§1 bis §27 Grundregeln siehe SpoWo 4er-Team-Mannschaftsliga

1. Grundsätzlich ist die SpoWo für die Mannschaftsliga zu befolgen. Änderungen für das Pokalspiel werden hier aufgeführt.

---

§28 Spielmodus

1. Bei allen Wettkämpfen wird, wenn es nicht ausdrücklich anders angegeben ist, 501, Straight In und Double Out, Best of 5 Legs gespielt.
2. **Schreiber:** Pro Ligaspiel werden an den 2 Boards auch 2 Schreiber benötigt. Es ist jeweils ein Schreiber der Heimmannschaft und ein Schreiber der Gastmannschaft zu stellen.

---

§29 Saison

1. Vor Saisonbeginn der 4er-Team-Mannschaftsliga findet für das Pokalspiel eine Auslosung statt, welche Teams in der ersten Runde gegeneinander antreten.
2. Nach dem Sieg in der ersten Runde werden die Siegerteams neu gelost und treten in der nächsten Runde gegeneinander an.
3. Dies wird so lange durchgeführt, bis die finalen 4 Pokalteams übrig sind.
4. Jeden Monat ist ein Pokalspiel angesetzt, das bis zum letzten Tag des Monats gespielt sein muss und dessen Ergebnis in die Ligadatenbank eingetragen oder dem Ligaleiter/Sportwart übermittelt sein muss.

---

§30 Ausbullen

1. Beide Spieler werfen vor Spielbeginn nacheinander einen Dart auf Vollbull. Dabei beginnt der Spieler des Heimteams. Sofern beide Spieler ihre Darts im Vollbull (entsprechend auch beide Spieler ihre Darts im Halbbull) vorfinden, wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge ausgebullt.
2. Beim Doppel-/Teamspiel bullen 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.

---

§31 Spieltage

1. Ein Spiel gilt als beendet, wenn die Teams den Spielberichtsbogen in der 2K-Dartsoftware eingetragen haben oder der vollständig ausgefüllte Spielbericht dem Sportwart per Mail im PDF-Format übersendet wurde und die Eintragung der Ergebnisse den Teams bestätigt wurde.
2. Spieltage ergeben sich aus dem Spielplan.
3. Der festgelegte und letztmögliche Spieltag ist der letzte Tag im Monat um 19 Uhr beziehungsweise der Tag, der im Spielplan als letzter möglicher Termin hinterlegt ist.
4. Sollte es dazu kommen, dass in dem Monat für die Duellvereinbarung/Duelldurchführung von beiden Teams kein Termin gefunden wird, also die Teams sich nicht auf einen Termin einigen können und keine Kommunikation zwischen den Spielern für einen früheren Tag für das Spiel stattfindet, gilt der Spieltag im Spielplan und die Anwurfzeit als letztmöglicher Spieltermin.
5. Sollte ein Team 24 Stunden vor Spielbeginn das Spiel absagen oder zu einem Spieltag nicht auftauchen, zählt das Spiel für die andere Mannschaft automatisch als gewonnen.
6. Der Sportwart behält sich allerdings das Recht vor, gegen oder für eine Spielverlegung zu entscheiden.

---

§32 Duellaufstellung / Auswechslungen

1. Ein Team darf in einer Begegnung Spieler auswechseln. Ein erneutes Einwechseln/Rückwechseln der Spieler ist nicht möglich.
2. Wer im Einzelblock auf Nummer 1 steht, ist auch im Doppelblock gleichzeitig Nummer 1 (keine freie Einteilung). Spieler 1 ist immer Spieler 1, außer er wird durch einen anderen Spieler ausgewechselt, der vorher noch nicht gespielt hat.

3. **Spielaufstellung (1. Einzelblock):**

- 1 Einzel: Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 1
- 1 Einzel: Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 2

4. **Spielaufstellung (2. Einzelblock):**

- 1 Einzel: Team A Spieler 3 vs. Team B Spieler 3
- 1 Einzel: Team A Spieler 4 vs. Team B Spieler 4

5. **Spielaufstellung (3. Einzelblock):**

- 1 Einzel: Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 2
- 1 Einzel: Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 1

6. **Spielaufstellung (1. Doppelblock):**

- 1 Doppel: Team A Spieler 3 und 4 vs. Team B Spieler 3 und 4

7. **Spielaufstellung (2. Doppelblock):**

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

8. **Spielaufstellung (3. Doppelblock):**

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

9. **Spielaufstellung (4. Einzelblock):**

- 1 Einzel: Team A Spieler 3 vs. Team B Spieler 4
- 1 Einzel: Team A Spieler 4 vs. Team B Spieler 3

10. **Spielaufstellung (5. Einzelblock):**

- 1 Einzel: Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 4
- 1 Einzel: Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 3

11. **Spielaufstellung (6. Einzelblock):**

- 1 Einzel: Team A Spieler 3 vs. Team B Spieler 2
- 1 Einzel: Team A Spieler 4 vs. Team B Spieler 1

12. **Blockaufteilung:**
    a. Wichtig ist: Im Einzelduell bleibt Spieler 1 im 1. Einzelblock auch im 2. Einzelblock sowie im Doppelblock 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.

13. Ein Spieler darf nie gegen denselben Gegenspieler erneut antreten. Daher werden die Einzelduell-Spieler in der Reihenfolge verschoben und im Doppel die Doppelpaarung der Mannschaften getauscht.
14. Vor Spielbeginn ist von beiden Teamkapitänen der erste und zweite Einzelspielerblock vollständig auszufüllen.
15. Maximale Legs- und Punktezahl im Spiel:
(3 Legs – Best of 5 Legs = 45 zu 0 Legs / 15 zu 0 in Punkten).
16. Die Doppel werden auf einen Score (einen Teamscore pro Team) jeweils gespielt und sollten möglichst gleichzeitig gespielt werden. Sollte es aus Platzgründen nicht möglich sein, so ist der Gastkapitän um Einverständnis zu bitten.

---

§33 Spielabschluss

1. Das Ligaspiel endet nach dem 15. Spiel. Die Teamkapitäne zählen jeweils ihre Punkte zusammen und tragen diese dann auf dem offiziellen Spielberichtsbogen ein. Dieser wird anschließend in die 2K-Dartsoftware übertragen, falls noch nicht geschehen.

---

§34 Spielbericht

1. Es können maximal 6 Spieler eines Pokalteams eingetragen werden, die jedoch nicht zwangsläufig zum Einsatz kommen müssen.
2. 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-Datei 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.

---

§35 Teamabmeldung

1. Sollte sich in der laufenden Saison ein Team aus dem Spielbetrieb abmelden, so werden die folgenden Spiele gelöscht und zu Null gewertet.