

# AMPERTAL-DARTLIGA



Liga-Sekretariat:

[www.ampertal-dartliga.de](http://www.ampertal-dartliga.de)

Stefan Stangl  
Waldstr. 27a  
85368 Wang/Isar  
Tel.: 08761-70 910

Peter Reif  
Georg-Schweiger-Str. 19  
85368 Moosburg a.d. Isar  
Tel.: 08761-9593

Stand 12.03.2023

## REGLEMENT

### 1. Allgemeine Regeln

#### 1.1 Disziplinen in den einzelnen Ligen

A-Liga : 501 D. O.

B-Liga : 501 M. O.

C-Liga : 301 M. O.

D-Liga : 301 M. O.

#### 1.2 Spielerqualifikation

1.2.1 Spieler dürfen nur für ein Team spielen, bei dem sie auf der Spielerliste gemeldet sind. Falls der Spielführer einen Spieler unberechtigt bzw. unter falschem Namen einsetzt, wird das Spiel mit **(0:18)** gewertet und sowohl dieser Spieler als auch der Spielführer für den Rest der Saison gesperrt. Geschieht dies im Einverständnis des gegnerischen Spielführers, wird auch er gesperrt.

1.2.2 Einem Spieler ist es nicht erlaubt, während der laufenden Saison das Team zu wechseln. Dies geht nur nach Ende einer Saison.

1.2.3 Neue Spieler können bis zur Mitte der laufenden Saison beim Ligasekretariat nachgemeldet werden. In begründeten Ausnahmefällen auch noch später. Nachdem ein vollständig ausgefülltes Anmeldeformular ordnungsgemäß eingegangen ist, wird der Spieler (spätestens 3 Tage nach dem Eingang der Anmeldung) im System registriert.  
**Achtung: Spielberechtigung beginnt erst wenn der Spieler im System freigegeben ist!**

1.2.4 Zu einem Team einer niedrigeren Liga dürfen max. zwei Spieler wechseln, die zuvor in einer höheren Klasse spielten.

Wenn sich Ersatzspieler eines höherklassigen Teams zu einem neuen Team formieren, kann es hier Ausnahmen geben. Vorausgesetzt das höherklassige Team löst sich nicht auf.

1.2.5 Hat sich ein Team aufgelöst, kann dieses je nach Grund der Auflösung evtl. nicht in einer späteren Saison in ähnlicher Besetzung wieder in einer niedrigeren Spielklasse starten.

1.2.6 Der Einsatz von Jugendlichen, ist nur im Einklang mit dem Jugendschutzgesetz möglich.

#### 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

1.3.1 Für den Ligabetrieb sind 2 Dart-Automaten nötig, die in den Abmaßen der Scheibe den Löwen-Dart Automaten entsprechen.

1.3.2 Die Spieler dürfen in allen offiziellen Spielen, nur Darts mit einem Gesamtgewicht von höchstens 20 Gramm benutzen.

1.3.3 Die Geräte müssen zu Spielbeginn auf Ligamodus eingestellt sein, d.h. die unter 1.1 aufgeführten Spiele kosten max. EUR 0,50  
Ersatzweise kann vom Heim-Team eine Pauschale von EUR 20,- verlangt werden, womit der Einwurf für alle 18 Spiele gezahlt ist.

1.3.4 Das Gerät darf nicht nach z.B. der 20. Runde automatisch abschalten, wenn ein Spiel bis dahin nicht beendet ist.

1.3.5 Der Abstand zur Abwurfline beträgt **2,37 m**. Die Höhe bis zum Bulls Eye Mitte ist auf **1,72 m** einzustellen. Das Diagonalmäß beträgt **2,93 m**.

Eine genaue Markierung der Abwurfline erhält man durch die Ermittlung des Diagonalabstandes "Bull's Eye-Abwurfline".

Die Markierung **muss** so angebracht werden, dass die Linie be-, aber nicht übertreten werden darf. Eventuelle Korrekturen können nur vor Spielbeginn durchgeführt werden.

1.3.6 Der Abstand zur Wand und zwischen den Automaten, muss mind. 40 cm betragen. Dieser Abstand gilt natürlich auch für die Standposition des Spielers gerade vor dem Automaten. Ist dies nicht der Fall, kann sich der Gast-Spieler den Automaten wählen, an dem er seine Spiele bestreitet. Wird dies nicht gewährt, kann sich der Gast-Spieler dieses Spiel mit **2:0** werten.

#### 1.4 Spieltage / Termine

Spieltage:

A-Liga = Freitag

B-Liga = Freitag

C-Liga = Mittwoch

D-Liga = Mittwoch

1.4.1 Für Heimspiele kann in **dringenden Fällen** ein anderer Wochentag gewählt werden.

1.4.2 Die Spiele finden am im Spielplan festgelegten Termin statt. Spielbeginn ist 20.00 Uhr.

#### 1.5 Verlegungen

1.5.1 Spiele können max. **zwei Wochen vorverlegt** oder **zwei Wochen nach hinten** verlegt werden. Dies muss dem Ligasekretariat auf jeden Fall per Email bekannt gegeben werden.

1.5.2 Die letzten zwei Spieltage dürfen nur **vorverlegt** werden (max. 2 Wochen) und keinesfalls nach hinten.

1.5.3 Spiele können nur mit Zustimmung des Gegners verlegt werden. (Ausnahme: fällt der Spieltag auf einem Feiertag und zwei Teams einigen sich nicht, kann das Ligasekretariat eingeschaltet werden.)

Ab Saison 2023-1 gelten die detaillierten Regeln zu Spielverlegungen im Anhang 1 und Anhang 2 (siehe Seite 4 und 5).

#### 1.6 Verspätung / Nichtantritt

1.6.1 Sollte das Gast-Team 30 Minuten nach Spielbeginn nicht eingetroffen sein, ohne den Gegner von der Verspätung informiert zu haben, wird das Spiel für dieses Team als verloren gewertet.

1.6.2 Ein Team ist nur spielberechtigt, wenn es zu Spielbeginn mit mindestens drei gemeldeten Spielern vertreten ist.

1.6.3 Sollte ein Team ohne triftigen Grund von einem Ligaspiel fernbleiben, so wird es mit einer Strafe von **EUR 75,-** belegt. Hiervon erhält der gegnerische Wirt EUR 50,- und der Rest kommt dem Ligavermögen zugute. Diese Strafe wird vom Sportförderpreis abgezogen. (Wenn rechtzeitig und ernsthaft versucht wurde, das Spiel zu verlegen und das Ligasekretariat noch vor dem Spieltermin informiert wurde, kann dies als entschuldigt gewertet werden.)

1.6.4 Sollte eine Mannschaft mehr als **2 Spiele** unentschuldigt nicht antreten, wird diese vom Spielbetrieb der laufenden Saison ausgeschlossen und für die Folgende gesperrt. Alle Ergebnisse werden mit 0:18 gewertet.

## 2. Finanzen

2.1 Das Ligavermögen verwaltet das Ligasekretariat.

2.2 Es wird nur zu Zwecken des Ligabetriebs verwendet.

2.3 Nach jeder Saison wird der Kassenbericht vorgelegt.

2.4 Start-Geld:       **A-Liga**       =    **EUR 300,-**  
                          **B-Liga**       =    **EUR 250,-**  
                          **C-Liga**       =    **EUR 200,-**  
                          **D-Liga**       =    **EUR 200,-**

Es muss spätestens auf der Spielführerversammlung beim Ligasekretariat eingegangen sein, andernfalls wird dieses Team nicht zum Spielbetrieb zugelassen.

2.5 Bei Auferlegung von Strafgeldern droht bei Nichtzahlung der Ausschluss vom Spielbetrieb.

## 3. Spielverlauf

### 3.1 Vor dem Spiel

3.1.1 Das Gast-Team hat das Recht sich 15 Minuten vor dem regulären Spielbeginn auf einem Automaten einzuwerfen.

3.1.2 Der Spielführer des Heim-Teams füllt den Spielberichtsbogen aus. Darin dürfen nur Spieler eingetragen werden, die auf der aktuellen Spielerliste stehen. **Alle Spieler müssen sich auf Verlangen des gegnerischen Spielführers mit einem Lichtbildausweis ausweisen können.** Die Ersatzspieler dürfen auch nach Spielbeginn eingetragen werden.

3.1.3 **Verdecktes Einschreiben:** der Heim-Spielführer trägt zuerst seine Spieler ein. Anschließend nennt der Gast-Spielführer dem Heim-Spielführer die Spieler in der gewünschten Reihenfolge, ohne dass er die Aufstellung der Heim-Spieler kennt. Ebenso wird bei den Doppeln verfahren.

3.1.4 Jedes Team kann **3 Ersatzspieler** einwechseln, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung. Ein bereits ausgewechselter Spieler darf nicht mehr eingewechselt werden.

Ein Spieler darf auch für das Doppel eingewechselt werden, dann ist auf dem Bogen Runde 5 einzutragen.

3.1.5 Die beiden Doppel finden, soweit sich die Spielführer nicht auf einem anderen Termin einigen, beide am Ende der Spielpaarung statt.

3.1.6 Die Spielpaarungen werden vom Spielführer des Heim-Teams gemäß Spielplan ausgerufen. Ist ein Spieler zum Zeitpunkt seiner Spielpaarung nicht anwesend (Verspätung, Unfall), ist es dem gegnerischen Team überlassen, dieses Spiel hinauszuzögern oder als verloren zu werten.

### 3.2 Während des Spiels

3.2.1 Das Heim-Team beginnt den ersten Satz, den Zweiten das Gast-Team. Sollte ein dritter Satz erforderlich werden, wird der Start durch einen Wurf auf das Bulls-Eye entschieden. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Der Dart kann nur gewertet werden, wenn er in der Scheibe steckt. Ansonsten wird der Wurf wiederholt, bis der Dart steckt.
- Steckt ein Dart im Bulls-Eye, wird er vor dem Wurf des Gegners entfernt.
- Werfen beide Spieler ein Bull bzw. ein Bulls-Eye, wird der Wurf wiederholt.

3.2.2 Es werden **16 Einzel** und **2 Doppel** gespielt. Alle Spiele werden auf **2 Gewinnsätze (best of three)** gespielt.

3.2.3 Fällt einem Spieler ein Dart versehentlich aus der Hand (jedoch nicht aus der Wurfbewegung) und liegt vor der Wurflinie, so darf der Spieler mit diesem Dart das Spiel fortführen.

3.2.4 Die angezeigte Punktzahl ist zu akzeptieren.

3.2.5 Sollte ein Gerät eine Zahl nicht anzeigen, so darf diese in keinem Fall nachgedrückt werden. Dies hätte den Verlust des Spiels zur Folge. Sollte dies öfter passieren, so kann das Spiel abgebrochen werden; das Ligasekretariat setzt dann einen neuen Spieltermin an.

3.2.6 Die einzige Ausnahme zu dieser Regel tritt dann ein, wenn ein Spieler seine Check-Zahl trifft, der Dart auch im entsprechenden Segment stecken bleibt, das Gerät den Wurf aber nicht zählt; in diesem Fall gilt dieses Spiel als beendet.

3.2.7 Beide Spieler haben sich davon zu überzeugen, dass das Gerät richtig umgeschaltet hat. Sollte ein Spieler werfen, bevor das Gerät in der richtigen Ausgangsposition ist, wird wie folgt verfahren:

- Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Startwechschler in die korrekte Position gebracht und der Spieler darf nur noch die restlichen Darts werfen.
- Hat der Spieler bereits alle 3 Darts geworfen, so ist diese Runde für ihn beendet, das Gerät wird in die richtige Position gebracht und der Gegner setzt sein Spiel fort.

3.2.8 Sollte ein Spieler beim Herausziehen der Pfeile sich selbst Punkte abziehen, liegt es im Ermessen des Gegners, ob das Spiel fortgeführt, wiederholt oder neu auf den letzten korrekten Spielstand eingestellt wird.

3.2.9 In jedem Fall wird das Spiel jedoch fortgesetzt, wenn der Gegner einen Regelverstoß erst verspätet bemerkt und selbst bereits mit einem Wurf sein Spiel fortgeführt hat.

3.2.10 Das Entfernen vom Dart-Gerät während einer Begegnung (z.B. auf die Toilette gehen, essen, telefonieren, etc.) ist regelwidrig und kann mit Spielverlust gewertet werden.

### 3.3 Nach dem Spiel

3.3.1 Das Ergebnis muss spätestens **bis 24 Uhr des folgenden Tages von der Heim-Mannschaft im System eingetragen werden.** Wird das Ergebnis nicht oder zu spät gemeldet, droht eine 0:18 Wertung und eine 25 € Geldstrafe für die Heimmannschaft.

3.3.2 Die Gastmannschaft hat die Möglichkeit das eingetragene Ergebnis zu überprüfen (gelb) und zu bestätigen (grün) oder gegebenenfalls bei Unstimmigkeiten abzulehnen (rot) und damit das Ligasekretariat zur Klärung einzuschalten. Für die Prüfung des Ergebnisses durch die Gastmannschaft stehen 5 Tage zur Verfügung.

## 4. Streitfragen

4.1 Sollten sich die Spielführer bei einem Problem nicht einigen können, wird ein Mitglied des Ligasekretariats hinzugezogen. Falls niemand zu erreichen ist, kann unter Protest gespielt werden und der Streitfall wird nachträglich vom Ligasekretariat entschieden.

4.2 Entscheidungen des Ligasekretariats sind zu akzeptieren. Sollte es in diesem Zusammenhang zu Drohungen, Beschimpfungen ect. kommen, wird dieser Spieler oder das ganze Team für einen angemessenen Zeitraum gesperrt (von einer Saison bis zu unbefristet).

## 5. Punkt- und Satzgleichheit

Falls nach dem letzten Spieltag zwei Teams Punkt- und Satzgleich sind, wird der direkte Vergleich gewertet. Ist auch dieser in beiden Spielen gleich, findet ein Entscheidungsspiel an einem neutralen Ort statt.

## 6. Auflösung einer Mannschaft

Sollte sich ein Team für die A- bzw. B-Liga qualifizieren und diesen Platz nicht wahrnehmen, werden alle Spieler dieses Teams für diese Saison gesperrt. Hier kann es bis zum Anmeldeschluss Ausnahmen geben, falls es sich um einen Härtefall handelt. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn nicht mindestens 4 Spieler dieses Teams zur Verfügung stehen.

Die restlichen Spieler können während der Saison nicht mehr nachgemeldet werden, da diese im Regelfall die Ursache für die Auflösung des Teams sind. Bei Wiederholungsfällen innerhalb von vier Jahren gibt es keine Ausnahmen und es kann auch eine längere Sperre verhängt werden.

Falls einzelne Spieler wiederholt die Ursache für Auflösungen oder Streitigkeiten sind, können diese für einen angemessenen Zeitraum gesperrt werden (von einer Saison bis zu unbefristet).

## 7. Beschwerden

Schriftliche Beschwerden über Spieler, Teams ect. müssen rechtzeitig beim Ligasekretariat eingehen, damit der betroffenen Person / Team die Gelegenheit zur Stellungnahme gegeben werden kann. Anonyme Briefe können nicht berücksichtigt werden.

Die Nichtbeachtung dieses Punktes wird als unsportliches Benehmen gewertet und kann im Wiederholungsfall zum Ligaausschluss führen.

## 8. Hausrecht des Wirts

Hat ein Gast-Spieler Lokalverbot, muss ihm trotzdem das Recht gewährt werden seine Spiele zu bestreiten, außer in extremen Fällen wie Körperverletzung usw. (solange er sich angemessen verhält). Wird ihm dies nicht gewährt, kann das Gast-Team eine Spielverlegung auf ein neutrales Lokal beantragen.

Jedem Spieler muss es ermöglicht werden, seine Spiele in einem Raum zu spielen, in dem während des gesamten Ligaspiels nicht geraucht wird. Falls das Heim-Team dies nicht ermöglicht, kann das Gast-Team eine Spielverlegung auf ein neutrales Lokal beantragen.

## 9. Unregelmäßigkeiten

Sollte es bei einem Spiel Unregelmäßigkeiten geben, die auch durch das Ligasekretariat nachträglich nicht zu klären sind, besteht die Möglichkeit ein Spiel neu anzusetzen.

## 10. Fairnessprinzip

Sollte ein Spieler durch unsportliches Verhalten mehrmals auffällig werden, ist dies dem Ligasekretariat zu melden.

Beispiele hierfür sind:

- bewusst ablenkendes Verhalten, während der Gegner wirft
- heftige Beschimpfungen
- Beschädigungen in der Spielstätte

## 11. Schlusswort

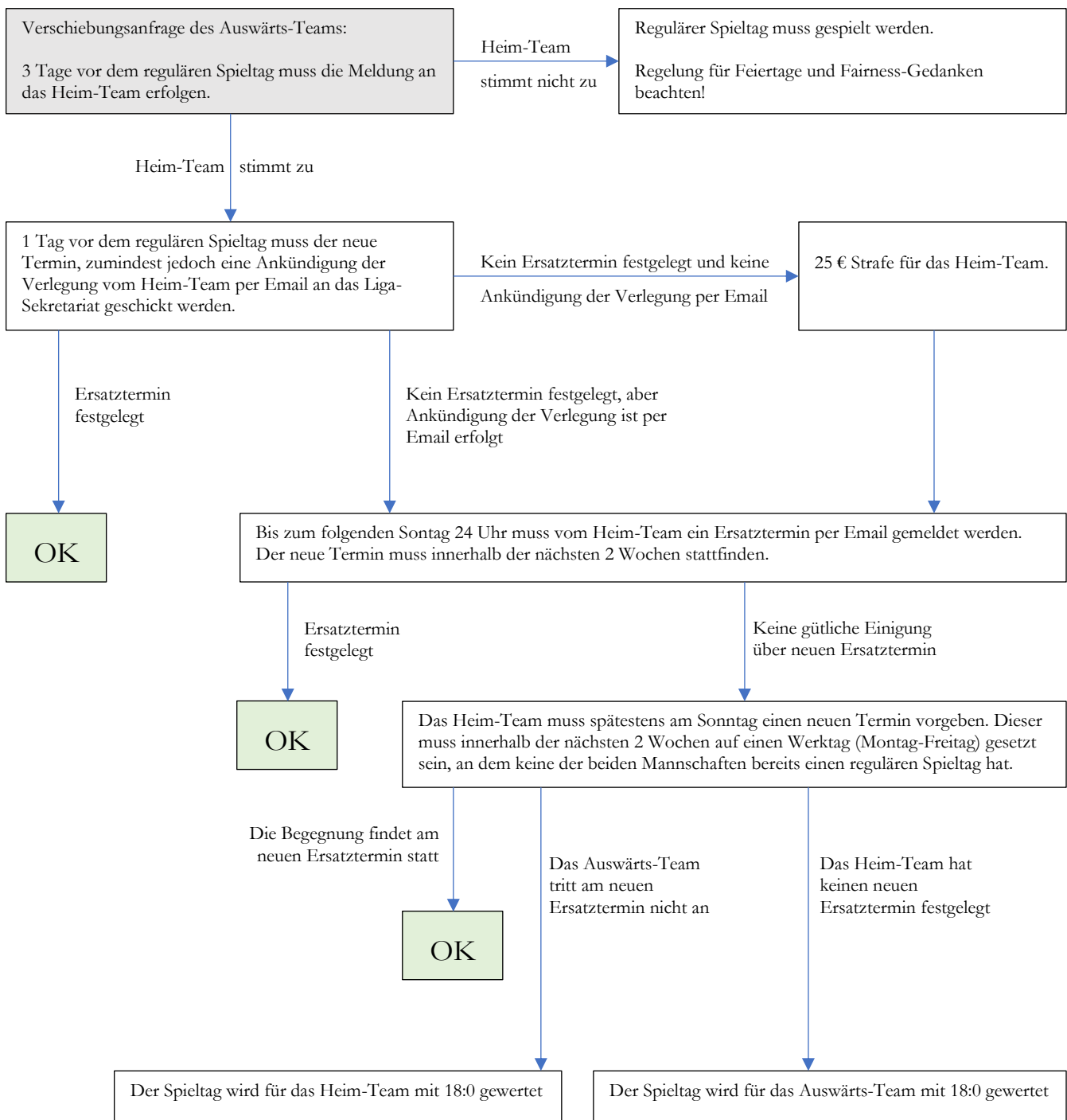
Trotz ständiger Aktualisierung gibt es nach wie vor einige ungeschriebener Regeln, welche bei speziellen Problemen beim Ligasekretariat erfragt werden können.

# ANHANG 1

## Vorgehen für Spielverlegungen bei Anfrage des Auswärts-Teams

- Spiele dürfen maximal 2 Wochen nach vorne bzw. nach hinten verschoben werden, ansonsten droht ein Spielverlust.
- Die letzten 2 Spieltage der Saison dürfen nicht mehr nach hinten verschoben werden.
- Das Heim-Team kann eine Verlegung ablehnen, außer der Spieltag fällt auf einen Feiertag, dann muss mindestens 1 Ersatztermin angeboten werden.
- Fairness-Gedanke: Sofern möglich und eine Verlegungsanfrage ausreichend begründet, sollte immer versucht werden, einen Ersatztermin zu finden.
- Das Heim-Team ist immer für die Meldung von Verlegungen und neuen Terminen verantwortlich.

Das Liga-Sekretariat behält sich das Recht vor, in begründeten Ausnahmefällen eine Sonderregelung zu erlauben!



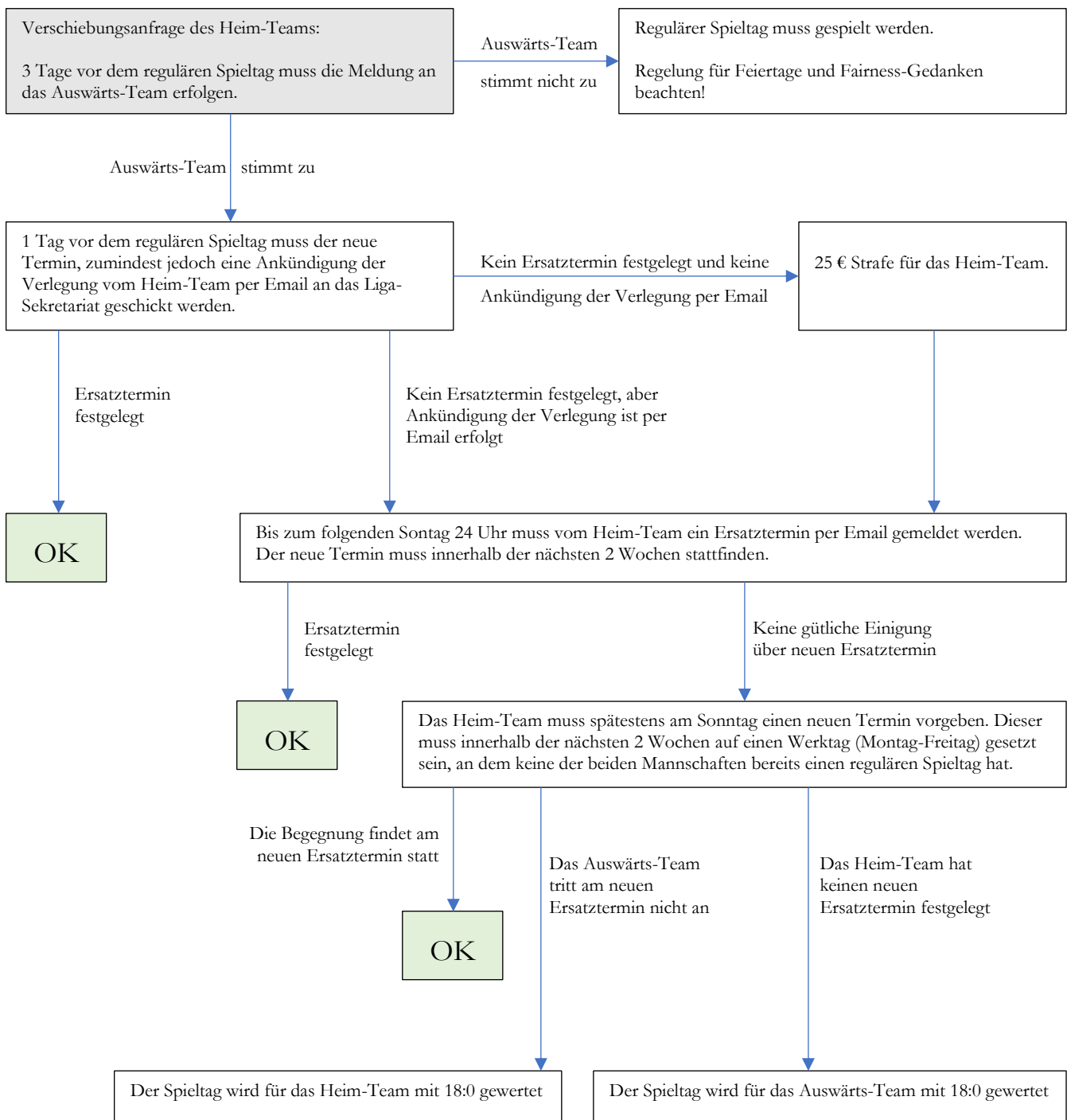


## ANHANG 2

### Vorgehen für Spielverlegungen bei Anfrage des Heim-Teams

- Spiele dürfen maximal 2 Wochen nach vorne bzw. nach hinten verschoben werden, ansonsten droht ein Spielverlust.
- Die letzten 2 Spieltage der Saison dürfen nicht mehr nach hinten verschoben werden.
- Das Auswärts-Team kann eine Verlegung ablehnen, außer der Spieltag fällt auf einen Feiertag, dann muss mindestens 1 Ersatztermin angeboten werden.
- Fairness-Gedanke: Sofern möglich und eine Verlegungsanfrage ausreichend begründet, sollte immer versucht werden, einen Ersatztermin zu finden.
- Das Heim-Team ist immer für die Meldung von Verlegungen und neuen Terminen verantwortlich.

Das Liga-Sekretariat behält sich das Recht vor, in begründeten Ausnahmefällen eine Sonderregelung zu erlauben!



# Sportförderpreise

<b>A-Liga</b>	
1. Platz	500,- EUR
2. Platz	450,- EUR
3. Platz	400,- EUR
4. Platz	350,- EUR
5. Platz	300,- EUR
6. Platz	250,- EUR
7. Platz	200,- EUR
8. Platz	150,- EUR

<b>B-Ligen</b>	
1. Platz	375,- EUR
2. Platz	325,- EUR
3. Platz	275,- EUR
4. Platz	225,- EUR
5. Platz	175,- EUR
6. Platz	125,- EUR
7. Platz	75,- EUR
8. Platz	50,- EUR

<b>C-Ligen</b>	
1. Platz	275,- EUR
2. Platz	225,- EUR
3. Platz	175,- EUR
4. Platz	125,- EUR
5. Platz	100,- EUR
6. Platz	75,- EUR
7. Platz	50,- EUR
8. Platz	25,- EUR

<b>D-Liga</b>	
1. Platz	275,- EUR
2. Platz	225,- EUR
3. Platz	175,- EUR
4. Platz	125,- EUR
5. Platz	100,- EUR
6. Platz	75,- EUR
7. Platz	50,- EUR
8. Platz	25,- EUR