

ROYAL DART WESTFALENLIGA



Regelwerk
der Royal
Dart
Westfalenliga

Inhaltsverzeichnis

Spielberechtigt	1
Meldung neuer Spieler	2
Spielzeit und Dartgeräte	3
Spielbeginn	4
Spielregeln	5
Fouls	6
Vereinswechsel	7
Beginn der Wartezeit	8
Spielverlegung	9
Spielbetrieb	10
Spielberichte	11
Ausschluss aus der Liga	12
Auflösung eines Vereins	13
Pokal	14
Nachmeldegebühr	15
Team-Leg	16

Regeln der Royal Dart Westfalenliga

*Mit der schriftlichen Anmeldung erkennen die Mannschaften /
Vereine die hier vorgegebenen Regeln an*

1. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind Mannschaften mit mindestens sechs Spielern.

2. Meldung neuer Spieler

Es dürfen 4 Spieler pro Saison nachgemeldet werden. Die Nachmeldungen müssen schriftlich beim Ligasekretär eingereicht werden. Bei Nachmeldung von Spielern siehe auch Punkt 7.Vereinswechsel. Werden aus demselben Verein Spieler die in einer niedrigeren Klasse gespielt haben in einer höheren Klasse nachgemeldet sind sie sofort Spielberechtigt.

3. Spielzeit und Dartgeräte

Der Spielbetrieb fängt am an und endet

Das Ligaspiel muß an zwei Dartgeräte (soweit vorhanden) ausgetragen werden.

Nach Absprache mit dem Gegner, kann auch an einem Dartgerät gespielt werden.

4. Spielbeginn

Spielbeginn und Termine werden vom zuständigen Ligasekretär anhand des Spielplanes festgelegt.

Es fängt immer die Gastmannschaft an, sollte ein 3ter Satz nötig sein, wird ausgebullt.

Erscheint der Gegner nicht eine Stunde nach dem Spielbeginn (unentschuldig) so hat die anwesende Mannschaft dieses Spiel mit 36:0 14:4 3:0 gewonnen.

5. **Fällt ein Dart aus der Scheibe ohne Punkte zu zählen muß der betreffende Spieler dieses akzeptieren. Es darf auf keinen Fall nachgeworfen werden. Ausnahme beim ausbullen.**

Jeder Spieler akzeptiert die vom Gerät angegebene Punktzahl. Es wird von jedem Spieler Fair Play erwartet. Können sich die Spieler nicht einigen, so entscheiden die Mannschaftskapitäne.

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Sollte ein Spieler sich nicht nach dem 1. Aufruf an der Abwurfline einfinden, wird er zum 2ten male aufgerufen. Erscheint er nach dem 2ten Aufruf innerhalb der nächsten zwei Minuten nicht an der Abwurfline so wird das Spiel mit 0:2 Sätzen gegen ihn gewertet. Jeder Spieler hat vor dem Werfen seiner Darts darauf zu achten, dass das Gerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen: Hat ein Spieler weniger als drei Darts geworfen, so wird das Gerät durch den Schalter Player Change in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch seine verbleibende Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt d.h. der Gegner wirft nach erneutem Player Change als nächster.

Wirft ein Spieler alle drei Darts unter der Nummer seines Gegners, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung des Schalters Player Change das Spiel fort.

Bei versehentlicher Manuelle Eingabe von Punkten muss versucht werden durch überwerfen (Manueller Eingabe) den alten Punktestand wieder herzustellen. Ist dieses nicht möglich wird das Spiel manuell beendet und der Spieler der dieses verschuldet hat wirft erneut 1,00 € in das Gerät und der alte Punktestand wird wieder hergestellt. (Durch Manuelle Eingabe) Danach wird das Spiel weitergespielt. Dieses gilt auch wenn ein Spieler seine Darts auf den Player seines Gegners wirft und der Gegner dadurch einen Nachteil hat.

Auswechslungen von Spielern: Es können beliebig viele Spieler ausgewechselt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden es sei dem im Doppel.

Spielt ein Spieler der nicht in der Westfalen Liga gemeldet ist, so wird dieses Ligaspiel mit 0:36 8:10 und 0:3 gewertet. Auch wenn dieses erst nachträglich in Erfahrung gebracht wird.

Der Gastmannschaft muss 30 Min. vor Spielbeginn der Zugang zu den Dartgeräten gewährleistet sein.

6. Fouls

Fouls sind:

- Ablenkendes Verhalten, während ein Spieler wirft.**
 - Ständiges übertreten der Abwurfline.**
 - Absichtliches verzögern des Spieles.**
 - Unsportliches Benehmen (vor das Dartgerät schlagen oder treten)**
 - Gegenspieler beschimpfen und volltrunken an die Dartmaschine gehen.**
- Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand, den Satz gewonnen.**

7. Vereinswechsel

Wechselt ein Spieler den Verein, hat er dem neuen Verein eine

**Freigabebescheinigung vorzulegen. Die FB ist in dreifacher Ausfertigung auszustellen. Hiervon erhält der zuständige Ligasekretär, der neue und der alte Verein ein Exemplar. Die FB darf dem Spieler nicht verweigert werden. Kann der Spieler keine FB vorweisen, darf der Ligasekretär keine Spielberechtigung erteilen. Die FB muß sämtliche Forderungen und Vorbehalte des ehemaligen Vereins beinhalten. Der Ligasekretär muß die Spielberechtigung verweigern wenn:
Beitragsrückstände bestehen
oder Vereinseigentum nicht zurückgegeben wurde.**

Vereinswechsel während der Spielzeit hat eine Sperre von drei Spieltagen zur Folge.

In Härtefällen entscheidet der Ligasekretär.

8. Beginn der Wartezeit

Austritt aus dem Verein, wobei der Verein keine Forderungen an den Spieler hat. (Maßgebend ist die Vereinssatzung)

Austritt, wobei noch Verpflichtungen beim ehemaligen Verein bestehen. Stichtag ist der Tag, an dem die Verbindlichkeiten beglichen sind.

Ausschluss, Stichtag ist der Tag, an dem die Rechtsmittelbelehrung ausläuft.

Ein Vereinswechsel ohne Sperre ist nur nach Beendigung der Hinrunde (Halbzeit) möglich.

**Spieler, die einen Verein wechseln, sind nicht berechtigt, an den Nachholspielen des neuen Vereins teilzunehmen.
Sollte dieses jedoch vorkommen, muß der Spieler und der Mannschaftskapitän mit einer Strafe von mindestens 6 Spieltagen Sperre rechnen.**

Spieler, die nicht in der Westfalenliga gemeldet sind, sind in der Westfalenligaanmeldung und Erteilung der Spielberechtigung sofort startberechtigt.

Erteilung einer Spielberechtigung nur durch den Ligasekretär.

9. Spielverlegung

Spielverlegungen sollten wenn möglich nach vorne gelegt werden. In Ausnahmefällen wird eine Verlegung auch nach hinten gestattet.

Spielverlegungen müssen mindestens 2 Wochen vorher beim Gegner und der Ligaleitung gemeldet werden. Am besten per Mail mit cc an den Ligaleiter.

Jede Mannschaft hat genug Spieler gemeldet. So das auch mal andere Spieler als „Stammspieler“ den Ligabetrieb aufrechterhalten können.

Jeder Mannschaft stehen pro Saison 2 Spielverlegungen zu.

10. Spielbetrieb

Der Spielbetrieb muß für die Dauer des Ligaspieler gewährleistet sein.

Jede Mannschaft muß vor Beginn einer Begegnung einen Mannschaftskapitän benennen, der allein zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist. Er muß der Mannschaft angehören. Des weiteren muß Sorgegetragen werden das die Dartgeräte in einen ordentlichen Zustand sind.

Es kann ein Ligaspiel auch mit nur 2 bzw 3 Spielern bestritten werden. Bei Unentschieden wird auch das Teamleg gespielt wobei die fehlenden Spieler durchgedrückt werden. Das gleiche auch beim Doppel.

11. Spielberichte

Bei Mannschaftsbegegnungen sind vom gastgebenden Verein Spielberichte in dreifacher Ausfertigung auszufüllen. Die Gastmannschaft, der Ligasekretär und die Heimmannschaft erhalten je einen Spielbericht.

Vorkommnisse, die den Spielverlauf betreffen, sind sofort nach Bekannt werden auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Ohne diese Eintragung werden später eingehende Beschwerden bzw. Proteste nicht anerkannt.

Spielberichte ohne besondere Vorkommnisse können gesammelt und jeweils am ende der Hinrunde und Rückrunde dem Ligasekretär zugesandt werden.

Spielberichte müssen von beiden Mannschaftskapitänen unterschrieben werden.

Das Ergebnis sofort nach dem Spiel per SMS Mail oder Whatsapp zum Ligasekretär senden. Bevorzugt per WhatsApp 0177 3847008 Bei WhatsApp einfach ein Foto vom Spielbericht machen. Es spielt keine rolle wer mir das Spielergebnis mitteilt, am besten alle beide Mannschaften.

12. Ausschluss aus der Liga

Sollte eine Mannschaft zweimal unentschuldigt nicht zu einen Ligaspiel erscheinen, so wird Sie Disqualifiziert.

Sollte sich eine Mannschaft nicht an diese Regeln halten, so kann auch Sie disqualifiziert werden.

Disqualifizierte Mannschaften haben kein Anrecht auf Rückerstattung der Startgelder, Kaution und auch kein Anspruch auf eventuelle Preisgelder.

13. Auflösung eines Vereines

Wird eine Mannschaft aufgelöst, so hat der Verein/Mannschaft keinen Anspruch auf Rückerstattung der Startgelder.

Bei vorzeitiger Auflösung einer Mannschaft ist ein Spieler, nach 2 Spieltagen Sperre, für eine neuen Mannschaft Spielberechtigt. Maßgebend für die Sperre ist das Datum der Mannschaftsauflösung.

Der Spieler kann sowohl in einer höheren als auch in einer tieferen Klasse nachgemeldet werden. In Härtefällen entscheidet der Ligaleiter.

14. Westfalenpokal

**Bei der Ausspielung des Westfalenpokals können alle Mannschaften teilnehmen. Die Spielpaarungen werden bei einer öffentlichen Veranstaltung ausgelost. C-Liga – Mannschaften haben immer Heimrecht. Spielmodus 501 SO
Gespielt wird nach dem Spielberichtsbogen der Westfalenliga.
Bei einem Unentschieden wird noch ein Team-Leg gespielt.**

15. Nachmeldegebühr

**Nachmeldungen sind jederzeit möglich am besten per Whats App wenn sie vom Ligasekretär bestätigt wird ist Er/Sie sofort spielberechtigt.
Die Nachmeldegebühr beträgt pro Spieler 5,- €**

16. Team-Leg

Die Punkteverteilung ist 3 Punkte: für Gewinn, 2 Punkte: Gewinn des Team-Leg nach Unentschieden, 1 Punkt: nach Verlust des Team-Leg und 0 Punkte wenn das Spiel verloren gegangen ist.

**Das Team-Leg wird gespielt wenn nach dem regulären Spielbetrieb ein Unentschieden (9:9) feststeht.
Danach werden jeweils 4 Spieler von jeder Mannschaft das Team-Leg 701, Spielmodus der Liga DO oder MO, auf 2 Score jeweils 1 Score für jede Mannschaft, spielen. Die Reihenfolge der Spieler legen vorher die Teamkapitäne fest. Der Gewinner des Team-Leg bekommt 2 Punkte und der Verlierer 1 Punkt. Sätze und Spiele bleiben wie zum Stand von 9:9. Beim Team-Leg darf jeder spielen auch ausgewechselt Spieler. Das Teamleg beginnt die Heimmannschaft.**

Einstellung am Automaten:

2 Player

Player 1 Heimmannschaft jeweils 4 Spieler werden vom Team Kapitän benannt.

Player 2 Gastmannschaft jeweils 4 Spieler werden vom Team Kapitän benannt.

Diese Regeln müssen allen Spielern der Westfalen Dart Liga, jederzeit zur Einsicht offen ausgeschrieben sein.