

Ligaregeln R.N.D.L. E-Darts (kleine Scheibe) Stand 1. Januar 2009



1. Allgemeine Regeln
2. Spielverlauf
3. Ligabildung
4. Ligaabschluss
5. Empfehlungen
6. Münzeinwurf

1. Allgemeine Regeln

1.1 Anmeldungen

Die Anmeldungen sind vollständig ausgefüllt (Teamkapitän, Spieler/innen, Spiellokal, Automatenaufsteller/Rechnungsempfänger) pünktlich bis zum Meldeschluss bei der Ligaverwaltung R.N.D.L. E-Darts (im folgenden Text *Ligaverwaltung* genannt) abzugeben. Für verspätete Meldungen wird ein Verspätungszuschlag in Höhe von 10,00 € inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer erhoben. Pro Team müssen mindestens vier Spieler/innen (im folgenden Text *Spieler* genannt) gemeldet sein. Mit den Unterschriften auf dem Anmeldebogen erkennen die Spieler, die Verantwortlichen für das Spiellokal sowie die Automatenaufsteller/Rechnungsempfänger die Ligaregeln an.

1.2 Spielerqualifikation

Spielberechtigt sind grundsätzlich alle Spieler, die per Anmeldebogen gemeldet sind und die Anmeldung mit ihrer Unterschrift bestätigen. Bei Spielern unter 16 Jahren ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten notwendig. Die Ligaverwaltung erhebt keine Spielergebühren.

1.2.1 Ein Spieler darf in der laufenden Saison das Team nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauf folgenden Saison möglich.

1.2.2 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich. Die Nachmeldung muss per Nachmeldebogen vor dem betreffenden Spiel bei der Ligaverwaltung eingegangen sein. Im Ausnahmefall – bei kurzfristigen Nachmeldungen – ist eine telefonische Genehmigung durch die Ligaverwaltung möglich. Der Nachmeldebogen ist dann mit dem Ergebnis des nächsten Spieles der Ligaverwaltung vorzulegen. Im Zeitraum der letzten drei Spieltage einer Ligasaison ist eine Spielernachmeldung nicht möglich. Bei kleineren Gruppen unter acht Mannschaften sind Ausnahmen möglich.

1.2.3 Die Ligaverwaltung kann die Spielberechtigung eines Spielers unter Angabe von Gründen ablehnen.

1.2.4 Spielerklassifizierungen

1.2.4.1 Klassifizierung für den Ligabetrieb

Die Klassifizierung der Spieler für den Ligabetrieb der R.N.D.L. E-Darts richtet sich nach der gespielten Klasse der abgelaufenen Saison, unter Berücksichtigung von Auf- oder Abstieg; bzw. nach der letzten vom betreffenden Spieler gespielten Saison. Es kann grundsätzlich nur ein Spieler aus einer höheren Klasse in eine Mannschaft der nächst tieferen Klasse wechseln.

1.3 Teamkapitäne

Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen. Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Ligabetrieb. Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich. Ist der Teamkapitän verhindert, so bestimmt er einen Vertreter. Der Teamkapitän oder sein Vertreter ist verpflichtet, an den von der Ligaverwaltung einberufenen Kapitänversammlungen teilzunehmen.

1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

1.4.1 Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Dartautomaten mit kleiner Scheibe (Zweiloch). Pro Ligaspiel müssen zwei Dartautomaten zur Verfügung stehen.

1.4.2 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn diese den folgenden Spezifikationen entsprechen:

I. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.

II. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.

III. Das Maximalgewicht beträgt 18 g (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).

1.4.3 Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,44 m zum Board am Boden angebracht sein. Die Abwurfline ist parallel zum Board anzubringen. Die Abwurfline darf nicht betreten werden. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes vom Bulls-Eye zur Abwurfline erforderlich.

Bei einer Höhe von 1,72 m des Bulls-Eyes vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,98 m. Im Zweifel (z.B. bei unebenem Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.4.4 Das Board muss bei Ligaspielen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein.

1.4.5 Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden (Lautstärke der Musik, Standort des Sportgerätes usw.)

1.5 Termine

1.5.1 Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt. Erst nach erfolgreicher Anmeldung kann eine Liga mit dem ersten Spieltag beginnen.

1.5.2 Spieltag

Der Spieltag der R.N.D.L. E-Darts ist der Donnerstag. Ein Spiel beginnt grundsätzlich um 20.00 Uhr. Eine Karenzzeit bis 20.30 Uhr wird eingeräumt. Trifft ein Team erst nach 20.30 Uhr ein, so hat dieses Team das Spiel verloren.

1.5.3. Spielverlegungen

Bei Spielverlegungen informiert der Teamkapitän der Heimmannschaft die Ligaverwaltung über das verlegte Spiel unter Angabe des neuen Termins. Spiele sollten grundsätzlich bis zum darauf folgenden Spieltag nachgeholt sein. Die letzten beiden Spieltage können nicht verlegt werden.

2. Spielverlauf

2.1 Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen

Die BZ-Liga ist die höchste, die C-Liga die niedrigste Klasse.

BZ-Liga

501 DO best of 5, Teamgame beim Stand von 9:9: 501 DO best of 3

A-Liga

501 DO best of 3, Teamgame beim Stand von 9:9: 501 DO best of 3

B-Liga

501 MO best of 3, Teamgame beim Stand von 9:9: 501 MO best of 3

C-Liga

301 MO best of 3, Teamgame beim Stand von 9:9: 301 MO best of 3

Begriffserklärung:

DO: Double Out (der äußere Ring und das Bull zählen)

MO: Masters Out (der äußere und der mittlere Ring sowie das Bull-Eye zählen)

2.2 Spielablauf

2.2.1 Spielberichtsbögen

Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn vollständig auszufüllen. Von jedem Team müssen am Spieltag vier Spieler anwesend sein. In Ausnahmefällen kann ein Team auch nur mit drei Spielern antreten. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Ebenso dürfen nach Spielbeginn keine Spieler nachgetragen werden. Nach Spielende unterschreiben beide Kapitäne den Spielberichtsbogen und bestätigen somit das vollständige und korrekte Ausfüllen des Spielberichtsboogens.

2.2.1.1 Zusenden der Spielberichtsbögen an die Ligaverwaltung

Die Spielberichtsbögen müssen bis Montag, 12.00 Uhr der Ligaverwaltung vorliegen. Verantwortlich für die rechtzeitige Zusendung ist der Teamkapitän der Heimmannschaft. Fehlt ein Spielberichtsbogen, so wird in der Tabelle **Ergebnis fehlt** vermerkt. Fehlt der Spielberichtsbogen bei der nächsten Tabellenerstellung immer noch, so wird **Ergebnis fehlt immer noch** vermerkt. Sollte der Spielberichtsbogen dann immer noch nicht eingereicht worden sein, wird das Spiel mit der nächsten Tabelle der Heimmannschaft als verloren gewertet.

2.2.2 Ein- und Auswechseln von Spielern während eines Ligaspiels

Einwechslungen können nach jedem einzelnen Spiel vorgenommen werden. Es können vier Ersatzspieler am Ligaspieltag eingewechselt werden. Ausgewechselte Spieler können nicht mehr eingewechselt werden.

2.2.3 Spielerreihenfolgen

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 dem Spiel müssen beide Spieler darauf achten, dass die richtige Spielvariante gewählt wurde. Wird ein Leg mit der falschen Spielvariante begonnen, so wird dieses wiederholt. Die Spiele werden in der Reihenfolge des Spielberichtsboogens gespielt.

2.2.3.1 Spielerreihenfolge

Bei allen Spielen entscheidet der Bullwurf, welcher Spieler das erste Leg beginnt. Es werden im Bull keine Löcher gezählt. Das zweite Leg beginnt der Spieler, der den Bullwurf verloren hat. Ein

eventuell entscheidendes drittes Leg beginnt der Spieler, der das erste Leg begonnen hat.

2.3 Nichtantritt

Tritt ein Team nicht an, so hat es das Spiel verloren. Tritt ein Team in den letzten zwei Spielen einer Saison nicht an, so werden im zusätzlich drei Punkte abgezogen. Tritt ein Team in der laufenden Saison zweimal nicht an, so wird es für diese Saison disqualifiziert. Alle Ergebnisse des Teams und der Spieler werden gelöscht.

2.4 Streitfragen

Grundsätzlich sind die Teamkapitäne für den reibungslosen Ablauf eines Ligaspieles verantwortlich. Sollten sich die Teamkapitäne während eines Ligaspieles nicht einigen können, muss das Spiel abgebrochen und die Ligaverwaltung unverzüglich informiert werden. Eine schriftliche Stellungnahme von beiden Teamkapitänen muss der Ligaleitung innerhalb von drei Tagen vorliegen. Wird ein Ligaspiel zu Ende gespielt, ist ein nachträglicher Einspruch nicht möglich.

3. Ligabildung

3.1 Tabellenplatzierungen

Die Platzierung der Teams in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus:

a) Punktverhältnis b) Spielverhältnis c) Legverhältnis d) direkter Vergleich

3.2 Auf- und Abstieg

In der Regel steigen die beiden erstplatzierten Teams in die nächst höhere Klasse auf, die beiden letztplatzierten Teams in die nächst tiefere Klasse ab. Saisonal kann es hier zu Abweichungen kommen. Über die endgültige Einteilung der Teams, auch neu angemeldeter Teams, entscheidet die Ligaverwaltung.

4. Ligaabschluss

Nach jeder Ligasaison führt die Ligaverwaltung einen Ligaabschluss durch. Am Ligaabschluss finden alle Ehrungen der abgelaufenen Saison statt.

5. Empfehlungen

5.1 Rundenbegrenzung

Grundsätzlich sollte es bei Ligaspielen keine Rundenbegrenzungen geben. Die Einstellungen an den Automaten obliegen jedoch den Gastwirten bzw. Automatenaufstellern. Bei eingestellter Rundenbegrenzung hat derjenige Spieler gewonnen, bei dem die Anzeige WIN erscheint. Die Ligaverwaltung empfiehlt, alle Rundenbegrenzungen zu löschen.

6. Münzeinwurf

Folgende Münzeinwurfeinstellungen dürfen nicht überschritten werden:

Alle 301 und 501 Spiele: 0,50 €

**Frühere Regeln sind mit Herausgabe dieser Regel ungültig.
Änderungen vorbehalten.**

Anlage 1: Auszahlung Sportförderpreise

Gebührenregelung R.N.D.L. E-Darts Ehrungen

Meldegebühren und Ausschüttung Sportförderpreise Teams:

BZ-Liga: 140,00 € Meldegebühr pro Team

A-Liga: 120,00 € Meldegebühr pro Team

B-Liga: 100,00 € Meldegebühr pro Team

C-Liga: 80,00 € Meldegebühr pro Team

Die drei erstplatzierten Teams jeder Gruppe erhalten je einen Pokal, alle Mannschaften erhalten eine Urkunde.

Ehrungen der besten Spieler:

Der beste Spieler sowie die beste Dame jeder Gruppe erhalten eine Trophäe. Die drei Erstplatzierten der Spielerrangliste sowie die beste Dame erhalten eine Urkunde.

Verwaltungsgebühren:

Pro Team werden Verwaltungsgebühren in Höhe von 75,00 € zzgl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer erhoben.

Hinweis: Bei fehlenden Melde- oder Verwaltungsgebühren der abgelaufenen Saison bis zum Zeitpunkt des Ligaabschlusses erhalten die entsprechenden Teams keine Sportförderpreise. Diese werden erst nach Zahlungseingang (oder Verrechnung) ausgezahlt. Für den Verzug erhebt die Ligaverwaltung eine Gebühr in Höhe von 10,00 € inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer.