

Dartspiel-Regelwerk der Remscheider Dartliga

(gültig ab Saison 2014/2015)

1.1 Spielvorbereitung

- 1.1.1 15 Minuten vor regulärem Spielbeginn ist der zu bespielende Dartautomat der Gastmannschaft zur Verfügung zu stellen. Selbst wenn man in einer Gaststätte mit mehreren Dartautomaten spielt, gehört dies einfach zur sportlichen Fairness dazu. Desgleichen sollte die Gastmannschaft darüber informiert werden an welchem Gerät gespielt wird (falls mehrere Geräte vorhanden sind).
- 1.1.2 Sollte eine Mannschaft 30 Minuten nach offiziellen Spielbeginn nicht anwesend sein wird wie unter Punkt 1.5.4 der Satzung vorgegangen.
- 1.1.3 Vor Spielbeginn hat der Teamkapitän der Heimmannschaft den Spielberichtsbogen (dieser ist mit 2 Durchschlägen anzufertigen!) auszufüllen. Das Heimteam schreibt hier immer vor. Der Spielberichtsbogen wird anschließend an den Gastteamkapitän weitergereicht. Der Teamkapitän der Gastmannschaft stellt dann seine Startaufstellung dagegen und reicht den Spielberichtsbogen ausgefüllt an den Teamkapitän der Heimmannschaft zurück, da dieser für den Verlauf des Spieles der sogenannte Schriftführer ist.
- 1.1.4 Ersatzspieler sind ebenfalls vor Spielbeginn einzutragen und können bis zur letzten Spielrunde auch eingesetzt werden. (Abweichungen dieser Regelung sind mit dem Einverständnis der gegnerischen Mannschaft möglich. Zur Absicherung einer solchen Absprache muss der zuständige Obmann informiert werden.)
- 1.1.5 Es dürfen nur spielberechtigte Teammitglieder eingetragen werden.

1.2 Spielbeginn

- 1.2.1 Eine Mannschaft kann das Ligaspiel mit 2 Spielern starten. Der 3. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines letzten Spieles anwesend sein. Ist der Spieler beim Aufruf seiner vorherigen Spiele nicht anwesend so werden diese mit 2:0 gegen ihn gewertet (Dies betrifft auch die Doppel in denen er spielen müsste). Höhere Gewalt oder eine vorherige Absprache mit dem Gastteamkapitän können dieser Regelung entgegenwirken. (z.B. wegen längerer Arbeitszeiten und der daraus resultierenden späteren Ankunft des Spielers)
- 1.2.2 Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen zu Kennzeichnen und das gegnerische Team muss vor der Einwechslung informiert werden. Die Auswechslung ist jederzeit möglich, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung.
- 1.2.3 Ein ausgewechselter Spieler kann nicht wieder eingewechselt werden.
- 1.2.4 Ein eingewechselter Ersatzspieler kann jedoch durch einen weiteren Ersatzspieler ersetzt werden.
- 1.2.5 Jeder Spieler der Aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne sind dafür verantwortlich die Richtigkeit der aufgerufenen Spielpaarung anhand des Spielberichts zu prüfen. Sollte sich ein Spieler

nach mehrfacher Aufforderung der Teamkapitäne nicht an der Abwurflinie einfinden hat dieser Spieler das Spiel mit 0:2 verloren. (Eine Ausnahme zu dieser Regelung ist z.B. das der Spielpflichtige sich gerade auf der Toilette befindet)

- 1.2.6 Beide Spieler haben bei Beginn der Begegnung darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den korrekten Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Spiels festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird das Spiel neu gestartet. (Es sei denn beide Spieler einigen sich darauf das Leg so zu Ende zuspieren)
- 1.2.7 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt den ersten Satz. Den 2.Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3.Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bulls Eye entschieden, wobei der Dart in der Scheibe stecken bleiben muss. Fällt der Pfeil aus der Scheibe muss nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den 3.Satz, dessen Dartpfeil im Bulls Eye steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Rot Bulls Eye steckender Pfeil wird aus reiner Fairness herausgezogen. Sollten beide Spieler das blaue Bulls Eye treffen oder genau gleich weit weg vom Bulls Eye sein, wird der Wurf wiederholt (Die vorher geworfenen Darts bleiben in diesem Fall stecken). Trifft einer der beiden Spieler das rote Bulls Eye und der andere Spieler trifft das blaue Bulls Eye, beginnt derjenige der das Rote Bulls Eye getroffen hat.

1.3 Spielablauf

- 1.3.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht übertreten werden, es ist nur gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung erlaubt.
- 1.3.2 Alle drei Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden.
- 1.3.3 Alle Dartpfeile, die in Richtung Dartautomat geworfen wurden, gelten als geworfen, egal ob diese Punkte gezählt haben oder nicht. Hier darf nicht nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Einzige Ausnahme zum Nachwerfen ist in Punkt 1.2.7 klar geregelt. Sollte einem Spieler ein Dart aus der Hand fallen (was ja klar erkennbar ist), kann der Gegner ihm erlauben diesen noch zu werfen. (Fairness sollte hier das oberste Gebot sein!)
- 1.3.4 Jeder Spieler erkennt die vom Dartautomat angegebene Punktzahl an. (Ausnahme hierzu ist in Punkt 1.3.5 der Satzung klar geregelt)
- 1.3.5 Jeder Spieler hat vor seinem Wurf des nächsten Darts, darauf zu achten, dass vom Dartautomat die richtige Spielernummer angezeigt. Wirft ein Spieler auf den Score des Gegners wird wie folgt gehandelt:
 - Sollte ein Dart auf den falschen Score geworfen worden sein, wird durch betätigen der Spielerwechseltaste so lang abgedrückt bis der reguläre Spieler wieder am Wurf ist. Werfen darf dieser jedoch nur noch die restlichen 2 verbleibenden Dart seiner Runde. **Achtung!** Sollte ein Check Out durch den Fehlwurf entstehen ist dieser natürlich nach Möglichkeit durch Überwerfen wieder herzustellen.
 - Sollten alle drei Darts vor Bemerken des Fehlers geworfen worden sein so wird das Spiel einfach durch betätigen der Spielerwechseltaste so lang

weitergedrückt bis der Gegner wieder am Zuge ist. Der Spieler mit dem „Fehlwurf“ hat kein Anrecht auf das Nachwerfen seiner verlorenen Darts.

Bitte beachtet:

Dies ist eine reine „FAIR PLAY“ – Lösung, wir möchten uns hier sportlich messen und nicht anhand von Unsportlichkeit glänzen bzw. Punkte ergattern.

- 1.3.6 Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden. Diese sollten im Normalfall direkt untereinander im Spiel geklärt werden. Fouls im Spiel können sein :
- Ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft
 - Ständiges Übertreten der Abwurflinie
 - Absichtliches Verzögern des Spiels
 - Missbrauch des Gerätes (durch heftiges gegenschlagen kann ein Dartautomat „Tilt“ gehen)
 - Grob Unsportliches Verhalten

- 1.3.7 Sollte es den Teamkapitänen nicht möglich sein, das Spiel normal fortzusetzen oder unter Kontrolle zu bekommen ist der zuständige Obmann oder der Ligasekretär umgehend zu informieren. Dieser nimmt den sogenannten „Protest“ dann auf und entscheidet über den weiteren Hergang des Spiels wie unter Punkt 1.15.4 der Satzung niedergelegt. Des Weiteren ist der Protest schriftlich auf dem Spielbericht niederzuschreiben, egal wie dieser entschieden wird. (In besonderen Fällen wird der Protest erst nach einer Sitzung des Schiedsgerichtes entschieden. Diese Sitzung und deren Entscheidung kann durchaus erst nach einigen Spieltagen stattfinden!)

1.4 Spielabschluss

- 1.4.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen die Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses dann durch Ihre Unterschrift bestätigen. **Achtung!** Sollte ein Spielbericht nicht korrekt ausgefüllt sein, hat der Obmann bzw. der Ligasekretär die Möglichkeit, das Spiel nicht zu werten.
- 1.4.2 Nach Spielende ist der ausgefüllte und unterschriebene Spielbericht unverzüglich an den zuständigen Obmann weiterzuleiten. Dies geht am einfachsten über den Eintrag ins Forum. Je nach Möglichkeit des aktuellen Obmanns oder dem Ligasekretär ist ein zukommen lassen des Spielberichts per Post, MMS, WhatsApp oder Fax auch eine Variante. **Achtung!** Sollte ein Obmann oder der Ligasekretär nach dem Spielbericht verlangen ist dieser nachträglich auch noch auszuhändigen! **!TIPP!** Verwahrt die Spielberichte der laufenden Saison bis zur Saisonabschlussfeier einfach in einem Schnellhefter auf und lasst diesen beispielsweise einfach in eurer Spielstätte liegen. Das Verwahren der Spielberichte gilt für Heim- und Auswärtsspiele.
- 1.4.3 Der Spielberichtsbogen muss binnen 5-6 Tagen nach dem Spieltag beim zuständigen Obmann bzw. dem Ligasekretär, je nach Liga vorliegen. D.h. bis zum folgenden Dienstag nach dem regulären Spieltagstermin. Falls der Spielbericht nicht vorliegt, wird hier wie in Punkt 1.13.5 der Satzung gehandelt.

1.5 Nichtantritt einer Mannschaft

- 1.5.1 Ein einfach nicht antreten egal welcher Mannschaft ist grob unsportlich und unfair dem Gegner gegenüber, denn auch dieser hat ein Recht auf sein bevorstehendes Meisterschaftsspiel.
Die Regelung für das „Nichtantreten einer Mannschaft“ ist unter Punkt 1.9.3 der Satzung niedergelegt.

1.6 Streitfragen

- 1.6.1 Der Umgang Untereinander sollte immer freundlich und nett sein.
Ein gewisses Maß an Rivalität ist natürlich immer vorhanden, sollte sich jedoch nur auf den sportlichen Maßstab beziehen. Das heißt mit klaren Worten:
Die Remscheid Dartliga braucht keine Beleidigungen, Pöbeleien oder Prügeleien.
Ist es absolut nicht möglich einer Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen so ist **sofort** der zuständige Obmann oder der Ligasekretär zu informieren.
Allgemeine Streitfragen werden dann vom Schiedsgericht wie unter Punkt 1.15 der Satzung weiterbearbeitet.
Ps. Das Schiedsgericht hat in den vergangenen Jahren eigentlich nie Arbeit gehabt, sorgt bitte dafür das dies so bleibt!

Bleibt nur noch ein „Good Darts“ und lasst die Spiele beginnen

Der Vorstand