausch des Heimrechts	9
6.5	Spielverlegungen.....	9
6.6	Nichtantreten	10
7	Ligaspiel	10
7.1	Ligaspiel (allgemein).....	10
7.2	Dartgerät.....	10
7.3	Spielberichtsbogen	11
7.4	Abgabe des Spielberichts Bogens.....	11
7.5	Verspätete Abgabe des Spielberichts Bogens.....	11
7.6	Verlust des Spielberichts Bogens	11
7.7	Verspätung einer Mannschaft	12
7.8	Einsatz nicht spielberechtigte Spieler	12
8	Ligaleitung	12



1. Allgemeines

1.1 Spielordnung

Die Spielordnung ist für jede Mannschaft und Spieler bindend und gilt für jede Veranstaltung, die im Rahmen der TDL - Tuttlinger Dart Liga ausgetragen wird.

1.2 Anerkennung

Mit der Anmeldung, erklärt sich jede Mannschaft, Spieler und Wirt einverstanden, die Spielordnung und derer Regelung und Einhaltung anzuerkennen.

1.3 Nicht geregelte Punkte

In der Spielordnung nicht geregelte Punkte, werden in Einzelfallentscheidungen durch die Ligaleitung bei Bedarf gesondert geregelt und sind bindend.

2. Beiträge und Preisgelder

2.1 Beiträge

Wirt / Lokal pro Mannschaft	-	100 ,- Euro
Spieler jeweils	-	5 ,- Euro
Nachmeldung Spieler jeweils	-	5,- Euro
Nachmeldung Mannschaft	-	25,- Euro

2.2 Preisgelder

Es werden sämtliche eingenommene Anmeldebeiträge im Preisgeld am Ende der jeweiligen Saison/Runde, bis auf Summe "X" ausgeschüttet.
Die einbehaltene Summe "X" findet Verwendung bei der Finanzierung der Pokale, Urkunden und den laufenden Kosten.



2.2.1 Mannschaftswertung

Die Staffelung der Preisgelder für die Mannschaftswertung, richtet sich nach Anmeldungen, Staffelgröße und Einteilung der Ligastaffeln. Diese Preisgeldübersicht wird vor jeder beginnenden Saison/Runde von der Ligaleitung auf der TDL-Homepage veröffentlicht.

Die Preisgelder richten sich je nach Staffelgröße:

1. Platz je Staffel	-	50%
2. Platz je Staffel	-	30%
3. Platz je Staffel	-	20%

2.2.2 Einzelwertung

Die 3 bestplatzierten in der Einzelwertung erhalten gestaffelte Preisgelder, die sich nach Anmeldungen, Staffelgröße und Einteilung der Ligastaffeln richtet. Diese Preisgeldübersicht wird vor jeder beginnenden Saison/Runde von der Ligaleitung auf der TDL-Homepage veröffentlicht.

Die Preisgelder sind unabhängig der Staffelgröße:

1. Platz je Staffel	-	50,- Euro
2. Platz je Staffel	-	30,- Euro
3. Platz je Staffel	-	20,- Euro

2.2.3 Urkunden

Allgemein:

Highscore 180

Highscore 171

Checkout ab 141 aufwärts

Shortleg von 9-15 Darts

Nur für Damen:

Highscore ab 140 aufwärts

Checkout ab 101 aufwärts

2.3 Strafgelder

Strafgelder erfolgen nur wenn die Mannschaft ohne Absage (siehe Punkt 6.6) nicht zum Spiel antritt. Dabei wird ein Strafgeld in Höhe von 40€ der nicht anwesenden Mannschaft berechnet. Diese 40€ dienen dem Wirt als Entschädigung für den fehlenden Umsatz.



3. Spielanlage, Dartgeräte, Darts

3.1 Spielanlage

3.1.1 Spielort

Als Spielort bezeichnet, ist das jeweilige gemeldete Ligalokal einer Mannschaft.

3.1.2 Spielbereich

Der Spielbereich für die Ligaspiele, ist der Bereich an den Dartgeräten, sowie in Einhaltung der vorgegebenen Abstände um die Dartgeräte darum.

3.1.3 Wurfmarkierung und Abstände

Die Abwurflinie muss parallel zum Dartgerät auf einen Abstand von 2,37 m am Boden angebracht sein.

Die Höhe des Bullseye ist 1,72 m.

Der Dartautomat muss in einem 90° Winkel zum Boden ausgerichtet sein. Somit entsteht zwischen Bullseye und Abwurflinie ein Diagonalmaß von 2,94 m, was im Zweifels- oder Ausnahmefall (wie z.B. unebener Boden) ausschlaggebend ist.

Im Bereich der Dartautomaten sollte ausreichend Platz gewährleistet sein. Neben den Dartgeräte, von einer Wand, 30 cm und zwischen den Dartgeräten 60 cm. Zusätzlich sollte hinter der Abwurflinie 1 m Platz gegeben sein, für die agierenden Spieler.

3.1.4 Umfeld

Im näheren Umfeld des Spielbereiches dürfen während des Ligaspiels keine Geräte betrieben werden, die den Ablauf wesentlich stören. Davon betroffen sind Spielautomaten, TV-Geräte, Tischkicker etc; die es dann abzuschalten gilt, sollte einer der Kapitäne dies fordern.

Des Weiteren sind auch Zuschauer angehalten sich dementsprechend zu Verhalten und den Ablauf des Spiels nicht zu stören oder zu Beeinflussen. Hierzu sind die Kapitäne verpflichtet, dies zu gewährleisten im sportlichen Sinne.

Auch Handys sollten im Sinne des Fair Play auf lautlos geschaltet sein.

3.2 Dartgerät

3.2.1 Zugelassene Geräte

Es sind prinzipiell alle Dartgeräte und Hersteller zugelassen, die folgende Bedingungen erfüllen:

- die Höhe des Bullseye beträgt vom Boden 1,72 m
- die Doppel- und Triplesegmente haben zwei Lochreihen
- zwei benachbarte Felder im selben Ring oder derselben Zahl haben nicht dieselbe Farbe



3.2.2 Einstellung der Geräte

Die Einstellung der Dartgeräte müssen folgende Punkte erfüllen

- ein Einzelspiel (501 und 301) darf 0,50 Cent nicht überschreiten
- für 2,- Euro werden mindestens 5 Kredite vergeben
- bei den Ligaspieldisziplinen gibt es eine Rundenbegrenzung von 99 Runden.

3.3 Darts

3.3.1 Die Darts

Jeder Spieler darf seine eigenen Darts benutzen, sofern diese die nachfolgenden Punkten/Bedingungen erfüllen. Die vom Spieler genutzten Darts und deren Eigenschaften, werden nicht von der Ligaleitung kontrolliert.

Ein Dart besteht aus Spitze, Barrel (Grundkörper), Schaft und Flight. Diverses Zubehör, wie z.B. Krone, Ringe, Flightschutz etc. werden vernachlässigt.

3.3.2 Gewicht der Darts

Das Gewicht des Barrel (Grundkörper) darf 22g nicht überschreiten, im Interesse des Geräteaufstellers.

(Produktionsbedingte Toleranzen sind gestattet)

3.3.3 Länge der Darts

Die Gesamtlänge des Darts, von Spitze bis zum Flight, darf 20cm nicht überschreiten.

4. Die Mannschaft

4.1 Zulassung einer Mannschaft

Eine Mannschaft ist mit ihrer Anmeldung und der zu entrichteten Anmeldegebühr (siehe Punkt 2.1) zum Ligabetrieb zugelassen.

4.2 Anmeldung

4.2.1 Form der Anmeldung

Zur Anmeldung einer Mannschaft wird der Anmeldebogen (zu finden auf der Homepage unter Download & Info) benötigt. Es ist darauf zu achten, dass die Anmeldung vollständig und korrekt ausgefüllt, bis zum veröffentlichten Meldeschlusstermin der Ligaleitung übergeben wurde.



4.2.2 Anmeldegebühren

Die Anmeldegebühren werden in der Gebührenordnung festgelegt. (siehe Punkt 2.1) Eine Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn alle Gebühren einer Mannschaft und Spieler gezahlt wurden. Die Bezahlung der Meldegebühr muss bis zum Zahlschluss, am Meldetag erfolgen. Bei einer Anmeldung nach dem offiziellen Meldetag erfolgt eine Nachmeldegebühr für den Wirt(siehe Punkt 2.1). Eine Nachmeldung für eine Mannschaft ist nach dem ersten Spieltag nichtmehr möglich.

4.3 Mannschaft

4.3.1 Mannschaft (allgemein)

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern, nach oben sind keine Grenzen gesetzt.

4.3.2 Mannschaftsmeldungen

Bei den Mannschaftsmeldungen wird unabhängig von Spielort, Klassifizierung, Größe oder ähnliches eingeordnet. Im Falle einer hierarchistischen Ligastruktur, wird jedoch die Klassifizierung der gemeldeten Spieler als Richtlinie genommen. Hierbei wird im Bedarfsfall auch in anderen Dartligen die Klassifizierung herangezogen.

4.3.3 Mannschaftsneuanmeldungen / Neueinstieg

Bei einer Mannschaftsneumeldung oder eines Neueinstiegs einer Mannschaft in die Liga, gelten die Bedingungen wie aus Punkt 4.4.2.

4.3.4 Mannschaftskapitän

Ein Spieler der Mannschaft wird bei der Anmeldung als Kapitän benannt. Der Kapitän ist der Ansprechpartner seiner Mannschaft, der Ligaleitung und der gegnerischen Mannschaftskapitäne. Für Fälle wie Spielabläufe, Spielverlegungen, Unstimmigkeiten etc. Der Mannschaft sollte für die Kommunikation innerhalb der TDL über WhatsApp verfügen.

4.4 Spieler

4.4.1 Spieler (allgemein)

Ein Spieler ist die Einzelperson, auf dem Mannschaftsanmeldungsbogen. Diese Person ist durch seine Anmeldung mit der Mannschaft für den Ligabetrieb dieser Mannschaft zugelassen.



4.4.2 Bereits gemeldete Spieler

Bereits gemeldete Spieler dürfen für keine andere als die gemeldete Mannschaft spielen. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaften anmeldet, wird er für die laufende Saison/Runde gesperrt.

4.4.3 Ummeldung eines Spielers

Eine Ummeldung eines Spielers ist während einer laufenden Saison/Runde nicht möglich, sofern schon ein Dart im Ligabetrieb geworfen wurde.

4.4.4 Nachmeldung eines Spielers

Nachmeldungen von Spielern sind bis zum letzten Spieltag (Fixtermin) einer Saison/Runde möglich. Hierbei ist eine Nachmeldegebühr (siehe Punkt 2.1) zu entrichten. Die anstehende Nachmeldegebühr sollte bis zum Ende der laufenden Saison/Runde der Ligaleitung zu entrichten sein.

5 Spielvariationen

5.1 Spielvariationen

Anerkannte Spielvariationen im Ligabetrieb sind die nachfolgenden Disziplinen und Spielmoden:

A Staffel: 501 Double out	-	best of three legs (2 Gewinnsätze)
B Staffel: 501 Master out	-	best of three legs (2 Gewinnsätze)
C Staffel: 501 Single out	-	best of three legs (2 Gewinnsätze)

Die Ligaleitung entscheidet über die Spielvariationen der Liga oder Staffel.

5.2 Spielstaffel

Die Staffeln und deren Einteilung, sowie die Ligastruktur, richten sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften und ist der Ligaleitung vorbehalten.

Bei einer Einteilung von min. 2 Staffeln (ohne Hierachiestruktur), wird die Einteilung frei ausgelost.

Im Idealfall wird auf eine hierarchische Ligastruktur wertgelegt. In diesem Falle wird auf eine Klassifizierung, wie in Punkt 4.3.2 beschrieben, geachtet.



6 Ligabetrieb

6.1 Spielpaarungen

Vor Beginn der Ligarunde werden von der Ligaleitung die Spielpaarungen und Spieltermine für die Saison und die Staffeln auf der Homepage veröffentlicht.

Das erstgenannte Team hat Heimrecht.

6.2 Spieltag

Der reguläre Spieltag ist montags 20.00 Uhr im Spielort/Ligalokal der Heimmannschaft. Gespielt wird meist 14-tägig mit Hin- und Rückspiel.

6.3 Fixtermine

Der jeweils letzte Spieltag der Hinrunde sowie der Rückrunde sind Fixtermine. Diese können nur vor ihrem angesetzten Spieltermin gespielt werden und können nicht nachgespielt werden.

6.4 Tausch des Heimrechts

Der Tausch des Heimrechts ist nur in der Hinrunde einer Saison immer möglich, wenn die beiden betreffenden Mannschaftskapitäne sich einig sind. Mit dem Tausch des Heimrechts, wird auch automatisch das Rückrundenspiel getauscht.

6.5 Spielverlegungen

In Ausnahmefällen ist eine Spielverlegung jederzeit möglich. Bei Spielverlegungen sind auf nachstehende Punkte zu achten und einzuhalten.

- Eine angestrebte Spielverlegung muss spätestens 24 Stunden vor dem regulären Spieltag dem gegnerischen Kapitän mitgeteilt werden.
- Bei Verlegungen von Hinrunden Spielen muss darauf geachtet werden, dass der Verlegungstermin noch vor dem Beginn der Rückrunde stattfindet. Bei Rückrundenspielen muss der Termin vor den Fixterminen erfolgen.
- Der Kapitän der Mannschaft, die das Ligaspiel verlegen will, muss dem gegnerischen Kapitän sofort 3 mögliche Ausweichtermine vorschlagen. Auf diese Vorschläge muss spätestens nach 2 Tagen eine Bestätigung erfolgen oder 3 neue mögliche Termine vorgeschlagen werden. Sollte es auf diese erneuten Terminvorschläge zu keiner Einigung der Kapitäne kommen, so ist dies der Ligaleitung mitzuteilen, der dann eine Entscheidung für dieses Spiel trifft. (z.B. ein festgelegter Termin)
- Der letzte Spieltag der Hinrunde sowie der Rückrunde können nur vorverlegt werden. (siehe Punkt 6.3)



6.6 Nichtantreten

Wenn eine Mannschaft zum Ligaspiel nicht antritt, so wird das Spiel mit 3:0 / 18:0 / 36:0 für die gegnerische anwesende Mannschaft gewertet.

Für die Einzelwertung gilt dann eine Wertung von 4:0 / 8:0 für 4 Spieler der anwesenden Mannschaft und ein 0:4 / 0:8 für 4 Spieler der nicht angetretenen Mannschaft.

Beim Nichtantreten wird dieser Mannschaft zusätzlich ein Strafgeld (siehe Punkt 2.3) auferlegt, die als Entschädigung für den Wirt des Heimrechtlokales verwendet wird. (Sollte das Strafgeld nicht bezahlt werden, so wird dieses vom Preisgeld abgezogen)

Beim zweimaligen Nichtantreten, werden zusätzlich der Mannschaft noch 3 Punkte in der Rangliste abgezogen.

Sollte es zu einem dritten Nichtantreten einer Mannschaft kommen, so wird diese, wie auch die einzelnen Spieler, für die laufenden Saison/Runde disqualifiziert.

7 Ligaspiel

7.1 Ligaspiel (allgemein)

Die nachfolgenden Punkte gelten als Richtlinie für den fairen und reibungslosen Ablauf des Ligaspiels.

7.2 Dartgerät

Vor dem Ligaspiel müssen die Kapitäne den ordnungsgemäßen Zustand der Dartgeräte überprüfen.

60 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn sind die Dartgeräte jeweils für die Gastmannschaft und die Heimmannschaft, um sich einwerfen zu können, reserviert.



7.3 Spielberichtsbogen

- Auf dem Spielberichtsbogen sind Liga, Staffel, Datum und Spieltag, sowie Heim- und Gastmannschaft und die Spieler auf den jeweiligen Positionen einzutragen. Der Spielplan muss genau und korrekt und vor allem leserlich ausgefüllt werden. Die Spieler für die zu Beginn startenden Doppel des Spiels sind von den Kapitänen der jeweiligen Mannschaft frei wählbar.
- Vor Spielbeginn des Spiels trägt zuerst die Heimmannschaft ihre Spieler ein und danach die Gastmannschaft.
- Die Spielergebnisse werden in den entsprechenden Feldern mit den gespielten Sätzen eingetragen.
- Die Doppelspiele erfolgen vor den Einzelspielen.
- Bei Aus- bzw. Einwechslungen müssen die noch freien Felder gestrichen werden.
- Erzielte Urkunden (siehe Punkt 2.2.3) werden in den dafür vorgesehenen Bereich eingetragen.
- Sind alle Spiele beendet, so wird das Gesamtergebnis (Punkte, Spiele, Sätze) in die Heim- bzw. Gastmannschaftsfelder eingetragen.
- Die siegreiche Mannschaft erhält 3 Punkte, die unterlegene 0 Punkte. Bei Spiele und Sätze wird die Summe aller gewonnenen Einzel- und Doppelspiele genommen.
- Bei einem SuddenDeath erhält die siegreiche Mannschaft 2 und die unterlegende Mannschaft 1 Punkt.
- Beide Kapitäne oder ein Vertreter der Mannschaft bestätigen mit der Unterschrift das Ergebnis.

7.4 Abgabe des Spielberichts bogens

Die Abgabe des Spielberichts bogens muss von der Gewinnermannschaft an die Ligaleitung übermittelt werden. Termin hierfür ist unmittelbar nach dem Spiel, oder bis spätestens 1 Tage nach Spieltermin. Die Übermittlung sollte wenn möglich in der Kapitänsgruppe in WhatsApp erfolgen.

7.5 Verspätete Abgabe des Spielberichts bogens

Eine verspätete Abgabe des Spielberichts bogens wird nach dem dritten Mal ebenfalls mit Abzug 3 Punkten geahndet.

7.6 Verlust des Spielberichts bogens

Da der Spielberichtsbogen einfach und ohne Durchschlag ausgefüllt wird, liegt die volle Verantwortung hierfür bei der Gewinnermannschaft. Bei Verlust des Spielberichts bogens hat dies für die Gewinnermannschaft zur Folge, dass das Spiel mit 0:3 / 0:18 / 0:36 gewertet wird.



7.7 Verspätung einer Mannschaft

- Bei einer Verspätung ab 30 Minuten werden die Doppel zu Gunsten der anwesenden Mannschaft mit 2:0 / 4:0 gewertet.
- Bei einer Verspätung ab 45 Minuten werden die Einzel zu Gunsten der anwesenden Mannschaft mit 4:0 / 8:0 gewertet.
- Bei einer Verspätung ab 60 Minuten tritt Punkt 6.6 in Kraft.

7.8 Einsatz nicht spielberechtigte Spieler

Sollte ein nicht spielberechtigter Spieler oder ein Spieler fälschlich unter dem Namen eines spielberechtigten Spielers antreten, so ist das Spiel abubrechen und gilt für die Mannschaft, die den Verstoß begeht, als verloren. Dieser Verstoß ist unverzüglich der Ligaleitung mitzuteilen. Der Verstoß hat für den nicht spielberechtigten Spieler und für den Kapitän dieser Mannschaft eine Sperre von 6 Spieltagen saisonübergreifend zur Folge.

Voraussetzung ist, dass die Mannschaftskapitäne den Spielberichtsbogen noch nicht unterzeichnet haben und somit die Richtigkeit und das Ergebnis bestätigten.

8 Ligaleitung

Präsident:	Alexander Stuwe
Vizepräsident:	Oliver Brandt
Schriftführer:	Dominik Bleicher

