§1 Teamanmeldung / Spielermeldung

1. Eine aktive Spielberechtigung für Spieler und Team liegt vor, wenn ein Anmeldeformular ausgefüllt wurde und die Startgebühr/Meldegebühr für das laufende Jahr überwiesen wurde. Spieler, die sich für eine Mannschaft melden, dürfen innerhalb der Dartliga Hannover nur für das Team in der Saison spielen, bei dem sie in der Saison beim Sportwart gemeldet sind.
2. Ein Team, das sich melden möchte, muss nicht zwangsläufig einem Verein angehören. Es ist aber wünschenswert.
3. Eine Teamanmeldung muss vier Wochen vor Saisonstart erfolgen, und die Startgebühr muss spätestens zwei Wochen vor Saisonstart bezahlt sein.
4. Ein Team muss aus mindestens vier Spielern bestehen.
5. Neue Spieler, die noch nicht in einem Team gemeldet wurden, dürfen in der laufenden Saison jederzeit einsteigen und nachgemeldet werden – außer an den letzten zwei Spieltagen der laufenden Saison.
6. Alle Spieler und Teams müssen sich an diese Ordnung halten. Im Verletzungsfall können sie u. a. von der jeweiligen Veranstaltung/dem jeweiligen Wettbewerb ausgeschlossen werden.

---

§2 Nachmeldungen

1. Als Nachmeldung gilt, wenn ein Spieler nach Saisonstart teamlos ist und nun in einer Mannschaft spielen möchte. Nachmeldungen sind grundsätzlich jederzeit möglich – außer zu den letzten beiden Spieltagen. Die Nachmeldung ist erfolgt, wenn der neue Spieler die Nachmeldegebühr an die Dartliga Hannover überwiesen hat und der Eingang der Zahlung dem Kapitän bestätigt wurde. Sollte dies unterbleiben und der Spieler trotzdem in einem Ligaspiel aufgestellt werden, wird das gesamte Spiel der nachmeldenden Mannschaft als verloren gewertet.

---

§3 Zahlungen

1. Zahlungen jeglicher Art können nur verarbeitet werden, wenn auf dem Überweisungsträger immer der Mannschaftsname, der Vor- und Zuname oder die auf der Rechnung angegebene Belegnummer genannt wird.

---

§4 Staffeleinteilungen

1. Grundsätzlich sollten alle neu gemeldeten Teams in der untersten Klasse anfangen.
2. Es wird darauf geachtet, dass keine zu kleinen Staffeln entstehen. Daher kann eine Einstufung neu gemeldeter Teams auf Höherstufung nicht garantiert werden, sondern ist ligasaisonabhängig, wo die Eingruppierung bei einer Erstanmeldung stattfindet. Ein Team hat keinen Anspruch auf Höhergruppierung.
3. Eine Höhergruppierung bei der Erstanmeldung wird dem Team durch die Ligaleitung/den Sportwart mitgeteilt.
4. Staffelanzahl: Die Anzahl der Staffeln ist geplant/angedacht für (nur möglich bei entsprechender Teilnehmerzahl):

- 1× Masters League (MSL)
- 2× Bezirks-Oberliga (BZO)
- 4× Bezirks-Liga (BZL)
- 8× Kreis-Oberliga (KOL)
- 16× Kreis-Liga (KRL)

---

§5 Aufsteiger- und Absteigerregelung

1. Es gibt fünf bis sieben Teams in einer Staffel:

- **Masters League**: 2× Absteiger
- **Bezirks-Oberliga**: 2× Aufsteiger und 4× Absteiger pro Staffel bei 10 Teams
- **Bezirks-Liga**: 2× Aufsteiger und 4× Absteiger pro Staffel bei 10 Teams
- **Kreis-Oberliga**: 2× Aufsteiger und 4× Absteiger pro Staffel bei 10 Teams
- **Kreis-Liga**: 2× Aufsteiger pro Staffel

Kurz: Es gibt – außer in der Masters League – immer pro Staffel zwei Aufsteiger-Team und vier Absteiger-Team bei 10 Teams in einer Staffel. Zwei Absteiger-Teams bei 8 Teams in einer Staffel.

---

§6 Saison

1. Ein Team tritt an 18 Spieltagen gegen 9 andere Teams mit einer Hinrunde und einer Rückrunde an (vorausgesetzt, die Staffel ist mit 10 Teams belegt).
2. Alle zwei Wochen ca. ein Ligaspiel. Eine Saison wird pro Jahr gespielt. Jede Saison dauert von ca. Februar bis Oktober.
3. Ist ein Spieler oder ein Team bei der Ligen- oder Special-Ehrung im Rahmen der Meisterschaften oder des Jahresabschlussturniers nicht anwesend, können ihre Preise durch Teamvertreter in Empfang genommen oder im

Nachhinein in Eigenregie der Geehrten abgeholt werden. Der Abholungsort wird abgesprochen.

4. Es wird vermieden Ligaspiele in Ferienzeiten zu planen. Es ist aber jedem Team möglich Spielverlegungen in diesem Zeitraum zu tätigen und zu spielen.

---

§7 Spielmodus

- **Masters League (MSL)**: 501 Double Out – Best of 5
- **Bezirks-Oberliga (BZO)**: 501 Double Out – Best of 5
- **Bezirks-Liga (BZL)**: 501 Double Out – Best of 5
- **Kreis-Oberliga (KOL)**: 501 Double Out – Best of 3
- **Kreis-Liga (KRL)**: 501 Double Out – Best of 3

1. Bei allen Wettkämpfen wird – wenn nicht ausdrücklich anders angegeben – 501, Straight In und Double Out gespielt.
2. Das Spiel beginnt immer das Heimteam (Heimspieler). Durch eine Hin- und Rückrunde wird garantiert, dass jedes Team einmal gegen den Gegenspieler als Heimspieler beginnt. Bei Best of 3 Legs wird beim Stand von 1:1, bei Best of 5 Legs beim Stand von 2:2 ausgebullt, wer das letzte Leg beginnen darf.
3. **Schreiber:** Pro Ligaspiel werden an den zwei Boards auch zwei Schreiber benötigt. Es ist jeweils ein Schreiber der Heimmannschaft und ein Schreiber der Gastmannschaft zu stellen.

---

§8 Spieltage und Spielverlegung

1. Ein Punktspiel muss grundsätzlich an dem vorgegebenen Spieltag ausgetragen werden.
2. Ein Spiel gilt als beendet, wenn die Kapitäne beider Teams den Spielberichtsbogen unterschrieben haben.
3. Ein Punktspiel ist auch bei bestehenden Mängeln in jedem Fall auszutragen bzw. zu Ende zu spielen. Bei berechtigten Protesten und bei nicht beendeten Spielen entscheidet der Sportwart über eine Neuansetzung des Spiels. Gleiches gilt grundsätzlich auch bei allen schweren Verstößen gegen die Sport- und Wettkampfordnung.
4. Spieltage ergeben sich aus dem Spielplan. Der festgelegte Spieltag ist der Freitag um 19:00 Uhr, wenn die Heimmannschaft keinen Wunsch angibt. Auf Wunsch einer Mannschaft kann dieser auch auf Samstag, Sonntag und eine Wunschzeit umgelegt werden. Sollte keine Kommunikation zwischen den Teamkapitänen stattfinden, gilt der Spieltag im Spielplan und die Anwurfzeit der Heimmannschaft als Spieltermin.
5. Eine Spielverlegung ist dem Ligaleiter/Sportwart mit einem neuen, abgestimmten Tag und Uhrzeit zu melden. Beide Kapitäne haben über ihren

Kapitäns-LOGIN die Spielverlegung zu beantragen und zu bestätigen. Nach der Bestätigung durch die Ligaleitung wird der Termin im System auf das neue Datum umgeändert und die Kapitäne werden informiert.

6. Sollte die Verlegung nicht über den Kapitäns-LOGIN möglich sein, ist folgend zu verfahren: Der Kapitän, der das Spiel verlegen möchte, sollte dies in einer Mail an den Ligaleiter/Sportwart tätigen. Der Kapitän der Gegnermannschaft ist in der Mail in CC zu setzen.
7. Eine Spielverlegung ist spätestens fünf volle Tage vor dem angesetzten Spieltag zu beantragen bzw. zu melden – außer beide Teams sind mit einer kurzfristigen Verlegung einverstanden.
8. Ein verlegtes Spiel kann nicht erneut verschoben werden.
9. Das erste Ligaspiel darf nicht vorgeholt und das letzte Ligaspiel nicht nachgeholt werden.
10. Sollte ein Team 24 Stunden vor Spielbeginn das Spiel absagen oder zu einem Spieltag nicht erscheinen, zählt das Spiel für die andere Mannschaft automatisch als gewonnen.
11. Eine Spielverlegung gilt als genehmigt, wenn sie in der Ligaverwaltung online eingetragen wurde.
12. Der Sportwart behält sich allerdings das Recht vor, gegen oder für eine Spielverlegung zu entscheiden.

---

§9 Nichtantritt zum Ligaspiel

1. Wenn ein Team 30 Minuten nach der offiziell angegebenen Anwurfzeit nicht erschienen ist, hat es das Match verloren. Als Nachweis hat der Teamkapitän der anwesenden Mannschaft sofort Kontakt per Mail zum Sportwart aufzunehmen. Zusätzlich ist eine Mitteilung zum Nichtantritt auf dem Spielberichtsbogen durch das anwesende Team durchzuführen, und dieser Spielberichtsbogen ist unverzüglich an den Sportwart per E-Mail zu senden.

---

§10 Spielunterbrechungen

1. Spielunterbrechungen sind grundsätzlich nur bei begründeten Anlässen wie gesundheitlichen Beschwerden etc. zulässig. Spielunterbrechungen während eines laufenden Legs sollten aus Gründen der Fairness vermieden werden. Getränkewünsche, Raucherpausen oder Toilettengänge sollten vor oder nach dem jeweiligen Leg vorgenommen werden.

---

§11 Spielabschluss

1. Das Ligaspiel endet nach dem 20. Spiel. Die Teamkapitäne zählen jeweils ihre Punkte zusammen und tragen diese dann auf dem offiziellen Spielberichtsbogen ein. Dieser wird anschließend von beiden Teamkapitänen unterschrieben.

---

§12 Duellaufstellung / Auswechselungen

1. Ein Team darf in einer Begegnung Spieler auswechseln. Ein erneutes Einwechseln/Rückwechseln der Spieler ist nur an dieselbe Position möglich. Also: Spieler 3 tauscht im 2. Einzelblock. Dann kann derselbe Spieler im 3. Einzelblock nur wieder mit Spieler 3 zurücktauschen.
2. Spielaufstellung (1. Einzelblock):
    1. Einzel (Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 1)
    2. Einzel (Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 2)
    3. Einzel (Team A Spieler 3 vs. Team B Spieler 3)
    4. Einzel (Team A Spieler 4 vs. Team B Spieler 4)
3. Spielaufstellung (2. Einzelblock):
    1. Einzel (Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 2)
    2. Einzel (Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 1)
    3. Einzel (Team A Spieler 3 vs. Team B Spieler 4)
    4. Einzel (Team A Spieler 4 vs. Team B Spieler 3)
4. Spielaufstellung (1. Doppelblock):

- Doppel 1 (Team A Spieler 1 und 2 vs. Team B Spieler 1 und 2)
- Doppel 2 (Team A Spieler 3 und 4 vs. Team B Spieler 3 und 4)

5. Spielaufstellung (3. Einzelblock):
    1. Einzel (Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 4)
    2. Einzel (Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 3)
    3. Einzel (Team A Spieler 3 vs. Team B Spieler 2)
    4. Einzel (Team A Spieler 4 vs. Team B Spieler 1)

6. Spielaufstellung (4. Einzelblock):
    1. Einzel (Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 3)
    2. Einzel (Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 4)
    3. Einzel (Team A Spieler 3 vs. Team B Spieler 1)
    4. Einzel (Team A Spieler 4 vs. Team B Spieler 2)
7. Spielaufstellung (2. Doppelblock):

- Doppel 1 (Team A Spieler 1 und 2 vs. Team B Spieler 3 und 4)
- Doppel 2 (Team A Spieler 3 und 4 vs. Team B Spieler 1 und 2)

8. Einzelblock:
    - a. Wichtig ist: Im Einzelduell bleibt Spieler 1 im 1. Einzelblock auch im 2. Einzelblock Spieler 1, außer er wird durch einen anderen Spieler (nicht Spieler 2, 3, 4) ausgewechselt.
    - b. Spieler 1 bleibt Spieler 1 und kann an keine andere Position geschrieben werden.
    - c. Spieler 2 bleibt Spieler 2 und kann an keine andere Position geschrieben werden.
    - d. Spieler 3 bleibt Spieler 3 und kann an keine andere Position geschrieben werden.
    - e. Spieler 4 bleibt Spieler 4 und kann an keine andere Position geschrieben werden.
9. Doppelblock:
    - a. Dort können die Paarungen im ersten Block wieder frei aufgestellt werden. Doch genauso gilt: Wer im 1. Doppelblock im Doppelduell Spieler 1 ist, ist im 2. Doppelblock auch Spieler 1 – außer er wird durch einen anderen Spieler (nicht Spieler 2, 3 oder 4) ersetzt.
10. Ein Spieler darf nie gegen denselben Gegenspieler erneut antreten. Daher werden die Einzelduell-Spieler in der Reihenfolge verschoben und im Doppel die Doppelpaarungen der Mannschaften getauscht.
11. Vor Spielbeginn ist von beiden Teamkapitänen der erste Einzelspielerblock vollständig auszufüllen.
12. Nach Beginn der Spiele des 1. Einzelspielerblocks ist der 2. Einzelspielerblock vollständig auszufüllen (Spielerauswechslungen sind ab jetzt möglich).
13. Nach Beginn der Spiele des 2. Einzelspielerblocks ist der 1. Doppelspielerblock vollständig auszufüllen.
14. Nach Beginn der Spiele des 1. Doppelspielerblocks ist der 3. Einzelspielerblock vollständig auszufüllen.
15. Nach Beginn der Spiele des 3. Einzelspielerblocks ist der 4. Einzelspielerblock vollständig auszufüllen.
16. Nach Beginn der Spiele des 4. Einzelspielerblocks ist der 2. Doppelspielerblock vollständig auszufüllen.
17. Maximale Legs- und Punktezahl im Spiel:

- (2 Legs – Best of 3 Legs = 40:0 Legs / 20:0 Punkte)
- (3 Legs – Best of 5 Legs = 60:0 Legs / 20:0 Punkte)

18. Die Doppel werden auf einen Score (einen Teamscore pro Team) jeweils gespielt und sollten möglichst gleichzeitig stattfinden. Sollte es aus Platzgründen nicht möglich sein, so ist der Gastkapitän um Einverständnis zu bitten.

---

§13 Warm-Up

1. Dem Gastteam muss vor dem Ligaspiel die Gelegenheit gegeben werden, sich mindestens 20 Minuten einzuspielen. Ein Board sollte der Gastmannschaft zum Warmwerfen zur Verfügung gestellt werden. (Fair-Play-Gedanke)

---

§14 Anwurf

1. Das Spiel kommt zustande, wenn beide Mannschaften mindestens in Mindestspielstärke antreten. Die Mindeststärke eines Teams sind 3 Spieler. Sollstärke eines Teams sind 4 Spieler.
2. Fehlt ein Spieler zur Sollstärke, werden die unvollständigen Einzel (Doppel) als verloren gewertet.
3. Alle Darts müssen nacheinander von demselben Spieler geworfen werden.
4. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg, Set oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
5. Jeder geworfene Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
6. Ein Dart gilt als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung vorausgegangen ist.
7. Dies gilt nicht, wenn der Dart lediglich beim Aufnehmen aus der Hand fällt.
8. Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss losgelassen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
9. Wünscht ein Spieler, einen Dart von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standlinie befindet.
10. Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Ringes stecken bleibt oder wenn der Dart das Board dort mit der Spitze berührt und die Punkte vom Schreiber oder ggf. Caller bereits notiert bzw. aufgerufen wurden.
11. Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart mit der Spitze zuerst eindringt, wenn der Dart zugleich die Boardoberfläche mit der Spitze berührt.
12. Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber registriert und bekannt gegeben worden ist.

13. Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr zulässig.
14. Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktionen unzulässig.
15. Der Punktestand und die erzielten Punkte müssen klar und leserlich in Sichtweite vor den Spielern und dem Schiedsrichter auf einem Punktezettel, einer Punktetafel oder einem digitalen Zählgerät notiert werden.
16. Jede Punktzahl und jede Subtraktion müssen vom Schiedsrichter, Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss vor dem nächsten Wurf geschehen. Überprüfungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen durchgeführt werden, bevor der gleiche Spieler wieder wirft.
17. Der werfende Spieler kann den Schiedsrichter oder Schreiber über die Höhe seiner Punktzahl oder seine Restpunktzahl befragen. Es darf ihm aber nicht gesagt werden, wie das Leg, Set oder Match zu beenden ist. Checkout-Vorschläge sind bei digitalen Zählgeräten zu deaktivieren.
18. Das benötigte Doppel darf weder vom Schreiber noch vom Schiedsrichter abweichend vom tatsächlichen Wert bezeichnet werden (z. B. nicht Doppel 16, sondern 32).
19. Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegenspieler nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.
20. Der Gegner eines Spielers muss sich während dessen Wurf mindestens 50 cm hinter diesem aufhalten.
21. Vor Beginn des Satzes werden die Spielpaarungen vom Spielberichtsbogen durch den Heimkapitän aufgerufen, und die aufgerufenen Spieler müssen sich zu den Geräten begeben.
22. Wenn ein Spieler sich nicht unverzüglich (max. 5 Minuten) an der Abwurflinie einfindet, nachdem er aufgerufen wurde, ist das Set für dessen Team verloren.
23. Der Spieler des Heimteams hat immer im ersten Leg Anwurf. (Bei einem z. B. 2:2 in Legs beim Best of 5 siehe Ausbullen)
24. Bevor ein Spieler wirft, muss er sich vergewissern, ob ggf. das Tablet seinen eigenen Score anzeigt.
25. Darts, die nicht in der Scheibe stecken bleiben, sind als geworfen zu werten, unabhängig davon, ob Punkte erzielt wurden oder nicht. Auf keinen Fall darf nachgeworfen werden.
26. Sofern keine eindeutige Wurfbewegung erkennbar war, darf ein aus der Hand gefallener Dart aufgehoben und geworfen werden.
27. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster z. B. (2 Legs – Best of 3 Legs) oder (3 Legs – Best of 5 Legs) für sich entscheiden kann.
28. Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel schon getroffen hat, irrtümlich noch einen Dart nach, zählen diese Punkte nicht, wenn der Spieler durch den zuvor geworfenen Dart das Leg, Set oder Match beendet hat.
29. Es gilt die No-Score-Regel. Das bedeutet: Erzielt ein Spieler mehr Punkte als seine Restpunktzahl, ist der Wurf ungültig (No Score).
30. Der erste Spieler oder das erste Team, der (das) die Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf null reduziert, ist Sieger des Legs, Sets oder Matches.
31. Es wird als Fair Play angesehen, wenn der/die Spieler/in nach dem gewonnenen Spiel dem Gegner die Hand gibt bzw. abschlägt und dann erst seine Darts aus dem Board zieht.

§15 Ausbullen

1. Beide Spieler werfen bei Gleichstand (z. B. 2:2 beim Best of 5 Legs) nacheinander einen Dart auf Vollbull. Dabei beginnt der Spieler des Heimteams. Sofern beide Spieler ihre Darts im Vollbull (bzw. beide Spieler ihre Darts im Halbbull) vorfinden, wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge ausgebullt.
2. Beim Doppel-/Teamspiel bull(en) nun die beiden anderen Spieler/innen aus.
3. Trifft der erste Spieler das Vollbull/Halbbull, wird der Dart aus dem Vollbull/Halbbull gezogen. Für alle anderen Segmente gilt das nicht. Bleibt der geworfene Dart nicht im Board stecken, muss der Spieler noch einmal werfen. Steckt der Dart im Board – dazu zählt auch die schwarze Umrandung des Doppelringes – wird er gewertet.
4. Die in anderen Ligen gängigen Regelungen, wie zum Beispiel, dass Würfe außerhalb des Triple-Ringes noch einmal wiederholt werden dürfen, gelten nicht.
5. Der Spieler, dessen Dart im Vollbull steckt oder näher dran ist, beginnt das Spiel.

§16 Spielbericht

1. Das Ausfüllen des Spielberichtsbogens ist empfehlenswert.
2. Alle Spieler, die an dem Ligaspiel teilnehmen sollen, müssen vor Beginn eingetragen sein, auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht anwesend sind. Nachdem das Spiel begonnen hat, ist eine Nachtragung von Spielern unzulässig.
3. Grundsätzlich füllt jedes Team seine Aufstellung auf einem separaten Spielberichtsbogen aus. Nach dem Eintragen treffen sich die Kapitäne, um die Spielaufstellungen zu übernehmen und ggf. gleich in die 2K-Dartsoftware einzutragen.
4. Abweichungen, dass nur ein Spielberichtsbogen ausgefüllt wird, sind in Absprache unter den Kapitänen natürlich möglich.
5. Es können maximal 20 Spieler einer Mannschaft eingetragen werden, die jedoch nicht zwangsläufig zum Einsatz kommen müssen.
6. Wenn ein Spiel z. B. in der 22. Kalenderwoche des Jahres terminiert wurde und am Freitag stattgefunden hat, hat das Heimteam Zeit bis zum Ende der 22. Kalenderwoche, Sonntag, 23:59 Uhr, die Ergebnisse und Bestleistungen in der Onlinedatenbank über seinen Kapitäns-Login einzutragen.
7. Der Kapitän der Gastmannschaft hat die Einträge über seinen Kapitäns-Login in der Datenbank bis Montag, 23:59 Uhr der Folgewoche des Spiels, in der Onlinedatenbank auf Richtigkeit zu bestätigen.
8. Wenn das Eintragen in die Onlinedatenbank durch den Heimteamkapitän oder seinen Vertreter nicht klappt, gilt Folgendes: Der Heimteamkapitän hat bis spätestens 24 Stunden nach dem Ligaspiel den Spielbericht an sportwart@dartliga-hannover.de als PDF- oder JPG-Datei zu übersenden. Die

Eintragung wird vom Sportwart getätigt und bestätigt. Jede Eintragung durch den Sportwart wird mit zusätzlichen Kosten für das Heimteam veranschlagt, das die Eintragung nicht selbst vornimmt. Zusatzkosten: 5 Euro pro Spielbericht.

9. Für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes in der Onlinedatenbank ist der Heimteamkapitän verantwortlich.
10. Beide Teamkapitäne haben das Recht, sachliche, das Spiel betreffende Eintragungen vorzunehmen bzw. vornehmen zu lassen durch einen Beauftragten.
11. Kann ein im Spielberichtsformular eingetragener Spieler nach Spielbeginn ein Spiel oder mehrere Spiele nicht antreten oder nicht zu Ende bestreiten, wird dieses Spiel bzw. werden diese Spiele gegen ihn gewertet.
12. Wenn nach dem abgeschlossenen Ligaspiel ein Spielbericht eingetragen wurde und beide Kapitäne in der 2K-Dartsoftware den Spielbericht bestätigt haben, zählt dieser als bestätigter Nachweis über das Ligaspiel.

---

§17 Punkteregeln

1. Sieg = 2 Punkte
2. Unentschieden = je Team 1 Punkt
3. Verlierer = 0 Punkte
4. Wirft ein Spieler eine Bestleistung (180er / Highfinish ab 100 / Shortgame von 9 bis 18 Darts / Highscore von 160 bis 177 / Bullfinish von 50 bis 170), werden keine zusätzlichen Punkte in der Rangliste vergeben, aber im Bestleistungsranking wird für jede Bestleistung eine Eintragung vergeben.
5. Sollte am Ende der Saison Punktgleichstand herrschen, zählt als Erstes die positiven Punkte, dann die gewonnenen Sets, dann gewonnenen Legs, dann Leg-Differenz, dann Spiele gewonnen, dann Anzahl Spiele, dann direkter Vergleich.

---

§18 Festspielregel

1. Wenn ein Club/Verein z. B. mehrere Teams meldet, z. B. Musterteam A und Musterteam B mit jeweils eigenen Spielern pro Team, zählt folgende Regelung:

   a. Spieler aus nachrangigen Teams (bezugnehmend auf die Bezeichnung A-Team, B-Team etc.) dürfen pro Saison zweimal in einer höheren Klasse/Liga eingesetzt werden.
   b. Mit dem zweiten Einsatz ist der betreffende Spieler in dem vorrangigen Team festgespielt.
   c. Pro Halbsaison kann sich ein Spieler nur einmal in einem höherrangigen Team festspielen.

d. Dabei gilt die alphabetische Reihenfolge der Teams (Beispiel: C-Teamspieler dürfen zusätzlich im B- und A-Team, nicht aber im D-Team des Vereins eingesetzt werden).
e. Ein Spieler ist in dem Team festgespielt, in dem er das zweite Mal höhergespielt hat.
f. Ein Spieler ist, nachdem er sich in einem höherrangigen Team festgespielt hat, bis zur Beendigung der betreffenden Saison nur noch für dieses Team spielberechtigt.
g. Ein weiteres Höherspielen ist nicht mehr zulässig. Der zeitgleiche Einsatz eines Spielers in mehr als einem Team ist nicht zulässig. Ein Spieler, der im Spielbericht aufgeführt ist, ist während der Dauer des gesamten Spiels nur für dieses Team spielberechtigt.

---

§19 Streitfragen

1. Bei Streitfragen haben sich zunächst die Teamkapitäne zu einigen. Sofern keine Übereinkunft erzielt werden konnte, ist der Ligaleiter/Sportwart schriftlich per E-Mail innerhalb von 24 Std. zu kontaktieren.
2. Entspricht der Spielverlauf nicht dem Regelwerk, sind Missstände oder Unregelmäßigkeiten auf dem Spielberichtsbogen einzutragen oder situationsbedingt dem Ligaleiter/Sportwart innerhalb von 24 Std. in Schriftform zuzusenden.

---

§20 Zutritt zur Spielstätte / Spielstätte allgemein

1. Allen Spielern ist während eines Ligaspiels der Zugang zur Spielstätte zu gewähren. Dies gilt auch für Spieler, die in der betreffenden Spielstätte ein „Lokal-/Hausverbot“ haben. Mindestens 20 Minuten vor der Partie ist diesem Spieler der Zutritt zu gewähren. Nach dem Spiel hat der Spieler die Lokalität unverzüglich wieder zu verlassen und das Verbot tritt wieder in Kraft. Der Teamkapitän des Heimteams ist dafür verantwortlich, diese Regel beim Wirt der Spielstätte durchzusetzen. Weigert sich der Wirt dennoch, so gilt das Spiel für das Heimteam als verloren.
2. Die Heimmannschaft hat jedoch die Möglichkeit, dieses Heimspiel in Absprache mit dem Ligaleiter/Sportwart in eine andere Spielstätte zu verlegen. Dieser Vorgang muss schriftlich beim Sportwart eingereicht werden.
3. Für den Spielbetrieb und den sich daraus ergebenden Risiken ist der gastgebende Verein allein verantwortlich. Er hat Sorge zu tragen, dass ein ordnungsgemäßer Spielbetrieb durchgeführt werden kann und Gefahren für Spieler und Zuschauer abgewendet werden.
4. Im Spielraum herrscht während des Spielbetriebs Rauchverbot. Zuwiderhandlungen können als Unsportlichkeit geahndet werden.

5. Bei Anmeldung neuer Vereine / Clubs hat vor Aufnahme des Spielbetriebs eine Abnahme der Spielstätte durch den Ligaleiter/Sportwart zu erfolgen, sofern dem Ligaleiter/Sportwart diese Spielstätte noch nicht bekannt ist.

---

§21 Abschlussturnier

1. Die Abschlussturniere werden im November des Jahres abgehalten, wo auch die Pokal- und Sportfördergeldausgabe stattfindet. Der Termin wird frühzeitig bekannt gegeben.

---

§22 Teamabmeldung

1. Sollte sich in der laufenden Saison ein Team aus dem Spielbetrieb abmelden, so werden die bis dato gespielten Spiele gelöscht und zu null gewertet.

---

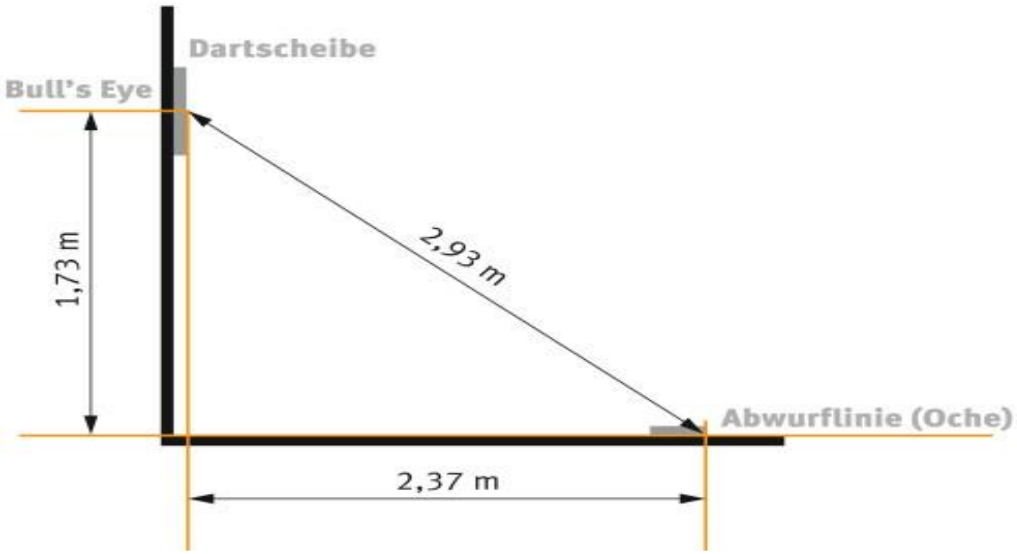
§23 Strafkatalog

1. Nichtantritt zum Ligaspiel = 2 Strafpunkte
2. Eine Strafzahlung ist innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungseingang zu begleichen und bedarf keiner weiteren Aufforderung. Die Dartliga Hannover behält sich vor, bei Nichtzahlung das Team für die laufende Saison zu sperren.

---

§24 Die Darts, Maße

1. Es dürfen nur Steeldarts mit fester Spitze oder Schraubspitze verwendet werden.
2. Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind. Jeder Dart muss aus einer Spitze, dem Wurfkörper und einem Flight bestehen.
3. Der Wurfabstand ist auf das internationale Maß von 2,37 m festgelegt. Die Höhe zum Boardmittelpunkt beträgt 1,73 m. Die Diagonale vom Bullseye bis zur Abwurflinie muss 2,93 m betragen.



§25 Board und Maße der Standleiste

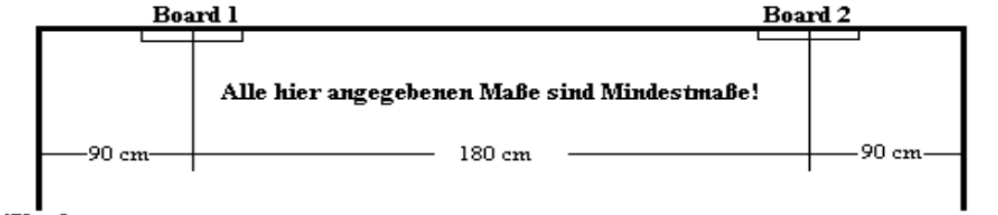
- Double- und Triple-Ring (Innenmaß): 8 mm ± 2 %
- Durchmesser des Bull's Eye (Innenmaß): 12,7 mm ± 2 %
- Durchmesser des Bulls (Innenmaß): 31,8 mm ± 2 %
- Entfernung vom äußeren Draht des Double-Rings zum Boardmittelpunkt: 170 mm ± 5 %
- Entfernung vom äußeren Draht des Triple-Rings zum Boardmittelpunkt: 107 mm ± 5 %

1. Alle Spieler haben das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste vom Board zu verlangen. Bei Teamwettbewerben nehmen die jeweiligen Teamkapitäne dieses Recht wahr.
2. Alle Dartboards müssen vom Typ *Bristle* sein.
3. Alle Dartboards müssen die Segmente 1 bis 20 im *Clock Pattern* enthalten.
4. Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (*Triple*).
5. Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (*Double*).
6. Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (*Half-Bull*).
7. Der innere Ring zählt 50 Punkte (*Bullseye*). Das Bullseye zählt als Doppel-25.
8. Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Double, Triple, innere, äußere sowie mittlere Ringe) und zusammen die Spinne (*Spider*) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht sein. Alle Dartboards müssen einwandfrei bespielbar und alle Segmente sowie Begrenzungsdrähte klar erkennbar sein.
9. Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bullseyes bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste, 173 cm misst.
10. Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der 20 schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
11. Der Kapitän der Gastmannschaft kann bei Mängeln auf eine Auswechslung des Dartboards bestehen. Kommt die gastgebende Mannschaft dieser Forderung nicht nach, ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und eine Beschwerde beim Ligaleiter/Sportwart zulässig.
12. Jedes Board muss mit einer Lichtstärke von mindestens 400 Lux beleuchtet werden, wobei darauf zu achten ist, dass eine möglichst blend- und schattenfreie Ausleuchtung gewährleistet ist.
13. Die Art der Beleuchtung ist grundsätzlich freigestellt. Ausnahmen können vom Ligaleiter/Sportwart genehmigt werden.
14. Die Standleiste ist mindestens 3,8 cm und höchstens 5,0 cm hoch sowie mindestens 61 cm lang. Für die Standleiste ist ein festes, weitgehend nicht nachgebendes Material zu verwenden (z. B. Holz, Aluminium etc.). Sie muss mittig vor dem Board an dem Punkt der Mindestwurfentfernung angebracht sein, d. h. 2,37 m von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie zum Board.

---

§26 Dartboard / Spielbereich / Spielbetrieb

1. Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zur Wand beträgt mindestens 90 cm. Die Bullseyes zweier benachbarter Boards müssen mindestens 180 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Abweichungen von den angegebenen Maßen können von der Double or Nothing Dartliga befristet oder dauerhaft genehmigt werden.



Oberansicht von Boards und Wand

1. In allen Spielklassen wird grundsätzlich im Ligabetrieb auf zwei Dartboards gespielt.
2. Ist bei Spielantritt nur ein Dartboard vorhanden oder nur ein Board spielbereit, so wird die Partie nicht gespielt, und die sportliche Leitung ist unverzüglich per E-Mail zu verständigen. Das Ligaspiel wird dann zu einem von der sportlichen Leitung festgelegten Termin nachgeholt.
3. Während des Matches müssen sich alle Spieler ruhig verhalten. Zwischenrufe von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind zu unterlassen.
4. Tritt bei einem Spieler während eines Matches ein Schaden an seinem Sportgerät auf oder muss der Spieler während des Matches den Spielbereich wegen außerordentlicher Umstände verlassen, muss ihm dies mit Zustimmung des Schiedsrichters für maximal 10 Minuten gewährt werden.
5. Der Gastmannschaftskapitän ist der erste Schiedsrichter des Spiels und der Heimmannschaftskapitän der zweite Schiedsrichter.
6. Bei keinem Spiel ist das Tragen von Kopfbedeckungen, Ohrhörern oder Ähnlichem gestattet. Ausnahmen sind krankheitsbedingte oder religiöse Kopfbedeckungen.
7. Bei Unstimmigkeiten entscheiden die Teamkapitäne. Sollte keine Einigung erzielt werden, ist das Ligaspiel trotzdem zu beenden, und das Spielformular ist mit einer Bemerkung per E-Mail an den Sportwart zu senden. Dieser entscheidet dann endgültig.
8. Die Mannschaften und die Wirte sind dafür verantwortlich, dass die Spielgeräte in einem einwandfreien Zustand sind. Augenscheinliche Beschädigungen oder Manipulationen (z. B. andere Lichtquellen) sind der Gastmannschaft zu erklären.

---

§27 Software der Liga

1. Die 2K-Software wird durch die Ligaleitung bzw. den Sportwart verwendet und allen Kapitänen mit einem Kapitäns-Login bereitgestellt. Die Freie Dartliga Hannover benutzt den 2K-Account der Double or Nothing Dartliga.