



§1 Teamanmeldung / Spielmeldung

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 drei Wochen vor Saisonstart erfolgen.
 4. Ein Team muss aus mindestens zwei 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.
 7. **Jede/r Spieler/in sollte volljährig sein.**
-

§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.
 2. Eine Rechnung ist 10 Werktage nach Rechnungsstellung zu begleichen.
-



§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× A-Liga Mannschaftsliga (A-Liga 4er Team) **(Single In - Double Out)**
 - 2× B-Liga Mannschaftsliga (B-Liga 4er Team) **(Single In - Double Out)**
 - 4× C-Liga Mannschaftsliga (C-Liga 4er Team) **(Single In - Double Out)**
 - 8× D-Liga Mannschaftsliga (D-Liga 4er Team) **(Single In - Master Out)**
 - 16× E-Liga Mannschaftsliga (E-Liga 4er Team) **(Single In - Master Out)**
-

§5 Aufsteiger- und Absteigerregelung

1. Es gibt 6 bis 10 Teams in einer Staffel:
 - **A-Liga:** 4× Absteiger Staffel bei 10 Teams
 - **B-Liga:** 2× Aufsteiger und 4× Absteiger pro Staffel bei 10 Teams
 - **C-Liga:** 2× Aufsteiger und 4× Absteiger pro Staffel bei 10 Teams
 - **D-Liga:** 2× Aufsteiger und 4× Absteiger pro Staffel bei 10 Teams
 - **E-Liga:** 2× Aufsteiger pro 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 Februar bis November.**
 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.
-



§7 Spielmodus

- 501 Double Out – Best of 5 Legs
 - 1. Bei allen Wettkämpfen wird – wenn nicht ausdrücklich anders angegeben – 501, Straight In und Double Out gespielt. (D-Liga + E-Liga Abweichend)
 - 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.**
 - 3. **Beim Stand von 2:2 wird ausgebullt, wer das letzte Leg beginnen darf.**
-

§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.
5. Sollte keine Kommunikation zwischen den Teamkapitänen stattfinden, gilt der Spieltag im Spielplan und die Anwurfzeit der Heimmannschaft als Spieltermin.
6. 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.
7. 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 E-Mail an den Ligaleiter/Sportwart tätigen. Der Kapitän der Gegnermannschaft ist in der Mail in CC zu setzen.
8. 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.
9. Ein verlegtes Spiel kann nicht erneut verschoben werden.
10. Das erste Ligaspiel darf nicht vorgeholt und das letzte Ligaspiel nicht nachgeholt werden.
11. Sollte ein Team 24 Stunden vor Spielbeginn das Spiel absagen oder zu einem Spieltag nicht erscheinen, zählt das Spiel für die andere anwesende Mannschaft automatisch als gewonnen.
12. Eine Spielverlegung gilt als genehmigt, wenn sie in der Ligaverwaltung online eingetragen wurde.



13. Der Sportwart behält sich allerdings das Recht vor, gegen oder für eine Spielverlegung zu entscheiden.
 - 14. Spiele können von Montag bis Sonntag terminiert werden. Es muss nicht aber sollte an einem Wochenende stattfinden.**
 15. Es wird vom Sportwart vermieden Ligaspiele in Ferienzeiten zu planen. Es ist aber jedem Team möglich Spielverlegungen in diesem Zeitraum zu tätigen und zu spielen.
-

§9 Nichtantritt zum Ligaspiel

1. Wenn ein Team 30 Minuten nach der offiziell angegebenen Anwurfzeit nicht erschienen ist, hat es das Spiel verloren. Als Nachweis hat der Teamkapitän der anwesenden Mannschaft sofort Kontakt per E-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 6. 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 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)

§13 Duellaufstellung / Auswechselungen

		DART-LIGA SPIELPLAN									
7 STUFEN SYSTEM											
TEAM A (Heim)				TEAM B (Gast)							
Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4				Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4							
STUFE 1 1. EINZELBLOCK (4x Einzel)		TEAM A (Heim) Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4		VS.		TEAM B (Gast) Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4		 4 Einzelspiele			
STUFE 2 2. EINZELBLOCK (4x Einzel)		TEAM A (Heim) Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4		VS.		TEAM B (Gast) Spieler 2 Spieler 1 Spieler 4 Spieler 3		 4 Einzelspiele			
STUFE 3 1. DOPPELBLOCK (2x Doppel)		TEAM A (Heim) Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4		VS.		TEAM B (Gast) Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4		 2 Doppelspiele			
STUFE 4 3. EINZELBLOCK (4x Einzel)		TEAM A (Heim) Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4		VS.		TEAM B (Gast) Spieler 4 Spieler 3 Spieler 2 Spieler 1		 4 Einzelspiele			
STUFE 5 4. EINZELBLOCK (4x Eoppel)		TEAM A (Heim) Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4		VS.		TEAM B (Gast) Spieler 3 Spieler 4 Spieler 1 Spieler 2		 2 Doppelspiele			
STUFE 6 2. DOPPELBLOCK (2x Doppel)		TEAM A (Heim) Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4		VS.		TEAM B (Gast) Spieler 3 Spieler 4 Spieler 1 Spieler 2		 2 Doppelspiele			
 SPIELABLAUF ZUSAMMENFASSUNG 1 2 3 4 5 6 7 1. Einzelblock (4x Einzel) 2. Einzelblock (4x Einzel) 1. Doppelblock (2x Doppel) 3. Einzelblock (4x Einzel) 4. Einzelblock (4x Einzel) 2. Doppelblock (2x Doppel) Ende											
 HINWEISE FÜR KAPITÄNE & SPIELER • Die Reihenfolge der Spiele ist verbindlich. • Die Aufstellung der Spieler muss vor Spielbeginn festgelegt werden. • Fairness, Respekt und Teamgeist stehen an erster Stelle! 											



1. Ein Team darf in einer Begegnung Spieler auswechseln. Ein erneutes Einwechseln/Rückwechseln der Spieler ist nur an dieselbe Position möglich.
 2. 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.
 3. 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.
 4. **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.**
 5. 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.
-

§14 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. Der Spieler, dessen Dart näher am Vollbull steckt, beginnt das Spiel (WDF-Regel).
-



§15 Anwurf

1. **Das Spiel kommt zustande, wenn beide Mannschaften mindestens in Mindestspielstärke antreten. Die Mindeststärke eines Teams sind 2 Spieler. Sollstärke eines Teams sind 4 Spieler.**
2. Alle Darts müssen nacheinander von demselben Spieler geworfen werden.
3. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg, Set oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
4. Jeder geworfene Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
5. Ein Dart gilt als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung vorausgegangen ist.
6. Dies gilt nicht, wenn der Dart lediglich beim Aufnehmen aus der Hand fällt.
7. Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss losgelassen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
8. 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.
9. Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes unzulässig.
10. Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegenspieler nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.
11. Der Gegner eines Spielers muss sich währenddessen Wurf mindestens 50 cm hinter diesem aufhalten.
12. Vor Beginn des Satzes werden die Spielpaarungen vom Spielberichtsbogen durch den Heimkapitän aufgerufen, und die aufgerufenen Spieler müssen sich zu den Boards begeben.
13. Wenn ein Spieler sich nicht unverzüglich (max. 5 Minuten) an der Abwurfline einfindet, nachdem er aufgerufen wurde, ist das Set für dessen Team verloren.
14. Bevor ein Spieler wirft, muss er sich vergewissern, dass der Automat seinen eigenen Score anzeigt.
15. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster 3 Legs beim Best of 5 Legs für sich entscheiden kann.
16. Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel schon getroffen hat, irrtümlich noch einen Dart nach, zählen diese Punkte des irrtümlichen Darts nicht, wenn der Spieler durch den zuvor geworfenen Dart das Leg, Set oder Match beendet hat.
17. Es gilt die No-Score-Regel. Das bedeutet: Erzielt ein Spieler mehr Punkte als seine Restpunktzahl, ist der Wurf ungültig (No Score).
18. 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.
19. 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.



§16 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. 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.
-

§17 Punkteregeln Ligaspiel

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 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.



§19 Abschlussturnier

1. Die Abschlussturniere werden im (Oktober bis Dezember) November des Jahres abgehalten, wo auch die Pokal- und Urkundenausgabe stattfindet. Der Termin wird frühzeitig bekannt gegeben.
-

§20 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.
-

§21 Spielbericht

1. Das Ausfüllen des Spielberichts bogen ist Pflicht.
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 Spielberichts bogen aus.
4. Nach dem Eintragen treffen sich die Kapitäne, um die Spielaufstellungen zu übernehmen.
5. Abweichungen, dass nur ein Spielberichts bogen ausgefüllt wird, sind in Absprache unter den Kapitänen natürlich möglich.
6. **Es können maximal 8 Spieler einer Mannschaft eingetragen werden, die jedoch nicht zwangsläufig zum Einsatz kommen müssen.**
7. **Wenn ein Spiel stattgefunden hat, hat das Heimteam Zeit bis zum Ende der Kalenderwoche (Sonntag, 23:59 Uhr), die Ergebnisse und Bestleistungen in der Onlinedatenbank über seinen Kapitäns-Login einzutragen.**
8. **Nach der Eintragung hat der Kapitän der Heimmannschaft das eingetragene Spielergebnis auf Richtigkeit zu bestätigen in seinem Kapitäns-Login.**
9. **Der Kapitän der Gastmannschaft hat die Einträge über seinen Kapitäns-Login bis Montag, 23:59 Uhr, der Folgeweche des Spiels, auf Richtigkeit zu prüfen und zu bestätigen.**
10. 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 info@dartliga-hannover.de als PDF- oder JPG-Datei zu übersenden. Die Eintragung wird vom Sportwart/Ligaleiter getätigt und bestätigt. Jede Eintragung durch den



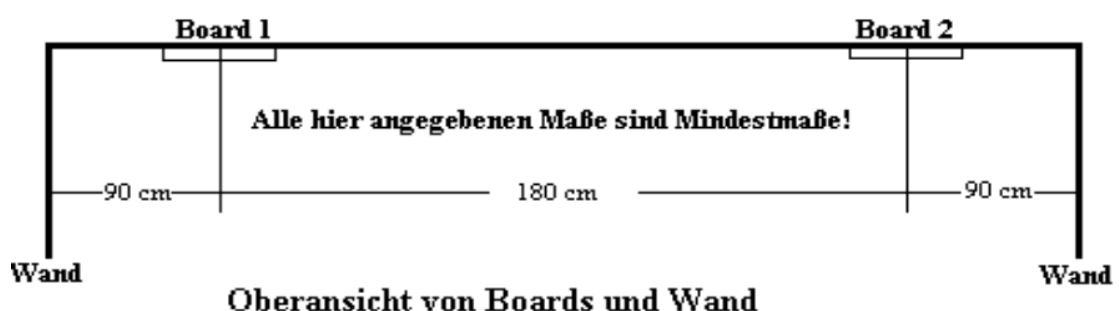
11. Sportwart wird mit zusätzlichen Kosten für das Heimteam veranschlagt, das die Eintragung nicht selbst vornimmt. Zusatzkosten: siehe Strafkatalog.
 12. Für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes in der Onlinedatenbank ist der Heimteamkapitän verantwortlich.
 13. Beide Teamkapitäne haben das Recht, sachliche, das Spiel betreffende Eintragungen vorzunehmen bzw. vornehmen zu lassen durch einen Beauftragten.
 14. 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.
 - 15. Wenn nach dem abgeschlossenen Ligaspiel ein Spielbericht im Kapitäns-Login eingetragen wurde und beide Kapitäne in der 3K-Darts Software den Spielbericht bestätigt haben, zählt dieser als bestätigter Nachweis über das Ligaspiel und ersetzt den Spielberichtsbogen.**
-

§22 Strafkatalog

1. Nichtantritt zum Ligaspiel = 2 Strafpunkte
 2. Spielbericht nicht eingetragen nach Ablauf der Frist = 1 Strafpunkt
 3. Spielverlegung nicht beantragt = 1 Strafpunkt
 4. Spielbericht nicht fristgerecht vom TC-Heim/Gast bestätigt = 1 Strafpunkt
 5. Spielbericht musste durch Sportwart eingetragen werden = 10 Euro
 6. Eine Zahlung ist innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungseingang zu begleichen und bedarf keiner weiteren Aufforderung. Die Dartliga Hannover / Double or Nothing Dartliga behält sich vor, bei Nichtzahlung das Team für die laufende Saison zu sperren.
-

§23 Dartautomat / Spielbereich / Spielbetrieb

1. Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zur Wand beträgt mindestens 90 cm. Die Bullseyes zweier benachbarter Automaten 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.





2. In allen Spielklassen wird grundsätzlich im Ligabetrieb auf zwei Dartautomaten mindestens gespielt.
3. 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 5 Minuten gewährt werden.
4. Bei keinem Spiel ist das Tragen von Kopfbedeckungen, Ohrhörern oder Ähnlichem gestattet. Ausnahmen sind krankheitsbedingte oder religiöse Kopfbedeckungen.
5. Gespielt werden darf nur auf offiziellen Liga-/Turnier-Automaten.
6. Der Hersteller ist beliebig (z. B. Merkur, Löwen, Phönix, Radikal, Cyberdine, etc.), jedoch KEIN „Bullshooter“.
7. Das Board muss ausreichend beleuchtet sein (siehe Herstellerangaben) sowie der Spielbereich muss ebenfalls ausreichend beleuchtet sein. Nur das Einsetzen der Board Beleuchtung reicht hierbei nicht aus. Hintergrundbeleuchtungen müssen so gewählt sein, dass die Spieler im Spielbereich genug Licht haben.
8. In allen Spielklassen der Double or Nothing Dartliga wird grundsätzlich im Ligabetrieb auf mindestens 2 Dartautomaten gespielt.
9. Ist bei Spielantritt nur ein Dartautomat vorhanden oder sollte nur ein Automat spielbereit sein, so wird die Partie nicht gespielt und die sportliche Leitung ist unverzüglich per E-Mail zu verständigen.
10. Das Ligaspiel wird dann zu einem, von der sportlichen Leitung, festgelegten Termin nachgeholt.
11. Jeder Spieler akzeptiert die vom Dartautomat angegebene Punktzahl (Automat hat nicht immer recht). 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.
12. Sollte ein Dartautomat während eines Spiels ausfallen, wird die Partie auf dem verbleibenden Dartautomat beendet. In diesem Fall muss der Defekt auf dem Spielformular „Rückseite“ aufgeführt und an den Sportwart gesendet werden. Die Heimmannschaften und die Wirte sind dafür verantwortlich, dass die Spielgeräte in einem einwandfreien Zustand sind.
13. Augenscheinliche Beschädigungen oder Manipulationen (z.B. andere Lichtquellen) sind der Gastmannschaft zu erklären.
14. **Ein Dartautomat der für ein Ligaspiel der Double or Nothing Dartliga eingesetzt wird, sollte immer mindestens 5 Kredite für 2 Euro geben. Es ist aber möglich mehr Kredite für 2 Euro zu erhalten. Auch ein kostenloses Spiel ist möglich.**
15. Die Doppel werden im League Modus gespielt. Das bedeutet: Die Spiele werden im Team oder League Modus eingestellt. Jeder Spieler hat seinen eigenen Score und beide Doppel sollten möglichst gleichzeitig stattfinden.
16. Sollte es aus Platzgründen nicht möglich sein, so ist der Gastkapitän um Einverständnis zu bitten.
17. Bei Phönix Automaten ist zusätzlich darauf zu achten, dass im Teammodus das Feld „Bust“ und nicht „Lost“ eingestellt ist. Die Einstellung Lost bedeutet, wenn ein gesperrter Spieler checken sollte, wird das Spiel als verloren gewertet. Nur im Doppel hat der Spieler das Recht durch weiterdrücken



seinen Wurf zu beenden. Es müssen im Doppel nicht alle Pfeile geworfen werden.

§24 Kosten / Startgelder / Sportfördergelder und Strafkatalog

Kosten

1. Spielmeldung Spielgemeinschaftsliga = 10 Euro
2. Teammeldung Startgeld (100% Ausschüttung) = 100 Euro
3. **Das Steckgeld für ein Ligaspiel ist immer vom Heimteam zu stellen für beide Teams. Heimteam zahlt Steckgeld. Gastteam trägt die eigenen Reisekosten.**

Ausschüttung der Sportfördergelder (100% Ausschüttung der Startgelder)

- Platz 1 = 40 %
 - Platz 2 = 30 %
 - Platz 3 = 20 %
 - Platz 4 = 10 %
-

§25 Software der Liga

1. Die 3K Darts Software wird durch die Ligaleitung bzw. den Sportwart verwendet und allen Kapitänen mit einem Kapitäns-Login bereitgestellt. Die Freie Dartliga Hannover benutzt den Account der 3K-Darts Software der Double or Nothing Dartliga.
2. Bei Interesse der Mannschaften, automatisiert ihre Ligaspiele in die Datenbank einzuspielen, kann die Ligaleitung den Mannschaften beratend zur Seite stehen. Egal ob ein 3K Darts Turnierpaket oder nur für eine Mannschaft ein Dartscorer App Account. Bei Fragen wendet euch bitte an euren Ligaleiter.