

Spielregeln des E-Dartverbandes Westpfalz

(Fassung vom September 2025)

Diese Regeln sind Weiterführungen und Ergänzungen zu dem allgemeinen Regelwerk des DSAB. Bei widersprüchlichen Details gelten vorliegende Richtlinien.

Spielerqualifikation:

A) Ligaspieler müssen Mitglied des "Deutschen Sport Automaten Bundes" e.V. (DSAB) sein. Anmeldung beim Ligasekretär.

B) Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligasekretär für die laufende Saison angemeldet sind.

Wechsel in eine andere Mannschaft nur zu einer anderen Saison möglich, wobei eine Saison nicht durch ihre Dauer, sondern durch ihre Bezeichnung definiert ist. (z.B. von 2009/2 zu 2010/1)

Wenn sich ein Spieler in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt. Spielt ein gesperrter Spieler unter anderem Namen in seiner Mannschaft weiter, wird die Mannschaft disqualifiziert.

Grundsätzlich darf ein Spieler, in der von ihm gespielten Saison zur nächsten Saison, nur eine Klasse tiefer spielen.

Über Ausnahmeanträge entscheidet der Ligasekretär.

C) Spielt ein gesperrter Spieler unter seinem oder einem anderen Namen in einer anderen Mannschaft weiter, wird der Spieler für die laufende und die nächste Saison gesperrt. Ist es nachweisbar, dass die andere Mannschaft von der Sperrung wusste (z.B. per Rundschreiben), wird die neue Mannschaft für die laufende Saison disqualifiziert. Konnte die neue Mannschaft von der Sperrung nichts wissen, wird nur das Spiel des gesperrten Spielers nicht gewertet. Ist in einem Rundschreiben auf eine Sperrung hingewiesen, gilt jede Mannschaft als informiert.

D) Jeder Spieler muss in der Lage sein, sich auf Verlangen der gegnerischen Mannschaft mit Lichtbild auszuweisen. Ist der Spielerpass gerade nicht verfügbar, dann mit Personalausweis oder Ähnlichem. Ein Spieler, der sich auf Verlangen nicht ausweisen kann, ist nicht spielberechtigt.

E) Eine Mannschaft darf sich nicht unter einem anderen Namen in einer tieferen Klasse anmelden.

Im Zweifelsfalle (z.B. Zusammensetzung der Mannschaft) entscheidet der Ligasekretär.

§ 1

Sporttechnische Voraussetzungen

1) a) Gespielt wird ausschließlich an den vom DSAB anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Löwen Dart (Single 20 Segment blau, double und triple Segment rot, Bull 25/50 Punkte)

Die benutzten Darts dürfen nicht länger als 16,8 cm sein und ein Maximalgewicht von 21 gr haben (Toleranzen von 5% sind gestattet).

b) Die Abwurflinie muss der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Bei einer Höhe des Bulls Eye von 1,72 m vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend.

2) Das Board muss mit einer Reflektorlampe mit einer vom Hersteller vorgeschriebenen Leistung (40 Watt) ausgerüstet sein.

3) a) Die Temperatur in den Räumen der Spielstätte muss mindestens 18° C betragen. Ist dies nicht der Fall, so können die Mannschaften, oder eine der beiden Mannschaften, die Durchführung der Ligabegegnung ablehnen.

b) Wurde ein Spiel begonnen, so kann es nicht mehr wegen Untertemperatur abgebrochen werden. Wurde ein Spiel wegen Untertemperatur nicht angefangen, so findet das Wiederholungsspiel am Spielort der Gastmannschaft statt.

c) Bei wiederholter Untertemperatur kann der Spielleiter den Spielort mit einer Sperre belegen. Die Begegnungen der Heimmannschaften finden dann in einer anderen Spielstätte statt.

d) Spielabsagen wegen Untertemperatur müssen innerhalb einer Woche schriftlich, mit Angabe der gemessenen Raumtemperatur, beim Spielleiter angezeigt werden.

4) Die gesetzlichen Bestimmungen zum Nichtraucherschutz sind zu beachten.

Prinzipiell gilt: Die Gastmannschaft hat sich den Gegebenheiten in der Spielstätte der Heimmannschaft anzupassen (ob Raucher oder Nichtraucher, Lautstärke der Musik u.s.w.)

§ 2

Spielverlauf

1) Gespielt wird:

in der C-Klasse: 501 Single out (Best of three) / 16 Einzel + 2 Doppel (League)

in der B-Klasse: 501 Masters out (Best of three) / 16 Einzel + 2 Doppel (League)

in der A-Klasse: 501 Double out (Best of three) / 16 Einzel + 2 Doppel (League)

in der BZ-Klasse: 501 Double out (Best of three) / 16 Einzel + 4 Doppel (League)

in der BZO-Klasse: 501 Double out (Best of five) / 16 Einzel + 4 Doppel (League, best of three)

Bei Unentschieden in allen Klassen: Teamgame (Wie Spielvariationen in den einzelnen Klassen, Best of one)

Der Gewinner der Begegnung bekommt 3 Punkte:

Das Ergebnis könnte dann folgendermaßen aussehen:

Punkte 3:0 Spiele: 10:8 Sätze: 26:21 (Für A/B/C-Klasse mit 2 Doppel)

Punkte 3:0 Spiele: 12:8 Sätze: 28:23 (Für BZ/BZO-Klasse mit 4 Doppel)

Endet ein Spiel regulär unentschieden, so wird in jeder Klasse ein Teamgame absolviert.

Der Gewinner des Teamgames bekommt dann für die Begegnung 2 Punkte, der Verlierer 1 Punkt.

Das Ergebnis könnte dann folgendermaßen aussehen:

Punkte 2:1 Spiele: 10:9 Sätze: 26:21 (Für A/B/C-Klasse mit 2 Doppel)

Punkte 2:1 Spiele: 11:10 Sätze: 29:23 (Für BZ/BZO-Klasse mit 4 Doppel)

Das Teamgame / Sudden Death (League) wird auf 4 Score gespielt.

(Jeweils 2 Spieler auf einen Score)

Die Startfolge wird ausgebullt. Das Team, welches das Ausbullen gewonnen hat,
spielt auf Score 1 + 3

das andere Team auf Score 2 + 4

Wie die Doppel des Teamgame zusammengesetzt werden, entscheidet der Mannschaftskapitän.

Gespielt wird die Spielvariante der Liga. Best of one. Hat ein Team zum Zeitpunkt des Sudden Death nur 3 Spieler zur Verfügung, hat es das Sudden Death verloren (nicht zu verwechseln mit 2 d, wo die gesamte Begegnung mit 3 Spielern durchgeführt wird).

Zusammensetzung der "normalen" Doppel erfolgt nach Spielplan.

Sonderfall:

Es treten zwei Mannschaften mit jeweils 3 Spielern an.

In diesem Falle wird nach dem Schema des Spielberichts bogen verfahren. Das heißt, ist der Gegner eines Spielers nicht da, wird das entsprechende Spiel mit 2:0 Sätzen gewertet. Die Begegnung der Positionen der fehlenden Spieler, z.B. H4 gegen G4 (wenn H4 und G4 die offenen Plätze sind) wird gestrichen.

Es werden also nur 15 Spiele und 30 Sätze gewertet (in der A- und B-Klasse 17 und 34, BZ 19 und 38)

1) a) Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern plus vier möglichen Ersatzspielern.

Die Ersatzspieler (5ter + 6ter + 7ter + 8ter Spieler) können bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichts bogen eingetragen werden. Die eingetragenen Ersatzspieler können jederzeit (auch zum Sudden Death) eingewechselt werden, nicht jedoch im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechselung eines Ersatzspielers gegen einen anderen Ersatzspieler ist möglich. Ausgewechselte Spieler können nicht wieder eingewechselt werden.

An der Mannschaftsaufstellung kann nach Beginn der Begegnung keine Änderung mehr vorgenommen werden. Die Begegnung beginnt mit dem ersten geworfenen Dart, und endet mit Unterzeichnung des Spielberichtes.

Ist der Mannschaftskapitän nicht anwesend, so ist automatisch der Spieler auf Position 1 dessen Stellvertreter, wenn kein anderer Stellvertreter benannt wird.

1) b) Die Heimmannschaft bestimmt, auf wievielen und auf welchen Automaten gespielt wird.

Bei der Automatenauswahl sind die Regeln der Fairness zu beachten. Bei eklatanten Verstößen kann der Ligasekretär geeignete Maßnahmen ergreifen.

Die Anzahl der zu benutzenden Automaten kann nur in beiderseitigem Einverständnis während der laufenden Begegnung geändert werden. (Ausgenommen ist höhere Gewalt, z.B. Ausfall eines Gerätes).

In der B-, A-, BZ- und BZO-Klasse muss, wenn vorhanden, auf mindestens zwei Automaten gespielt werden.

Heimmannschaft ist die Mannschaft, auf deren Geräten gespielt wird. (bei "gedrehten" Spielen also nicht wie im Spielplan ausgedruckt)

2) a) Spielbeginn ist jeweils 20 Uhr. Tritt eine Mannschaft bis 20 Uhr nicht an, so wird nach einer 30-minütigen Wartezeit das Spiel als verloren gewertet.

b) Ein Team kann das Ligaspiel mit drei Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens bei Aufruf seines Spieles anwesend sein. Ist er bei Aufruf seines Spieles nicht anwesend, hat er das aufgerufene Spiel 0:2 verloren. Die nächste Paarung wird aufgerufen u.s.w.

c) Die aufgerufenen Spieler müssen spätestens 3 Minuten nach ihrem Aufruf am Board stehen. Ist ein Spieler nach 3 Minuten nicht am Board, so wird er von den Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Ist er nach wiederum 3 Minuten nicht am Board, so hat er das Spiel 0:2 verloren.

An den Automaten wird fortlaufend weitergespielt, das heißt, die im Spielplan nächste Paarung wird auf dem nächsten freien Automaten gespielt.

d) Spielt eine Mannschaft mit 3 Spielern während der gesamten Begegnung, dann wird das eventuelle Doppel und Teamgame so gespielt als wäre der 4. Spieler vorhanden, der aber 0 Punkte wirft.

3) Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei Gewinnsätzen, jeder gegen jeden.

4) Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante gestartet wird.

5) 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 "Bull 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 Dartpfeil im Bulls Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bulls Eye oder Bull (rot und blau) steckender Pfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Sportler in das Bull (blau) oder beide Sportler in das rote Bulls Eye, so muß noch einmal ausgeworfen werden. Selbstverständlich ist ein Treffer in das Bullseye (rot) höher zu bewerten als ein Treffer in das Bull (blau).

6) a) Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.

b) Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktezahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen, oder mit einem anderen Gerät fortgesetzt werden und der Ligasekretär ist zu verständigen. Das Spiel wird dann gegebenenfalls zu einem vom Ligasekretär festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt.

7) 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:

a) Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht, und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der „Startwechsel“-Taste als Nächster.

b) Wirft der Spieler alle drei Darts unter der Nummer des Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung der „Startwechsel“-Taste das Spiel fort.

8) Drückt sich ein Spieler mit der Hand (z.B. beim Abziehen der Darts) Punkte ein, so hat er den laufenden Satz verloren.

§ 3

Nichtantritt

1) a) Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel "zu null" verloren.

b) Die nicht angetretene Mannschaft hat eine Strafzahlung von 40,- € zu zahlen. Wird die Strafe von der Mannschaft nicht bezahlt, wird die Mannschaft vom laufenden Spielbetrieb disqualifiziert und alle in der nicht angetretenen Mannschaft gemeldeten Spieler sind erst wieder spielberechtigt, wenn für jeden gemeldeten Spieler der Mannschaft eine Strafzahlung in Höhe von 20,- € geleistet wird.

Die Sperre gilt nicht nur für die laufende Saison, sondern bis zur Zahlung der Strafe für alle folgenden Spielrunden.

Bekommt eine Mannschaft, die nicht angetreten ist, einen Sportförderpreis-Scheck, wird die Strafzahlung vom Preisgeld abgezogen.

c) Meldet eine Mannschaft sich mindestens eine Woche vor dem nächsten Spiel ordnungsgemäß für die laufende Saison vom Spielbetrieb ab, so entfällt die Strafzahlung.

2) Tritt eine Mannschaft während der laufenden Runde zweimal nicht an, so wird sie in der laufenden Runde von der Liga disqualifiziert. Die bisherigen und die künftigen Begegnungen werden dann mit "zu null" gewertet. Die Spieler der disqualifizierten Mannschaft werden aus den Wertungen genommen.

§ 4

Abgabe der Spielberichte

1) entfällt

2) Die Heim-Mannschaft gibt den Spielbericht ab.

Die Spielberichte sind von der Heimmannschaft innerhalb 48 Stunden in die 2K Software einzutragen.

In besonderen Fällen kann nach vorheriger Ankündigung die Abgabefrist vom Spielleiter verändert werden.

Spielergebnisse und Termine werden auf der 2K Software veröffentlicht.

§ 5

Spielverlegungen

1) Eine Spielverlegung muss 48 Stunden vor Spielbeginn der gegnerischen Mannschaft mitgeteilt werden. Wird diese Frist nicht eingehalten, liegt es im Ermessen der gegnerischen Mannschaft der Spielverlegung zuzustimmen oder nicht. Bei zugestimmter Spielverlegung kann man sich später nicht mehr auf die 48-Stundenfrist berufen. Wird die Frist von 48 Stunden eingehalten, muss der Verlegung zugestimmt werden.

2 a) Spielverlegungen sind über die 2K Software und gegebenenfalls per E-Mail zu regeln.

Jede Mannschaft, die am Spielbetrieb der Westpfalzliga teilnimmt, hat eine E-Mail-Adresse zu benennen, über die eventuelle Spielverlegungen getätigt werden.

Über die angegebenen E-Mail-Adressen werden auch vom Spielleiter angesetzte Nachholtermine und sonstige Infos und Rundschreiben mitgeteilt.

Jede Mannschaft hat sich um den Eingang ihrer Mails zu kümmern.

Für die Rechtzeitigkeit der Mails ist die im Kopf der Mail dokumentierte Uhrzeit ausschlaggebend.

Prinzipiell jede Mail zwischen den Mannschaften, die eine Spielverlegung betrifft, ist in Kopie (Cc – Carbon Copy im Mailprogramm) an den Ligasekretär (post@dsab-liga.de) zu senden.

Mails zwischen den Mannschaften, die nicht in Kopie an post@dsab-liga.de geschickt wurden, gelten im Streit- und Zweifelsfall als nicht abgeschickt.

Der Text der Verlegungsmails muss klar und eindeutig gehalten werden.

Im Betreff ist die Spielpaarung zu nennen.

Die Namen der beiden Mannschaften, sowie das Datum des Termins laut Spielplan nochmals im Text nennen.

b) Einigen sich beide Mannschaften sofort auf einen neuen Termin, ist dieser neue Termin innerhalb von 3 Tagen ab dem Zeitpunkt der Absage von der Heimmannschaft dem Spielleiter per Mail zu melden. Ohne Einigung ist die Spielabsage sofort von der Heimmannschaft per Mail zu melden.

Der neue Termin kann in diesem Falle auf jeden beliebigen Termin, jedoch nicht nach dem letzten Spieltag der Saison, gelegt werden. Sondergenehmigung durch den Spielleiter ist möglich.

c) Bei **keiner** sofortigen Einigung hat die Mannschaft, der das Spiel abgesagt wurde, innerhalb von 3 Tagen ab der Absage mindestens 3 Terminvorschläge per Mail (Kopie an Spielleiter) zu unterbreiten. Werden weniger als drei Termine vorgeschlagen, gelten die Vorschläge nicht.

d) Die absagende Mannschaft muss nun bis zum 6ten Tag ab der Absage einem der vorgeschlagenen Termine zustimmen.

Die Heimmannschaft hat diesen Termin oder die Bekanntgabe, dass kein Termin gefunden wurde, innerhalb von 7 Tagen ab der Absage dem Spielleiter per Mail zu melden.

Stimmt die absagende Mannschaft keinem der 3 gemachten Vorschläge fristgerecht zu, setzt der Spielleiter einen der Vorschläge als verbindlichen Termin fest.

Werden von der Mannschaft, der das Spiel abgesagt wurde, keine Terminvorschläge fristgerecht gemacht, setzt der Spielleiter einen neuen verbindlichen Termin fest.

Die Terminvorschläge dürfen nicht auf den Ruhetag der entsprechenden Gaststätte fallen.

Außer im Falle der sofortigen Einigung (siehe 2b) müssen die Nachholtermine folgende Bedingungen erfüllen:

Der erste vorgeschlagene Termin kann frühestens 7 Tage nach der Absage, der letzte vorgeschlagene Termin kann spätestens 28 Tage nach Ursprungstermin liegen. Nicht alle Termine dürfen innerhalb einer Woche liegen. Mindestens ein Termin muss ein Fr oder Sa sein.

Die Verlegung bzw. der Verlegungstermin ist von der Heimmannschaft per Mail dem Spielleiter zu melden.

Alle Termine können bei entsprechendem Zeitdruck vom Spielleiter verkürzt werden.

e) Der letzte Spieltag kann bei einer Verlegung nur vorgezogen werden. Ist das Spiel bis zum letzten Spieltag nicht absolviert, dann ist der im Spielplan ausgedruckte Termin bindend! Letztendlich haben alle Spiele bis zum Ende der Saison stattzufinden. Sollte in Ausnahmefällen ein Spiel nach dem Ende der Saison stattfinden müssen, obliegt es ausschließlich dem Ligasekretär, ob, wann und wie das Spiel ausgetragen wird. Dies ist dem Ligasekretär frühzeitig und in schriftlicher Form mitzuteilen.

3) Verlegte Spiele können nicht noch einmal verlegt werden.

§ 5a

Lokalverbote von Spielern

A) Hat ein oder mehrere Spieler der Gastmannschaft im Ligalokal der Heimmannschaft Lokalverbot, so ist folgendermaßen zu verfahren:

Während der Dauer der Liga-Begegnung, einschließlich Einwerfphase, ist das Lokalverbot aufgehoben. Den mit Lokalverbot belegten Spielern braucht kein Alkohol ausgeschenkt zu werden.

Verschaffen sich die oder der Spieler mit Lokalverbot auf andere Art und Weise Alkohol, hat das der Mannschaftskapitän zu unterbinden. Bei Nichtbeachtung kann das Spiel als verloren gewertet oder die Mannschaft disqualifiziert werden.

Befinden sich in einer Gastmannschaft Spieler mit Lokalverbot, so kann der Wirt der gesamten Mannschaft den Ausschank von Alkohol verweigern.

Insbesondere ist es natürlich prinzipiell Sache des Wirtes, was er an wen ausschenken will.

Ist die Liga-Begegnung abgeschlossen, haben der oder die Spieler mit Lokalverbot unverzüglich das Lokal zu verlassen.

B) Besteht der Wirt der Heimmannschaft auf dem Lokalverbot von Gastspielern, so kann die Begegnung vom Ligasekretär auf einen neutralen Spielort verlegt werden.

C) Diese Regelung gilt ausdrücklich nur für mit Lokalverbot belegte Spieler der Gastmannschaften. Wird ein Spieler der Heimmannschaft mit Lokalverbot belegt, so gilt das auch für die Liga-Begegnung.

§ 6

Nachmeldungen

1) Nachmeldungen sind während der gesamten Saison zulässig.

Nachgemeldete neue Spieler oder mit Ligastatus der gleichen Klasse sind sofort einsatzberechtigt. Nachgemeldete höherklassige Spieler sind erst nach genehmigter Abstufung spielberechtigt.

Nachmeldungen über 2K Software

Die DSAB-Nachmelde-Gebühr von 10,- € muss sofort auf folgendes Konto überwiesen werden:

Kontoinhaber: Gerhard Rink

IBAN: DE77 5405 0220 0100 0747 07

BIC: MALADE51 KLS

2) Werden Nachmeldungen nicht ordnungsgemäß durchgeführt, insbesondere wenn Beiträge, oder sonstige Unterlagen nicht innerhalb von zwei Wochen nachgereicht werden, kann der Spielleiter die betroffenen Begegnungen auch nachträglich, wegen Einsatz eines nicht gemeldeten Spielers, mit 0:16 / 0:18 / 0:20 werten.

Namenswechsel der Teams und Kneipenwechsel während der Saison nur in Ausnahmefällen mit Genehmigung des Spielleiters möglich. Bei Zuwiderhandlung kann die Mannschaft disqualifiziert werden.

Pokale, die am jeweiligen Abschlussabend nicht abgeholt werden, verfallen.

Ein nachträglicher Anspruch kann nicht geltend gemacht werden.