Spielordnung

gültig ab dem 15.10.2024

Teil 1: Allgemeine Spielregeln

§1 Allgemeines

(1) Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind.
Jeder Dart sollte aus einer Stahlspitze (Point), einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen (Shaft und Flight dürfen auch eins sein).

(2) Der Teamcaptain hat das Recht, vor Spielbeginn eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste (Oche) vom Board, sowie der benutzten Darts zu verlangen.

(3) Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, die in dieser Spielordnung festgehaltenen Regeln zu beachten. Die Auslegung der Spielordnung obliegt dem Ligaobmann des Aachener Dart e.V. bzw. der vom Vorstand des Aachener Dart e.V. autorisierten Ligaleitung.

(4) In Streitfällen entscheidet der Rechtsausschuss des Aachener Dart e.V.

§2 Der Wurf

(1) Alle Darts müssen aus dem Stand (Beide Beine berühren den Boden), vorsätzlich und nacheinander mit der Hand auf das Board geworfen werden. Bei einer ersichtlichen Körperbehinderung kann hiervon abgewichen werden.

(2) Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht be-/übertreten.
Ein Dart muss geworfen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.

(3) Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, der Spieler beendet ein Leg, Set oder Match mit weniger als den drei ihm zur Verfügung stehenden Darts.

(4) Ein Dart, der aus dem Board heraus fällt oder daran abprallt, darf nicht wieder geworfen werden. Ausnahme siehe §3 (Beginn und Beendigung eines Spiels), Abs. 1.

(5) Solange sich ein Spieler im Wurfbereich aufhält, ist es dem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

§3 Beginn und Beendigung eines Spiels

(1) Der Beginner des ersten Leg eines Spiels wird durch Bullwurf ermittelt.
- Beim Bullwurf wirft jeder Spieler jeweils einen Dart auf die Mitte des Dartboards, das Heimteam beginnt.
- Derjenige Spieler, dessen Dart am nächsten zur Mitte des Boards liegt, gewinnt den Bullwurf.
- Treffer in Bull (bzw. Bullseye) sind herauszuziehen, treffen beide Spieler in Bull (bzw. Bullseye) muss der Bullwurf erneut ausgeführt werden.

- Beim Bullwurf zählt das gesamte Board als Trefferfläche. Darts, die beim Bullwurf für die Ermittlung des Beginners geworfen wurden und aus dem Board herausfallen oder abprallen, dürfen erneut geworfen werden. Der Verlierer des Bullwurfes beginnt das zweite Leg.
- Einen eventuellen dritten Leg beginnt wieder der Gewinner des Bullwurfes.
- Die Teamcaptains können sich abweichend von dieser Regelung auch auf einen anderen Modus (z.B. Losentscheid einmalig oder vor jedem Spiel) einigen.

(2) Bei allen Spielen '501' oder '701' wird 'straight in, double out' gespielt, d.h. ein Leg beginnt ohne Doppel, muss aber mit einem Doppel beendet werden.
Es gilt die Bust-Regel. Sie besagt, dass ein Spieler, der mehr punktet, als er Rest hat (einschl. Score '1' bei Rest '2') einen ungültigen Wurf erzielt hat (Bust). Der Spieler bleibt auf der Restpunktzahl, die er vor dem ungültigen Wurf hatte.

(3) Der Spieler, der zuerst seine Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null reduziert, ist Gewinner des Legs. Bei allen Spielen 'TacTic' ist das Leg beendet, wenn die Felder 10 bis 20 und Bull jeweils drei Treffer aufweisen und die Anzahl der Pluspunkte (siehe auch §4 (Punkte), Absatz 6) größer oder gleich ist, als die der Gegenpartei.

(4) Der Schreiber (= Schiedsrichter) gibt nur dann durch ein deutliches Zeichen zu erkennen, dass ein Leg, Set oder Match beendet wurde, wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Erst das Zeichen des Schreibers / Schiedsrichters beendet Leg, Set oder Match. Die Darts dürfen erst nach dem Zeichen des Schreibers / Schiedsrichters aus dem Board gezogen werden.

§4 Punkte, Score

(1) Die erzielten Punkte werden nur dann gewertet, wenn die Spitze des Darts im zählbaren Bereich stecken bleibt oder die Oberfläche des Boards dauerhaft berührt, bis der Spieler die Darts wieder herausgezogen hat.

(2) Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart eindringt bzw. dessen Oberfläche die Spitze dauerhaft berührt.

(3) Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber registriert worden ist, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss, den Wurf zu überprüfen.

(4) Nachdem die Darts aus dem Board gezogen worden sind, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr möglich.

(5) Jede Punktzahl und jede Subtraktion müssen von Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss vor dem nächsten Wurf erfolgen. Korrekturen bezüglich notierter Punktzahl bzw. Subtraktion sind nur bis zum nächsten Wurf des betreffenden Spielers möglich.

(6) Die Pluspunkte bei allen TacTics-Spielen sind aus Zeitgründen auf 301 begrenzt. Darüber hinaus erzielte Pluspunkte werden nicht mehr notiert. Die Teamcaptains können sich abweichend von dieser Regelung auch auf einen offenen Punkte-Modus einmalig oder vor jedem TacTic-Spiel einigen. Eine abweichende Regelung der Teamcaptains muss auf dem Spielbericht deutlich vermerkt werden.

(7) Das Scoreboard (Tafel oder ähnliche Einrichtung) muss für den Spieler deutlich sichtbar in Augenhöhe, nach Möglichkeit neben dem Board, angebracht sein. Der Punktestand muss für den Spieler deutlich lesbar vom Schreiber notiert werden.

(8) Der Schreiber / Schiedsrichter ist Obmann für Streitigkeiten, die während des von ihm geschriebenen Spiels entstehen. Er kann bei Bedarf mit den beteiligten Teamcaptains Rücksprache halten, bevor er eine Entscheidung trifft.

§5 Dartanlage

(1) Alle Dartboards müssen vom Typ 'Bristle' sein.

(2) Alle Dartboards müssen die Segmente '1-20' ('Clock-Pattern') enthalten [entspricht dem 'London Board'].

(3) Das Segment der 20 muss schwarz sein und bildet die obere Mitte.

(4) Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (Treble).

(5) Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (Double).

(6) Der äußere Teil des Zentrums zählt 25 Punkte (Bull).

(7) Das Zentrum (Bullseye) zählt 50 Punkte und ist ein Doppel.

(8) Alle Drähte, welche Segmente Trennen und zusammen die 'Spinne' (Spider) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht sein.

(9) Das Dartboard selber muss flach sein und von seiner Konsistenz ein müheloses Eindringen des Darts ermöglichen.

(10) Das Dartboard muss derart befestigt sein, dass die senkrecht gemessene Höhe von der Mitte des Bullseye bis zu einem Punkt, der auf gleicher Höhe mit dem Abwurfpunkt hinter der Standleiste liegt, 1,73 m beträgt.

(11) Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zur Wand beträgt mindestens 90 cm. Die Bullseyes zweier Boards müssen mindestens 180 cm seitlich voneinander entfernt liegen.

(12) Die Entfernung der Standleistenhinterkante bis zu einer imaginären Linie senkrecht von der Oberfläche des Boards zum Boden muss 2,37 m betragen. Die diagonale Entfernung von der Rückseite der Standleiste bis zum Mittelpunkt des Bullseye beträgt 2,93 m.

(13) Die Standleiste sollte mindestens 3,8 cm und höchstens 5 cm hoch, sowie mindestens 61 cm lang sein. Sie muss parallel und mittig zum Dartboard in der Mindestwurfentfernung angebracht sein (siehe §5(Dartanlage), Absatz 12).

(14) Bei allen Spielen muss das Board mit einem Minimum von 400 Lux gleichmäßig und schattenfrei beleuchtet werden. Die Beleuchtungskörper dürfen bis zu 1,50 m vom Board entfernt angebracht sein.

(15) Die Beleuchtungskörper müssen so angebracht werden, dass ein Spieler, der an der Standleiste steht, nicht geblendet wird.

(16) Steinfußböden müssen mit Matten etc. abgedeckt werden.

(17) Das Board und die Anlage müssen eine regelgerechte Durchführung des Dart Sports erlauben.

(18) In Ausnahmefällen kann von den Maßen in den Absätzen (11) und (13) abgewichen werden. In diesem Fall muss die Dartanlage von der spielleitenden Stelle des Aachener Dart e.V. für den Ligaspielbetrieb freigegeben werden.

(19) Bei einer Beanstandung der Dartanlage durch die Ligaleitung hat das Team für deren Beseitigung zu sorgen.

§6 Übungswürfe

(1) Jeder Spieler darf sich vor Beginn seines Matches gemeinsam im Wechsel mit seinem Gegner insgesamt zwei Minuten lang an dem Board, an dem das Match stattfinden soll, einwerfen.

(2) An Boards, die beim Wurf der Spieler, in deren Sichtbereich liegen, sind während des Matches keine Übungswürfe gestattet.

§7 Das Spiel

(1) Erscheint ein Spieler (bzw. ein komplettes Doppel) nicht binnen 3 Minuten nach Aufruf des Spiels an dem anstehenden Board, oder spielt der (bzw. spielen die) Spieler dieses nicht zu Ende, so wird dieses mit 2:0 für den (bzw. die) Gegner gewertet.

(2) Im Spielbereich sollten sich nur der Schreiber und die am Match beteiligten Spieler aufhalten.

(3) Vor dem werfenden Spieler darf sich nur der Schreiber aufhalten. Er sollte seine Bewegungen während des Wurfes auf ein Minimum reduzieren. Ihm ist es untersagt, während seiner Tätigkeit als Schreiber zu rauchen und zu trinken. Das Trinken ist nur in der kurzen Pause zwischen zwei Legs gestattet.

(4) Der werfende Spieler kann den Schreiber / Schiedsrichter (und nur diesen) nach der geworfenen Punktzahl (Score) fragen. Der Schreiber muss dem Spieler wahrheitsgemäß antworten, darf ihm jedoch keine Angaben machen über die Art und Weise, wie das Leg zu beenden ist.

(5) Spielern mit einer erkennbaren Sehbehinderung darf auch zusätzlich durch ein Mitglied seines Teams in Sinne von Absatz (4) vorgesagt werden. Das Vorsagen von Würfen durch nicht aktiv am Spiel beteiligte Mitspielern ist untersagt, es sei denn, man spielt mit dem Spieler zusammen das Doppel.

(6) Alle Fragen, die die Punktzahl und die Subtraktion betreffen, müssen geklärt sein, bevor der Spieler seinen nächsten Wurf ausführt.

(7) Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matchs durch das Zeichen des Schreibers ('Game shot') sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion nicht mehr zulässig.

(8) Tritt bei einem Spieler während des Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, so sind ihm 3 Minuten Zeit zu gewähren, um das Sportgerät (Dart) zu reparieren oder auszutauschen.

(9) Muss ein Spieler aufgrund außergewöhnlicher Umstände den Spielbereich verlassen, so muss ihm dies einmalig für 5 Minuten gewährt werden. Ein erneuter Übungswurf nach der Rückkehr ist nicht möglich.

Teil 2: Die Organisation der Ligen

§8 Übersicht

(1) Die Spielordnung regelt den Betrieb der:
a) Aachener Mannschaftsmeisterschaft
b) Pokalrunde während der Aachener Mannschaftsmeisterschaft
c) Sommerliga

(2) Die Ligen werden vom Ligaobmann oder einem vom Vorstand des Aachener Dart e.V. beauftragten Gremium unter Vorsitz des Ligaobmannes organisiert.

§9 Spielberechtigungen

(1) Teilnahmeberechtigt an dem in §8 (Übersicht) aufgeführten Spielbetrieb sind alle Teams, deren Spielort innerhalb der Aachener Städteregiongrenzen liegt. Die Teilnahme von Teams mit Spielort außerhalb der Aachener Städteregion bedarf der Zustimmung durch den Vorstand des Aachener Dart e.V.

(2) Spielberechtigt innerhalb der Teams sind alle gemeldeten Spieler, die keinerlei Verpflichtungen gegenüber dem Aachener Dart e.V. mehr haben (z.B. offene Rechnungen o.ä.). Die Spieler sind für alle Wettbewerbe ihres Teams spielberechtigt.

(3) Nachmeldungen können direkt am Spieltag erfolgen und sind dem Ligaobmann auf den Spielberichten mitzuteilen.

Nachmeldungen nur für die PlayOffs werden aus Gründen der Fairness ausgeschlossen.

Die nachgemeldeten Spieler sind sofort spielberechtigt, die eventuell fällige Meldegebühren müssen jedoch innerhalb 10 Tagen nach Meldung beglichen werden. Geschieht dies nicht, so werden alle Begegnungen, in denen die nachgemeldeten Spieler zum Einsatz kamen, für das entsprechende Team als höchstmöglich verloren gewertet.

(4) Spielerwechsel sind nur einmalig während der Hinrunde möglich. Dem Spielerwechsel folgt eine Sperre des Spielers von 2 Spieltagen für das neue Team. Als Spieltage werden Ligaspiele und Pokalspiele des neuen Teams gezählt. Der Spielerwechsel hat schriftlich beim Ligaobmann zu erfolgen.

§10 Operative Gremien

(1) Das beschließende Gremium ist die Teamcaptainsitzung.
Die Teamcaptainsitzung setzt sich nach §12 (Teamcaptainsitzung) Absatz 1 der Satzung des Aachener Dart e.V, zusammen. (Alle Teamcaptains oder deren Vertreter und die Mitglieder des Gesamtvorstandes des Aachener Dart e.V.)
Die Teamcaptainsitzung ist unabhängig von der Anzahl der anwesenden Mitglieder

beschlussfähig. Wenn nicht anders festgelegt wird mit einfacher Mehrheit beschlossen. Jede stimmberechtigte Person hat nur eine Stimme.

(2) Die Teamcaptainsitzung tritt immer mindestens eine Woche vor Beginn einer Spielsaison (siehe Satzung §12 (Teamcaptainsitzung) Absatz 2) zusammen. Weitere Teamcaptainsitzungen werden nach Bedarf einberufen. Die Einladung zur Teamcaptainsitzung erfolgt über die Ligaorganisation. Die Einladung hat schriftlich zu erfolgen; dies kann auch durch einen Aushang an allen Spielorten der Liga geschehen.

(3) In Streitfällen, bei Einsprüchen, Protesten oder angezeigten Verletzungen gegen die Spielordnung entscheidet der Rechtsausschuss. Der Rechtsausschuss setzt sich zusammen aus dem Rechtswart und zwei Beisitzern.

(4) Ist in dem zu behandelnden Fall das Team des Rechtswartes beteiligt, so wird dessen Aufgabe für diese Verhandlung von einem anderen unbeteiligten Vorstandsmitglied des Aachener Dart e.V. wahrgenommen. Für einen betroffenen Beisitzer rückt in analoger Weise einer der beiden Stellvertreter nach.

(5) Alle Einsprüche, Proteste oder sonstige zur Entscheidung anstehenden Sachverhalte bedürfen der Schriftform. Ebenso ergeht an alle Beteiligten eine schriftliche Einladung zur Sitzung des Rechtsausschusses.

-

§11 Finanzen

(1) Die Gelder der Ligen setzten sich aus ihren Startgeldern und zweckgebundenen Spenden an den Aachener Dart e.V. zusammen. Der Ausrichter legt die Höhe der Startgelder in angemessenem Umfang fest. Die Höhe der Startgelder muss sich in Übereinstimmung mit §13 (Ligabetrieb und Veranstaltungen, Absatz 1) der Satzung (verbilligte Startgebühren) des Aachener Dart e.V. befinden.

(2) Der Verein stellt den Ligen Geld und Sachpreise im Rahmen seiner finanziellen Möglichkeiten zur Verfügung. Über deren Verteilung auf die einzelnen Ligen und Platzierungen hat das Gremium der Teamcaptainsitzung ein Mitspracherecht.

(3) Die Ligaorganisation bzw. der Vorstand des Aachener Dart e.V. legt auf der Mitgliederversammlung einen Kassenbericht für die jeweilige Liga vor.

-

§12 Die Aachener Mannschaftsmeisterschaft

(1) Die Aachener Mannschaftsmeisterschaft sollte von Oktober bis April des darauf folgenden Jahres ausgetragen werden.

(2) Innerhalb der Meisterschaft findet zusätzlich eine separate Pokalrunde statt. Für die Pokalrunde gilt der Spielmodus, der in der untersten Division gespielt wird.

(3) Es müssen mindestens vier Spieler pro Team gemeldet sein. Ein Team ist mit drei Spielern spielberechtigt.

(4) Es werden pro Begegnung insgesamt sechs Einzel 501, zwei Einzel TacTics, ein Doppel 701 und ein Doppel TacTics (insgesamt 10 Spiele pro Begegnung), jeweils 'best of three' gespielt. Jeder Spieler kann nur für maximal vier Spiele pro Begegnung aufgestellt werden - egal ob Doppel oder Einzel.
In den unteren Divisionen entfällt jeweils ein Einzel 501 und ein Einzel TacTics

(insgesamt 8 Spiele pro Begegnung).
In Absprache können diese jedoch auch gespielt werden und fließen in die Gesamtwertung mit ein.

(5) Je nach Zahl der Teams wird in verschiedenen Divisionen gespielt. Alle Divisionen sollten aus 5 bis max. 8 Teams bestehen. Eine Abweichung hiervon ist in den Divisionen möglich, um eine geregelte Saisondurchführung zu gewährleisten.

(6) Der Sieger der PlayOffs erhält den Meistertitel.

(7) In jeder Division steigt der Erstplatzierte auf und der Letztplatzierte ab. Sind zwei oder mehrere Mannschaften punktgleich, so entscheidet das Spielverhältnis. Ist auch dieses gleich, entscheidet der direkte Vergleich. Sollte auch dieses gleich sein ist ein Entscheidungsspiel notwendig.

(8) Die in §8 (Übersicht) Absatz 2 aufgeführte Ligaleitung behält sich das Recht vor, die Auf- und Abstiegsmodalitäten so anzupassen, dass eine gleichmäßige Auslastung der Divisionen gewährleistet ist.

(9) Neue Teams beginnen grundsätzlich in der untersten Division. Bei Änderung des Namens oder des Spielortes wird das Team nicht als neu eingestuft. Auch wenn ein Team mehr als die Hälfte der alten Spieler behält gilt es nicht als neu. Abweichungen hiervon können nur auf einer Teamcaptainsitzung beschlossen werden.

(10) Eine Mannschaft hat das Recht den Aufstieg in die höhere Division zu verweigern. In diesem Fall erhält das jeweils nächstplatzierte Team mit Zustimmung der Ligaleitung nach §8 (Übersicht) Absatz 2 die Möglichkeit in die nächst höhere Division aufzusteigen.

(11) Sollte sich eine Mannschaft nicht mehr zur Aachener Mannschaftsmeisterschaft melden, so wird diese auf den letzten Platz der vergangenen Saison gesetzt und steigt somit theoretisch als Erste ab.

(12) Wird in einer Begegnung ein für das Team nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, so hat die Mannschaft alle Spiele dieser Begegnung höchstmöglich verloren (siehe auch §9 (Spielberechtigungen) Absatz 2 und 3).

(13) Wird ein Spieler öfter als in §12 Absatz 4 beschrieben eingesetzt, so hat die Mannschaft alle Spiele dieser Begegnung höchstmöglich verloren.

§13 Die Sommerliga

(1) Sinn der Sommerliga ist es, neuen Teams und Spielern einen zwanglosen Einblick in den Dart-Sport zu geben. Die Spieltage der Sommerliga liegen vorwiegend in den Monaten Mai, Juni, Juli, August und September. Die Sommerliga sollte in der letzten Septemberwoche beendet sein.

(2) Die Sommerliga sollte in Turnierform ausgetragen werden; mit Vor-, gegebenfalls Zwischen- und Endrunde bzw. Platzierungsspiele. Je nach Anzahl der gemeldeten Teams entscheidet die Ligaleitung über den auszutragenden Modus.

(3) Es müssen mindestens vier Spieler pro Team gemeldet sein. Ein Team ist mit drei Spielern spielberechtigt.

(4) Es werden pro Begegnung sechs Einzel 501 ('straight in' und 'double out'), ein Einzel TacTics, ein Doppel TacTics und ein Doppel 701 (straight in, double out) jeweils 'best of three' gespielt. Jeder Spieler kann nur für maximal drei Spiele pro Begegnung aufgestellt werden - egal ob Doppel oder Einzel.

(4a) ab der Sommerliga 2018 können bei jeder Begegnung optional zwei zusätzliche Doppel gespielt werden (1 x TacTics und 1 x 701 (straight in, double out), jeweils 'best of three'). Diese Variante muss explizit vor jeder Begegnung zwischen den jeweiligen Teams abgesprochen werden, ansonsten wird im herkömmlichen Modus gespielt (siehe Absatz 4). Die Begegnung wird dann inkl. der zusätzlichen Doppel gewertet, das Spiel- und Satzverhältnis errechnet sich ab der Sommerliga 2018 prozentual.

(4b) Bei Begegnungen mit zusätzlichen Doppel, darf jedes Teammitglied maximal vier Spiele bestreiten, davon maximal drei in den Einzel-Spielen.

(5) Wird in einer Begegnung ein für das Team nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, so hat die Mannschaft alle Spiele dieser Begegnung höchstmöglich verloren (siehe auch §9 (Spielberechtigungen) Absatz 2 und 3).

(6) Wird ein Spieler öfter als in §13 Absatz 4 beschrieben eingesetzt, so hat die Mannschaft alle Spiele dieser Begegnung höchstmöglich verloren.

§14 Liga-Pokal und Second-Chance-Pokal

(1) Während der Aachener Mannschaftsmeisterschaft wird von den an der Meisterschaft beteiligten Teams ein Pokal ausgespielt.

(2) In einer ersten Qualifikationsrunde wird ausgespielt, wer im Liga-Pokal (die Gewinner und eventuell besten Verlierer) und im Second-Chance-Pokal (die anderen Verlierer) spielt.

(3) Teams, die in der ersten Qualifikationsrunde nicht antreten, werden von beiden Pokalrunden ausgeschlossen.

(4) Die Pokalspiele werden mit Hin- und Rückspiel ausgetragen. Besteht nach Hin- und Rückspiel Spiel- und Leggleichheit, wird ein Teamgame (3 Sätze 1001 mindestens 4 Spieler pro Team) zur Entscheidung gespielt. Ausgenommen sind Finale; sie bestehen nur aus einem Spieltag. Besteht nach den 5 Einzeln, den beiden Doppeln Spielgleichheit, führt ein Teamgame (3 Sätze 1001 mindestens 4 Spieler pro Team) die Entscheidung herbei. Die erzielten Legs haben keine Bedeutung.

(5) In der Qualifikation müssen Hin- und Rückspiele durchgespielt werden, da eventuell die besten Verlierer ermittelt werden müssen. In den weiteren Runden können die Teamcaptains entscheiden, ob sie das Rückspiel nur bis zur Entscheidung spielen wollen. Besteht ein Teamcaptain auf die vollständige Austragung des Spieles, so muss diesem Wunsch nachgekommen werden.

(6) Die Pokalauslosung erfolgt öffentlich.

§15 Spieltage

(1) Der Spieltag für die Ligen ist Dienstag, gegebenenfalls Mittwoch. Der genaue Tag wird im Spielplan festgelegt.

(2) Grundsätzlich hat jedes nicht angetretene Team höchstmöglich verloren. In begründeten Ausnahmefällen (Krankheit, Witterung oder ähnliches) kann die Ligaleitung eine Wiederholung des Spiels ansetzen. Tritt ein Team mehrfach nicht oder verspätet an, kann der Vorstand des Aachener Dart e.V. den Ausschluss vom Ligaspielbetrieb beschließen (siehe §19 (Ausschluss vom Liga- bzw. Pokalbetrieb)).

§16 Spielverlegungen

(1) Eine Spielverlegung ist möglich mit folgenden Ausnahmen: Die Pokalhinspiele müssen vor den Rückspielen stattfinden und es können keine Spiele auf Termine hinter dem letzten Ligaspieltag verlegt werden.

(2) Bei einer Spielverlegung verständigen beide Teamcaptains den Ligaobmann spätestens bis zum Montag in der Woche der Begegnung über die Absicht, das Spiel zu verlegen. Die Teamcaptains sollten bis dahin auch den Ligaobmann über ihren neuen Spieltermin informieren.
Liegt keine Einigung über einen neuen Spieltermin vor, muss sich das Team, das die Verlegung wünscht, nach dem Vorschlag des anderen Teams richten oder den ursprünglichen Termin wahrnehmen. In beiden Fällen ist von beiden Teamcaptains der Ligaobmann zu verständigen.

(3) Liegen kurzfristig außergewöhnliche Gründe (z.B. Wetterlage) vor, muss umgehend der Ligaobmann und der gegnerische Teamcaptain unter Angabe der Gründe verständigt werden. Können die Teamcaptains sich nicht auf einen anderen Spieltermin einigen, kann der Ligaobmann einen neuen Termin festlegen. Die Anerkennung der Gründe liegt im Ermessen des Ligaobmanns.

(4) Im Falle eines Einspruches gegen die Entscheidung des Ligaobmannes, entscheidet der Rechtsausschuss.

§17 Spielverlauf

(1) Der Spielbeginn ist spätestens 20.15 Uhr. Ab dieser Zeit besteht keinerlei Warteverpflichtung auf das gegnerische Team. Der Spielberichtsbogen muss zum ersten Spiel der Begegnung komplett ausgefüllt sein.

(2) Jeder Spieler muss zu Beginn seines Spiels am Spielort anwesend sein, ansonsten wird das Spiel für ihn mit 0:2 gewertet und das nächste Spiel beginnt. (siehe auch §7 (Das Spiel) Absatz 1).

(3) Die Reihenfolge der Spiele einer Begegnung ist durch den Spielberichtsbogen vorgegeben. Nach vorheriger Übereinkunft beider Teamcaptains kann abweichend eine andere Reihenfolge gestaltet werden.

(4) Es wird grundsätzlich an einem Board gespielt. Bei Einigung zwischen den beiden Teamcaptains kann an zwei Boards gespielt werden.

(5) Beide Teams stellen abwechselnd einen Schreiber / Schiedsrichter.

Die Heimmannschaft stellt den ersten Schreiber.

(6) Beide Teamcaptains tragen vor Beginn des Spiels die Einzelspieler und die jeweiligen Doppel in der Reihenfolge ihres Antretens in den Spielbericht ein.
Es beginnt der Teamcaptain der Heimmannschaft.
Abweichungen hiervon (z.B. Eintrag der Doppel nach Beendigung der Einzel) sind nur nach vorheriger Übereinkunft beider Teamcaptains möglich.

(7) Sollte ein Team mit weniger Spielern als erforderlich antreten, (Minimum 4 Spieler bei der Mannschaftsmeisterschaft) darf der Teamcaptain auf dem Spielbericht den/die freien Platz/Plätze ebenso setzen wie die übrigen Plätze.

-

§18 Spielberichte

(1) Der Spielbericht ist ein Dokument und auch als solches zu behandeln.

(2) Ab der Saison 2019 wird nur noch ein Spielbericht ausgefüllt und nach Beendigung der Begegnung von beiden Teamcaptains zu unterzeichnen.

(3) Das Heim-Team hat dafür Sorge zu tragen, dass der Spielbericht spätestens an dem Spieltag folgenden Arbeitstag bis 20:00 Uhr bei der Ligaleitung abgegeben wird (ADeV - Kasten am Schlüsselloch, Boxgraben 51 in Aachen). Zusätzlich ist die Ligaleitung unmittelbar telefonisch oder über andere geeignete Kanäle (z.B. Facebook oder WhatsApp) über den Spielausgang per Foto zu informieren.

(4) Unvollständig ausgefüllte, verspätet eingehende, nicht normgerecht ausgefüllte oder nicht eingehende Spielberichte haben eine Bestrafung zur Folge. Unabhängig von der oben genannten Art der Beanstandung erfolgt beim ersten Vorkommen eine Verwarnung. Jeder Wiederholungsfall innerhalb der Ligaperiode sowie die Missachtung der Verwarnung hat automatisch einen Punktabzug zur Folge.

-

§19 Ausschluss vom Liga- bzw. Pokalbetrieb

(1) Nach dem 3. Nichtantritt einer Mannschaft im Liga- bzw. Pokalbetrieb, wird die betroffene Mannschaft aus dem aktuellen Spielbetrieb ausgeschlossen. Die bereits erfolgten Spiele werden aus der Wertung genommen. Gesonderte Regelung siehe auch §14 (Liga-Pokal und Second-Chance-Pokal) Absatz 3.

(2) Finden jedoch zwei Nichtantritte in Folge am Ende der Spielsaison statt, so werden ebenfalls die vorherigen Spielergebnisse aus der Gesamtwertung genommen.

(3) Ausgeschlossene Mannschaften können sich erneut zum nächsten Ligabetrieb anmelden, starten jedoch aus der untersten Division die ausgetragen wird.

-

§20 Einspruchsrecht

(1) Jeder Teamcaptain (oder sein Vertreter) hat das Recht gegen Entscheidungen der Ligaleitung innerhalb von 7 Tagen nach Zugang (Bekanntmachung) der Entscheidung Einspruch einzulegen. Der Einspruch ist schriftlich abzufassen und an den Rechtswart, die Ligaleitung oder den Vorstand des Aachener Dart e.V. zu senden.

(2) Irreguläre Vorkommnisse während einer Spielbegegnung, verspätetes Antreten des Gegners oder sonstige Vorkommnisse, die nach Ansicht des Teams zu einer Benachteiligung geführt haben, sind auf der Rückseite des Spielberichtes zu vermerken.

(3) Wenn möglich sind auch unabhängige Zeugen aufzuführen. Die Unterschrift des gegnerischen Captains sollte nach Möglichkeit ebenfalls eingeholt werden. Die Unterschrift bedeutet lediglich eine Kenntnisnahme und kein Schuldeingeständnis.

(4) Zusätzlich zum Vermerk auf dem Spielbericht ist der Protest noch schriftlich abzufassen und innerhalb von 7 Tagen an die Ligaleitung zu senden. Der Protest kann nur bearbeitet werden, wenn der Grund bereits auf dem Spielbericht vermerkt worden ist.

(5) Über alle Einsprüche und Proteste entscheidet der Rechtsausschuss des Aachener Dart e.V.

-

§21 Inkrafttreten

(1) Diese Spielordnung wurde am 15.10.2024 in der aktuelle Fassung auf der Ligasitzung und dem Vorstand des Aachener Dart e.V. in der vorliegenden Form beschlossen und in Kraft gesetzt.
Alle vorherigen Spielordnungen verlieren hiermit Ihre Gültigkeit.

-