



REGELWERK

1. Ligabestimmung/Zweck

1.1.1. Die Liga verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts "Steuerbegünstigte Zwecke" der Abgabenordnung 1977 (§§ 51 ff. AO) in der jeweils gültigen Fassung. Sie bezweckt insbesondere die Förderung des Dartsports und die Möglichkeit der Ausübung von sportlichen Wettkämpfen auf der Basis der Gemeinnützigkeit. Die Liga ist frei von politischen, rassistischen und religiösen Tendenzen.

1.1.2. Die Liga verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck der Liga fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden.

1.1.3. Im Falle einer Auflösung der Liga, fällt ein etwaiges Vermögen der MAINHATTAN DARTLIGA an eine deutsche Kinderschutzorganisation.

1.2. Ligaleitung

1.2.1. Die Ligaleitung setzt sich aus den Personen zusammen, welche in der Gründungsversammlung bestimmt wurden. Diese vertreten die Liga gemeinschaftlich.

1.2.2. Sollte eine oder mehrere Personen aus der Ligaleitung ausscheiden, können die verbleibenden Personen in der Ligaleitung, Nachrücker bestimmen. Die Ligaleitung kann auch mit weniger Personen weitergeführt werden.

1.2.3. Die Ligaleitung ist für alle Belange des Ligabetriebes zuständig. Sie kann einzelne Zuständigkeiten auf außenstehende Personen aufteilen.

1.2.4. Die Ligaleitung kann bei Bedarf Sitzungen einberufen. Diese können alle Mannschaften der jeweiligen Saison, oder auch nur Teile, betreffen. Die Mannschaften sind verpflichtet mit einem Vertreter, bei der einberufenen Sitzung, teilzunehmen. Sollte eine Mannschaft nicht vertreten sein, wird sie mit einem gestaffelten Bußgeld (ab 10 €) belegt. Das Bußgeld wird mit dem Preisgeld verrechnet.

1.3. Regelwerkänderungen

1.3.1. Änderungen am Regelwerk sind jederzeit möglich, treten jedoch immer erst zur nächsten Saison in Kraft. Änderungswünsche am Regelwerk seitens einzelner Mannschaften/Spieler müssen schriftlich, als Antrag, bei der Ligaleitung eingereicht werden. Die Entscheidungsgewalt obliegt der Ligaleitung.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

A-Klasse: 501 Double out, 16 Einzel (best of three)

B-Klassen: 301 Master out, 16 Einzel (best of three)

C-Klassen: 301 Single out, 16 Einzel (best of three)

Team-League: Spielvariation wie in den einzelnen Liga-Klassen (best of three).

In der C-Klasse kann, nach Absprache und Einigkeit der Mannschaft-Kapitäne, auf 2 Automaten gespielt werden. Sollte sich ein Kapitän dagegen aussprechen wird das Spiel auf einem Automaten ausgeführt.

In der B- und A-Klasse muss auf 2 Automaten gespielt werden, sofern zwei funktionstüchtige Automaten vorhanden sind, außer beide Kapitäne einigen sich darauf, auf einem Automaten zu spielen.

2.2. Sporttechnische Voraussetzungen

2.2.1. Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten, wie zum Beispiel Löwen Dart-Geräte oder auf Löwen-Dart basierende 2-Loch-Spielgeräte mit Turnier Board (Single 20 Segment blau, double und triple 20 Segmente jeweils rot, Bull 25 / 50 Punkte)

2.2.2. Die Spieler dürfen ihre eigenen Dartpfeile benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

I. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in der Bohrung des Boards ermöglichen.

II. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.

III. Sie dürfen das Maximalgewicht von 21 g nicht übersteigen, wobei produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet.

2.2.3. Die Abwurfline muss grundsätzlich parallel zum Board, in einem Abstand von 2,37 m am Boden angebracht sein. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Zur genauen Positionierung ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye zur Vorderkante der Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z. B. bei unebenem Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

2.2.4. Das Board muss bei Wettkämpfen mit mindestens 40 Watt (vom Hersteller vorgeschriebene Beleuchtung) beleuchtet sein.

2.2.5. Zwischen zwei nebeneinander aufgestellten Dartgeräten muss der Abstand von Bull-Eye Mitte zu Bull-Eye Mitte mindestens 1m Abstand betragen und das Gerät muss 40 cm seitlich von der Wand entfernt aufgestellt sein. Sollten die Maße aus nachweislichen Baugegebenheiten nicht eingehalten werden können, kann eine Sondergenehmigung erteilt werden.

2.3. Spielerqualifikation

2.3.1. Ligaspieler müssen bei der MAINHATTAN DARTLIGA gemeldet sein und eine unterschriebene Datenschutzerklärung muss der Ligaleitung vorliegen. Die Anmeldungen müssen schriftlich per Mail oder persönlich bei der Ligaleitung eingereicht werden.

2.3.2. Jeder neue Spieler der MAINHATTAN DARTLIGA wird mit seinem Namen/Nicknamen, Geburtsdatum, ggf. Telefonnummer/Mailadresse und Spielerqualifikation elektronisch gespeichert. Änderungen der persönlichen Daten sind der Ligaleitung umgehend schriftlich mitzuteilen.

2.3.3. Die auf dem Spielbericht eingetragenen Spieler haben sich notfalls gegenüber dem gegnerischen Mannschaftskapitän mittels Vorlage des Personalausweises zu identifizieren.

2.3.4. Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft innerhalb derselben Staffel nicht wechseln es sei denn, der Spieler hat für die Mannschaft in der er gemeldet ist in der laufenden Saison noch kein Spiel absolviert. Ist er bereits zu einem Spiel angetreten, so ist ein solcher Wechsel erst zur darauffolgenden Saison möglich. In der laufenden Saison kann er dann ausschließlich nur in eine andere Staffel wechseln.

2.3.5. In der A-, B- und C-Klasse dürfen mehrere Spieler pro Mannschaft angemeldet werden, die bereits in der MAINHATTAN DARTLIGA oder in anderen E- oder Steeldart-Ligen maximal eine Klasse höher spielen, als die Spielklasse, für die sie angemeldet werden. In einer C-Klasse Mannschaft dürfen maximal vier Spiele pro Spieltag von Spielern mit B-Klasse Status gespielt werden. Ob dies durch den Einsatz eines oder mehrerer Spieler mit dem höheren Status erfolgt, ist unerheblich. Gleiches Prinzip gilt auch für eine B-Klasse Mannschaft in Hinsicht auf die darin gemeldeten Spieler mit A-Klasse Status. Spieler mit einem A⁺-Klasse Status können generell nur in der A-Klasse spielen, hier gilt die 4-Spiele-Regel nicht.

Höherklassige Spieler sind in der Spielerliste grundsätzlich farbig markiert.

(Blau = B-Klasse Status; Orange = A-Klasse Status; Rot = A⁺-Klasse Status).

Der A⁺-Klasse Status wird Spielern zugeteilt, die außerdem in einer höheren Liga, als der Bezirksoberliga, zum E-Dart oder Steeldart, gemeldet sind. Spieler mit diesem Status sind explizit nur in A-Klasse Mannschaften spielberechtigt.

Bei Verstoß gegen eine dieser Regeln werden 3 Punkte aus der Gesamtwertung der Mannschaft abgezogen, der betroffene Spieler für die laufende Saison disqualifiziert. Die von ihm erbrachte Spielleistung wird vom Spielberichtsbogen gestrichen und nicht gewertet. Im Wiederholungsfall wird eine Sperre gegen die gesamte Mannschaft ausgesprochen, welche die sofortige Disqualifikation mit sich bringt (siehe Pkt. 7.2.).

2.3.6. Pro Mannschaft dürfen maximal 10 Spieler angemeldet werden.

Auf der Mannschaftsanmeldung und bei Nachmeldung einzelner Spieler sind unter dem Punkt „Wo spiele/spielte ich noch“ **wahrheitsgemäße Angaben der höchsten Spielklasse & Spielmodus** zu jedem einzelnen Spieler zu machen (ggf. auf gesondertem Blatt). Die einfache Angabe wie z. B. "HDV" reicht nicht aus. Jede Neuerung, z. B. Auf- und Abstieg in anderen Ligen, Einstieg in eine andere/n Liga etc. ist der Ligaleitung umgehend zu melden.

Nachmeldungen sind bis zur Hälfte der laufenden Saison möglich. Hierfür ist ausschließlich das Formular „Nachmeldung“ auf der Homepage zu verwenden, welches an die Ligaleitung zu übermitteln ist. Für nachgemeldete Spieler, die noch keine Datenschutzerklärung eingereicht haben, ist diese im Original nachzureichen. Die Spielberechtigung erfolgt erst, wenn die Datenschutzerklärung im Original vorliegt.

2.3.7. Komplette Mannschaften dürfen nicht in niedrigere oder höhere Klassen wechseln. Es sei denn, dies geschieht aus sportlicher Sicht - dann sind die betroffenen Mannschaften zum Auf-/Abstieg verpflichtet. Über Ausnahmeregelungen entscheidet die Ligaleitung.

2.3.8. Sind in der laufenden Saison mehr als 30% der gemeldeten Spieler einer Mannschaft höherklassig gemeldet, kann diese Mannschaft auf Antrag in der kommenden Saison in die nächst höhere Klasse wechseln, auch wenn sie nicht sportlich aufgestiegen ist. Voraussetzung ist, dass die betreffenden Spieler in der laufenden Saison am Spielbetrieb der Mannschaft teilgenommen haben. Der Antrag ist vor Anmeldeschluss einer Saison schriftlich per Mail bei der Ligaleitung einzureichen. Die Entscheidung über den Antrag und über Ausnahmeregelungen obliegt der Ligaleitung.

2.3.9. Wechselt eine Mannschaft innerhalb der Saison das Ligalokal, so ist die Ligaleitung unmittelbar zu verständigen.

2.3.10. Die aufsteigende Mannschaft darf sich nicht auflösen und unter anderem Mannschaftsname wieder in der zuletzt gespielten Spielklasse anmelden. Sobald drei Spieler in der neuen Mannschaft angemeldet werden, die in der alten und aufsteigenden Mannschaft gemeldet waren, muss die neue Mannschaft in der höheren Spielklasse spielen.

2.3.11. In der MAINHATTAN DARTLIGA dürfen nur Spieler ab 18 Jahren teilnehmen, sowie Jugendliche die laut Jugendschutzgesetz in Begleitung eines Erziehungsberechtigten oder einer erziehungsbeauftragten Person sind. Jugendliche müssen dem Mannschaftskapitän einen schriftlichen Nachweis aushändigen, aus dem das Einverständnis der Eltern hervorgeht und der auch von beiden Elternteilen unterzeichnet ist. Der Einsatz eines Jugendlichen bei einem Ligaspiel ist vorab mit der gegnerischen Mannschaft und der Spielstätte abzuklären.

2.3.12. Mannschaften dürfen sich zu verschiedenen Spieltagen anmelden (z. B. C-Di. und C-Do.). Auch Spieler aus der C-, B- oder A-Klasse können sich in einer weiteren Mannschaft einer anderen Staffel anmelden. Allerdings ist hierzu der Punkt 2.3.4. und 2.3.5 zu beachten.

2.3.13. Ein zunächst in der C-Klasse gemeldeter Spieler, der zusätzlich in einer B-Klasse Mannschaft angemeldet wird, erhält dadurch den B-Klasse Status. Ein B-Liga Spieler der in einer C-Mannschaft nachgemeldet wird, wird weiterhin als B-Liga Spieler eingestuft (Pkt. 2.3.4 beachten).

2.3.14. Spieler von aufsteigenden Mannschaften erhalten den Status der Spielklasse, in der sie in der nächsten Saison spielen müssten. Meldet die Mannschaft nicht und die aufgestiegenen Spieler verteilen sich auf andere Mannschaften in der bisher gespielten Spielklasse, werden sie als „höherklassiger Spieler“ eingestuft.

2.3.15. Die Ligaleitung entscheidet über die Einstufung der Spieler und kann Einzelfallentscheidungen aus sportlicher Sicht treffen. Die Einstufung erfolgt anhand der gemachten Angaben auf der Mannschaftsmeldung / Nachmeldung und weiteren Informationen, die entsprechend ausgewertet werden.

2.3.16. Die farbliche Markierung höherklassiger Spieler wird von Saison zu Saison von der Ligaleitung geprüft und eventuell gelöscht.

2.4. Mannschaftskapitäne

2.4.1 Jede Mannschaft muss einen Mannschaftskapitän benennen. Jeder Mannschaftskapitän muss seine Telefon-, Handynummer und E-Mail-Adresse der Ligaleitung mitteilen, der elektronischen Speicherung und Veröffentlichung seiner Daten zustimmen, damit er/sie bei Bedarf zu erreichen ist. Die Meldung eines Co-Kapitän ist möglich. Bei Meldung eines Co-Kapitän muss dieser ebenfalls seine Telefon-, Handynummer und E-Mail-Adresse der Ligaleitung mitteilen, der elektronischen Speicherung und Veröffentlichung seiner Daten zustimmen (Datenschutzerklärung).

2.4.2 Der Mannschaftskapitän ist offizieller Vertreter und einziger Ansprechpartner seiner Mannschaft. Er/Sie vertritt die Mannschaft bei allen Fragen zum Ligaspielbetrieb.

2.4.3 Der Mannschaftskapitän ist für die Einhaltung des Ligaregelwerks durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

2.4.4 Ist der Mannschaftskapitän an einem Spieltag nicht anwesend, muss für dieses Spiel ein anderer Spieler als Ersatz für den Teamkapitän bestimmt werden, der dann auf dem Spielberichtsbogen eingetragen wird.

2.4.5 Wechselt innerhalb der Mannschaft der Mannschaftskapitän komplett, muss der neue Mannschaftskapitän ggf. eine neue Datenschutzerklärung ausfüllen und diese bei der Ligaleitung einreichen, bevor er/sie als Mannschaftskapitän geführt werden kann.

2.5. Spieltermine und Spielverlegungen

2.5.1. Die Ligawettbewerbe können mehrmals jährlich durchgeführt werden. Der Meldetermin wird rechtzeitig bekannt gegeben.

2.5.2. Der im Spielplan genannte Spieltermin ist verbindlich.

2.5.3. Eine Abweichung vom Spielplan ist nur in beiderseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich und der Ligaleitung umgehend mitzuteilen. Stimmt eine Mannschaft der Spielverlegung nicht zu, gilt der reguläre, im Spielplan festgelegte Termin.

2.5.4. Eine Spielverlegung muss 24 Stunden vor dem regulären Spieltag festgelegt sein. Die Spielverlegung mit dem Ersatztermin ist der Ligaleitung im gleichen Zeitrahmen, von der Mannschaft, die verlegen möchte, ausschließlich über das Online-Formular auf der Homepage mitzuteilen. Spielverlegungen per Mail oder WhatsApp oder auf anderen Wegen werden nicht berücksichtigt. Ist bis zu diesem Termin kein Ersatztermin vereinbart, so gilt der reguläre, im Spielplan festgelegte Termin. Eine Spielverlegung, die erst am Spieltag gewünscht/vereinbart wird, gilt als Spielabsage und das Spiel gilt für die verlegende Mannschaft als verloren.

2.5.5. Wird der Spielverlegung durch die Ligaleitung zugestimmt, wird der neue Termin auf der Homepage eingetragen und ist damit verbindlich. Die gegnerische Mannschaft ist verpflichtet, die ordnungsgemäße Spielverlegung zu prüfen.

2.5.6. Eine Mannschaft kann pro Saisonhalbezeit max. 2 Spielverlegungen vornehmen.

2.5.7. Eine Spielverlegung aufgrund eines Eintracht-Spiel ist möglich, jedoch muss der Ausweichtermin vor dem regulären Spieltag stattfinden. Hierfür gibt es keine zeitliche Einschränkung, jedoch bedarf es auch hier die Zustimmung der gegnerischen Mannschaft.

2.5.8. An den letzten zwei Spieltagen dürfen die Ligaspiele grundsätzlich nicht verschoben werden. Eine Ausnahmeregelung besteht nur dann, wenn durch höhere Gewalt ein Spielantritt unmöglich ist. In diesem Fall muss innerhalb von sieben Tagen - gerechnet ab dem eigentlich angesetzten Spieltag - ein Nachholspiel erfolgen.

2.5.9. Nachholspiele müssen maximal 14 Tage später als angesetzt gespielt sein, ansonsten hat die Mannschaft, die das Spiel verlegt hat, 0:3 - 0:9 - 0:18 verloren.

2.5.10. Spielabsagen oder -verlegungen, weil gute Spieler an dem gleichen Tag ein wichtiges Spiel im Steeldart oder einer anderen E-Dartliga haben, gelten nicht - die Mannschaft hat das Spiel dann verloren.

3. Spielverlauf

3.1. Vorbereitung und Spielbeginn

3.1.1. Offizieller Spielbeginn ist 20:00 Uhr. Ist die gesamte Gastmannschaft um 20 Uhr noch nicht anwesend, kann der Spielbeginn um 15 Minuten verschoben werden. Beim Fehlen einzelner Spieler tritt ab 20.15 Uhr Punkt 3.2.4. in Kraft.

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Dartgerät, an dem das Ligaspiel ausgetragen wird, für die Gastmannschaft reserviert. Wird ein Ligaspiel auf zwei Dartgeräten ausgetragen, so sind beide Geräte dem Gast zu überlassen. Nach 20 Uhr ist kein Aufwärmspiel mehr gestattet. Es ist jedoch erlaubt zur Positionsfindung an der Abwurfline ein paar Würfe auf dem Dartgerät zu tätigen („Trockenübung“ – kein Spiel abdrücken/starten).

3.1.2. Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn von beiden Mannschaften auszufüllen. Es dürfen nur angemeldete Spieler für die jeweilige Mannschaft spielen und auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Nach Spielbeginn dürfen keine Spieler auf dem Spielberichtsbogen hinzugefügt oder entfernt werden.

3.1.3. Das Dartgerät hat vor Spielbeginn von steckenden Spitzen befreit und von beiden Kapitänen auf Ordnungsmäßigkeit geprüft zu sein.

3.2. Spielantritt

3.2.1. Eine Mannschaft kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Die Ersatzspieler (HE1, HE2 / GE1,

GE2) müssen vor Spielbeginn in dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen, jeder gegen jeden (s. Pkt. 2.1).

3.2.2. Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder eingewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler oder umgekehrt ist möglich.

3.2.3. Eine Mannschaft mit 3 Spielern muss zum Ligaspiel antreten. Die Spiele des fehlenden Spielers gelten bereits zu Spielbeginn als verloren und sind ohne Namen mit 0:4 / 0:8 im Spielberichtsbogen einzutragen. Werden nicht gemeldete Spieler eingesetzt - um den fehlenden Spieler zu ersetzen - wird das Spiel mit 0:3, 0:9, 0:18 als verloren gewertet.

Eine Mannschaft kann auch mit 2 Mann antreten. In diesem Fall gilt die gleiche Vorgehensweise wie beim Antritt mit 3 Spielern, außer dass bei 2 fehlenden Spielern jeweils 0:4 / 0:8 ohne Namensnennung in den Spielberichtsbogen eingetragen wird.

3.2.4. Jeder Spieler der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Auf den Ligaaufruf ist zu achten. Es erfolgen höchstens zwei Aufforderungen an den Spieler, um an der Abwurflinie zu erscheinen. Erscheint der Spieler nach dem zweiten Aufruf noch immer nicht an der Abwurflinie, ist das Spiel 0:2 verloren. (Aufgrund des Nichtraucherschutzgesetzes ist jedoch auch Rücksicht auf Raucher zu nehmen, die eventuell gerade vor der Tür der Spielstätte stehen, um zu rauchen.)

3.2.5. Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit der falschen Option, wird das folgende Leg normal gewertet.

3.2.6. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bulls Eye (es beginnt die Heimmannschaft) entschieden, wobei die Dartpfeile in der Scheibe stecken bleiben müssen (egal wo der Dart auf der Scheibe steckt - auch Schwarz zählt). Fällt der Dartpfeil von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Den 3. Satz beginnt der Spieler, dessen Dartpfeil im Bulls Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bulls Eye (rot) steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler ins Bull (blau) oder beide Spieler in das Bulls Eye (rot), wird der Wurf wiederholt.

3.3. Spielablauf

3.3.1. Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

3.3.2. Alle 3 Dartpfeile müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden.

3.3.3. Alle Dartpfeile die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen - gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe gefallen sind. Keinesfalls darf nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: Wurf aufs Bulls Eye - s. Pkt. 3.2.6). Vor dem Herausziehen der Dartpfeile ist die Starttaste zu drücken. Erfolgt dies nicht und es werden beim Herausziehen der Dartpfeile Punkte für nicht registrierte Pfeile abgezählt ist der aktuelle Satz für denjenigen Spieler als verloren zu werten.

3.3.4. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.

3.3.5. Jeder Spieler hat vor dem Werfen des Dartpfeils darauf zu achten, dass das Sportgerät seinen Score (Restpunktzahl) anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät den Score des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

a) Hat der Spieler weniger als 3 Dartpfeile geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Startwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die ihm verbliebenen Darpfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, das heißt der Gegner wirft, nach erneutem Betätigen der „Startwechsel“-Taste, als Nächster.

b) Wirft der Spieler alle 3 Darpfeile unter dem Score des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der "Startwechsel" - Taste das Spiel fort.

3.3.6. Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

a) Ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft

b) Mehrfaches Übertreten der Abwurflinie

c) Absichtliches Verzögern des Spiels

d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner - unabhängig vom Spielstand - das Spiel 2:0 gewonnen.

3.3.7. Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt und Ort nachgeholt. Der von der Ligaleitung festgelegte Termin, ist für beide Mannschaften bindend.

3.3.8. Bei einem Stand von 8:8 nach 16 Einzelspielen beginnt das Teamleague (Sudden death). Es ist die jeweilige Spielvariation der einzelnen Ligaklasse (s. Pkt. 1.1.) und zusätzlich „League“ mit „Team 2“ abzudrücken. Das Teamleague wird von der Heimmannschaft begonnen. Die Spieler werden von der jeweiligen Mannschaft ausgewählt. 2 Spieler der Heimmannschaft spielen auf Score 1 und 3, 2 Spieler der Gastmannschaft auf dem Score 2 und 4 - im 2. Satz dann umgekehrt.

Das Teamleague wird über zwei Gewinnsätze - best of three - gespielt. Der Sieger des Teamleague erhält in der Tabelle 2 Punkte, der Verlierer 1 Punkt. Ausgewechselte Spieler dürfen auch im Teamleague nicht wieder eingewechselt werden. Das Teamleague dient ausschließlich der Siegermittlung. Ein eventuell geworfener Highscore bzw. Highfinish darf nicht auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden.

3.4. Spielabschluss

3.4.1. Es müssen alle Begegnungen des Spielberichts bogens gespielt werden, auch wenn das Spiel schon entschieden ist. Nach der letzten Spielpaarung müssen beide Kapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen (Spielberichtsbögen haben von beiden Mannschaften ausgefüllt und von beiden Mannschaftskapitänen unterschrieben zu sein). Der Sieger der Ligapartie erhält 3 Punkte, bei Gleichstand (8:8) entscheidet das Teamleague (siehe Punkt 3.3.8.). Die Spielberichtsbögen sind zu Kontrollzwecken von beiden Mannschaften bis Ende der laufenden Saison aufzuheben.

3.4.2. Beide Mannschaften (Heim & Gast) übermitteln den Spielbericht unmittelbar nach Spielende, spätestens jedoch im Laufe des nächsten Tages bis 17 Uhr an die Ligaleitung. Dies muss elektronisch per E-Mail erfolgen. Die entsprechenden Einzelwertungen werden vom Spielbericht übernommen unter Berücksichtigung des Punktes 2.4.3. Sollte die Gastmannschaft keinen eigenen Spielbericht geführt haben, muss der Gast den Spielbericht der Heimmannschaft übermitteln. In diesem Fall sind jedoch nachträgliche Reklamationen nicht möglich.

3.4.3. Der Spielberichtsbogen muss innerhalb, des zwischen der Ligaleitung und den Mannschaftskapitänen vereinbarten Zeitraums, der Ligaleitung vorliegen. Übermitteln die Mannschaften den Spielbericht nicht oder nicht rechtzeitig, so wird der betreffenden Mannschaft 3 Punkte aus der Gesamtwertung der Mannschaft abgezogen.

3.4.4. Sollte eine Mannschaft den Spielberichtsbogen unleserlich oder falsch ausgefüllt bei der Ligaleitung einsenden, wird beim ersten Mal die betreffende Mannschaft verwahrt und ggf. die entsprechenden Eintragungen nicht gewertet. Beim zweiten Mal erhält die Mannschaft einen Abzug

von 3 Punkten und beim dritten Mal wird die Ligaleitung die Mannschaft disqualifizieren (Verfall von Anspruch auf Preisgeld).

3.4.5 Tritt eine Mannschaft an einen, der letzten beiden Spieltagen nicht an, so wird es disqualifiziert und verliert den Anspruch auf das Preisgeld. Beim vorzeitigen Austritt aus der Liga gilt dies entsprechend. Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die von ihr gezahlte Anmeldegebühr oder etwaige Gewinne. Die Ligaleitung behält sich vor, diese Mannschaft oder Spieler für kommende Saisons nicht zu berücksichtigen.

3.4.6. Um einen geordneten Spielablauf zu garantieren, darf die Ligaleitung vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine angemessene Anmeldegebühr fordern, die dann unter den Mannschaften, in Form von gestaffelten Preisgeldern und Pokalen, ausgespielt wird.

3.5. Nichtantritt

3.5.1. Tritt eine Mannschaft nicht an bzw. ist 15 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht mit wenigstens einem Spieler angetreten, **hat sie das Spiel 0:3 - 0:9 - 0:18 verloren**. Der anwesende Mannschaftskapitän füllt einen Spielberichtsbogen mit seinen Spielern aus und sendet ihn an die Ligaleitung. Ausschließlich höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regel.

3.5.2. Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann die Mannschaft sofort disqualifiziert und die Spieler für die nächste Saison gesperrt werden.

3.5.3. Bei Nichtantritt einer Mannschaft gilt das Spiel für die Mannschaft die das Spiel verlegt hat bzw. die nicht angetreten ist als 0:3 - 0:9 - 0:18 verloren. Die 9 gewonnenen Spiele werden wie folgt auf die gegnerische Mannschaft verteilt: Der beste Spieler laut Einzelrangliste der Mannschaft erhält 3:0 gewonnene Spiele, die drei darauffolgenden Besten erhalten jeweils 2:0 gewonnene Spiele in der Wertung gutgeschrieben.

3.5.4. Ein durch den Wirt ausgesprochenes Hausverbot ist grundsätzlich anzuerkennen. Notfalls ist mit 3 Spielern anzutreten. Tritt die Mannschaft nicht an, wird das Spiel für die Mannschaft als verloren gewertet. Besteht Zweifel an dem ausgesprochenen Hausverbot, z. B. um einen starken Spieler zu sperren, so ist die Ligaleitung umgehend zu kontaktieren.

3.5.5. Eine Mannschaft, die innerhalb einer Saison drei Spiele absagt bzw. nicht antritt, wird disqualifiziert und verliert den Anspruch auf das Preisgeld.

3.6. Streitfragen

3.6.1. Bei eventuell auftretenden Streitigkeiten zwischen zwei Mannschaften sind zunächst die beiden Mannschaftskapitäne damit beauftragt, die Angelegenheit vor Ort zu klären. Sollte hierbei keine Einigung erzielt werden, so sind die Vorkommnisse auf dem Spielberichtsbogen zu dokumentieren, vom Kapitän des Heim- und der Gastmannschaft zu unterzeichnen. Eine zusätzliche schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruches muss binnen 3 Tagen von beiden Mannschaften der Ligaleitung vorliegen.

Die Ligaleitung entscheidet über die Angelegenheit unter Berücksichtigung der Bestimmungen des Regelwerks. Die Entscheidung der Ligaleitung ist bindend. Eine weitere berechtigte Beschwerde gegen dieselbe Mannschaft oder Person, hat die Disqualifikation zur Folge. Die Ligaleitung hat bei berechtigtem Protest das Recht, die gesamte Ligapaarung an einem von ihr festgelegten Zeitpunkt und Ort wiederholen zu lassen. Tritt eine Mannschaft zu diesem Wiederholungsspiel nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 - 0:9 - 0:18 verloren.

3.6.3. Proteste gegen die Abschlusstabelle / Rangliste sind nur innerhalb von sieben Tagen nach der Veröffentlichung möglich.

3.6.4. Entscheidungen der Ligaleitung sind endgültig und müssen schriftlich der/den Mannschaft/en oder Spieler/n mitgeteilt werden.

4. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

4.1.1. Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus:

- a) Punktverhältnis
- b) Spielverhältnis
- c) Satzverhältnis

4.1.2. Eine Staffel der Liga besteht im Regelfall aus mindestens 5 und höchstens 10 Mannschaften.

4.1.3. Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch die Ligaleitung geregelt.

4.1.4. Bei weniger als 7 Mannschaften je Staffel steigt eine Mannschaft auf und eine ab. Ab 7 Mannschaften je Staffel steigen zwei Mannschaften auf und zwei ab.

4.1.5. Eine Ausnahme von der 5 bis 10 Mannschaften Regel tritt dann ein, wenn zur neuen Saison Mannschaften ausfallen oder neue hinzukommen, die in der niedrigsten Klasse ein Mannschaftsdefizit bzw. einen Überschuss verursachen. In diesem Fall ist wie folgt zu verfahren:

I. Die obere Klasse setzt sich im Regelfall aus mindestens 7 Mannschaften zusammen.

II. Eine andere Anzahl von Mannschaften ist nur in Ausnahmefällen zugelassen, hier jedoch gilt:

- a) Mindestens 5 Mannschaften in einer Spielklasse
- b) Maximal 10 Mannschaften in einer Spielklasse

4.1.6. Bei unter 7 Mannschaften ist die Ligaleitung berechtigt, die Spielpaarungen in der entsprechenden Spielklasse als Doppelrunde durch zu führen.

4.1.7. Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so können die nächstplatzierten Mannschaften der darunterliegenden Spielklasse nachrücken. Bei zu großen sportlichen Differenzen in den einzelnen Ligen ist die Ligaleitung berechtigt, bestimmte Mannschaften in die nächst höhere Liga einzustufen.

5. Gesonderter Spielbetrieb

5.1. Eine Pokalrunde ist möglich.

6. Grundsätzliches

6.1. Die Bezahlung der Anmeldekosten muss bis spätestens zum genannten Anmeldeschlusstermin in bar erfolgen. Mit Zusendung bzw. Abgabe der Anmeldung wird die Zahlung der Anmeldegebühr für die entsprechende Ligasaison fällig. Haftbar ist der Anmeldende. Dieser bestätigt die Anmeldung und erkennt die Regeln der MAINHATTAN DARTLIGA durch seine Unterschrift auf der Anmeldung an.

6.2. Sollte eine Mannschaft im laufenden Saisonbetrieb seine Teilnahme zurückziehen, besteht kein Anspruch auf Rückzahlung der Anmeldekosten.

6.3. Preisgelder, Pokale oder Urkunden eines Teams können nur von einem Mannschaftsmitglied desselben Teams abgeholt werden.

6.4. Preisgelder, Pokale oder Urkunden können nur bei dem entsprechendem Abschlussturnier der Saison abgeholt werden. Ist kein Mannschaftsmitglied anwesend, verfällt der Gewinn zugunsten der Ligapokale.

7. Strafen

7.1. Bei Verstößen gegen das Regelwerk der MAINHATTAN DARTLIGA, oder Nichtachtung der des Regelwerks von Spielern, Teamkapitänen oder ganzen Teams, können von der Ligaleitung Strafen ausgesprochen werden. Die Strafen sind Sperren, Disqualifikationen oder Punktabzüge.

7.2. Wird eine Mannschaft durch die Ligaleitung disqualifiziert, hat sie weder einen Anspruch auf Rückzahlung der Startgebühr, der Verwaltungsgebühr, noch auf etwaige Preisgelder.

8. Datenschutz

8.1. Für den Ligabetrieb ist es notwendig, dass jeder Spieler mit seinem Namen, ggf. Nicknamen, Geburtsdatum und seiner Spielerqualifikation elektronisch erfasst und gespeichert wird. Die spielerbezogenen Daten wie Name, Spielerklassifizierung, Mannschaftzugehörigkeit und Spiel(er)-Ergebnisse und Erfolge werden außerdem in entsprechenden Listen per EDV gespeichert und auf der Homepage der Mainhattan Dartliga zu Informationszwecken veröffentlicht.

8.2. Jeder Spieler muss bei Anmeldung eine Datenschutzerklärung ausfüllen und sie im Original bei der Ligaleitung abgegeben (persönlich oder per Post). Liegt die Datenschutzerklärung nicht vor, kann der Spieler nicht am Ligabetrieb teilnehmen.

8.3. Die Kapitäne und ggf. Co-Kapitäne werden zusätzlich mit einer Telefonnummer und E-Mailadresse als Kontaktmöglichkeit elektronisch erfasst. Die Telefonnummer wird in der Mannschaftliste der Staffel gespeichert und diese auf der Homepage zum Download veröffentlicht. Die Kapitäne müssen hierzu der Speicherung und Veröffentlichung in der Datenschutzerklärung zustimmen.

8.4. Die Mainhattan Dartliga bietet zum direkten Ergebnisaustausch einen WhatsApp-Liveticker für jede Staffel an. Die Teilnahme an der jeweiligen Liveticker-Gruppe ist freiwillig. Es kann nur ein Spieler oder Kapitän in der Liveticker-Gruppe aufgenommen werden, in der die betreffende Person auch spielt.

8.5. Gemäß § 17 DSGVO können jederzeit gegenüber der Mainhattan Dartliga die Berichtigung, Löschung und Sperrung einzelner personenbezogener Daten verlangt werden. Bei Beantragung der Löschung personenbezogener Daten erfolgt diese jedoch erst nach Beendigung der laufenden Saison.

Stand: 05.01.2020

MAINHATTAN DARTLIGA

Vertreten durch Kerstin Schulz & Christoph Henning

Anschrift: Kerstin Schulz, Wickenweg 22, 60433 Frankfurt/Main

www.mainhattan-dartliga.de * Mail: info@mainhattan-dartliga.de