

# Wiking E-Dart Liga e.V.

## Teilnahmebedingungen und Regeln



im Oktober 2025

1	Spielstätte .....	2
2	Geräte .....	2
3	Teams.....	3
4	Melde- und Preisgeld .....	3
5	Auf- und Abstieg .....	3
6	Spielerstatus.....	3
7	Gruppeneinteilung .....	4
8	Nachmeldungen .....	5
9	Abschlussturnier .....	5
10	Bekanntmachungen .....	6
11	Disqualifikation / Abmeldung .....	7
12	Spielverlauf.....	7
13	Änderungen .....	10
14	Kommunikation.....	10
15	Ausbullen .....	11
16	Verhaltenskodex.....	11

## **1 SPIELSTÄTTE**

- 1.1 Die Spielstätte muss eine öffentlich zugängliche und gewerblich betriebene Einrichtung sein und mindestens zwei Dart-Geräte zur Verfügung stellen. Es können auch Geräte unterschiedlicher Hersteller sein. Vereinsheime eingetragener Vereine mit Gewerbeanmeldung sind ebenfalls zulässig.
- 1.2 Das „Gesetz zum Schutz der Jugendlichen in der Öffentlichkeit“ ist zu beachten.
- 1.3 Der Vorstand behält sich vor, die Ordnungsmäßigkeit zu Position 1.1 selbstständig oder auf Antrag zu prüfen.
- 1.4 Lokalverbot  
Grundsätzlich hat der Gastwirt Hausrecht und kann ein Lokalverbot für eine Person aussprechen. Das betrifft ausschließlich den Gastwirt und die jeweilige Person, allerdings ist der Spielablauf des „Wiking E-Dart Liga e.V.“ direkt davon betroffen und wird im Folgenden geregelt:
  - 1.4.1 Es wird hiermit von dem „Wiking E-Dart Liga e.V.“ an den jeweiligen Gastwirt appelliert für die Dauer des Ligaspielles das Lokalverbot auszusetzen. Er ist dazu aber nicht verpflichtet.
  - 1.4.2 Wird das Lokalverbot nach 1.4.1 nicht ausgesetzt, muss das Ligaspiel nach den geltenden Regeln dort ausgetragen werden, wenn in dem Team ausreichend gemeldete Darter verbleiben, um ein Ligaspiel regulär auszuführen.
  - 1.4.3 Sind ohne Spieler mit Lokalverbot nicht ausreichend Darter gemeldet, um eine Begegnung auszuführen ist der Sportwart / Vorstand davon in Kenntnis zu setzen und dieser legt eine neutrale Spielstätte fest, in der die Begegnung stattfinden muss. Das Heimrecht und die damit verbundenen Verpflichtungen bleiben davon unberührt.

## **2 GERÄTE**

- 2.1 Gespielt wird auf allen Gerätemarken.
- 2.2 Die Geräte müssen auf 0,50 € pro Spiel eingestellt sein.
- 2.3 Der Abstand Gerät - Abwurflinie beträgt 2,37 m.
- 2.4 Auf beiden Seiten des Dart-Gerätes muss ein Freiraum von 30 cm bestehen, zwischen zwei Geräten ist ein Abstand von 50 cm einzuhalten. Baulich bedingte Ausnahmen sind möglich.
- 2.5 Der Vorstand behält sich vor, die Einhaltung der Geräte Ein- bzw. Aufstellung selbstständig oder auf Antrag zu prüfen.

### **3 TEAMS**

- 3.1 Jedes Team muss aus mindestens 4 und höchstens 12 Spielern bestehen. Die gemeldeten Spieler müssen mindestens für die laufende Saison dem „Wiking E-Dart Liga e.V.“ beitreten. Der Mitgliedsbeitrag ist zusammen mit dem Startgeld zu entrichten.
- 3.2 Die Teammeldung muss vollständig ausgefüllt, unterschrieben und rechtzeitig zusammen mit den Aufnahmeanträgen noch nicht erfasster Spieler abgegeben werden.
- 3.3 Der Team-Captain muss telefonisch erreichbar sein.

### **4 MELDE- UND PREISGELD**

- 4.1 Das Meldegeld in Höhe von 65,00 € pro Team und der Vereinsbeitrag je Spieler sind spätestens mit Abgabe des ersten Spielberichtes zu bezahlen.
- 4.2 Sind das Meldegeld oder der Vereinsbeitrag nicht eingegangen, werden bis zum Eingang des Geldes alle bis dahin angesetzte Spiele für das jeweilige Team als verloren gewertet (12.1.7).
- 4.3 Von den 65,00 € Meldegeld werden mindestens 50,00 € als Preisgeld ausgeschüttet. Der Restbetrag wird ausschließlich für die Pokale der jeweiligen Saison sowie für die Pokale und Preisgelder des Abschlussturniers verwendet.
- 4.4 Das Preisgeld verteilt sich je Gruppe im Verhältnis 50:30:20 und jeweils einen Pokal für die ersten drei Plätze.
  - 4.4.1 Bei einer Gruppenstärke von 6 oder weniger Teams verteilt sich das Preisgeld im Verhältnis 60:40 und einen Pokal für die ersten beiden Plätze.

### **5 AUF- UND ABSTIEG**

- 5.1 Die beiden ersten bzw. letzten Teams jeder Gruppe steigen auf bzw. ab.
- 5.2 Der Vorstand behält sich vor, auch weitere Teams aufsteigen bzw. absteigen zu lassen, um die Gruppen auf eine spielbare Größe zu bringen.

### **6 SPIELERSTATUS**

- 6.1 Der Spielerstatus ergibt sich aus der Gruppe, in welcher der Spieler nach der letzten Saison unter Berücksichtigung von 5.1 spielen würde. Wenn nach 5.2 ein weiteres Team auf- oder absteigt, wirkt sich dieses nicht auf den Spielerstatus aus.
  - 6.1.1 Die „letzte Saison“ ist die Saison, in welcher der jeweilige Spieler das letzte Mal gemeldet war.
  - 6.1.2 Liegen für diese Saison keine Spielberichte mehr vor, wird nach 6.2.1 verfahren.
- 6.2 Nach jeder Saison wird der Status aller Spieler, die in nicht mehr als 10 % der möglichen Spiele zum Einsatz gekommen sind, vom Sportwart untersucht.
  - 6.2.1 Der Vorstand entscheidet dann nach Historie des jeweiligen Spielers und persönlicher Einschätzung, ob der Status um eine Stufe herabzusetzen ist.

- 6.3 Der Status von Spielern, welche noch nicht in der „Spielerliste“ auf unserer Homepage gelistet sind, kann jederzeit von einem aktuellen Team-Captain beim Sportwart abgerufen werden.

## **7 GRUPPENEINTEILUNG**

- 7.1 Es wird in den vier Gruppen A, B, C und D gespielt, sofern ausreichend Meldungen vorliegen, um eine Gruppengröße von mindestens 6 Teams zu erreichen.
- 7.2 Die Höchstzahl der Teams pro Gruppe ergibt sich aus der Anzahl möglicher Begegnungen zwischen zwei Abschlussturnieren.
- 7.2.1 Die Sommerferien bleiben spielfrei, wenn möglich auch Oster-, Herbst- und Winterferien.
- 7.3 Gehen für eine Gruppe mehr Meldungen als die Höchstzahl nach 7.2 ein, werden der Auf- und Abstieg aus der vorherigen Saison gemäß 5.2 unter Beachtung von 7.1 geändert.
- 7.4 Ist die Anpassung der Gruppengröße nach 7.3 nicht möglich, wird eine neue Gruppe eingeführt.
- 7.4.1 Die Zuordnung der Teams in diese Gruppen ist abhängig von der Spielstärke der gemeldeten Teams.
- 7.4.2 Die stärkeren Teams bleiben in der ursprünglichen Gruppe, die schwächeren Teams kommen in eine Gruppe unter der ursprünglichen Gruppe.
- 7.4.3 Existiert diese neue Gruppe nach 7.4.2 bereits wird die existierende Gruppe eine Stufe herabgestuft.
- 7.4.4 Die Änderungen nach 7.4.2 und 7.4.3 werden wieder zurückgeführt, wenn die Anzahl der Meldungen dies zulassen.
- 7.5 Gehen für eine Gruppe 6 oder weniger Meldungen ein, wird in dieser Gruppe in der Hin- und Rückrunde, soweit das Zeitfenster der jeweiligen Saison dies zulässt, eine Doppelrunde gespielt.
- 7.6 Die Gruppenzugehörigkeit eines Teams wird aus dem Spielerstatus der beiden am höchst eingestuften Spieler ermittelt.
- 7.7 Es kann je Mannschaft maximal ein Spieler mit einem eine Stufe höheren Status gemeldet werden.
- 7.8 Neue Teams werden in Abhängigkeit der Spielstärke der gemeldeten Spieler, soweit bekannt, von der Ligaleitung eingestuft.
- 7.9 Möchte ein Team in einer höheren Gruppe spielen, als die in der sie von der Ligaleitung eingestuft wurde, ist dies unter Beachtung von 7.2 möglich. Diese Höchstzahl darf durch diese Eingruppierung nicht überschritten werden.

## **8 NACHMELDUNGEN**

- 8.1 In der laufenden Saison können drei Spieler nachgemeldet werden.
- 8.2 Die maximale Anzahl von 12 Spielern pro Team darf dadurch nicht überschritten werden.
- 8.3 Die Ligaleitung behält sich vor, Spieler die von der Spielstärke her in einer höheren Gruppe einzustufen sind, abzulehnen.
- 8.4 Nachgemeldete Spieler sind erst mit Eingang eines Kostenbeitrages in Höhe von 5,00€ plus dem Vereinsbeitrag für die laufende Saison sowie ggf. den Aufnahmeantrag spielberechtigt. Bis dieser Betrag und der Aufnahmeantrag beim Sport- oder Kassenwart eingegangen sind, werden die Spiele des nachgemeldeten Spielers unwiderruflich als verloren gewertet.
- 8.5 Spieler können in der laufenden Saison unter Beachtung von Punkt 7.7, 8.1 und 8.2 einmal das Team wechseln. Diese Nachmeldung kostet 5,00€.
- 8.6 Jeder Spieler kann in einer Saison nur in einem Team spielen.

## **9 ABSCHLUSSTURNIER**

- 9.1 Das Abschlussturnier gehört zur Saison.
- 9.2 Die Preise beim Abschlussturnier werden innerhalb der Liga-Gruppen ausgespielt.
- 9.3 Teilnahme
  - 9.3.1 Spielberechtigt sind alle in der laufenden Saison vor dem Abschlussturnier gemeldeten Spieler (Stammspieler).
  - 9.3.2 Zusätzlich zu den nach Punkt 8.1 möglichen Nachmeldungen können für das Abschlussturnier noch 2 weitere Spieler pro Liga-Team unter Beachtung Punkt 8.2, 8.3 und 8.6 nachgemeldet werden. Ein Aufnahmeantrag ist für diese Nachmeldung nicht erforderlich.
    - 9.3.2.1 Nachmeldungen von Spielern, die noch nicht gemeldet waren, kosten 5,00€ plus dem Vereinsbeitrag.
    - 9.3.2.2 Nachmeldungen von Spielern aus bereits gemeldeten Teams aus derselben oder einer niedrigeren Gruppe der laufenden Saison sind ebenfalls möglich. Diese Nachmeldung kostet 5,00€.
  - 9.3.3 Pro Liga-Team können maximal drei Mannschaften mit jeweils mindestens 4 Spielern zum Turnier gemeldet werden.
  - 9.3.4 Ab einer Teilnehmerzahl von 10 Mannschaften pro Gruppe wird in zwei Untergruppen gespielt. Die ersten beiden Mannschaften spielen dann über Kreuz um die Platzierungen. Das Heimrecht wird bei allen Spielen ausgebullt.
    - 9.3.4.1 Das Ausbullen beginnt immer der Gruppensieger, Regeln beim Ausbullen siehe 15.
  - 9.3.5 Aus organisatorischen Gründen ist eine verbindliche Anmeldung zum Turnier (Anzahl der Mannschaften je Liga-Team und Anzahl der Spieler) zwingend erforderlich.
    - 9.3.5.1 Die Anmeldefrist wird mit der Einladung zum Turnier bekanntgegeben.

9.3.5.2 Das Startgeld zum Turnier wird auch fällig, wenn die Mannschaft nicht antritt. Ausnahme: Wenn durch Krankheit oder ähnliches eines Spielers die Mannschaft die Mindestgröße unterschreitet.

9.3.5.3 Bis dieses Startgeld nach 9.3.5.2 gezahlt ist, sind alle bei dem jeweiligen Liga-Team gemeldeten Spieler für das Abschlussturnier gesperrt.

#### 9.4 Spielmodus

9.4.1 Es wird im verkürzten Liga-Modus gespielt: Einzel - Doppel - Einzel.

9.4.2 In der Gruppe A wird 501 D.O. und in den Gruppen B, C und D 501 M.O. gespielt.

9.4.3 Jeweils das erste Spiel jedes Einzels bzw. Doppels wird ausgebullt.

9.4.3.1 Das Ausbullen des ersten Spiels beginnt im Einzel mit dem Spieler von Team 1 und im Doppel mit dem ersten Spieler von Team 1. Die Regeln zum Ausbullen sind unter Punkt 15 aufgeführt.

9.4.4 Die Einzel sind von verschiedenen Spielern zu spielen.

9.4.5 Die Einzel-Spieler dürfen nicht im Doppel gesetzt werden.

9.4.6 Die Aufstellung kann bei jeder neuen Begegnung geändert werden.

9.4.7 Nach der 15. Runde wird ausgebullt.

9.4.7.1 Das Ausbullen nach der 15. Runde beginnt beim Einzel der Spieler welcher das Leg begonnen hat und beim Doppel der erste Spieler dessen Mannschaft das Leg begonnen hat.

#### 9.5 Preisverteilung

9.5.1 Das Startgeld wird voll ausgespielt.

9.5.2 Preisverteilung 50:30:20, bei weniger als 6 Mannschaften Preisverteilung 60:40.

9.5.3 Die erstplatzierte Mannschaft erhält einen Pokal.

9.5.4 Bei einer Teilnehmerzahl gemäß 9.3.4 wird das Preisgeld im Verhältnis 40:30:20:10 verteilt und es gibt einen Pokal für den ersten Platz.

#### 9.6 Nachmeldung

9.6.1 Während des laufenden Turniers kann pro Mannschaft einmal ein Spieler nachgemeldet werden.

9.6.1.1 Der nachgemeldete Spieler muss den gleichen oder einen niedrigeren Status haben wie die Mannschaft für die er nachgemeldet wird.

9.6.1.2 Der Spieler darf noch bei keiner anderen am Turnier teilnehmenden Mannschaft gemeldet sein.

9.6.1.3 Es wird eine Nachmeldegebühr von 5,00€ erhoben, ist der Spieler noch kein Vereinsmitglied ist der Vereinsbeitrag zu entrichten. Die Abgabe eines Aufnahmeantrages ist nicht erforderlich.

## 10 BEKANNTMACHUNGEN

10.1 Tabellen und andere Mitteilungen werden auf der Internetseite des Vereines veröffentlicht.

10.2 Zur Verlinkung eigener Internetseiten auf den Seiten des Wiking E-Dart Liga e.V. oder bei Facebook bitte dem Webmaster die entsprechenden Daten zur Verfügung stellen.

## 11 DISQUALIFIKATION / ABMELDUNG

- 11.1 Tritt ein Team zweimal nicht zu einem Ligaspiel an (Punkt 12.1.6.1 oder 12.1.6.5), wird es disqualifiziert.
  - 11.1.1 Spieler eines disqualifizierten Teams sind für die laufende Saison und der darauffolgenden Saison gesperrt und dürfen auch an den jeweiligen Abschlussturnieren nicht teilnehmen. Die Spieler be- bzw. erhalten den Status der Gruppe, in der sie gemeldet waren.
- 11.2 Vorzeitige Abmeldung eines Teams
  - 11.2.1 Die bis dahin gespielten Begegnungen werden komplett aus der Wertung genommen.
  - 11.2.2 Das Team wird beim Auf- und Abstieg nicht berücksichtigt.
  - 11.2.3 Das Team ist beim Abschlussturnier teilnahmeberechtigt.
  - 11.2.4 Die Spieler be- bzw. erhalten den Status der Gruppe, in der sie gemeldet waren.
- 11.3 Vorzeitige Abmeldung eines Spielers
  - 11.3.1 Bei Abmeldung vor Beginn der Rückrunde erhält der Spieler den Status der Gruppe, in der das Team zur Zeit der Abmeldung spielt.
  - 11.3.2 Bei Abmeldung nach Beginn der Rückrunde erhält der Spieler den Status der Gruppe, in der das Team nach der Saison spielen würde.
  - 11.3.3 Der Spieler ist beim Abschlussturnier teilnahmeberechtigt.

## 12 SPIELVERLAUF

### 12.1 Spieltermin

- 12.1.1 Es gibt keinen festgelegten Spieltag, es muss allerdings in der im Spielplan festgelegten Kalenderwoche gespielt werden. Reguläre Spieltage sind Montag bis Freitag. Samstag und Sonntag brauchen als Spieltag nicht akzeptiert zu werden.
- 12.1.2 Sind sich die Mannschaften einig dürfen sie auch Samstag oder Sonntag bzw. in den Ferien spielen.
- 12.1.3 gestrichen
- 12.1.4 Kontaktaufnahme:
  - 12.1.4.1 Der Captain des Heimteams muss sich mit dem Captain des Gastteams bis Freitagabend 20:00 Uhr in der Woche vor der regulären Spielwoche zur Terminabsprache in Verbindung setzen.
  - 12.1.4.2 Gestrichen
  - 12.1.4.3 Kommt nach 12.1.4.1 kein Spieltermin oder eine Verschiebung zustande, meldet sich der Captain des Gastteams bis Samstag 24:00 Uhr beim Heimteam. Kommt auch hier kein Spieltermin oder eine Verschiebung zustande, ist der Sportwart bis Sonntag 12:00 Uhr davon in Kenntnis zu setzen. Der Sportwart legt dann den Spieltermin innerhalb der regulären Spielwoche und den zwei folgenden Wochen fest und teilt diesen den beiden Capitains mit. Eine Mitteilung per WhatsApp ist dafür ausreichend, eine Bestätigung seitens der Capitains ist nicht erforderlich.
  - 12.1.4.4 Dieser Termin nach 12.1.4.3 kann nicht verschoben werden.

### 12.1.5 Terminabsprache:

12.1.5.1 Das Heimteam schlägt dem Gastteam mindestens einen Spieltag vor. Können sich die Teams nicht auf diesen Termin oder einen alternativen Termin in der regulären Spielwoche einigen, kann die Begegnung innerhalb der jeweiligen Halbzeit verschoben werden.

12.1.5.2 gestrichen

12.1.5.3 Das verschobene Spiel muss in den 2 Wochen nach der regulären Spielwoche stattfinden. Der Sportwart ist von einer Spielverlegung in Kenntnis zu setzen.

12.1.5.4 In der zweiten Halbzeit müssen alle Spiele vor dem Abschlussturnier stattgefunden haben.

**12.1.5.5 Gibt es auch keine Einigung für diesen verschobenen Termin, ist der Sportwart davon umgehend in Kenntnis zu setzen. Dieser legt dann den Spieltermin innerhalb der regulären Spielwoche und den zwei folgenden Wochen fest und teilt diesen den beiden Capitains mit. Eine Mitteilung per WhatsApp ist dafür ausreichend, eine Bestätigung seitens der Capitains ist nicht erforderlich.**

12.1.5.6 gestrichen

### 12.1.6 Termin:

12.1.6.1 Das spielfähig angetretene Team kann frühestens 15 Minuten nach der abgemachten Uhrzeit das Spiel für das nicht anwesende Team als "nicht angetreten" melden.

12.1.6.2 Das Spiel gilt für das nicht anwesende Team als verloren.

12.1.6.3 Das anwesende Team ist für die Abgabe des Spielberichtes verantwortlich.

12.1.6.4 Von dem nicht angetretenen Team ist an das jeweils andere Team innerhalb von 2 Wochen ein Strafgeld in Höhe von 50,00 € zu entrichten.

12.1.6.5 Wird das Strafgeld nach 12.1.6.4 nicht fristgerecht bezahlt, wird das Team disqualifiziert. (11.1.1)

12.1.6.6 Dem Sportwart sind sowohl der Eingang als auch die Überfälligkeit des Strafgeldes mitzuteilen.

12.1.6.7 Die Disqualifikation kann durch eine verspätete Zahlung nicht rückgängig gemacht werden.

### 12.1.7 Wertung verlorener Spiele:

12.1.7.1 Gruppe A mit 0:3 Punkten, 7:13 Spielen, 14:26 Legs.

12.1.7.2 Gruppe B, C und D mit 0:3 Punkten, 6:12 Spielen, 12:24 Legs.

## 12.2 Spielmodus

12.2.1 In einer Gruppe wird jeweils jeder gegen jeden mit Hin- und Rückspiel gespielt.

12.2.2 Für eine Begegnung sind mindestens 4 Spieler notwendig, es können maximal 10 Spieler eingesetzt werden.

12.2.3 Jedes Spiel wird über 2 Gewinnlegs (Best of three) gespielt. Das Heimteam beginnt jeweils immer das 1. und 3. Leg. Beim Doppel bleibt die Reihenfolge der Spieler bei den einzelnen Legs unverändert.

12.2.4 Es wird an mindestens zwei Geräten gespielt, es dürfen auch mehr Geräte eingesetzt werden, wenn beide Teams damit einverstanden sind.

12.2.5 Die gesamte Begegnung muss ausgespielt werden.

## 12.2.6 A-Liga-Modus:

12.2.6.1 501 Double Out: 2 Doppel / 16 Einzel / 2 Doppel / 16. Runde ausbullen

## 12.2.7 B, C, D-Liga Modus:

12.2.7.1 501 Master Out: 2 Doppel / 16 Einzel / 16. Runde ausbullen

## 12.2.8 Unentschieden A-Liga:

12.2.8.1 Team-Game: 1 Leg 701 Double Out auf einen Score mit den 4 Spielern aus dem letzten Block / 26. Runde ausbullen, Heimrecht durch ausbullen.

## 12.2.9 Unentschieden B-Liga:

12.2.9.1 Team-Game: 1 Leg 701 Master Out auf einen Score mit den 4 Spielern aus dem letzten Block / 26. Runde ausbullen, Heimrecht durch ausbullen.

## 12.2.10 Unentschieden C und D-Liga:

12.2.10.1 Team-Game: 1 Leg 701 Master Out auf einen Score mit den 4 Spielern aus dem letzten Block / 26. Runde ausbullen, Heimrecht durch ausbullen.

12.2.11 Das Ausbullen des Heimrechtes beim Team-Game beginnt der erste Spieler des Heimteams.

## 12.2.12 Das Ausbullen in der 16. Runde

12.2.12.1 ...beginnt beim Einzel der Spieler, welcher das Leg begonnen hat.

12.2.12.2 ...beginnt beim Doppel der erste Spieler dessen Team das Leg begonnen hat.

12.2.13 Das Ausbullen beim Team-Game in der 26. Runde beginnt der erste Spieler dessen Team das Leg begonnen hat.

12.2.14 Regeln beim Ausbullen siehe 15.

12.2.15 Einmal in der Saison darf jedes Team mit nur 3 Spielern antreten.

12.2.15.1 Der fehlende Spieler ist auf dem Spielbogen mit einem „XXX“ als Spieler H4 / G4 einzutragen.

12.2.15.2 Jedes Spiel, welches sich gemäß Spielberichtsbogen mit einem Gegenspieler „XXX“ ergibt, wird für den Gegenspieler „XXX“ mit 2:0 bzw. 0:2 Legs als verloren gewertet.

12.2.15.3 Bei einem Unentschieden wird das Team-Game für das vollständige Team mit 1:0 als gewonnen gewertet, ohne dass es gespielt wird.

## 12.3 Punktevergabe

12.3.1 Für eine gewonnene Begegnung gibt es 3 Punkte für das Siegerteam.

12.3.2 Für ein Unentschieden gibt es für jedes Team 1 Punkt.

12.3.3 Für das Team-Game beim Unentschieden gibt es zusätzlich 1 Punkt für das Siegerteam.

## 12.4 Spielablauf

12.4.1 Das Gastteam muss sich mindestens 15 Minuten an den Geräten warm spielen können, auf denen die Begegnung ausgetragen wird.

12.4.2 Die Position der Spieler muss vor dem Spielbeginn des 1. Blocks festgelegt werden. Das Heimteam trägt dafür die Namen im Spielberichtbogen ein (H1-H4 und HE1-HE6) und dann trägt das Gastteam ihre Spieler ein (G1-G4 und GE1-GE6). Nach dem Start des 1. Blocks kann kein Spieler mehr nachgetragen werden.

- 12.4.2.1 Der Vorteil des Gastteam, die Spieler als Zweiter einzutragen und die vom Heimteam zu sehen, gleicht sich durch das Rückspiel wieder aus.
- 12.4.3 Ab dem 2. Block kann jedes Team vor Beginn eines Blocks und während eines Blocks Spieler einwechseln (HE1-HE4 bzw. GE1-GE4) mit dem entsprechenden Eintrag im Spielberichtbogen, für wen und ab wann er den jeweiligen Spieler ~~für die restliche Begegnung~~ ersetzt.
- 12.4.4 Ein ausgewechselter Spieler (H1-H4 bzw. G1-G4) kann einmal wieder an die ursprüngliche Position zurückgewechselt werden, kann danach aber nicht wieder ausgewechselt werden.
- 12.4.5 Jeder Spieler (HE1-HE4 bzw. GE1-GE4) kann nur einmal eingewechselt werden.

## **12.5 Spielbericht**

- 12.5.1 Spielberichte und eventuelle Einwände müssen dem Sportwart spätestens 2 Tage nach dem Spieltermin vorliegen.
- 12.5.2 Verantwortlich für die Abgabe ist das Heimteam, Ausnahme 12.1.6.3.
- 12.5.3 Ein zu spät eingegangener Spielbericht wird für das verantwortliche Team als verloren gewertet (12.1.7).

## **12.6 Tabelle**

- 12.6.1 Bei Gleichstand von Punkten, Sets und Legs entscheidet der direkte Vergleich über die Tabellenposition.
- 12.6.2 Bei Gleichstand auch des direkten Vergleiches
  - 12.6.2.1 ...bei den nicht mit Preisgeld vorgesehenen Plätzen erhalten beide dieselbe Position und die darauffolgende Position wird ausgelassen.
  - 12.6.2.2 ...bei den mit Preisgeld vorgesehenen Plätzen wird auf dem Abschlussturnier vor der Siegerehrung ein Entscheidungsspiel im Team-Game-Modus der jeweiligen Gruppe durchgeführt, es sind nur Stammspieler zugelassen, es darf für diese Begegnung nicht nachgemeldet werden.

## **13 ÄNDERUNGEN**

### **13.1 Saisonbezogene Änderungen**

- 13.1.1 Zu Beginn der Saison werden eventuell notwendige Änderungen der Regeln bekanntgegeben.
- 13.1.2 Diese Regeländerungen sind für den Erhalt der Liga und des Spielbetriebes unabdingbar und werden vorab von den Teams anerkannt.

## **14 KOMMUNIKATION**

- 14.1 Für die Terminabsprachen zwischen den Teams gibt es keine Einschränkungen bezüglich der Art und Weise wie die Captains Kontakt halten bzw. aufnehmen. Es muss allerdings sichergestellt sein, dass der Kontakt auch hergestellt werden kann bzw. wurde.
- 14.2 Der Sportwart ist ausschließlich per Telefon (Bitte ggf. auf den Anrufbeantworter sprechen, es wird kurzfristig zurückgerufen), WhatsApp und E-Mail zu erreichen. Der restliche Vorstand über die auf der Homepage veröffentlichten Kontaktdaten.

## **15 AUSBULLEN**

- 15.1 Es wird zwischen Voll- und Halbbull unterschieden.
- 15.2 Jeder Dart der stecken bleibt zählt, egal wo er stecken bleibt.
  - 15.2.1 Bleibt der Dart nicht stecken, muss der Spieler sofort erneut werfen bis ein Dart stecken bleibt.
- 15.3 Steckt der Dart des ersten Spielers
  - 15.3.1 ...im Voll- oder Halbbull wird er gezogen bevor der zweite Spieler wirft.
  - 15.3.2 ...außerhalb des Bullseye wird er stecken gelassen und der zweite Spieler ist an der Reihe.
- 15.4 Der Spieler, der das Halb- oder Vollbull alleine trifft, hat gewonnen.
  - 15.4.1 Trifft ein Spieler das Vollbull und der andere das Halbbull gewinnt der Spieler mit dem Treffer im Vollbull.
  - 15.4.2 Treffen beide Spieler das Vollbull oder beide das Halbbull beginnt das Ausbullen erneut in umgekehrter Reihenfolge.
- 15.5 Trifft keiner der Spieler Halb- oder Vollbull wird der Abstand zwischen dem Bullseye und dem steckenden Darts gewertet.
  - 15.5.1 Es gewinnt der Spieler dessen Dart näher am Bullseye steckt.
  - 15.5.2 Ist der Abstand zwischen Bullseye und den steckenden Darts gleich, beginnt das Ausbullen erneut in umgekehrter Reihenfolge.
- 15.6 Welcher Spieler das Ausbullen beginnt ist unter 9.3.4.1, 9.4.3.1, 9.4.7.1, 12.2.11, 12.2.12ff und 12.2.13ff geregelt.

## **16 VERHALTENSKODEX**

- 16.1 Die Spieler der Liga pflegen einen sportlichen, fairen und rücksichtsvollen Umgang miteinander. Geltende Gesetze wie z. B. das Nichtraucherschutzgesetz Schleswig-Holstein sind in Eigenverantwortung zu beachten.

*Gut Dart!*