

Reglement Spunta – Dart

Liechtenstein Rheintal



Allgemeine Regeln

Spielvarianten / Reihenfolge

E 1 - E 8	Einzelspiele	501 MO, Best of 3
D 1 / D 2	Doppelspiel	501 MO, Best of 3
E 9 - E 16	Einzelspiele	501 MO, Best of 3
D 3	Doppelspiel	501 MO, Best of 3

Bei den beiden Doppelspielen spielen alle Spieler auf 4 Zähler.

Das D 3 wird nur gespielt, wenn 9 zu 9 Gleichstand herrscht. Alle eingetragenen Spieler dürfen für das Spiel eingesetzt werden.

Spieler-Qualifikationen

Die Spieler müssen über eine gültige Spunta – Dart Lizenz verfügen.

Die Zusammensetzung einer Mannschaft obliegt folgenden Regelungen:

Spielberechtigt sind alle Personen die keine andere Lizenz verfügen oder die eine VFC Lizenz mit Status C mitbringen. Pro Mannschaft dürfen höchstens zwei Spieler mit einer A oder B Lizenz mitspielen (über diese müssen die Mannschaften abstimmen). Ersatzspieler mit einer höheren Lizenz dürfen aufgestellt werden, jedoch muss bei einer Auswechslung der Status beibehalten werden. D.h. wenn ein nichtlizenzierter oder ein C Spieler ausgewechselt wird, darf dieser nur durch einen mit gleichem Status ersetzt werden.

Es darf pro Woche maximal ein Spiel bestritten werden. Ausgenommen von dieser Regel sind Ersatztermine von Spielen der eigenen Mannschaft und englische Wochen. Ein Spieler hat solange die Spielberechtigung bis das letzte Spiel der laufenden Saison der gemeldeten Mannschaft bestritten ist.

Bei Unkenntnis der Lizenznummer sollte das Geburtsdatum im Spielrapport eingetragen werden.

Ein Spieler darf innerhalb des Lokals in dem sein Team gemeldet ist, in verschiedenen Teams, die ebenso für dieses Lokal gemeldet sind, aushelfen. In einer Mannschaft dürfen maximal 2 Spieler einer anderen Mannschaft aus dem gleichen Lokal pro Spielabend aushelfen.

Ein Mannschaftswechsel ist sofern möglich, wenn die Captains beider Teams damit einverstanden sind. Es ist eine beidseitige unterschriebene Ummeldekarte zu Händen der Administration auszufüllen.

Neue Spieler können direkt auf dem Spielrapport nachgemeldet werden. Mit der Übermittlung des ersten gespielten Matches ist der neue Spieler automatisch bei dieser Mannschaft angemeldet. Somit wird auch der Lizenzbetrag für die ganze Saison fällig.

Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich. Bis zum zweitletzten regulären Spieltag von Saisonende können neue Spieler nachgemeldet werden. In den letzten 2 Wochen vor Saisonende sind Verschiebungen oder Nachtragsspiele nicht mehr möglich. Bei Nichteinhalten der einen Mannschaft wird das entsprechende Spiel als Forfait geschrieben.

Sportgeräte

Gespielt wird ausschließlich auf Geräten mit folgenden Spezifikationen:

Scheibendurchmesser 13 Zoll

Spyderstärke 1.73 m

Bull / Doppel Bull

2-Loch Double und Triple Segmente

Die Spieler spielen mit ihren eigenen Darts. Sie müssen:

- Elastische Kunststoffspitzen haben
- Nicht länger als 16,8 cm sein
- Maximalgewicht höchstens 20 Gramm (Toleranz +/-10%)

Die Abwurfline beträgt 2,37 cm. Korrekturen müssen vor dem Spiel vorgenommen werden. Sobald das Spiel eröffnet ist, sind Reklamationen nicht mehr erlaubt.

Die Dartscheibe sollte mit einer 40 W Glühbirne ausgeleuchtet sein.

Termine, Rapporte, Verschiebungen

Bei genügend Anmeldungen gibt es pro Jahr eine Frühlings-Saison und eine Herbst-Saison.

Der Spieltag ist in der Regel der Mittwoch. Verschiebungen können beidseitig durch Absprache der Captains erfolgen.

Verschiebungen sind nach Möglichkeit mindestens 2 Tage vor dem betreffenden Spiel zu vereinbaren. Ausgenommen von dieser Regelung sind „höhere Gewalt“. Darunter versteht man wetterbedingte Ereignisse oder Krankheit von mehreren Spielern.

Die Spielrapporte sind innert 24 Stunden nach dem Spiel dem Sekretariat zu faxen. Für Rapporte, die später als 4 Tage nach dem Spiel eingereicht werden wird von dem Sekretariat ohne Mahnung oder Rücksprache als Forfait gegen das Heimteam gewertet.

Der reguläre Spieltag ist verbindlich.

Werden Spiele vor dem regulären Spieltag gespielt gilt als Einreichtermin der offiziell angesetzte Spieltag.

Sanktionen / Forfaits

Das Team welches nicht zum Spiel erscheint wird automatisch mit Forfait gewertet und mit einem Strafgeld von CHF 80.00 belegt. Dieses wird dem Wirt in vollem Umfang Ende Saison ausbezahlt. Auszahlungen erfolgen nur dann wenn alle anderen Gebühren des Teams bezahlt sind.

Falls ein Team die Strafgebühr nicht zahlt, kann es nach einer Verwarnung vom nachfolgenden Spielbetrieb ausgeschlossen und für den Rest der Saison gesperrt werden.

Alle Spiele auf dem Spielrapport müssen gespielt werden.

Spielverlauf

15 Min. vor Spielbeginn sind die Darts für die Gastmannschaft zum Einspielen verfügbar. Falls eine Mannschaft 30 min. nach dem festgelegten Spielbeginn nicht erscheint, hat sie das Spiel mit 0:18 und 0:36 Sätzen verloren.

Ausgenommen ist höhere Gewalt.

Der Spielrapport muss **vor Spielbeginn zuerst durch die Heimmannschaft und durch die Gastmannschaft ausgefüllt werden.** Doppel können erst vor dem Beginn nachgetragen werden.

Spieleinsätze werden vor Beginn sichergestellt; jeder Spieler zahlt seinen Einsatz selbst. Mit gegenseitigem Einverständnis kann mit CHF 5.00 Stücken gespielt werden. Die Höhe der Summe beträgt pro Mannschaft CHF 40.00 Sollte dies nicht reichen, so wirft die Heimmannschaft die Differenz nach.

Spielbeginn

Zum spielen müssen 2 Geräte zur Verfügung stehen.

Gespielt wird auf 2 Gewinnsätze, resp. best of 3.

Für das Doppel können drei Ersatzspieler für einen als Nummer 1 – 4 eingetragenen Spieler eingewechselt werden. Die Doppel zählen nicht für die Einzelwertung.

Die Auswechslung eines Spielers ist jederzeit möglich.

Wenn eine Mannschaft mit 3 Spielern antritt, sind die nicht gespielten Einzelspiele mit 1:0 Spielen und 2:0 Sätzen für den Gegner zu schreiben.

Jeder aufgerufene Spieler hat sich sofort bei der Abwurflinie einzufinden. Erscheint er nach nochmaligem Aufruf nicht innert 5 min. wird das Spiel als verloren gewertet.

Der Heim-Spieler beginnt das Spiel. Ein 3. Satz wird ausgebullt, zuerst schießt der Heimspieler.

Spielablauf

Die Abwurflinie ist nicht zu überschreiten. Geworfene Darts gelten als geworfen, auch wenn sie punktlos auf den Boden fallen. Ein Dart der unabsichtlich bei der Abwurflinie aus der Hand fällt, darf aufgehoben und geworfen werden.

Die Punkte, welche das Gerät anzeigt, müssen akzeptiert werden. Bei offensichtlicher Falschzählung eines Gerätes müssen die beiden Captains entscheiden.

Falls ein Gerät falsch zählt ist dieses abzuschalten und der Match auf dem einen Gerät fertig zu spielen.

Ausnahme: Wenn der letzte Pfeil im richtigen Segment steckt, der einen Satz beendet, so gilt dieser Satz als gewonnen, auch wenn das Gerät eine andere Zahl angibt.

Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, dass das Gerät spielbereit ist. Falls er einen Pfeil auf ein nicht spielberechtigtes Gerät wirft, so wird dieser Pfeil als geschossen gewertet.

Fouls

Fouls werden von den Captains geahndet. Es gilt dies insbesondere für:

- Ablenkendes Verhalten durch gegnerische Spieler
- Stündiges Übertreten der Abwurflinie
- Absichtliches Verzögern des Spiels
- Missbrauch des Sportgerätes
- Unsportliches Benehmen, z.B. Beleidigungen des Gegner oder üble Beschimpfungen
- Telefonieren während des Spiels wird mit 2:0 geahndet.

Überwerfen

Wenn ein Spieler überwirft und mit den verbleibenden Darts in dieser Runde nachwirft, so werden die nachgeworfenen Darts in der folgenden Runde abgezogen, da es sich um einen unerlaubten Trainingswurf handelt. Wird mit einem in der vorhergehenden Runde abgezogenen Dart der Satz beendet gilt dieser Satz als verloren.

Spielschluss

Wird auf Geräten ohne Rundenbegrenzung gespielt, so dauert 1 Satz 20 Runden.

Wenn das Spiel nach den 20 Runden noch nicht beendet ist, so muss ausgebulkt werden.

Nach Spielschluss prüfen die beiden Captains die Spielrapporte, die dann beidseitig unterschrieben werden und so rasch wie möglich gefaxt werden sollten.

Die Spielrapporte müssen bis am Ende der Saison aufbewahrt werden.

Streitfragen

Erachtet eine Mannschaft ein Resultat oder etwelche Vorkommnisse als Verstoß gegen das Reglement, so kann sie bei dem Vorstand Protest einlegen. Der Protest muss schriftlich begründet werden.

Die Bearbeitung durch den Vorstand erfolgt, wenn:

- Der Protest innert 3 Tagen nach dem Spiel erfolgt
- Dieser schriftlich begründet wird
- Eine Einschreibgebühr von CHF 50.00 in gleicher Frist einbezahlt wird

Die gewählten Promotoren entscheiden endgültig über den Protest. Wird dem Protest stattgegeben, so wird die Einschreibgebühr ohne Abzug zurückbezahlt. Bei Abweisung des Protestes verbleibt die Gebühr zu Gunsten der Vereinskasse.

Gruppen

Unsere Spunta – Dart Liga besteht aus 4 – 12 Teams und deren Spieler. Der Vorstand alleine entscheidet über die Aufnahme einer Mannschaft und deren Lizenzspieler. Er kann eine Anmeldung **OHNE BEGRÜNDUNG** ablehnen.

Unsere Liga kennt keine Auf- und Absteiger. Gespielt wird in einer Liga. Die Preisgelder werden vom Vereinsvorstand beschlossen und berechnet.

Allgemeines

Die Lizenzen werden durch den Verein herausgegeben. Es dürfen keine handschriftlichen Änderungen vorgenommen werden.

Gespielt wird nur auf homologierten Geräten, die ausschließlich von einem anerkannten Aufsteller zur Verfügung gestellt werden.

Der Vorstand kann jederzeit und unangemeldet Prüfungen vornehmen.

Bei Verstößen einzelner Spieler wird die betreffende Mannschaft verwarnt, der betreffende Spieler wird für den Rest der Saison ausgeschlossen. Das Spiel wird mit Forfait gewertet.

Meldegebühren

Der Vorstand versendet die Rechnungen für:

- Lizenzen
- Mannschaftsbeiträge

Der Lokalbetreiber kann mit dem Aufsteller zusammen eine anteilmäßige Beteiligung der Gebühr verhandeln. In der Regel sind dies 50%.

Nichtbezahlte Gebühren oder Lizenzen können vom Verein mit dem Preisgeld verrechnet werden.

Lokale die die Meldegebühr nicht zahlen, werden nach erfolgter Mahnung gesperrt.

Die Spieler des betreffenden Lokals werden ebenso gesperrt. Sie können sich jedoch freikaufen, indem sie die offene Gebühr anteilmäßig überweisen.

Freigekaufte Spieler dürfen in einem anderen Lokal weiterhin in der Spunta Dart Liga spielen.

Unklarheiten

Etwelche Unklarheiten, die im Reglement nicht nachvollziehbar sind, werden durch den Vorstand behandelt und abschließend entschieden. Das Reglement wird auf die nächste Saison hin in diesen Punkten dementsprechend ergänzt.