



ML-Dartliga Spielordnung

VERSION 2025

Inhalt

§ 1 Termine der Ligaspiele	2
§ 2 Spielberechtigung	3
§ 3 Erstellung des Ligaspielberichts	4
§ 4 Mannschaftsaufstellung	4
§ 5 Spielregeln	4
§ 6 Wertung der Einzel und Doppel.....	6
§ 7 Wertung der Ligaspiele	6
§ 8 Regelung des ML-Cup's.....	6
§ 9 Zur Dartanlage	7

§ 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.
 - a. Als Jugendteam (U18) qualifiziert sich ein Team mit mindestens 3 gemeldeten U18-Spielern. Der Status eines Jugendteams kann nur zu Beginn oder zur Halbserie der Saison erlangt werden und muss vom TC beim Vorstand beantragt werden.
2. Ein Ligaspiel in der Hinrunde kann maximal bis zum letzten Tag der Hinrunde (Definition: Der letzte Kalendertag vor der Rückrunde) verschoben werden. Ein Ligaspiel der Rückrunde kann maximal bis vor den letzten Spieltag der Rückrunde verlegt werden (Definition: Der letzte Kalendertag vor dem letzten Spieltag der Rückrunde).
 - a. Der letzte Spieltag der Hinrunde kann nicht nach hinten verschoben werden.
 - b. Der letzte Spieltag kann nicht verschoben werden.
 - c. Wird der letzte Spieltag unerlaubterweise 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. Ein Ligaspiel ist bis spätestens mittwochs vor dem Spieltermin durch das absagende Team, schriftlich beim Ligaleiter abzusagen. Der neue Spieltermin ist binnen einer Woche schriftlich beim Vorstand anzuzeigen. Kommt eine Einigung nicht zustande, entscheidet der Ligaleiter in Kombination mit dem Vorstand über den Termin oder in Härtefällen über das Ergebnis.
4. Tritt ein Dart-Team zum Ligaspiel (inkl. Pokal-Wettbewerb) nicht an, wird dieses mit einer Ordnungsstrafe in Höhe von 30,00 Euro belegt (zahlbar an den Vorstand zu Gunsten eines guten Zwecks) und wird mit 0:48 Sätzen, 0:16 Spielen und 0:2 Punkten als verloren gewertet. Definition Nichtantritt:
Wenn ein Team unangekündigt mit mehr als 30 Minuten Verspätung nicht am Spielort eingetroffen ist, das Spiel später als in §1 Abs. 3 absagt hat oder im Vorhinein den Nichtantritt selbst erklärt hat.
5. Ein Dart-Team ist auch dann nicht angetreten, wenn nicht mindestens vier Spieler für das Team zur Verfügung stehen.
6. Bei Ausschluss oder Austritt aus der Münsterland Dart – Liga werden alle Wertungen des ausscheidenden Teams aus der Tabelle gestrichen. Sollte ein Team in den letzten 4 Spielen zurückgezogen werden, wird eine Strafe von 50 € zugunsten eines guten Zwecks fällig.
7. Sollte ein Spiel am letzten Spieltag ohne Angaben von wichtigen Gründen abgesagt werden, steigt die Mannschaft zwangsweise ab, welche diesen Spieltag absagt.

§ 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 muss, nach Erhalt der Meldung, eine Sperre von zwei Pflichtspielen, nach Spielplan der Münsterland Dartliga, absitzen, bevor er eingesetzt werden darf. (Vereinsinterne Wechsel siehe Abs. 8)
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.
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. Es wird ein Bußgeld in Höhe von 50,00 Euro (zu Gunsten eines guten Zwecks) erhoben.
 - a. Haben beide Teams einen oder mehrere nicht spielberechtigte Spieler eingesetzt, wird das Spiel für beide Teams nicht gewertet. Das Bußgeld wird für beide Teams verhängt.
4. Jeder Spieler ist nur für ein Dart-Team der Münsterland Dart-Liga spielberechtigt.
5. Wechselt ein Spieler das Team, obwohl er dem alten Team noch Beiträge schuldet, wird er mit einer zusätzlichen Spielsperre für Ligaspiele und ML-Turniere belegt, bis die geschuldeten Beiträge ausgeglichen sind.
 - a. Entsprechende Nachweise sind dem Vorstand offenzulegen.
6. Hat ein Verein mehr als ein Team gemeldet, darf der Verein (Club) pro Saison beliebig viele Spieler aus tiefer eingestuften Teams in den höher eingestuften Teams 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.
 - a. 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.
7. Wechselt ein Spieler von einem höher eingestuften Team in ein niedriger oder gleich eingestuftes Team im selben Verein, wird er für die folgenden zwei Spieltage gesperrt (vgl. Abs. 2). Wurde der wechselnde Spieler im alten Team nicht zu den Ligaspielen eingesetzt, ist er sofort spielberechtigt. Ein weiterer Wechsel dieses Spielers innerhalb des Vereins ist nicht mehr möglich.
 - a. Ein, in ein niedriger/gleich eingestuftes Team, gewechselter Spieler darf nach §7 zwar 2 mal im höheren Team eingesetzt werden, aber darf sich durch die in §8 definierte Regel aber nicht Festspielen.

§ 3 Erstellung des Ligaspielberichts

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 24 Stunden nach Anwurf des Ligaspiels an den Ligaleiter der Liga per E – Mail zu senden oder über WhatsApp ein Foto und muss diesen in der 2K-Software eingetragen haben. Der Gast TC muss diesen anschließend in der 2k-Software bestätigen.
Sollte der Spielbericht bis zum genannten Zeitpunkt nicht bei der ML eingehen, wird das Ligaspiel für die Heimmannschaft mit 0:48 Sätzen, 0:16 Spielen und 0:2 Punkten als verloren gewertet und mit einer Ordnungsstrafe in Höhe von 25,00 Euro (zu Gunsten eines sozialen Zweckes) 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.
 - a. Wird ein Spieler an einem Spieltag widerrechtlich in mehr als den Definierten spielen eingesetzt, so wird er als nicht Spielberechtigter Spieler gewertet.
(siehe §2 Abs 4)
2. Vor Beginn des Ligaspiel trägt jeder TC, verdeckt für das andere Team die Aufstellung für den 1. Block (inklusive Passnummer) lesbar 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.

§ 5 Spielregeln

1. Alle Spieler und Teams sind verpflichtet die in der ML – Spielordnung festgehaltenen Regeln zu beachten.
2. Vor einer jeden Saison werden den TC's die Durchführungsbestimmungen der neuen Saison, durch den Vorstand, dargestellt. Zudem stellt der Vorstand zusammen mit den Ligaleitungen vor, wie sich die einzelnen Ligen zusammensetzen und wie viele Mannschaften auf- bzw. absteigen. Neue Vereine treten grundsätzlich in der untersten 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 Blocks 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 Ligen 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. Wenn auf zwei Boards geschrieben wird, dann muss auf dem ersten Board das Heim-Team die Schreiber stellen und auf dem zweiten Board das Gast-Team. Sollte auf einem Board gespielt werden, dann müssen beide Teams abwechselnd einen Schreiber stellen.

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 Spiels ruhig und neutral 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 Einwurfzeit auf dem Spielboard berechtigt.
18. Handys sind während des Spielbetriebes absolut lautlos zu stellen. Verstöße werden mit 10 Euro (zu Gunsten eines sozialen Zweckes) geahndet.
19. Ein Laptop oder PC darf grundsätzlich zum Schreiben der Spiele verwendet werden, solange der TC des anderen Teams nicht widerspricht. Materialien zum Schreiben per Hand sind vom Gastgeber vorzuhalten.

§ 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 gewonnenen 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 ausgeschlossen 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 unterklassigeren 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).
6. Für den Fall, dass sich ein Team während der Spielzeit auflöst und sich vom Ligaspielbetrieb abmeldet oder ausgeschlossen wird, wird das kommende ML-Cup Spiel für die Gegnerische Mannschaft gewertet.
7. Alle Paragraphen der LSO, mit Ausnahme von §7, finden auch im ML-Cup Anwendung.

§ 9 Zur Dartanlage

1. Allgemein

Sollten Dartanlagen 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 wiederholten Verstoß kann eine 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.

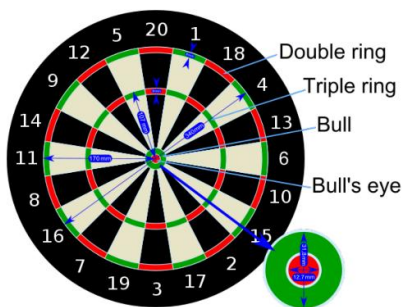
3. Freiraum

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

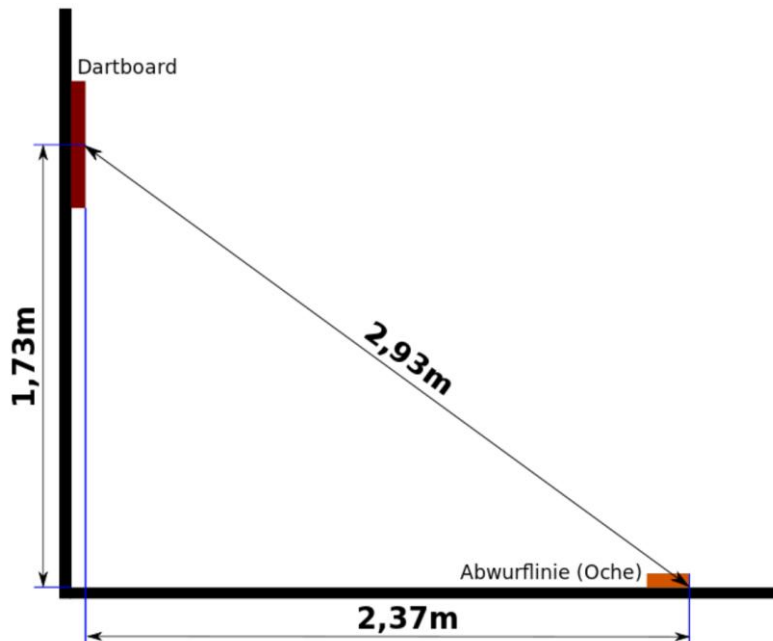
4. Markerboards

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

Wird elektronisch geschrieben darf die (elektr.-) Anzeige der Punktzahl auch oberhalb des Dart-Boards angebracht sein.



5. Standleiste



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 ausgemessen werden müssen. Die Standleiste muss parallel zum Board angebracht werden. Andere Markierungen wie Klebeband oder Kreidestrich sind unzulässig.

6. Beleuchtung

Die Beleuchtung 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. Wir empfehlen den Einsatz von Neonröhren oder Strahlern, die so hell sind wie mindestens 400 Lux.