



# **Spielordnung**

**Gültig ab März 2020**

**Allgemeine Regeln**



# Spielordnung



## Index

1. Spielvariation in den einzelnen Spielklassen
2. Spielerqualifikationen
  - 2.1 Grundvoraussetzung
  - 2.2 Wechsel
3. Anmelde- und Nachmeldegebühr
4. Wechsel eines Spielers
5. Ligastatus
6. Teamkapitän
7. Spieltechnische Voraussetzungen
8. Termine
9. Spieltermine und Spielverlegungen
10. Spielbeginn
11. Spielverlauf und Fouls
12. Nichtantritt und Disqualifikation
13. Spielmodus
14. Streitfragen
15. Ligabildung
16. Auf- und Abstieg
17. Sonderregelungen



# Spielordnung



## 1. Spielvariation in den einzelnen Spielklassen

1.1	Oberbezirksliga (BZO)	501 Double Out
1.2	Bezirksliga (BZ)	501 Double Out
1.3	A-Liga	501 Master Out
1.4	B-Liga	301 Master Out
1.5	C-Liga	301 Single Out

## 2. Spielerqualifikation Grundvoraussetzung

Zur Teilnahme am Ligaspielbetrieb in der **REMS-MURR-DART-LIGA e.V.** müssen alle Spieler beim Ligaverein in einer der Mannschaften angemeldet sein. Dies erfolgt auf dem gültigen Anmeldebogen der RMDL e.V., wobei alle Felder korrekt ausgefüllt werden müssen.

- **Ligastatus:** Auch wenn ein Spieler in einer anderen Liga spielt (DSAB, Mittlerer Neckar, uvm.) egal ob Steel oder E-Dart.
- **Die Angaben müssen von jedem Spieler persönlich unterschrieben werden. Bei einer nicht korrekt ausgefüllten Anmeldung wird der Spieler Disqualifiziert.**

2.1 Die Spieleranzahl im Anmeldeformular pro Mannschaft ist unbegrenzt.

## 3. Anmelde- und Nachmeldegebühr

Die Anmeldegebühr für die kommende Saison muss bei den Play-Off bzw. am Abschlussturnier der vergangenen Saison bezahlt sein. Dies kann vor Ort bzw. auch per Überweisung erfolgen. **Rechnungen werden am Abschlussturnier sofort erstellt und der anmeldeten Person ausgehändigt.**

3.1 Mitgliedsbeitrag  
Für jedes Mitglied sind **5 € Beitrag** pro Saison fällig

3.2 Die Nachmeldegebühr beträgt **15,00 € pro Spieler**. Der Nachgemeldete Spieler darf erst spielen, wenn die Nachmeldegebühr und der Mitgliedsbeitrag auf dem Ligakonto eingegangen ist und auf der **Teamkarte steht. Die Nachmeldegebühr werden eine Woche nach offizieller Auslosung pro Spieler fällig.**

3.3 Spielernachmeldungen sind während der laufenden Saison möglich, außer an den letzten **drei Spieltagen**. Eine Nachmeldung muss schriftlich (**Homepage – Formular Nachmeldung**) beim Internet- und Passwort erfolgen.

3.4 Sicherheitsleistung:  
Ab der Saison 1/2020 wird eine Sicherheitsleistung von jeder gemeldeten Mannschaft erhoben. Sollte eine Mannschaft Disqualifiziert werden wird diese einbehalten. Bei Abmeldung der Mannschaft wird diese ansonsten wieder ausbezahlt.



# Spielordnung



## 4. Wechsel eines Spielers

Ein Spieler darf während der laufenden Saison nicht die Mannschaft wechseln.  
Ein solcher Wechsel ist nur in der nächsten Saison möglich, wobei der Ligastatus erhalten bleibt, d.h. wenn eine Mannschaft aufgestiegen ist, gilt der neue Status.

## 5. Ligastatus

5.1 Der höchste Ligastatus eines Spielers bleibt für 2 Jahre (4 Saisons) bestehen auch wenn der Spieler in diesen 2 Jahren nicht gespielt hat.

5.2 Ein Spieler ohne Ligastatus, kann in allen Ligaklassen spielen. Hat ein Spieler bereits einen Ligastatus, gegebenenfalls aus anderen Ligen, bleibt dieser bestehen.  
**(Siehe Spielordnung Punkt 2 – Spielerqualifikation/Grundvoraussetzung)**

5.3 Den Status, den jeder einzelne Spieler/in hat, kann sich nur durch Aufstieg bzw. durch Abstieg verändern.  
Wobei es auch möglich ist, einen höherklassigen Spieler/in in eine nächst niedrigeren Klasse zu melden, wenn es der einzige höherklassige Spieler in dieser einen Mannschaft ist.  
**Zum Beispiel: In eine A-Liga Mannschaft darf ein BZ-Liga Spieler gemeldet werden.  
In eine B-Liga Mannschaft darf ein A-Liga Spieler gemeldet werden.  
In eine C-Liga Mannschaft darf ein B-Liga Spieler gemeldet werden.**

5.4 In dieser Zeit, wo bereits ein Spieler einer höheren Klasse in einer Mannschaft gemeldet ist, kann kein weiterer Spieler aus einer nächst höherer Klasse dazu gemeldet werden.

## 6. Teamkapitän

6.1 Jedes Team muss einen Teamkapitän wählen, **der seine persönlichen Daten (Telefon- bzw. Handynummer, E-Mail-Adresse sowie die derzeit gültige Postanschrift) an die Ligaleitung mitteilen muss.**

6.2 Die Teamkapitäne sind die offiziellen Ansprechpartner seines Teams.  
Sie vertreten das Team bei allen Fragen zum RMDL-Ligabetrieb.

6.3 Die Teamkapitäne sind verantwortlich für alle Maßnahmen seiner Mannschaft.

## 7. Spieltechnische Voraussetzungen

7.1 Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Spielgeräten.

7.2 Die Spieler/innen dürfen ihre eigenen Darts benutzen, sofern diese den Richtlinien entsprechen.

7.2.1 Die Darts müssen elastische Kunststoffspitzen haben.

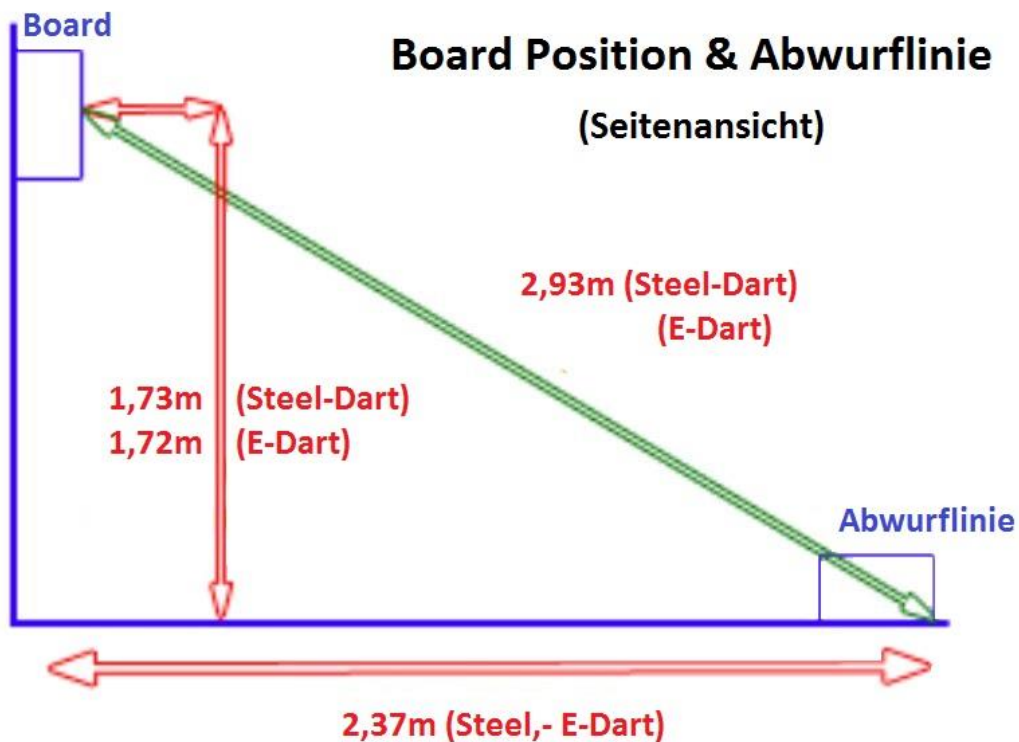
7.2.2 Die Darts dürfen nicht länger als 16,8 cm sein (Barrel und Schaft)



# Spielordnung



- 7.2.3 Das Maximalgewicht beträgt 18 g (+ max. 5 %)
- 7.2.4 Pistolen und Blasrohre sind nicht erlaubt.
- 7.3 Das Board muss bei Ligaspielen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Watt Zahl beleuchtet sein (R36 – 40 Watt, Reflektor Lampe E 27) (LED –Kalt-Weiß 5 Watt Reflektor E27)
- 7.4 **Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandte Kante 2,37 m vom Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes von Bulls - Eye und Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Bulls - Eye vom Boden, ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m.**



- 7.5 Im Zweifelsfall (unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 7.6 Das Board muss bei Spielbeginn von abgebrochenen Spitzen gesäubert sein.
- 7.7 Der Charakter der Spielstätte muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden. **Lautstärke der Musik, Fußballübertragungen**, Standort des Spielgerätes usw. liegt im Ermessen des Wirtes.



# Spielordnung



## 8. Termine

### 8.1 Die RMDL- Liga ist in zwei Saisonen geteilt.

8.1.1 Frühjahrsaison: Beginn ab März

8.1.2 Herbstsaison: Beginn September

## 9. Spieltermine und Spielverlegungen

9.1 Der jeweilige Spieltermin ist verbindlich. Abweichungen vom Spielplan sind 2-mal pro Saison (**Vor oder zurück**) möglich, in dem eine Spielverlegung mit dem gegnerischen Kapitän vereinbart und diese schriftlich (Homepage-Formular-Spielverlegung) von **beiden** Kapitänen gemeldet wurde. (Die Mannschaft die verlegt hat bekommt vom Gegner 3 Terminvorschläge ansonsten s. Punkt 9.5)

**Sollte eine Mannschaft eine Spielverlegung nicht schriftlich eingereicht haben, gilt für diese Mannschaft das Spiel als verloren.**

9.2 Eine Spielverlegung muss **drei Tage** vor dem regulären Spieltermin festgelegt sein.

**Sollte bis dahin keine Spielverlegung eingegangen sein, ist der offizielle Spieltermin verbindlich.**

9.3 In der laufenden Saison hat jede Mannschaft, das Recht maximal zwei Spiele zu verlegen.

9.4 Ein Heimrechttausch des Ligaspiels zählen nicht als Spielverlegung, muss aber beim Ligabeauftragten schriftlich gemeldet werden.

9.5 Der neue Termin muss innerhalb 14 Tagen der Liga gemeldet werden.

Können sich beide Mannschaften nicht auf einen neuen Termin einigen, setzt der Ligabeauftragte einen Spieltermin fest.

**Dieser festgesetzte Termin ist verbindlich.**

9.6 **Tritt eine Mannschaft an dem festgelegten Termin nicht an, so wird der Nichtantritt als unsportlicher Grund erkannt (\* Stern).**

9.7 Sagt eine Mannschaft kurzfristig (**weniger als 24 Stunden**) einen regulären, festgelegten oder verlegten Spieltermin ab, so verliert diese Mannschaft das Spiel. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand (Todesfall usw.)

9.8 Die letzten beiden Spieltage dürfen **nicht** verlegt werden.

## 10. Spielbeginn

10.1.1 **Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn, Samstag 19.00 Uhr, sind die Spielgeräte für die Gastmannschaft zum Einspielen vorgesehen.**

10.1.2 Wenn eine Mannschaft **45 Min.** nach der offiziellen Startzeit (19.00 Uhr) nicht angetreten ist, dann hat die Mannschaft das Spiel verloren. Der anwesende



# Spielordnung



Teamkapitän füllt seinen Spielberichtsbogen mit seinen Spielern aus und sendet ihn an die Ligaleitung.

**Sollten 4 Spieler um 19 Uhr anwesend sein, muss das Spiel angefangen werden.**

- 10.1.3 Vor dem Spiel muss der Spielberichtsbogen vollständig ausgefüllt werden. Eine nachträgliche Eintragung eines oder mehrerer Spieler/innen ist nicht zulässig. Es können max. 8 Spieler auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Somit sind 4 Auswechslungen möglich.
- 10.1.4 **Es dürfen nur Spieler, die auf den Teamkarten stehen für die jeweilige Mannschaft spielen.** Die Teamkarten sind nur gültig mit einem gültigen Lichtbildausweis. (Personal-, Krankenkassenausweis mit Bild, Führerschein usw.) Spieler die nicht auf der Teamkarte stehen, **dürfen somit auch nicht spielen!**
- 10.1.5 Eine Mannschaft kann mehrmals in der laufenden Saison mit weniger als 4 Spielern antreten. Die Spiele der fehlenden Spieler werden mit 0 : 2 als verloren gewertet.

## 11. Spielverlauf

- 11.1 Gespielt wird die jeweilige Disziplin jeder gegen jeden. Begonnen wird dabei mit den beiden Doppeln.
- 11.2 Während des gesamten Spiels, können die eingetragenen Spieler gegen einen eingetragenen Ersatzspieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder zurückgewechselt werden. Ein Auswechseln während eines laufenden Spieles ist **nicht** möglich.
- 11.3 Jeder Spieler, der von der Heimmannschaft aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen an Hand des Spielberichts Bogens, dass die richtigen Namen der Spieler aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nach dreimaligem Aufruf nicht an der Abwurfline steht, ist das Spiel **0 : 2** verloren.
- 11.4 Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen gestartet ist. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet.
- 11.5 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel, den zweiten Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf Bull's Eye entschieden, wobei die Dart's in der Scheibe stecken bleiben müssen. Der Spieler beginnt den dritten Satz, dessen Dart dem Bull's Eye am nächsten ist. Sollten beide Spieler Bull's Eye treffen muss nochmals geworfen werden, wobei die schon geworfenen Dart's in der Scheibe stecken bleiben müssen.
- 11.6 Die Abwurfline darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurfline zu beugen, auch ein Wurf neben der Linie in ihrer gedachten Verlängerung ist erlaubt.





# Spielordnung



- 11.7 Alle Dart's müssen in Richtung Scheibe geworfen werden.
- 11.8 Alle Dart's die in Richtung Spielgerät geworfen werden, gelten als geworfen, gleich ob sie registriert wurden oder von der Scheibe fallen, es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Lässt ein Spieler unabsichtlich einen Dart vor oder hinter der Abwurflinie fallen, darf er diesen aufheben und damit werfen. Jeder Spieler akzeptiert die vom Spielgerät angezeigte Punktzahl.
- 11.9 Der Automat hat im Zweifelsfall Recht, außer es stecken die geworfenen Darts und es ist ersichtlich, dass dieses Spiel korrekt beendet wurde.
- 11.10 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Dart's darauf zu achten, dass das Spielgerät seine Spielnummer anzeigt.  
Wirft ein Spieler während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
- Hat der Spieler weniger als drei Dart's geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Start/Wechsel in die richtige Spieloption gebracht und der Spieler darf nur die verbliebenen Dart's werfen, das Spiel wird normal fortgesetzt.
  - Wirft der Spieler alle drei Dart's unter der Option seines Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat der Spieler seine Wurfrunde beendet und der Gegner setzt nach Umstellen auf die Option des Gegners das Spiel fort.
- 11.11 **Fouls sind:**
- a) Ablenkendes Verhalten während der Spieler (Gegner) wirft!
  - b) Ständiges übertreten der Abwurflinie!
  - c) Absichtliches verzögern des Spieles!
  - d) Missbrauch des Gerätes (stauchen mit dem Fuß od. ähnliches) bzw. unsportliches Verhalten. Unter Missbrauch versteht man absichtliches oder unabsichtliches Eindrücken von Punkten, sollten dabei beim Gegner Punkte reingedrückt werden und werden dabei ein oder mehrere Dart's abgezogen, wird durchgedrückt und der Gegner wirft seine drei Dart's. Drückt ein Spieler sich selbst Punkte rein, so ist **dieser Satz** verloren.
  - e) Unsportlichkeiten von nicht am Ligaspiel beteiligten Ligaspielern:  
Abwertendes oder ablenkendes Verhalten eines als Gast anwesenden Ligaspielers, der nicht den spielenden Mannschaften angehört bzw. als Mannschaftsmitglied nicht auf der Spielerliste steht, wird vom Disziplinarausschuss mit einer Spielsperre von **mindestens zwei Ligaspielen bestraft**.
  - f) Belästigung von Gastspielern während eines Ligaspieles: Bei wiederholtem Male einer Behinderung oder Belästigung eines Spielers der Gastmannschaft wird die Gaststätte mit einer **Heimspielsperre** für alle in dieser Gaststätte





# Spielordnung



gemeldeten Mannschaften von mindestens **zwei Spieltagen**, d.h. die Heimspiele die betroffenen Spieler bzw. Mannschaften müssen beim Gegner gespielt werden. **Bei einem Nichtantritt wird unsportliches Verhalten zu Grunde gelegt, die Mannschaft wird disqualifiziert.**

- g) Tätlichkeiten eines Spielers während oder nach einem Spiel werden mit **sofortigem und dauerhaftem Ausschluss aus der Liga bestraft**. Vorfälle dieser Art müssen dem Ligabeauftragten gemeldet werden. Eine endgültige Entscheidung unterliegt dem Disziplinarausschuss.

- 11.12 Eine Mannschaft bei deren Ligaspiel die Punkte a) bis g) zutreffen hat das Recht das Spiel zu unterbrechen. **(unverzüglich Ligabeauftragten kontaktieren)**
- 11.13 Sollte ein Spielgerät **fortlaufend falsche Punkte anzeigen, muss die Partie abgebrochen und der Ligabeauftragte verständigt werden**. Das Spiel wird dann an einem vom Ligabeauftragten festgelegten Zeitpunkt nachgeholt. Sollte sich in dem Spiellokal ein weiterer Dartautomat befinden und dieses in Ordnung sein, **muss** das Spiel auf diesem Gerät fortgesetzt werden.
- 11.14 Nach der letzten Spielpaarung müssen die Mannschaftskapitäne der **spielenden** Mannschaften den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.
- 11.15 Nach einer geleisteten Unterschrift ist eine Reklamation zum Spiel nicht mehr zulässig.
- 11.16 **Hat ein Mannschaftskapitän Anlass zur Unterschriftsverweigerung, hat er unverzüglich dies schriftlich dem Ligabeauftragten mitzuteilen. Der Kapitän wird dann zu dieser Sache angehört.**
- 11.17 Nach dem Spielende muss das Spielergebnis vom Kapitän der Heimmannschaft, über die **(Homepage - Formular Ergebnis übermitteln)** bis spätestens **Montagabend 20.00 Uhr** an den Ligabeauftragten übermittelt werden. Die Spielberichtsbögen müssen von beiden Kapitänen unterschrieben und aufbewahrt werden. Es werden keine Ergebnisse per SMS akzeptiert und gelten somit als nicht gesendet.
- Bei nicht Eingang bis spätestens Montag 20.00 Uhr wird ein Stern \* erteilt. Im Wiederholungsfall wird das Spiel mit **0:18 - 0:36 / 0:20 - 0:40** gewertet.
- 11.18 Eine Mannschaft die gegen eine Regel der Spielordnung verstößt, erhält eine Verwarnung, d.h. hinter dem Mannschaftsname auf der Tabelle steht ein **(\*Stern)**



# Spielordnung



## 12. Nichtantritt und Disqualifikationen:

- 12.1 Tritt eine Mannschaft nicht in der angesetzten Zeit an, hat sie das Spiel verloren.
- 12.2 Eine Mannschaft die zweimal nicht antritt, wird für die ganze Saison disqualifiziert, wobei der Spielerstatus nicht verloren geht (**\*\*\* Sterne**).
- 12.3 Bei Disqualifikation bleibt der Status der gespielten Saison erhalten. Disqualifizierte Mannschaften steigen nicht ab und nicht auf.
- 12.3 Ein Nichtantritt an den letzten drei Spieltagen wird mit sofortiger Disqualifikation bestraft, wobei der Spielerstatus der Spieler/innen erhalten bleibt (**\*\*\* Sterne**).
- 12.4 Sollte eine Mannschaft während einer Saison, egal aus welchen Gründen, disqualifiziert werden, werden die schon gespielten Paarungen für die gegnerische Mannschaft gut geschrieben, d.h. für eine Mannschaft die ihr Spiel gegen eine disqualifizierte Mannschaft bereits verloren hatte, werden diese Minuspunkte nachträglich in Pluspunkte umgeschrieben in der Vor- und Rückrunde.
- 12.5 Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an wird sie sofort disqualifiziert, wobei der Spielerstatus erhalten bleibt (**\*\*\* Sterne**).
- 12.6 Ein Nichtantritt aus unsportlichen Gründen ist auch, wenn eine Mannschaft trotz einem **0: 18** oder **0: 20** Spielverlust sich in der Tabelle nicht mehr verschlechtern kann und aus diesem Grund nicht mehr antritt (**\*\*\* Sterne**).
- 12.7 Tritt eine Mannschaft zu dem Play - Offs nicht an verfallen die Preisgelder zu Gunsten der RMDL e.V. (**\*\*\* Sterne**)

## 13. Spielmodus:

- 13.1 Vor den Einzelpaarungen werden zwei Doppel auf zwei Gewinnsätze gespielt und zwei Doppel nach der zweiten Runde. Es gilt folgende Formation:  
**H1 + H2 gegen G1 + G2 und H3 + H4 gegen G3 + G4**  
**H1 + H2 gegen G3 + G4 und H3 + H4 gegen G1 + G2**
- 13.2 Nach dem Doppelspiel folgen die Einzelspiele in der auf dem Spielberichts-bogen stehenden Reihenfolge. Sollte ein Spieler aus zeitlichen Gründen seine vier Einzelspiele vorziehen wollen, setzt das das Einverständnis des gegnerischen Kapitäns voraus.
- 13.3 Steht ein Ligaspiel nach den Doppel- und Einzelspielen unentschieden, werden **1 : 1** Punkte verteilt



# Spielordnung



## 14. Streitfragen:

- 14.1 **Sämtliche Streitfragen die den Ligabetrieb betreffen, werden vom Disziplinarausschuss geregelt. (1. Vorstand, 2. Vorstand, Ligabeauftragter)**
- 14.2 **Streitfragen die, die Mannschaften in den einzelnen Spielklassen und Gruppen betreffen, werden vom Disziplinarausschuss und mit den jeweilig betroffenen Mannschaftskapitänen geregelt.**
- 14.3 **Eine Entscheidung des Disziplinarausschusses ist endgültig und kann nicht angefochten werden!**

## 15. Ligabildung:

- 15.1 Der Aufnahmeantrag zur Aufnahme als Mitglied kann einzeln oder durch die Mannschaften erfolgen. Mitglieder können nur natürliche Personen werden. Jede natürliche Person oder die ganze Mannschaft kann als Mitglied / Mitglieder abgelehnt werden.
- 15.2 Mannschaften die in anderen Ligen in einer höheren Klasse spielen, werden bei einer Neuanmeldung in eine höhere Spielklasse gesetzt.
- 15.3 Bei Neuformierung einer Mannschaft, wird die bisherige Klassenzugehörigkeit zu Grunde gelegt.

## 16. Auf- und Abstieg:

Der Auf- und Abstieg von Mannschaften in den einzelnen Spielklassen wird vom Vorstand individuell geregelt. Steigt eine Mannschaft regulär auf oder ab, ändert sich der Spielerstatus der in der Mannschaft gemeldeten Spieler. Der Erstplatzierte muss aufsteigen und der Zweitplatzierte steigt nach Bedarf auf. **Diese Entscheidung trifft die Vorstandschaft.**

## 17. Sonderregelungen:

**Über Ausnahmen die die Spielordnung betreffen, entscheidet die Vorstandschaft.**

**Frühere Spielordnungen sind mit Herausgabe dieser Spielordnung ungültig!**

Backnang, März 2020

1. Vorsitzender Hermann Schaupp

2. Vorsitzender Norbert Wolf

Ligabeauftragte Bettina Budjin

**Die Spielordnung ist ohne persönliche Unterschrift gültig.**