

DKS-Liga Regeln

- §1. Allgemeine Regeln
- §1.1 Spielvarianten in den einzelnen Liga-Klassen
- §1.2 Spielerqualifikation
- §1.3 Teamkapitäne
- §1.4 Sporttechnische Voraussetzungen
- §1.5 Liga-Termine
- §2. Spielverlauf
- §2.1 Vorbereitung
- §2.2 Spielbeginn
- §2.3 Spielablauf
- §2.4 Spielabschluss
- §2.5 Nichtantritt
- §2.6 Streitfragen
- §3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)
- §3.1 Tabellenplatzierung
- §3.2 Auffüllen von Teams
- §3.3 Ausnahme von der 6 bis 8 Team-Regel
- §4. Strafen
- §5. Saisonende



- §1 Allgemeine Regeln
- §1.1 Spielvarianten in den einzelnen Liga – Klassen
 - A Liga (A): 501 Double out 16 Einzel best of three 4 Doppel best of three
 - B Liga (B): 501 Master out 16 Einzel best of three 2 Doppel best of three
 - C Liga (C): 501 Master out 16 Einzel best of three 2 Doppel best of three

Sudden Death wie die Spielvariante in den einzelnen Ligaklassen best of one

- §1.2 Spielerqualifikation
- §1.2.1 Ligaspieler müssen Mitglied der Dart-Kreisliga-Siegerland (DKS) sein. Anmeldungen bei der Ligaleitung.
- §1.2.2 Spieler dürfen nur für das Team spielen, unter dem sie bei der Ligaleitung für die laufende Saison angemeldet sind.
Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einem Team anmeldet, wird er für eine komplette Saison gesperrt.
- §1.2.3 Ein Spieler darf in der laufenden Saison das Team nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauffolgenden Saison möglich.
- §1.2.4 Zu einem Team der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal zwei Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielten. Grundsätzlich darf ein Spieler, in der von ihm gespielten Saison zur nächsten Saison, nur eine Ligaklasse tiefer spielen.
Grundlage ist die von ihm gespielte Ligaklasse (BL, BZ, A, B, C). Wenn ein Team einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler wie ein Team der nächst höheren Ligaklasse eingestuft.
- §1.2.5 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind bis zum letzten Spieltag der Hinrunde möglich. Bei Nachmeldung wird vom Ligasekretär eine Gebühr erhoben (10,-€).
- §1.2.6 In der DKS – Liga dürfen nur Spieler ab 16 Jahren teilnehmen, sowie jugendliche Personen nur in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz in der jeweils aktuellen Fassung in Begleitung eines Erziehungsberechtigten.
- §1.2.7 Komplette Teams/Spieler dürfen nicht in niedrigere Ligaklassen einer anderen Liga wechseln. Auch wenn das Team / die Spieler eine Saison oder mehrere nicht spielen, dürfen das Team / die Spieler nicht abgestuft werden. Über Ausnahmeanträge entscheidet der DKS.
- §1.2.8 Wechselt ein Team nach der Saison das Ligalokal, so bleibt der Ligaplatz im Ligalokal. Nur wenn die Ligaleitung das wechselnde Team, in der von dem Team gespielten Ligaklasse unterbringen kann, darf dieses Team spielen.

- §1.2.9** Ligalokale müssen im Kreis der DKS liegen. Auswärtige Ligalokale sind 6 Wochen vor Meldeschluss der Ligaleitung anzukündigen, die dann den Fallüberprüft.
- §1.2.10** Der Ligaleitung obliegt die Einstufung der Klasse eines Spielers, bei Nachmeldung, sofern auch hier eine Beurteilung möglich ist.
- §1.2.11** Die Ligaleitung entscheidet bei neuen Teams über den Ligastatus, sofern die Spieler "beurteilt" werden können.

§1.3 Teamkapitäne

- §1.3.1** Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen und mit allen Unterlagen Telefon – Handynummer, E-Mail-Adresse usw. wie er zu erreichen ist der Ligaleitung melden.
- §1.3.2** Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum DKS Ligaspielbetrieb.
- §1.3.3** Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.
- §1.3.4** Ist bei einem Ligaspiel der Kapitän nicht anwesend oder als Ersatzspieler eingetragen, muss ein Spieler der auf dem Spielberichtsbogen als Spieler 1 – 4 eingetragen ist als Kapitän benannt werden (spielender Kapitän). Das gleiche gilt, wenn der Kapitän ausgewechselt wird.

§1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

- §1.4.1** Gespielt wird ausschließlich an den vom DKS anerkannten und für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Löwen Dart Geräten mit Turnier Board (Single 20 Segment blau, double und triple Segment rot, Bull 25 /50 Punkte)
- §1.4.2** Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen.
- I. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
 - II. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
- §1.4.3** Die Abwurfline muss an der dem Gerät zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- §1.4.4** Das Board muss beim Ligaspiel mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Lampe beleuchtet sein.
- §1.4.5** Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden. Lautstärke der Musik, Standort des Sportgerätes usw.

§1.5 Liga – Termine

- §1.5.1** Die DKS Ligawettbewerbe können zweimal jährlich durchgeführt werden, und zwar:
- I. Frühjahrssaison: letztmöglicher Meldetermin: 01. Februar des Jahres II.
 - Herbstsaison: letztmöglicher Meldetermin: 01. September des Jahres aus organisatorischen Gründen kann der ligainterne Meldeschluss von der Ligaleitung vorverlegt werden. Erst nach erfolgreicher ordentlicher Anmeldung bei der DKS kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.
- §1.5.2** Spieltermine / Spielplan Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Das Team, das nicht zum Spiel antritt, bekommt 3 Punkte abgezogen. Findet ein Ligaspiel am jeweiligen Spieltermin nicht statt, setzt die Ligaleitung einen für beide Teams verbindlichen neuen Termin fest. Das Team, welches zu dem von der Ligaleitung festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden. Alle Spiele können vorverlegt werden.

§2. Spielverlauf

§2.1 Vorbereitung

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Dartgerät für das Gast Team reserviert. Wenn ein Team 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, füllt der anwesende Teamkapitän einen DKS Spielberichtsbogen mit seinen Spielern aus und sendet ihn an die Ligaleitung. Die DKS Spielberichtsbögen (das weiße Blatt ist für die Heimmannschaft) ist vor Spielbeginn auszufüllen. Nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden. Bis zur letzten Spielrunde dürfen Spieler nachgetragen werden (inkl. Team game). Es dürfen nur Spieler, die auf der gültigen Liste stehen, für das jeweilige Team spielen. Die Eintragungen im Spielberichtsbogen sind vor Spielbeginn von den Teamkapitänen an Hand der Liste zu kontrollieren. Im Zweifelsfall muss der Spieler sich mit einem Lichtbildausweis ausweisen.

§2.2 Spielbeginn

- §2.2.1** Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein.
Ist der Spieler zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er das Spiel 0:2 verloren. Die Ersatzspieler (5. – 8. Spieler) können bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Ligavarianten der einzelnen Ligaklassen, nach dem Spielplan des Spielberichts bogens. (s. Pkt. 1.1)
- §2.2.2** Während des gesamten Spiels (inkl. Team game), können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden.
Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken.
Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder zurückgewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung.
Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler ist möglich.
- §2.2.3** Während der laufenden Saison darf ein Team zweimal mit 3 Spielern antreten. Beim dritten Antritt mit 3 Spielern, wird das Team disqualifiziert.
- §2.2.4** Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von den beiden Teamkapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.
- §2.2.5** Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet ist. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit einer falschen Spielvariante oder Option, wird das Leg normal gewertet.
- §2.2.6** Der Spieler des Heimteams beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler des Gastteams. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs Bull's Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dart im Bull's Eye (rot) steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue Bull's oder rote Bull's Eye, wird der Wurf wiederholt.
- §2.2.7** Das Team Game / Sudden Death, wird auf 4 Scores gespielt. Die Startfolge wird ausgebullt. Das Team welches das Ausbullen gewonnen hat, spielt auf Score 1+3, das andere Team auf Score 2+4 League Modus (doppeltes Doppel). Jeweils 2 Spieler auf einen Score. Die Reihenfolge der Spieler bestimmen die Teamkapitäne. Gespielt wird die Spielvariante der Liga, Best of one. Gewertet werden ein Spiel und ein Satz. Hat ein Team zum Zeitpunkt des Team Game (Sudden Death nur 3 Spieler zur Verfügung, hat es das Team Game/Sudden Death verloren. (Siehe auch 2.2.2)

§2.3 Spielablauf

- §2.3.1** Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht übertreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.
- §2.3.2** Alle drei Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. (im Doppel im League Modus kann auch weitergedrückt werden.)
- §2.3.3** Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen.
Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden Ausnahme siehe 2.2.6 Wurf aufs Bull
- §2.3.4** Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Teamkapitäne.
- §2.3.5** Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.
- Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter **Startwechsel** in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneuten Betätigen der **Startwechsel** – Taste als Nächster.
 - Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer 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.

- §2.3.6 Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden. Fouls sind
- a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
 - b) ständiges 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.

§2.3.7 Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen oder einen anderen Fehler haben, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt. Der von der Ligaleitung festgelegte Termin ist für beide Teams bindend.

§2.4 Spielabschluss

- §2.4.1 Es müssen alle Begegnungen des Spielberichts bogens gespielt werden, auch wenn das Spiel schon entschieden ist. Es darf kein(e) Ergebnis(se) geschrieben werden. Nach der letzten Spielpaarung müssen die Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat die Ligaleitung die Möglichkeit, die Teams zu disqualifizieren/ sperren und die Teamkapitäne zu sperren oder das Spiel nicht zu werten.
- §2.4.2 Das Siegerteam ist dafür verantwortlich, dass das Ergebnis schnellstens der Ligaleitung mitgeteilt wird.
- §2.4.3 Der Spielberichtsbogen muss innerhalb, der zwischen der Ligaleitung und den Teamkapitänen vereinbarten Zeitraum, der Ligaleitung vorliegen. Ansonsten kann das Spiel für die Siegermannschaft als verloren gewertet werden. Die Ligaleitung hat die Möglichkeit gegen den Teamkapitän eine Sperre auszusprechen.
- §2.4.4 Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichts bogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, besteht die Möglichkeit, mit Rücksprache der DKS, den Teamkapitän zu sperren oder das Team zu disqualifizieren.
- §2.4.5 Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsbogen nicht pünktlich einsenden, kann die Ligaleitung in Absprache mit dem DSAB eine gesonderte Entscheidung treffen.

§2.5 Nichtantritt

- §2.5.1 Tritt ein Team nicht an, so hat es das Spiel verloren (s.1.5.2 Wertung) und es werden ihm 3 Punkte abgezogen.
- §2.5.2 Ein Team, welches 2 x nicht antritt, wird disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste heraus gerechnet.
- §2.5.3. Tritt ein Team aus unsportlichen Gründen nicht an, so können der Teamkapitän oder das ganze Team sofort disqualifiziert.
- §2.5.4 Tritt ein Team in den letzten drei Spieltagen einer Ligasaison nicht an werden ihm zusätzlich 5 Punkte abgezogen. Bei einem Nichtantritt am letzten Spieltag können der Teamkapitän oder das ganze Team sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.
- §2.5.5 Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren, darf die Ligaleitung vor Saisonbeginn mit den Teamkapitänen und der DKS Disziplinfördernde Maßnahmen festlegen.
- §2.5.6 **Bei Nichtantritt oder Spielabsage innerhalb 36h vor Spielbeginn des Spiels, ist eine Strafe von 50,- € an den Wirt der Heimmannschaft zu zahlen.**

§2.6 Streitfragen

- §2.6.1 Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Proteste und Einsprüche zu einem Ligaspiel müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruchs muss binnen 3 Tage an die Ligaleitung gesandt werden (Datum Poststempel zählt). Sonstige Proteste und Einsprüche müssen unverzüglich nach bekannt werden des Vorfalls schriftlich bei der Ligaleitung eingereicht werden. Proteste gegen die Abschlusstabelle / Rangliste sind nur 7 Tage nach der Veröffentlichung möglich (Datum Poststempel zählt).

§3. Ligabildung (Auf – und Abstieg)

§3.1 Tabellenplatzierung

Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nachfolgendem Modus:

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

In der Regel steigt das erstplatzierte Team einer Ligagruppe in die nächst höhere Ligaklasse auf, das letztplatzierte Team in die nächst tiefere Ligaklasse ab. Der Auf – und Abstieg wird nach sportlichen

Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch den Ligasekretär mit Abstimmung der DKS geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden. Die Relegationsspiele gehören zur abgelaufenen Saison. Es dürfen nur Spieler die in der Saison gemeldet waren eingesetzt werden. Bei Nichtantritt wird nach der Regel 2.5.4. verfahren. Eine Ligagruppe besteht aus 6 bis 8 Teams. Besteht eine höhere Ligaklasse in einzelnen Gebieten noch nicht, so verbleiben die betreffenden Teams in ihrer z.Z. höchsten Ligaklasse.

- §3.2** Auffüllen von Teams Fällt in einer höheren Ligaklasse ein Team aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rückt das nächstplatzierte Team der darunter liegenden Ligaklassen nach.
- §3.3** Ausnahme von der 6 bis 8 Team Regel. Fallen zur neuen Saison Teams aus, oder kommen neue Teams hinzu, die in der niedrigsten Ligaklasse ein Teamdefizit bzw. einen Überschuss verursachen, ist wie folgt zu verfahren.
- §3.3.1** Die oberen Ligaklassen setzen sich ab B - Klasse immer aus 8 Teams zusammen. Über Ausnahmen entscheiden die Ligabetreiber in Absprache mit dem DKS.
- §3.3.2** Eine andere Anzahl von Teams ist nur in der C Liga zugelassen, hier gilt jedoch:
- a) maximal 10 Teams in einer Ligagruppe.
 - b) mindestens 4 Teams in einer Ligagruppe.
 - c) mindestens eine Ligagruppe mit 6 oder 8 Teams muss bestehen.

§4. Strafen

Bei Verstößen gegen die DKS Ligaregeln, oder Nichtachtung der DKS Ligaregeln von Spielern, Teamkapitäne oder ganzen Mannschaften, können von der Ligaleitung Strafen ausgesprochen werden. Die Strafen sind Sperren, Disqualifikationen oder Punktabzüge.

§5. Saisonende

Frühere Regeln sind mit Herausgabe dieser Regel ungültig.

Stand: 01/02/2024