



# Spielordnung

Stand **19.07.2024**

# Inhaltsangabe

<b>Inhalt</b>	<b>Seite 2</b>
<b>Präambel</b>	<b>Seite 3</b>
<b>Teil A) Allgemeines</b>	<b>Seite 4 - 9</b>
<b>Teil B) Meldungen der Teams und Spieler</b>	<b>Seite 10 - 12</b>
<b>Teil C) Spielregeln im Ligaspiel</b>	<b>Seite 13 – 18</b>
<b>Teil D) Spielregeln im Pokalwettbewerb</b>	<b>Seite 19 – 20</b>
<b>Teil E) Spielverlegungen</b>	<b>Seite 21 – 22</b>
<b>Teil F) Der Spielbericht / Protest</b>	<b>Seite 23 – 26</b>
<b>Teil G) Spielregeln der Ranglistenturneire</b>	<b>Seite 27</b>
<b>Teil H) Spielregeln in den Playoffs</b>	<b>Seite 28</b>
<b>Teil I) Aufstellen von Auswahlmannschaften</b>	<b>Seite 29</b>
<b>Teil J) Regelkunde</b>	<b>Seite 30</b>
<b>Teil K) Turniere</b>	<b>Seite 31</b>
<b>Teil L) Sonstiges</b>	<b>Seite 32</b>

## **!!!Bitte beachten!!!**

Die in dem vorliegenden Dokument verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich gleichermaßen auf weibliche, männliche und diverse Personen. Auf eine Doppelnennung und gegenderte Bezeichnungen wird zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichtet.

## **Präambel**

Die Eifel-Hunsrück-Mosel Dartliga e.V. ist parteipolitisch, weltanschaulich und religiös neutral. Sie ist offen für alle sportinteressierten Menschen, unabhängig von ihrer Staatsangehörigkeit, gesellschaftlichen Stellung, Geschlecht, Herkunft, Religion und Weltanschauung, sofern sie nicht rassistische, verfassungs- und fremdenfeindliche Ziele vertreten.

Die EHM-Dartliga fördert die Funktion des Sports im Allgemeinen und des Dartsports im Besonderen als verbindendes Element zwischen Nationalitäten, Kulturen, Religionen und sozialen Schichten. Sie bietet Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und Menschen mit Behinderung unabhängig von Geschlecht, Abstammung, Hautfarbe, Herkunft, Glauben, sozialer Stellung oder sexueller Identität eine sportliche Heimat.

Die Eifel-Hunsrück-Mosel Dartliga e.V. wirkt Fremdenfeindlichkeit, Diskriminierung und politischem Extremismus sowie damit verbundener körperlicher und verbaler Gewalt und Gewaltverherrlichung entschieden entgegen.

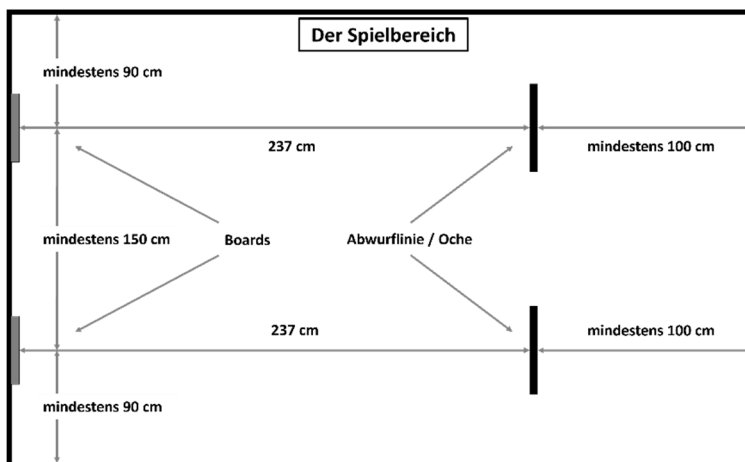
Grundlage der Vereinsarbeit ist das Bekenntnis seiner Mitglieder zu Organen und Institutionen der freiheitlich-demokratischen Grundordnung, sowie die Einhaltung der einschlägigen nationalen und internationalen Gesetze und die Achtung der Autorität der zuständigen Institutionen.

## Teil A) Allgemeines

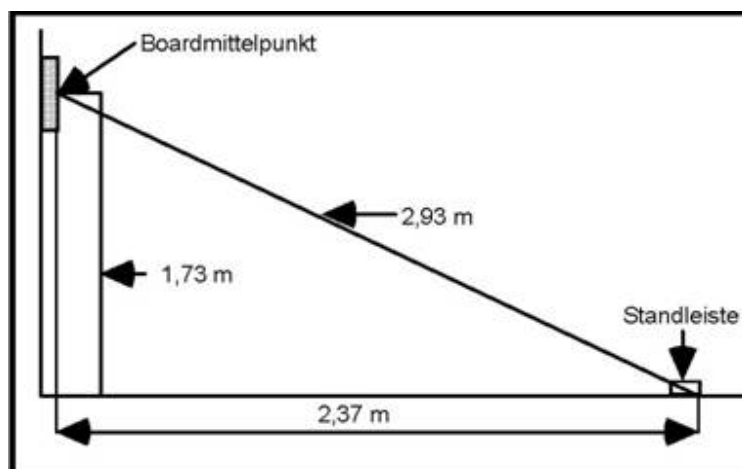
1. Es gelten grundsätzlich die Spielregeln des DDV, soweit diese Spielordnung nicht davon abweicht.
2. Zur EHM-Dartliga können Teams aus dem Gebiet der Eifel (einschließlich südliches Nordrhein-Westfalen), des Hunsrücks (einschließlich Teile des Saarlands) und der Mosel gemeldet werden. Teams mit Spielorten im benachbarten Ausland (Grenzgebiet Luxemburg und Belgien) werden aus versicherungstechnischen Gründen nicht in die EHM-Dartliga aufgenommen.
3. Spielstätten in der EHM-Dartliga müssen über Toiletten verfügen und es müssen alkoholfreie Getränke angeboten werden. Zudem muss die Spielstätte über ausreichend Sitzmöglichkeiten für alle anwesenden Mannschaften verfügen. Weiterhin muss ausreichend Platz für die benötigten Boards und den Schreiber vorhanden sein. Insbesondere muss hinter der Abwurfline mindestens 1 Meter Platz sein (**Ausnahmen obliegen der Spielleitung**), um dem Spieler genügend Freiraum zu geben. Während des Wurfs darf sich hier kein anderer Spieler aufhalten.
4. In der EHM-Dartliga gibt es keine Kleiderordnung. Es sollte aber von den Spielern darauf geachtet werden, in sauberer, dem Anlass entsprechender Kleidung zum Spiel zu erscheinen.
5. Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein dürfen. Jeder Dart muss aus einer Metall- oder Carbonspitze, einem Wurfkörper (Barrel), einem Shaft und einem Flight bestehen.
6. Die Boardanlage muss aus mindestens 2 Bristle-Boards bestehen, die in gutem Zustand sein müssen.
  - 6.1. Spielen auf einer Boardanlage mehrere Teams (unabhängig davon ob sie dem gleichen Verein angehören oder nicht), müssen folgende Mengen an Boards zur Verfügung stehen.
    - bei 2 Teams mindestens 2-3 Boards
    - bei 3-4 Teams mindestens 4-5 Boards
    - bei 5-6 Teams mindestens 6-7 Boards
    - bei 7-8 Teams mindestens 8-9 Boardsusw.
    - 6.1.1. In begründeten Ausnahmefällen kann die Spielleitung einem Verein/Club erlauben, von der zulässigen Höchstanzahl an Teams je Spielstätte abzuweichen.

Es liegt dann in der Verantwortung des Vereins/Clubs dafür Sorge zu tragen, dass ein reibungsloser Saisonverlauf für alle Teams gewährleistet ist (z.B. durch Verlegungen oder Heimrechttausch oder Verzicht auf das Heimrecht).
  - 6.2. Alle Dartboards müssen die Segmente 1-20 Clock Pattern enthalten
  - 6.3. Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (Treble)
  - 6.4. Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (Doubel)
  - 6.5. Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (outer Bull)
  - 6.6. Der innere mittlere Ring zählt 50 Punkte (Bullseye)

- 6.7.** Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Doubles, Trebles, innere, äußere sowie Mittelringe) und zusammen die Spinne (Spider) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht werden.
- 6.8.** Der Mittelpunkt der Dartscheibe (des Boards) sollte mindestens 90 cm von einer seitlichen Wand und 150 cm vom Mittelpunkt eines benachbarten Boards entfernt sein. Hinter der Abwurflinie oder Standleiste (Oche) sollte ein Hindernis mindestens 1m entfernt sein (im Spielbereich dürfen sich keine störenden Gegenstände, wie z.B. Möbel befinden). Der so begrenzte Raum ist der Spielbereich.
- 6.8.1.** Der Spielleiter kann Ausnahmen von dieser Regel zulassen, wenn die sportliche Fairness dadurch nicht gefährdet ist und ein geregelter Spielbetrieb gesichert ist. Die Ausnahme ist formlos zu beantragen. Sie wird schriftlich erteilt oder verweigert und ist in der Spielstätte zur Einsicht bereit zu halten.



- 6.9.** Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bullseye bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste, 173 cm misst. Die diagonale Entfernung muss vom Bullseye bis zur Abwurfmarkierung 293 cm betragen. Der Abstand muss von der Abwurfmarkierung bis zum Dartboard 237 cm betragen. *Verfügt der Spielbereich über ein Oche, beziehen sich die Maße auf die Unterkante der dem Board abgewendeten Oche-Seite.*



- 6.10.** Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der 20 schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet

- 6.11.** Standardmaße des Bristle Dartboards
  - 6.11.1.** Double- und Treble-Ring (Innenmaß) 8,0 mm
  - 6.11.2.** Durchmesser des Bullseye (Innenmaß) 12,7 mm
  - 6.11.3.** Größe des gesamten Bull (Innenmaß) 31,8 mm
  - 6.11.4.** Entfernung vom äußeren Doppeldraht zum Bull 170,0 mm
  - 6.11.5.** Entfernung vom äußeren Trebledraht zum Bull 107,0 mm
  - 6.11.6.** Entfernung von einem äußeren Doppeldraht zum gegenüberliegenden Doppeldraht 340,0 mm
- 7.** Vor Spielbeginn ist folgendes zu beachten bzw. zu kontrollieren:
  - 7.1.** Die Entscheidungsgewalt über die Spielbedingungen obliegt den jeweiligen Teamkapitänen.
  - 7.2.** Die Boardanlage muss gut ausgeleuchtet sein. Es sollten möglichst keine Schatten auf dem Board zu sehen sein.
  - 7.3.** Der Abstand zwischen 2 Boards beträgt 1,50 m von Bullseye zu Bullseye. Ausnahmen obliegen der Spielleitung.
  - 7.4.** Störende Objekte sind vor Spielbeginn aus dem Weg zu räumen.
  - 7.5.** Die Heimmannschaft hat regelmäßig den ordnungsgemäßen Abstand und die Höhe der Scheibe zu überprüfen.
  - 7.6.** Die Abwurflinie muss gut erkennbar sein.
  - 7.7.** Die Spielräume müssen normal temperiert sein.
- 8.** Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers geworfen werden.
  - 8.1.** Ein Wurf besteht aus 3 Darts, es sei denn, ein Leg, Set oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
  - 8.2.** Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
  - 8.3.** Wird ein im Board steckender Dart vom Spieler berührt, ist die Aufnahme damit abgeschlossen.
  - 8.4.** Ein bewusstes Nachwerfen nach dem Check-Dart ist nicht erlaubt. Bei Nichtbeachtung gilt das Leg als verloren.
  - 8.5.** Besteht Unsicherheit beim Werfer, ob er das Doppelfeld getroffen hat, muss er sich vergewissern, ob der Dart im Doppelfeld steckt. Tut er dies nicht und wirft weitere Darts nach, gilt die Punktzahl des zweiten bzw. dritten Darts als geworfen und es ist kein Check.
  - 8.6.** Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Ringes steckenbleibt. Wenn der Schiedsrichter (Schreiber) bereits die Punkte notiert oder ausgerufen hat, und danach fällt der Dart aus dem Board, zählt die geworfene Punktzahl.

- 8.7.** Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen. Dies ist erst erlaubt, nachdem der Spieler aus dem Spielbereich getreten ist und sich hinter dem Oche bzw. der Abwurfline befindet.
- 8.8.** Jeder Spieler hat das Recht vor einem Spiel an seinem Board mindestens 9 Probe - Darts zu werfen.
- 9.** In den Klassen gelten folgende Spielmodi:
- 9.1.** Die Regionalliga spielt in den Einzeln und Doppeln „501 straight in und double out“, Best of 5 Legs.
- 9.2.** Die Oberliga spielt in den Einzeln und Doppeln „501 straight in und double out“, Best of 5 Legs.
- 9.3.** Die Bezirksliga spielt in den Einzeln und Doppeln „501 straight in und double out“, Best of 3 Legs.
- 9.4.** Die A-Klasse spielt in den Einzeln und Doppeln „501 straight in und double out“, Best of 3 Legs.
- 10.** Es wird auf Bull geworfen um festzustellen wer anfängt. Der Spieler der Gastmannschaft wirft grundsätzlich zuerst auf Bull, sofern sich die Spieler nicht anders einigen.
- 10.1.** Der Dart des ersten Werfers muss, sofern das Halb-Bull (grün) oder Voll-Bull (rot) getroffen wird, gezogen werden, bevor der Gegner seinen Dart auf das Bull wirft.
- 10.1.1.** Einigen sich beide Spieler darauf, kann der Dart des ersten Werfers im Board stecken bleiben, wenn sein Gegner auf Bull wirft.
- 10.2.** Im Doppel wirft ebenfalls ein Spieler der Gastmannschaft grundsätzlich zuerst auf Bull, sofern sich die Spieler nicht anders einigen.
- 10.3.** Trifft keiner der Spieler das Bull oder Bullseye, egal wo der Dart im Board steckt, gewinnt derjenige Spieler das „Ausbullen“, dessen Dart näher am Bull ist.
- 10.4.** Fallen alle drei Darts eines Spielers aus dem Board, hat der Gegner das „Ausbullen“ gewonnen, sofern ein Dart des Gegners im Board steckt.
- 10.5.** Trifft der zweite Spieler beim Ausbullen den Dart des ersten Spielers und dieser fällt aus dem Board, so ist es dem ersten Spieler erlaubt, seinen Dart erneut zu werfen.

11. Meister ist, wer am Ende der Saison auf Platz 1 der Tabelle steht. Hier entscheidet folgende Reihenfolge:
  - Punktverhältnis
  - Satzverhältnis
  - Legverhältnis
  - direkter Vergleich
  - 11.1. Sollten auch danach 2 oder mehr Teams die gleiche Bilanz aufweisen, finden ein oder mehrere Entscheidungsspiele statt, um den Meister zu ermitteln.
  - 11.2. Der Modus der Entscheidungsspiele wird von der Spielleitung festgelegt.
12. Die EHM-Dartliga setzt sich aus folgenden Klassen zusammen (absteigend in der Reihenfolge):
  - 12.1. Regionalliga (501 D.O., Best of 5)
  - 12.2. Oberliga (501 D.O., Best of 5)
  - 12.3. Bezirksliga (501 D.O., Best of 3)
  - 12.4. A-Klasse (501 D.O., Best of 3)
  - ~~12.5. B-Klasse (501 S.O., Best of 3) — nur optional~~
13. Bestehen in einer Klasse mehrere Gruppen dann obliegt es der Spielleitung Playoffs durchzuführen. Die Modalitäten hierzu werden vom Vorstand geregelt.
  - 13.1. Erzielte Bestleistungen in den Entscheidungsspielen und Playoffs zählen für die Bestleistungsrangliste
  - 13.2. Nachmeldungen für die Entscheidungsspiele und Playoffs sind nicht erlaubt. Es müssen die Spieler eingesetzt werden, die zum Ende der regulären Saison in ihren jeweiligen Teams gemeldet waren.
14. Klasseneinteilung, sowie Auf- und Abstiegsregelung werden vom Spielleiter bzw. vom Vorstand geregelt.
  - 14.1. Die Einteilung der Mannschaften ist für alle Teams verpflichtend, auch wenn aus einer Mannschaft zum Ende der Saison Spieler ausscheiden, die Mannschaft aber zur kommenden Saison wieder gemeldet wird (ggf. auch unter anderem Namen)
  - 14.2. Wird eine der auf bzw. absteigenden Mannschaften oder eine andere Mannschaft einer Klasse zurückgezogen oder wird eine neue Klasse gegründet, so muss der Nächstbeste / müssen die nächstbesten Teams nachrücken.



- 14.3.** Die Einteilung der Mannschaften ist Vereins- und nicht Mannschaftsgebunden.
- 14.3.1.** Meldet ein Verein mehrere Mannschaften, die in unterschiedlichen Klassen spielen, kann der Verein zur neuen Saison selbst entscheiden, welches Team in welcher Klasse spielt, unabhängig der eingesetzten Spieler.
  - 14.3.2.** Scheidet eine Mannschaft aus dem Verein aus, meldet aber zur neuen Saison unter gleichem oder anderem Namen wieder zur EHM, verbleibt der Startplatz in der Klasse beim abgebenden Verein. Die neue Mannschaft muss somit in der A-Klasse beginnen. Ausnahme: der abgebende Verein verzichtet auf den Startplatz, dann kann die neue Mannschaft den Platz in der vorherigen Klasse einnehmen.
- 15.** Neue Teams fangen grundsätzlich in der untersten Klasse der EHM-Dartliga an.
- 15.1.** Sollte es in den höheren Klassen freie Plätze geben (z.B. durch Rückzug von Teams) kann die Spielleitung bei entsprechender Eignung der neuen Mannschaft Wildcards vergeben. Es besteht aber in keinem Fall ein Anspruch einer neuen Mannschaft nicht in der A-Klasse zu beginnen oder bei einem Aufstieg eine Klasse zu überspringen.
- 16.** Der letzte Spieltag der Regionalliga sollte in der neuen Saison anhand des Abschneidens der Teams in der Vorsaison gesetzt, so dass am letzten Spieltag der neuen Saison der Erst- und Zweitplatzierte der Vorsaison aufeinandertreffen.
- 16.1.** Ergibt sich durch die Klasseneinteilung der Spielklassen, dass zwei Mannschaften des gleichen Vereins in der selben Klasse gegeneinander spielen, so wird dieses Spiel durch die Spielleitung automatisch an einem der ersten drei Spieltage der Hin- und Rückrunde angesetzt.
  - 16.2.** Ausnahmen obliegen dem Vorstand.
- 17.** Bei Abmeldung eines Spielers besteht kein Anspruch auf Rückzahlung des Spielerbeitrags.
- 18.** Die Spielleitung ist ausnahmslos nur noch schriftlich per E-Mail zu kontaktieren (Facebook ist kein regulärer Kontaktweg und sollte nur im äußersten Notfall genutzt werden) und wird auch ausschließlich schriftlich antworten.
- 18.1.** Der Spielleiter wird zu Beginn jeder Saison eine WhatsApp Gruppe pro eingeteilter Klasse erstellen. Hierüber haben die Kapitäne die Möglichkeit sich auszutauschen, Spielberichte an die Spielleitung zu senden und der Spielleiter kann hier die Kapitäne über wichtige Neuigkeiten informieren.
  - 18.2.** Mündliche Aussagen, sowohl von Spielern, Kapitänen als auch der Spielleitung gelten ohne schriftliche Bestätigung dieser Aussage als gegenstandslos.
  - 18.3.** Eine Ausnahme bildet die unter Teil C, Punkt 6 genannte höhere Gewalt. In diesem Fall ist die Spielleitung selbstverständlich umgehend telefonisch zu kontaktieren.

## Teil B) Meldungen der Teams und Spieler

1. Mit der Anmeldung zur EHM-Dartliga akzeptiert der Verein und jeder gemeldete Spieler das Regelwerk der EHM.
2. Der Meldeschluss für die Mannschaften ist grundsätzlich der Tag der Delegiertenversammlung. Abweichungen hiervon obliegen dem Vorstand.
  - 2.1. Spielberechtigt in der EHM sind alle Erwachsenen und Jugendlichen ab 14 Jahren, sowie Kinder ab 12 Jahren oder Kinder die in der laufenden Saison 12 Jahre alt werden.
  - 2.2. Der Kapitän einer Mannschaft muss zwingend in dieser Mannschaft gemeldet sein.
3. Zur EHM können sich Vereine und Mannschaften, sowie deren Mitglieder aktiv und passiv melden. Einzelspieler können nur passiv gemeldet werden.
4. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die Spieler der gleichen Mannschaft oder die in einer Mannschaft des Vereins gemeldet sind, die in einer tieferen oder gleich hohen Klasse spielt.
  - 4.1. Ein Spieler darf nur einmal in einer höheren Klasse oder in einer anderen Mannschaft des gleichen Vereins in der gleichen Spielklasse eingesetzt werden! Wird dieser Spieler zum zweiten Mal in einer Mannschaft einer höheren oder gleich hohen Klasse eingesetzt, so zählt er automatisch als umgemeldet in diese Mannschaft (ohne Sperre). Als eingesetzt gilt ein Spieler nur dann, wenn er mindestens ein Spiel absolviert hat. Wird er lediglich als Ersatzspieler auf dem Spielbericht geführt, aber nicht eingewechselt, so greift diese Regel nicht.
    - 4.1.1. Pro Spieltag darf nur ein Spieler aus einer anderen Mannschaft des Vereins eingesetzt werden.
    - 4.1.2. Jugendspieler sind von dieser Regelung ausgenommen, dürfen aber nur einmal pro Spieltag egal in welcher Mannschaft des Vereins eingesetzt werden.
  - 4.2. Jeder Spieler darf pro Spiel-Wochenende nur einmal eingesetzt werden.
  - 4.3. Nach dem Festspielen in einer anderen Mannschaft (unabhängig davon, ob es die gleiche Mannschaft wie beim 1. Aushelfen war) ist ein weiteres Aushelfen oder ein weiterer Wechsel nicht erlaubt.
5. Ein Spieler, der innerhalb der laufenden Saison den Verein oder die Mannschaft wechselt, wird für zwei Pflichtspiele (Liga oder Pokal) gesperrt (einzige Ausnahme: Der Wechsel erfolgt zwangsweise nach Teil B, Punkt 3.1). Die zu sperrenden Spiele richten sich nach dem offiziellen Spielplan der laufenden Saison. Eventuelle Spielverlegungen werden nicht berücksichtigt. Der wechselnde Spieler muss die Spielleitung schriftlich über den Wechsel informieren. Der Wechsel ist gültig ab Eingang dieser Meldung. Die Spielleitung teilt dem Spieler daraufhin die Spiele mit, an denen er gesperrt ist.
  - 5.1. Ein Spielerwechsel zu einem anderen Team ist nur erlaubt, sofern das aufnehmende Team in der gleichen Spielklasse oder einer höheren Spielklasse spielt.
  - 5.2. Möchte ein Spieler eines Teams welches vom Spielbetrieb abgemeldet wurde zu einem anderen Team wechseln, ist ein Wechsel auch zu einem Team einer niedrigeren Spielklasse möglich.

- 5.2.1.** Die Sperre von 2 Spielen greift in diesem Falle nicht und der Spieler ist sofort für das aufnehmende Team spielberechtigt.
- 6.** Nachmeldungen sind unter folgenden Gesichtspunkten für alle Vereine möglich:
- 6.1.** Wird ein Spieler nachgemeldet, ist er für die Liga sofort spielberechtigt.
- 6.1.1.** Die Nachmeldung ist vor Spielbeginn auf der Einzelspielermeldung auszufüllen und inkl. Unterschrift des nachgemeldeten Spielers bzw. des Erziehungsberechtigten bei Kindern und Jugendlichen dem Spielbericht beizufügen.
- 6.1.2.** Wird dem Spielbericht die vollständig ausgefüllte und unterschriebene Einzelspielermeldung nicht beigelegt, ist diese innerhalb von 2 Wochen nachzureichen. Ansonsten verliert der Spieler seine Spielberechtigung und die ausgetragenen Spiele dieses Spielers werden rückwirkend als verloren gewertet.
- 6.2.** Nachmeldungen sind bis zum letzten Spieltag der regulären Saison möglich. (Ausnahmen siehe Spielregeln im Pokalwettbewerb).
- 7.** Ummeldungen (Namensänderungen) einzelner Mannschaften sind unter folgenden Gesichtspunkten für alle Vereine möglich:
- 7.1.** Das Ummelden einer Mannschaft (Änderung des Mannschaftsnamens) kann nur durch den auf der Vereinsmeldung angegebenen Vorsitzenden des Vereins bzw. Clubs erfolgen. Dies muss zwingend schriftlich per Post oder E-Mail geschehen.
- 8.** Abmeldungen einzelner Mannschaften vom laufenden Spielbetrieb sind unter folgenden Gesichtspunkten für alle Vereine möglich:
- 8.1.** Das Abmelden einer Mannschaft kann nur durch den auf der Vereinsmeldung angegebenen Vorsitzenden des Vereins bzw. Clubs erfolgen. Dies muss zwingend schriftlich per Post oder E-Mail geschehen.
- 8.2.** Abmeldungen einzelner Teams haben folgende Auswirkungen auf den Spielbetrieb.
- 8.2.1.** Bei Abmeldung in der Hinrunde werden alle bislang gemachten Spiele mit 0:20 gewertet, ebenso wie alle ausstehenden Spiele. Dies gilt auch für die Spiele der Einzelrangliste (alle Spiele 0:2 bzw. 0:3). Erzielte Bestleistungen bleiben erhalten.
- 8.2.2.** Bei Abmeldung in der Rückrunde bleiben die Ergebnisse aus der Hinrunde bestehen, die Spiele der Rückrunde werden mit 0:20 gewertet, ebenso wie die ausstehenden Spiele. Dies gilt auch für die Spiele der Einzelrangliste (alle Spiele 0:2 bzw. 0:3). Erzielte Bestleistungen bleiben erhalten.
- 8.2.3.** Um die Einzelrangliste weiterführen zu können, muss das antretende Team einen Spielbericht ausfüllen und diesen in der Liga-Software eingeben. Füllt die Mannschaft keinen Spielbericht aus, entscheidet die Spielleitung welche Spieler für die Erstellung des Spielberichts genutzt werden.
- 8.2.4.** Bislang erzielte Ergebnisse im Pokal bleiben durch die Abmeldung unberührt.

**8.3.** Mit der Abmeldung ist die Mannschaft automatisch Absteiger

**8.3.1.** Meldet sie zur kommenden Saison wieder, beginnt sie automatisch eine Klasse tiefer als in der Saison der Abmeldung

**8.3.2.** Meldet die Mannschaft nicht in der Folgesaison, gilt sie automatisch als neue Mannschaft und beginnt bei einer späteren Meldung in der untersten Klasse.

## Teil C) Spielregeln im Ligaspiel

1. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern.
  - 1.1. Eine Mannschaft muss zum Spiel mit mindestens 3 Spielern und darf mit maximal 8 Spielern (davon 4 Ersatzspieler) antreten
  - 1.2. Wird ein Spieler durch einen Einwechselspieler ersetzt, spielt dieser alle noch ausstehenden Spiele im Einzel und gegebenenfalls im Doppel zu Ende.
  - 1.3. Die Einwechselspieler müssen vor Spielbeginn auf dem Spielbericht vermerkt sein. Der Einwechselspieler darf kein aufgeführter Doppelspieler sein.
  - 1.4. Das Einsetzen von Spielern nur in den Doppelpartien ist erlaubt. Diese müssen aber trotzdem als Ersatzspieler aufgeführt werden und so kenntlich gemacht werden, dass sie als reine Doppelspieler erkennbar sind. (Ankreuzen des entsprechenden Feldes auf dem Spielbericht) Zudem dürfen diese Spieler nicht für einen Einzelspieler eingewechselt werden und es dürfen insgesamt nur max. 8 Spieler pro Team und Spieltag eingesetzt werden.
  - 1.5. Muss ein Spieler aus schwerwiegenden Gründen ausscheiden, nachdem bereits vier mal ausgewechselt wurde bzw. die zur Verfügung stehenden Einwechselspieler bereits eingewechselt wurden, muss das Team in Unterzahl weiterspielen.
2. Jeder Einzelspieler der Mannschaft A spielt gegen jeden Spieler der Mannschaft B (= 16 Spiele).
  - 2.1. Jedes Team bildet 2 Doppel, die gegen die beiden gegnerischen Doppel zu spielen haben (= 4 Spiele).
    - 2.1.1. Im Doppel beginnt der Bullwerfer das zweite Leg, sein Mitspieler beginnt das erste Leg. Ab dem dritten Leg ist die Reihenfolge den Spielern selbst überlassen.
    - 2.1.2. Im Doppel müssen immer zwei Spieler einer Mannschaft antreten. Das Spielen eines Doppels mit nur einem Spieler (z.B. wenn eine Mannschaft nur zu dritt antritt) ist nicht erlaubt.
  - 2.2. Sofern sich beide Teamkapitäne nicht anderweitig einigen werden zunächst 2 Doppel, anschließend die 16 Einzel und zum Schluss die beiden anderen Doppel gespielt.
    - 2.2.1. Insgesamt werden somit 20 Spiele „best of three legs“ (Regionalliga, Oberliga und Pokalfinale „best of five legs“) ausgetragen.
  - 2.3. Die Heimmannschaft bestimmt, auf welchem Board bzw. welchen Boards die Einzel- und Doppelpartien ausgetragen werden.
  - 2.4. Falls eine Mannschaft mit nur 3 Spielern antritt, werden die dadurch nicht stattfindenden Einzel- und Doppelspiele als verloren gewertet.

- 2.5.** Beginnt ein Team mit 3 Spielern und wird durch einen vierten ergänzt, so ist folgendermaßen vorzugehen (ausgenommen hiervon sind Absprachen der Teamkapitäne):
- 2.5.1.** Wurde mit den Einzelspielen schon begonnen, so kann das erste Doppel nicht mehr nachgeholt werden.
  - 2.5.2.** Wurden bereits 8 Einzelspiele ausgetragen, so kann der betreffende Spieler nur noch seine restlichen Einzelspiele und sein Doppel spielen.
  - 2.5.3.** Ist der Spieler zu seinem dritten Einzelspiel noch nicht anwesend, so kann er nur noch das vierte Einzelspiel bestreiten
  - 2.5.4.** Ist der Spieler auch zum vierten Einzelspiel noch nicht vor Ort, so kann er nur noch das ausstehende Doppel spielen.
  - 2.5.5.** Treten beide Teams mit drei Spielern an, so werden nur die möglichen Spiele gespielt.
  - 2.5.6.** Spielt eine Mannschaft das gesamte Spiel nur mit 3 Spielern, so muss hierzu ein Vermerk auf dem Spielbericht erfolgen.
  - 2.5.7.** Spielt eine Mannschaft das ganze Spiel nur zu dritt oder ist der vierte Spieler noch nicht anwesend, so darf nur das Doppel gespielt werden, dessen beide Spieler anwesend sind. Das Doppel, von dem nur ein Spieler anwesend ist, wird automatisch mit 0:2 bzw. 0:3 (Regionalliga, Oberliga und Pokalfinale) als verloren gewertet.
- 3.** Bei Spielausfällen durch Nichtantritt einer Mannschaft ist trotzdem durch das anwesende Team ein Spielbericht auszufüllen und der Spielleitung zuzuschicken.
- 3.1.** Der nicht angetretenen Mannschaft wird ein Ordnungsgeld lt. Gebührenordnung in Rechnung gestellt.
  - 3.2.** Fällt ein Spiel aus, so müssen beide Teams Spieler für die Rangliste benennen. Geschieht dies nicht, wertet die Spielleitung.
    - 3.2.1.** Die Spieler der anwesenden Mannschaft erhalten Punkte für die Spielerrangliste (2:0 bzw. 3:0 je Spiel je nach Klasse)
    - 3.2.2.** Die Spieler der nicht angetretenen Mannschaft erhalten keine Punkte für die Spielerrangliste
  - 3.3.** Nichtantritt einer Mannschaft
    - 3.3.1.** Tritt eine Mannschaft zum ersten Mal zu einem Pflichtspiel nicht an, so wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet (im Pokal scheidet die Mannschaft somit aus).
    - 3.3.2.** Tritt eine Mannschaft zum zweiten Mal zu einem Pflichtspiel nicht an, so wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet (im Pokal scheidet die Mannschaft somit aus) und **zusätzlich** erhält die nicht angetretene Mannschaft einen Punktabzug von einem Punkt.
    - 3.3.3.** Tritt eine Mannschaft zum dritten Mal zu einem Pflichtspiel nicht an, so scheidet die Mannschaft aus der Liga (und Pokal) aus.
    - 3.3.4.** Konnte eine Mannschaft bis zum Zeitpunkt des Nichtantritts noch keine Punkte in der Tabelle erspielen, so werden die Punkte zu einem späteren Zeitpunkt abgezogen, wenn die Mannschaft Punkte erspielt hat.

~~3.3.4.1. Fällt eine Mannschaft durch den Abzug von Punkten in den Minusbereich, so wird das Punktekonto auf Null gesetzt und die verbleibenden, abzuziehenden Punkte werden zu einem späteren Zeitpunkt abgezogen, wenn die Mannschaft wieder Punkte erspielt hat.~~

~~3.3.4.2. Minuspunkte werden in der Tabelle nicht erscheinen.~~

4. Wenn ein Spieler seine noch ausstehenden Spiele nicht mehr bestreitet, so werden alle seine Spiele, Einzel und Doppel, als verloren gewertet.
  - 4.1. Bei höherer Gewalt entscheidet die Spielleitung, ob das Spiel mit dem Spielstand zu diesem Zeitpunkt gewertet, an einem anderen Zeitpunkt fortgesetzt oder neu angesetzt wird. In jedem Fall ist der Spielleitung ein Spielbericht und ein zusätzlicher Bericht zuzusenden, aus dem der Grund hervorgeht.
5. Werden Spieler beim Spiel grob oder unsportlich behindert, so kann der Teamkapitän des jeweiligen Teams dies im Spielbericht vermerken. Soll hieraus ein Protest abgeleitet werden müssen die Regeln in Teil F beachtet werden.
6. Kann ein Team wegen höherer Gewalt nicht antreten, so müssen das gegnerische Team sowie die Spielleitung schnellstmöglich informiert werden.
  - 6.1. In diesem Falle muss in Übereinkunft mit der Spielleitung ein neuer Spieltermin gefunden werden.
7. Die Spiele werden handschriftlich oder auf einem Computer mitgeschrieben.
  - 7.1. Wird ein Computer eingesetzt, hat der Betreiber dafür Sorge zu tragen, dass Spielergebnisse nicht durch technische Fehler (Abstürze, etc.) in der laufenden Spielbegegnung verloren gehen können. Dies betrifft vor allem den Fall, dass auch der Spielbericht auf dem Computer geschrieben wird.
    - 7.1.1. Sollten durch technische Fehler Ergebnisse verloren gehen, die nicht mehr im beiderseitigen Einverständnis der Mannschaften rekonstruiert werden können, so werden die betroffenen Spiele grundsätzlich gegen die Mannschaft gewertet, die den Computer betreibt. Die letztendliche Entscheidung darüber obliegt aber der Spielleitung.
    - 7.1.2. Wenn am PC geschrieben wird, muss das Programm folgende Voraussetzungen erfüllen:
      - 7.1.2.1. Die letzten 5 Scores beider Spieler müssen nachvollziehbar angezeigt werden
      - 7.1.2.2. Falsche Scoreeingaben müssen korrigierbar sein.
      - 7.1.2.3. Die Restpunktzahl muss deutlich angezeigt werden.
    - 7.1.3. Beim Schreiben am PC sollte darauf geachtet werden, dass vor Spielbeginn das vorige Spiel gelöscht wird (z.B. bei dem Programm N01 über die Tastenkombination Strg + N) um ein korrektes Anzeigen der Legs/Sets zu ermöglichen
    - 7.1.4. Sollten automatische Scoring Systeme (Kameras und Software zum Erfassen der geworfenen Punktzahl) eingesetzt werden, muss in jedem Fall zusätzlich ein Schreiber als Schiedsrichter das Spiel überwachen, um ggf. falsch notierte Scores jederzeit korrigieren zu können.

- 7.1.5. Besteht ein Spieler darauf, das das Spiel nicht am PC oder über automatische Scoringsysteme geschrieben wird, so muss das Spiel konventionell auf Papier oder Tafel geschrieben werden.
- 7.1.6. Beim handschriftlichen Schreiben auf Papier oder Tafel, sollte auf die korrekte Art des Schreibens geachtet werden.

Beispiel für korrektes Schreiben:

Spieler A		Spieler B	
	501	501	
100	401	416	85
95	306	276	140
140	<del>166</del>	<del>136</del>	140
<del>130</del>	36	60	<del>76</del>
<b>GAME SHOT</b>			

- 7.2. Der Punktestand muss von beiden Spielern klar einzusehen sein.
- 7.3. Der Spieler muß klar und deutlich seine geworfenen Punkte ansagen.
  - 7.3.1. Die Darts müssen solange im Board stecken gelassen werden, bis die Zahl angesagt und vom Schreiber eingetippt/aufgeschrieben oder vom Gegner/Schreiber abgenickt wurde.
  - 7.3.2. Die Schreiber sind dazu angehalten, die Zahl erst dann zu schreiben/tippen, nachdem der Spieler die Zahl angesagt hat, es sei denn, der Schreiber steht/sitzt direkt am Board oder es wird ein elektronisches Scoring System verwendet.
- 7.4. Der Schreiber darf den Spielern weder einen möglichen Check noch eine Restsumme zwischen den Darts ansagen.
  - 7.4.1. Die Mitspieler der jeweiligen Mannschaft (mit Ausnahme des Schreibers) dürfen ihrem Mitspieler selbstverständlich einen möglichen Check, einen möglichen Weg zum Check oder eine Restsumme zwischen den Darts ansagen.
- 7.5. Ein Checkdart ist laut und vernehmbar anzusagen (z.B. durch „Check“ o.ä.) und auch am Board anzuzeigen. Der Check gilt erst, wenn er vom Gegenspieler (beim Doppel von einem der Gegenspieler) oder vom Schreiber anerkannt bzw. bestätigt wurde.
  - 7.5.1. Bei nicht Beachten obliegt es dem Schreiber als Schiedsrichter des Spiels den Wurf so zu werten, als hätte sich der Spieler überworfen. Somit wird das Spiel anschließend vom Gegenspieler fortgesetzt.
- 7.6. Der Schreiber ist Schiedsrichter des Spiels, er hat für den ordnungsgemäßen Ablauf des Spiels zu sorgen. Ihm ist eine freie Sicht auf das Board zu gewährleisten. Er ist dazu verpflichtet, alle geworfenen Bestleistungen (High-Finish, Bull-Finish, Fast-Finish und alle Würfe ab 170 Punkten) auf dem Spielbericht einzutragen.



- 7.7.** Es liegt in der Obhut der beiden Teamkapitäne (oder Vertreter), dass alle Spiele mitgeschrieben werden.
- 7.7.1.** Die beiden Teams sollen sich das Schreiben der Spiele teilen, so dass jedes Team am Ende des Spiels gleich viele Spiele geschrieben hat (z.B. das Heimteam schreibt alle ungeraden Spiele, das Gastteam alle geraden Spiele lt. Spielplan)
- 8.** Die maximale Wartezeit nach Aufruf zu den Spielen beträgt 5 Minuten.
- 8.1.** Sind Spieler nach Ablauf der Wartezeit noch nicht zum Spiel erschienen, so bedarf es der Zustimmung beider Teamkapitäne, dieses Spiel später auszutragen.
- 9.** Volltrunkenheit während des Spiels oder der Konsum anderer berauschender oder leistungssteigernder Substanzen lt. NADA Dopingliste vor und während der Spiele ist nicht erlaubt und kann zu einem Protest der gegnerischen Mannschaft führen (Vermerk auf dem Spielbericht).
- 9.1.** Ergibt sich durch die Volltrunkenheit eines oder mehrerer Spieler eine Gefahr für die andere Mannschaft, so kann dies zum Spielabbruch führen.
- 9.2.** Über die Wertung dieses Spiels entscheidet dann der Vorstand, bei Einspruch das Schiedsgericht.
- 10.** Ein Getränk oder eine Zigarette in der Hand (oder im Mund) während eines Wurfes ist nicht erlaubt.
- 11.** Der Spielbereich (der Bereich, in dem sich die Spieler und der Schreiber aufhalten) muss, sofern bauartbedingt möglich, rauchfrei gehalten werden.
- 11.1.** Es ist dem Spieler und Schreiber nicht erlaubt, während des Spiels eine Zigarette oder E-Zigarette zu konsumieren.
- 11.2.** Nach Absprache und wenn sich beide Teams einig sind, kann die Regel außer Kraft gesetzt werden.
- 12.** Es ist dringlichst darauf zu achten, dass der werfende Spieler nicht gestört wird, weder von der gegnerischen noch von der eigenen Mannschaft. Handy's sollten möglichst leise oder lautlos gestellt werden.
- 13.** Die Wartezeit auf das Heimteam beträgt 30 Minuten und auf das Gastteam 60 Minuten nach Spielansetzung.
- 13.1.** Muss ein Team länger warten und ist trotzdem noch bereit das Spiel durchzuführen, so ist im Nachhinein kein Protest mehr möglich.
- 13.2.** Kam die Verspätung durch höhere Gewalt zustande so muss, wenn das Spiel nicht mehr stattfinden kann in Übereinkunft mit der Spielleitung ein neuer Termin gesetzt werden.

- 14.** Jedes Spiel hat maximal „three legs“ (2:0, 2:1, 0:2, 1:2).
- 14.1.** Ausnahme: die Regionalliga, die Oberliga und das Pokalfinale. Hier hat jedes Spiel maximal „five legs“ (3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3). Das Spiel wird bei einem Sieg mit 1:0 oder dementsprechend mit 0:1 bei einer Niederlage gewertet.
  - 14.2.** Hat ein Team am Ende der Partie 11 oder mehr Punkte, so hat es die Begegnung gewonnen und erhält 3 Punkte.
  - 14.3.** Im anderen Fall (weniger als 10 Punkte) hat ein Team verloren und erhält keine Punkte.
  - 14.4.** Sollte ein Spiel 10:10 enden, bekommen beide Mannschaften einen Punkt
- 15.** Die Festlegung von höherer Gewalt obliegt der Spielleitung.
- 15.1.** Erhält die Spielleitung keinen Bescheid, so ist die Wertung von dieser vorzunehmen.

## Teil D) Spielregeln im Pokalwettbewerb:

1. Für Pokalspiele gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie im normalen Ligaspielbetrieb.
  - 1.1. Besondere Ausnahmen:
    - 1.1.1. Das Pokalendspiel wird "Best of 5" Legs, 501 Straight in, Double Out gespielt.
    - 1.1.2. Das Pokalspiel ist entschieden, wenn eine der beiden Mannschaften 11 Punkte hat. Wenn beide Mannschaftskapitäne sich einig sind, kann das Spiel anschließend beendet werden. Das Ausspielen der noch ausstehenden Partien ist dann nicht mehr erforderlich. Es ist aber dann ein Hinweis auf dem Spielbericht zu vermerken. Wird keine Einigkeit erzielt, so sind die restlichen Partien noch zu spielen.
    - 1.1.3. Bis einschließlich des Pokalhalbfinales werden alle Spiele „Best of 3“ Legs, 501 Straight in, Double out gespielt. Dabei ist es unerheblich, in welcher Klasse die beiden Teams spielen.
2. Der Pokal ist ein K.O.-Wettbewerb.
3. Die Auslosung der ersten Runde des Pokalwettbewerbs erfolgt vor der Saison, in der Regel während der Delegiertenversammlung. Alle weiteren Runden werden separat ausgelost, um zu ermitteln welches Team Heimrecht hat.
  - 3.1. Niederklassigere Mannschaften erhalten automatisch Heimrecht.
4. Bei einem Unentschieden wird **ein Leg** 1001 Straight in, Double Out gespielt
  - 4.1. Bei einem „1001-Spiel“ besteht eine Mannschaft aus 4 Spielern, es sei denn eine Mannschaft hat nur 3 Spieler zur Verfügung. In diesem Fall ist der Score des nicht vorhandenen 4. Spielers jeweils mit „Null“ zu notieren.
  - 4.2. Die 4 Spieler dürfen aus allen Spielern, die die Mannschaft auf dem Spielbericht aufgeführt hat, zusammengestellt werden (Ausnahme: ausgewechselte Spieler dürfen nicht mehr eingesetzt werden).
  - 4.3. Die Reihenfolge, der im 1001 eingesetzten Spieler, sollte notiert werden um zu gewährleisten, dass die Spieler an Ihrer jeweiligen Position zur Aufnahme ans Board treten.
5. Das Endspiel hat an einem neutralen Ort stattzufinden. Sollten sich die beiden beteiligten Mannschaften nicht auf einen Ort einigen können, legt die Spielleitung den Ort des Endspieles fest.
  - 5.1. Das Halbfinale und Finale können auch als Final Four gespielt, sofern die Terminplanung dies erfordert. Die Auslosung der Halbfinalspiele findet vor Ort statt. Der idealerweise neutrale Ort des Final Four wird durch die Spielleitung festgelegt. Am Endspielort müssen mindestens 4 Boards und Sitzgelegenheiten für 4 Teams zur Verfügung stehen.
  - 5.2. Der Pokalsieger der Vorsaison ist verpflichtet, den Wanderpokal dem Vorstand rechtzeitig vor dem Finale zu übergeben oder bei erneuter Finalteilnahme zum Finale mitzubringen.

6. Ab dem Halbfinale dürfen keine Spieler, die neu im Verein sind oder aber aus einer anderen Mannschaft des Vereins gewechselt haben, eingesetzt werden. Spieler, die nach dem Viertelfinale neu gemeldet werden (egal ob Liga oder Pokal) oder wechseln, sind somit nicht spielberechtigt.
  - 6.1. Es ist ab dem Halbfinale zudem nicht gestattet, Spieler anderer Mannschaften eines Vereins einzusetzen. Dies gilt auch für Jugendspieler.
7. Der Spielbericht muss einen Hinweis geben (ankreuzen des entsprechenden Feldes), dass es sich um ein Pokalspiel handelt.
8. Alle Bestleistungen im Pokalwettbewerb (High-Finish, Fast-Finish [Regional-, Ober- und Bezirks-Liga bis einschließlich 18 Darts; A-Klasse bis einschließlich 21 Darts], Bull-Finish und High Scores ab 170 Punkten) müssen in die entsprechenden Felder des Spielberichtes eingetragen werden. Die Spielleitung erstellt hieraus für den Pokalwettbewerb klassenübergreifend eine Rangliste.
  - 8.1. Die Rangliste errechnet sich aus den geworfenen Bestleistungen und den daraus erzielten Punkten
    - 8.1.1. Für jedes High Finish ab einschließlich 100 Punkten gibt es 2 Punkte.
    - 8.1.2. Für jedes Fast Finish (Short Game) von 18 Darts und weniger ~~bei Regional-, Ober-, und Bezirks-Ligisten bzw. von 21 Darts und weniger bei den A-Klasse Teams~~ gibt es 2 Punkte. Dies gilt auch im Doppel, hier erhalten beide Spieler je einen Punkt.
    - 8.1.3. Für jeden geworfenen High-Score ab einschließlich 170 gibt es 2 Punkte.
    - 8.1.4. Für jedes geworfene Bull-Finish gibt es 2 Punkte. Liegt das Bull Finish bei 100 Punkten oder mehr, gibt es je 2 Punkte für das Bull-Finish und das High-Finish. Wirft ein Spieler ein 170er Finish, erhält der Spieler je 2 Punkte für das Bull-Finish, das High-Finish und den High-Score.

## Teil E) Spielverlegungen

1. Spiel-Wochenende ist von Freitag bis Sonntag. Grundsätzlich ist der Spieltermin Samstag, 20.00 Uhr (Ausnahme: Regionalliga/Oberliga, Samstag, 19.00 Uhr), sofern sich beide Teams nicht auf einen anderen Spieltermin einigen oder ein Verlegungswunsch vorliegt. **Der Samstag gilt also nicht als gesetzter Spieltermin, sondern er gilt nur dann, wenn keine Anfrage zur Verlegung vorliegt.**
  - 1.1. Eine Spielverlegung eines Liga-Spiels ist möglich. Der entsprechende Verlegungswunsch sollte frühestmöglich geäußert werden, spätestens aber 2 Wochen vor dem zu verlegenden Spiel.
    - 1.1.1. Insbesondere Mannschaften, deren Spieler noch in anderen Ligen und Verbänden (DDV, RPDV, RHL, DSAB, Bit-Liga usw.) aktiv sind, sollten nach Möglichkeit bereits zu Saisonbeginn die Spiele identifizieren, welche verlegt werden müssen und dann auch versuchen die Spiele möglichst nach vorne zu verlegen.
  - 1.2. Eine Verlegung ist allerdings nur innerhalb des Spiel-Wochenendes oder auf einen Termin vor dem Spiel-Wochenende oder bis maximal zum **übernächsten** Ligaspiel-Wochenende möglich. *(Beispiel: Verlegungswunsch eines Spiels am 1. Spieltag → Verlegung möglich bis vor den 3. Spieltag)* Eine Spielverlegung nach hinten ist dem Spielleiter in jedem Fall schriftlich (bevorzugt per E-Mail oder WhatsApp) mitzuteilen. Eine Verlegung des letzten Ligaspieltags nach hinten ist nicht erlaubt.
    - 1.2.1. Die Verlegung des vorletzten Spieltags ist max. bis zum letzten Spieltag erlaubt.
    - 1.2.2. Eine Verlegung des letzten Ligaspieltags nach hinten ist nicht erlaubt.

**Achtung: Diese Regel gilt vorerst nur unter Vorbehalt! Sollte die Regel ausgenutzt werden und die Anzahl der Verlegungen dadurch weiter zunehmen, wird die Regel sofort ausgesetzt und es gilt wieder, das Spiele nur bis zum nächsten Spieltag verlegt werden dürfen.**

- 1.3. Bei einer Anfrage zur Spielverlegung muss im gegenseitigen Einvernehmen eine Einigung über den Spieltermin gefunden werden.
  - 1.3.1. Samstag, 20.00 Uhr bzw. in der Regionalliga/Oberliga Samstag, 19.00 Uhr gilt dabei nicht als gesetzter Spieltermin bei Nichteinigung.
  - 1.3.2. Eine Spielverlegung eines Pokalspiels ist ebenfalls möglich, allerdings nur innerhalb des Spiel-Wochenendes oder auf einen Termin vor dem Spiel-Wochenende oder bis **maximal 14 Tage vor der nächsten angesetzten Pokalrunde.**
- 1.4. Dazu muss der Verlegungswunsch spätestens zwei Wochen vor dem offiziellen Spiel-Wochenende bis Sonntag, 20.00 Uhr (im Folgenden „Anfragetermin“ genannt), gegenüber der gegnerischen Mannschaft geäußert werden. Dies gilt sowohl für alle Liga-Spiele wie auch für alle Pokalspiele. Der Verlegungswunsch ist der Spielleitung in jedem Falle schriftlich (bevorzugt per E-Mail oder WhatsApp) mitzuteilen. Geschieht dies nicht ist der Verlegungswunsch hinfällig und es gilt der ursprüngliche Spieltermin (grundsätzlich Samstag, 20.00 Uhr bzw. 19.00 Uhr in der Regionalliga/Oberliga).
  - 1.4.1. Zusammen mit dem Verlegungswunsch muss die anfragende Mannschaft der gegnerischen Mannschaft mindestens zwei mögliche Ausweichtermine (an zwei unterschiedlichen Tagen) anbieten.

- 1.5.** Sollte die gegnerische Mannschaft bis zum Anfragetermin nicht erreichbar sein, so muss dies umgehend der Spielleitung mitgeteilt werden. Die Mannschaft, die eine Spielverlegung wünscht, muss weiterhin versuchen, den Kontakt zur gegnerischen Mannschaft herzustellen um eine Einigung über den Spieltermin zu erreichen. Bis spätestens Mittwoch (20.00 Uhr) vor dem Spiel-Wochenende muss eine Einigung erzielt sein.
- 1.6.** Spielverlegungen auf einen Termin vor oder nach dem Spiel-Wochenende müssen immer der Spielleitung schriftlich mitgeteilt werden (bevorzugt per E-Mail oder WhatsApp). Die Mitteilung der Spielverlegung bzw. des Verlegungswunsches muss bis spätestens Mittwoch nach dem Anfragetermin bei der Spielleitung vorliegen. Spätere Einigungen sind nur nach schriftlicher Rücksprache mit dem Spielleiter möglich. Spielverlegungen am Spiel-Wochenende müssen der Spielleitung nicht mitgeteilt werden.
- 1.7.** Sollten sich Streitigkeiten auf Grund einer Spielverlegung ergeben und somit kein einvernehmlicher Spieltermin zu Stande kommen, so setzt die Spielleitung einen Termin fest, der für beide Mannschaften verbindlich ist.
  - 1.7.1.** Proteste gegen diese Entscheidung sind unwirksam und werden nicht vor dem Schiedsgericht verhandelt.
- 1.8.** Das zu verlegende Spiel muss bis zum nächsten Liga-Spielwochenende durchgeführt werden.
  - 1.8.1.** In Ausnahmefällen kann die Spielleitung diesen Termin nach hinten setzen.
  - 1.8.2.** Eine eigenmächtige Verlegung auf einen späteren Termin ohne Zustimmung der Spielleitung ist unwirksam und wird mit einem Punktabzug von 3 Punkten für beide Teams bestraft.
- 1.9.** An folgenden Terminen sind Spielverlegungen nur innerhalb des Spiel-Wochenendes oder auf einen Termin vor dem Spiel-Wochenende möglich, da es ansonsten zu Problemen mit der Erstellung der Tabellen und Ranglisten kommt.
  - 1.9.1.** Letzter Spieltag der jeweiligen Saison, egal ob reguläre Saison in Klassen ohne Playoffs oder in Klassen mit Playoffs.
  - 1.9.2.** Letzter Spieltag der regulären Saison in einer Klasse mit Playoffs, wenn anschließend Playoffs gespielt werden.
  - 1.9.3.** Die Rückspiele bei Kreuzvergleichen in den Playoffs (z.B. 1. Gruppe A gegen 2. Gruppe B).
  - 1.9.4.** Das Pokalendspiel.
- 1.10.** Wird die Spielverlegung nicht mitgeteilt, wird für das Heimteam eine Strafe lt. Gebührenordnung fällig.

## Teil F) Der Spielbericht / Protest:

1. Zu jedem Liga- und Pokalspiel muss ein Spielbericht geführt werden.
  - 1.1. Bei Nutzung der 2K Software/Dartscorer können die beiden beteiligten Teams entscheiden, ob neben den Eintragungen in der Software der Spielbericht zusätzlich in Papierform geführt wird und die einzelnen Ergebnisse und Bestleistungen dort eingetragen werden.
    - 1.1.1. In jedem Fall muss der Spielbericht in Papierform aber zumindest die Aufstellung der beiden Teams und einen Hinweis enthalten, dass das Spiel über den Dartscorer erfasst wurde. **Zudem muss er von beiden Kapitänen unterschrieben werden.**
  - 1.2. Es muss ein aktueller Vordruck der EHM-Dartliga verwendet werden. Aktuelle Vordrucke stehen stets auf der Internetseite der EHM zum Download zur Verfügung oder können auf Nachfrage zugesandt werden. Veraltete Spielpläne werden nicht akzeptiert.
2. Der Spielbericht ist vor Spielbeginn von den beiden Teamkapitänen auszufüllen.
  - 2.1. Nachmeldungen sind ebenfalls vor Spielbeginn auf dem Spielermeldebogen einzutragen und vom nachgemeldeten Spieler (bzw. durch den Erziehungsberechtigten bei Kindern / Jugendlichen) per Unterschrift zu bestätigen.
3. Die Führung des Spielberichtes ist Aufgabe der Heimmannschaft.
4. Der Spielbericht ist vollständig mit Datum, Uhrzeit, Spielklasse, Teamname und Spielernamen (keine Spitznamen) und lesbar auszufüllen.
5. Auf dem Spielbericht sind in die entsprechenden Felder die Einzelspieler und Doppelspieler einzutragen. Es sei denn, es wird der gültige Spielbericht ohne Namenseingabe verwendet. Die Spieler, welche am Anfang des Spiels die Doppel zusammen bestreiten, bestreiten auch am Ende des Spiels gemeinsam die Doppel. Ein Tausch der Doppelpartner ist nicht möglich. Ausnahme: Spieler werden ausgewechselt, dann treten an deren Stelle die eingewechselten Spieler.
  - 5.1. Ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden.
6. Erklärung der Zusatzfelder auf dem Spielbericht in den Feldern zur Namenseingabe:
  - 6.1. D = Spieler wird nur im Doppel eingesetzt und darf nicht zusätzlich für einen anderen Spieler eingewechselt werden.
  - 6.2. A = Spieler spielt in einer anderen Mannschaft (niederklassig oder gleiche Klasse) des Vereins und hilft an diesem Spieltag aus.
  - 6.3. N = Spieler wird am Spieltag neu gemeldet, hier ist zusätzlich das Nachmeldeformular auszufüllen.
7. In jedem Fall ist sicherzustellen, dass sowohl der Spielleiter (als Original, Fax, Scan oder Foto), als auch die Heimmannschaft und die Gastmannschaft je einen Spielbericht als Kopie (z.B. Foto per Smartphone) erhält.
8. Proteste gegen die Wertung der Spielleitung werden vor dem Schiedsgericht der EHM-Dartliga verhandelt.
  - 8.1. Ausnahmen bilden hier Entscheidungen der Spielleitung bzw. des Vorstandes bezüglich der in dieser Spielordnung geregelten möglichen Spielverlegungen.

- 9.** Will eine Mannschaft Protest einlegen müssen folgende Punkte erfüllt werden:
- 9.1.** Der Protest muss auf dem Spielbericht / Beiblatt vermerkt werden. Er ist vom Captain des protestierenden Teams zu unterschreiben. Ohne Vermerk auf dem Spielbericht / Beiblatt ist ein Protest nachträglich nicht mehr rechtens.
- 9.2.** Bis spätestens 8 Tage nach der Spielbegegnung muss dem 1. Vorsitzenden oder der Spielleitung ein schriftlicher Bericht vorliegen, der den Protest begründet.
- 9.3.** Über die Annahme des Protests entscheidet die Spielleitung.
- 9.3.1.** Wird der Protest abgelehnt, kann Einspruch eingelegt werden. Der Protest muss dann in jedem Fall durch die Spielleitung/den Vorstand entschieden werden.
- 9.3.2.** Entscheidung über den Protest trifft die Spielleitung zusammen mit dem Vorstand.
- 9.3.2.1.** Sollte dagegen Einspruch eingelegt werden, wird der Protest vor dem Schiedsgericht verhandelt.
- 10.** Die Spielleitung erstellt für jede Klasse eine separate Spielerrangliste. Hier fließen sowohl die Einzelpartien, wie auch die Doppelpartien der Ligaspiele ein. Die Rangliste errechnet sich nach folgendem Punkteschlüssel:

**10.1. Regionalliga / Oberliga**

Doppel	0	:	3	<b>0 Punkte</b>
Doppel	1	:	3	<b>1 Punkt</b>
Doppel	2	:	3	<b>2 Punkte</b>
Doppel	3	:	2	<b>4 Punkte</b>
Doppel	3	:	1	<b>5 Punkte</b>
Doppel	3	:	0	<b>6 Punkte</b>
Einzel	0	:	3	<b>0 Punkte</b>
Einzel	1	:	3	<b>2 Punkte</b>
Einzel	2	:	3	<b>4 Punkte</b>
Einzel	3	:	2	<b>8 Punkte</b>
Einzel	3	:	1	<b>10 Punkte</b>
Einzel	3	:	0	<b>12 Punkte</b>

**10.2. Bezirksliga / A-Klasse**

Doppel	0	:	2	=	<b>0 Punkte</b>
Doppel	1	:	2	=	<b>1 Punkt</b>
Doppel	2	:	1	=	<b>4 Punkte</b>
Doppel	2	:	0	=	<b>5 Punkte</b>
Einzel	0	:	2	=	<b>0 Punkte</b>
Einzel	1	:	2	=	<b>2 Punkte</b>
Einzel	2	:	1	=	<b>8 Punkte</b>
Einzel	2	:	0	=	<b>10 Punkte</b>

- 10.3.** Nicht berücksichtigt werden die Einzel- und Doppelpartien aus den Pokalspielen



- 10.4.** Etwaige Spiele in Playoffs finden hier ebenfalls keine Berücksichtigung.
- 11.** Alle Bestleistungen (High-Finish, Fast-Finish [Regional-, Ober- und Bezirks-Liga bis einschließlich 18 Darts; A-Klasse bis einschließlich 21 Darts], Bull-Finish und High Scores ab 170 Punkten) müssen in die entsprechenden Felder des Spielberichtes eingetragen werden. Die Spielleitung erstellt hieraus für jede Spielklasse eine Rangliste.
- 11.1.** Für jede Klasse wird eine separate Rangliste geführt. Erzielte Bestleistungen in möglichen Playoffs fließen in die Rangliste der jeweiligen Klasse ein. Im Pokal erzielte Bestleistungen werden in einer separaten, klassenübergreifenden Rangliste geführt (siehe Teil D, Spielregeln im Pokalwettbewerb).
- 11.2.** Die Rangliste errechnet sich aus den geworfenen Bestleistungen und den daraus erzielten Punkten
- 11.2.1.** Für jedes High Finish ab einschließlich 100 Punkten gibt es 2 Punkte.
- 11.2.2.** Für jedes Fast Finish (Short Game) von 18 Darts und weniger in der Regional-, Ober-, und Bezirks-Liga bzw. von 21 Darts und weniger in der A- Klasse gibt es 2 Punkte. Dies gilt auch im Doppel, hier erhalten beide Spieler je einen Punkt.
- 11.2.3.** Für jeden geworfenen High-Score ab einschließlich 170 gibt es 2 Punkte.
- 11.2.4.** Für jedes geworfene Bull-Finish gibt es 2 Punkte. Liegt das Bull Finish bei 100 Punkten oder mehr, gibt es je 2 Punkte für das Bull-Finish und das High-Finish. Wirft ein Spieler ein 170er Finish, erhält der Spieler je 2 Punkte für das Bull-Finish, das High-Finish und den High-Score.
- 12.** Die Anzahl der geworfenen Darts zur Berechnung des Fast Finishes setzt sich aus der Rundenzahl (3 Darts je Runde) und der Anzahl der geworfenen Darts in der aktuellen Runde zusammen
- Beispiel: ein Spieler überwirft sich in der 6. Runde mit dem 2. Dart und checkt anschließend in der 7. Runde mit dem 1. Dart. Somit hat er insgesamt mit dem 19. Dart gecheckt, auch wenn er tatsächlich nur 18 Darts geworfen hat (6 x 3 + 1 x 1).
- 13.** Der Spielbericht muss die beiden Unterschriften der Teamkapitäne tragen.
- 13.1.** Mit der Unterschrift erkennt ein Teamkapitain den ordnungsgemäßen Ablauf des Spieles an.

- 14.** Die Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, dass der Spielbericht in eine durch den Vorstand der EHM vorgegebene Software bzw. auf einer vorgegebenen Homepage erfasst wird. Dies kann auch live während des laufenden Spiels erfolgen.
  - 14.1.** Der Kapitän (oder ein Vertreter der Mannschaft) ist dazu verpflichtet, sich selbst vor Saisonbeginn um einen Account für die Software/Homepage zu kümmern und sich mit den Bedienmöglichkeiten der Software/Homepage vertraut zu machen. Eine Erklärung der Eingabe des Spielberichts findet auf dem jährlichen Regelkundekurs statt.
  - 14.2.** Die Eingabe des Spielberichts muss bis zum Montag nach dem Spiel erfolgen.
  - 14.3.** Ist der Spielbericht nicht bis Montag, 23.59 Uhr eingegeben (ohne dass der Kapitän der Spielleitung evtl. Gründe genannt hat), [erfolgt eine Strafe lt. Gebührenordnung](#).
  - 14.4.** ~~Der Spielbericht ist weiterhin schriftlich zu führen und der Spielleitung nach dem Spiel mit beiden Unterschriften der Kapitäne zuzusenden.~~
- 15.** Für die Zustellung des Spielberichtes ist die Heimmannschaft verantwortlich.
  - 15.1.** Der Spielbericht muss bis montags abends, 23:59 Uhr nach dem offiziellen Spieltag beim Spielleiter sein, ansonsten kann das Spiel mit 0:20 gegen die Heimmannschaft gewertet werden.
    - 15.1.1.** Sollte der Spielbericht später noch bei der Spielleitung eintreffen, kann dies mit einem Punktabzug für die Heimmannschaft bestraft werden.
    - 15.1.2.** Sollte es einer Mannschaft nicht möglich sein, den Spielbericht pünktlich zuzusenden (z.B. bei Zusendung per Post), so ist der Spielleiter umgehend darüber zu informieren.

### **Teil G) Spielregeln der Ranglistenturniere**

- 1.** Es gelten dieselben Regeln des Ligaspielbetriebes, sofern dieser Teil nicht davon abweicht.
- 2.** Der Spielleiter setzt den Turniermodus und die Bewertung fest
- 3.** Bei Unsportlichkeit oder Fehlverhalten obliegt es der Turnierleitung denjenigen zu disqualifizieren.
- 4.** Es obliegt dem Vorstand anhand der Ranglistenturniere eine Auswahlmannschaft aufzustellen.
- 5.** „Highfinish“ und „Fastfinish“ werden ausgezeichnet.
- 6.** Der Start bei Jugendturnieren ist kostenlos. Eine Altersbeschränkung gibt es nicht.
- 7.** Während EHM-Ranglistenturnieren und dem EHM-Masters gilt in der Spielstätte Rauchverbot.

## Teil H) Spielregeln in den Playoffs

1. Es gelten dieselben Regeln des Ligaspielbetriebes, sofern dieser Teil nicht davon abweicht.
2. Der Spielleiter wird nach Ende der regulären Saison in Klassen, in den Playoffs gespielt werden, die Paarungen nach einem zum Beginn der Saison bekanntgegebenen Schlüssel setzen und diese veröffentlichen
3. Spielverlegungen sind auch in den Playoffs möglich. Die Spiele sollten aber möglichst nur innerhalb des Spiel-Wochenendes oder auf einen Termin vor dem eigentlichen Spiel-Wochenende verlegt werden.
  - 3.1. Die Rückspiele bei Kreuzvergleichen in den Playoffs (z.B. 1. Gruppe A gegen 2. Gruppe B) dürfen nicht auf einen Termin nach dem eigentlichen Spiel-Wochenende verlegt werden
4. In den Playoffs erzielte Bestleistungen fließen in die Ranglisten der jeweiligen Klasse ein
5. In den Playoffs durchgeführte Spiele fließen nicht in die Berechnung der Einzelranglisten der einzelnen Klassen ein.
6. Werden die Playoffs als Kreuzvergleich gespielt (z.B. Sieger Klasse A1 – Zweiter Klasse A2) gilt bei Punktgleichheit nach Hin- und Rückspiel nur das Satzverhältnis, das Legverhältnis ist irrelevant.
  - 6.1. Bei Punktgleichheit wird direkt im Anschluss an das Rückspiel ein Teamgame 1001 D.O., Best of 1 gespielt um den Sieger zu ermitteln.
7. Werden die Playoffs als Kreuzvergleich gespielt und eines der beiden Team hat im Rückspiel keine Chance mehr auf den Sieg der Gesamtpartie (Hin- und Rückspiel), sollten die ausstehenden Spiele zu Ende gespielt.
  - 7.1. Wenn eine Mannschaft trotzdem nicht mehr weiterspielen will, wenn die Partie bereits verloren ist (gilt nur für die Rückspiele), dann sind die restlichen, ausstehenden Spiele mit jeweils 2:0 für das feststehende Siegerteam zu werten.
8. Werden die Playoffs in einer Gruppenphase ausgetragen (z.B. Sieger Klasse A1, Sieger Klasse A2 und Sieger Klasse A3 spielen den Meister der A-Klasse aus) wird der Sieger bei Punktgleichheit nach folgendem Schema ermittelt
  - 8.1. Satzverhältnis
  - 8.2. Legverhältnis
  - 8.3. Direkter Vergleich
9. Besteht eine Klasse aus 2 Gruppen und es werden keine Playoffs gespielt, so findet zum Ende der Saison ein Spiel zwischen den Siegern beider Gruppen statt, um den Meister der Klasse zu ermitteln. Dieser Termin wird vor der Saison festgelegt.

## **Teil I) Aufstellen von Auswahlmannschaften**

- 1.** Das Aufstellen der Auswahlmannschaften obliegt dem Vorstand der EHM-Dartliga. Die endgültige Entscheidung obliegt dem Spielleiter.
- 2.** Die Ernennung der Auswahlspieler erfolgt grundsätzlich anhand der Einzelranglisten der EHM-Dartliga. Hierzu werden alle Klassen berücksichtigt.
  - 2.1.** Die Ranglistenersten jeder Klasse sind automatisch für die Auswahlmannschaften qualifiziert.
  - 2.2.** Die restlichen Plätze werden vom Vorstand vergeben.

## **Teil J) Regelkunde**

- 1.** Der Vorstand der EHM-Dartliga e.V. kann vor Beginn einer neuen Saison einen Termin (Regelkundekurs) zur Erklärung der Spielordnung, der Gebührenordnung und des Spielberichtes anbieten.
  - 1.1.** Die Spielordnung wird hierbei in groben Zügen erklärt, insbesondere Neuerungen vor jeder Saison werden erläutert
  - 1.2.** Die Gebührenordnung wird hierbei in groben Zügen erläutert
  - 1.3.** Der Spielbericht und worauf beim Ausfüllen zu achten ist, wird im Detail erklärt
- 2.** Dieser Termin sollte von mindestens einem Vertreter (idealerweise der Kapitän der jeweiligen Mannschaft) besucht werden, um Fragen zu klären und Probleme im laufenden Spielbetrieb zu vermeiden.

## **Teil K) Turniere**

- 1.** Die Spielleitung hat für den Fall, das Ranglistenturniere stattfinden, daraus Einzelranglisten, Doppelranglisten, Damenranglisten und Jugendranglisten zu erstellen.
  - 1.1.** Art und Modus der Punktwertung werden von der Spielleitung der EHM-Dartliga festgesetzt.
- 2.** Bei Jugendturnieren gibt es grundsätzlich keine Altersbeschränkung.
- 3.** Sonstige Turniere
  - 3.1.** Spielberechtigt am EHM Masters Turnier sind grundsätzlich alle in der laufenden oder abgeschlossenen Saison gemeldeten Spieler (aktiv / passiv) der EHM. Ausnahmen und Spielmodus obliegen der Spielleitung.
    - 3.1.1.** Vereinsfremde Spieler können am EHM Masters teilnehmen, müssen aber eine erhöhte Meldegebühr bezahlen.
  - 3.2.** An der EHM Team Challenge können alle in der laufenden oder abgeschlossenen Saison gemeldeten Teams teilnehmen.
  - 3.3.** Alle anderen Turniere, die durch die EHM veranstaltet werden sind offene Turniere. Spielmodus und Regeln obliegen der Spielleitung.

## Teil L) Sonstiges

1. An festen Liga- und Pokalspieltagen, sowie an Wochenenden an denen Ranglistenturniere **oder das Masters** der EHM-Dartliga stattfinden, dürfen die Mitgliedsvereine keine Turniere ausrichten.
  - 1.1. An Wochenenden an denen Ranglistenturniere des Rheinland-Pfälzischen Dart Verbandes (RPDV) und des Deutschen Dart Verbandes (DDV) stattfinden, sollten die EHM Mitgliedsvereine keine Turniere ausrichten.
  - 1.2. Turniertermine von EHM-Mitgliedsvereinen sind vor der Saison rechtzeitig dem Spielleiter mitzuteilen.
  - 1.3. Sollten Mitgliedsvereine Turniere an den unter 1 genannten Tagen durchführen, dürfen an diesen Turnieren nur Vereinsmitglieder oder Spieler, welche nicht in der EHM gemeldet sind, teilnehmen.
2. Der Vorstand ist angehalten, zu Saison-Beginn eine Informationsschrift (Ausdruck oder PDF) für die Vereine zu erstellen.
  - 2.1. In dieser Schrift sollen Termine, Ansprechpartner und alle weiteren wichtigen Informationen enthalten sein.
3. Sollte es durch politische Entscheidungen zu einem unerwarteten Abbruch der Saison kommen, wird das Ergebnis aller Ligen mit Stand Ende der Hinrunde gewertet und die Auf- und Absteiger festgelegt.
  - 3.1. Sollte es nicht möglich sein zumindest eine Hinserie zu spielen, so wird die Saison annulliert und zur folgenden Saison, unter der Hilfestellung des Standes der Vorsaison neu gestartet. Abmeldungen von Teams werden berücksichtigt, weshalb es u.U. zu Aufstiegsentscheidungen außerhalb der normalen Aufstiegsregelung kommen kann.
  - 3.2. Der Pokalwettbewerb wird analog bewertet, bzw. im Notfall abgebrochen.
  - 3.3. Endgültig entscheidet der EHM Vorstand über einen möglichen Abbruch der Saison.
4. Sollte es durch politische Entscheidungen notwendig sein, bestimmte Regeln (z.B. Abstand, Hygiene usw.) beim Dart spielen einzuhalten, kann der EHM Vorstand kurzfristig, auch in der laufenden Saison, den Ablauf eines Liga- und/oder Pokalspiels ändern, z.B. Aussetzen der Doppelpartien, Aussetzen einzelner Einzelpartien, Austragen von Spielen auf nur ein Board, Austragen von Doppelpartien auf 2 Boards usw.

**In begründeten Fällen ist es der Spielleitung bzw. dem Vorstand erlaubt, von dieser Spielordnung abzuweichen.**