

Inhaltsverzeichnis

1. Pflichtspielbetrieb

1.1 Anmeldung

1.2 Beginn und Ende der Saison

1.3 Mannschaftsgröße und -aufteilung

1.4 Spielplan

1.5 Spielablauf und Verantwortlichkeiten

1.6 Teilnahme an Wettbewerben

2. Allgemeine Regeln

2.1 Grundsätzliche Spielregeln

2.2 Beleuchtung

2.3 Saisonbeginn

2.4 Das Spiel

2.5 Spielerwechsel/-nachmeldung

2.6 Spielbericht

2.7 Der Wurf

2.8 Die Mannschaft

2.9 Nichtantritt einer Mannschaft

2.10 Das Schiedsgericht

2.11 Saisonverlauf (Auf- & Abstieg, Relegation)

3. Pokalspiele

4. Medienberichterstattung

5. Schlußbestimmung

1. Pflichtspielbetrieb

Informationen zu Tabellen, Ranglisten und Neuigkeiten sowie alle Formulare findet ihr auf der Homepage: dart-im-tal.de

1.1 Anmeldung

- Die Anmeldung zum Pflichtspielbetrieb hat online über das Formular „[Mannschaftsanmeldung](#)“ zu erfolgen.

1.2 Beginn und Ende der Saison

- Der Beginn der Pflichtspielrunde wird vom Sportausschuss Softdart festgelegt und ist den Vereinen vier Wochen vor Saisonbeginn mitzuteilen (siehe Rahmenterminplan).

1.3 Mannschaftsgröße und -aufteilung

- Über die Anzahl der Mannschaften pro Klasse entscheidet der Sportausschuss Softdart.
- Vereine, die in der letzten Spielzeit nicht am Pflichtspielbetrieb teilgenommen haben, spielen jeweils in der untersten Klasse. Sollte sich eine Mannschaft aus einem Verein abmelden und sich einem anderen Verein anschließen, beginnt diese Mannschaft ihre Pflichtspiele in der untersten Klasse. In Ausnahmefällen behält sich der Sportausschuss Prüfung und Entscheidung vor.

1.4 Spielplan

- Jeder teilnehmende Verein erhält rechtzeitig jeweils einen Spielplan für die Hin- und Rückrunde. In diesem Spielplan sind Spieltermine, Spielorte und Gegner aufgeführt. Die Spieltermine sind einzuhalten.
- Die auf dem Spielplan zuerst genannte Mannschaft gilt als Heimmannschaft.

1.5 Spielablauf und Verantwortlichkeiten

- Die Heimmannschaft und die Gastmannschaft haben für einen ordnungsgemäßen Spielablauf zu sorgen. Hierzu gehören:
 - Namen der Spieler in den Spielbericht eintragen, 2K Dartsoftware
 - Aufstellung bezüglich Spielberechtigung überprüfen (Spielerpass)
 - Ergebnisse in den Spielbericht eintragen, 2K Dartsoftware

1.6 Teilnahme an Wettbewerben

- Jeder Verein hat das Recht, an allen ausgeschriebenen Mannschaftswettbewerben mit einer beliebigen Anzahl von Mannschaften teilzunehmen. Das gleiche gilt für Einzelspieler in Einzelwettbewerben, soweit sie die Ausschreibungsvoraussetzungen erfüllen.

2. Allgemeine Regeln

2.1 Grundsätzliche Spielregeln

- Die Darts dürfen ein Gewicht von max. 23 Gramm nicht überschreiten.
- Des Weiteren dürfen die Darts eine max. Länge von 30,5 cm nicht überschreiten.
- Die Höhe des Dartautomaten beträgt 1,73 m vom Bull's Eye gemessen.
- Die Wurfdistanz weist eine Weite von 2,37 m auf (die Diagonale vom Bull's Eye zur Abwurflinie beträgt 2,93 m).
- Es wird auf einen Dartautomaten mit einer Turnierscheibe geworfen (Double und Triple = 2 Loch Segment).
- Der Dartautomat hat immer Recht.
- Geworfene Pfeile, die vom Gerät nicht registriert wurden, müssen vor dem Herausziehen abgedrückt werden.
- Nicht geworfene Darts, die zwischen Wurflinie und Automat fallen, dürfen wiederholt werden. Allerdings zählen Pfeile, die vom jeweiligen Spieler vor der Wurffreigabe des Gerätes geworfen werden, als verloren.
- Der Teamcaptain hat das Recht, vor Spielbeginn eine Überprüfung der Höhe des Dartautomaten und der Entfernung der Abwurflinie zu verlangen.

2.2 Beleuchtung

- Bei allen Spielen muss das Board ausreichend beleuchtet werden. Zusätzliche Beleuchtungskörper müssen so angebracht sein, dass ein Spieler, der an der Abwurflinie steht, nicht geblendet wird.

2.3 Saisonbeginn

- Das Formular für die [Mannschaftsanmeldung](#) muss zum genannten Termin (Rahmenterminplan) des auslaufenden Jahres dem Sportausschuss vorliegen.

2.4 Das Spiel

- Es werden vier Einzel (im Pokalwettbewerb fünf Einzel) und zwei Doppel (ein Einzel und/oder ein Doppel pro Spieler und Spieltag) gespielt.
- Gespielt werden:
 - C-Liga: 2 Gewinnsätze „501 Single out“
 - B-Liga: 2 Gewinnsätze „501 Master out“
 - A-Liga: 2 Gewinnsätze „501 Double out“
 - Stadtliga: 3 Gewinnsätze „501 Double out“
 - Pokalwettbewerb: 2 Gewinnsätze „501 Double out“
- Es werden pro Spielbegegnung zwei Punkte vergeben.
- Eine Tabelle wird nach Punkten, Spielen und Legs erstellt.

- Es müssen mindestens drei Spieler antreten, da sonst das Spiel als verloren gewertet wird.
- Die Heimmannschaft beginnt das erste, dritte und fünfte (sowie im Pokalwettbewerb das siebte) Spiel. Die Gastmannschaft beginnt das zweite, vierte und sechste Spiel.
- Sollte ein Spieler die Abwurflinie übertreten oder durch unsportliches Verhalten auffallen, so erhält er eine Verwarnung. Wiederholt sich dieses, so hat er nach Absprache der Teamcaptain sein Spiel verloren.
- Ligaspiele können drei Wochen vor- oder nachverlegt werden (max. 4 Spielverlegungen pro Saison und Team). Der letzte Spieltag kann nicht nach hinten verlegt werden. Diese Verlegungen sind bis 48 Stunden vor Spielbeginn möglich. ~~Hierüber müssen beide Teamcaptain den Ligaleiter rechtzeitig unterrichten.~~ Sollten sich die Teamcaptain über eine Spielverlegung nicht einigen können, entscheidet der Sportausschuss über den Termin der Verlegung. Für die Verlegung müssen wichtige Gründe vorliegen.
- Die Spielverlegung wird vom Teamcaptain der die Spielverlegung wünscht, mit seinem Zugang in der 2 K Dartsoftware angelegt und muss vom anderen Teamcaptain bestätigt werden.
- Es darf nur 1 Pflichtspiel pro Tag ausgetragen werden (Ausnahme Relegation und Final4).

2.5 Spielerwechsel/-nachmeldung

- Ein Spielerwechsel ist grundsätzlich in der gesamten Saison zulässig. Die Ausweisordnung des BKV Wuppertal ist zu beachten.
- Nach erfolgtem Wechsel und bestätigter Team-Ummeldung ist der betreffende Spieler für drei Ligaspiele in Folge gesperrt, sowie für den gleichen Zeitraum im Pokalwettbewerb. Sollten Pflichtspiele vor den drei Ligaspielen vorverlegt werden, so muss der Spieler diese vorverlegten Spiele als zusätzliche Sperre in Kauf nehmen.
- Der Wechsel gilt als erfolgt, sobald der Ligaleitung das ausgefüllte Onlineformular für den „[Mannschaftswechsel](#)“ zugeht.
- Beim Wechsel eines Teams in einen anderen Verein, muss dieses Team in der untersten Klasse neu starten.
- Nachmeldungen von Spielern sind jederzeit möglich. Hierzu muss das Onlineformular „[Spielernachmeldung](#)“ auf der Homepage vollständig ausgefüllt werden (inkl. Upload des Spielerpasses). Die Spielberechtigung gilt dann sofort nach der Absendung.

2.6 Spielbericht

- Die Aufstellung der Heim- und Gastmannschaft hat vor Spielbeginn in der 2K Dartsoftware zu erfolgen. Dafür müssen sich beide TCs in der Software anmelden. Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Erfassung und Eintragung aller Spielergebnisse in die 2K Dartsoftware während des Spiels oder unmittelbar nach Spielende. Eine fristgerechte und korrekte Ergebnismeldung liegt in der Verantwortung der Heimmannschaft.
- Das Ausfüllen und generelle Einsenden von Spielberichten in Papierform, ist nicht mehr erforderlich. Ein Spielbericht darf nur noch in folgenden Fällen eingereicht werden:
 - Nach vorheriger Absprache mit dem Ligaleiter oder des Ausschusses,

- In begründeten Ausnahmefällen, die vom Ausschuss genehmigt wurden,
- Auf ausdrückliche Anforderung durch den Ligaleiter oder den Ausschuss.
- Unterlässt das Heimteam und/oder das Auswärtsteam die online Erfassung der Mannschaftsaufstellung oder das Heimteam die des Spielberichts, wird eine Ordnungsstrafe gemäß den Bestimmungen über Verwaltungs- und Ordnungsstrafen verhängt.
Ferner ist eine zeitnahe Mitteilung an den Ligaleiter bzw. den Ausschuss erforderlich.

2.7 Der Wurf

- Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden.
- Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Spieler beendet ein Leg, Set oder Match mit weniger als den drei Darts, die ihm zur Verfügung stehen.
- Solange sich ein Spieler im Wurfbereich aufhält, ist es dem Gegner nicht gestattet eine wurffertige Haltung einzunehmen.
- Während des Wurfs müssen sich alle Spielbeteiligten ruhig verhalten. Zwischenrufe, insbesondere das Zurufen der Restpunktzahl oder von Ratschlägen zum Checken, von anderen Spielern und Offiziellen sind nicht erlaubt.
- Der Spieler muss sich während des Wurfs seines Gegners im angemessenen Abstand hinter diesem aufhalten.
- Jeder Spieler hat das Recht, sich vor Beginn des Matches gemeinsam mit seinem Gegner (insgesamt 6 Darts pro Spieler) einzuwerfen.

2.8 Die Mannschaft

- Verspätungen bis zu 30 Minuten sind einzuräumen. Das Einwerfen wird dann nicht mehr erlaubt.
- Wird die 30 Minutenfrist überschritten, so bedeutet das Punkt- und Spielverlust 2:0 Punkte, 6:0 Sätze und 12:0 Legs (Stadtliga 18:0 Legs). **Die Ranglistenpunkte werden dem Gewinnerteam voll angerechnet.**
- Vor Spielbeginn müssen die jeweiligen Teamcaptains ihre Einzel festlegen. Die Doppel werden nach Beendigung der Einzel eingetragen.
- Die Heimmannschaft trägt bei den Meisterschafts- und den Pokalspielen die Kosten (Münzgeld) des Spieles. Des Weiteren muss der Dartautomat eine halbe Stunde vor Spielbeginn der Gastmannschaft zur Verfügung gestellt werden.
- **Anmerkungen zu einem Spiel sind innerhalb von drei Tagen nach dem Spieltag per E-Mail an den Ligaleiter zu übermitteln. Im Betreff der E-Mail sind die entsprechenden Spieldaten (Spieltag und Begegnung) anzugeben.**
Ausnahme:
Hat das Heim- oder Gastteam die Eintragung der Aufstellung oder des Spielberichts nicht vorgenommen, ist die Mitteilung unmittelbar am Spieltag zu erfolgen.

2.9 Nichtantritt einer Mannschaft

- Als Nichtantreten eines Teams gilt:
 - Die Überschreitung der Verspätungszeit gemäß 2.8
 - Wenn die mindestens erforderlichen Spieler gemäß 2.4 nicht gestellt werden können.
 - Das Nichterscheinen eines Teams zum Ligaspiel.
- Das erste und zweite Nichtantreten eines Teams wird mit 0:6, 0:12 (Stadtliga 0:6 und 0:18) gewertet und jeweils mit einer Ordnungsstrafe geahndet.
- Das dritte Nichtantreten eines Teams bedeutet den sofortigen Ausschluss aus dem laufenden Spielbetrieb und Zwangsabstieg, sowie eine Ordnungsstrafe.
- Die betreffenden Teams sind in der folgenden Saison nicht aufstiegsberechtigt. Diese Regelung gilt auch für die Teams, die in der laufenden Saison freiwillig aussteigen. Auf den Tabellen der entsprechenden Liga ist der Hinweis des nicht möglichen Aufstieges deutlich kenntlich zu machen.

2.10 Das Schiedsgericht

- Sollte es zu Unstimmigkeiten während des Spiels kommen, versuchen die beiden Teamcaptain zu einer Lösung zu gelangen. Kommen sie zu keiner Lösung, wird der Sportausschuss zur Klärung hinzugezogen.

2.11 Saisonverlauf (Auf- & Abstieg, Relegation)

- Stadtliga: Stadtmeister = Platz 1, keine Relegation, Absteiger Platz 9+10.
- A-Liga: Aufsteiger = Platz 1+2, keine Relegation, Absteiger Platz 9+10.
- B-Liga: Aufsteiger = Platz 1+2, keine Relegation, Absteiger Platz 9+10.
- C-Liga: Aufsteiger = Platz 1+2, keine Relegation.
- Die Stadtliga, A- und B-Liga wird immer mit 10 Teams geplant/gestartet. Notfalls werden die Ligen automatisch nach oben aufgefüllt (Nachrücker werden bis einschließlich Platz 5 berücksichtigt).
- Es besteht keine Möglichkeit sich gegen einen Aufstieg zu verweigern. Sollte dies der Fall sein, so wird das Team für eine Saison aus allen Wettbewerben ausgeschlossen und kann im Folgejahr wieder in der untersten Liga starten.

3. Pokalspiele

- In der Pokalrunde gibt es nur für die 1. Runde Freilose. Es werden so viele Freilose gesetzt, dass ab der 2. Runde eine Gleichheit der Paarungen erfolgt (8/16/32 usw. Teams).
- Die Heimmannschaft trägt die Spielkosten des Pokalspieles.
- Ab Viertelfinale dürfen keine neuangemeldeten Spieler mehr eingesetzt werden.
- Halbfinale und Finale werden an einem Tag/Spielort als „Final-Four“ gespielt!
- Die Teilnahme am Pokal ist freiwillig.
- Die Pokalteilnahme ist mit der Teammeldung zu bestätigen, da es sich nach Anmeldung um einen Pflichtspielbetrieb handelt.

4. Medienberichterstattung

- Mit der Anmeldung zur Meisterschaft ist jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass die Medien ggf. über das Ereignis informiert werden und ihrerseits darüber berichten. Die Informationen können auch im Internet veröffentlicht werden. Dabei können Vorname und Name und evtl. das Alter als (einzige) personenbezogene Daten von Teilnehmern genannt werden. Die Veröffentlichung ereignisbezogener Fotos und Bilder ist eingeschlossen.

5. Schlußbestimmung

Der Ausschuss ist berechtigt, diese Bestimmungen jederzeit zu ändern. Über etwaige Änderungen werden die Team Captains (TCs) per WhatsApp und E-Mail informiert. Die geänderten Bestimmungen treten mit der Bekanntgabe in Kraft. Vorherige Fassungen verlieren ab diesem Zeitpunkt ihre Gültigkeit.

Wuppertal, im November 2025 Der Sportausschuss „Softdart“