



Ligaspielordnung

der Münsterland Dart-Liga

§ 1 Termine der Ligaspiele

§ 2 Spielberechtigung

§ 3 Erstellung des Ligaspielberichtes

§ 4 Mannschaftsaufstellung

§ 5 Spielregel

§ 6 Wertung der Einzel und Doppel

§ 7 Wertung der Ligaspiele

§ 8 Regelung des ML-Cup's

§ 9 Zur Dartanlage

Ligaspielordnung der Münsterland Dart – Liga

§ 1 Termine der Ligaspiele

1. Die Termine der Ligaspiele werden von der ML zu Spielzeitbeginn den Dart-Teams schriftlich bekannt gegeben. Der Ligaspieltag der ML ist der Samstag, Beginn des Spiels ist 19.00 Uhr. Bei Jugendteams ist der Spielbeginn 17.00 Uhr.
2. Ein Ligaspiel in der Hinrunde kann maximal bis zum letzten Tag der Hinrunde verschoben werden. Ein Ligaspiel der Rückrunde kann maximal bis vor den letzten Spieltag der Rückrunde verlegt werden.
Der letzte Spieltag kann nicht verschoben werden.
Wird der letzte Spieltag unerlaubter Weise verlegt werden beiden Teams die Punkte aberkannt und es wird für beide Teams ein Strafgeld für diese Ordnungswidrigkeit in Höhe von 25,00 € fällig.
3. Bei Termenschwierigkeiten müssen die beteiligten TC`s der ML (Sportwart) einen neuen Spieltermin oder einen neuen Spielort mindestens bis Mittwoch vor dem Spiel schriftlich (per E-Mail) mitteilen.
4. Kommt eine Einigung nicht zustande, ist der Sportwart unverzüglich zu informieren. Nach Rücksprache mit dem Vorstand wird ein neuer Termin innerhalb der gegebenen Frist festgelegt .
5. Ein Ligaspiel gilt als abgesagt, wenn bis spätestens Mittwoch von dem Termin die Absage bei der ML (Sportwart) schriftlich eingetroffen ist. Tritt ein Dart-Team zum Ligaspiel nicht an, wird dieses mit einer Ordnungsstrafe in Höhe von **25,00 Euro** belegt (zahlbar an den Vorstand zu Gunsten eines Benefizturniers).
6. Ein Dart – Team ist auch dann nicht angetreten, wenn nicht mindestens vier Spieler für das Team zur Verfügung stehen.
7. Tritt ein Dart – Team am Spieltag mit einer Verspätung von mehr als dreißig Minuten oder gar nicht an, wird das Spiel für dieses Team mit 0: 48 Sätzen und 0:16 Spielen und 0: 2 Punkten als verloren gewertet.
8. Bei Ausschluss oder Austritt aus der Münsterland Dart – Liga werden alle Wertungen des ausscheidenden Teams aus der Tabelle gestrichen.

§ 2 Spielberechtigung

1. Ein Spieler ist spielberechtigt, wenn die Meldegebühr für das Team und die Spielergebühr für die Spielzeit entrichtet ist. Jugendliche sind von der Spielergebühr befreit.
2. Bei Vereinswechsel in der Spielzeit kann die Spielberechtigung erst erteilt werden, wenn die Spielermeldung und die Spielergebühr bei der ML eingegangen sind. Der Spieler kann dann nach einer Sperre von zwei Pflichtspielen nach Spielplan der Münsterland Dart-Liga des neuen Vereins wieder eingesetzt werden.

3. Löst sich ein Dart-Team während der laufenden Spiele auf oder meldet sich ganz vom Spielbetrieb ab, können die betroffenen Spieler zu einem anderen Team ohne Spielsperre wechseln.
4. Setzt ein Dart-Team einen oder mehrere nicht spielberechtigte Spieler in einem Ligaspiel ein, so wird das Spiel für dieses Team mit 0:48 Sätzen 0:16 Spielen und 0:2 Punkten als verloren gewertet. Haben beide Teams einen oder mehrere nicht spielberechtigte Spieler eingesetzt, wird das Spiel für beide Teams nicht gewertet. Es wird ein Bußgeld in Höhe von **50,00 Euro** (zu Gunsten eines Benefiz Turniers) erhoben.
5. Jeder Spieler ist nur für ein Dart – Team der Münsterland Dart-Liga spielberechtigt.
6. Wechselt ein Spieler das Team, obwohl er dem alten Team noch Beiträge schuldet, wird er mit einer Spielsperre für Ligaspiele und ML–Turniere belegt, bis die geschuldeten Beiträge ausgeglichen sind.
7. Hat ein Verein mehr als ein Team gemeldet, darf der Verein (Club) pro Saison beliebig viel Spieler aus tiefer eingestuften Teams in höher eingestuften Team spielen lassen. Der maximale Einsatz eines Spielers im selben Team ist jedoch auf zwei Begegnungen pro Saison begrenzt. Beim dritten Einsatz im selben Team hat sich der betreffende Spieler im höher eingestuften Team fest gespielt.
Wechselt ein Spieler von einem höher eingestuften Team in ein niedriger eingestuftes oder gleich eingestuftes Team im selben Verein, wird er für die folgenden zwei Spieltage gesperrt (siehe Abs. 3). Wurde der wechselnde Spieler im alten Team nicht zu den Ligaspielen eingesetzt, ist er sofort spielberechtigt. Die Nachweispflicht liegt beim meldenden Verein (Vorlagen aller Spielberichte). Ein weiterer Wechsel dieses Spielers innerhalb des Vereins ist nicht mehr möglich. Der Einsatz eines Spielers/einer Spielerin aus einem tiefer eingestuften Team in ein höher eingestuftes Team ist vom Teamcaptain auf dem Spielberichtsbogen deutlich kenntlich zu machen. Die Überprüfung der Spielberechtigung erfolgt durch den Sportwart.

§ 3 Erstellung des Ligaspielberichtes

1. Über jedes Ligaspiel ist eine ordnungsgemäßer Spielbericht (ein Bericht pro Team) zu erstellen, welcher vom beiden TC's nach dem Ligaspiel zu unterschreiben ist.
2. Der TC der Heim-Mannschaft hat den Spielbericht bis **spätestens Sonntag, 15.00 Uhr nach dem Ligaspiel an den Sportwart der ML per E – Mail zu senden** oder über WhatsApp ein Foto. Sollte der Spielbericht bis zum genannten Zeitpunkt nicht bei der ML eingehen, wird das Ligaspiel für die Heimmannschaft mit 0:48 Sätzen, 00 : 16 Spielen und 0 : 2 Punkten als verloren gewertet und mit einer Ordnungsstrafe in Höhe von **25,00 Euro** (zu Gunsten eines Benefiz-Turniers) belegt.

§ 4 Mannschaftsaufstellung

1. In den Ligen der ML kann man mit 4 Spielern spielen.
Jeder Spieler darf maximal 3-mal Einzel und 2-mal Doppel spielen, verteilt auf beide Blöcke. Das heißt, ein Spieler darf in einen Block nicht alle drei Einzel und/oder beide Doppel spielen.

2. Vor Beginn des Ligaspiel trägt jeder TC, verdeckt für das andere Team die Aufstellung für den 1. Block (inklusive Passnummer) in seinen Spielbericht ein. Wenn beide TC`s ihre Aufstellung für den 1. Block erstellt haben, werden diese auf den Spielbericht der gegnerischen Mannschaft übertragen. Dasselbe gilt für den 2. Block. Das auch bitte lesbar.

§ 5 Spielregeln

1. Alle Spieler und Teams sind verpflichtet die in der ML – Spielordnung festgehaltenen Regeln zu beachten.
2. Vor einer jeden Saison wird durch den Vorstand in Abstimmung mit den TC's die Durchführungsbestimmungen der neuen Saison besprochen und festgelegt, wie sich die einzelnen Ligen zusammensetzen und wieviele Mannschaften auf- bzw. absteigen. Neue Vereine treten grundsätzlich in der zweiten Liga an.
3. Es werden im ersten Block zuerst 6 Einzel und 2 Doppel gespielt danach werden im zweiten Block wieder 6 Einzel und 2 Doppel gespielt. Nach Beendigung des ersten Block kann gewechselt werden. So können maximal 20 Spieler eingesetzt werden.
4. Abs. 1 findet Anwendung.
5. Gespielt wird in allen Einzeln und Doppeln, in allen Gruppen der ML sowie im ML-CUP, 501 Best of five straight in double out. Es kann nach Absprache mit dem TC des Gastteams auf ein oder zwei Boards gespielt werden.
6. Während des Spiels darf sich vor den Spielern nur der Schreiber aufhalten.
7. Für die ersten beiden Spiele stellt jedes Team einen freiwilligen Schreiber, danach schreibt jeweils der Verlierer des vorangegangenen Spiels.
8. Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn ein Spieler beendet Leg, Set oder Match mit weniger als drei Darts. Ein Dart der aus dem Board herausfällt oder daran abprallt, darf nicht wieder geworfen werden. Solange sich ein Spieler im Wurfbereich aufhält, ist es dem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.
9. Die erzielten Punkte werden nur dann gewertet, wenn die Spitze des Darts im zählbaren Bereich (vom äußeren Dart des Doppel-Ringsegments nach innen hin) stecken bleibt oder die Oberfläche des Boards dauerhaft berührt bis der Spieler die Darts wieder herausgezogen hat. Die Punkte zählen nur für das durch den Draht begrenzte Segment in das der Dart eindringt bzw. dessen Oberfläche die Spitze dauerhaft berührt. Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber registriert worden ist, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss, den Wurf zu überprüfen.
10. Alle Fragen hinsichtlich der zuletzt geworfenen Punktzahl oder des letzten Punktabzuges müssen vom Spieler geklärt werden bevor er erneut zu werfen beginnt. Alle späteren Reklamationen sind unzulässig.
11. Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten oder übertreten.

12. Der Schreiber (Schiedsrichter) gibt nur dann durch ein deutliches Zeichen zu erkennen, dass ein Leg, Set oder Match beendet wurde, wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Erst das Zeichen des Schreibers beendet Leg, Set oder Match. Die Darts dürfen erst nach dem Zeichen des Schreibers aus dem Board gezogen werden. Fällt nach dem eindeutigen Zeichen ein Dart aus dem Board, so gilt das Spiel trotzdem als gewonnen.
13. Der Schreiber ist Schiedsrichter für Streitigkeiten, die während des von ihm geschriebenen Spiels entstehen. Er kann bei Bedarf mit den beteiligten TC's Rücksprache halten bevor er eine Entscheidung trifft.
14. Die Schreiber haben sich während des Spiel dem Spiels ruhig zu verhalten (zum Dart – Board zu schauen), um den Spieler nicht in seiner Konzentration zu stören.
15. Die einzige Person, die während eines Spiels dem Spieler Auskunft über seine geworfene bzw. Restpunktzahl geben darf, ist der Schreiber oder der Partner im Doppel.
16. Verstößt ein Spieler gegen die LSO der Münsterland Dart-Liga, wird er in Gegenwart seines TC's vom Schreiber verwarnet. Nach der Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem erneuten Regelverstoß erzielt werden, nicht.
17. Vor Beginn des Spiels ist jeder Spieler zu einer dreiminütigen Einwurfszeit auf dem Spielboard berechtigt.
18. Handys sind während des Spielbetriebes absolut lautlos zu stellen. Verstöße werden mit 10 Euro (zu Gunsten eines Benefiz-Turniers) geahndet.
19. Ein Laptop kann nur eingesetzt werden, wenn der TC und die Spieler des anderen Teams einverstanden sind.

§ 6 Wertung der Einzel und Doppel

1. Für jedes gewonnene Einzel oder Doppel erhält ein Team 1:0 Spielerpunkte , für jedes verlorene Einzel oder Doppel 0:1 Spielerpunkte.
2. Sollte ein im Spielbericht eingetragener Spieler zum Zeitpunkt seines Einzels oder Doppels nicht zum Spiel antreten, wird dieses mit 3:0 Sätzen und 1:0 Punkten für das gegnerische Team gewertet. Es ist eine Wartezeit von fünf Minuten zulässig.

§ 7 Wertung der Ligaspiele

1. Für jedes gewonnene Ligaspiel erhält der Gewinner 2:0 Punkte, der Verlierer 0:2 Punkte, bei einem Unentschieden erhalten beide Teams 1:1 Punkte.
2. Über die Platzierung in der Tabelle entscheiden zunächst die Anzahl der gewonnen Punkte, danach die Spielerpunkte, anschließend das Satzverhältnis.
3. Für den Fall, dass sich ein Team während der Spielzeit auflöst und sich vom Ligaspielbetrieb abmeldet oder ausgeschossen wird, werden alle Spiele des Teams annulliert.

§ 8 Regelung des ML-Cup's

1. Neben den Liga-Spielen kann auch ein ML-Cup ausgespielt werden. Dies wird mit der Ligaplanung vor jeder Saison entschieden.
2. Der ML-Cup wird aus allen beteiligten Mannschaften ausgelöst und im K. O. System gespielt.
3. Bei Begegnungen zwischen Vereinen aus unterschiedlichen Ligen hat der Verein aus der 2. Liga immer Heimrecht. Alle anderen Spielpaarungen werden gespielt wie sie ausgelost worden sind. Das heißt, der Erstgezogene hat Heimrecht.
4. Es werden im 1. und im 2. Block jeweils sechs Einzel und zwei Doppel gespielt.
5. Bei Unentschieden (es zählen nur die Spiele, nicht die Legs) wird 1001, best of 3 gespielt. Hier müssen und dürfen nur die Spieler eingesetzt werden, die an dem Tag der Entscheidung mitgespielt haben (Bei Hin und Rückspiel somit, diejenigen, die beim Rückspiel dabei waren).

§ 9 Zur Dardanlage

1. Sollten Dardanlagen vor Beginn eines Ligaspiels Mängel, z. B. fehlende Oches, mangelnde Beleuchtung, nicht bespielbare Boards oder fehlende Markerboards aufweisen, ist dies im Spielbericht zu vermerken. Beim wiederholtem Verstoß kann ein Ordnungsstrafe oder das endgültige Verbot der Spielerlaubnis auf der Anlage erfolgen. Proteste sind, sofern sie auf dem Spielbericht nicht eingetragen sind, nach dem Ligaspiel nicht mehr möglich.

2. Raumverhältnisse

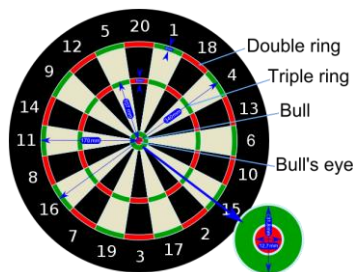
Zum Spielbetrieb müssen sich mindestens zwei Boards in einem Raum befinden.

Die Dart-Boards müssen die Segmente 1 bis 20 (London-BDO Board) aufweisen, wobei die Segmente durch eine Spinne (Drahteinteilung) erkennbar getrennt sind. Die Segmentbezeichnung (Punktzahl 1 bis 20) muss komplett vorhanden sein.

Das Board muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bulls bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste (Oche), 1,73 Meter beträgt.

Das Dart-Board muss so befestigt sein, dass das Segment der (20) schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet. Das Dart-Board darf sich während des Spiels nicht drehen.

Abgespielte, defekte oder bemalte Dart-Boards sind nicht zulässig.



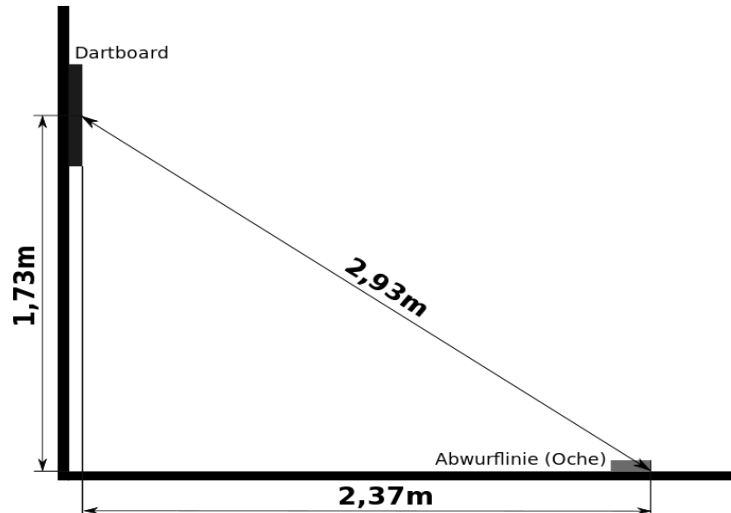
3. Freiraum

Der Freiraum hinter dem werfenden Spieler muss mindestens 60 cm betragen.

4. Markerboards

Die Markerboards müssen sich neben den Dart-Boards, rechts oder links, nicht weiter als 70 cm vom Board entfernt befinden.

5. Standleiste (Oche)



Eine Standleiste muss vorhanden sein. Die Mindesthöhe beträgt 2 cm, die Länge 60 cm. Sie muss 2,37 Meter vom Board entfernt angebracht sein, wobei die 2,37 Meter vom Dart-Board aus hinter der Standleiste aus gemessen werden müssen. Die Standleiste muss parallel zum Board angebracht werden. Andere Markierungen wie Klebeband oder Kreidestrich sind unzulässig.

6. Beleuchtung

Bis lang werden 100 Watt oder 75 Watt Halogenleuchten oder Glühbirnen angesetzt. Seit aber die EU diese Leuchten nicht mehr zulässt, gibt es Handlungsbedarf. Wir empfehlen den Einsatz von Neonröhren oder Strahlern, die so hell sind wie mindestens 75 Watt.

Der Strahler darf bis zu 1,50 m vom Board angebracht werden. Die Beleuchtungskörper müssen so angebracht werden, dass ein an der Standleiste stehender Spieler nicht geblendet wird und die Darts im Board keine Schatten werfen.