



# Spielregeln der Dartliga Freudenstadt e. V.

## Stand 01.09.2019

### 1. Anmeldung in der Dartliga Freudenstadt e.V.

1. Voraussetzung für die Teilnahme einer Dartmannschaft in der DLF e.V. ist eine komplett korrekt ausgefüllte Teamanmeldung, auf der **alle(!)** Spieler unterschreiben müssen. Die Spieler stimmen mit ihrer Unterschrift den Beitritt in die Liga, sowie den Spielregeln der DLF e.V. zu.

Außerdem ist die vollständige Bezahlung der Beiträge vor dem Saisonstart bindend. Wird ein Team mit Ausnahme zu einem späteren Zeitpunkt (nach dem offiziellen Anmeldeschuss) einer Staffel hinzugefügt, müssen die Beiträge sofort bezahlt werden.

1.1 Um ein Ligaspiel in einem vernünftigen Zeitrahmen absolvieren zu können, **muss** das Ligalokal über mindestens 2 Dartautomaten verfügen.

1.2 Vor Ligabeginn und bei Anmeldung einer neuen Ligamannschaft wird das Ligalokal von mindestens einem Mitglied des Vorstandes auf Ligatauglichkeit geprüft.

1.3 Der Abstand zwischen zwei Dartautomaten, sowie links und rechts zur Wand, muss mindestens 50 cm betragen. Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante **2,37m** zum Board am Boden angebracht werden. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstands des Bull's Eye - Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Bull's Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt. Der Freiraum hinter der Abwurfline muss **mindestens 1 m** betragen.

1.4 Das Board muss bei Wettkämpfen mit einem Minimum von 40 Watt beleuchtet sein.

1.5 Es darf keine Rundenbegrenzung an den Dartautomaten geben!

1.6 Ein Credit = 0,50 € (bei 301 S.O./M.O. oder 501 S.O./M.O.)

1.7 Stimmen die oben angegebenen Maße in einem Ligalokal nicht überein, liegt es im Ermessen der Vorstandschaft dieses vom Wettkampf auszuschließen oder ggf. als „Ligatauglich“ abzunehmen.

### 2. Spielerbeiträge

2.1 Jeder Wirt bezahlt bei der Anmeldung 8,00.- € Mitgliedsbeitrag für jeden gemeldeten Spieler für die Dauer einer Saison. Trotzdem ist der Kapitän für die Spielerbeiträge der Mannschaftsmitglieder verantwortlich und wird „haftbar“ dafür gemacht. Das heißt, wenn die Spielerbeiträge nicht bezahlt wurden, liegt es im Ermessen der Vorstandschaft, ob die Spieler spielberechtigt sind. Wird der Spielerbeitrag verspätet bezahlt, wird eine Strafe in Höhe des gesamten Spielerbeitrages fällig (Bsp. Fällig 40 € Spielerbeitrag + 40 € Strafe, Siehe 8.6)

2.2 Der Wirt kann den Spielerbeitrag von den einzelnen Spielern einfordern. Dies bleibt dem Wirt überlassen.

**2.3** Sind die Beiträge bis zum 1. Spieltag der jeweiligen Mannschaft nicht auf dem Ligakonto eingegangen, ist die Mannschaft unter Vorbehalt gesperrt bzw. die Spielergebnisse werden bis zum Erhalt des Beitrags nicht gewertet. Eine Mahnung für Wirt/Automatenaufsteller folgt + ein Hinweis für den Kapitän der Mannschaft. Sind die Gelder bis zum 2. Spieltag noch nicht auf dem Ligakonto wird das Lokal disqualifiziert.

Die Mannschaft insbesondere der Kapitän hat nun bis zum 3. Spieltag Zeit, sich ein neues Ligalokal im Landkreis Freudenstadt (Umkreis von 40km) zu suchen und zu regeln, dass die Gelder überwiesen werden. Geschieht dies nicht, ist auch die Mannschaft vom Ligabetrieb ausgeschlossen und der Kapitän erhält ein Strafgeld (Siehe 8.4/ 2. Nichtantritt).

**2.4** Für die Überweisung der Spielerbeiträge erhält der Wirt/Kapitän eine Rechnung mit den Kontodaten. Auf dem Überweisungsträger muss die Rechnungsnummer und der jeweilige Mannschaftsname eingetragen werden. Sollte bei der Überweisung die Rechnungsnummer und der Mannschaftsname fehlen, wird das überwiesene Geld als Spende verbucht.

**2.5** Die Mitgliedschaft und somit die Spielernummer, erlöscht nach 3 aufeinanderfolgenden Jahren, wenn der Spieler nicht mehr aktiv gemeldet wird.

## 3. Allgemeine Regeln

### 3.1 Spielvarianten der einzelnen Klassen

- C-Liga: 501 S.O. 2 Doppel – (League Modus) plus 16 Einzel (jeder gegen jeden der gegnerischen Mannschaft)
- B-Liga: 501 M.O. 2 Doppel – (League Modus) plus 16 Einzel (jeder gegen jeden der gegnerischen Mannschaft)
- A-Liga: 501 D.O. 2 Doppel – (League Modus) plus 16 Einzel (jeder gegen jeden der gegnerischen Mannschaft)

### 3.2

- Alle Begegnungen „Best of three“
- Ein gewonnenes Ligaspiel wird mit 3 Punkten gewertet.
- Bei einem Unentschieden nach 9:9 Spielen ist die Punktwertung 1:1.

**3.3** Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen und mit allen Kontaktdaten (Telefon/Handynummer, E-Mail) bei der DLF e.V. anmelden. Dieser ist für Strafgeelder, z.B. nicht senden des Spielberichts bei Heimspielen usw. seiner Mannschaft seitens der DLF e.V. haftbar. Der Teamkapitän ist Ansprechpartner der DLF e.V. und vertritt seine Mannschaft, somit ist er verpflichtet bei Kapitänssitzungen/Mitgliederversammlungen selbst dabei zu sein oder einen Stellvertreter zu stellen. Findet ein Wechsel des Ligalokals statt, wird der Kapitän zur Verantwortung gezogen, um den Wechsel reibungslos zu gestalten (siehe auch 5.3). Der Kapitän ist verpflichtet alle Änderungen (Kapitänswechsel, Änderung der E-Mail/Telefon- bzw. Handynummern, Namenänderung, Wechsel des Automatenaufstellers/Gastronom etc.) unmittelbar an die Vorstandschaft weiterzuleiten!

**3.4** Jede Mannschaft der jeweiligen Staffel (C1/B1 gerade Woche, C2/B2 ungerade Woche) erhält am Ligaabschluss einen Spielplan, sowie die Teamkarte mit den gemeldeten Spielern + den Spielernummern. Nachgemeldete Spieler können ergänzend darauf notiert werden. Die Spielernummer ist aus der Rangliste zu entnehmen.

**3.5** Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern. Nachmeldungen sind grundsätzlich auch am Spieltag möglich. Der Mitgliedsbeitrag (in Höhe von 8,00.-€) für den neuen Spieler **muss bis zum darauffolgenden Spieltag** auf dem Konto der DLF e.V. eingegangen sein. Es muss für jeden neuen Spieler eine Nachmeldeformular mit Unterschrift vorliegen. Dieses muss zeitgleich mit dem Spielberichtsbogen beim Ligasekretär eingehen.

**Liegt das Formular nicht vor bzw. ist der Spielerbeitrag auf dem Konto nicht eingegangen, wird der Spieler auf der Rangliste markiert und ggf. wieder die Spiele (auch in der Mannschaftstabelle!!) abgezogen.**

**Nachmeldungs-Ausnahme: An den letzten zwei Spieltagen kann nicht mehr nachgemeldet werden. Am drittletzten Spieltag besteht die letzte Möglichkeit einen Spieler nachzumelden!**

**3.6** Spieler aus höheren Ligen dürfen in der kommenden Saison maximal eine Staffel tiefer spielen. Dabei muss beachtet werden, dass immer nur ein Spieler aus einer höheren Staffel in eine tiefere wechseln kann. Es dürfen z.B. nicht zwei Spieler aus der B-Liga in eine C-Liga Mannschaft wechseln. Im Zweifel entscheidet die Vorstandschaft.

**Ausnahme: Abgestiegene Mannschaften und Spieler dürfen nur in der Liga spielen, in die sie abgestiegen sind!** D.h. ein Spieler der in der A-Liga gespielt hat darf in der darauffolgenden Saison B-Liga spielen. Ein Spieler der mit einer Mannschaft in der A-Liga abgestiegen ist, darf trotzdem nicht in der C-Liga spielen, er/sie muss in der A- oder B-Liga spielen. Wiederum ist ein Spieler berechtigt eine Saison der DLF e.V. zu pausieren, um in der C-Liga wieder neu beginnen zu können. Diese Regel gilt für einen einzelnen Spieler nicht für eine Mannschaft!!

**3.7** Die Anmeldung erfolgt durch den Kapitän der Mannschaft. Erfolgt die Anmeldung durch den Gastronom/Automatenaufsteller, muss dieser vorher mit allen Spielern abgeklärt haben ob sie wirklich bereit sind zu spielen! Die Mannschaft und nicht der Wirt/Automatenaufsteller sollte dann einen Ansprechpartner (Kapitän) beschließen!

**3.8** In jeder Staffel wird eine Mannschafts-, sowie eine Einzelrangliste erstellt. Diese Listen werden per E-Mail an die Mitglieder der DLF versendet und auf der offiziellen Homepage [www.dlf-180.de](http://www.dlf-180.de) veröffentlicht. Wir bitten ausdrücklich um sofortige Meldung, wenn es nicht gewünscht ist, dass die Namen in den Listen sichtbar sind und veröffentlicht werden sollen!

## 4. Staffeln

**4.1** Die Staffelgröße der einzelnen Ligen wird je nach Anzahl der Mannschaftsanmeldungen durch den Vorstand festgelegt.

**4.2** Die Erstplatzierte aus jeder Staffel steigt in der darauffolgenden Saison in die nächsthöhere Liga auf. Der Zweitplatzierte kann grundsätzlich selbst wählen, allerdings muss damit gerechnet werden, dass die Mannschaft auch in die nächsthöhere Liga aufsteigt. Dies liegt im Ermessen der Vorstandschaft!

**4.3** Der Letztplatzierte aus jeder Staffel kann grundsätzlich selbst wählen, allerdings muss damit gerechnet werden, dass die Mannschaft in der darauffolgenden Saison in die nächsttiefere Liga absteigt. Dies liegt ebenfalls im Ermessen der Vorstandschaft!

## 5. Wechsel des Ligalokales und Auflösung einer Dartmannschaft

**5.1** Der Ligaplatz, den eine Mannschaft in der letzten Saison erspielt hat, gehört in erster Linie der Mannschaft. Sollte sich eine Mannschaft auflösen, dann kann der Wirt für eine neue Mannschaft diesen Ligaplatz in Anspruch nehmen, wenn mindestens zwei aktive Spieler aus der vorigen Mannschaft noch vorhanden sind und mit gemeldet werden (Aktiver Spieler heißt, mindestens drei komplette Spieltage eingesetzt oder insgesamt 8 Spiele in der letzten Saison absolviert).

**5.2** Bei Nichtinanspruchnahme durch den Wirt fällt der Ligaplatz an den Kapitän.

**5.3** Sollte ein Ligalokal während der Saison schließen, kann die Mannschaft in jedes beliebige Lokal im Landkreis Freudenstadt bzw. 40 km von Freudenstadt entfernt wechseln. Die Vorstandschaft bzw. der Ligasekretär muss sofort darüber informiert werden. Die Mannschaft sollte sich über den Wechsel im Klaren sein, d.h. es werden keine Wechsel ohne Grund akzeptiert!

Der Kapitän ist für den reibungslosen Wechsel verantwortlich, d.h.:

- der Kapitän regelt in welchem Lokal die Mannschaft weiterspielt
- der Kapitän klärt ab, wer die laufenden Kosten (Beiträge Gastronom/Automatenaufsteller für die Saison etc.) übernimmt bzw. ob der neue Gastronom/Automatenaufsteller prozentual Anteile bezahlen muss! Dies ist nicht Aufgabe der Vorstandschaft.

Wenn der Kapitän Unterstützung benötigt, kann er sich gerne an die Vorstandschaft wenden, jedoch wird der Gastronom/Automatenaufsteller an den angegebenen Kapitän der Mannschaft verwiesen!

**5.4** Bei der Auflösung einer Dartmannschaft werden die Gastronomen und Automatenaufsteller zur Verantwortung gezogen. Das heißt, diese müssen die gesamten, anfallenden Kosten (mit Ausnahme der Spielerbeiträge) der laufenden Saison übernehmen. Damit diese ihre Gelder wiederbekommen ist die Vorstandschaft berechtigt alle Daten des angegebenen Kapitäns, sowie den Mannschaftsmitgliedern an dem Gastronomen/Automatenaufsteller auszuhändigen.

## 6. Der Spielbetrieb/Verlegung

**6.1** Gespielt wird 14-tägig, mit Hin- und Rückrunde. Offizieller Spieltag der DLF e.V. ist **Samstag 19.00 Uhr**.

**6.2** Abgabetermin für den Spielberichtsbogen ist jeweils **spätestens Dienstag 23:59 Uhr** in der auf den Spieltag folgenden Woche. Ansonsten ergeht an den Heimkapitän ein Strafgeld (siehe 8.2). Ist der Spielberichtsbogen bis Samstag 10:00 Uhr (eine Woche nach dem Spieltag) noch nicht beim Ligasekretär eingegangen, wertet dieser das Spiel der Heimmannschaft wie folgt: 0:3 0:18 0:36. Die Gastmannschaft hat gewonnen, egal wie das Spiel wirklich ausging. Die ersten 4 Spieler der Heimmannschaft werden in der Einzelrangliste mit 0:4 0:8 gewertet. Die ersten 4 Spieler der gegnerischen Mannschaft werden in der Einzelrangliste mit 4:0 8:0 gewertet.

**6.3** Grundsätzlich darf jedes Spiel verlegt werden, mit **Ausnahme der beiden letzten Spieltage** der Saison. Das Verlegen der letzten beiden Spieltage ist nur mit außergewöhnlichen Gründen möglich und muss bei der Vorstandschaft mindestens 4 Wochen vorher schriftlich eingehen! Die Vorstandschaft entscheidet ob die Verlegung genehmigt wird und entscheidet eventuell über den Spieltag!

**6.4** Spielverlegungen nach dem offiziellen Spieltag sind nur bis zum nächsten offiziellen Spieltag möglich. Das heißt: die Mannschaften haben 2 Wochen Zeit um einen Tag festzulegen. Können sich die Kapitäne der Mannschaften nicht einigen, muss der Ligasekretär oder der Vorstand darüber informiert werden. Wenn der offizielle Spieltag noch nicht war, bleibt es auch offiziell bei diesem. Wenn der offizielle Spieltag schon vorbei ist und die Teams sich nicht einigen, wird die Vorstandschaft über einen neuen offiziellen Spieltag der beiden Teams entscheiden.

**6.5 „Besondere Leistungen“** sind sofort auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und können nicht nachgetragen werden! Unter „Besondere Leistungen“ zählen folgende Würfe:

- 6-9 Dart Out (301 oder 501)
- 9-15 Dart Out (nur bei 501)
- Hattrick: 3 Darts ins „Bull Eye“ (150 Punkte)
- 180 (3x T20), 171 (3x T19), 162 (3x T18), 153 (3x T17)
- „3 Klingler“ auf T20, T19, T18, T17 + Bulls Eye 2x Bull + Tripple (d.h. 180, 177, 174, 170, 171, 168, 165, 164, 162, 160, 159, 158, 157, 156, 154, 153, 152, 151)
- Robin Hood (wenn ein Spieler einen Dart auf den anderen setzt und sie dabei ineinander stecken bleiben)
- Check Out im Single Out Modus (C-Liga): ab 120
- Check Out bei Master Out oder Double Out: ab 141

## 7. Nichtantritt

**7.1** Tritt ein Team nicht an, hat es das Spiel 0:3, 0:18 und 0:36 verloren. Der Ligasekretär ist zu informieren! Der Kapitän der Mannschaft, die im Ligalokal anwesend war, muss einen Spielberichtsbogen ausfüllen mit den Spielern die anwesend sind + Unterschrift!! Dieser Spielbericht ist genauso an den Ligasekretär weiterzugeben! Das nicht angetretene Team erhält eine zusätzliche Strafe (siehe 8.4).

**7.2** Ein Team, das 2x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert und ein Strafgeld verhängt (siehe 8.4).

**7.3** Bei einer Disqualifikation in der Vorrunde werden alle Spiele und Punkte gegen diese Mannschaft gestrichen. Sprich die Mannschaft wird als „spielfrei“ ersetzt. Bei einer Disqualifikation in der Rückrunde werden nur die Spiele und Punkte aus der Rückrunde gestrichen. Die Spiele und Punkte aus der Vorrunde bleiben erhalten.

**7.4** Nur höhere Gewalt (Unfall usw.) schließt eine Disqualifikation aus und muss der Vorstandschaft nachgewiesen werden. Ein Nichtantreten wegen Spielermangels ist nicht „höhere Gewalt“ und wird somit nicht akzeptiert.

**7.5** Ein Nichtantreten an den beiden letzten Spieltagen wird mit Strafgeld (siehe 8.4) belegt.

**7.6** Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach offizieller Startzeit nicht angetreten ist und sich bei der gegnerischen Mannschaft nicht gemeldet hat und nicht erreichbar ist, muss der Ligasekretär informiert werden. Dieses Spiel zählt dann als Nichtantritt und wird wie unter 7.1 beschrieben bewertet.

## **8. Straf gelder**

**8.1** Wenn ein Straf geld für eine Mannschaft verhängt wird, haftet der Kapitän der jeweiligen Mannschaft dafür.

<b>8.2</b> Erstes Mal Spielberichtsbogen zu spät gesendet	<b>20,- €</b>
Zweites Mal Spielberichtsbogen zu spät gesendet	<b>40,- €</b>
Ab dem dritten Mal Spielberichtsbogen zu spät gesendet	<b>60,- €</b>

<b>8.3 Störendes/unsportliches Verhalten</b>	<b>50,- €</b>
- vor/während dem Spiel	
- längere Verzögerungen während des Spiels	
- anhaltendes schlagen/treten gegen den Dartautomaten	
- provozierende Aussagen/Gesten usw.	

<b>8.4 Nichtantritt einer Mannschaft</b>	
- 1. Nichtantritt einer Mannschaft	<b>50,- €</b>
- 2. Nichtantritt einer Mannschaft	<b>100,- €</b> zzgl. Disqualifikation
- Nichtantritt einer Mannschaft an einem der letzten 2 Spieltage	<b>150,-€</b> zzgl. -5 Punkte in der Mannschaftstabelle sowie bei allen gemeldeten Spielern in der Einzelrangliste

<b>8.5 Betrug am Ligabetrieb</b>	<b>200,-€</b> zzgl. Disqualifikation und Ligaausschluss
- 3. Nichtantritt einer Mannschaft	
- Auflösen einer Mannschaft ohne Grund	
- nicht gemeldeten Spieler/unter falschem Namen spielen lassen usw.	

<b>8.6</b> Spielerbeitrag verspätet gezahlt	<b>doppelter</b> Spielerbeitrag ist fällig
---	--

**8.7** Alle Spieler sind solange gesperrt, auch in der nächsten Saison und anderen Mannschaften, bis das ausgesprochene Straf geld bezahlt ist.

**8.8** Die Entscheidung für ein Straf geld (**8.2, 8.3, 8.4, 8.5, 8.6**) wird nach Ermessen des Vorstandes getroffen. Über die Entscheidung ist ein schriftliches Protokoll zu fertigen.

**8.9** Straf gelder sind vom DLF e.V. am Ende jeder Saison zur Förderung des Dartsports oder einer Kindertagesstätte zu spenden.

## **9. Spielverlauf**

**9.1** Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn sind der Gastmannschaft beide Sportgeräte, auf denen das Ligaspiel gespielt wird, zum Warmspielen zur Verfügung zu stellen.

**9.2** Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden. Nur anwesende und in der jeweiligen Mannschaft gemeldete Spieler mit gültiger DLF e.V. - Spielernummer dürfen eingetragen werden. Die Nummern dürfen von den Mannschaftskapitänen in Verbindung mit dem Personalausweis/Reisepass

kontrolliert werden. Sollte ein Spieler sich nicht ausweisen können, muss dies auf dem Spielbericht vermerkt werden. Das Spielergebnis wird dann unter Vorbehalt gewertet.

**9.3** Sollte sich herausstellen, dass ein Betrug vorliegt, wird die betroffene Mannschaft mit allen Spielern aus der DLF e.V. ausgeschlossen (Siehe 8.5).

**9.4** Gespielt wird in der entsprechenden Disziplin mit zwei Gewinnsätzen (Best of three). Die Spieler der zwei Doppel-League können frei gewählt und kombiniert werden, unabhängig von der Eintragung im Spielplan (Bitte auch beim Doppel die Spielernummern im Spielbericht eintragen!). Allerdings können nur Spieler eingesetzt werden, die auch auf dem Spielplan stehen (siehe 9.2). Auch Ersatzspieler die zunächst nicht im Einzel eingesetzt wurden. Die 16 Einzelspiele spielt jeder gegen jeden der gegnerischen Mannschaft.

**9.5** Während des Spiels können zwei Ersatzspieler gegen bereits eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Ein Wiedereinsetzen von bereits ausgewechselten Spielern ist nicht mehr möglich.

**9.6** Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts Bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden Kapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Dartautomaten nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

## 10. Spielerregeln/Verlauf

**10.1** Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die richtige Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Wird ein 3. Satz erforderlich, entscheidet sich die Startfolge durch einen Wurf aufs „Bull’s Eye“. Hier beginnt der Spieler der Heimmannschaft. Der Spieler, dessen Dartpfeil im Bull’s Eye steckt oder diesem am nächsten ist (es zählt die gesamte Scheibe), beginnt den 3. Satz. Ein im Bull’s Eye steckender Pfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Haben beide Pfeile den gleichen Abstand wird das „ausbullen“ wiederholt. Diesmal beginnt der Spieler der Gastmannschaft.

**10.2** Die Abwurfline darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in der gedachten Verlängerung gestattet. Alle drei Darts müssen in Richtung des Sportgerätes geworfen werden. Wenn ein Spieler weniger als drei Darts wirft um z.B. ein Überwerfen zu vermeiden, so hat er am Gerät den Schalter „Startwechsel“ zu betätigen und der Gegner ist wieder an der Reihe.

**10.3** Alle Darts, die in Richtung des Sportgerätes geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl.

**10.4** Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzuführen:

**a)** Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts für seine Spielernummer werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen „Startwechsel“ Taste als Nächster.

**b)** Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung der „Startwechsel“ Taste das Spiel fort.

**10.5** Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet (z.B. Ermahnungen, Unterschrift unter Vorbehalt) werden. In solchen Fällen ist der Ligasekretär oder der 1. Vorstand **unverzüglich** zu informieren. Fouls sind:

- a) Ablenkendes Verhalten während ein Spieler wirft (z.B. schubsen; ohne Abstand hinter dem werfenden Spieler stehen; erschrecken des werfenden Spielers usw.)
- b) Ständiges Übertreten der Abwurflinie
- c) Absichtliches Verzögern des Spiels (z.B. durch andere Spielautomaten, Handy, lange Redepausen...)
- d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Benehmen (wenn man gegen etwas schlägt/boxt ist das absolut unsportlich und lenkt einen werfenden Spieler ab!)
- e) absichtliches hinzufügen von Punkten, wenn der Automat die Punkte nicht gezählt hat!

**Wird ein Foul erkannt, wird der Spieler sofort durch einen Kapitän oder ein Mannschaftsmitglied ermahnt. Wird beim gleichen Spieler wiederum ein Foul erkannt, bekommt dieser Spieler sofort einen Satz abgezogen. Erkennt man bei dem Spieler ein drittes Foul, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand 2:0 gewonnen.**

**Je nach Situation wird nach Ermessen der Vorstandschaft ein Strafgeld an die Person/den Kapitän erhoben (siehe 8.3)!**

**10.6** Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, darf es für das Ligaspiel nicht mehr benutzt werden. Der Wirt hat über den Automatenaufsteller dafür zu sorgen, dass das Gerät repariert wird und zum nächsten Ligaspiel ordnungsgemäß zur Verfügung steht. Gegebenenfalls wird das Spiel auf einem Automaten weitergespielt oder der Ligasekretär bzw. der Vorstand wird informiert um einen neuen Spieltag festzulegen.

**10.7** Wenn der Pfeil beim Ausmachen steckt (Checkdart) und das Gerät das Spiel nicht beendet oder die Punkte falsch zählt, gilt das Spiel dennoch als gewonnen. Der Pfeil muss natürlich im richtigen Segment stecken.

## **11. Spielabschluss**

**11.1** Nach der letzten Spielpaarung müssen die Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Nachträgliche Korrekturen oder Manipulationen können für die Heimmannschaft zum Ausschluss aus der DLF e.V. führen.

## **12. Preise**

**12.1** 100% der Mannschaftsbeiträge werden als Preise an die Mannschaften ausbezahlt. Bei Staffeln mit bis zu 8 oder 9 Mannschaften erhalten die ersten vier eine Preisgeldausschüttung. Bei Staffeln mit 10 Mannschaften, erhalten die ersten fünf eine Preisgeldausschüttung. Mannschaftspokale gibt es für die drei Erstplatzierten.

**12.2** Der Ligachamp, sowie der Zweit- und Drittplatzierte aus jeder Staffel bekommt eine Anerkennung (in Form eines Pokals oder Medaille) sowie ein Preisgeld (im Ermessen der Vorstandschaft).

**12.3** Die beste Dame aus jeder Staffel bekommt eine Anerkennung (in Form eines Pokals oder Medaille) im Ermessen der Vorstandschaft.

**12.4** Werden Preisgelder an dem offiziellen Ligaabschluss nicht abgeholt, fließen diese in die Vereinskasse zurück. Diese Gelder werden dann für das folgende Jahr als zusätzliches Preisgeld ausgeschüttet oder einem guten Zweck gespendet.

**Die Vorstandschaft der Dartliga Freudenstadt e.V.  
wünscht faire Spiele und Good Dart!**