§1 Teamanmeldung / Spielermeldung

1. Eine aktive Spielberechtigung für Spieler und Team liegt vor, wenn ein Anmeldeformular ausgefüllt wurde bzw. Das Team digital über die Onlineanmeldung sich registriert hat und die Meldegebühr für das laufende Jahr überwiesen wurde. Spieler, die sich für eine Mannschaft melden, dürfen innerhalb der Double or Nothing Dartliga nur für das Team in der Saison spielen, bei dem sie in der Saison beim Sportwart gemeldet sind.
2. Ein Team, das sich melden möchte, muss nicht zwangsläufig einem Verein angehören. Es ist aber wünschenswert.
3. Eine Teamanmeldung muss zwei Wochen vor Saisonstart erfolgen, und die Startgebühr muss spätestens zwei Wochen nach Rechnungsstellung bezahlt sein.
4. Ein Team muss aus mindestens 2 Spielern und maximal 3 Spielern bestehen, wobei mindestens zwei Spieler eines Teams beim Ligaspiel antreten müssen.
5. Neue Spieler, die noch nicht in einem Team gemeldet wurden, dürfen in der laufenden Saison jederzeit einsteigen und nachgemeldet werden – außer an den letzten zwei Spieltagen der laufenden Saison.
6. Alle Spieler und Teams müssen sich an diese Ordnung halten. Im Verletzungsfall können sie u. a. von der jeweiligen Veranstaltung/dem jeweiligen Wettbewerb ausgeschlossen werden.

---

§2 Nachmeldungen

1. Als Nachmeldung gilt, wenn ein Spieler nach Saisonstart teamlos ist und nun in einer Mannschaft spielen möchte. Nachmeldungen sind grundsätzlich jederzeit möglich – außer zu den letzten beiden Spieltagen. Die Nachmeldung ist erfolgt, wenn der neue Spieler die Nachmeldegebühr an die Double or Nothing Dartliga überwiesen hat und der Eingang der Zahlung dem Kapitän bestätigt wurde. Sollte dies unterbleiben und der Spieler trotzdem in einem Ligaspiel aufgestellt werden, wird das gesamte Spiel der nachmeldenden Mannschaft als verloren gewertet.

---

§3 Zahlungen

1. Zahlungen jeglicher Art können nur verarbeitet werden, wenn auf dem Überweisungsträger immer der Mannschaftsname, der Vor- und Zuname oder die auf der Rechnung angegebene Belegnummer genannt wird.
2. Bei einer Zahlung per **PayPal** auf das Konto **info@don-dartliga.de** ist der Überweisungstyp **„Freunde und Familie“** anzuklicken und im Verwendungszweck **„Steeldart Einzelliga“** sowie der **„Vorname und Nachname“** des Spielers anzugeben.

---

§4 Spielstätte

Dart Tempel Hannover, Spichernstr. 24a, 30161 Hannover

---

§5 Staffeleinteilungen

1. Staffelanzahl: Die Anzahl der Staffeln nach Spielstärke ist geplant/angedacht für (nur möglich bei entsprechender Teilnehmerzahl):

1× Staffel 1 (A-Liga)	1× Staffel 2 (B-Liga)	1× Staffel 3 (C-Liga)
1× Staffel 4 (D-Liga)	1× Staffel 5 (E-Liga)	1× Staffel 6 (F-Liga)

---

§6 Saison

1. Ein Team tritt an 14 Spieltagen gegen 7 andere Teams mit einer Hinrunde und einer Rückrunde an (vorausgesetzt, die Staffel ist mit 8 Teams belegt).
2. Alle zwei bis drei Wochen ca. ein Ligaspiel. Eine Saison wird pro Jahr gespielt. Jede Saison dauert von ca. Januar bis Oktober.
3. Es wird vermieden Ligaspiele in Ferienzeiten zu planen. Es ist aber jedem Team möglich Spielverlegungen in diesem Zeitraum zu tätigen und zu spielen.

---

§7 Spielmodus

1. Bei allen Wettkämpfen wird – wenn nicht ausdrücklich anders angegeben – 501, Straight In und Double Out gespielt.
2. Das Spiel beginnt immer das Heimteam (Heimspieler). Durch eine Hin- und Rückrunde wird garantiert, dass jedes Team einmal gegen den Gegenspieler als Heimspieler beginnt.
3. Bei Best of 5 Legs beim Stand von 2:2 wird ausgebullt, wer das letzte Leg beginnen darf.
4. **Schreiber:** Pro Ligaspiel werden an den zwei Boards auch zwei Schreiber benötigt. Kapitäne können Absprachen untereinander tätigen falls kein dritter Spieler als Schreiber gestellt werden kann.

6. **Ligaspielduell wobei 2 von 3 Spieler pro Team antreten**
   a) Einzel (Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 1)
   b) Einzel (Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 2)
   c) Doppel (Team A Spieler 1+2 vs. Team B Spieler 1+2)
   d) Einzel (Team A Spieler 1 vs. Team B Spieler 2)
   e) Einzel (Team A Spieler 2 vs. Team B Spieler 1)

---

§8 Spieltage und Spielverlegung

1. Ein Punktspiel ist bis zum letztmöglichen Tag zu absolvieren. Der Im Spielplan hinterlegte Tag ist der letztmögliche Tag für das jeweilige Ligaspiel.
2. Ein Punktspiel muss grundsätzlich an dem vorgegebenen Spielmonat ausgetragen werden.
3. Ein Spiel gilt als beendet, wenn alle Spiele gespielt wurden und die Spieler den Spielberichtsbogen unterschrieben haben. Ausnahme das Spiel wurde im Dart Tempel über die 2K Dart Scorer App automatisiert übertragen in die Datenbank. Dann zählt das Spiel als beendet, wenn alle offenen Spiele gespielt wurden.
4. Ein Punktspiel ist auch bei bestehenden Mängeln in jedem Fall auszutragen bzw. zu Ende zu spielen. Bei berechtigten Protesten und bei nicht beendeten Spielen entscheidet der Sportwart über eine Neuansetzung des Spiels. Gleiches gilt grundsätzlich auch bei allen schweren Verstößen gegen die Sport- und Wettkampfordnung.
5. Sollte keine Kommunikation zwischen den Teamkapitänen stattfinden, gilt der Spieltag im Spielplan und die Anwurfzeit als Spieltermin.
6. Eine Spielverlegung ist dem Ligaleiter/Sportwart mit einem neuen, abgestimmten Tag und Uhrzeit zu melden. Beide Kapitäne einigen sich in privaten Nachrichten per What's App über einen Termin an dem sie sich treffen wollen. Nach der Reservierung eines Boards im Tempel was über die Davis-Cup What's App Gruppe zu erfolgen hat, kommt eine Bestätigung durch die Ligaleitung und der Termin wird im System auf das neue Datum umgeändert.
7. Beispiel für eine Spielanmeldung in unseren WhatsApp-Gruppe: Es müssen die Namen der 2 festen Spieler des Tages mit angegeben werden, wenn es ein dreier Team ist, da nur 2 Leute ein Ligaspiel bestreiten dürfen und die Namen im Vorfeld im System hinterlegt werden.
    1. **Team 1 gegen Team 2**
    2. **Max und Mimi / Donald und Daisy**
    3. **Spieltag 3**
    4. **Neuer Tag 10.07.23**
    5. **18:00 Uhr**
8. Termine für eine Board-Reservierung können von Montag bis Sonntag gestellt werden. Es wird beton das Grundsätzlich der Dart Tempel von Dienstag bis Samstag jeweils von 16 Uhr bis 23 Uhr geöffnet ist. Montag/Sonntag Ausnahmen per Anfrage.
9. Kurzgefasst: Ihr macht eure Termine selbstständig aus, meldet sie an und müsst nur daran denken sie vor dem Ablaufdatum im System zu spielen.
10. Eine Spielverlegung ist spätestens zwei volle Tage vor dem angesetzten Spieltag zu beantragen bzw. zu melden – außer beide Teams sind mit einer kurzfristigen Verlegung einverstanden.
11. Ein verlegtes Spiel kann nicht erneut verschoben werden.
12. Das erste Ligaspiel darf nicht vorgeholt und das letzte Ligaspiel nicht nachgeholt werden.
13. Sollte ein Team 24 Stunden vor Spielbeginn das Spiel absagen oder zu einem Spieltag nicht erscheinen, zählt das Spiel für die andere Mannschaft automatisch als gewonnen.
14. Eine Spielverlegung gilt als genehmigt, wenn sie in der Ligaverwaltung online eingetragen wurde.

15. Der Sportwart behält sich allerdings das Recht vor, gegen oder für eine Spielverlegung zu entscheiden.

---

§9 Nichtantritt zum Ligaspiel

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

---

§10 Spielunterbrechungen

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

---

§11 Anwurf

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

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

29. Der erste Spieler oder das erste Team, der (das) die Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf null reduziert, ist Sieger des Legs, Sets oder Matches.
30. Es wird als Fair Play angesehen, wenn der/die Spieler/in nach dem gewonnenen Spiel dem Gegner die Hand gibt bzw. abschlägt und dann erst seine Darts aus dem Board zieht.

---

§12 Ausbullen

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

---

§13 Punkteregeln

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

---

§14 Streitfragen

1. Bei Streitfragen haben sich zunächst die Teamkapitäne zu einigen. Sofern keine Übereinkunft erzielt werden konnte, ist der Ligaleiter/Sportwart schriftlich per E-Mail innerhalb von 24 Std. zu kontaktieren.

2. Entspricht der Spielverlauf nicht dem Regelwerk, sind Missstände oder Unregelmäßigkeiten auf dem Spielberichtsbogen einzutragen oder situationsbedingt dem Ligaleiter/Sportwart innerhalb von 24 Std. in Schriftform zuzusenden.

---

§15 Abschlussturnier

1. Die Abschlussturniere werden ca. 2 Wochen nach Saisonende abgehalten.
2. Der Termin wird frühzeitig bekannt gegeben.
3. Beim Abschlussturnier kämpfen dann durch die Ligasaison qualifizierten Teams um den großen Davis Cup Wanderpokal.
4. Bei drei Staffel qualifizieren sich Platz 1 bis 2 jeder Staffel um den DavisCup.
5. Bei zwei Staffeln qualifizieren sich Platz 1 bis 3 jeder Staffel um den DavisCup.
6. Bei einer Staffel qualifizieren sich Platz 1 bis 6 der Staffel um den DavisCup.
7. **Gravur des Pokals:** Die Kosten für die Gravur des Pokals übernimmt die Double or Nothing Dartliga.

---

§16 Teamabmeldung

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

---

§17 Ehrungen und Preise

1. Die Siegerehrung findet auf einer gesonderten Veranstaltung nach Abschluss der Ligasaison statt.
2. Die ersten drei Teams jeder Staffel bekommen nach Saisonabschluss einen Pokal und Preisgelder.
3. Die Bestleistungskönige ihrer Staffel werden mit Pokalen geehrt.
4. Ist ein Spieler oder ein Team bei der Ligen- oder Special-Ehrung im Rahmen der Meisterschaften oder des Jahresabschlussturniers nicht anwesend, können ihre Preise durch Teamvertreter in Empfang genommen oder im Nachhinein in Eigenregie der Geehrten abgeholt werden. Der Abholungsort wird abgesprochen.