

Regelwerk für die Alster – Elektronik – Dartliga - Pokalrunde

1. Allgemeines

1.1. Ligaeinteilung

Die Alsterliga besteht aus Staffeln von 7-10 Mannschaften.

1.2. Auf- und Abstieg

Am Ende einer Saison steigen in jeder Staffel die 2 höchstplatzierten Mannschaften in die nächst höhere Spielklasse auf und die 2 niedrigstplatzierten Mannschaften in die niedrigere Spielklasse ab.

Der Vorstand behält sich vor, im Moment einer Modifizierung der Alster-Liga, Auf- und Abstieg nach eigenem Ermessen neu zu gestalten.

1.3. Spieldisziplinen

In den einzelnen Klassen werden folgende Disziplinen gespielt:

1. Einzel 2.Doppel 3.Einzel 4.Einzel 5.Doppel 6.Einzel 7.Einzel 8.Triple und zwar jeweils Best Of Three (d.h. 2 Gewinnsätze).In der A -Staffel werden alle Spiele Doppel Aus gespielt. In der B+C - Staffel werden alle Spiele Master Aus gespielt. Spiel 8 wird in allen Ligen pro Mannschaft auf einen Score gespielt und zwar in der A - Staffel 501 Doppel aus und in der B+C - Staffel 501 Master Aus.

1.4. Spielberichte

Die Heimmannschaft führt den Spielbericht und ist verantwortlich für die korrekte Ausführung. Außerdem führt jede Mannschaft einen Spielbericht für die eigenen Unterlagen, der auch als Kontrollkopie für den Vorstand dient. Es ist jeder Spieler mit vollständigem Vor- und Nachnamen sowie Passnummer deutlich lesbar einzutragen. Alle Spieler, die auf dem Spielbericht auf den Positionen H1-H5 und G1-G5 eingetragen sind, müssen ihrer Eintragung entsprechend ein Einzel spielen. Die Spieler des Tripple brauchen erst nach dem 7.Spiel eingetragen werden. Nach dem Spiel kontrollieren beide Kapitäne bzw. Co-Kapitäne die Vollständigkeit der Eintragungen und unterschreiben dann. Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die rechtzeitige Absendung an den Staffelleiter; versäumt die Heimmannschaft dieses schuldhaft, so wird das Spiel mit 0:8 Spielen und 0:16 Sätzen gegen sie gewertet.

Der Spielbericht muss spätestens 5 Werktage nach dem Spiel schriftlich beim Staffelleitereingegangen sein. ES WERDEN GRUNDSÄTZLICH KEINE AUSNAHMEN MEHR GEMACHT!!!

1.5. Spielereinzelswertung

In die Spielereinzelswertung gehen nur Daten aus den Einzel- und Doppelspielen ein. Aus den Trippelspielen werden lediglich 171 (3 X Tripple 19) sowie 180 Würfe + High Finish berücksichtigt.

Nicht beschriebene Felder für Einzelwertung müssen entwertet werden.

Für die Staffel A & B gilt folgende Bewertung:

Least Dart	Punkte	High Finish	Punkte	171+180	Punkte
22-24	1	90-100	1	171+180	3
19-21	2	101-110	2		
18	3	111-120	3		
17	4	121-130	4		
16	5	131-140	5		
15	6	141-150	6		
14	7	151-160	7		
13	8	161-167	8		
12	9	168-177	9		
11	10	170+180	10		
10	15				
9	20				

Für die Staffel C gilt folgende Bewertung:

Least Dart	Punkte	High Finish	Punkte	171+180	Punkte
25-27	1	90-100	1	171+180	3
22-24	2	101-110	2		
19-21	3	111-120	3		
17+18	4	121-130	4		
16	5	131-140	5		
14+15	6	141-150	6		
13	7	151-160	7		
12	8	161-167	8		
11	9	168-177	9		
10	10	170+180	10		
9	20				

1.6. Kapitän

Der Kapitän ist Kontaktperson zwischen Mannschaft und Staffelleitung. Seine Aufgabe ist es, Regelwerk, Ligapost (Tabellen usw.) an alle Mannschaftsmitglieder weiterzugeben und alle Unterlagen wie z.B. Spielberichte, An- und Nachmeldungen unverzüglich und vollständig an den Staffelleiter zu senden. Der Kapitän ist dafür verantwortlich, dass der Spielbetrieb reibungslos abläuft, alle Spiele abgehalten werden und die Spieler seiner Mannschaft das Regelwerk, insbesondere bzgl. sportliche Fairness (s. 4.) kennen und einhalten. Bei Verhinderung wird er vom Co-Kapitän vertreten.

Änderungen von Telefonnummern und Adressen von Kapitän und Co-Kapitän sind der Staffelleitung unverzüglich schriftlich mitzuteilen.

1.7. Kapitäns- und Co-Kapitänswechsel

Kapitäns- oder Co-Kapitänswechsel sind jederzeit möglich, müssen schriftlich dem Staffelleiter mitgeteilt werden und werden nach Eingang des Formulars wirksam.

2. Saisonablauf

2.1. Mannschaftsanmeldung

Die Anmeldung erfolgt durch Abgabe des Anmeldeformulars und Überweisung der vollständigen Meldegebühr auf das Ligakonto. Die Meldegebühr muss bis spätestens zum vom Vorstand angegebenen Zeitpunkt vollständig eingegangen sein. Der Vorstand behält sich die Ablehnung einzelner Spieler vor. Alle vom Spieler gemachten Angaben zur Person unterliegen dem Datenschutz und werden keinesfalls weitergegeben.

2.2. Spielerpass

Jeder Spieler erhält einen Spielerpass. Der Pass muss auf Verlangen der gegnerischen Mannschaft vorgelegt werden. Kann ein Spieler sich nicht ausweisen, ist er unter Vorbehalt spielberechtigt. Dieses wird auf dem Spielbericht vermerkt, sodass der Staffelleiter die Spielberechtigung nachträglich überprüfen kann. Bei Austritt eines Spielers aus einer Mannschaft verbleibt der Pass beim Spieler.

2.3. Spielberechtigung

Ein Spieler ist für die laufende Saison spielberechtigt, wenn er Mitglied einer gemeldeten Mannschaft ist und die Spielberechtigung der Ligaleitung erhalten hat.

2.4. Spielernach- und Abmeldung

Spielernachmeldungen sind jederzeit möglich, jedoch nur wenn der Spieler in der laufenden Saison nicht in einer anderen Mannschaft der Alster-Liga gemeldet war (dies ist nur nach beendeter Saison möglich). Die Anmeldung erhält Gültigkeit, wenn das komplett ausgefüllte Meldeformular sowie ein Passbild bzw. die Passnummer dem Staffelleiter vorliegen (Formulare sind beim Staffelleiter erhältlich). Telefonische Nachmeldungen sind bis 24 Std. vor Spielbeginn bei dem der Darter das Erste Mal eingesetzt werden soll möglich, sofern die nötigen Unterlagen mit dem Spielbericht eingesandt werden. Spielerabmeldungen sind während der laufenden Saison nicht nötig, da ein Mannschaftswechsel nicht möglich ist. Mannschaftswechsel sind nur nach Saisonende möglich. **Pro Mannschaft und Saison dürfen nur 3 Spieler nachgemeldet werden und müssen vor Beginn der Rückrunde gemeldet sein.** Die Ligaleitung behält sich vor, einzelne Spieler für die jeweilige Staffel abzulehnen.

2.5. Lokalverbot

Hat ein Spieler in einem Spiellokal Hausverbot, so ist es Aufgabe des betreffenden Kapitäns, eventuell mit Unterstützung des Staffelleiters, mit dem Gastwirt eine Aufhebung für die Dauer des Spieles zu erhalten. Sollte keine Einigung zustande kommen, wird der Ligavorstand entscheiden ob die Mannschaft ohne den Spieler antreten muss oder in einem Ausweichlokal gespielt wird.

2.6. Spielstättenwechsel

Ein Lokalwechsel ist in der laufenden Saison einmal möglich. **Information sofort an den Staffelleiter.**

2.7. Spieltag/Spielverlegung

Der bei der Mannschaftsanmeldung eingetragene Spieltag ist nach Möglichkeit einzuhalten. Kann eine Mannschaft an einem Spieltag nicht mit mindestens 3 Spielern antreten, so ist das Spiel zu verlegen. Die Verlegung ist mit der gegnerischen Mannschaft mindestens 48 Std. vor Spielbeginn abzusprechen. Der Staffelleiter ist von beiden Kapitänen davon zu unterrichten. Nichtantreten zum Spiel ist unsportlich und wird von der Ligaleitung mit Punktabzug geahndet. Das Spiel könnte mit Zustimmung des Staffelleiters bis Saisonende nachgeholt werden. Ligaspiele dürfen nur innerhalb einer Halbsaison verlegt werden.

2.8. Pokalspiele

Die Anmeldung erfolgt durch Abgabe des Mannschaftsanmeldeformular zur neuen Saison, wobei hingewiesen wird, ob die Mannschaft an der Pokalrunde teilnehmen möchte. Es werden nur Mannschaften zur Pokalrunde zugelassen, die die fälligen Ligagebühren vor Saisonbeginn entrichtet haben. Sollte es zu Terminüberschneidungen mit Punktspielen kommen, gehen die Pokalspiele vor und die Punktspiele müssen verlegt werden. Die Spielberichte der Pokalspiele müssen bis spätestens Montag nach den Spielansetzungen **schriftlich** bei dem Pokalleiter eingegangen sein.

Das Gewinnerteam ist für die Zusendung des Spielberichtes verantwortlich. Die Pokalspiele dürfen nur in der Spielwoche stattfinden, in der sie angesetzt werden. Weitere Verlegungen nach hinten sind NICHT möglich. Bei Nichtantritt erfolgt eine Disqualifikation aus dem gesamten Pokalwettbewerb.

Disqualifizierte Mannschaften haben keinen Anspruch auf das Preisgeld der Pokalrunde.

2.9. Auflösung/Disqualifikation von Mannschaften

Bei Auflösung bzw. Disqualifikation einer Mannschaft werden keine Gelder zurückerstatet. Die Preisgelder in der betreffenden Staffel werden nicht reduziert.

2.10. Tabellen

Die Tabellen werden erst vom Staffelleiter aktualisiert, wenn die Spielberichte beim Staffelleiter **schriftlich** eingetroffen sind. Informationen über die Homepage der Spielberichte ist zwar zulässig, hat kein Einfluss auf die Aktualisierung der Tabellen.

3. Ligaspiel

3.1. Dartgeräte

Gespielt wird auf Geräten der Firmen Merkur, Löwen sowie anderen, die dem Turnierstandard entsprechen. Das Gerät muss ebenerdig und geradlinig zur Abwurfline stehen, des Weiteren darf kein Spieler in seiner Wurftechnik behindert werden. Die Scheibenhöhe beträgt (Bullmitte)173 cm, die Entfernung der Abwurfline zum Scheibemittelpunkt 293 cm und die waagerechte Entfernung der Abwurfline zur Scheibe 237cm. Bei Verdacht auf unkorrektem Stand ist vor Spielbeginn zu kontrollieren, spätere Proteste werden nicht anerkannt.

3.2. Darts

Das Höchstzulässige Dartgewicht beträgt (incl. Spitze) 18,9 Gramm.

3.3. Zählweise der Dartgeräte

Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen. Ausnahme: wenn beim Check der Dart im entsprechendem Feld steckt und das Gerät das Spiel nicht beendet, werden beide Kapitäne den Dart kontrollieren und bei korrektem Check den Satz beenden. Versagt die Elektronik des Gerätes mehrmals oder völlig, so ist das Spiel abubrechen. Steht ein zweites Gerät zur Verfügung, so wird der Satz dort neu begonnen. Falls dies nicht möglich ist, kann das Spiel in einem in der Nähe befindlichen Ausweichlokal fortgesetzt werden. Sollte auch das nicht möglich sein, wird die Begegnung komplett neu, eventuell auch mit neuer Mannschaftsaufstellung, zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt. Der Spielbericht ist mit Begründung für den Spielabbruch an den Staffelleiter zu schicken.

3.4. Münzeinwurf

Bei allen Ligaspielen gilt folgender einheitlicher Münzeinwurf: 501 mit Option 0,50 Euro. Sollten die Kosten von dieser Richtlinie abweichen, trägt die Heimmannschaft die Mehrkosten.

3.5. Einspielzeit

Die Ligaspiele sollten frühestens um 19:00 Uhr und spätestens um 20:30 Uhr beginnen. **Ab Saison Herbst 2008 ist generell um 20:00 Uhr Spielansetzung.**

Ab 20:00 ist der Gastmannschaft eine Einspielzeit auf dem Spielgerät von 30 Min. zu gewähren. Sollte eine Gastmannschaft z.B. erst um 20:10 Uhr eintreffen, so hat sie nur bis 20:30 Uhr Zeit zum einspielen.

3.6. Beginn der Spiele

Jede Mannschaft muss mit mindestens 3 Spielern und kann höchstens mit 9 Spielern antreten. Jeder Spieler darf bis zu 2 Einzel spielen, sowie 1 Doppel und ein Tripple; oder bis zu 1 Einzel, 2 Doppel, 1 Tripple. Im Tripple können Spieler eingesetzt werden die bisher Einzel oder Doppel gespielt haben oder Ersatzspieler. Die Sätze werden abwechselnd angefangen, wobei die Gastmannschaft den ersten Satz spielt.

3.7. Ausbullen

Sollte bei den Einzeln oder Doppeln das Spiel nach der 20 ten Runde noch nicht beendet sein, so wird in der 21 ten Runde ausgebullt. In den Doppeln bullt nur ein Spieler des jeweiligen Doppels aus. Der Spieler kann frei ausgewählt werden. Der Darter dessen Dart dem Bull am nächsten steckt, hat den Satz gewonnen. Es zählt die komplette Scheibe, auch der schwarze Rand. Steckt der Dart im Vollbull kann er nach Kontrolle durch den Gegner entfernt werden bevor der dieser wirft. Stecken beide Darts im Bull, so zählt als einzige Unterscheidung Voll-

vor Halbbull. Im Tripple wird in der 26 ten Runde ausgebullt wie im Doppel. Muss das Ausbullen wiederholt werden, bullen die beiden Spieler bis zu einer Entscheidung weiter aus.

4. Fairness

4.1. Allgemeines

Es ist verboten mit Zigarette in der Hand oder im Mund zu werfen und die Darts zu holen!!

Zu Punktabzügen oder Disqualifikation für Mannschaften oder einzelne Darter kann es kommen; bei Einsatz von Spielern die unter falschem Namen antreten --- bei Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern ---wenn Spielberichte unvollständig, nicht fristgerecht oder gar nicht beim Staffelleiter eingehen ---wenn Mannschaften zu Spielen, ohne Abmeldung, nicht antreten --- bei unsportlichem Verhalten --- bei Manipulationen der Spielberichtes --- bei allen Verstößen gegen das Regelwerk.

4.2. Vorbehalt

Der Vorstand behält sich vor, auf Regelverstöße nach eigener Maßgabe zu reagieren. Der Vorstandbehält sich weiterhin vor: Änderungen des Regelwerkes ---Ablehnung von Mannschaften oder einzelnen Dartern --- Einstufung von Mannschaften in höhere oder niedrigere Klassen unabhängig vom allgemeinen Aufstiegsmodus --- befristete oder dauerhafte Disqualifikation von Mannschaften, Spielern oder Spielstätten bei mehrfachem Verstoß gegen das Regelwerk oder die sportliche Fairness --- Ausnahmeregelungen für einzelne Punkte des Regelwerkes.

Stand des Regelwerks: Juli 2008

Mit dem Erscheinen dieses Regelwerks verlieren alle anderen ihre Gültigkeit