Eifelliga Darts

Spielregeln: Saison 2024-2025

A. Grundregeln

Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie für die laufende Saison angemeldet sind.
Es dürfen beliebig viele Spieler angemeldet werden.
Ein Wechsel in der laufenden Saison ist nicht möglich.
Es darf hingegen ab dem 29. August 2024, zu egal welchem Zeitpunkt, ein Spieler pro Mannschaft bis zum letzten Spieltag nachgemeldet werden.

Jede Mannschaft muss einen Mannschaftskapitän benennen, und mit allen Daten (Telefonnummer, E-Mail-Adresse) wie er zu erreichen ist, der Ligaleitung melden.

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Alle Spiele finden freitag- oder samstagabends um 20 Uhr statt.
Spielverlegungen dürfen wieder kurzfristiger angefragt werden. Bis spätestens 2 Spieltage vor dem zu verlegenden Spieltag, muss die Verlegung beim Ligasekretär von beiden **(!)** Mannschaften angefragt sein.
Beispiel: Bridge Darter 3 spielen an Spieltag 7 gegen die Steen-Darter & möchten dieses Spiel verlegen. Die Verlegung muss spätestens, von beiden Mannschaften, vor Spieltag 5 bei dem Ligasekretär angefragt werden.

Die zwei letzten Spieltage dürfen **NICHT** verlegt werden.
Nach beidseitigem Einverständnis dürfen die Spiele, innerhalb des Spielwochenendes, verlegt werden (Tag & Uhrzeit). Dies muss vorab dem Ligasekretär durchgegeben werden.

30 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Dartsgerät, an welchem auch das Spiel ausgetragen wird, für die Gastmannschaft reserviert. Sollten mehrere Dartsgeräte beim jeweiligen Spielort zur Verfügung stehen, müssen 2 Spielgeräte der gegnerischen Mannschaft zur Verfügung gestellt werden. Auch sollte ein Tisch mit ausreichend Sitzmöglichkeiten für die Gastmannschaft reserviert werden.

Jede Mannschaft füllt einen Spielbericht aus. Die Spielermeldung auf dem Spielbericht ist vor dem Spiel auszufüllen. Jede Mannschaft füllt ihre Spielermeldung aus und beide Mannschaften übergeben diese dann zeitgleich dem Gegner.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts, wer an der Reihe ist. Wenn ein Spieler nach 5 Minuten nicht an der Abwurflinie erscheint, hat er die Paarung verloren.

Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überbetreten werden. Die Abwurflinie ist auf 2m37 festgesetzt.

Jeder Spieler akzeptiert die vom Dartsgerät angegebene Punktzahl.
Die Mannschaften, die ein ´´Condor´´ Dartgerät benutzen, müssen ihren Gegner vor Spielbeginn darauf hinweisen, dass wenn in einem Leaguespiel z.B.
Spieler 1 hat Rest 2
Spieler 2 hat Rest 2
Spieler 3 hat Rest 2
Spieler 4 hat Rest 4
Spieler 1 spielt mit Spieler 3 und Spieler 2 spielt mit Spieler 4.
In diesem Falle kann Spieler 2 das Spiel nicht beenden, weil der Dartautomat automatisch auf Spieler 3 wechselt.

Zusatzregel:
Bei manchen Spielgeräten kann es zu folgender Situation kommen:
Spieler 1 hat Rest 4
Spieler 2 hat Rest 2
Spieler 3 hat Rest 4
Spieler 4 hat Rest 2
Wenn Spieler 1 oder Spieler 3 sich mit Doppel 2 auf 0 wirft, ist das Spiel nicht vorbei, sondern der Mitspieler muss sich erst noch runter werfen, bevor das Spiel als gewonnen zählt.
Das Spiel wird als gewonnen gewertet, sobald sich ein Spieler auf 0 wirft.

Beispiel: Spieler 3 wirft sich auf 0, dann gewinnt Spieler 1 & Spieler 3, es muss **NICHT** mehr weitergespielt werden, auch wenn das Spielgerät es verlangt. Der Mitspieler muss entweder gleich viele oder weniger Punkte haben wie beide Gegenspieler zusammen!

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt (nach zweimaliger Betätigung der Startwechseltaste) das Spiel fort.

Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass das Gerät richtig funktioniert.
Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und der Ligasekretär ist zu verständigen.
Das Spiel wird dann zu einem vom Ligasekretär festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt.

Fouls können von den Mannschaftskapitänen schriftlich festgelegt werden. Fouls können sein:

- ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft
- ständiges Übertreten der Abwurflinie
- absichtliches Verzögern des Spiels
- Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten

Nach der letzten Spielpaarung müssen die Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielberichts kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen (auf beiden Spielberichten).
Bemerkungen und Fouls müssen auf dem Spielbericht vermerkt werden. Ist dies nicht der Fall, kann nach der Unterzeichnung des Spielberichtes kein Protest mehr eingelegt werden.
Ist ein Protest eingereicht worden, wird der Ligasekretär oder der Vorstand diesbezüglich eine Entscheidung treffen.
Der Ligasekretär hat das Recht, ein Spiel was auf dem Spielbericht unkorrekt oder unleserlich ausgefüllt ist, als verloren zu werten.

Nach Spielende muss die Heimmannschaft das Ergebnis dem Ligasekretär mitteilen. Wird kein Ergebnis am gleichen Abend mitgeteilt, wird der Heimmannschaft eine Strafe von **25 €** verhängt. Das Geld muss bis zum nächsten Spieltag überwiesen werden. Ist bis dahin keine Überweisung eingegangen, wird das folgende Spiel der Mannschaft als verloren gewertet.
Spielberichte müssen in die dafür vorgesehene WhatsApp Gruppe geschickt werden. Sollte eine Mannschaft nach Beendigung des Spieles den Spielbericht sofort per WhatsApp schicken, so ist er nicht mehr verpflichtet den Spielstand anderweitig zu senden.

Einer Mannschaft kann eine Spielpaarung ausfolgenden Gründen als „Forfait“ gewertet werden:

- wenn eine Mannschaft zur offiziellen Startzeit (z.B. 20h00) mit mindestens 3 Spielern, nicht angetreten ist
- wenn nur 2 Spieler eingeschrieben sind

Regelungen bei Forfait:

- 2 Punkte in der Ligawertung. Spielbericht muss bis zum Siegpunkt ausgefüllt werden (z.B. in Liga 3: Bis zum 11-0) Diese Punkte werden in der Einzelwertung mitgerechnet für die nicht „forfait“ machende Mannschaft
- 150,00 € Strafe für die „Forfait“ machende Mannschaft

Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielbericht vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich.

B. Spielmodus: Meisterschaft

Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern und 5 Reservespielern. Es dürfen nur 10 Spieler pro Mannschaft auf dem Spielbericht stehen.

Spielmodus lt. Spielbericht wie auf der Website pro Liga zur Verfügung steht.

Jeder Satz geht maximal über 20 Runden. Falls nach 20 Runden noch keiner das Spiel beendet hat, gewinnt derjenige mit der tieferen Punktzahl. Bei Gleichstand wird der Sieger mit einem Wurf aufs Bull's Eye ermittelt.

Jeder gewonnene Satz eines Einzelspieles bringt einen Punkt. Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten. (= Satzverhältnis)

Jedes gewonnene League Spiel bringt 2 Satzpunkte. Für die beiden Spieler in der Einzelwertung allerdings nur jeweils einen Punkt. *(Nur für Liga 1 + 2 zutreffend)*

In der Tabelle gibt es für jedes gewonnene Spiel 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte. (= Punkteverhältnis)

Auswechslungen gelten nur für die Einzelspiele. Sie dürfen nicht während einer laufenden Paarung vorgenommen werden. Ein ausgewechselter Spieler darf im Einzel nicht mehr eingesetzt werden, in einem League jedoch wohl.

2 Spieler dürfen jeweils eine Einzelpaarung zusätzlich spielen. Frei wählbare Einzelspiele dürfen von ALLEN Spielern gespielt werden, auch ausgewechselte & Reservespieler. *(Nur für Liga 1 + 2 zutreffend)*

Die Meisterschaft startet zukünftig immer an dem Wochenende der KW35 eines jeden Jahres

C. Ligaaufteilung:

Liga 1: 10 Mannschaften
Hin + Rückrunde
2 Absteiger

Liga 2: 10 Mannschaften
Hin + Rückrunde
2 Aufsteiger + 2 Absteiger

Liga 3: 12 Mannschaften
Hinrunde + Rückrunde
2 Aufsteiger

Wenn eine Mannschaft sich nach Abschluss der Saison auflösen sollte (die weder Auf- noch abgestiegen ist) so schafft der zweite Absteiger den Klassenerhalt.

Ab Saison 2024-2025 werden die Ligen 1+2 auf 10 Teams fixiert. Liga 3 kann beliebig viele Mannschaften haben, jedoch mit einem Maximum an 18 Spieltagen. Sollte in dem Fall Liga 3 zu 20 Mannschaften sein, wird automatisch die 4. Liga gegründet mit allen neu anfangenden Mannschaften zzgl. der am schlechtesten Platzierten Mannschaften der 3. Liga bis die 3. Liga nur noch zu 10 Mannschaften ist.

Die Platzierung in der Tabelle erfolgt nachfolgendem Modus:

1. Punkte
2. Direkter Vergleich
3. Satzverhältnis
4. Entscheidungsspiel auf neutralem Spielort

!! Sollten mehrere Mannschaften Punktgleich sein so wird ein direkter Vergleich unter diesen Mannschaften gezogen. D.h. Es werden die gewonnenen Punkte gewertet die unter den betroffenen Mannschaften eingenommen worden sind !!

Sollte wider Erwarten der erneute Fall eines Landesweiten Lockdown auftreten & die Saison, für einen längeren oder unbestimmten Zeitraum nicht vorgeführt werden können, wird die laufende Saison annulliert und in der folgenden Spielzeit wiederholt.

D. Einzelwertung:

Jeder Spieler der sein Spiel gewinnt, erhält einen Punkt in der Einzelwertung.
Die Sieger der Leaguespiele, erhalten beide einen Punkt in der Einzelwertung.

E. Spielmodus: Pokal

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern und 4 Reservespielern. Es dürfen nur 8 Spieler pro Mannschaft auf dem Spielbericht stehen.

Spielmodus lt. Spielbericht wie auf der Website pro Liga zur Verfügung steht

Jeder Satz geht maximal über 20 Runden. Falls nach 20 Runden noch keiner das Spiel beendet hat, gewinnt derjenige mit der tieferen Punktzahl. Bei Gleichstand wird der Sieger mit einem Wurf aufs Bull's Eye ermittelt.

Jedes gewonnene Spiel (501 DO) bringt einen Punkt. Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten. Ein Unentschieden ist in diesem System **NICHT** möglich!
Sobald eine Mannschaft 15 (von möglichen 29) Punkten erreicht hat. Darf das Spiel abgebrochen werden.

Modus: 32er KO-System

Die Mannschaft, die im Spielplan in der ersten Kolonne steht, hat Heimrecht und das Spiel findet am normalen „Heimspieltag" (freitags oder samstags 20h00) statt.

CUP-Spiele dürfen auch verlegt werden, jedoch dürfen diese **NUR** nach vorne verlegt werden. Alle Spiele müssen bis zum angegebenen Spieltag gespielt worden sein. Hier gibt es die gleiche Prozedur wie bei den Ligaspielen. Spielverlegungen werden bei Max Wolf angefragt

F. Sonstiges

Vorstand

Ab Saison 2024-2025 gibt es wieder einen vollständigen Vorstand. Hier werden keine offiziellen Titel verteilt wie beispielsweise Präsident, Schriftführer oder sonstiges.

Dieser Vorstand wird zusammengestellt durch:

- Bormann Philippe
- Fonk Sascha
- Kirens Rita
- Leufgen Raphael
- Neuville Gavin
- Wiesen Alain
- Wolf Max

Ligasekretär

Liga 1:	Leufgen Raphael	Tel.:	+32/471 59 61 67
		E-Mail:	
Liga 2:	Alain Wiesen	Tel.:	+32/474 90 85 81
		E-Mail:	wiesen.alain@yahoo.de
Liga 3:	Rita Kierens	Tel.:	+32/472 40 33 86
		E-Mail:	kirens-rita@hotmail.com
Pokal:	Wolf Max	Tel.:	+32/472 37 08 09
		E-Mail:	wolf.maximilian@yahoo.de

Ergebnisse der Partien, sowie die Spielberichte sind an den jeweiligen betroffenen Ligasekretär zu übermitteln. Anfragen, die an ein NICHT betroffenes Vorstandsmitglied gestellt werden, werden nicht beachtet!

Nimmt eine Mannschaft vor der nächstanstehenden Saison eine Namensänderung vor, so hat das zur Folge, dass diese automatisch in der 3.Liga bzw. letzten Liga neu beginnen muss!
Schließt jedoch ein Lokal, dann darf die betroffene Mannschaft eine Namensänderung vornehmen, ohne dass dies für sie folgen hat. Die Mannschaft behält ihren Startplatz in der Liga, wo sie auch vorher gespielt hat.

Das Endjahresturnier wird ab sofort immer schon vor dem 1. Spieltag an eine Mannschaft vergeben. Mannschaften können sich als Veranstalter bewerben bis zum Mittwoch vor dem 1. Spieltag. Am Donnerstag vor dem 1. Spieltag wird das Turnier per Losverfahren verlost. Eine Mannschaft kann nur 1x das Endturnier innerhalb 3 Jahren austragen.