

Regelwerk der Dart-Champions-League

Inhalt

1.1. Einführung	2
1.2. Rahmenbedingungen	2
1.3. Spieldisziplin	2
1.4. Einspielzeit.....	3
1.5. Spielbericht.....	3
1.6. Spielverlegungen	3
1.7. Tabellen	4
1.8. Dartgeräte	4
1.9. Zählweise der Dartgeräte	4
2.0. Darts	4
2.1. Auf- und Abstieg	4
2.2. Ligaeinteilung	4
2.3. Strafgelder	4
2.4. Delegiertenversammlung	5
3.0. Mannschaftsmeldung.....	5
3.1. Neuanmeldung Mannschaften.....	5
3.2. Spieler Nach- und Abmeldungen.....	5
3.3. Spielerpass.....	6
3.4. Spielberechtigung.....	6
3.5. Auflösung / Disqualifikation von Mannschaften	6
3.6. Ligaplatz.....	6
4.0. Spielstätte	6
4.1. Spielstättenwechsel.....	6
4.2. Lokalverbot.....	7
4.3. Streitfragen.....	7
5.0. Der Kapitän.....	7
5.1. Kapitäns und Co.Kapitänswechsel.....	7
6.0. Das Ligabüro	7
7.0. Geltung	7

1.1. Einführung

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für den reibungslosen und klaren Ablauf der Dart-Champions-League-Lübeck.

Es enthält alle Informationen zur Anmeldung, Ligaaufbau, dem Spielmodus und zu beachtende Regeln.

Notwendige Änderungen des Regelwerks zur Aufrechterhaltung des Spielbetriebes werden durch den Vorstand kurzfristig entschieden und auf der Delegiertenversammlung und Internet bekannt gegeben.

Jede Mannschaft kann Vorschläge für Änderungen und Ergänzungen des Regelwerks schriftlich an den Vorstand richten. Diese Vorschläge müssen allerdings min. 14 Tage vor der Cap Versammlung schriftlich an den Vorstand gerichtet werden, sodass diese Vorschläge auch in die TOP´s der Versammlung aufgenommen werden kann, und die Cap´s vorab informiert werden können.

Sollte es zu in diesem Regelwerk nicht beschriebenen Situationen kommen, behält sich die Ligaleitung die endgültige Entscheidung vor.

1.2. Rahmenbedingungen

Bevor eine Mannschaft sich in der DCLL anmelden kann, müssten bestimmte Rahmenbedingungen erfüllt werden. Diese sind:

- Spielstätte
- Spielautomat
- Mitgliederanzahl

Der Vorstand behält sich das Recht vor, die Aufstellung der Automaten und die Rahmenbedingungen der Spiellokale zu kontrollieren ggf. Maßnahmen zur Optimierung der Spielbedingungen vorzuschlagen Spiellokale, die die Grundvoraussetzungen für einen ordnungsgemäßen Ablauf der Punktspiele benötigt. Sollten diese nicht erfüllt werden, können einzelne Spielstätten vom Vorstand als Punktspielstätte ausgeschlossen werden.

1.3. Spieldisziplin

Es wird 501 Master Out League gespielt. Vor Spielbeginn werden die Spielpaarungen von den Kapitänen ausgewürfelt. Es werden 16 Sätze gespielt. Der 16. Satz wird in der Halbzeit ausgewürfelt. Es findet ein Hin- und ein Rückspiel statt. Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass Spielgeld für 64 Spiele eingeworfen wird. Die Heimmannschaft spielt bei ungeraden Spielen an Position 1 und 3, die Gastmannschaft spielt bei geraden Spielen an Position 1 und 3.

Sollte ein Satz in der 15. Runde nicht beendet sein, so wird dieser mit 0,5:0,5 Punkten als unentschieden gewertet. In diesem Fall erhält keiner der Spieler einen Punkt für die Einzelrangliste.

Gewonnen hat die Mannschaft mit der höchsten Anzahl der beendeten Sätze. Der siegreichen Mannschaft werden 3:0 Punkte und die beendeten Sätze gutgeschrieben. Die unterlegene Mannschaft erhält 0:3 Punkte und die beendeten Sätze. Bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

Jede Mannschaft hat die Möglichkeit nach dem 8. Spiel (Halbzeit) 6 Spieler auszuwechseln.

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden.

Beide Teamkapitäne überprüfen, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Ein aufgerufener Spieler hat maximal drei Minuten Zeit, sich am Spielgerät einzufinden.

Tritt der Spieler nach drei Minuten nicht zu seinem Spiel an, so hat er das Spiel verloren.

Vor den Spielen müssen die aufgerufenen Spieler darauf achten, dass die richtige Spielvariante gewählt wurde.

Wird ein Leg mit der falschen Spielvariante begonnen, so wird dieses wiederholt.

1.4. Einspielzeit

Die Ligaspiele sollten frühestens um 19.00 Uhr und spätestens um 20.00 Uhr beginnen. Falls zu diesem Zeitpunkt noch keine 6 Spieler anwesend sind, kann der Beginn bis 20.30 Uhr verschoben werden.

Der Gastmannschaft ist eine Einspielzeit, auf dem Spielgerät an dem das Spiel stattfindet, von 30 Min. zu gewähren.

Sollte eine Gastmannschaft z.B. erst um 20.00 Uhr eintreffen, so hat sie keine Zeit mehr zum Einspielen.

1.5. Spielbericht

Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass ein blanko Spielberichtsbogen vor Ort ist und von ihr vollständig ausgefüllt wird.

Nach dem Spielende unterschreiben beide Kapitäne den Spielberichtsbogen und bestätigen somit das vollständige und korrekte Ausfüllen des Spielberichts bogens. Ein späterer Einwand kann nicht anerkannt werden.

Sollten die Angaben nicht vollständig sein, so wird ein Straf geld für die Heimmannschaft in Höhe von 5,00 € erhoben. Für einen korrekt ausgefüllten, allerdings unleserlich eingereichten Spielberichtes wird eine Strafe von 2,50€ pro Spielbogen erhoben.

Die Heimmannschaft hat die Bringschuld und trägt Sorge, dass der Spielbericht spätestens am Montag nach dem Spieltag, muss der Spielbericht NUR noch über den elektronischen Weg beim Vorstand vorliegen. Der Spielbericht muss aber bis spätestens Montag nach dem Spieltag 24 Uhr beim Vorstand eintreffen. Für Berichte, die via Foto eingereicht werden, gilt ebenfalls die vollständige und saubere Abgabe. Das heißt, das Bild muss klar zu lesen sein, darf nicht verwackelt oder verschwommen sein. Der gesamte Bericht muss zu sehen sein.

Sollte der Spielberichtsbogen nicht rechtzeitig abgegeben werden, wird ein Straf geld von 30,-€ erhoben.

1.6. Spielverlegungen

Der angegebene Spielplan mit den dort enthaltenen Spieltagen ist **verpflichtend**. Kann eine Mannschaft an einem Spieltag nicht antreten, so ist das Spiel **NUR** durch vorheriges **Einverständnis** des **Vorstandes** zu verlegen.

Die Verlegung ist mit der gegnerischen Mannschaft mindestens 48 Std. vor Spielbeginn abzusprechen. Jedes Team darf maximal, ein Spiel in der Hin- sowie ein Spiel in der Rückrunde auf Antrag beim Vorstand zu verlegen.

Unmittelbar vor der Weitergabe der Verlegung bei der gegnerischen Mannschaft, muss die Verlegung beim Vorstand angekündigt werden. Die Heimmannschaft nennt drei angemessene Ausweichtermine, von dem die gegnerische Mannschaft einen wählen **muss**. Der Zeitraum für das Verlegungsspiel ist eine Kalenderwoche vor und maximal **drei** Kalenderwochen nach dem ursprünglich angesetztten Spieltermin.

Die Mannschaft, die zum festgelegten Termin nicht antritt, hat das Spiel verloren. Falls sich die Mannschaften nicht auf einen Termin einigen können, so kann der Vorstand aus den genannten Terminen einen festlegen, oder einen neuen Spieltermin nennen.

Ausweichtermine sind in adäquater Form zu wählen. Also sonntags um 12 Uhr oder Dienstag um 9 Uhr sind keine Termine, die angenommen werden müssen.

Der letzte Spieltag einer Saison kann nicht verschoben werden, dies ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Vorstandes erlaubt und darf nur vorverlegt werden. Nach dem letzten Spieltag sind keine Nachholspiele möglich. Tritt eine Mannschaft nicht an, wird ein Straf geld von 80,00 € erhoben, welches zu gleichen Teilen an die Liga und an den Wirt gehen.

Kann eine Mannschaft ihr Heimrecht nicht wahrnehmen, da der Wirt eine andere Veranstaltung an dem Spieltag in der Spielstätte hat, so ist entweder ein Heimrechttausch möglich, oder es ist an einen neutralen Ort auszuweichen.

1.7. Tabellen

Alle Mannschaften können die Tabellen sowie die Einzelwertungen aus dem Internet beziehen.

1.8. Dartgeräte

Gespielt wird auf Geräte von Merkur, Löwe sowie anderen, die dem Turnierstand entsprechen.

Das Gerät muss ebenerdig und gradlinig zur Abwurfline stehen, des Weiteren darf kein Spieler in seiner Wurftechnik durch Personen behindert werden, der unmittelbare Blickwinkel des Darters/in darf nicht durch Personen gestört werden.

Die Scheibenhöhe beträgt (Bullmitte) 173cm, die Entfernung der Abwurfline zum Scheibemittelpunkt 293,5cm und die waagerechte 237cm.

Bei Verdacht auf unkorrektem Stand ist vor Spielbeginn zu kontrollieren, spätere Proteste werden nicht anerkannt.

1.9. Zählweise der Dartgeräte

Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen.

Ausnahme: Wenn beim Check der Dart im entsprechenden Feld steckt und das Gerät das Spiel nicht beendet, werden beide Kapitäne den Dart kontrollieren und bei korrektem Check den Satz beenden.

Versagt die Elektronik des Gerätes mehrmals oder völlig, so ist das Spiel abzubrechen. Steht ein zweites Gerät zur Verfügung, so wird der Satz dort neu begonnen. Sollte auch das nicht möglich sein, wird die Begegnung zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt.

Der Spielbericht ist mit Begründung für den Spielabbruch im Ligabüro abzugeben.

2.0. Darts

Das Höchstzulässige Dartgewicht beträgt (incl. Spitze) 20 Gramm.

2.1. Auf- und Abstieg

Bei Saisonende steigt jeweils der Erstplatzierte der Liga in die nächst höherer Liga auf. Aus der 1. und 2. steigen jeweils die Letztplatzierten in die nächst tieferer Liga ab. Sollte eine 3. Liga bestehen, so steigt die Letztplatzierte Mannschaft der 2. Liga in die 3. Liga ab und die Erstplatzierte Mannschaft der 3. Liga in die 2. Liga auf.

Sofern durch Auflösung einzelner Mannschaften Plätze in der 1. oder 2. Liga frei sind oder die gesamte Dartliga nach oben hin erweitert werden muss, werden einzelne Mannschaften durch den Ligavorstand eingestuft bzw. hoch gestuft.

Der Vorstand behält sich somit das Recht eines Aufstieges bzw. einen Abstieg zum Anfang der Saison vor, und wird dieses rechtzeitig den betroffenen Mannschaften mitteilen.

2.2. Ligaeinteilung

Die DCLL besteht aus Ligen der 1. und 2. Liga. Gegebenenfalls kann eine 3. Liga gebildet werden, wenn sich eine gewisse Anzahl an Mannschaften zu Saisonbeginn gemeldet hat. Die Mannschaftseinteilung in die einzelnen Ligen wird durch den Vorstand bestimmt.

2.3. Strafgeelder

Strafgeelder werden vom Kassenwart bei den entsprechenden Mannschaften eingefordert. Werden Strafgeelder nicht bis zum festgelegten Datum gezahlt, so wird die Mannschaft für den kommenden Spieltag gesperrt und das auszutragende Spiel mit 0:3 Punkten für die gegnerische Mannschaft gewertet.

2.4. Delegiertenversammlung

Delegiertenversammlungen bzw. Cap-Versammlungen finden dreimal in der Saison statt und werden nach jeder Versammlung neu bekannt gegeben. Bei Nichterscheinen von mindestens einem Mannschaftsmitglied pro Mannschaft auf den Versammlungen, wird ein Strafgeld von 30,-€ erhoben. Pro Mannschaft dürfen max. 2 Mitglieder an der Cap Versammlung teilnehmen.

Grundlegende Punkte können nur zu Beginn einer neuen Saison geändert werden. Diese Entscheidungen werden von den Kapitänen in einer Versammlung abgestimmt. Bei Abstimmungen gewinnt die einfache Mehrheit. Nicht anwesende Kapitäne müssen sämtliche Entscheidungen akzeptieren. Entscheidungen, die den laufenden Spielbetrieb betreffen, werden vom Ligavorstand bestimmt.

3.0. Mannschaftsmeldung

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6 Spieler/in. Nachmeldungen einzelner Spieler sind während der Saison möglich. (Siehe dazu Punkt 1.7.)

Die Anmeldung erfolgt durch Abgabe des Anmeldeformulars und der Bezahlung (entweder Bar oder via Überweisung) der Meldegebühr beim Kassenwart.

Das Mindestalter für Spieler/in beträgt 18 Jahre, für jüngere Spieler ist das Jugendschutzgesetz einzuhalten.

Kapitäne, Co-Kapitäne müssen volljährig sein, um das Amt ausführen zu können. Mannschaften, die in der DCLL spielen möchten, müssen sich mit dem hierfür gültigen Formular schriftlich beim Vorstand anmelden.

Die Daten der Mannschaft sowie des Kapitäns, Co-Kapitäns müssen auf dem Formular vollständig (Namen /Vornamen / E-Mail Adresse / Telefonnr. / Geburtsdatum) angegeben werden.

Der jeweilige Anmeldeschluss wird mit der Einladung zur Delegiertenversammlung bekannt gegeben.

Die Anmeldung ist nur gültig, wenn sie vom Kapitän und Co-Kapitän der Mannschaft ordnungsgemäß ausgefüllt (ohne Zusätze), unterschrieben und die Anmeldegebühr nachweislich fristgerecht entrichtet wurde.

Zusätzlich zu den Formularen muss ebenfalls eine ausgefüllte und unterschriebene Datenschutzerklärung beim Vorstand abgegeben werden. Ohne diese Datenschutzerklärung darf die DCLL laut der DSGVO keine Daten der Mannschaft veröffentlicht werden. Dies gilt nicht für die Spielernamen der Mannschaft.

3.1. Neuanmeldung Mannschaften

Wie bereits im Punkt 1.3. beschrieben, müssen die genannten Punkte erfüllt werden. Die Spielstätte muss durch den Vorstand geprüft und freigegeben werden.

Der Ligavorstand behält sich das Recht vor, die Spielstärke der Spieler einzustufen und mögliche Sonderregelungen für den Einsatz dieser Spieler zu treffen, oder eine gesamte Mannschaft einzustufen.

Werden innerhalb der laufenden Saison mehrere höher klassige Spieler nachgemeldet so dass die Mannschaft nicht mehr in der berechtigten Liga spielen dürften, so werden diese Spieler gesperrt.

3.2. Spieler Nach- und Abmeldungen

Nachmeldungen sind beim Vorstand in schriftlicher Form, per Mail (sowie über die anderen elektronischen Wege) beim Vorstand ab zu geben.

Benötigt werden dazu:

- Passbild
- Vollständige Angaben zum Spieler (Vorname, Nachname, Spielername)
- Meldegebühr

Das Wechseln einzelner Spieler/in in eine andere Mannschaft während der Saison möglich, jedoch nur wenn alle benötigten Unterlagen beim Vorstand eingetroffen sind. Der Spieler ist dann nach einer Sperrzeit von 3 Spieltagen spielberechtigt.

3.3. Spielerpass

Jeder Spieler/in erhält einen Spielerpass. Der Pass muss der gegnerischen Mannschaft vorgelegt werden. Kann ein Spieler/in sich nicht ausweisen, ist er unter Vorbehalt spielberechtigt. Dieses wird auf dem Spielbericht vermerkt, so dass die Ligaleitung die Spielberechtigung nachträglich überprüfen kann. Falls der Spieler/in nicht spielberechtigt war, ist das Spiel mit 16: 0 verloren.

Bei Austritt eines Spielers aus einer Mannschaft verbleibt der Pass so lange in der Mannschaft bis keine Ansprüche an den Spieler/in bestehen.

3.4. Spielberechtigung

Ein Spieler/in ist für die laufende Saison spielberechtigt, wenn er/ sie Mitglied einer gemeldeten Mannschaft ist und die Spielberechtigung der Ligaleitung erhalten hat. Spieler, die in der laufenden Saison noch nicht gemeldet sind und in einer gemeldeten Mannschaft neu eintreten, sind sofort nach vollständiger Anmeldung spielberechtigt

3.5. Auflösung / Disqualifikation von Mannschaften

Bei Auflösung bzw. Disqualifikation einer Mannschaft werden keine Gelder zurückerstattet.

Die Preisgelder in der betreffenden Liga werden nicht reduziert. Die Spiele werden mit 0:3 Punkten bewertet.

Der Spieleinsatz bis Saisonende ist von den Mannschaften zu zahlen.

3.6. Ligaplatz

Löst sich eine Mannschaft während der laufenden Saison auf, so bleibt Ligaplatz bei der Mehrheit der Mannschaft. Das heißt, sollten sich aus der aufgelösten Mannschaft min. 5 Spieler mit einer neuen Mannschaft anmelden, so bleibt der zuvor erspielte Ligaplatz bei der neuen Mannschaft.

4.0. Spielstätte

Die Spielstätte muss ausreichend Platz für 2 Mannschaften (Heim- & Gastmannschaft) bieten. Pro Spielstätte ist nur eine gewisse Anzahl an Mannschaften gültig. Bei einem Automaten dürfen max. 2 Mannschaften in der Spielstätte in der DCLL gemeldet werden. Bei 2 Automaten max. 4 Mannschaften, allerdings nur dann, wenn die Räumlichkeiten genügend Platz für zwei zeitgleiche Punktspiele bieten.

Das Verhältnis zwischen Dartgerät und Spieler darf nicht gestört oder beeinträchtigt werden. Der Vorstand behält sich das Recht einer nachträglichen Spielstätten-Sperre bei mehrfachen Beschwerden vor. Ebenfalls können einzelne Spiele als ungültig gewertet werden.

Die Abmessungen dürfen nicht abweichen (**siehe dazu Punkt 1.8**)

4.1. Spielstättenwechsel

Ein Lokalwechsel ist in der laufenden Saison nur bei Schließung oder nach der Halbzeit möglich.

Ausnahmen erfordern die Zustimmung des Vorstandes.

Der Vorstand hat sich das Recht vor, die neue Spielstätte auf die Rahmenbedingungen der zu prüfen (siehe Punkt 1.8).

Erst wenn keinerlei Bedenken seitens des Vorstandes besteht, darf ein Wechsel der Spielstätte in der laufenden Saison erfolgen.

4.2. Lokalverbot

Hat ein Spieler/in in einem Spiellokal Hausverbot, ist mit dem gegnerischen Kapitän /Co Kapitän und dem Wirt über eine Aussetzung des Hausverbotes für die Dauer des Ligaspiels zu verhandeln.

Besteht der Wirt auf das Hausverbot, wird das Spiel ohne den entsprechenden Spieler/in ausgetragen.

Ausnahme: Eine Mannschaft ist nur mit 6 Spielern gemeldet, dann kann in ein benachbartes Ausweichlokal gewechselt werden.

Über die gesetzliche Regelung kann sich der Vorstand nicht hinwegsetzen, und wird zukünftig auch so handeln.

4.3. Streitfragen

Streitfragen sind mit Hilfe des Vorstandes zu klären. Ein Einspruch muss spätestens 48 Stunden nach Spielschluss beim Vorstand eingehend und schriftlich begründet werden.

Über Einsprüche und Streitfälle entscheidet den Vorstand verbindlich.

Einzelne Spieler, aber auch Mannschaften, die permanent oder schwerwiegend gegen die Spielordnung oder die Interessen der Liga verstoßen, können vom Vorstand aus der Liga ausgeschlossen werden. Je nach Schwere des Vergehens kann dieser Ausschluss entweder zeitlich begrenzt oder dauerhaft erfolgen.

Bei einem Fehlverhalten eines einzelnen Spielers wird dieser für 3 Spiele in Folge gesperrt. Weitere Folgen für diesen Spieler wird der Vorstand je nach Schwere des Vergehens entscheiden.

5.0. Der Kapitän

Der Kapitän ist Kontaktperson zwischen den Mannschaften und der Ligaleitung.

Seine Aufgabe ist es, das Regelwerk und die Informationen der Liga an alle Mannschaftsmitglieder weiterzugeben und alle Unterlagen, wie z.B. Spielberichte, An- Ab- und Nachmeldungen unverzüglich sowie vollständig an den Vorstand weiterzugeben.

Er ist dafür verantwortlich, dass der Spielbetrieb reibungslos abläuft, alle Spiele abgehalten werden und die Spieler seiner Mannschaft das Regelwerk, insbesondere die sportliche Fairness kennen, und einhalten. Er ist für die Einhaltung der Ligaordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

Bei Verhinderung wird er vom Co-Kapitän vertreten. Dieser hat die oben genannten Faktoren ebenso einzuhalten.

5.1. Kapitäns und Co.Kapitänswechsel

Kapitäns und Co-Kapitänswechsel sind jederzeit möglich und werden mit Eingang des Formulars beim Vorstand wirksam.

6.0. Das Ligabüro

Das Ligabüro ist mehrfach im Monat in der Zeit von 18.30 bis 19.30 Uhr für jeden zugänglich. Voraussichtlich ist das Ligabüro dann mit mindestens zwei Leuten besetzt. (Weißer Schwan, Schwartauer Landstr. 99).

Bei dringenden Fällen kann der Vorstand telefonisch erreicht werden. Die aktuellen Rufnummern können auf der Homepage der DCLL gefunden werden.

7.0. Geltung

Jeder Spieler der DCLL muss von diesem Regelwerk Kenntnis haben und entsprechend nach ihm handeln. Dieses Regelwerk ist ab Bekanntgabe auf der Delegiertenversammlung bis auf weiteres gültig.

Stand 27.08.2019

Version 18/19



Stand 27.08.2019
Version 18/19