

DC Lederhos´n e.V.

Sport – und Wettkampfordnung

1. Grundsätzliche Spielregeln:

- a) Alle Spieler und Teams müssen sich an diese Sport- und Wettkampfordnung halten. Die Auslegung dieser Regeln obliegt dem Vorstand des DC Lederhos´n e.V., dessen Entscheidungen endgültig und bindend sind. Alle Punkte, die nicht ausdrücklich in diesen Regeln behandelt werden, sind vom Vorstand des DC Lederhos´n e.V. zu entscheiden.
- b) Bei allen Mannschaftsveranstaltungen des DC Lederhos´n e.V. besteht Trikotpflicht. (einheitliche Oberbekleidung in Farbe und Form)
Auf der einheitlichen Oberbekleidung muss das Logo des DC Lederhos´n e.V. fest aufgebracht werden. (Kein Aufdruck) Das Logo kann über den Verein bezogen werden.
Die Position des Logos (gut sichtbar, z.B. seitlich oder vorne) bleibt den Mannschaften und Spielern überlassen, diese muss jedoch bei allen gleich angebracht sein.
- c) Bei der Mannschaftsmeldung und Spielernachmeldung haben die Mannschaften und Spieler anzugeben in welcher Ligaklasse sie spielen. Der Vorstand des DC Lederhos´n e.V. behält sich jedoch vor, die Mannschaften oder den Spieler in eine andere angemessene Ligaklasse einzuteilen, wobei auch die Fremdligen mit einbezogen werden.
Maximal können nur 2 Spieler von einer höheren Ligaklasse in eine niedrigere (z.B. Von B-Liga nach C-Liga) Ligaklasse wechseln. Der Vorstand behält sich Änderungen vor. Die Entscheidungen des Vorstands sind endgültig!
(Turnier)
- d) Spielernachmeldungen sind in der laufenden Saison möglich, ausgenommen in den letzten 6 Spieltagen sind keine Spielernachmeldungen mehr möglich. Es ist eine Gebühr von 5,00 Euro pro Spielernachmeldung zu entrichten.
Spielberechtigt sind nur Spieler mit aktuell gültigem Spielerpass. Der Spielerpass muss beim Ligaspiel vorliegen. Ein oder mehrere Spieler, die im Spielberichtsbogen ohne gültigen Spielerpass eingetragen sind, werden aus der Wertung genommen.
- e) Für die Ligaabschlussfeier (Turnier) sind nur Spieler zugelassen, die mindestens 50% der Spiele im Spielberichtsbogen eingetragen waren, ausgenommen bei offenen Turnieren. Bei nach gemeldeten Spielern ist der Zeitpunkt der Nachmeldung ausschlaggebend.
- f) Termine sind bei der Mannschaftsführersitzung von den Mannschaftsführern oder deren Vertreter zu vereinbaren und sind für beide Mannschaften bindend und leserlich in die Gesamtliste ein zu tragen. (liegt bei der Mannschaftsführersitzung aus).
Nach Erhalt der Unterlagen (Spielplan, Pässe, Spiellokale-Adressen) sind diese auf deren Richtigkeit und Vollständigkeit unverzüglich zu prüfen.
Bei falschen Eintragungen, sind diese von beiden Mannschaftsführern, dem Sportwart innerhalb von 2 Tagen zu melden, damit diese korrigiert werden können.
Die Spieltermine im Internet sind nur zur Info.

DC Lederhos´n e.V.

Sport – und Wettkampfordnung

- g)** Bei Überschreitung des vorgegebenen Spieltermins von 30 Min. ist das Spiel für die wartende Mannschaft als gewonnen zu werten, mit Ausnahme von höherer Gewalt. (z.B. Unfall, usw.) Die gegnerische Mannschaft muss darüber informiert werden, sonst Wird das Spiel als Nichtantritt gewertet. Sollte in dem Spiellokal der Heimmannschaft noch ein anderes Spiel zu dem vereinbarten Spieltermin stattfinden, ist die Gastmannschaft nicht verpflichtet über die 30 Minuten hinaus zu warten.

2. Sportgerät: (Dart und Automaten)

- a)** Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht schwerer als 20 g sein dürfen. Jeder Dart soll aus einer Softspitze, einem Barrell (Mittelstück des Dart), einem Schaft und einem Flight bestehen.
- b)** Die Spieler haben vor dem Spiel das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Abwurfline vom Board zu verlangen.
- c)** Das Dartboard muss sich in einer Höhe von 173 cm, gerechnet vom Boden bis zur Mitte des Bull´s Eys, befinden. Der Abstand der parallel zum Gerät anzubringende Abwurfline, muß an der dem Automaten zugewandten Kante, 237 cm zum Dartboard betragen. Die Diagonale vom Bull´s Eys zur Abwurfline beträgt 293 cm. Das Dartboard muss mit einer min.40 Watt Reflektorlampe beleuchtet sein.
- d)** Tritt bei einem Spieler während des Spieles ein Schaden an seinem Sportgerät (Dart) auf, müssen ihm max. 3 Minuten Zeit gewährt werden, das Gerät zu reparieren oder zu ersetzen.

3. Spielablauf:

- a)** Muss ein Spieler während des Spieles den Spielbereich wegen außergewöhnlichen Umständen verlassen, muß ihm dies durch den Vorstand (bei Teams durch die Mannschaftsführer) für die Dauer von max. 5 Minuten gestattet werden, kehrt der Spieler in der genannten Zeit nicht zurück wird das Spiel als verloren gewertet.
- b)** Ein Spieler, der seine Gegner oder den Sportbetrieb in irgendeiner Weise stört, kann dem Vorstand des DC Lederhos´n e.V. gemeldet werden. Eine oder mehrere Beschwerden können eine Sperrung des Spielers oder des Teams durch den Gesamtvorstand zur Folge haben.
- c)** Während eines Spieles müssen von den teilnehmenden Spielern die Mobilfunkgeräte auf Lautlos oder leise gestellt werden.
- d)** Abgerechnet wird der Einwurf mit der Gastmannschaft 50/50.
(Nach Beschluss der letzten Mannschaftsführersitzung der Sommerliga 2003)
- e)** Vor jeder Spielpaarung wird aus gebullt. Die Heimmannschaft beginnt das aus bullen. Der Sieger beginnt das erste (ggf. dritte) Leg.

DC Lederhos´n e.V.

Sport – und Wettkampfordnung

Bull ist Bull, Bull Eys ist Bull Eys.(die Punkte innerhalb des Bulls werden nicht gezählt.)

- f)** Wenn die Spielentscheidung bis zur 25 Runde noch nicht gefallen ist, wird in der 26 Runde durch Wurf auf Bull Eys entschieden.
- g)** Wenn beim Dart raus ziehen aus versehen dem Gegner Punkte gedrückt werden, muss der alte Spielstand, Punktestand wieder hergestellt werden (z.B.: durch Bust).
- h)** Versehentliches fallenlassen eines oder mehrerer Darts vor oder hinter der Linie, zählt als „ nicht geworfen“ dürfen aufgehoben werden und noch mal gespielt werden.
- i)** Wenn der Spieler die Finish - Zahl trifft, (Dart muss stecken) und der Automat das aber nicht zählt, zählt der Wurf und das Spiel ist als gewonnen zu werten. Der Automat hat nicht Recht!
- j)** Wenn beim Spielbeginn nicht der richtige Spielmodus eingegeben wird, ist das Spiel ungültig und muss wiederholt werden.
- k)** Vor den Turnieren werden Schiedsrichter und Schreiber ernannt, (bei Teams automatisch die Mannschaftsführer).
- l)** Im Spielbereich dürfen sich nur der Schiedsrichter/Schreiber sowie die Spieler aufhalten. Der Schiedsrichter/Schreiber darf die Spieler weder behindern noch stören.
- m)** Es dürfen nur Spieler auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden die zu Spielbeginn anwesend sind. Später kommende Spieler dürfen nachgetragen werden. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht mehr eingewechselt werden. Auswechselspieler dürfen ebenfalls ein Doppel spielen, auch wenn der für den er eingewechselt worden ist, bereits ein Doppel gespielt hat. Die Reihenfolge des Spielberichtsbogen ist einzuhalten. Spiele vorzuziehen ist nicht gestattet.
- n)** Ein Doppel muss auf ein und demselben Dartautomaten beendet werden auf dem es begonnen wurde. Das heißt, die Automaten dürfen unter einem bereits begonnenen Doppel nicht gewechselt werden.(Außer technischer Defekt)z.B. 1. Leg auf Automat 1, das 2. Leg auf Automat 2 usw.
- o)** Es besteht die Möglichkeit in der Hin- und Rückrunde mit 3 Spielern anzutreten. Das muss auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden. Es darf kein 4. Spieler eingetragen werden! Besser als das Spiel nicht zu spielen.
- p)** Bei zweimaligen nicht Antritt wird die nicht angetretene Mannschaft disqualifiziert und die Spieler der Mannschaft für zwei Jahre gesperrt. Die Punkte der disqualifizierten Mannschaft werden aus der Wertung genommen. Die nicht angetretene Mannschaft muss 25,00 Euro Strafgeld an den Wirt bezahlen.

DC Lederhos´n e.V.

Sport – und Wettkampfordnung

- q) Die Mannschaftsauflösung muss schriftlich und mit Unterschrift der gemeldeten Spieler an den Vorstand bekannt gegeben werden.
- r) Ein Mannschaftswechsel ist nur zur Pause, nach der Vorrunde spätestens jedoch vor Beginn der Rückrunde möglich. Der Mannschaftswechsel ist schriftlich dem Vorstand mit zu teilen.

4. Der Wurf:

- a) Ein Spieler darf erst dann eine wurfbereite Haltung annehmen, wenn sein Gegenspieler den Bereich zwischen Board und Abwurfline verlassen hat.
- b) Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers geworfen werden.
- c) Ein Wurf besteht aus 3 Darts, es sei denn, ein Leg wird mit weniger Darts beendet.
- d) Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.

5. Spielmodus:

Gespielt wird nach Qualifikation:

- 301 S.O.
- 301 M.O.
- 501 M.O.
- 501 D.O.

Auf 2 Gewinnsätze (Best of three).

6. Spielverlegung:

- a) Der Spieltermin kann in der laufenden Saison insgesamt 4-mal verlegt werden. Die Spielverlegung muss spätestens 48 Std. vor dem Spieltermin dem Vorstand von beiden Mannschaftsführern schriftlich (gemäß Formular "Spielverlegung", per Post oder Fax) bekannt gegeben werden. Beachte Punkt 3, Absatz o)

Sollten sich die Mannschaften nicht einig werden, so ist der ursprünglich vereinbarte Spieltermin bindend. Bei Nichtantritt wird gegen die Mannschaft welche die Spielverlegung zu vertreten hatte, wie folgt gewertet:

	Antretende Mannschaft	Nicht antretende Mannschaft
Spiel	3:0	0:3
Sätze	10:0	0:18
Legs	20:0	0:36
	Einzelspieler die ersten vier eingetragenen	Alle Mannschaftsmitglieder
Sätze	4	- 4
Legs	2	- 2

DC Lederhos´n e.V.

Sport – und Wettkampfordnung

Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Vorstand gemäß Punkt 1, Absatz a).

- b)** Alle Spiele der Vorrunde müssen wegen Wettbewerbsverzerrung vor Beginn der Rückrunde abgeschlossen sein. Rückrundenspiele dürfen nicht in der Hinrunde gespielt werden!
Die letzten beiden Rückrundenspiele können nur nach vorne (nicht Vorrunde) und nicht nach hinten verschoben werden.

7. Auf und Abstieg:

Wird den Mannschaften am Ende der Saison mitgeteilt.

Änderungen behält sich der Vorstand vor.

München, den 27. März 2011