

NORDDART REGELWERK

ALT - Stand: 15.10.2022 – Gültig ab Saison 2022-2 (Änderungen in DUNKELROT)

**ZUKUNFT - Stand: 03.02.2024 - Gültig ab Freigabe durch die STRUMA - Saison 2024-1
Änderungen in (DUNKELGRÜN)**

Alle vorherigen Regelwerke verlieren hiermit ihre Gültigkeit. Jedes Norddart-Mitglied erkennt dieses Regelwerk in seiner jeweils neuesten Fassung an. Jeder Mannschaftskapitän ist dazu verpflichtet, jedem Spieler seiner Mannschaft dieses Regelwerk zugänglich zu machen.

Gender Mainstreaming ist die Berücksichtigung unterschiedlicher Bedürfnisse von Frauen und Männern. Ein Aspekt davon ist die geschlechtsneutrale Formulierung von Texten. Zur besseren Lesbarkeit dieses Regelwerkes wurde bewusst auf eine geschlechtsneutrale Formulierung verzichtet (z.B. Spieler/in oder SportlerIn).

Inhaltsverzeichnis

[1 Dartautomaten / Darts / Begriffsdefinitionen](#)

[1.1 Zugelassene Automaten](#)

[1.2 Ausrichtung des Dartboards / Abstand / Abwurflinie](#)

[1.3 Spielbereich](#)

[1.4 Einstellung der Dartautomaten](#)

[1.5 Zugelassene Darts](#)

[1.6 Punkteählung](#)

[1.7 Begriffsdefinitionen](#)

[1.7.1 Wurf \(Throw\)](#)

[1.7.2 Satz \(Leg\)](#)

[1.7.3 Spiel \(Set\)](#)

[1.7.4 Match \(Ligaspiel\)](#)

[1.7.5 Spieler](#)

[1.7.6 Mannschaft \(Team\)](#)

[1.7.7 Mannschaftskapitän / stellvertretender Mannschaftskapitän](#)

[1.7.8 Turnierleitung](#)

[2 Ligaspielbetrieb](#)

[2.1 Allgemeines](#)

[2.2 Spielvarianten in den einzelnen Liga-Klassen](#)

[2.3 Bildung von Ligagruppen](#)

[2.4 Spielzeiten](#)

[2.5 Auf- / Abstieg](#)

[2.6 Statusregelung](#)

[2.7 Fahrgeldzuschuss](#)

[3 Spielberechtigung](#)

[3.1 Spielermeldungen / Spielernachmeldungen](#)

[3.2 Ligamannschaft / Ligagebühren](#)

[4 Spielablauf](#)

[4.1 Spielablauf](#)

[4.2 Auswechslung](#)

[4.3 Trainingsdarts / Einwerfen](#)

[4.4 Leg- bzw. Setwiederholung](#)

[4.5 Ausbullen / Spielbeginn](#)

[4.6 Abwurflinie](#)

[4.7 Sportgerätebedienung](#)

[4.8 Zählweise der Dartgeräte](#)

[4.9 Als gebräuchlich sportliches Verhalten gilt](#)

[4.10 Als Foul bzw. unsportliches Verhalten gilt](#)

[4.11 Der Spielberichtsbogen](#)

[4.12 Protest](#)

[4.13 Lokalverbot / „Raucherkneipe“](#)

[4.14 Neutraler Boden](#)

[4.15 Ausfall eines Spielers](#)

[4.16 Automatendefekt](#)

[4.17 Ausfall der Stromversorgung](#)

[5 Vereins- / Gaststättenwechsel](#)

[5.1 Rückzahlung der Startgelder an Wirt bzw. Aufsteller](#)

[5.2 Klassenerhalt](#)

[5.3 Mannschaftswechsel](#)

[5.4 Mannschaftskapitänänderungen](#)

[6 Spielverlegungen](#)

[6.1 Ligaspielverlegungen](#)

[6.2 Geschlossenes Ligaspiellokal](#)

[6.3 Neues Ligaspiellokal](#)

[6.4 Tauschen von Heimrecht](#)

[6.5 Nichterreichen des Mannschaftskapitäns](#)

[7 Folgen bei Nichtantritt / Spielabbruch / Auflösung von Mannschaften](#)

[7.1 Nichtantritt](#)

[7.2 Antritt zu Dritt](#)

[7.3 Auflösung von Mannschaften](#)

[8 Ehrungen](#)

[8.1 Ligaspielbetrieb](#)

[8.2 Meister der Meister](#)

[8.3 Pokalwettbewerb](#)

[8.4 Ligaabschlussfest](#)

[9 Verstöße gegen das Regelwerk](#)

[10 Spielbeobachter](#)

[11 STRUMA \(Straf- und Meldeausschuss\)](#)

[11.1 Zusammensetzung](#)

[11.2 Aufgaben und Zuständigkeiten](#)

[11.3 Beschlussfähigkeit](#)

[11.4 STRUMA-Sitzung](#)

[12 Pokalwettbewerb](#)

[12.1 Allgemeines](#)

[12.2 Spielsystem](#)

[12.3 Spielmodus](#)

[12.4 Spielberichtsmappe](#)

[12.5 Runde](#)

[12.6 Spielstätten / Steckgeld in den Round Robin-Runden](#)

[12.7 Spielberechtigung](#)

[12.8 Strafgelder](#)

[12.9 Preisgelder](#)

[13 Schlussbestimmungen](#)

[14 Anschriftenverzeichnis Norddart e.V.](#)

1 Dartautomaten / Darts / Begriffsdefinitionen

1.1 Zugelassene Automaten

Zugelassen sind alle handelsüblichen elektronischen Dartautomaten (sog. 2-Loch-Scheibe), außer Bull Shooter. Quattro-Automaten sind ebenfalls zugelassen. Beim Ligaspiel muss das Quattro allerdings ausgeschaltet werden. Sollte es vorkommen, dass es nicht ausgeschaltet ist, tritt sofort Punkt 4.4 des Regelwerks in Kraft.

Als Farbe des Segmentes „20“ ist immer die dunklere der beiden Segmentfarben zu verwenden

Das Sportgerät muss in einem technisch einwandfreien und sauberen Zustand vor Spielbeginn sein. Verantwortlich hierfür ist die Heimmannschaft bzw. der Wirt.

Bei RadikalDarts-Automaten ist die Laser-Abwurflinie bzw. die Fehlwurf-Funktion zu deaktivieren.

1.2 Ausrichtung des Dartboards / Abstand / Abwurflinie

Die Abwurflinie ist, mit ihrer dem Sportgerät zugewandten Kante, in einem Abstand von 2,37 m (waagrecht gemessen) zum Board am Boden anzubringen.

Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Boardzentrum / Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Boardzentrums (Bullseye) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,934 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend.

Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Breite ist nicht festgelegt, sollte aber 7 cm betragen. Die Abwurflinie darf während des Wurfes betreten, aber nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet. Bei allen Ligaspielen muss das Dartboard mindestens mit einer 40 Watt-Reflektorlampe beleuchtet sein. Der Dartautomat muss in einer Grundebene waagrecht zum Abwurfpunkt des Spielers stehen. Wenn nötig, muss ein Podest

für den Dartautomat bzw. den Dartspieler an der Abwurflinie errichtet werden.

Die Dartautomaten müssen, wo möglich, einen Abstand von mindestens 50 cm (Wand zu Gehäuse, Gehäuse zu Gehäuse und Gehäuse zur Wand) zueinander aufweisen und sollten auf einem festen Untergrund möglichst an der Wand stehen, so dass beim Herausziehen der Dartfeile keine Veränderung an den Automaten möglich ist.

1.3 Spielbereich

Der Spielbereich geht bis 1 m von der Abwurflinie entfernt. Im Spielbereich dürfen sich während eines Spieles nur der im Wurf befindliche Spieler und ggf. ein Mitglied der Turnierleitung aufhalten. Sein Spielgegner (aber auch sein Teamkollege) sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich befinden. Ausnahme: Ist es aus räumlichen Gründen erforderlich, die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so darf der am „Nachbarsportgerät“ im Wurf befindliche Spieler sich rücksichtsvoll im eigentlichen Spielbereich des anderen Automaten aufhalten und bewegen (Pfeile herausziehen).

Im Spielbereich ist absolute Nichtraucherzone.

Norrdart behält sich vor, die Gegebenheiten von Zeit zu Zeit oder wenn beispielsweise Beschwerden vorliegen, zu überprüfen. Sollten die aufgeführten Richtlinien, die zur problemlosen Ausübung des Dartsports vorherrschen müssen, nicht gegeben sein, kann Norrdart dem Gastwirt eine Frist von 14 Tagen gewähren, um alle nötigen Maßnahmen durchzuführen. Sollte innerhalb der gewährten Frist die Spielstätte nicht auf die sportlich einwandfreien Richtlinien umgebaut werden, kann Norrdart den Ligabetrieb in diesem Lokal mit sofortiger Wirkung einstellen lassen und alle weiteren Ligaspiele der Heimmannschaft dieser Gaststätte finden auf neutralem Boden statt, bis die Heimgaststätte ihre Umbaumaßnahmen beendet hat und ein einwandfreier Ligabetrieb wieder gewährleistet wird. Der Wirt bzw. dessen Automatenaufsteller hat dafür Sorge zu tragen, dass die Sportgeräte zum Ligabetrieb in einwandfreiem Zustand sind. Geräte, die mehrmals falsche Wurfresultate anzeigen oder beschädigte Segmente aufweisen, müssen ausgetauscht bzw. repariert werden. Bei Beschwerden der Gastmannschaften behält sich auch hier Norrdart vor, den Zustand der Automaten zu überprüfen und gegebenenfalls den Ligabetrieb in diesem Lokal so lange einzustellen, bis der Zustand der Dartautomaten wieder in Ordnung gebracht wurde.

1.4 Einstellung der Dartautomaten

Der Dartautomat darf bei Ligaspielen keine Rundenbegrenzung haben, jedes Leg darf nur maximal EUR 0,50 pro Spieler kosten. Ist eine Rundenbegrenzung am Dartautomaten eingestellt, muss diese abgestellt werden. Ist dies technisch nicht möglich (z.B. zurzeit bei den Radikaldarts-Automaten), ist das Leg mit neuen Krediten fortzusetzen. Die Restpunktzahlen bei Erreichen der Rundenbegrenzung sind händisch wiederherzustellen und das Leg ist fortzusetzen. Dasselbe gilt, wenn der Dartautomat das eingegebene „Doppel“ (League-Modus) nicht registriert. (ein Spieler kann das Leg beenden, obwohl sein Doppelpartner mehr Punkte wie die beiden Gegenspieler zusammen hat). Die hierfür erforderlichen Kredite hat die

Heimmannschaft zu bezahlen. Die Mannschaftskapitäne müssen den Wirt bzw. Aufsteller auf diese Punkte aufmerksam machen.

1.5 Zugelassene Darts

Alle Spieler müssen Dartpfeile benutzen, die folgende Spezifikationen entsprechen:

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

Sie dürfen nicht länger als 20,32 cm (8 Zoll) sein.

Das Maximalgewicht beträgt 21 Gramm.

Jeder Dartpfeil muss aus einer Spitze, dem Griffteil, dem Schaft und einem Flight bestehen.

1.6 Punktezahlung

Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Sportgerät) zählen keine (0) Punkte. Diese Dartpfeile dürfen nicht noch einmal geworfen werden. Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Sportgerät statt, so muss der Spieler nach seinem Wurf auf die Start/Wechseltaste drücken, um das Sportgerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen.

Dennoch hat derjenige Spieler, der seinen Wurf beginnt, darauf zu achten, dass das Sportgerät ihm Spielbereitschaft anzeigt. Der Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl. Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen bzw. Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern entscheiden die Mannschaftskapitäne. Nur diese können entscheiden, ob das Leg wiederholt wird bzw. der Punktestand korrigiert wird. Ist eine dauerhafte Funktionsstörung aufgetreten und das Leg kann nicht regelgerecht beendet werden, ist auf ein Ersatzgerät auszuweichen oder das Match wird vom Ligasekretär neu angesetzt.

Für die Spielvariationen 301 und 501 (ggf. mit Zusatzoptionen) gilt: erzielt ein Spieler mehr Punkte, als nötig sind, um auf Null zu kommen, so ist dieser Wurf ungültig. Sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem ungültigen Wurf hatte.

1.7 Begriffsdefinitionen

1.7.1 Wurf (Throw)

Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus 3 geworfenen Dartpfeilen (Ausnahme: es genügen weniger als 3 Würfe, um ein Leg zu beenden). Der Spieler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den ganzen Wurf verzichten. Er macht das Board für den nächsten Spieler spielbereit, indem er die Spielerwechseltaste drückt. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt, mindestens ein

Fuß muss dabei auf dem Boden sein, wenn nicht körperliche Gebrechen dies unmöglich machen.

1.7.2 Satz (Leg):

Er besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles.

1.7.3 Spiel (Set):

Ist die Begegnung zweier Sportler oder „Teams“ (2 Personen).

Das Set ist beendet, wenn die vorher festgelegte Anzahl von Legs gewonnen wurde.

1.7.4 Match (Ligaspiel):

Ist ein komplettes Mannschaftsspiel. Innerhalb eines Matches sind Sets von Einzelnen und/oder Teams möglich.

1.7.5 Spieler

Spieler sind alle Mitglieder, die in einer Mannschaft angemeldet wurden.

Jeder Spieler erhält zu Beginn einer Saison einen Mitgliedsausweis (Spielerpass) mit Lichtbild. Der Ausweis ist Eigentum von Norddart und muss nach dem letzten Spieltag einer Saison abgegeben werden. Verliert ein Mitglied seinen Ausweis, so ist eine Gebühr in Höhe von EUR 5,- zu entrichten.- Bei **Namensänderungen** (bspw. Hochzeit) oder Adressänderungen **eines Spielers** muss dies unverzüglich (über den Mannschaftskapitän) an die Ligaleitung gemeldet werden.

1.7.6 Mannschaft (Team)

Eine Mannschaft ist eine Gruppierung mehrerer Spieler (unabhängig vom Mannschaftsnamen). Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern.

Eine gleiche Mannschaft liegt vor, wenn mehr als 3 Spieler in einer Mannschaft melden, die auch in einer vorherigen Saison zusammen gespielt haben. Mannschaftsnamen müssen politisch, sexistisch, rassistisch etc. neutral sein.

Falls zwei Teams denselben Namen wählen, so haben sie sich auf einen Zusatz zu einigen, der fester Bestandteil des Teamnamens ist und auch auf den Spielberichten anzugeben ist. Sollte es zu keiner Einigung kommen, so wird der Name des früher gemeldeten Teams anerkannt. Das andere Team hat einen neuen Namen zu wählen.

1.7.7 Mannschaftskapitän / stellvertretender Mannschaftskapitän

Kapitäne sind Mannschaftsführer, welche die Aufgabe haben, für einen reibungs-losen

Spielablauf / reibungslose Spielsaison zu sorgen.

Pflichten und Rechte eines Mannschaftskapitäns / stv. Mannschaftskapitäns:

- Teilnahme an Kapitänsversammlungen (alternativ kann auch ein Vertreter der Mannschaft teilnehmen)
- Information seiner Spieler und der Ligaleitung. Der Kapitän ist die Kontaktperson zwischen seinen Spielern und der Ligaleitung
- Er hat die Pflicht, seine Spieler über dieses Regelwerk ausführlich zu informieren, da ein Antreten des Teams selbst dann möglich ist, wenn weder der Mannschaftskapitän noch der stv. Mannschaftskapitän anwesend sind
- An- und Abmeldungen der einzelnen Spieler
- Unverzügliche Meldung von Änderungen an die Ligaleitung, z. B. Namensänderungen (Hochzeit), Adressänderungen (Umzug) seiner Spieler
- die Ernennung seiner Spieler (Spielaufstellung)
- Vollständiges Ausfüllen, Unterschreiben und zeitgerechtes Abgeben der Spielberichtsbögen
- Das Ausfüllen und Abgeben anderer Formulare
- Das Treffen von Vereinbarungen und Absprachen mit den gegnerischen Mannschaftskapitänen bezüglich des Ablaufs einer Begegnung
- Er hat die Pflicht sein Team vor dem Straf- und Meldeausschuss zu vertreten, aber er hat auch das Recht, sich von einer von ihm bevollmächtigten Person vertreten zu lassen
- Er hat dafür zu sorgen, dass sich die anwesenden Spieler seines Teams während eines Ligaspiels sportlich fair und dem Regelwerk entsprechend verhalten
- Er hat bei Heimspielen dafür zu sorgen, dass sich alle Spieler im Spielbereich konzentrieren können und aufgrund äußerer Einflüsse (z.B. anwesende Gäste, Lautstärke der Musik) nicht erheblich gestört werden
- **Kontrolle aller Eintragungen im Spielzeitmanager vor Saisonbeginn, die sein Team betreffen (z.B. Telefonnummern, Spielernamen)**

Der Mannschaftskapitän hat dafür Sorge zu tragen, dass zu den Spieltagen die Spielerpässe vollständig vorgelegt werden können. Vor Spielbeginn sind die Spielerpässe der gegnerischen Mannschaft zu überprüfen. Beschwerden, die die Spielerpässe betreffen, sind während und nach dem Spiel nicht mehr zulässig.

Spieler, für die kein Pass vorzeigbar ist, sind an diesem Spieltag nicht spielberechtigt.

Die beiden Mannschaftsführer agieren während des Spiels als Schiedsrichter und sorgen für den reibungslosen Ablauf des Spiels.

Bei Unklarheiten / Streitigkeiten muss der Ligasekretär/ Sportwart informiert werden.

Die Ligaleitung ist auf jeden Fall umgehend schriftlich zu informieren. Jeder Mannschaftskapitän willigt in die Veröffentlichung seiner Kontaktdaten ein.

1.7.8 Turnierleitung

Die Turnierleitung hat bei allen Unstimmigkeiten während des Turniers die Entscheidungsgewalt. Sie bestimmt, entsprechend dem Regelwerk, den Turnierverlauf. Sie ist verpflichtet, sich an die Regeln zu halten. Anweisungen und Entscheidungen der Turnierleitung sind unbedingt Folge zu leisten. Es wird den Sportlern empfohlen, sich mit Fragen direkt und unverzüglich an die Turnierleitung zu wenden. Bei Punktspielen und Ligapokalspielen von Norddart übernehmen die beiden Mannschaftsführer (Heim und Gast) die Entscheidung bei Zweifelsfragen. Ist ein offizieller Beobachter von Norddart anwesend, so übernimmt dieser die Funktion.

2 Ligaspielbetrieb

2.1 Allgemeines

Informationsmedium für die Norddart-Liga ist das Portal <https://norddart.de>.

Es besteht eine **Informationspflicht** seitens der Mannschaftskapitäne. Daher ist darauf zu achten, dass ein Internetzugang bei einem Mannschaftsmitglied besteht.

Beim Ligaabschlussfest sind Preisgelder, Pokale, Medaillen und Urkunden von mindestens einem Mitglied der Mannschaft entgegenzunehmen (Mannschaftskapitän oder stellvertretender Mannschaftskapitän). **Preisgelder, Pokale, Medaillen und Urkunden, die nicht auf dem Ligaabschlussfest abgeholt werden, müssen spätestens 7 Tage nach dem Abschlussfest bei Norddart (Vereinsheim des 1.DC Neumünster), Ehndorfer Straße 149, 24537 Neumünster abgeholt werden – ansonsten verfallen alle Ansprüche und die Geld- und Sachwerte werden der Liga anderweitig zugeführt.**

2.2 Spielvarianten in den einzelnen Liga-Klassen:

D- Liga: 501 S.O. 16 Einzel = „Hobbyliga“

4.Liga: 501 S.O. 16 Einzel und 2 Doppel (League Modus)

3.Liga: 501 M.O. 16 Einzel und 2 Doppel (League Modus)

2.Liga: 501 D.O. 16 Einzel und 2 Doppel (League Modus)

1.Liga: 501 D.O. 16 Einzel und 4 Doppel (League Modus)

Die Doppel können frei besetzt werden, d.h. die Mannschaftskapitäne können auch die Spieler H5-H8 bzw. G5-G8 für die Doppel einsetzen. Die Einzel bleiben von dieser Regelung unberührt, ebenso die Auswechsel-Regelung.

Für die 1. Liga gilt: Es darf nicht zweimal dasselbe Doppel aufgestellt werden.

Gewonnenes Match: 3:0 Punkte – Unentschieden: je Team 1 Punkt.
Alle Begegnungen „ Best of three Legs “

2.3 Bildung von Ligagruppen

Gespielt wird in einem hierarchisch eingeteilten Spielklassensystem.

- 1.Liga mit 8 Mannschaften
- 2.Ligen mit jeweils 8 Mannschaften
- 3.Ligen mit jeweils 8 Mannschaften,
- 4.Ligen mit mindestens 8 Mannschaften.

Bei Bedarf kann der Vorstand die Ligagruppen den Erfordernissen anpassen.

Grundsätzlich soll jedoch das „Pyramidenprinzip“ Anwendung finden (z.B. 1 1.Liga / 2 2.Ligen / 3 3.Ligen / 4 4.Ligen).

2.4 Spielzeiten

Ligaspielbetrieb

Freitags: 20:00 Uhr

Samstags: 17:00 Uhr bis 20:00 Uhr

Sonntags: 14:00 Uhr bis 17:00 Uhr

Meister der Meister

Grundsätzlich am Samstag nach dem letzten Punktspielwochenende zwischen 18:00 Uhr und 20:00 Uhr
(in Absprache mit den teilnehmenden Mannschaften)

2.5 Auf- / Abstieg

Über den Auf- bzw. Abstieg einer Ligamannschaft in eine höhere oder niedrigere Liga entscheidet ihre Platzierung nach dem letzten Spieltag innerhalb der Liga. Grundsätzlich steigt der Erstplatzierte in die nächst höhere Liga auf und die beiden Letztplatzierten steigen in die nächst niedrigere Liga ab.

**Die Auf-/Abstiegsregelung wird nach Beginn der jeweiligen Saison festgelegt.
Grundsatz: Ein Auf-/Abstieg ist Pflicht!**

Falls zu viele Mannschaften an- oder abmelden – egal in welcher Gruppe – obliegt es der Ligaleitung zu entscheiden, ob wirklich die geplanten Plätze je Gruppe auf-/absteigen. Durch die Ligaleitung kann bestimmt werden, dass z.B. Platz 2 der 3.Liga aufsteigt, wenn in der 2.Liga Mannschaften für die neue Saison nicht melden.

Wenn kein Auf-oder Abstieg erfolgt, muss sich die Mannschaft bei der nächsten Anmeldung in der gleichen Klasse wieder anmelden.

Sollten am Ende einer Serie zwei oder mehrere Mannschaften punktgleich sein, zählt die Set-Differenz (vgl. 1.7.3). Ist diese auch gleich, zählt die Leg-Differenz (vgl. 1.7.2). Ist auch diese gleich, zählt der direkte Vergleich (Hin- und Rückspiel: 1. Punkte / 2. Set-Differenz / 3. Leg-Differenz). Bei erneutem Gleichstand wird ein Entscheidungsspiel angesetzt.

Werden Mannschaften disqualifiziert oder melden sich im laufenden Spielbetrieb ab wird wie folgt verfahren:

- Wenn die disqualifizierte oder abgemeldete Mannschaft zum Zeitpunkt der Disqualifikation oder Abmeldung auf einem Abstiegsplatz steht, dann wird die ursprüngliche Anzahl der Absteiger in der betreffenden Ligagruppe um einen Absteiger reduziert.
- Wenn die disqualifizierte oder abgemeldete Mannschaft zum Zeitpunkt der Disqualifikation oder Abmeldung nicht auf einem Abstiegsplatz steht und mit großer Wahrscheinlichkeit nicht abgestiegen wäre, dann wird die ursprüngliche Anzahl der Absteiger in der betreffenden Ligagruppe nicht reduziert.

2.6 Statusregelung

Alle neuen Spieler akzeptieren durch die Anmeldung bei Norddart die jeweils getroffene Statureinstufung.

Alle Angaben auf dem Aufnahmeantrag sind vollständig und wahrheitsgemäß anzugeben. Werden unvollständige und/oder unwahre Angaben festgestellt ist die Ligaleitung berechtigt, den Status des Spielers anzupassen und ggf. für die gemeldete Mannschaft zu sperren (z.B. ein Spieler mit einem 2.Liga-Status in der 4.Liga).

Spieler von Mannschaften, die sich nach Ligaabschluss nicht für die neue Saison anmelden, behalten den Status, den Sie zum Saisonende inne haben.

Änderungen des Status können grundsätzlich nur durch Auf- oder Abstieg erfolgen.

Statusänderungsanträge

Voraussetzungen für einen Statusänderungsantrag:

- Grundlage: die gespielten Einzel
- Absolvieren von mindestens 30% aller Pflichtspiele in der letzten aktiven Saison

(Beispiel: Eine 3.Liga-Gruppe besteht aus 8 Mannschaften = 14 Matches= 56 Sets / 30% = 18 notwendige Sets für ein Statusänderungsantrag)

- Eine Setbilanz von mindestens +-0 (Beispiel: 30 absolvierte Sets / 15 gewonnene Sets / 15 verlorene Sets = Setbilanz +-0)

Alle Anträge auf Statusänderung müssen vor Saisonbeginn eingereicht werden. Während der laufenden Saison werden keine Anträge auf Statusänderung bearbeitet.

Alle Anträge auf Statusänderung müssen der Ligaleitung schriftlich mittels des im Downloadbereich verfügbaren Formulars vorgelegt werden.

Die Ligaleitung entscheidet, ggf. unter Mitwirkung des STRUMA, über den Antrag.

In Härtefällen, die die o.a. Kriterien nicht erfüllen, entscheidet der STRUMA direkt über die Statusänderung des betreffenden Spielers.

Bei Aufstieg werden alle Spieler der Mannschaft um einen Status hochgestuft (bis auf die Spieler, die bereits mit einem höheren Status spielen), bei Abstieg werden alle Spieler der Mannschaft um einen Status herabgestuft (Ausnahme siehe nachfolgender Absatz).

Voraussetzung bei der Herabstufung von Spielern, die mit einem höheren Status in einer Ligagruppe spielen: Absolvieren von mindestens 50% aller Pflichtspiele in der Ligagruppe (Beispiel: Eine 3.Liga-Gruppe besteht aus 8 Mannschaften = 14 Matches= 56 Sets / 50% = 28 notwendige Sets für ein Statuswechsel).

Bilden sich neue Mannschaften aus Spielern, die bereits ein Status haben (z.B. 1x1.Liga-Status und 3x2.Liga-Status = 2.Liga, vgl. 3.2) oder wechselt ein Spieler mit einem niedrigeren Status zu einer anderen Mannschaft (z.B. ein Spieler mit einem 2.Liga-Status in eine Mannschaft, die 1.Liga spielt), so erhalten alle Mannschaftsmitglieder **mit einem niedrigeren Status** zum Saisonstart den Status, den die Mannschaft zum Saisonstart hat.

In einer Mannschaft dürfen mehrere Spieler mit einem höheren Status gemeldet werden, und zwar maximal ein Status höher (z.B. ein Spieler mit einem 1.Liga-Status in einer 2.Liga-Mannschaft). Während des Ligaspiels darf aber nur maximal ein Spieler mit einem höheren Status unter den vier spielberechtigten Spielern eingetragen sein. Als Auswechselspieler dürfen auch statushöhere Spieler eingetragen sein. Spieler mit einem höheren Status müssen auf dem Spielberichtsbogen gekennzeichnet sein (Kopfteil – Spalte ‚Status‘)!

Erklärung: Das bedeutet, dass ein Spieler mit einem höheren Status, der als Auswechselspieler eingetragen ist, nur einen Spieler mit einem höheren Status ersetzen kann oder einen Spieler, der statusentsprechend spielt (nur wenn kein weiterer Spieler mit einem höheren Status zu diesem Zeitpunkt spielt)

Auf dem Ligaabschlussfest dürfen Spieler nur statusentsprechend oder höherklassig spielen.

Spieler, die in einer Dart-Bundesliga spielen (E- oder Steeldart), müssen auf dem Ligaabschlussfest im Liga-Einzel und Liga-Doppel generell in der höchsten Kategorie

melden. Ausnahme: Radikaldart-Bundesliga.

Spieler, die auf dem Ligaabschlussfest in den Disziplinen 2./3./4.Liga-Einzel die Plätze 1-3 belegt haben, müssen auf dem folgenden Ligaabschlussfest in dem nächsthöheren Einzel antreten. Dies gilt nur einmalig, d.h. auf dem darauf folgenden Ligaabschlussfest können diese Spieler wieder statusgerecht spielen, es sei denn, sie haben auch in der höheren Kategorie Platz 1-3 erreicht.

2.7 Fahrgeldzuschuss

Auch durch eine sorgfältige Saisonplanung lässt sich nicht vermeiden, dass die Mannschaften unterschiedliche Gesamt-Fahrwege in einer Saison auf sich nehmen müssen. Aus diesem Grund erhalten

- 5 Mannschaften mit den weitesten Fahrwegen jeweils EUR 75,-
- 5 Mannschaften mit den 6.-10.weitesten Fahrwegen jeweils EUR 50,-

Dieser Zuschuss wird auf Antrag gewährt, d.h. Mannschaften, die ein Fahrgeldzuschuss erhalten wollen, errechnen nach Ausgabe der Spielpläne für ihre Mannschaft die Fahrwege der Auswärtsspiele (Grundlage: maps.google.de) und reichen diese Daten schriftlich beim Ligavorstand ein. Ein Muster-Formular befindet sich im Downloadbereich.

Die Anträge sind bis zum 31.05. bzw. 30.11. eines jeden Jahres für die jeweils laufende Saison einzureichen.

Insgesamt werden EUR 1.250,- im Jahr an Fahrgeldzuschuss ausgeschüttet!

Die Gesamt-Fahrwege errechnen sich aus der Summe aller Auswärtsspiele in einer Saison (Heimspielstätte – Auswärtsspielstätte / Hin- und Rückweg / kürzeste Route).

Die Fahrwege für alle Teams werden nach Einreichungsschluss von den Sportwarten an einem festgelegten Termin ausgerechnet.

Dieser Fahrgeldzuschuss wird am Ende der Saison auf dem Abschlussturnier ausgezahlt.

Mannschaften, die zu einem oder mehreren Auswärtsspielen nicht angetreten sind, haben kein Anspruch auf den Fahrgeldzuschuss. Es rücken dann ein oder mehrere Mannschaften nach, die den Fahrgeldzuschuss erhalten.

3 Spielberechtigung

3.1 Spielermeldungen / Spielernachmeldungen

Ligaspielberechtigt sind nur Mitglieder von Norddart mit gültigem Spielerpass.

Spielt ein Spieler, welcher nicht spielberechtigt ist, werden diese Spiele mit 0:2 Legs und 0:1 Sets gegen den nicht zugelassenen Spieler gewertet und Norddart behält sich gegen den Spieler und die gesamte Mannschaft weitere Maßnahmen vor.

Spielerpässe werden grundsätzlich von den Ligasekretären ausgestellt. Dies jedoch nur unter der Voraussetzung, dass ein schriftlicher Aufnahmeantrag (verfügbar im Downloadbereich) mit Unterschrift des Spielers, ein Passfoto, vollständige Anschrift und der Mitgliedsbeitrag vorliegen. Der Spielerpass ist und bleibt Eigentum von Norddart.

Es werden vorerst keine Spielerpässe eingeführt; bis zur Einführung der Spielerpässe gelten die Informationen aus dem Spielzeitmanager (PDF-Ausdruck) als Nachweis für die Spielberechtigung. Im Zweifelsfall hat sich der Spieler mit einem Lichtbildausweis zu identifizieren.

Der zu Ligabeginn ausgegebene Spielerpass ist kostenfrei. Die Ausstellung einer Zweitausfertigung des Spielerpasses (erster Pass wurde verloren oder vernichtet) ist mit einer Gebühr von EUR 5,00 belegt.

In der laufenden Ligaspielsaison sind Nachmeldungen von Spielern möglich. **Hat eine Mannschaft noch weniger als 3 Punktspiele zu absolvieren, ist eine Spielernachmeldung nicht mehr möglich.** Die Nachmeldung hat mit dem im Downloadbereich verfügbaren Formular „Aufnahmeantrag“ zu erfolgen.

Alle Angaben auf dem Aufnahmeantrag sind vollständig und wahrheitsgemäß anzugeben. Werden unvollständige und/oder unwahre Angaben festgestellt ist die Ligaleitung berechtigt, den Status des Spielers anzupassen und ggf. für die gemeldete Mannschaft zu sperren.

Ein nachgemeldeter Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn der Spieler im Spielzeitmanager (Ligaverwaltungsprogramm) eingetragen ist. Erfolgt keine Einzahlung des Mitgliedsbeitrages (entweder in bar oder mit beigefügter Kopie des Überweisungsbeleges) werden alle Spiele des betreffenden Spielers mit 0:1 Sets / 0:2 Legs verloren gewertet und der Spieler wird gesperrt, bis sämtliche offenen Beiträge beglichen sind. Eine kurzfristige Nachmeldung – z.B. unmittelbar vor einem Ligaspiel – ist möglich. Es ist jedoch zwingend vorgeschrieben, sich die Genehmigung des Ligasekretärs telefonisch geben zu lassen. Der Spieler akzeptiert mit seiner Nachmeldung den für ihn von Norddart vergebenen Status (vgl. 2.6).

Ein gemeldeter Spieler darf für die Dauer der laufenden Saison in keinem anderen Team von Norddart spielen (Ausnahme: **Mannschaftswechsel - vgl.5.3** Auflösung einer Mannschaft – vgl.7.3). Sollte es vorkommen, dass eine Mannschaft einen Spieler meldet, der bereits bei einer anderen Mannschaft zuerst gemeldet war, dort aber bislang kein Spiel bestritten hat, kann ausnahmsweise mit ausdrücklicher Zustimmung des Ligasekretärs eine Ummeldung stattfinden (vgl. 5.3). Ein Spieler, der sich gleichzeitig bei 2 Mannschaften anmeldet, wird bei **beiden** Mannschaften und für die gemeldete Saison gesperrt.

3.2 Ligamannschaft / Ligagebühren

Eine Ligamannschaft (vgl. 1.7.6) besteht bei Abgabe der Meldung aus mindestens vier Spielern. Die Meldung der Mannschaft muss schriftlich mit der von Norddart gefertigten Mannschaftsmeldung (verfügbar im Downloadbereich) erfolgen. Die Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn diese komplett ausgefüllt und mit der Unterschrift des Mannschaftskapitäns, sowie der Unterschrift und dem Stempel des Wirtes bzw. Aufstellers versehen ist.

Bei Anmeldung einer Mannschaft muss die Meldegebühr (Mannschafts-Startgeld und Mitgliedsbeiträge) gleichzeitig vollständig vorliegen bzw. nachgewiesen werden. Nachweis: Überweisungsbeleg oder Barzahlung (nur persönlich). Anmeldungen ohne Nachweis einer Bezahlung werden nicht zur aktuellen Saison zugelassen. Für die Bezahlung der Meldegebühr ist der Mannschaftskapitän verantwortlich!

Mannschaften, die nach dem Meldeschluss das Lokal wechseln, haben 14 Tage Zeit, sich ein neues Spiellokal zu suchen und dem Ligasekretär die neuen Daten schriftlich zukommen zu lassen, damit die Rechnungsstellung an den neuen Wirt bzw. Aufsteller erfolgen kann. Sollte der Lokalwechsel nicht unverzüglich dem Ligasekretär bekannt gegeben werden und nach 14 Tagen kein neues Lokal genannt worden sein, hat diese Ligamannschaft nur Auswärtsspiele zu absolvieren oder muss die Ligaspiele auf neutralem Boden ausführen. Wirte, Aufsteller bzw. die Mannschaften erhalten nach Eingang der schriftlichen Mannschaftsmeldungen vom Kassenswart eine Quittung über die Höhe des zu leistenden Mannschafts-Startgeldes sowie der Mitgliedsbeiträge der Ligaspieler (nach Eingang des Gesamtbetrages in bar oder unbar auf das Norddart-Konto).

Die Ligamannschaft ist ligastart- und spielberechtigt, wenn die geforderten Beiträge (Mannschafts-Startgeld sowie die Mitgliedsbeiträge der Ligaspieler) zum Anmeldeschluss der Ligaspielsaison an Norddart entrichtet wurden. Die Mannschafts-Startgelder werden am Ende jeder Saison als Preisgelder wieder ausgeschüttet (Preisgeldtabelle im Downloadbereich).

Einstufung der Mannschaften die sich neu bilden mit Spielern, die in der vorigen Saison bei Norddart gespielt haben:

1. Zur Grundlage dient der Stand der letzten Saison. Wurde eine Mannschaft disqualifiziert oder löste sich auf, behalten die Spieler ihren Status
2. Aus jeder Mannschaft werden nur die 4 höchstklassifizierten Spieler gewertet. Der Spieler mit dem höchsten Status wird auf Position 1 gesetzt. Die nächsthöheren Spieler entsprechend auf den Pos. 2, 3 und 4.

z.B.: Eine Mannschaft setzt sich aus 2 2.Liga-Status, 2 3.Liga-Status- und 2 4.Liga-Status-Spielern zusammen.

Das ergibt folgende Formation:

Position	1	2	3	4
Status	2	2	3	3

Regelwerk

Veröffentlicht: Freitag, 30. November 2018 14:22
Geschrieben von Frank Gosch

Die 2 4.Liga-Status-Spieler fallen nicht in die Wertung. Es ergeben sich daraus folgende Zusammenstellungen und die jeweiligen Eingruppierungen in die einzelnen Klassen:

4.Liga				3.Liga				2.Liga				1.Liga			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
3	4	4	4	2	3	3	3	1	2	2	2	1	1	1	1
4	4	4	4	2	3	3	4	1	2	2	3	1	1	1	2
				2	3	4	4	1	2	2	4	1	1	1	3
				2	4	4	4	1	2	3	3	1	1	1	4
				3	3	3	3	1	2	3	4	1	1	2	2
				3	3	3	4	1	2	4	4	1	1	2	3
				3	3	4	4	1	3	3	3	1	1	2	4
								1	3	3	4	1	1	3	3
								1	3	4	4	1	1	3	4
								1	4	4	4	1	1	4	4
								2	2	2	2				
								2	2	2	3				
								2	2	2	4				
								2	2	3	3				
								2	2	3	4				
								2	2	4	4				

Ligagebühren:

Mannschafts-Startgeld (pro Saison)

(wird in den jeweiligen Gruppen zu 100% ausgeschüttet):

D-Liga: EUR 50,00 („Hobbyliga“)

4.Liga: EUR 75,00

3.Liga: EUR 100,00

2.Liga: EUR 125,00

1.Liga: EUR 150,00

Mitgliedsbeitrag für Ligaspieler pro Saison: EUR 8,00

Jugendliche zahlen kein Mitgliedsbeitrag (zum Zeitpunkt der Meldung darf der Spieler das 18.Lebensjahr nicht vollendet haben).

Diese Mitgliedsbeiträge dienen zur Ausrichtung der Ligaabschlussturniere (u.a. zusätzliche Preisgelder, Pokale, Medaillen), als Sportfördergelder (z.B. für die Teilnehmer der Deutschen Meisterschaften des Deutschen Dart Sport Verbandes e.V. oder für das Meister-der-Meister-

Turnier), als Fahrgeldzuschuss und für die allgemeinen Verwaltungskosten.

4 Spielablauf

4.1 Spielablauf

Gespielt wird in der Regel auf zwei Dartautomaten (Ausnahme: Liga D).

Die Dartautomaten, auf welchen das Ligaspiel ausgetragen wird, sind 15 Minuten vor Ligaspielbeginn für die Gastmannschaft freizuhalten. Geschieht dies nicht, weil evtl. eine andere Mannschaft noch ein Ligaspiel absolviert, muss der Gastmannschaft, auch bereits nach offiziellem Spielbeginn, mindestens 15 Minuten die Chance gegeben werden, sich auf diesen Dartautomaten einzuspielen.

Sollte eine Mannschaft vor Beginn des Ligaspiels der Meinung sein, dass der Abstand zur Abwurflinie nicht korrekt ist, muss dieser nachgemessen und ggf. korrigiert werden. **Nach Beginn des Ligaspiels sind keine Reklamationen bezüglich des Abstandes mehr möglich.**

Vor Beginn eines Ligaspiels ist der Spielberichtsbogen auszufüllen. Es dürfen nur Spieler, die für die jeweilige Mannschaft gemeldet sind, eingetragen werden (vgl. 3.1). Die Heimmannschaft beginnt mit der Aufstellung, danach trägt die Gastmannschaft die Aufstellung ein.

Die Spielerpässe müssen unaufgefordert dem gegnerischen Mannschaftskapitän vor Spielbeginn vorgelegt werden, so dass dieser überprüfen kann, ob die eingetragenen Spieler auch spielberechtigt sind.

Alle Mannschaftskapitäne sind dazu verpflichtet, die Spielerpässe des Gegners zu überprüfen, so dass ein Betrug bzw. ein Fehler bei der Aufstellung nicht möglich ist.

Des Weiteren wird darum gebeten zu überprüfen, ob Minderjährige am Spielbetrieb teilnehmen. In diesem Fall ist dies dem Gastwirt zu melden, der sich dann die Genehmigung der Eltern zeigen lassen muss.

Sollte der Mannschaftskapitän die Spielerpässe nicht kontrollieren, sind spätere Reklamationen zwecklos.

Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler müssen erst bei Absolvierung ihrer Ligaspielpaarung anwesend sein.

Jeder Spieler ist verpflichtet, rechtzeitig zu seinem Spiel zu erscheinen.

Turnier: Erscheint der Spieler nach angemessener Zeit (z.B. nach zweimaligem Aufruf) - spätestens aber nach drei Minuten - nicht an der Abwurflinie, so hat er das Leg/Set verloren.

Punktspiel: Erscheint der Spieler nach angemessener Zeit (z.B. nach zweimaligem Aufruf) – spätestens aber nach drei Minuten - nicht an der Abwurflinie, so hat er das Leg/Set verloren. Unter Punktspiele fallen auch Begegnungen im Rahmen der Pokalwettbewerbe und die Meister-der-Meister Turniere.

Die auf dem Spielberichtsbogen vorgegebene Spielreihenfolge ist grundsätzlich einzuhalten. In besonderen Situationen (z.B. ein Spieler muss vor Punktspielende arbeiten o.ä.) kann von der vorgegebenen Spielreihenfolge abgewichen werden, wenn sich beide Mannschaftskapitäne darauf einigen.

4.2 Auswechslung

Es können in jedem Match 8 spielberechtigte Darter eingesetzt werden (4 Stamm- und 4 Auswechslspieler). Die Reihenfolge der Einwechslungen ist beliebig. Bei einem Match besteht die Möglichkeit, viermal auszuwechslen, jedoch nicht während eines laufenden Sets. **Dabei ist die Statusregelung (vgl. 2.6) zu beachten.** Die Auswechslung ist im Spielberichtsbogen (Kopfteil) zu vermerken. **Spieler, welche bereits ausgewechselt wurden, dürfen nicht wieder eingewechselt werden** (Ausnahme: Die Doppel – vgl. 2.2). Geschieht dies doch, werden alle Spiele dieses Spielers als verloren (0:2 Legs und 0:1 Sets) gewertet. Bereits für einen anderen Spieler eingewechselte Ersatzspieler dürfen für einen weiteren Ersatzspieler ausgewechselt werden.

4.3 Trainingsdarts / Einwerfen

Es ist jedem Spieler erlaubt, vor Beginn eines jeden Sets 9 Trainingsdarts zu werfen. Jedem Einwechslspieler ist es einmalig erlaubt, sich vor Beginn seiner ersten Spielpaarung zwei Minuten auf dem Dartautomaten einzuwerfen, auf welchem das Match stattfindet.

Wenn ein Match begonnen hat ist es allen Spielern, die an diesem Match teilnehmen (inkl. der Einwechslspieler der Heim- wie auch der Gastmannschaft) erlaubt, sich an einem anderen, im Ligalokal befindlichen Dartautomaten einzuwerfen, sofern für beide Mannschaften die gleichen Bedingungen bestehen. **Dies gilt allerdings nicht für Spieler, die sich in einem laufenden Spiel befinden!**

Fühlt sich ein Spieler, der sich in einer laufenden Spielpaarung befindet, dadurch gestört (Nachbarautomat), ist das Spiel für den Spieler, der sich einwirft, sofort zu beenden. Beendet der Spieler nach Aufforderung dieses Spiel am Trainingsautomaten nicht, ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und durch Unterschrift beider Mannschaftskapitäne zu bestätigen.

4.4 Leg- bzw. Setwiederholung

Beide Spieler sind verantwortlich, dass die richtige Spieloption gewählt wurde. Sollte sich während oder nach dem Leg herausstellen, dass die falsche Spieloption gewählt wurde, so ist dieses Leg mit der richtigen Spieloption zu wiederholen. Der ursprüngliche Spielstand ist

wiederherzustellen.

Es ist die Aufgabe der Mannschaftskapitäne, Sorge dafür zu tragen, dass die richtigen Spieler aufgerufen werden und an der Abwurfline erscheinen. Ebenso hat jeder Spieler darauf zu achten, dass er an der Reihe ist. Sollte es vorkommen, dass die falschen Spieler angetreten sind, ist diese Spielpaarung mit den richtigen Spielern zu wiederholen.

Sollte es vorkommen, dass in einer Mannschaft mehrere Spieler im Rettungsdienst, Feuerwehr, Polizei, THW o.ä. beschäftigt sind und zu einem Einsatz gerufen werden, ist das Match abzubrechen und muss innerhalb einer Woche vollendet werden. Dies gilt jedoch nur, wenn das Match nicht mit den verbleibenden Spielern beendet werden kann (Regelung für das Einwechseln von Spielern beachten / Punkt 4.2).

Das Match wird ab der Spielpaarung, bei welcher abgebrochen wurde, fortgesetzt. Diese Spielpaarung(en) ist/sind komplett zu wiederholen. Geschieht dies beim Fortsetzungsmatch zum wiederholten Male, hat diese Mannschaft alle noch zu spielenden Sets, dessen Spieler nicht mehr anwesend sind, mit 0:2 Legs und 0:1 Sets verloren.

Der Spielabbruch sowie der Fortsetzungstermin sind unverzüglich dem Ligasekretär zu melden.

4.5 Ausbullen / Spielbeginn

Das erste Leg jeder Spielpaarung beginnt die Heimmannschaft.

Das zweite Leg jeder Spielpaarung beginnt die Gastmannschaft.

Sollte es zu einem dritten Leg kommen, wird mit einem Wurf auf das Bulls Eye entschieden, wer das Leg beginnt. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Ausbullen. Dabei müssen beide Darts im Dartboard stecken bleiben. Bleibt ein Dart nicht stecken, muss nochmals geworfen werden. Das Ausbullen gewinnt der Spieler, dessen Dart im Bulls Eye steckt oder diesem am Nächsten ist. Ein im Bulls Eye steckender Dart ist vom Spieler herauszuziehen, bevor sein Gegenspieler wirft. Wenn beide Spieler das Bulls Eye oder das Bull treffen oder beide Darts denselben Abstand zum Bulls Eye haben, muss von beiden Spielern noch einmal geworfen werden; hier beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Bull ist Bull und Bulls Eye ist Bulls Eye, d.h. stecken beide Darts im Bulls Eye (egal wo), bzw. stecken beide Darts im Bull (egal wo), muss nochmals ausgebullt werden. Der Sieger des Ausbullens darf bestimmen, wer das entscheidende Leg beginnt.

für Turniere gilt: Das Recht auf den ersten Wurf wird durch Werfen eines Darts auf das „Bulls Eye“ ermittelt.

4.6 Abwurfline

Während des Wurfes darf die Abwurfline nicht überschritten werden. Das Beugen über die Abwurfline ist jederzeit möglich. Es ist erlaubt, sich beim Werfen seitlich neben die Abwurfline

in ihrer gedachten Längserweiterung zu stellen.

Jeder Dart gilt als geworfen, wenn der Spieler seine Wurfstellung eingenommen hat und der Dart die Wurfhand des Ligaspielers in Richtung Dartboard verlässt. Ausnahme: Wenn der Dart beim Wechseln von der einen Hand in die Wurfhand zu Boden fällt.

Dabei ist es unerheblich, ob der Dart punktemäßig registriert wurde, zu Boden fällt oder am Dartboard vorbeigeworfen wird. Es ist nicht erlaubt, nachzuwerfen.

4.7 Sportgerätebedienung

Beide Spieler haben vor Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit der/den entsprechenden Option/en gestartet wird. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, dass das Sportgerät die Nummer des entsprechenden Sportlers anzeigt.

Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen: Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Sportgerät durch den Schalter ‚Start/Wechsel‘ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur seine verbleibenden Pfeile werfen. Das Leg wird dann normal fortgesetzt, d.h., der Gegner wirft nach erneutem Drücken der ‚Start/Wechsel‘-Taste als nächster usw.

Wirft der Spieler alle drei Darts unter der Nummer seines Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der ‚Start-/Wechsel‘-Taste das Spiel fort.

4.8 Zählweise der Dartgeräte

Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen, es sei denn, dass offensichtliche Funktionsstörungen des Dartgerätes vorliegen.

Ausnahme: Steht ein Spieler auf einer möglichen Checkzahl und trifft diese auch so, dass der Dart in dem benötigten Segment steckt, aber der Automat zählt den geworfenen Dart nicht, so ist das Leg vom Gegenspieler von Hand zu beenden. **Die veraltete Regelung „der Automat hat immer Recht“ ist hier nicht mehr gültig.**

Im entgegen gesetzten Fall gilt: Wenn beim Check der Dart im falschen Segment steckt und das Sportgerät das Leg als gewonnen wertet, wird ein neues Leg gestartet. Der alte Punktestand muss zuvor manuell wiederhergestellt werden. Anschließend wird das Leg fortgesetzt.

Versagt die Elektronik des Gerätes mehrmals oder völlig, so ist das Leg abubrechen. Steht ein weiteres Gerät zur Verfügung, so wird das Leg dort neu begonnen. Falls dies nicht möglich ist, kann das Match in einem in der Nähe befindlichen Ausweichlokal fortgesetzt werden. Sollte auch das nicht möglich sein, wird die Begegnung komplett neu, eventuell auch mit neuer

Mannschaftsaufstellung, zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt. Der Spielbericht ist mit Begründung für den Spielabbruch an den Ligasekretär zu schicken.

4.9 Als gebräuchlich sportliches Verhalten gilt:

Vor jedem Set ist es üblich seinem Gegenspieler die Hand zu geben, um ihm ein schönes Spiel oder „GUT DART“ zu wünschen. Nach jedem gespielten Leg klatscht der Spieler, der das Leg verloren hat, mit dem Spieler, der das Leg gewonnen hat ab, um ihm dadurch mitzuteilen, dass man sein gewonnenes Leg würdigt.

Nach einem geworfenen Setdart, der das Set beendet, gibt man dem Gegner erneut die Hand und bedankt sich für das Set, **bevor** man seine Darts aus dem Board zieht.

Wenn ein Spieler einen Dart geworfen hat und dieser auf dem Board steckt, aber der Automat keine Punkte zählt (z.B. weil ein Segment durch eine abgebrochene Spitze blockiert wird oder der Dart zwischen den Segmenten steckt), so sollte der Gegenspieler so sportlich sein und die nicht gewerteten Punkte von Hand eindrücken.

Diese Verhaltensweisen sind kein Muss, sondern gelten lediglich als sportlich faires Verhalten!

4.10 Als Foul bzw. unsportliches Verhalten gilt:

- Übertreten der Abwurflinie
- absichtliche Spielverzögerungen (der Spieler muss innerhalb einer Minute seine drei Darts geworfen haben)
- den Gegenspieler beim Werfen ablenken oder stören
- Schlagen oder Treten des Dartautomaten
- Beleidigungen; Androhung von Gewalt; obszöne Gesten oder Aussprüche
- laute Zurufe; laute Anfeuerungsrufe für den eigenen Spieler oder der eigenen Ligamannschaft, während sein Gegenspieler wirft, auch während der laufenden Ligaspielpaarung
- andere Geräuschkulissen (z.B. absichtlich lautes Aufdrehen von Musik, Kuhglocken oder andere lärmende Instrumente, insbesondere, wenn auf zwei Dartautomaten gleichzeitig gespielt wird, usw.)
- wenn ein Ligaspieler aus Wut seine Darts zu Boden, in die Ecke, auf den Tisch oder ähnliches wirft (schmeißt)
- wenn ein Auswechselspieler nach Aufforderung am Nachbarautomaten das Spielen nicht einstellt (vgl. 4.3)
- wenn ein Spieler während einer laufenden Partie Darts auf einen anderen Automaten wirft
- wenn ein Spieler absichtlich ein Leg/Set verliert
- wenn sich Spieler bei einem Ligaspiel weigern - aus welchen Gründen auch immer – gegen einen Gegner zu spielen und ihm somit die Sets schenken, da dies Wettbewerbsverzerrung für die Mannschaft wie auch für den Spieler ist.

- **rassistische Äußerungen jeglicher Art**

Fouls bzw. Unsportlichkeiten sind sofort von den beiden Mannschaftskapitänen zu klären.

Fouls bzw. Unsportlichkeiten werden auf dem Spielberichtsbogen mit Angabe der Namen der beteiligten Spieler vermerkt.

Der Vorfall wird nach Eingang des Spielberichts Bogens von den Sportwarten geklärt und entschieden.

Der Spieler sollte sich bemühen, seine dringenden Bedürfnisse (Blasenentleerung) während seiner Spielpausen zu erledigen. Ein Entfernen vom Spiel während einer Spielpaarung, um den Gegner aus dem Spielrhythmus zu bringen, gilt als unsportlich.

Nachdem der Dartsport - wie der Name bereits sagt - auch unter die Kategorie „Sport“ fällt, **ist das Rauchen im Spielbereich verboten**; der Spieler kann zwischen seinen Aufnahmen rauchen, muss aber seine Zigarette o.ä. (z.B. eine E-Zigarette) beim Antritt an der Abwurfline im Aschenbecher belassen.

Das Tragen von Kopfhörern während einem Ligaspiel ist grundsätzlich erlaubt, wenn der Spieler, der seine eigene Musik oder was auch immer hören will, den Gegenspieler nicht durch zu hohe Lautstärke dazu zwingt mitzuhören und der Spieler auch jederzeit mitbekommt, wenn er von einem anderen Spieler oder Mannschaftskameraden angesprochen wird.

4.11 Der Spielberichtsbogen

Der Spielberichtsbogen muss **vor Spielbeginn vollständig, sauber und leserlich ausgefüllt werden**, jeder Spieler ist mit Vor- und Zunamen einzutragen (**Keine Spitznamen**). Es ist möglich, auch Spieler auf dem Spielberichtsbogen namentlich zu benennen, die zu Beginn des Matches nicht anwesend sind. Sie müssen jedoch spätestens dann anwesend sein, wenn sie in der Reihenfolge des Spielberichts Bogens spielen müssen. Sind diese Spieler dann nicht anwesend, haben sie das Spiel verloren oder die Mannschaft wechselt den Spieler aus.

Der Spielberichtsbogen ist nach Spielende von **beiden Mannschaftskapitänen** zu unterschreiben, **nachdem diese die Punkte, Sets und Legs sowie die Highlights noch einmal überprüft haben.**

Eine Durchschrift des Spielberichts Bogens ist der Gastmannschaft auszuhändigen (ein Foto mit dem Smartphone reicht auch...). Sollte das Match aus irgendeinem Grund unter Protest beendet worden sein, ist dieses auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Der Protest ist dann sofort schriftlich beim Ligasekretär/ Sportwart einzureichen.

Der Spielberichtsbogen ist bis spätestens Dienstag 23:59 Uhr nach dem originären Punktspielwochenende online zu erfassen. Bei verlegten Spielen gilt die „3-Tage-Regel“ (Datum des Spiels + 3 Tage = Abgabefrist).

Ist der Spielbericht bis zu diesem Termin nicht online erfasst, wird das Spiel originär gewertet. Die Heimmannschaft erhält eine Geldstrafe in Höhe von EUR 30,00.

Der Spielbericht kann im Spielzeitmanager von jedem an dem Match beteiligten Spieler, der als Benutzer im Spielzeitmanager registriert ist, online gemeldet werden.

Nach der Freischaltung des Spielberichtes durch den Ligasekretär oder Sportwart hat die gegnerische Mannschaft 7 Tage Zeit, um eventuelle Fehlerfassungen zu melden. Nach dieser Frist gilt der Spielbericht so, wie er online erfasst wurde.

Hauptverantwortlich für die Ergebnismeldung ist die Heim-Mannschaft.

Wenn Mannschaften den Spielberichtsbogen ausfüllen, obwohl das Spiel nicht oder nur teilweise gespielt wurde, erfolgt bei dem bekannt werden ein 6-Punkte Abzug bei beiden Mannschaften. Das betreffende Spiel wird als ‚nicht gespielt‘ gewertet, d.h. keine der beiden Mannschaften erhält Punkte, Sets oder Legs gutgeschrieben.

Alle Spielberichtsbögen für die laufende Saison sind bis Saisonschluss für eventuelle Rückfragen oder Einsprüche aufzubewahren.

Sollte ein Spieler Wert auf seine Einzelwertung legen, so muss dieser die Beweisführung hinsichtlich seiner gewonnenen Sets sowie der geworfenen High-Finishes, HighScores (180/171) und LeastDarts beibringen, z.B. durch Vorlage einer Kopie des Spielberichtes der gegnerischen Mannschaft. Nachtragungen, da der Mannschaftskapitän vergessen hat, den Spielbericht korrekt einzutragen, erfolgen durch die Ligaleitung nicht mehr! **Jeder Mannschaftskapitän ist für das ordnungsgemäße Eintragen sich selbst, seinen Spielern sowie der Gastmannschaft gegenüber verantwortlich.**

4.12 Protest

Bei Unklarheiten oder Meinungsverschiedenheiten während eines Ligaspielles sollten beide Mannschaftskapitäne zuerst versuchen, eine Lösung bzw. Einigung zu finden. Sollte dies zu keinem Resultat führen, ist unverzüglich der Ligasekretär/ Sportwart zu verständigen. Ist dieser nicht zu erreichen, so ist dies auf dem Spielberichtsbogen mit dem Vermerk „UNTER PROTEST“ zu bestätigen und von beiden Mannschaftskapitänen zu unterzeichnen. Fehlt dieser Vermerk und haben beide Mannschaftskapitäne den Spielberichtsbogen unterzeichnet, ist dieser gültig und es kann im Nachhinein kein Protest mehr eingelegt werden.

Ein Protest muss schriftlich mit Begründung auf einem gesonderten Blatt innerhalb von 7 Tagen nach dem Ligaspiel eingesandt werden. Geschieht dies nicht, wird der Protest abgewiesen.

Ein Protest wird nur bearbeitet, wenn auf dem Spielberichtsbogen der Vermerk „UNTER PROTEST“ und mit der Unterschrift beider Mannschaftskapitäne versehen ist.

Über eingehende Proteste wird nach Klärung des Sachverhalts binnen zwei Wochen durch den Straf- und Meldeausschuss (vgl. Kapitel 11) per Beschluss entschieden. Bei Dringlichkeitsprotesten tritt der STRUMA unverzüglich zusammen.

4.13 Lokalverbot / „Raucherkneipe“

Haben ein oder mehrere Spieler einer Ligamannschaft Lokalverbot, so ist der Wirt nicht verpflichtet, diese/n Spieler auch zum Ligaspielbetrieb einzulassen (Hausrecht). Es ist davon auszugehen, dass wenn einem Spieler Hausverbot erteilt wurde, dies auf grobe Verstöße zurückzuführen ist und einem Wiederholungsfall hierdurch vorgebeugt werden soll zum Schutz der Heim-/Gastmannschaft, des Wirtes sowie den übrigen Lokalgästen. Es bleibt jedem Wirt überlassen, das Hausverbot für den Ligaspielbetrieb aufzuheben; die Bewirtung ist dem Wirt sodann ebenfalls freigestellt.

Für „Raucherkneipen“ gilt: Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren ist es untersagt, am Ligaspielbetrieb teilzunehmen.

Jugendlichen unter 16 Jahren wird es freigestellt, unter Beachtung der jeweils gültigen gesetzlichen Regelungen (Jugendschutzgesetz und Gesetz zum Nichtrauchererschutz) am Ligaspielbetrieb teilzunehmen (Nichtraucher-Raum / Aufsichtsperson).

4.14 Neutraler Boden

Muss ein Ligaspiel auf neutralem Boden (kein Spiellokal der Heim- bzw. Gastmannschaft) stattfinden, muss die Gegenmannschaft sowie der zuständige Ligasekretär mindestens 24 Stunden vorher davon in Kenntnis gesetzt werden. Beide Mannschaftskapitäne einigen sich auf ein neutrales Spiellokal. Haben sich beide Mannschaftskapitäne auf ein neutrales Spiellokal geeinigt, müssen beide Mannschaftskapitäne, unabhängig voneinander, dem zuständigen Ligasekretär den neuen Austragungsort schriftlich oder mündlich mitteilen. Kommt es zu keiner Einigung eines Spiellokals, entscheidet der Ligasekretär über den Austragungsort.

Beide Mannschaftskapitäne müssen sich bei dem zuständigen Ligasekretär rückversichern, ob der Wechsel des Austragungsortes vom Gegner bestätigt wurde.

4.15 Ausfall eines Spielers

Kann ein Spieler einer Ligamannschaft - aus welchen Gründen auch immer - das Ligaspiel nicht mehr fortsetzen (Verletzung, Krankheit, Alkohol etc.), ist ein Ersatzspieler einzuwechseln. Ist kein weiterer Ersatzspieler anwesend, werden alle nachfolgenden Sets des ausgefallenen Ligaspielers mit 0:2 Legs und 0:1 Sets gegen ihn als verloren gewertet.

4.16 Automatendefekt

Tritt an einem Dartautomaten ein gleicher Fehler zum dritten Male auf oder es tritt ein Fehler,

der das Weiterspielen nicht zulässt auf, so ist das Ligaspiel zu unterbrechen. Es muss nun (innerhalb einer halben Stunde) durch geeignete Maßnahmen versucht werden, diesen Fehler zu beheben. Ist die Reparatur beendet, wird ein Testspiel durchgeführt, bei dem gezielt auf den zuvor aufgetretenen Fehler gespielt wird. Verläuft dieses Testspiel positiv, so wird das Spiel ab der Spielpaarung, bei welcher abgebrochen wurde, fortgesetzt. Diese Spielpaarung ist komplett zu wiederholen.

Kann der Fehler nicht behoben werden, so ist dieser Dartautomat für NICHT BESPIELBAR zu erklären. Die unterbrochene Spielpaarung kann an einem anderen Dartautomaten wiederholt und das Ligaspiel fortgesetzt werden.

Besteht keine Möglichkeit das Ligaspiel fortzuführen (keine weiteren Automaten im Spiellokal), müssen sich die Mannschaftskapitäne auf einen Ersatztermin einigen, es sei denn, dass sich **beide** Mannschaftskapitäne darauf einigen, das Ligaspiel an einem Automaten zu beenden. Bei diesem neuen Spieltermin wird das Ligaspiel bei dem Spielstand fortgesetzt, bei dem abgebrochen wurde. Die Spielpaarung, bei welcher abgebrochen wurde, ist komplett zu wiederholen. Der zuständige Ligasekretär ist hierüber unverzüglich zu informieren.

All dies muss auf dem Spielberichtsbogen bzw. auf einem Beiblatt vermerkt und durch Unterschrift beider Mannschaftskapitäne bestätigt werden. Der Heimmannschaft wird jetzt Gelegenheit gegeben, den Fehler am Dartautomaten beheben zu lassen.

Tritt beim Ausweichtermin der gleiche Fehler wieder auf, hat der Wirt eine Woche Zeit, den Automaten reparieren zu lassen. Solange der Fehler am Dartautomaten nicht behoben ist, ist der Spielbetrieb in diesem Lokal einzustellen und die Mannschaft hat bis dahin nur Auswärtsspiele zu absolvieren.

Ist es der Heimmannschaft nicht möglich, den Dartautomaten bis zum nächsten spielfreien Ligaspieltag zu reparieren, wird das Ligaspiel auf neutralem Boden durchgeführt. In diesem Fall ist spätestens drei Tage vor dem Wiederholungsspiel die Gastmannschaft sowie die Vorstandschaft in Kenntnis zu setzen.

Sind zwischen dem „Abbruchspiel“ und dem nächsten spielfreien Ligaspieltag Heimspiele zu absolvieren, muss entweder auf neutralem Boden gespielt werden, oder es kann, wenn noch möglich, das Heimrecht getauscht werden.

4.17 Ausfall der Stromversorgung

Fällt während eines Ligaspiels die Stromversorgung aus, so ist diese wiederherzustellen, das unterbrochene Leg zu wiederholen und das Ligaspiel fortzusetzen. Ist dies nicht möglich, ist wie unter 4.17 zu verfahren.

5 Vereins- / Gaststättenwechsel

5.1 Rückzahlung der Startgelder an Wirt bzw. Aufsteller

Ein Vereins- / Gaststättenwechsel ist nur möglich, wenn die einfache Mehrheit der Mannschaft dem zustimmt. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Mannschaftskapitäns.

Wechselt eine Ligamannschaft freiwillig während der laufenden Ligaspielsaison das Ligaspielort, wird von Seiten von Norddort keine Rechnung an den „neuen“ Wirt bzw. Aufsteller gestellt. Die Wirte sind in ihrem eigenen Interesse gehalten, das verbleibende Startgeld selbst einzufordern. Sofern keine Einigung zwischen den Wirten diesbezüglich erfolgen kann, besteht immer noch die Möglichkeit, Norddort hierüber zu informieren, so dass von Seiten von Norddort Intervention erfolgt. Der schriftliche Antrag muss innerhalb von 4 Wochen, jedoch spätestens vor dem letzten Saisonviertel beim Kassenwart von Norddort eingehen (später eingehende Anträge können nicht mehr berücksichtigt werden).

Zu beachten bei der Berechnung ist hierbei: Die Rechnung wird nach den Startgeldern in den für ihre Ligaklasse erhobenen Beträgen **anteilmäßig nach Heimspielen** in der laufenden Ligasaison gestellt.

Verweist der Wirt die Mannschaft aus dem Lokal, oder das Lokal wird geschlossen, aus welchen Gründen auch immer, so erfolgt keinerlei Rückzahlung an den Wirt bzw. Aufsteller.

Darüber hinaus hat der Mannschaftskapitän die noch betroffenen Teams seiner Liga-Gruppe vom neuen Spielort zu informieren.

5.2 Klassenerhalt

Vereinsnamen- oder Gaststättenwechsel beeinflussen nicht den Klassenerhalt.

5.3 Mannschaftswechsel

Ein Ligaspielerwechsel zu einer anderen Ligamannschaft ist ~~nur nach Ende einer Ligaspielsaison~~ möglich. Ausnahme: Ist der Spieler bei seiner bisherigen Mannschaft noch nicht zum Einsatz gekommen (kein Eintrag in den Spielerstatistiken), darf der betreffende Spieler die Mannschaft ~~(bis einschließlich dem 4 Spieltag)~~ wechseln.

5.4 Mannschaftskapitänänderungen

Jede Änderung in Bezug auf den Mannschaftskapitän und stellvertretenden Mannschaftskapitän (Telefonnummer, E-Mail-Adresse, neuer Mannschaftskapitän usw.) ist unverzüglich dem Ligasekretär schriftlich mitzuteilen.

6 Spielverlegungen

6.1 Ligaspielverlegungen

Grundsätzlich dürfen alle Ligaspiele aus wichtigem Grund verlegt werden (s. hierzu nachfolgende Ausführungen). **Es dürfen jedoch nur max. 2 Spielverlegungen pro Saison / Mannschaft erfolgen! Jede weitere Spielverlegung wird mit einem Strafgeld in Höhe von EUR 20,00 geahndet.** Dabei gilt: Eine Spielverlegung **vor** dem originären Termin **oder an dem eigentlichen Spieltagwochenende** gilt nicht als Spielverlegung; *nur eine Verlegung nach dem originären Spieltagwochenende* wird als Spielverlegung gewertet. Ligaspielverlegungen **müssen** spätestens **24** Stunden vor dem regulären Ligaspieltermin festgelegt sein. Der verlegende Mannschaftskapitän einer Ligamannschaft muss den Mannschaftskapitän der gegnerischen Ligamannschaft von der beabsichtigten Ligaspielterminverlegung unverzüglich in Kenntnis setzen. Dabei ist es unabhängig, ob Termin – selbst bei einer Stunde – oder Ort verlegt wird.

Der neu bekannt gegebene Spieltermin ist bindend. Wenn eine der beiden Mannschaften zu diesen Termin nicht antritt, so wird das Match für die andere Mannschaft mit 16:0/18:0/20:0 Sets und 32:0/36:0/40:0 Legs gewertet, ungeachtet dessen, wer ursprünglich verschoben hat.

Sollten beide Mannschaften nicht am Spielort erscheinen, so wird das Match mit 0:0 Sets und 0:0 Legs für beide Teams gewertet.

Wird ein Match verschoben und sozusagen „intern“ durchgeführt, **ohne die Ligaleitung vorher zu informieren**, so wird das Match mit 0:0 Sets und 0:0 Legs für beide Teams gewertet und über weitere Sanktionen entschieden.

Diese Regelung ist vor allen deshalb wichtig, da es bei Streitfällen für die Ligaleitung nicht mehr nachvollziehbar ist, wer was vereinbart hat.

Liegt höhere Gewalt vor (z.B. Unwetter, Unfall), muss das Match selbstverständlich verlegt werden; es wird jedoch keine Spielverlegung angerechnet.

Das Tauschen des Heimrechtes (vgl. 6.4) gilt nicht als Spielverlegung.

Das Team, welches um Spielverlegung gebeten hat, muss diese bis Dienstag 23:59 Uhr nach dem originären Punktspielwochenende im Spielzeitmanager online erfassen.

Ist die Spielverlegung bis zu diesem Termin nicht online erfasst, ist ein Strafgeld in Höhe von EUR 30,00 für dieses Team fällig.

Der neue Termin ist spätestens 10 Tage nach dem originären Spieltag im SZM online zu melden.

Kommt es zu keiner Einigung, **bzw. wird innerhalb der Frist kein Termin online gemeldet** weil die verlegende Mannschaft die vorgeschlagenen Termine (mindestens 2 - dabei ist zu beachten, dass Norddart primär eine Wochenendliga ist – werktags ist natürlich auch möglich, wenn beide Teams damit einverstanden sind), die ihr von der um Verlegung gebetenen

Mannschaft zur Auswahl gegeben wurden, ebenfalls nicht wahrnehmen kann, wird durch die Sportwarte **in Absprache mit der Mannschaft die nicht verlegen wollte ein Termin festgelegt**, der von beiden Mannschaften wahrgenommen werden muss. **Eine Spielverlegung, die nur auf der Tatsache basiert, dass die um Verlegung bittende Mannschaft zum offiziellen Spieltermin nicht mit seiner „Bestbesetzung“ spielen kann, wird nicht akzeptiert.**

Jede Mannschaft ist dazu verpflichtet, sich vor Abgabe der Mannschaftsmeldung zu vergewissern, ob die Mannschaft mit den gemeldeten Spielern dem Spielplan nachkommen kann ohne Spiele verlegen zu müssen.

Jeder Spieler einer Mannschaft weiß, bevor er sich bei einer Mannschaft meldet, ob er überhaupt die Zeit aufbringen kann, um der Mannschaft möglichst an jedem Spieltag zur Verfügung zu stehen. Anderenfalls hat der Spieler dies seinem Mannschaftskapitän vorher mitzuteilen, so dass dieser noch weitere Spieler melden kann, um einen reibungslosen Spielbetrieb seiner Mannschaft zu gewährleisten. Sollte dennoch ein Spielerengpass in der Mannschaft entstehen, dann sind dafür nur dringende Gründe z.B. Krankheit, kurzfristiger Arbeitseinsatz (also keine Schichtarbeit) oder ein Sterbefall in der Familie zu akzeptieren.

Ein fortdauernder Engpass, mit der jeweils gleichen Begründung (z.B. Schichtarbeit, ein Spieler hat kein Auto) kann nicht akzeptiert werden, weil jeder Mannschaftskapitän vor Meldung seiner Mannschaft dafür Sorge zu tragen hat, dass er genügend Spieler meldet, um seine Spieltermine wahrnehmen zu können.

An den letzten zwei Spieltagen ist eine Spielverlegung nur nach vorne möglich.

Alle Spiele der Ligasaison müssen am letzten Spieltags-Wochenende gespielt worden sein.

Ausnahmen von diesen Regelungen nur in besonderen Notsituationen (z.B. Unwetter am letzten Spieltag) mit ausdrücklicher Zustimmung der Sportwarte.

6.2 Geschlossenes Ligaspiellokal

Ist ein Ligaspiellokal an einem Ligaspieltermin unerwartet geschlossen (z.B. Krankheit, Todesfall, Einbruch, Brandschaden o.ä.), muss dieses Ligaspiel unverzüglich nachgeholt werden. Die Gastmannschaft ist hiervon unverzüglich nach Kenntniserlangung zu informieren.

In jedem Falle ist hierüber unverzüglich der Ligasekretär/ Sportwart über diesen Vorfall durch den Mannschaftskapitän der Heimmannschaft zu verständigen, egal, ob die Gastmannschaft erreicht oder nicht erreicht wurde.

Geschieht dies nicht, wird für die Heimmannschaft das Ligaspiel wie ein Nichtantritt gewertet. Unter Abtretung ihres Heimrechts hat diese Ligamannschaft die Möglichkeit, als Gastmannschaft ihre Ligaspiele beim Ligaspielgegner zu absolvieren oder auf neutralem Boden zu spielen. Das gleiche gilt auch, wenn bei Beginn eines Ligaspiels der Dartautomat defekt ist.

6.3 Neues Ligaspiellokal

Kann eine Ligamannschaft in ihrem Ligaspiellokal keine Ligaspiele mehr durchführen (Pächterwechsel o.ä.), hat die Ligamannschaft 3 Tage Zeit, ein geeignetes Ligaspiellokal zu finden oder in einer anderen Gaststätte als Gastverein zu spielen..

Kann innerhalb dieser 3-Tage-Frist kein geeignetes Ligaspiellokal gefunden werden, muss die Heimmannschaft ihr Heimrecht abtreten und dieses Spiel wird auf neutralem Boden ausgetragen (kein Ligaspiellokal der Heim- oder Gastmannschaft).

Die Mannschaftskapitäne sind dazu angehalten, einen Spiellokalwechsel sofort schriftlich bei dem zuständigen Ligasekretär bekannt zu geben, sowie den nächsten Gegner von diesem Lokalwechsel zu informieren. Versäumt der Mannschaftskapitän dies, und der Gegner fährt in das „alte“ Spiellokal, so wird für die Heimmannschaft das Ligaspiel wie bei einem Nichtantritt gewertet. Ausnahme: Der zuständige Ligasekretär weiß Bescheid, ist erreichbar und kann dem Gegner das neue Spiellokal mitteilen. Hierbei muss die Heimmannschaft in Kauf nehmen, dass das Ligaspiel verspätet beginnt – Eigenverschulden.

6.4 Tauschen von Heimrecht

Sollte es vorkommen, dass zwei Ligamannschaften gleichzeitig ein Heimspiel zu absolvieren haben, dies aber aus technischen Gründen (z.B. nur zwei Dartautomaten) nicht durchführbar ist, so muss durch die Mannschaftskapitäne versucht werden, das Heim- bzw. Auswärtsrecht zu tauschen.

Ist dies nicht möglich, findet dieses Ligaspiel am nächsten spielfreien Ligaspieltag statt, oder die Mannschaftskapitäne beider Mannschaften vereinbaren einen neuen Ligaspieltermin. Einigen sich die beiden Mannschaftskapitäne nicht auf einen geeigneten Ligaspieltermin, setzt der Ligasekretär den Ligaspieltermin und das Ligaspiellokal fest. Dieser Termin ist bindend.

6.5 Nichterreichen des Mannschaftskapitäns

Sollte der Mannschaftskapitän der gegnerischen Mannschaft z.B. zwecks Spielverlegung nach mehrmaligen Versuchen nicht erreichbar sein, so ist hier unverzüglich der Ligasekretär zu informieren. Geschieht dies nicht und das Spiel findet nicht statt, weil die zu verlegende Mannschaft einfach nicht antritt, so wird das Spiel mit 3:0 Punkten, 16:0/18:0/20:0 Sets und 32:0/26:0/40:0 Legs für die gegnerische Mannschaft gewertet. **Nur durch Informieren des Ligasekretärs bei Nichterreichen des gegnerischen Mannschaftskapitäns kann eine evtl. Verlegung gewährleistet werden.**

7 Folgen bei Nichtantritt / Spielabbruch / Auflösung von Mannschaften

7.1 Nichtantritt

Bei Nichtantritt einer Mannschaft erhalten die Spieler der Mannschaft, die spielbereit war, Punkte für die Spielerstatistik:

- **1.Liga:** Die Spieler 1 bis 4 erhalten 5 Sets (4 Einzel und 1 Doppel) und 10 Legs, die Spieler 5-6 erhalten 2 Sets (2 Doppel) und 4 Legs gutgeschrieben.
- **2. bis 4.Liga:** Die Spieler 1 bis 4 erhalten 4 Sets (4 Einzel) und 8 Legs, die Spieler 5-6 erhalten 2 Sets (2 Doppel) und 4 Legs gutgeschrieben.
- **Hobbyliga:** Die Spieler 1 bis 4 erhalten 3 Sets (3 Einzel) und 6 Legs, die Spieler 5-6 erhalten 2 Sets (2 Einzel) und 4 Legs gutgeschrieben.

Ein Spielberichtsbogen mit den 6 Spielernamen ist der Ligaleitung von der spielbereiten Mannschaft innerhalb von 3 Tagen vorzulegen. Das Ligaspiel wird mit 3:0 Punkten, 16:0 / 18:0 / 20:0 Sets und 32:0 / 36:0 / 40:0 Legs für die anwesende Mannschaft gewertet.

Beim zweiten Nichtantritt erfolgt die Disqualifikation. Dies wird der betreffenden Mannschaft schriftlich mitgeteilt. Im Falle einer Disqualifikation erfolgen keine Preisgeldauszahlung und keine Rückerstattung des Startgeldes.

Im Falle einer Disqualifikation bereits in der Vorrunde werden alle von dieser Mannschaft bisher gespielten Ligaspiele aus der Wertung genommen. Im Falle einer Disqualifikation in der Rückrunde werden nur die bis dato gespielten Rück-rundenspiele aus der Wertung genommen. Alle Spiele der disqualifizierten Mannschaft sowie deren Gegnern werden aus den Einzelspielerranglisten heraus gerechnet.

Eine Nichtabgabe bzw. verspätete Abgabe eines Spielberichts Bogens, ~~die zu einer 0:3, 0:16/0:18/0:20 Wertung geführt hat~~ gilt nicht als „Nichtantritt“.

Alle Mannschaftsmitglieder behalten bei einer Disqualifikation ihren Status und die Mannschaft gilt als nicht abgestiegen.

Der Nichtantritt zu einem Punktspiel wird mit EUR 100,00 bestraft (bei den letzten beiden Punktspieltagen: EUR 150,00). Dieses Strafgeld wird an die gegnerische Mannschaft ausgezahlt. Die Mannschaft, die nicht angetreten ist, darf erst dann den Punktspielbetrieb fortsetzen, wenn das Strafgeld bezahlt wurde. Das Strafgeld ist unverzüglich auf das Norddart-Konto zu überweisen oder bar beim Kassenwart einzuzahlen.

Wird ein Ligaspiel in den Zeitraum der letzten beiden Punktspieltage verlegt und es kommt zu einem Nichtantritt eines Teams, dann wird dies wie ein Nichtantritt bei den letzten beiden Punktspieltagen gewertet, d.h. das Strafgeld beträgt auch hier EUR 150,00.

Tritt eine Mannschaft an einem der letzten beiden Punktspieltage nicht an und ist zu diesem Zeitpunkt in den Preisgeldrängen, wird diese Mannschaft automatisch um einen Preisgeldrang zurückgestuft. Den daraus resultierenden Differenzbetrag erhält die gegnerische Mannschaft. Sollte der Differenzbetrag kleiner als EUR 150,00 sein, hat die nicht angetretene Mannschaft den Rest an die gegnerische Mannschaft zu zahlen (auch hier gilt: Überweisung / Barzahlung an Norddart). Die Platzierung in der Tabelle – z.B. für einen eventuellen Aufstieg – bleibt jedoch

erhalten.

Sollte eine Mannschaft nicht angetreten sein, weil sie auf einem Aufstiegsplatz steht und auf diese Weise versucht, in der niedrigeren Liga weiter zu spielen, um dadurch in der neuen Saison eine höhere Preisgeldchance zu haben, wird diese Mannschaft und somit auch die Einzelspieler für die laufende und die Folgesaison gesperrt und muss nach der Sperre trotzdem in der höheren Liga spielen. Die Mannschaft hat außerdem keine Ansprüche auf Preisgelder, Pokale etc.

Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren, darf der Vorstand vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine angemessene Kautionsfordern (Die Höhe der Kautions legt der Vorstand fest). Bei ordnungsgemäßem Saisonverlauf wird die Kautions am Saisonende wieder zurückerstattet.

Bei einem Nichtantritt kann die Ligaleitung weitere Konsequenzen beschließen (z.B. Punkteabzug für die laufende Saison, Punkteabzug für die folgende Saison, Kürzung oder Streichung von Sportfördergeldern etc.). Ein Einspruch gegen eine solche Konsequenz ist ausschließlich direkt an den STRUMA möglich. Der STRUMA kann eine solche Konsequenz aufheben, abändern oder bestätigen.

Ein Ligaspiel wird als verloren gewertet, wenn eine der beiden Ligamannschaften eine halbe Stunde nach offiziellem Ligaspielbeginn nicht angetreten ist (ausgenommen höhere Gewalt: z.B. Unfall (Auto, Fahrrad, öffentliche Verkehrsmittel etc.) auf dem Weg zum Ligaspiel, Einsätze zur Rettung von Menschenleben usw. – diese höhere Gewalt muss nachweisbar sein).

Der Mannschaftskapitän der anwesenden Mannschaft muss sich jedoch sofort nach der 30-Minuten-Karenzzeit mit dem Mannschaftskapitän der nicht anwesenden Mannschaft in Verbindung setzen, um den Grund der Verspätung / des Nichtantritts herauszufinden. Der Ligasekretär/ Sportwart ist hiervon sofort in Kenntnis zu setzen. Der Spielberichtsbogen muss auch hier zur Kontrolle/Überwachung ausgefüllt mit den Einzelligenspielern der eigenen Ligamannschaft (6 Spieler – vgl. 7.1 1.Aufzählung), wie auch mit dem Vermerk „GEGNER NICHT ANGETRETEN“ an den zuständigen Ligasekretär gesendet werden. Ist die höhere Gewalt nachgewiesen, ist das Ligaspiel baldmöglichst nachzuholen.

Jede Mannschaft hat - wie oben bereits beschrieben - das Recht, das Ligaspiel erst 30 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn zu beginnen, wenn bis zum offiziellen Spielbeginn nicht mindestens 3 Spieler der jeweiligen Mannschaft anwesend sind. Kommt ein Spieler erst später zum Ligaspiel z.B. wegen Arbeit oder schlechter Verkehrsanbindung, so ist dieser Spieler auf Ersatz zu stellen. Verfügt die Mannschaft am Spieltag zum offiziellen Spielbeginn nur über 3 Spieler und ein Spieler kommt erst nach 20.30 Uhr, werden alle Spiele dieses Spielers bis zu seinem Eintreffen mit 0:2 Legs und 0:1 Sets gewertet.

7.2 Antritt zu Dritt

Ein Antritt zu Dritt ist grundsätzlich immer möglich.

~~Jeder Antritt zu Dritt wird mit einem Strafgeld von EUR 20,00 belegt, welches die gegnerische Mannschaft erhält. Das Strafgeld ist direkt beim Punktspiel vor Spielbeginn zu entrichten. Die korrekte Bezahlung ist auf dem Spielbericht zu vermerken und per Unterschrift vom Empfänger zu bestätigen.~~

Tritt eine Ligamannschaft mit nur drei Spielern an, so werden alle Spiele der fehlenden Spieler mit 0:2 Legs und 0:1 Sets als verloren gewertet.

Die anwesenden Spieler sind an die Positionen 1-3 zu setzen.

Treten zu einem Ligaspiel beide Mannschaften mit 3 Spielern an ist wie folgt zu verfahren:

Das Einzel sowie das Doppel „Nicht anwesender Spieler“ – „Nicht anwesender Spieler“ werden nicht gewertet; es kann also z.B. in der 3.Liga zu einem Endergebnis von 9:7 (16 Sets) führen, da ein Einzel und ein Doppel nicht gespielt werden können. Die Doppel müssen so aufgestellt werden, dass ein Doppel gespielt werden kann.

7.3 Auflösung von Mannschaften

Eine Mannschafts-Auflösung hat formlos schriftlich bei der Ligaleitung zu erfolgen.

Mindestens 2/3 aller Spieler sowie der Gastwirt müssen die Auflösung der Mannschaft mit ihrer Unterschrift bestätigen.

Diese Abmeldung vom laufenden Ligaspielbetrieb ist bindend und kann nicht nachträglich rückgängig gemacht werden.

Im Falle einer Mannschafts-Auflösung bereits in der Hinrunde werden alle von dieser Mannschaft bisher gespielten Ligaspiele aus der Wertung genommen. Im Falle einer Auflösung in der Rückrunde werden nur die bis dato gespielten Rückrundenspiele aus der Wertung genommen. Ausnahme: die Mannschaft hat noch nicht alle Matches der Hinrunde gespielt (Nachholspiele); dann werden auch alle Ligaspiele der Hinrunde aus der Wertung genommen. Max 3 Spieler einer aufgelösten Mannschaft dürfen sich zu der nächsten Saison in einer Mannschaft neu anmelden.

Spieler, die noch nicht in der laufenden Saison eingesetzt worden sind (kein Eintrag in der Spielerstatistik), dürfen zu einer anderen Mannschaft wechseln (dies gilt nicht während der letzten beiden Spieltage, bei denen generell keine Spieler-Nachmeldung mehr möglich ist). Dabei ist die Statusregelung zu beachten.

Maximal 2 Spieler der aufgelösten Mannschaft dürfen zu einer gleichen Mannschaft wechseln.

Alle Spieler der aufgelösten Mannschaft behalten zum Saisonende ihren Status (auch wenn sie zu einer Mannschaft wechseln die absteigt).

8 Ehrungen

8.1 Ligaspielbetrieb

- Trophys für die ersten 3 Mannschaften jeder Ligagruppe
- Medaillen für den besten Einzelspieler (Gold) und die beste Einzelspielerin (Gold) der Spielerstatistik Herren-Einzel bzw. Damen-Einzel jeder Ligagruppe (Spieler mit einem höheren Status als die Ligagruppe werden in den Spielerstatistiken zwar geführt, haben aber kein Anspruch auf eine Medaille). Herren und Damen müssen mindestens 20% der Pflichtspiele (Einzel) absolviert haben, um in den Anspruch einer Medaille zu kommen.
- Mannschafts-Preisgelder lt. Preisgeldliste (im Downloadbereich verfügbar)

8.2 Meister der Meister

- Wanderpokale für die Meister der Meister in den Gruppen 1.Liga, 2.Liga, 3.Liga und 4.Liga ~~und Medaillen für jeden Spieler der siegreichen Mannschaften:~~
Zum Meister der Meister-Wettbewerb müssen die Wanderpokale von den Vorjahressiegern der Ligaleitung übergeben werden. Hierbei ist der Zustand der Pokale zu überprüfen. Bei Beschädigung oder Verlust kann die Mannschaft hierfür zur Verantwortung gezogen werden.
- Pokale für die Meister der Meister, die ausgespielt werden (mehr als eine Ligagruppe)
 - Preisgelder: In der 2.Liga, 3.Liga und 4.Liga erhält der Sieger des MdM-Turniers EUR 150,00 und der Zweitplatzierte EUR 50,00
 - In der 1.Liga wird ein sog. "Supercup" ausgetragen.
Teilnehmer sind der Tabellenerste und –zweite. Der Sieger erhält EUR 150,00 und der Verlierer EUR 50,00
 - Die Preisgelder werden auf dem Ligaabschlussfest der jeweiligen Saison ausgezahlt

8.3 Pokalwettbewerb

- Preisgelder gem. 12.9 des Regelwerkes
- Wanderpokal für den Pokalsieger

Zum Pokalfinale muss der Wanderpokal von dem Vorjahressieger der Ligaleitung übergeben werden. Hierbei ist der Zustand des Pokals zu überprüfen. Bei Beschädigung oder Verlust kann die Mannschaft hierfür zur Verantwortung gezogen werden.

- Trophys für alle Mannschaften des Final Four
- Medaillen (Gold) für alle Mannschaftsmitglieder des Pokalsiegers

8.4 Ligaabschlussfest

- **Termin: erstes März-Wochenende und erstes September-Wochenende**
- Medaillen (Gold, Silber, Bronze) für alle ausgeschriebenen Disziplinen (Ausnahme: Warm Up), **wenn ein Spieler dies wünscht.**

- Preisgelder lt. Ausschreibung für alle ausgeschriebenen Disziplinen nach folgender Staffelung:

bis 11 Teilnehmer	Platz 1 - 3	33 – 48 Teilnehmer	Pl
12 – 19 Teilnehmer	Platz 1 - 4	49 – 96 Teilnehmer	Pla
20 – 32 Teilnehmer	Platz 1 – 5/6	ab 97 Teilnehmer	Pla

9 Verstöße gegen das Regelwerk

Verstöße gegen das Regelwerk werden nach Klärung des Sachverhalts durch die Sportwarte geahndet.

Bei der Ahndung der Verstöße unterscheidet Norddart nach:

1. Mannschaftskapitänverstoß
2. Spielerverstoß
3. Mannschaftsverstoß
4. Wirteverstoß

Für die Ahndung der Verstöße behält sich Norddart folgende Strafbestimmungen vor:

1. Verwarnung des Mannschaftskapitäns/des Spielers/der Mannschaft/des Wirtes
2. Strafgeld(er)
3. Spielsperre(n)
4. Punktabzug (bei Mannschaftsverstößen)
5. Ausschluss vom Spielbetrieb von Norddart

Ausführungsbestimmungen

Die Verwarnung soll ausgesprochen werden, wenn der Spieler/die Mannschaft erstmalig gegen das Regelwerk verstoßen hat und der Spieler / die Mannschaft den Verstoß gegen das Regelwerk einsieht / einsehen.

Strafgeld soll ausgesprochen werden, wenn der Spieler / die Mannschaft u.a. wiederholt gegen das Regelwerk verstoßen hat oder der Spieler / die Mannschaft uneinsichtig ist. Hierbei gilt als Mindeststrafe gegen einen Einzelspieler EUR 20,00, gegen eine Mannschaft oder ein Wirt EUR 50,00.

Strafgelder sind innerhalb von 14 Tagen grundsätzlich an Norddart zu zahlen. (Ausnahme: Antritt zu Dritt – vgl. 7.2). Der Spieler / die Mannschaft darf erst dann wieder

am Spielbetrieb teilnehmen, wenn das Strafgeld bezahlt wurde.

Löst sich eine Mannschaft zum Ende oder während einer Saison auf oder meldet sich zur nächsten Saison nicht zurück und wurden die gegen sie verhängte Strafen nicht bis zum Meldeschluss für die kommende Saison beglichen, so ist vom Ligasekretär festzustellen, welche Spieler in dieser Mannschaft eingesetzt wurden. Die noch ausstehende Strafe ist dann auf die ehemaligen Spieler dieser Mannschaft zu gleichen Teilen zu verteilen. Dabei ist auf volle Euro-Beträge aufzurunden. Die einzelnen Spieler sind dann bis zur Zahlung ihres persönlichen Anteils an der Mannschftsstrafe gesperrt.

Spielsperren können ausgesprochen werden, wenn der Spieler sich u.a. grob unsportlich verhält, die Strafe nicht bezahlt oder es sich um einen Wiederholungsfall handelt, bei dem der Spieler bereits mit Strafgeld belegt worden ist.

Punktabzüge sollten gegen die Mannschaft ausgesprochen werden, die u.a. grob unsportlich gegen das Regelwerk verstoßen hat, wenn sie aus Unsportlichkeit nicht antritt oder beharrlich gegen das Regelwerk verstößt.

Ausschluss vom Spielbetrieb von Norddart erfolgt bei jeglicher Tätlichkeit gegenüber anderen Mitgliedern von Norddart. Tätlichkeit wäre z.B. Schlagen oder auch das Antäuschen eines Schlages mit erhobener Hand / Faust.

Eine Kombination der Strafen ist möglich. Die Entscheidungen von Norddart werden den Betroffenen schriftlich mitgeteilt. Die Zustellung der Entscheidung erfolgt per Einschreiben mit Rückschein. Die schriftliche Entscheidung von Norddart ist kostenpflichtig. Es werden Gebühren in Höhe von EUR 10,00 erhoben, die unverzüglich zu zahlen sind.

Hinweis: Gebühren für schriftliche Entscheidungen werden eingeführt, um die Gefahr, dass Spieler angeben, dass sie die schriftliche Erklärung nicht erhalten haben, zu verhindern. Der Weg des Einschreibens mit Rückschein ist mit höheren Kosten verbunden und im Budget von Norddart ist nur der reguläre Spielbetrieb (Tabellen, Infos, Ausschreibungen usw.) enthalten.

Zusätzliche Schreiben kosten das Geld aller Mitglieder von Norddart. Um hier die Mitgliedsbeiträge stabil halten zu können, wird das Verursacher-Prinzip angewandt, d.h., wer zusätzliche Kosten verursacht, muss sie auch selbst tragen.

Gegen die Entscheidung von Norddart kann mit einer Frist von 14 Tagen nach Zustellung der Entscheidung schriftlich Einspruch eingelegt werden.

Sachlich begründete Einsprüche werden vom Straf- und Meldeausschuss (vgl. Kapitel 11) behandelt, welcher umgehend zusammentritt. Sachlich unbegründete Einsprüche werden von der Vorstandschaft verworfen.

10 Spielbeobachter

Spielbeobachter werden bei Bedarf von dem Sportwart eingesetzt, haben sich neutral zu verhalten und sind an das Regelwerk gebunden. Es soll keine Bevor-, aber auch keine Benachteiligungen geben.

Zuständigkeit der Spielbeobachter:

- Spielbeobachtungen (mit Befugnis einzuschreiten und Verwarnungen auszusprechen; sofern diese jedoch nicht fruchten ist unverzüglich ein Sportwart zu informieren).

11 STRUMA (Straf- und Meldeausschuss)

11.1 Zusammensetzung

Der Straf- und Meldeausschuss (STRUMA) setzt sich aus mind. 5 und max. 12 Personen zusammen. Sollte sich die Anzahl der STRUMA-Mitglieder auf weniger als 5 Personen reduzieren muss der STRUMA durch Wahl einer oder mehrerer Personen auf die Mindestzahl von 5 aufgestockt werden. Besteht der STRUMA aus weniger als 12 Personen, so kann jedes Norddart-Mitglied beantragen, in den STRUMA aufgenommen zu werden. In Ausnahmefällen kann der Vorstand neue STRUMA-Mitglieder benennen (um. z.B. die Mindest-Personenzahl zu erreichen).

Alle Ligagruppen sollten im STRUMA vertreten sein.

Es werden ein Vorsitzender und ein Schriftführer vom STRUMA gewählt. Der Vorsitzende ist für den reibungslosen Ablauf der Sitzung und die Terminkoordination verantwortlich. Der Schriftführer führt das Protokoll, das von beiden (Vorsitzender und Schriftführer) zu unterzeichnen ist.

11.2 Aufgaben und Zuständigkeiten

Der Straf- und Meldeausschuss entscheidet bei Streitigkeiten zwischen den Mitgliedern und ggf. der Ligaleitung, sofern diese den sportlichen Ligaablauf betreffen.

Insbesondere sind folgende Aufgaben hervorzuheben:

- Behandlung von Protesten
- Sperranträge über Mannschaften
- Sperranträge über Spieler
- Behandlung der Statusregelung von Spielern
- Einhaltung sowie Vorschläge zur Änderung des Regelwerks

Der Aufgabenbereich des STRUMA kann durch den Vorstand erweitert werden.

Anträge auf Statusänderung können

1. durch den betreffenden Spieler oder
2. durch die Ligaleitung

gestellt werden.

11.3 Beschlussfähigkeit

Der STRUMA wird auf Antrag der Ligaleitung schriftlich oder mündlich einberufen.

Der STRUMA ist beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte der stimmberechtigten Mitglieder anwesend sind.

Ein STRUMA Mitglied ist nicht stimmberechtigt, wenn es direkt oder indirekt an der Entscheidung beteiligt ist (Vereins- oder Mannschaftsmitglied, Gegner, usw.....). Im Zweifelsfall entscheidet der STRUMA über die Befangenheit des Mitgliedes im Einzelfall.

Sind drei oder mehr STRUMA Mitglieder direkt oder indirekt an der Entscheidung beteiligt, so kann die Ligaleitung für die Behandlung dieses Protestes bis zu 3 Ersatzmitglieder bestimmen.

Ist der Vorsitzende und/oder der Schriftführer an der Teilnahme einer Sitzung verhindert, so übernimmt das jeweils älteste Mitglied die Vertretung. Eine doppelte Vertretung durch ein Mitglied ist nicht zulässig.

Der STRUMA trifft seine Entscheidungen mit einfacher Stimmenmehrheit. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.

Sollte der Vorsitzende befangen sein oder sich der Stimme enthalten und es entsteht eine Patt-Situation, dann gilt der Antrag als abgelehnt.

Beschlüsse sind der Ligaleitung innerhalb von drei Werktagen schriftlich zusammen mit dem Protokoll mitzuteilen.

Der STRUMA behält sich vor, die Sitzungen nicht-öffentlich zu veranstalten. Zuschauer haben kein Rederecht und müssen zur Entscheidungsfindung den Raum verlassen.

Die Entscheidungen des STRUMA sind endgültig und somit bindend für alle Beteiligten.

Statusänderungsanträge können ohne Sitzung intern beraten und beschlossen werden.

11.4 STRUMA-Sitzung

Der Vorsitzende des STRUMA lädt die am Verfahren Beteiligten zu der Sitzung ein. Dies kann

mündlich oder schriftlich erfolgen.

Die am Verfahren Beteiligten sind verpflichtet bei der STRUMA-Sitzung anwesend zu sein.

Eine Stellungnahme gegenüber dem STRUMA durch die am Verfahren Beteiligten ist immer erforderlich. Im Ausnahmefall kann dies auch schriftlich geschehen.

Ist kein Beteiligter anwesend (unentschuldigt), so wird die Beschwerde abgewiesen. Der STRUMA anfallende Kosten (z.B. Fahrkosten) werden in diesem Fall den am Verfahren Beteiligten zu gleichen Teilen zur Last gelegt.

Ort der STRUMA-Sitzungen ist immer das Vereinsheim 1.DC Neumünster, Ehndorfer Straße 149,
24537 Neumünster.

12 Pokalwettbewerb

12.1 Allgemeines

Der Pokalwettbewerb ist ein den Ligabetrieb ergänzender Wettbewerb und wird von diesem unabhängig gewertet. Er dient dem Zweck, auch Begegnungen von Mannschaften zu ermöglichen, die ansonsten selten aufeinander treffen würden und fördert so den Zusammenhalt des Norddart e.V.

12.2 Spielsystem

Der Pokalwettbewerb wird rundenbasiert ausgetragen. Die Anzahl der Runden, der Austragungsmodus sowie die Qualifikation für die folgenden Runden, richten sich nach der Anzahl der Mannschaftsmeldungen für den Wettbewerb.

Im Regelfall gilt:

- Runde: Duell zwischen zwei Teams
- Runde bis Halbfinale : Round Robin (4-6 Teams)
- Final Four: K.o.-System der besten 4 Teams (Halbfinale /Finale)

Qualifiziert für die jeweiligen Runden sind:

- Runde: Alle Teams die ordnungsgemäß gemeldet haben
- Runde: Alle Verlierer-Teams aus Runde 1
- Runde: Alle Sieger aus Runde 1 zzgl. Teams aus Runde 2 (die Anzahl kann aufgrund der Teilnehmerzahl variieren und wird von der Ligaleitung vor Beginn der 2.Runde festgelegt)

- Weitere Runden bei Bedarf
- Final Four: Alle Sieger aus Runde 3

Pokalsieger der Saison ist der Gewinner der Final Fours.

12.3 Spielmodus

Gespielt wird 501 M.O. mit Norddart-Bonus (NDB). Die folgende Tabelle veranschaulicht die Anfangspunkte der Spieler nach ihrem individuellen Norddart-Status. Es gilt der jeweilige Spielerstatus der aktuellen Saison.

	Status	Spieler 1			
		1	2	3	
Spieler 2	1	Spieler1:501	Spieler1: 441	Spieler1: 401	Spieler1:3
		Spieler2:501	Spieler2:501	Spieler2:501	Spieler2:5
	2	Spieler1:501	Spieler1: 501	Spieler1: 441	Spieler1:4
		Spieler2: 441	Spieler2: 501	Spieler2:501	Spieler2:5
	3	Spieler1:501	Spieler1: 501	Spieler1:501	Spieler1:4
		Spieler2: 401	Spieler2: 441	Spieler2:501	Spieler2:5
	4	Spieler1:501	Spieler1: 501	Spieler1:501	Spieler1:5
		Spieler2: 361	Spieler2: 401	Spieler2: 441	Spieler2:5

Die jeweiligen Punktwerte sind in Spielrunde 1 durch Hereindrücken herzustellen.

Die Festlegung der beginnenden Paarungen (z. B. Team A spielt gegen Team C und Team B spielt gegen Team D) erfolgt bei der Auslosung. Die weitere Reihenfolge ist der Spielberichtsmappe zu entnehmen.

Die Reihenfolge und Anzahl der Spiele ist wie folgt:

- Runde: 2 Doppel / 16 Einzel / 2 Doppel
 (Bei Unentschieden Teamgame: 2 Doppel 501 M.O.L. Best of 1 Leg; steht es nach diesen Doppeln 1:1 spielen die beiden siegreichen Doppel 1 Leg 501 M.O.L.)
- Round Robin Runden: 8 Einzel / 1 Doppel
- Final Four:

Halbfinale (gelost) 2 Doppel / 4 Einzel / 2 Doppel / 4 Einzel

(Bei Unentschieden Teamgame: 2 Doppel 501 M.O.L. Best of 1 Leg; steht es nach diesen Doppeln 1:1 spielen die beiden siegreichen Doppel 1 Leg 501 M.O.L.)

Finale (die beiden siegreichen Teams der Halbfinals)

2 Doppel / 4 Einzel / 2 Doppel / 4 Einzel

(Bei Unentschieden Teamgame: 2 Doppel 501 M.O.L. Best of 1 Leg; steht es nach diesen Doppeln 1:1 spielen die beiden siegreichen Doppel 1 Leg 501 M.O.L.)

Die unterlegenen Teams der Halbfinals belegen jeweils den 3.Platz.

Die Wertung erfolgt anhand der Regeln des Ligabetriebes. **Ausnahme: Es dürfen auch mehrere Spieler mit einem höheren Status zeitgleich eingesetzt werden, da durch den Norddart-Bonus eine Anpassung der Statusse erfolgt.** Es gibt kein Heimrecht. Alle Sets werden ausgebullt.

12.4 Spielberichtsmappe

Die Spielberichtsmappe enthält den kompletten Ablaufplan des Spieltages mit allen gemeldeten Spielern der vor Ort spielenden Teams und ihren individuellen Statusangaben.

Die Spielberichtsmappe wird von einer im Voraus benannten Person geführt. Dieser oder einem Stellvertreter sind die einzelnen Ergebnisse vom jeweiligen Gewinner zu melden. Bei Streitigkeiten vor Ort fungiert diese Person als Schiedsrichter. Sollte die Person in den Spielablauf involviert sein und es zu Meinungsverschiedenheiten kommen, kann ein Teamführer telefonisch Rücksprache mit dem Gesamtturnierverantwortlichen halten. Dessen Aussage ist immer bindend für den Pokalwettbewerb.

12.5 Runde

Eine Runde umfasst ein Wochenende. Die Spiele können sowohl am Freitag als auch am Samstag oder am Sonntag stattfinden.

12.6 Spielstätten / Steckgeld in den Round Robin-Runden

Das Final Four findet immer auf dem Ligaabschlussfest statt. Die 1.Runde wird gelost; das jeweils zuerst gezogene Team hat Heimrecht. Bei einer ungeraden Anzahl von Meldungen für den Pokalwettbewerb erhält ein Team ein Freilos und zieht automatisch in die 3.Runde ein. Sollten ein oder mehrere Teams vor Beginn der 1.Runde die Meldung für den Pokalwettbewerb zurückziehen kann die Ligaleitung Ersatzteams suchen, die für diese/s Team/s einspringen. Für die anderen Runden kann sich jede Spielstätte bewerben, die mindestens ein für die laufende Saison gemeldetes Team als Heimstätte hat. Mehrfach-Bewerbungen für unterschiedliche Tage sind möglich.

Voraussetzungen für Round Robin Runden mit 4 oder 5 Teams sind:

- Der Ausrichter (Wirt und/oder Aufsteller) hat mind. 50% des Steckgeldes zu übernehmen

- mindestens vier Automaten
- Sitzplätze für mindestens 40 Personen (bei 5 Teams 50 Personen)

- eine Preisgeldpauschale von €7,50 pro antretendem Team
- eine schriftlich vorliegende Bewerbung

Voraussetzungen für Round Robin Runden mit 6 Teams sind:

- Der Ausrichter (Wirt und/oder Aufsteller) hat mind. 50% des Steckgeldes zu übernehmen

- mindestens sechs Automaten
- Sitzplätze für mindestens 60 Personen

- eine Preisgeldpauschale von €7,50 pro antretendem Team
- eine schriftlich vorliegende Bewerbung

Über die Zuteilung entscheidet der Vorstand.

In den Round Robin-Runden zahlen die Teams generell 50% des Steckgeldes.

Übernimmt die Spielstätte mehr als 50% des Steckgeldes, dann fließen diese Gelder in den Pokalwettbewerb-Jackpot.

12.7 Spielberechtigung

Teams

_Spielberechtigt ist jedes Liga-Team, welches bei Norddart in der jeweiligen Saison gemeldet ist. Jedes Liga-Team darf nur ein Team für den Pokalwettbewerb melden.

Das Startgeld beträgt pro Team 15,00 EUR.

Spieler

Spielberechtigt ist jeder Spieler eines für die Liga gemeldeten Teams, der sich rechtzeitig (Anmeldeschluss ist gleichzusetzen mit dem Anmeldeschluss für den Ligaspielbetrieb) für den Pokalwettbewerb angemeldet hat. Er ist ausschließlich für dieses Team spielberechtigt. Der Anmeldezeitraum endet am Freitag um 24 Uhr des vorhergehenden Wochenendes einer Runde. Eine Nachmeldung ist generell nur bis zur letzten Runde vor dem Final Four möglich.

12.8 Strafgelder

Bei Nichtantritt hat die Mannschaft eine Gebühr von EUR 50,00 zu entrichten. Hiervon gehen EUR 35,00 an den jeweiligen Wirt und EUR 15,00 in die Pokalkasse.

Die Mannschaft wird bei einem Nichtantritt vom Pokalwettbewerb disqualifiziert.

12.9 Preisgelder

Das Preisgeld setzt sich zusammen aus den Preisgeldpauschalen der Spielstätten und dem Meldegeld der Spieler am Saisonanfang.

Diese Gelder werden nach dem Schlüssel 40%, 30%, 20% und 10% an die ersten vier Plätze ausgeschüttet. Diese Gelder können bei Bedarf (viele Meldungen) weiter nach unten aufgeschlüsselt werden.

Zusätzliche Einnahmen wie verspätete Meldegelder, Sponsorengelder, Strafgebühren und weitere Einnahmen werden nach Beschluss des Vorstands vergeben (z. B. bester Spieler des Finales, Aufschlag auf die normalen Preisgelder, Pokale, Medaillen etc.).

Ehrungen finden im Rahmen des Ligaabschlussfestes statt.

13 Schlussbestimmungen

Die Strafen wurden eingeführt, um Verstößen gegen das Regelwerk von vornherein vorzubeugen.

Geldstrafen, die von Mannschaft zu Mannschaft übertragen werden (z.B. bei Nichtantritt), werden generell über Norddart abgewickelt. Norddart kann hier beratend zur Seite stehen; es besteht jedoch kein Anspruch, diese Geldstrafe von Norddart ausgezahlt zu bekommen, wenn die Strafe nicht bezahlt wird.

Sollte es zu Situationen kommen, die in diesem Regelwerk nicht enthalten sind, behält sich der Vorstand das Recht vor, selbst zu entscheiden oder den STRUMA (siehe Punkt 11) einzuschalten und das Regelwerk dahingehend zu ergänzen.

Norddart behält sich das Recht vor - falls erforderlich - Ergänzungen und Änderungen am Regelwerk (auch im laufenden Spielbetrieb) vorzunehmen. In so einem Fall wird das neue Regelwerk mit dem Datum des Inkrafttretens versehen und auf <https://norddart.de> im Downloadbereich veröffentlicht. Änderungen und Ergänzungen gelten ab diesem Datum.

Das vorliegende Regelwerk ist geistiges Eigentum von Norddart und darf ohne seine Genehmigung - auch auszugsweise - nicht gedruckt oder vervielfältigt werden. Ausgenommen ist das Kopieren für Spieler und Spielstätten von Norddart.

Dieses Regelwerk wurde mit großer Sorgfalt lektoriert und produziert. Sollten Sie dennoch Fehler finden oder inhaltliche Anregungen haben, scheuen Sie sich nicht, mit uns Kontakt aufzunehmen. Ihre Fragen und Änderungswünsche sind uns jederzeit willkommen.

Das Wichtigste zum Schluss:

!!! FAIR PLAY !!!

Dieser Begriff kennzeichnet ein bestimmtes sportliches Verhalten, welches über die bloße Einhaltung von Regeln hinausgeht! Es beschreibt Achtung und Respekt gegenüber seinem sportlichen Gegner, dessen Würde es zu achten gilt – selbst im härtesten Wettkampf ...

14 Anschriftenverzeichnis Norddart e.V.

Bankverbindung:

VR Bank zwischen den Meeren

IBAN: DE63 2139 0008 0003 0298 16

BIC: GENODEF1NSH

-

Sportwart: Martin Knötzel
Tel.: **0151-28794120**

E-Mail:sportwart@norddart.de

E-Mail-Adresse für die Übersendung von Dokumenten
(z.B. Spielberichtsbögen, Aufnahmeantrag etc.): sportwart@norddart.de

Postanschrift: siehe Impressum

Vereinsregister-Nr.: 4987 KI (Finanzamt Kiel)

Regelwerk

Veröffentlicht: Freitag, 30. November 2018 14:22
Geschrieben von Frank Gosch
