

Regelwerk

1. Allgemeine Regeln

Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen 1. Liga: 501 Double Out (Best of 3) 2. Liga: 501 Double Out (Best of 3) 3. Liga: 501 Double Out (Best of 3) Pokal: 501 Double Out (Best of 3)

2. Hausrecht Wirt

Wenn ein Wirt einem Spieler aus der Lemgo Liga ein Hausverbot erteilt, hat der Vorstand nicht das Recht dem Wirt vorzuschreiben den Spieler für ein Ligaspiel in die Kneipe reinzulassen. Das Hausrecht hat der Wirt.

3. Kapitänsversammlung

Die Kapitänsversammlung findet immer am letzten Samstag im November statt.

4. Teamanmeldung

Die Teamanmeldung zur neuen Saison erfolgt nach der Kapitänsversammlung. Der Anmeldebogen, die Bestätigung des Wirtes, sowie die Anmeldegebühr werden dem Vorstand überreicht. Nach Erhalt der Anmeldegebühr, stellt der Vorstand eine Quittung für das Team aus. Meldet sich ein Team komplett neu an, so startet dieses Team in der tiefsten Liga. Eine Teamnamensänderung wäre ohne Zwangsabstieg möglich, wenn mindestens 50% vom Team der letzten Saison bestehen bleibt. Sind es weniger als 50%, so spielt das Team in der neuen Saison eine Liga tiefer. Um Wettbewerbsverzerrung vorzubeugen ist es dem Team (mit der Namensänderung) nicht gestattet, nach dem Zwangsabstieg, die anderen Spieler der Vorsaison nachzumelden. Sollte dies geschehen, wird der Vorstand eine Bestrafung aussprechen für das Team. Es kann von Punktabzug bis hin zur Disqualifikation alles dabei sein.

5. Anmeldegebühr

Wirte-Geld 70 €, Team-Gebühr 20 € und je gemeldeten Spieler 15 €.

6. Teamkapitän

Jedes Team muss einen Teamkapitän und einen Vertreter benennen. Jeder Teamkapitän und Vertreter muss seine Telefon- oder Handynummer den Vorstand mitteilen, damit er bei Bedarf zu erreichen ist. Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Ligaspielbetrieb. Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Liga Spielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich. Ein Teamkapitän muss nicht anwesend beim Spiel sein und wird bei Abwesenheit von seinem Vertreter ersetzt. Der Name des Vertreters ist auf dem Spielberichtsbogen im Feld Kapitän einzutragen.

7. Spielberechtigung

Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligavorstand für die laufende Saison angemeldet sind.

8. Nachmeldung:

Nachmeldung eines Spielers erfolgt vor Spielbeginn eines Spieles und muss vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sein. Bis einschließlich dem letzten Spieltag der Hinrunde, dürfen Spieler nachgemeldet werden. Danach ist eine Nachmeldung nicht mehr möglich. Die Nachmeldegebühr beträgt 15 € und muss dem Spielberichtsbogen beigelegt werden.

9. Teamwechsel

Es ist ab der Saison 2015/16 möglich nach der Hinrunde einmal die Mannschaft zu wechseln. Dieser

Wechsel ist dem Vorstand schriftlich (per Mail) vor dem ersten Spiel in der Rückrunde zu melden. Es wird dann auch eine Nachmeldegebühr für den Mannschaftswechsel von 10€ fällig.

10. Spielverlauf

Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist ein Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:3 Punkte, 0:20 Spiele, 0:40 Sätze verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen. Jedes Spiel sollte gespielt werden. Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet. Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. Jeder Spieler hat nach den 3 geworfenen Dartpfeilen erst abzudrücken und dann müssen die steckenden Dartpfeile herausgezogen werden. Alle Darts, die in Richtung Sportgerät 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. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Teamkapitäne. 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 fortzusetzen: 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 werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der "Startwechsel"-Taste als Nächster. B) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der "Startwechsel" – Taste das Spiel fort.

11. Sporttechnische Voraussetzungen

Gespielt wird an den anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten. Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen. Das Maximalgewicht beträgt 21 g (Der Barrel inklusive max. 5% Abweichung ist gestattet.). Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye-Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt. Das Board muss bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein.

12. Spielberichtsbogen

Vor dem Beginn des Ligaspielles sind die 4 Startspieler, die an dem Spiel teilnehmen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Auswechselspieler können eingetragen oder auch noch im Verlauf des Spieles nachgetragen werden. Die maximale Anzahl an Spielern beträgt 8 (4 Start und maximal 4 Auswechselspieler). Es dürfen **KEINE** zusätzlichen Zeilen auf dem Spielberichtsbogen hinzugefügt werden. Des Weiteren darf die Aufstellung auf dem Spielberichtsbogen **NICHT** mehr geändert werden, wenn beide Kapitäne ihre Spieler eingetragen haben. Sollte dies trotzdem vorkommen, behält sich der Vorstand vor, eine Strafe auszusprechen. Nachmeldungen von Spielern müssen vor dem Spielbeginn eingetragen werden. Ist das Spiel schon gestartet, ist dies nicht mehr möglich. Der

Spielberichtsbogen muss leserlich ausgefüllt sein. Proteste und Einsprüche zu einem Ligaspiel müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich.

13. Spielbeginn

Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spiels in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Während der laufenden Saison kann eine Mannschaft zweimal mit drei Spieler antreten.

14. Wechsel während des Spiels

Während des Spiels kann der eingetragene Ersatzspieler gegen einen eingetragenen Spieler eingewechselt werden. Eine Rückwechslung ist nicht möglich. Das Auswechselln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung.

15. Spielende

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Nach Spielende ist das Ergebnis sofort dem Vorstand mitzuteilen. Der unterschriebene Spielberichtsbogen wird gut lesbar abfotografiert und in die WhatsApp Ligagruppe reingestellt. Das Original wird in der Kneipe hinterlegt und die Durchschläge teilen sich die Teamkapitäne. Liegt der Spielberichtsbogen am Dienstagabend nicht in der WhatsApp Ligagruppe vor, gilt das Spiel für die Heimmannschaft als verloren. Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichtsbogen zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, besteht die Möglichkeit, den Teamkapitän und das Team zu disqualifizieren oder zu Sperren. Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsbogen nicht pünktlich abgeben, wird der Vorstand eine gesonderte Entscheidung treffen.

16. Spielerverhalten

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts Bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden Teamkapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurfline erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs Bulls Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dartpfeil im Bulls Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bulls Eye steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue Bull oder in das rote Bulls Eye, wird der Wurf wiederholt. Fouls können von Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind: A) Ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft. B) Ständiges Übertreten der Abwurfline. C) Absichtliches Verzögern des Spiels. D) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten. E) Auf eine angemessene körperliche Verfassung und gepflegtes Auftreten vor dem Spiel ist zu achten!

17. Spieltermine und Spielverlegungen

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beiderseitigem Einverständnis der betroffenen Mannschaften möglich und sind dem Ligaobmann & Wirt rechtzeitig bis zum Mittwoch vor dem Spiel mitzuteilen. Das Team, welches um eine Verlegung gebeten wird, muss dem anderen Team drei alternative Termine nennen. Bei Nichteinigung entscheidet der Vorstand und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest. Die Mannschaft, die zum Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren und wird mit 0:3 Punkte, 0:20 Spiele, 0:40 Sätze gewertet. Sollten beide Teams nicht antreten, wird das Spiel unentschieden

gewertet. Die Spielverlegung muss innerhalb von 6 Wochen vom aktuellen Spieltermin nachgeholt werden. Pro Hin- und Rückrunde darf ein Team zwei Spiele nach hinten verlegen. Es darf jedes Spiel vorverlegt werden, wenn eine Einigung mit der betroffenen Mannschaft zu Stande kommt. Alle Nachholspiele müssen bis zum vorletzten Spieltag gespielt sein. Die letzten beiden Spiele dürfen nicht nach hinten verlegt werden. Eine Vorverlegung ist wiederum möglich. Wenn ein Termin vom Wirt nicht eingehalten werden kann, wird die Verlegung nicht zu Lasten des Heimteams gewertet.

18. Nichtantritt

Tritt ein Team nicht an, so hat es das Spiel verloren und es werden ihm zusätzlich 3 Punkte abgezogen. Tritt ein Team in den letzten drei Spieltagen einer Liga Saison nicht an, werden ihm zusätzlich 5 Punkte abgezogen. Tritt ein Team aus unsportlichen Gründen nicht an, so können der Teamkapitän oder das ganze Team sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden. Ein Team, welches 3x ohne Begründung nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert und alle Spiele werden annulliert. Spieler dieses Teams dürfen in der laufenden Saison nicht für ein anderes Team spielen.

19. Pokalrunde

Alle Teams spielen in der Pokalrunde mit, es sei denn vor Saisonbeginn sagt ein Team, dass es nicht spielen möchte. Ab der Saison 2023 wird nach abgeschlossenen Pokalrunden die nächste Runde neu ausgelost. Bei jeder Pokalrunde zahlt das Heimteam ein Pokal-Geld von 15 €. Beim Finale teilen sich beide Teams das Pokal-Geld von 15 €. Das Pokal-Geld wird mit dem Spielberichtsbogen in der Kneipe, wo gespielt wurde, hinterlegt. Tritt ein Team in der Pokalrunde nicht an, so bezahlt die nicht angetretene Mannschaft das zu entrichtende Pokal-Geld für Hin- und Rückspiel. Die Mannschaft wird dann für die nächste Saison für den Pokal gesperrt. Das Pokalfinale findet immer nach der Kapitänsversammlung statt. Sollte es nach Hin- & Rückspiel Unentschieden stehen, wird ein Sudden Death Leg 701 Double Out gespielt. Das Sudden Death Leg wird auf zwei Scores gespielt - wer anfängt wird ausgebullt. Jedes Team muss seine letzten Vier aktive Spieler vom Spielberichtsbogen einsetzen, eine Aus- bzw. Einwechslung ist nicht möglich. Gleiches gilt auch fürs Finale, sollte es am Ende unentschieden stehen, wird ein Sudden Death Leg gespielt.

20. Saisonende

Alle Liga-, und Pokalspiele müssen bis zum angegebenen Termin gespielt werden. Ausnahme wären hier extreme Situationen, wie z.B. eine Pandemie. In so einer Situation würde folgende Regelung eintreten: Sind 15% der Spiele gespielt, wird die Saison abgebrochen und wird nicht gewertet. Die Anmeldegebühr wird dann für die neue Saison genutzt. Sollten sich Teams oder Spieler nicht anmelden, wird das Geld zurückerstattet. Sind 85% der Spiele gespielt, wird die Saison beendet. Die Preisgelder werden normal ausgeschüttet, als wenn die Saison normal durchgespielt wird. Tritt keiner der beiden Fälle ein, wird die Saison unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt mit neu terminierten Spieltagen. Am Ende der Saison findet eine Liga Party statt. Hier werden alle Pokale und Urkunden verteilt. Die Party kann von Einzelnen oder mehreren Wirten ausgerichtet.

21. Auf und Abstieg

Die jeweils Tabellenersten und zweiten der 2. und 3.Liga steigen auf. Die Tabellenvorletzten und letzten der 1.Liga,2.Liga steigen ab. Der Vorstand behält sich das Recht vor aus Organisatorischen Gründen weitere Mannschaften der Einzelnen Ligen Auf bzw. Absteigen zulassen. Proteste gegen die Abschlusstabelle sind nur 7 Tage nach der Veröffentlichung in der Kapitäns- oder Ligagruppe möglich.

22. Frühes Ausscheiden oder Rückzug eines Teams

Sollte ein Team vor Ablauf der Saison ausscheidet oder zurückzieht, so tritt folgende Regelung ausnahmslos in Kraft: Alle bis dahin gespielte Spiele werden annulliert (Ausnahme: die Hinrunde ist bereits gespielt), d.h. Die eventuellen Siegpunkte werden aberkannt! Spieler dieses Teams, die in ein

anderes Team wechseln, behalten ihre individuellen Bestleistungen. Würde das Team sich zur neuen Saison wieder anmelden, wird das Team eine Liga tiefer eingestuft, sprich der Zwangsabstieg.

23. Einzugsgebiet Lemgo Liga

Das Einzugsgebiet der Lemgo Liga wird auf die Gemeinde Lemgo erweitert. Die Spielstätten dürfen nun aus Lemgo, Brake, Brüntorf, Entrup, Hörstmar, Leese, Lieme, Lüerdissen, Matorf-Kirchheide, Trophagen, Voßheide, Wahmbeck, Welstorf und Wiembeck

24. Inkrafttreten der Liga Spielordnung

Die Liga Spielordnung beginnt mit der Saison 2023. Frühere Regeln sind mit Herausgabe dieser Regel ungültig. Jede teilnehmende Mannschaft erkennt durch ihre Anmeldung diese Liga Spielordnung an.