



FDLB

FDLB Liga-Regeln

Freie Dart-Liga Berlin

Michael Sielaff

Tel.: 0152 / 52746936,

e-mail: fdlb@dart.berlin

Homepage: www.dart.berlin

Inhaltsverzeichnis:

1. Allgemeine Regeln

- 1.1. Spielerqualifikationen**
- 1.2. Teamkapitäne**
- 1.3. Technische Voraussetzungen**

2. Allgemeine Regeln zur Ligabildung

- 2.1. Teamanmeldung**
- 2.2. Online Spieler-Pass**
- 2.3. Nachmeldung von Spielern**
- 2.4. Zahlungsmodalitäten**
- 2.5. Liga-Termine**
- 2.6. Tabellenplatzierung (Auf- und Abstieg)**

3. Spielverlauf

- 3.1. Vorbereitung**
- 3.2. Spielbeginn**
- 3.3. Spielablauf**
- 3.4. Doppel**
- 3.5. Wechselspieler**
- 3.6. Spielende**

4. Sonstige Regeln

- 4.1. Verlegung**
- 4.2. Verspätung**
- 4.3. Nichtantritt**
- 4.4. Streitfragen/Fouls**
- 4.5. Ligalokal und Lokalwechsel**

5. Strafen

6. Saisonende

1. Allgemeine Regeln

1.1. Spielerqualifikationen

- 1.1.1. Spieler dürfen nur in dem, für die laufende Saison, gemeldetem Team spielen. Die Namen der gemeldeten Spieler sind der Spieleransetzung der jeweiligen Mannschaft zu entnehmen und mit dem Online Spielerpass durch den Kapitän zu vergleichen. (**siehe 2.2.**)
- 1.1.2. Ein Spieler darf während der laufenden Saison aus seiner Mannschaft austreten und einer anderen Mannschaft beitreten. Der Spieler wird jedoch für die kommenden 3 Spiele gesperrt und darf somit frühestens nach 4 Wochen für das neue Team antreten.
- 1.1.3. Jugendspieler sind ab dem vollendeten 16. Lebensjahr zugelassen, und nur mit schriftlichem Einverständnis der Eltern. Ein Beisein der Erziehungsberechtigten ist nicht von Nöten. Raucherlokale sind laut Jugendschutzgesetz erst ab 18 Jahre zu betreten.

1.2. Teamkapitäne

- 1.2.1. Jedes Team hat einen Teamkapitän zu benennen. Alle Daten wie Name, Handynummer und E-Mail Adresse, werden auf dem Anmeldebogen vermerkt und bei Veränderung unverzüglich der Ligaleitung mitgeteilt.
- 1.2.2. Der Teamkapitän ist Ansprechpartner und Vertreter seiner Mannschaft. Er steht für einen reibungslosen Spielablauf in dem Ligoort ein und setzt das Einhalten der Regeln bei seinen Spielern durch.
- 1.2.3. Kann der Team-Kapitän an einem Spieltag nicht anwesend sein, benennt er einen Stellvertreter der vor Ort Ansprechpartner ist. Sollte es zu Unstimmigkeiten während des Spieles kommen, bedarf es einer Klärung durch den Teamkapitän.

1.3. Technische Voraussetzungen

- 1.3.1. In dem Ligoort sind mindestens 2 Dart-Automaten vorhanden. Die Abwurflinie darf die vorgeschriebene **Entfernung** von **2,37 m** zur dem Gerät zugewandten Seite weder unter-, noch überschreiten. Die **Höhe** vom Bullseye zum Boden beträgt **1,72 m**, die **Diagonale** vom Bullseye zur Abwurflinie beträgt **2,93 m**. Ob die Abwurflinie bis vorne betreten werden darf oder der Abstand dahinter zählt, ist vor Spielbeginn zu klären.
- 1.3.2. Sollten Maße nicht eingehalten sein und vor Ort nicht geändert werden können, kann die gegnerische Mannschaft das Spiel abbrechen und verlegen.
- 1.3.3. Gespielt werden darf mit den eigenen Pfeilen. Diese müssen eine Kunststoffspitze haben und dürfen ein Gewicht von max. 21g nicht überschreiten.

2. Allgemeine Regeln zur Ligabildung

2.1. Teamanmeldung

- 2.1.1.** Das gesetzte Datum der Anmeldung ist der FDLB Homepage zu entnehmen.
- 2.1.2.** Auf dem Anmeldebogen können bis zu 10 Spieler eingetragen werden, jeder weitere Spieler kostet eine zusätzliche Gebühr von 10,00 €.
- 2.1.3.** Sollte ein noch nicht aktiver Spieler der Mannschaft beitreten, wird die Spielernummer durch die Ligaleitung nachgetragen.
- 2.1.4.** Pro Saison darf ein Spieler einer höheren Ligaklasse max. eine tiefer wechseln.
- 2.1.5.** Die Teamkapitäne haben nach Onlinestellung der Teams, die Daten zu überprüfen und notwendige Änderungen an die Ligaleitung zu melden.

2.2. Online Spieler-Pass

- 2.2.1.** Der Teamkapitän macht von seinen Teamspielern Fotos. Diese werden mit zugehörigen Namen und Spielernummer online hochgeladen. Die Erstellung des online Spielerpass kostet einmalig **6,00€ pro Spieler**. Die Gebühr ist nur einmal zu entrichten, auch wenn ein Spieler in mehreren Mannschaften spielt.

2.3. Nachmeldung von Spielern

- 2.3.1.** Spieler können jederzeit, für je 10,00€, nachgemeldet werden. Freigabe nach 48 Stunden(z.B. Mittwoch nachgemeldet, kann Freitag am Spiel teilnehmen). Ausnahme bei Mannschaftswechsel (siehe **1.1.2.**)

2.4. Zahlungsmodalitäten

- 2.4.1.** Nach Zustellung des Anmeldebogens erfolgt die Rechnungsstellung durch die Ligaleitung. Die Rechnung ist an die, in der Rechnung, angegebene Bankverbindung zu überweisen.
- 2.4.2.** Die Zahlung erfolgt innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der Rechnung. Geht die Zahlung nicht fristgerecht ein, wird ein Mal angemahnt. Bei weiterer Versäumnis hat es die Disqualifizierung der Mannschaft zu Folge.
- 2.4.3.** Bei Überweisung ist als Verwendungszweck der Team-Name und die, auf der Rechnung aufgeführte, Rechnungsnummer anzugeben.

2.5. Liga-Termine

2.5.1. Es gibt zweimal jährlich Ligawettbewerbe:

- a. Frühjahrssaison
- b. Herbstsaison

2.5.2. Die Spieltermine und der Spielplan sind der Homepage zu entnehmen. Die Termine sind ab dem 1. Spieltag verbindlich.

2.6. Tabellenplatzierung (Auf- und Abstieg)

2.6.1. Die Anzahl der Platzierung richtet sich nach den gemeldeten Teams. Die Platzierung der Mannschaft erfolgt durch die geleisteten Spiele und ergibt sich aus dem Zusammenspiel von Punkteverhältnis, Spielverhältnis und Satzverhältnis.

2.6.2. Grundsätzlich steigen die Platzierungen 1 und 2 in die nächsthöhere Ligaklasse auf, während die zwei Letztplatzierten eine Ligaklasse absteigen.

3. Spielverlauf

3.1. Vorbereitung

3.1.1. Dem Gast-Team ist 15 Minuten vor Spielbeginn das Einspielen an den Dart-Automaten zu gewähren.

3.1.2. Die Teamkapitäne füllen den Spielbogen aus. Die gegnerische Mannschaft legt ihren Spielbogen dem Heim-Kapitän vor. Zudem ist eine Gebühr von 20,00€ vom Gegner an den Heimkapitän zu entrichten. Dieses Geld dient dem Spielablauf und stellt die zu spielenden Spiele sicher.

3.1.3. Die Kapitäne prüfen vor Spielbeginn, anhand der online-Spielerausweise, ob die aufgeschriebenen Spieler anwesend sind. Mit Absprache können später eintreffende Spieler bereits notiert sein, der Spieler muss jedoch bis zum Aufruf anwesend sein.

3.1.4. Es können bis zu 4 Auswechselspieler aufgeschrieben werden. Die Reihenfolge in der sie später eingesetzt werden ist dabei irrelevant.

3.2. Spielbeginn

3.2.1. Der Heim-Kapitän ruft die Paarungen auf.

3.2.2. Die aufgerufenen Spieler haben sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden.

3.2.3. Die Spieler haben sich vor Spielbeginn davon zu überzeugen, dass die

richtige Spielvariante (double out/master out) eingestellt ist. Sollte zum Ende des Legs festgestellt werden das eine falsche Spielvariante eingestellt war, wird das Leg wiederholt.

- 3.2.4.** Der Heim-Spieler fängt das Spiel an. Den zweiten Satz beginnt der gegnerische Spieler. Sollte es zu einem Unentschieden kommen, wird das dritte Leg ausgebullt. Es beginnt der Heim-Spieler. Ziel ist, dass Bull's Eye zu treffen oder möglichst nah ran zu kommen. Fällt der Dartpfeil herunter, wird erneut geworfen. Steckt der Pfeil im Bull's Eye, ist der Pfeil herauszuziehen und in ein farblich passendes Doppelfeld zu stecken. Anschließend wirft der gegnerische Spieler. Haben beide Spieler das Bull's Eye oder das Bull getroffen, werden beide Würfe wiederholt. Das dritte Leg beginnt der Spieler, welcher dem Bull's Eye am nächsten gekommen ist.

3.3. Spielablauf

- 3.3.1.** Alle Spiele werden hintereinander weg gespielt! Es gibt keine Wartezeit und Bevorzugung eines bestimmten Dart-Automaten durch das Heim-Team.
- 3.3.2.** Der beginnende Spieler tritt an die Abwurfline heran. Vorab wurde geklärt bis wo auf oder an der Linie man stehen darf. Ein Überbeugen über die Linie, sowie das seitliche stehen neben der Linie ist gestattet (gedankliche Verlängerung).
- 3.3.3.** Alle drei Darts müssen in Richtung des Dart-Automaten geworfen werden. Ausnahme im Doppel (siehe **3.4.**)
- 3.3.4.** Die Spieler akzeptieren die vom Dart-Automaten angegebenen Punkte. Egal ob punktemäßig registriert, der Pfeil vom Board abgefallen ist oder nicht gewertet wurde. Sollte es zu Unstimmigkeiten beim Check Dart kommen, weil ein Pfeil zwar im Segment steckte, abfiel und die Punkte nicht gewertet wurden, zählt die Ausnahme: **Der Pfeil muss im Segment stecken!** Ebenso gilt die Ausnahme bei einem sichtbar im richtigen Segment steckenden Pfeils, der jedoch eine falsche Punktzahl zählt (Spiel zählt als gewonnen!)
- 3.3.5.** Sollten sich die Spieler nicht einig werden oder es zu Fouls gekommen sein, bedarf es der Klärung durch die anwesenden Kapitäne. Letzte Option sollte die Wiederholung des Legs sein.
- 3.3.6.** Jeder Spieler hat darauf zu achten das seine Spielposition zu Beginn des Legs am Dart-Automaten angezeigt wird (Bsp.: erste Leg = Heim-Spieler Position 1 / Gast-Spieler Position 2). Ebenso hat sich der an der Abwurfline stehende Spieler davon zu überzeugen, dass der Automat nach dem Abdrücken auf seine Position umgesprungen ist. Bei verspäteten Bemerkungen der falschen Position, gilt folgendes:

- a) Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, drückt er sich über die Starttaste auf seine Position und wirft nur noch die verbliebenden Pfeile. Der Spielverlauf wird fortgeführt.
- b) Hat der Spieler bereits alle drei Darts auf falscher Position geworfen, so spielt der gegnerische Spieler nach 2-maligen Betätigen der Starttaste weiter.

3.3.7. Sollte es zu Streitigkeiten oder Fouls, während des Spielablaufs kommen, siehe **4.4.**

3.4. Doppel

3.4.1. Das Doppel wird **grundsätzlich** in der Mitte, also zwischen dem zweiten und dritten Block, gespielt. Ausnahme gilt nur, wenn die Teamkapitäne sich vor Spielbeginn auf einen anderen Zeitpunkt (z.B. nach dem vierten Block) **einigen**. Ob die Doppel zeitgleich oder nacheinander gespielt werden, entscheidet das Heim-Team.

3.4.2. Zum Doppel treten jeweils zwei Spieler des Heim-Teams gegen zwei Spieler des Gast-Teams gegeneinander an. Das Gast-Team gibt die Aufstellung seiner Doppelpartner an den Heim-Kapitän bekannt.

3.4.3. Der Heim-Kapitän ruft die jeweiligen Paarungen auf und weist sie den Dart-Automaten zu. Wie bei den Einzelspielen, beginnt auch im Doppel die Heimmannschaft das Spiel.

3.4.4. Der Spielablauf ist Punkt **3.3.** zu entnehmen. Der einzige Unterschied: Um seinen Mitspieler nicht zu blocken, ist es dem aktiven Spieler gestattet nach einem oder zwei geworfenen Darts sein Spiel zu beenden und dieses abzudrücken, sodass anschließend der gegnerische Spieler wieder an die Abwurfline herantritt.

3.4.5. Kann ein Spieler sein Spiel aufgrund von Block durch seinen Mitspieler nicht beenden, kann er auf Wunsch durchgedrückt werden. Dies bedeutet, dass dieser Spieler nicht an die Abwurfline herantritt und seine Position durch zweimaliges Betätigen der Starttaste übersprungen wird.

3.4.6. Kommt es im Doppel zu einem Unentschieden, gelten die Regeln aus Punkt **3.2.4.**. Die Teams entscheiden selbst, wer für das Team ausbüllt. Anwurf hat auch hier zunächst der Heim-Spieler und anschließend der Gast-Spieler.

3.5. Wechselspieler

3.5.1. Das Ein- oder Auswechseln von Spielern ist **grundsätzlich vor Beginn** des Blocks möglich. Hat der Block bereits begonnen, ist ein Wechsel erst zu Beginn des darauffolgenden Blocks möglich. (Ausnahmen bei plötzlich eintretenden gesundheitlichen Einschränkungen)

- 3.5.2.** Eingewechselte Spieler dürfen wieder ausgewechselt werden. Ausgewechselte Spieler jedoch nicht wieder eingewechselt.

3.6. Spielende

- 3.6.1.** Der Spielberichtsbogen ist zum Ende des Spiels von beiden Kapitänen auf ihre Richtigkeit zu kontrollieren. Fehlende Highlights oder falsch eingetragene Ergebnisse, können nach Unterschrift beider Kapitäne nicht mehr geändert werden.

- 3.6.2.** Die Punkteverteilung ergibt sich wie folgt:

- a) Heimteam gewinnt: 2:0
- b) Gastteam gewinnt: 0:2
- c) Unentschieden: 1:1

- 3.6.3.** Das Heimteam hat binnen **72 Stunden** die Spielergebnisse online einzutragen. Nach Ablauf der 72 Stunden werden die Online-Ergebnisse von der Ligaleitung versiegelt. *(Möglich ist auch die Eintragung der Ergebnisse durch den Gast-Kapitän, wobei der Heim-Kapitän in der Verpflichtung steht die eingetragenen Ergebnisse auf ihre Richtigkeit zu kontrollieren.)*

- 3.6.4.** Bei Versäumnis werden je 10,00€ vom zu erwartenden Preisgeld einbehalten.

- 3.6.5.** Die Spielberichtsbögen verbleiben, für den Streitfall, bei den Kapitänen.

4. Sonstige Regeln

4.1. Verlegung

- 4.1.1.** Verlegungen müssen mindestens 72 Stunden vor dem Spieltag bekannt gegeben werden.
- 4.1.2.** Die Mannschaft die verlegen möchte, hat sich bei der Terminfindung für das Nachholspiel nach dem Gegner zu richten.
- 4.1.3.** Ist eine Einigung auf einen Termin nicht möglich, wird die Ligaleitung hinzugezogen. Diese gibt einen festen Termin für das Nachholspiel vor. Bei Nichtantritt, wird das Spiel 18:0 gewertet.

- 4.1.4.** Ein Nachholspiel muss bis spätestens dem 15. Spieltag erfolgt sein.

4.2. Verspätung

- 4.2.1.** Verspätungen von bis zu 30 Minuten sind zu dulden. Die verspätete Mannschaft hat den gegnerischen Kapitän von der Verspätung umgehend zu unterrichten.

4.2.2. Sollte aufgrund unvorhersehbarer Widrigkeiten (Stau, Ausfall öffentlicher Verkehrsmittel) eine Verspätung die 30 Minuten übersteigen und ist nicht absehbar wann die Mannschaft eintreffen wird, ist eine kurzfristige Spielverlegung unter Einbeziehung der Ligaleitung möglich.

4.3. Nichtantritt

4.3.1. Wurde ein Nichtantritt oder eine Verspätung vorab nicht kommuniziert oder frühzeitig bekannt gegeben, wird das Spiel zu Gunsten der antretenden Mannschaft wie folgt gewertet:

- a) 18:0
- b) 36:0

Zudem hat die gegnerische Mannschaft 50,00€ Strafgeld an die Heimmannschaft abzutreten. Das Geld dient dem Wirt als Ausfallentschädigung für das Steckgeld und Getränke.

4.4. Streitfragen/Fouls

4.4.1. Bei Streitfragen oder Fouls liegen in erster Linie die Team-Kapitäne in der Schlichtungsverantwortung. Bei Fragen sollten die Liga-Regeln notwendige Antworten bieten. Dazu zählen auch auftretende Probleme in der Lokalität z.B. Stromausfall, ein defekter Dart-Automat während des Spielverlaufes, zu laute Musik, Ablenkung durch gegnerische Spieler. Die Ligaleitung ist nur in absoluten Notfällen hinzuzuziehen!

4.4.2. Spielmanipulationen führen unweigerlich zur sofortigen Disqualifizierung für die laufende und nächste Saison. Die Disqualifizierung kann sowohl Einzelspieler, als auch das gesamte Team betreffen.

4.5. Ligalokal und Lokalwechsel

4.5.1. Die Begebenheiten des Ligalokals sind grundsätzlich zu akzeptieren. Eine Begehung und Sichtung der Ligalokale wird bei Bedarf durch die Ligaleitung vorgenommen.

4.5.2. Unzumutbare Zustände wie Belästigung durch anwesende Gäste, zu laute Musik, unhygienische Begebenheiten der sanitären Einrichtungen, sind durch die Team-Kapitäne zu klären.

4.5.3. Es gilt das Hausrecht des Lokals und steht über den Ligaregeln. Dazu gehören auch ausgesprochene Hausverbote gegenüber einzelner Spieler.

4.5.4. Während des Spielbetriebes sind illegale Drogen und der Konsum von Cannabis, in Rücksichtnahme auf alle Spieler, verboten.

4.5.5. Sollte eine Mannschaft während der laufenden Saison das Ligalokal wechseln, ist dies unverzüglich der Ligaleitung mitzuteilen. Die Ligaleitung nimmt umgehend die Änderung online vor. Das Gast-Team hat sich vor Spielantritt online zu versichern an welchem Spielort das Ligaspiel ausgeführt wird.

5. Strafen

5.1. Verstöße oder Nichteinhaltung der FDLB-Ligaregeln durch einzelne Spieler, Team-Kapitäne oder Mannschaften, führen zu individuellen Strafen, die sich nach der Schwere des Verstoßes richten. Wie in einzelnen Unterpunkten erwähnt belaufen sich die ausgesprochenen Strafen auf Sperrungen oder Disqualifizierung einzelner Spieler oder ganzer Mannschaften, sowie Punkteabzüge bzw. 18:0 Wertungen.

6. Saisonende

- 6.1.** Das Ende der Saison ist mit dem letzten Spieltag erreicht. Nachholspiele und nicht eingetragene Spiele können ab diesem Zeitpunkt nicht mehr gewertet werden.
- 6.2.** Die Termine und die Lokalität für die jeweiligen Abschlussfeiern sind der Homepage zu entnehmen.
- 6.3.** Mit Saisonende verfällt die Mannschaftsanmeldung und muss für die nächste Saison erneut ausgefüllt werden.

Zum Ligaklassen-Verständnis:

FDLB

Stadt-Liga =
Oberliga =
Bezirksliga =

DVB

Landesliga und höher =
Oberliga =
Bezirksliga/Bezirksklasse =

DSAB

A-Liga und höher
B-Liga
C-Liga