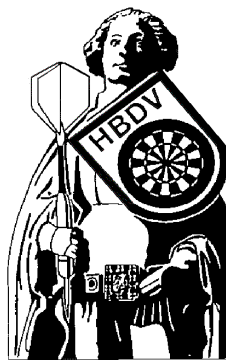


BREMER DART LIGA
Sport- und Wettkampfordnung

Gültig ab	03.09.2017
Seite	1 von 17
Anlagen	0



Erstellung / Überarbeitung, Formale Prüfung / Freigabe

<i>erstellt /überarbeitet von:</i>	<i>formal / inhaltlich geprüft von:</i>	<i>inhaltlich geprüft und freigegeben von:</i>
Marcus Bial Ligaleiter	Wilfried Kohlstruk Schriftführer	Oliver Hinz Präsident

Datum, Unterschrift

Datum, Unterschrift

Datum, Unterschrift



Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Spielregeln

<u>§1 Allgemeines</u>	4
<u>§2 Der Wurf</u>	5
<u>§3 Beginn und Beendigung des Spiels</u>	5
<u>§4 Punkte (Scores)</u>	5
<u>§5 Licht</u>	6
<u>§6 Masse des Spielbereichs</u>	6
<u>§7 Protest</u>	6

Mannschaftsmeisterschaft Bremer Liga

<u>§1 Allgemeines</u>	7
<u>§2 Spielberechtigung</u>	7
<u>§3 Mannschafts-, Nach- & Ummeldungen</u>	7
<u>§4 Mannschaftsständen</u>	8
<u>§5 Spielbeginn</u>	8
<u>§6 Mannschaftsaufstellung</u>	9
<u>§7 Spielmodus</u>	9
<u>§8 Abgabe der Spielergebnisse</u>	10
<u>§9 Festspielregel</u>	10
<u>§10 Spielverlegung</u>	11
<u>§11 Wechsel der Spielstätte</u>	11
<u>§12 Rücktritt einer Mannschaft vom Spielbetrieb</u>	11



Bremer Liga Pokal Wettbewerb

<u>§1 Allgemeines</u>	12
<u>§2 Spielmodus</u>	12
<u>§3 Pokalendrunde</u>	13
<u>§4 Prämierung</u>	13
<u>§5 Schlussbestimmungen</u>	13
<u>Hansestadt Bremen Dart Liga – Verbandscup</u>	14

Hansestadt Bremen Dart Liga – 4er Team

<u>§1 Allgemeines</u>	15
<u>§2 Spielberechtigung</u>	15
<u>§3 Mitgliedsmeldungen</u>	15
<u>§4 Nachmeldungen</u>	15
<u>§5 Ummeldungen</u>	16
<u>§6 Nichteinhaltung</u>	16
<u>§7 Spielbeginn</u>	16
<u>§8 Mannschaftsaufstellung</u>	16
<u>§9 Spielmodus</u>	16
<u>§10 Abgabe der Spielergebnisse</u>	17
<u>§11 Schlussbestimmung</u>	17



Allgemeine Spielregeln“

1. Allgemeines“

- 1.1. Alle SpielerInnen müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein dürfen. Jeder Dart sollte aus einer Spitze, einem Wurfkörper und einem Flight bestehen.
- 1.2. Die SpielerInnen haben das Recht eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Wurflinie vom Board zu verlangen. Jede/r SpielerIn hat das Recht, darum zu bitten, ein Board auszuwechseln oder die Segmente zu verdrehen. Dieses kann jedoch nur vor oder nach einem Spiel geschehen. Die Position des Boards kann vor oder nach einem Wurf korrigiert werden.
- 1.3. Alle SpielerInnen müssen sich an diese Spielordnung halten. Im Verletzungsfall können Spiele als verloren gewertet sowie Ordnungsstrafen verhängt werden.
- 1.4. Die Auslegung dieser Spielordnung obliegt dem Sportausschuss der **BDL**.
- 1.5. Für alle Punkte, die nicht ausdrücklich in dieser Spielordnung behandelt werden, gilt sinngemäß die Sport- und Wettkampfordnung des DDV.
- 1.6. Jede/r SpielerIn hat das Recht unmittelbar vor ihrem/seinem Spiel neun Darts zur Übung auf das jeweilige Board zu werfen.
- 1.7. Hat ein Liga- oder Pokalspiel begonnen, ist es den teilnehmenden, aber im Moment nicht eingesetzten SpielerInnen untersagt, auf einem separaten Board zu üben.
- 1.8. Im Spielbereich dürfen sich nur der/die SchiedsrichterIn, der/die SchreiberIn und die SpielerInnen aufhalten. Wenn nicht extra jemand dafür benannt wurde, ist der/die SchreiberIn gleichzeitig der/die SchiedsrichterIn.
- 1.9. Nur der/die SchiedsrichterIn und der/die SchreiberIn dürfen sich vor dem/der werfenden SpielerIn aufhalten. Diese Personen müssen ihre Bewegungen auf ein Minimum reduzieren.
- 1.10. Der/die GegnerIn eines Spieles oder einer SpielerIn soll sich mindestens 61 cm hinter diesem/dieser aufhalten.
- 1.11. Während eines Wurfes müssen sich alle SpielerInnen ruhig verhalten.
- 1.12. Der/die werfende SpielerIn kann den/die SchiedsrichterIn über die Höhe seiner/ihrer Punktzahl und nach der Restpunktzahl befragen. Dem/der SpielerIn darf aber nicht gesagt werden, wie er/sie das Spiel beenden kann, weder von dem/der SchreiberIn, von dem/der SchiedsrichterIn, noch von den ZuschauerInnen.
- 1.13. Tritt bei einem/einer SpielerIn während des Spiels ein Schaden an ihrem/seinem Sportgerät auf, müssen ihr/ihm maximal drei Minuten Zeit gewährt werden, das Gerät zu reparieren oder zu ersetzen.
- 1.14. Muss ein/e SpielerIn aufgrund außergewöhnlicher Umstände das Spiel unterbrechen, soll das mit Zustimmung der/des SchiedsrichterIn(s) für maximal fünf Minuten gestattet werden.
- 1.15. Auf behinderte DartsportlerInnen ist besondere Rücksicht zu nehmen. Im Einzelfall können Spielregeln außer Acht gelassen werden (z.B. wenn bei einem/einer RollstuhlfahrerIn die Füße über die Wurflinie herausragen, solange die Räder hinter der Wurflinie stehen). Im Einzelfall entscheidet der/die Sportausschuss der **BDL**.
- 1.16. Jeder, ob DartsportlerIn oder Mannschaft, der/die für schuldig befunden wird, vorsätzlich ein Spiel oder ein Match verloren zu haben, wird aus dem Spielbetrieb ausgeschlossen. Über den Zeitraum, den dieser Ausschluss Gültigkeit hat, entscheidet der Sportausschuss der **BDL**.
- 1.17. Die Ligaspiele müssen an zwei Boards ausgetragen werden, solange die Teams vor dem jeweiligen Ligaspiel nichts anderes vereinbaren.
- 1.18. Veranstalter für die Mannschaftsmeisterschaft, Pokalwettbewerb, sowie andere Aktivitäten der **BDL** ist der DDV. Ausrichter ist der **BDL**.



- 1.19. Der Magic-Scan Automat ist nicht für den herkömmlichen Steeldart Betrieb zugelassen, solange die Teams Steckgeld entrichten müssen.
- 1.20. **Aktiven SpielerInnen und SchreiberInnen ist das Rauchen während des Spiels nicht gestattet.**

2. Der Wurf“

- 2.1. Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers/der Spielerin auf das Board geworfen werden.
- 2.2. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Satz, Spiel oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
- 2.3. Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht noch einmal geworfen werden.
- 2.4. Während des Wurfes darf der/die SpielerIn die Wurflinie nicht be- oder übertreten. Der Dart muss geworfen werden, solange sich beide Füße hinter der Wurflinie befinden.
- 2.5. Verstößt ein/e SpielerIn gegen den §2.4, wird er/sie in Gegenwart der Mannschaftskapitäne verwarnet. Nach der Verwarnung zählen alle Punkte, die bei eine weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.

3. Beginn und Beendigung des Spiels“

- 3.1. Bei allen Wettkämpfen wird, wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, 501 „einfach auf“ und „doppelt zu“ gespielt.
- 3.2. Das „Bull“ zählt 50 Punkte. Hat ein/e SpielerIn 50 Punkte Rest, zählt „Bull“ als Doppel 25.
- 3.3. Es gilt die Bust -Regel, d.h., punktet ein/e SpielerIn mehr als er/sie Rest hat, ist der Wurf ungültig.
- 3.4. Das Prinzip der „equal Darts“ (gleiche Anzahl der geworfenen Darts) wird nicht erkannt. Ein/e SpielerIn der nach den Regeln zuerst sein Spiel beendet hat, ist der/die GewinnerIn.
- 3.5. Der/die SchiedsrichterIn ruft nur dann „Game Shot“, wenn der/die SpielerIn das benötigte Doppel trifft. Dieser Ausruf beendet Satz, Spiel oder Match. Die Darts dürfen erst dann aus dem Board gezogen werden, wenn „Game Shot“ ausgerufen wurde, wobei dem/der GegenspielerIn die Möglichkeit gegeben werden muss den Wurf zu prüfen.
- 3.6. Wirft ein/e SpielerIn , nachdem er/sie das benötigte Doppel getroffen hat , irrtümlich noch einen Dart nach, zählen diese Punkte nicht, wenn der/die SpielerIn durch den zuvor geworfenen Dart Satz, Spiel oder Match beendet hat.

4. Punkte (Scores)“

- 4.1. Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Ringes stecken bleibt, oder wenn der Dart das Board mit der Spitze getroffen hat und die Punkte vom/von der SchiedsrichterIn bereits ausgerufen wurden.
- 4.2. Die Punkte zählen für das, durch den Draht begrenzten Segment, in das der Dart zuerst eindringt, und wenn der Dart zugleich die Boardoberfläche mit der Spitze berührt.
- 4.3. Die Darts müssen vom/von der SpielerIn aus dem Board gezogen werden, aber erst nachdem der/die SchiedsrichterIn die Punktzahl bekannt gegeben hat.
- 4.4. Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr möglich.
- 4.5. Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom/von der SchiedsrichterIn, SchreiberIn und SpielerIn nach jedem Wurf geprüft werden. Überprüfungen und Korrekturen müssen durchgeführt werden bevor der/die SpielerIn wieder wirft.
- 4.6. Der Punktstand muss klar und leserlich in Sichtweite des Spielers/der Spielerin und des/der SchiedsrichterIn auf einem Punktzettel oder Punkttafel notiert werden.



- 4.7. Das benötigte Doppel darf nicht abweichend vom Wert bezeichnet werden, weder vom/von der SchreiberIn noch vom/von der SchiedsrichterIn (z.B. nicht T für „Tops“, sondern 40 notiert werden).
- 4.8. Der/die SpielerIn oder die Mannschaft, die die Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels zuerst genau auf Null reduziert hat, hat Satz, Spiel oder Match gewonnen.
- 4.9. Fällt ein Dart aus dem Board, bevor der/die SchiedsrichterIn die Punktzahl bekannt gegeben hat, so zählt dieser nicht.

5. Licht“

- 5.1. Bei Wettkämpfen muss das Board mit einem Minimum von 100 Watt beleuchtet sein. Die Lichtquelle darf maximal 1,50 m entfernt sein.
- 5.2. Die Lichtquelle muss so angebracht und beschaffen sein, dass der/die WerferIn nicht geblendet wird, wenn er/sie an der Wurflinie steht.

6. Masse des Spielbereichs“

- Höhe des Doppelbull 1,73 m
- Mindestwurfentfernung 2,37 m
- Diagonale Entfernung von der Wurflinie zum Bull 2,93 m

7. Protest“

- 7.1. Proteste bei einem Liga/Pokalspiel müssen auf dem Spielbericht vermerkt werden.
- 7.2. Über die Bewertung eines Protestes entscheidet der Sportausschuss..



Mannschaftsmeisterschaft Bremer Liga“

1. Allgemeines“

1.1. Es wird nach der Sport- und Wettkampfordnung der **BDL** gespielt.

2. Spielberechtigung“

2.1. Spielberechtigt sind :

- 2.1.1. Mannschaften, die ihre Spielstätte im Verbandsgebiet des HBDV e.V. haben.
- 2.1.2. SpielerInnen, die ihre Mitgliedsbeiträge ordnungsgemäß entrichtet haben.
- 2.1.3. SpielerInnen, die auf einem gültigen Mannschaftspass aufgeführt sind.
- 2.1.4. Gemeldete SpielerInnen.

2.2. Nicht spielberechtigt sind :

- 2.2.1. SpielerInnen, die ihre Mitgliedsbeiträge zu den vorgegebenen Zeiten nicht entrichtet haben.
- 2.2.2. SpielerInnen, die nicht auf einem gültigen Mannschaftspass eingetragen sind.
- 2.2.3. Nicht gemeldete SpielerInnen.
- 2.2.4. Gesperrte SpielerInnen.
- 2.2.5. Alkoholisierete SpielerInnen, wenn dadurch die Sicherheit bzw. der reibungslose Ablauf des Spielbetriebes nicht gewährleistet werden kann.

3. Mannschafts-, Nach- & Ummeldungen“

3.1. Mitgliedsmeldungen

- 3.1.1. Mitgliedsmeldungen müssen dem Präsidium der **BDL** bis zum 1. August eines jeden Jahres vorliegen. Später eingehende Meldungen finden keine Berücksichtigung mehr. Die Mitgliedsbeiträge sind in der festgelegten Höhe zum vorgegebenen Zeitpunkt an den/die SchatzmeisterIn der **BDL** zu entrichten. Der Höhe der Beträge wird von der DV festgelegt und ist in der Finanzordnung der **BDL** festgehalten. Mannschaften, deren Beiträge unvollständig oder nicht fristgerecht eingegangen sind, sind nicht spielberechtigt und deren Ligaspiele gelten bis zur vollständigen Entrichtung der Beiträge als verloren.
- 3.1.2. Eine Mannschaft hat nur Anspruch auf die bestehende Ligaposition, wenn mindestens noch vier SpielerInnen der Mannschaft, die in der Vorsaison diesen Platz erreicht hat, gemeldet werden.
- 3.1.3. Erheben mehrere Mannschaften mit mindestens vier SpielerInnen der Mannschaften, die in der Vorsaison diesen Platz erreicht hat, diesen Anspruch, so ist die Mannschaft spielberechtigt, die die Mehrheit der SpielerInnen auf sich vereinen kann. Ist die Anzahl dieser SpielerInnen gleich groß, so müssen sich die streitigen Mannschaften innerhalb einer Frist, die vom Präsidium der **BDL** festgelegt wird, einigen, wer die bestehende Ligaposition erhält. Einigen sich die strittigen Mannschaften nicht innerhalb dieser Frist, so verfällt die Ligaposition.
- 3.1.4. Ausgenommen von § 3.1.3 sind Mannschaften, die auf- oder abgestiegen sind. Hier müssen mindestens noch zwei SpielerInnen aus der alten Mannschaft in der neuen Mannschaft spielen. Im Streitfall zwischen zwei oder mehr Mannschaften wird § 3.1.3 angewandt.
- 3.1.5. In allen anderen Streitfällen entscheidet das Präsidium der **BDL**.

3.2. Nachmeldungen



- 3.2.1. Nachmeldungen von SpielerInnen sind dem Präsidium der **BDL** bekanntzugeben.
- 3.2.2. Nachmeldungen sind alle Meldungen, die nach Saisonbeginn eingehen.
- 3.2.3. Die Mitgliedsbeiträge sind in der festgesetzten Höhe an den/die SchatzmeisterIn zu entrichten.
- 3.2.4. Bei Nachmeldungen gibt es keine Sperre.
- 3.2.5. Nachgemeldete SpielerInnen sind erst spielberechtigt, wenn sie auf dem Mannschaftspass stehen.

3.3. Ummeldungen

- 3.3.1. Ummeldungen von SpielerInnen sind dem Präsidium der **BDL** bekanntzugeben.
- 3.3.2. Eine Ummeldegebühr in der festgesetzten Höhe (Finanzordnung) ist an den/die SchatzmeisterIn zu entrichten.
- 3.3.3. Umgemeldete SpielerInnen haben einen Spieltag Sperre.
- 3.3.4. Ummeldungen gelten ab Saisonbeginn. Vorher sind es normale Meldungen.
- 3.3.5. Umgemeldete SpielerInnen sind erst spielberechtigt, wenn sie auf dem Mannschaftspass stehen.

3.4. Nichteinhaltung

- 3.4.1. Bei Nichteinhaltung der vorstehenden Paragraphen wird das bereits ausgetragene Spiel mit 0:2 und 0:9/0:10/0:12 als verloren gewertet.

4. Mannschaftsstärken“

- 4.1. In einer Mannschaft der Verbandsliga spielen 8 SpielerInnen.
- 4.2. In einer Mannschaft der Landesliga spielen 7 SpielerInnen.
- 4.3. In einer Mannschaft der Bezirksliga spielen 6 SpielerInnen
- 4.4. Zusätzlich können die Doppel vollständig mit neuen AuswechsellspielerInnen aufgestellt werden.
- 4.5. In der Verbands-, Landes- und Bezirksliga spielen jeweils 12 Teams.
 - 4.5.1. Änderungen durch das Präsidium sind auf Grund von neuen Teaman- und Abmeldungen möglich, wenn es erforderlich ist.

5. Spielbeginn“

- 5.1. Die Ligaspiele beginnen jeweils, wenn nicht anders vereinbart oder bekannt gegeben, um 20 Uhr.
- 5.2. Die Verbandsliga spielt am Montag.
- 5.3. Die Landesligen spielen am Dienstag.
- 5.4. Die Bezirksligen spielen am Mittwoch.
- 5.5. Das Präsidium der **BDL** kann einzelne Mannschaften auf Antrag die Genehmigung erteilen, ihre Heimspiele an einem anderen Tag als dem vorgesehenen Spieltag auszutragen. Der Heimspieltag darf nur bei Ruhetag der Spielstätte verlegt werden. Eine Auswahl besteht nur zwischen den drei offiziellen Spieltagen der verschiedenen Ligen (s.o. §5.2, §5.3 und §5.4). Ansonsten muss die jeweilige betroffene Heimmannschaft auswärts antreten. Die einzige Ausnahme bildet eine Überbelegung der Spielstätte während eines Spieltages durch Mannschaften der gleichen Liga.

6. Mannschaftsaufstellung“

- 6.1. Zu Spielbeginn müssen sämtliche SpielerInnen aufgeführt sein, die an einem Spieltag eine Mannschaft bilden sollen.



- 6.2. Es können AuswechselspielerInnen in den Spielbericht eingetragen werden. Es ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht erforderlich die Spielposition der AuswechselspielerInnen festzulegen. Es besteht kein Zwang eine/n Auswechselspieler/in auch tatsächlich einzusetzen.
- 6.3. Ein/e Auswechselspieler/in ist ein/e Spieler/in, die/der im Doppel gegen eine/n Spieler/in, der/die bereits sein/ihr Einzel gespielt hat, ausgewechselt wird, oder aber im Einzel eingesetzt werden muss, falls der/die gesetzte Einzelspieler/in nicht pünktlich zu ihrem/seinem Spiel antritt. Der/Die SpielerIn, der/die im Einzel nicht spielen konnte, weil er/sie nicht pünktlich zu seinem/ihrer Spiel angetreten ist, kann aber im Doppel wieder eingesetzt werden. Der/Die AuswechselspielerIn muss dort nicht wieder eingesetzt werden.
- 6.4. Die Passnummern der SpielerInnen sind vom Mannschaftskapitän des gegnerischen Teams in den Spielbericht einzutragen. Hierzu ist der Mannschaftspass vorzulegen. SpielerInnen, welche nicht auf dem Mannschaftspass vermerkt sind, sind nicht spielberechtigt.
- 6.5. Die SpielerInnen müssen sich durch einen Personalausweis oder ähnlichen legitimieren.
- 6.6. Die SpielerInnen der Heimmannschaft werden an die gewünschte Position gesetzt. Anschließend werden die SpielerInnen der Gastmannschaft an die gewünschte Position gesetzt, wobei die Aufstellung der Heimmannschaft nicht sichtbar sein darf. Die Doppel werden nach den gespielten Einzeln genauso aufgestellt.
- 6.7. Die EinzelspielerInnen müssen in der Reihenfolge aufgestellt werden, in der gespielt werden soll.
- 6.8. Fehlen nach Beendigung der möglichen Einzel noch SpielerInnen, so werden die noch ausstehenden Einzel für die gegnerische Mannschaft gewertet.
- 6.9. Ist für eine/n fehlende/n Spieler/in ein/e Auswechselspieler/in aufgeführt, muss diese/r an der für sie/ihn vorgesehenen Position ohne Zeitverzug für diese/n spielen.
- 6.10. Die Doppel setzen sich aus den EinzelspielerInnen sowie eventuell vorhandenen AuswechselspielerInnen zusammen.
- 6.11. Beliebige EinzelspielerInnen können zu Doppeln zusammengefasst werden.
- 6.12. Die Doppel müssen in der Reihenfolge aufgestellt werden, in der gespielt werden soll.
- 6.13. AuswechselspielerInnen, die im Doppel eingesetzt werden sollen, müssen vor Beginn der Doppel gesetzt werden.

7. Spielmodus“

- 7.1. In der Verbandsliga, in den Landesligen und in den Bezirksligen wird 501 „best of five“ gespielt.
- 7.2. Die Mannschaft, welche das Match beginnt, wird durch Münzwurf der Kapitäne unmittelbar vor Matchbeginn ermittelt. Der Gewinner beginnt und schreibt die Spiele 1,3,5,7,9,(11). Der Verlierer beginnt und schreibt die Spiele 2,4,6,8,(10,12). Der Beginn des entscheidenden Legs eines Spieles(bei best of five das 5 Leg) wird durch Bullwurf entschieden. Dabei wirft zuerst derjenige auf Bull, der auch das erste Leg begonnen hat. Darts aus Single- und Doppelbull sind herauszuziehen.
- 7.3. Pro gewonnenes Spiel erhält die Mannschaft einen Spielpunkt; für das gewonnene Ligaspiel 2:0 Punkte und für ein verlorenes Ligaspiel 0:2 Punkte. Bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft 1:1 Punkte. Die Spielpunkte dienen als zusätzliches Zählmittel.
- 7.4. Tritt eine Mannschaft um 20 Uhr nicht, oder mit weniger als 5 SpielerInnen in der Verbandsliga bzw. weniger als 4 SpielerInnen in den anderen Ligen an, so gilt das Spiel als mit 0:12; 0:10; 0:9 verloren.
- 7.5. Bei Punkt- und Satzgleichheit entscheiden die mehr gewonnenen Legs, danach der direkte Vergleich; falls es auch dabei zu keinem befriedigenden Ergebnis kommt, entscheiden noch zusätzlich, die in diesen Spielen erzielten Legs. Kommt es auch dann zu keinem befriedigenden Ergebnis, findet ein Entscheidungsspiel statt. Dies trifft nur zu, wenn dadurch Plätze für die Play -Off-Runde (um den Meistertitel) zu besetzen sind.
- 7.6. In der Verbandsliga besteht ein Spiel aus 8 Einzeln und 4 Doppeln. In der Landesliga besteht ein Spiel aus 7 Einzeln und 3 Doppeln. In den Bezirksligen besteht ein Spiel aus 6 Einzeln und 3 Doppeln.



- 7.7. Ein/e SpielerIn muss ihr/sein Doppel alleine spielen, wenn ihre/seine DoppelpartnerIn nicht erscheint. Das heißt aber nicht, dass sie/er für die/den DoppelpartnerIn mitdarten darf; sondern, wenn die/der allein Spielende geworfen hat, werfen erst beide DoppelspielerInnen der gegnerischen Mannschaft.
- 7.8. Die vier erstplatzierten Mannschaften der Verbandsliga spielen in einer Play-off-Runde den Landesmeister der **BDL** aus. Der Sieger ist der Bremer Landesmeister und ist berechtigt an der deutschen Teammeisterschaft teilzunehmen, ansonsten der nächste der Play-off- Runde der Verbandsliga.
 - 7.8.1. Die POR wird im KO -System gespielt mit folgenden Spielpaarungen :
Der Erstplatzierte gegen den Viertplatzierten der Liga und der Zweitplatzierte gegen den Drittplatzierten der Liga.
 - 7.8.2. Das Halbfinale wird best of three gespielt; die ranghöhere Mannschaft hat im ersten und dritten Spiel Heimrecht. Im Finale wird best of five gespielt; es hat der Sieger aus dem Halbfinale des Erstplatzierten im ersten, dritten und fünften Spiel Heimrecht.
 - 7.8.3. In der POR dürfen nur noch SpielerInnen eingesetzt werden, die am viertletzten Spieltag der Rückrunde bei den betroffenen Mannschaften spielberechtigt sind. FremdspielerInnen dürfen nicht eingesetzt werden
- 7.9. Auf- und Abstiegsregelungen
 - 7.9.1. Der Sportausschuss legt die Regelung für den Auf- und Abstieg fest.
 - 7.9.2. Ansonsten gilt die Sport- und Wettkampfordnung.
- 7.10. Ab der Saison 1995/96 veranstaltet die **BDL** einen zusätzlichen Wettbewerb um den **BDL-Cup** (Verbandscup). Spielberechtigt sind alle Mannschaften der Verbands-, Landes- und Bezirksligen, die nach der regulären Saison nicht an einer Auf- oder Abstiegsrunde oder Play-off-Spielen teilnehmen. Der Cup-Spielmodus wird in einer gesonderten Wettkampfordnung geregelt.

8. Abgabe der Spielergebnisse“

- 8.1. Für die korrekte Abgabe des Spielberichtes ist die jeweilige Heimmannschaft verantwortlich. Dieser ist bis spätestens Freitag (20 Uhr) nach dem Spieltag beim Ergebnisdienst abzugeben.
- 8.2. Das Ergebnis eines Spieles ist bis spätestens 12Uhr des darauf folgenden Tages telefonisch, per eMail oder Fax dem Ergebnisdienst zu übermitteln. Verantwortlich ist hierfür ebenfalls die Heimmannschaft.

9. Festspielregel“

- 9.1. SpielerInnen aus unteren Ligen dürfen pro Halbsaison einmal in einer höheren Liga eingesetzt werden. Analog dazu dürfen SpielerInnen der Bezirksligen in einer gleichrangigen Liga eingesetzt werden. Es dürfen in einem Spiel zwei SpielerInnen eingesetzt werden, die dieser Mannschaft nicht angehören.
- 9.2. Ein zweimaliger Einsatz einer/s Spielerin/s pro Halbsaison in einer anderen Mannschaft bedeutet, dass sich diese/r SpielerIn für die letzte Mannschaft, in der er/sie gespielt hat, fest gespielt hat. Dies kommt einer Ummeldung gleich (s. § 3.3.3). Die SpielerInnensperre von einem Spieltag wird nachträglich wirksam. Sie ist auch auf die nächste Saison übertragbar.
- 9.3. Die § 9.1 und 9.2 haben sinngemäß auch Gültigkeit bei mehreren Mannschaften pro Club/Verein in einer gleichwertigen Spielklasse. Unter Club/Verein sind Mannschaften zu verstehen, die sich eine Satzung gegeben und eine/n Vorsitzende/n gewählt haben.
- 9.4. Pro Spieltag (Kalendertag) darf jedoch ein/e SpielerIn nur ein Ligaspiel bestreiten.



- 9.5. FremdspielerInnen dürfen nur eingesetzt werden, wenn sich Mannschaften während des Spiels (gilt ab Ausfüllung des Spielberichtes) in Unterzahl befinden, und keine weiteren spielberechtigten Mannschaftsmitglieder anwesend sind und eingesetzt werden können.
- 9.6. Bei Missbrauch werden die erspielten Punkte der/des FremdspielerIn aberkannt. Die Entscheidung darüber fällt das Sportausschuss.
- 9.7. Zuwiderhandlungen werden mit Punktabzug bestraft.

10. Spielverlegung“

- 10.1. Mannschaften können sich über die Verlegung eines Spieltages einigen, müssen dieses Spiel jedoch innerhalb von 14 Tagen nachholen. Die letzten drei Spieltage sind nur vorzuverlegen und nicht nachzuholen, wobei der letzte Spieltag überhaupt nicht verlegt werden darf.
- 10.2. Verlegungen müssen vor Spielbeginn abgesprochen sein und, durch beide Kapitäne, dem/der LigaleiterIn mitgeteilt werden. Bei Differenzen zwischen den Mannschaften entscheidet der Sportausschuss.

11. Wechsel der Spielstätte“

- 11.1. Wechselt eine komplette Mannschaft innerhalb der Saison seine Austragungsstätte, so ist dies möglich und sie bleibt in der jeweiligen Liga bestehen. Die Mannschaft hat in diesem Fall den Sportausschuss der **BDL** zu benachrichtigen. Der Sportausschuss entscheidet über die Erhebung einer Gebühr, wie in der Finanzordnung festgelegt.

12. Rücktritt einer Mannschaft vom Spielbetrieb“

- 12.1. Sollte eine Mannschaft innerhalb einer Saison vom Spielbetrieb zurücktreten, so werden alle Spiele dieser Mannschaft nicht gewertet. Sollte sich diese Mannschaft in der darauf folgenden Saison wieder für den Spielbetrieb anmelden, so muss sie in der untersten Liga beginnen.



Bremer Liga Pokal Wettbewerb“

1. Allgemeines“

- 1.1. Der **BDL**- Pokalwettbewerb ist ein startgeldfreier, zusätzlicher Wettbewerb der Hansestadt **Bremen Dart Liga**. Er wird in jeder Saison neu ausgetragen.
- 1.2. Es wird um einen Wanderpokal gespielt.
- 1.3. Teilnahmeberechtigt sind alle Mannschaften, die in der **BDL** gemeldet sind und am Ligaspielbetrieb teilnehmen; ausgenommen hiervon sind die 4er Team Mannschaften.
- 1.4. Die Paarungen werden vor jeder Runde neu ausgelost. Die Auslosungen sind öffentlich. Termin und Ort sind bei der/beim Landessportwart/in der **BDL** zu erfragen.
- 1.5. Klassenniedrige Mannschaften haben Heimvorteil gegenüber Klassenhöheren.
- 1.6. Bei Durchführung einer Pokalendrunde mit allen verbliebenen Mannschaften, findet §1.5 keine Berücksichtigung.
- 1.7. Es dürfen zwei Fremdspieler eingesetzt werden.

2. Spielmodus“

- 2.1. Gespielt werden 8 Einzel und 4 Doppel.
- 2.2. Die EinzelspielerInnen werden durch Losung an die jeweilige Position gesetzt. Die Spiele werden ohne Verzögerung in der Reihenfolge der Auslosung gespielt; d.h. es können keine Spiele vorgezogen werden. Die DoppelspielerInnen werden nach den Einzeln durch Losung an die jeweilige Position gesetzt. In den Doppeln können AuswechselspielerInnen eingesetzt werden.
- 2.3. Es wird je ein Gewinnsatz 501 „straight in – double out“ gespielt. Steht es nach den Einzeln und Doppeln unentschieden, entscheidet ein Teamgame (1 Satz, 1001) nach DDV Regeln.
- 2.4. Start durch Münzwurf der Kapitäne vor dem ersten Spiel. Schreiber und Aufstellung analog zu §6 & §7 der Mannschaftsmeisterschaft.
- 2.5. Die Begegnungen werden an einem Board ausgetragen.
- 2.6. Die Mannschaft, welche zuerst 7 Spiele gewonnen hat, gilt als Sieger und ist für die nächste Pokalrunde qualifiziert.
- 2.7. Das Spielergebnis ist bis spätestens 12 Uhr des darauf folgenden Tages telefonisch, per eMail oder Fax dem Ergebnisdienst mitzuteilen. Die Spielberichte (Kopien der Liga- Spielberichte) sind bis Freitag 20Uhr beim Ergebnisdienst abzugeben. Hierfür ist die Heimmannschaft verantwortlich. Sollte diese Mannschaft sein Spiel verloren haben und den Spielbericht nicht abgeben, wird es für den Pokalwettbewerb der folgenden Saison gesperrt. Hat die Mannschaft ihr Spiel gewonnen und gibt den Spielbericht nicht ab, so ist die unterlegende Mannschaft für die nächste Runde qualifiziert.
- 2.8. Die Pokalspiele sind grundsätzlich am Spieltag der Heimmannschaft auszutragen.
- 2.9. Verlegungen sind nicht gestattet.
- 2.10. Tritt eine teilnehmende Mannschaft nicht zu einem Spiel an, wird sie vom nächsten **BDL**- Pokalwettbewerb ausgeschlossen. Außerdem wird eine Ordnungsstrafe erhoben (s. Ordnungsstrafenkatalog).

3. Pokalendrunde“



- 3.1. Die Pokalendrunde gilt als eine Veranstaltung mit 16 Mannschaften an einem Tag und Spielort.
- 3.2. Für Fremdspieler zählt die Endrunde als **ein** Spieltag.

4. Prämierung“

- 4.1. Der Pokalsieger erhält einen Wanderpokal.
- 4.2. Der Pokalsieger ist zur deutschen Pokalmeisterschaft qualifiziert. Sind Landesmeister und Pokalsieger identisch, qualifiziert sich das nächste Team aus dem Pokalwettbewerb.

5. Schlussbestimmungen“

- 5.1. Im Übrigen gilt die Sport- und Wettkampfordnung.



Hansestadt Bremen Dart Liga – Verbandscup“

1. Es wird im Viererteam gespielt.
Es werden insgesamt 16 Einzel (jeder gegen jeden) und 4 Doppel gespielt.
2. Es können maximal 16 Spieler eingesetzt werden.
3. Spielberechtigt sind alle Teams, die nicht an den Play-off Runden teilnehmen, aber maximal 32 Teams.
Melden mehr als 32 Teams, entscheidet die Reihenfolge des Einganges der Meldung.
4. Spielberechtigt sind nur Spieler/innen, die während der Meisterschaftsrunde für das jeweilige Team gemeldet waren.
5. Eine Nach- oder Ummeldung kann gegen eine Gebühr von 7,50 € nur während der Gruppenrunde des Verbandscup erfolgen. Ab der K.O. Runde ist eine Nach-/Ummeldung nicht mehr möglich.
6. In der ersten Spielrunde wird in Gruppen gespielt. Ab der 2.Runde wird K.O. gespielt. Der genaue Spielmodus wird sich immer nach der Anzahl der Meldungen richten und wird kurzfristig festgelegt.
7. Das im Spielplan zuerst aufgeführte Team hat Heimrecht.
8. Die Teams haben sich über den Spieltag innerhalb der vorgesehenen Woche abzustimmen. Ansonsten gilt grundsätzlich der Spieltag des Heim-Teams aus der Meisterschaft.
9. Es wird 301, Best of three gespielt.
10. Pro Spielposition im Einzel (z.B. A1) können im oberen Teil des Spielplanes maximal 4 Spieler/innen aufgeführt werden.
Dies muss vor Spielbeginn erfolgen.
Ein Spieler, der auf einer Position (z.B. A1) eingetragen ist, kann nicht gleichzeitig auf einer anderen Position (z.B. A4) eingetragen werden.
11. Gespielt wird blockweise (2 Doppel, 4 Einzel, 4 Einzel, 4 Einzel, 4 Einzel, 2 Doppel).
Alle Spieler/innen sind vor dem Ausspielen eines Blockes in die jeweiligen Felder einzutragen. So kann dem Spielverlauf entsprechend die Spieler/innen auf den Positionen (z.B. A1) getauscht werden, wenn mehr als 1 Spieler auf einer Position steht.
12. Es wird immer auf 2 Boards (Einzel wie Doppel) gespielt.
13. Das Endspiel des Verbandscup wird in einem neutralen Spielort ausgetragen.
14. Für alle nicht geregelten Punkte gilt das Regelwerk des HBDV und des DDV.



Hansestadt Bremen Dart Liga – 4er Team“

1. Allgemeines“

- 1.1. Es wird im Viererteam gespielt.
Es werden insgesamt 12 Einzel und 4 Doppel gespielt.
- 1.2. Es können maximal 16 Spieler eingesetzt werden.

2. Spielberechtigung“

- 2.1. Spielberechtigt sind :
 - 2.1.1. Mannschaften, die ihre Spielstätte im Verbandsgebiet des HBDV e.V. haben.
 - 2.1.2. SpielerInnen, die ihre Mitgliedsbeiträge ordnungsgemäß entrichtet haben.
 - 2.1.3. SpielerInnen, die auf einem gültigen Mannschaftspass aufgeführt sind.
 - 2.1.4. Gemeldete SpielerInnen.
- 2.2. Nicht spielberechtigt sind :
 - 2.2.1. SpielerInnen, die ihre Mitgliedsbeiträge zu den vorgegebenen Zeiten nicht entrichtet haben.
 - 2.2.2. SpielerInnen, die nicht auf einem gültigen Mannschaftspass eingetragen sind.
 - 2.2.3. Nicht gemeldete SpielerInnen.
 - 2.2.4. Gesperrte SpielerInnen.
 - 2.2.5. Alkoholisierte SpielerInnen, wenn dadurch die Sicherheit bzw. der reibungslose Ablauf des Spielbetriebes nicht gewährleistet werden kann.

3. Mitgliedsmeldungen“

- 3.1. Mitgliedsmeldungen müssen dem Präsidium der **BDL** bis spätestens zum **1. August** eines jeden Jahres vorliegen. Später eingehende Meldungen finden keine Berücksichtigung mehr. Die Mitgliedsbeiträge sind in der festgelegten Höhe zum vorgegebenen Zeitpunkt an den/die SchatzmeisterIn der **BDL** zu entrichten. Der Höhe der Beträge wird von der DV festgelegt und ist in der Finanzordnung der **BDL** festgehalten. Mannschaften, deren Beiträge unvollständig oder nicht fristgerecht eingegangen sind, sind nicht spielberechtigt und deren Ligaspiele gelten bis zur vollständigen Entrichtung der Beiträge als verloren.

4. Nachmeldungen“

- 4.1. Nachmeldungen von SpielerInnen sind dem Präsidium der **BDL** bekanntzugeben. Nachmeldungen sind alle Meldungen, die nach Saisonbeginn eingehen. Die Mitgliedsbeiträge sind in der festgesetzten Höhe an den/die SchatzmeisterIn zu entrichten. Bei Nachmeldungen gibt es keine Sperre. Nachgemeldete SpielerInnen sind erst spielberechtigt, wenn sie auf dem Mannschaftspass stehen.

5. Ummeldungen“

- 5.1. Ummeldungen von SpielerInnen sind dem Präsidium der **BDL** bekanntzugeben. Eine Ummeldegebühr in der festgesetzten Höhe (Finanzordnung) ist an den/die SchatzmeisterIn zu



entrichten. Umgemeldete SpielerInnen haben einen Spieltag Sperre. Ummeldungen gelten ab Saisonbeginn. Vorher sind es normale Meldungen. Umgemeldete SpielerInnen sind erst spielberechtigt, wenn sie auf dem Mannschaftspass stehen.

6. Nichteinhaltung“

- 6.1. Bei Nichteinhaltung der vorstehenden Paragraphen (§2 bis §5) wird das bereits ausgetragene Spiel mit 0:2 und 0:16 als verloren gewertet.

7. Spielbeginn“

- 7.1. Die Ligaspiele beginnen jeweils, wenn nicht anders vereinbart oder bekannt gegeben, um 20 Uhr. Der Spieltag ist am Donnerstag.

8. Mannschaftsaufstellung“

- 8.1. Zu Spielbeginn müssen sämtliche SpielerInnen aufgeführt sein, die an einem Spieltag eine Mannschaft bilden sollen. Die Passnummern der SpielerInnen sind vom Mannschaftskapitän des gegnerischen Teams in den Spielbericht einzutragen. Hierzu ist der Mannschaftspass vorzulegen. SpielerInnen, welche nicht auf dem Mannschaftspass vermerkt sind, sind nicht spielberechtigt. Die SpielerInnen müssen sich durch einen Personalausweis oder ähnlichen legitimieren.
- 8.2. Die SpielerInnen der Heimmannschaft werden an die gewünschte Position gesetzt. Pro Spielposition im Einzel (z.B. A1) können im oberen Teil des Spielplanes maximal 4 Spieler/innen aufgeführt werden. Dies muss vor Spielbeginn erfolgen. Ein Spieler, der auf einer Position (z.B. A1) eingetragen ist, kann nicht gleichzeitig auf einer anderen Position (z.B. A4) eingetragen werden. Gespielt wird blockweise (2 Doppel, 4 Einzel, 4 Einzel, 4 Einzel, 2 Doppel).
- 8.3. Alle Spieler/innen sind vor dem Ausspielen eines Blockes in die jeweiligen Felder einzutragen. So kann dem Spielverlauf entsprechend die Spieler/innen auf den Positionen (z.B. A1) getauscht werden, wenn mehr als 1 Spieler auf einer Position steht.
- 8.4. Anschließend werden die SpielerInnen der Gastmannschaft an die gewünschte Position gesetzt, wobei die Aufstellung der Heimmannschaft nicht sichtbar sein darf.

9. Spielmodus“

- 9.1. Es wird 501, Best of three gespielt.
- 9.2. Die Mannschaft, welche das Match beginnt, wird durch Münzwurf der Kapitäne unmittelbar vor Matchbeginn ermittelt. Der Gewinner beginnt und schreibt die Spiele 1,3,5,7,9,11,13,15. Der Verlierer beginnt und schreibt die Spiele 2,4,6,8,10,12,14,16. Der Beginn des entscheidenden Legs eines Spieles(bei best of three das 3 Leg) wird durch Bullwurf entschieden. Dabei wirft zuerst derjenige auf Bull, der auch das erste Leg begonnen hat. Darts aus Single- und Doppelbull sind herauszuziehen.
- 9.3. Pro gewonnenes Spiel erhält die Mannschaft einen Spielpunkt; für das gewonnene Ligaspiel 2:0 Punkte und für ein verlorenes Ligaspiel 0:2 Punkte. Bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft 1:1 Punkte. Die Spielpunkte dienen als zusätzliches Zählmittel. Es wird immer auf 2 Boards (Einzel wie Doppel) gespielt.

10. Abgabe der Spielergebnisse“

- 10.1. Für die korrekte Abgabe des Spielberichtes ist die jeweilige Heimmannschaft verantwortlich. Dieser ist bis spätestens Freitag (20 Uhr) nach dem Spieltag beim Ergebnisdienst abzugeben. Das



Ergebnis eines Spieles ist am darauf folgenden Tag bis spätestens 12 Uhr telefonisch, per eMail oder Fax dem Ergebnisdienst zu übermitteln. Verantwortlich ist hierfür ebenfalls die Heimmannschaft.

11. Schlussbestimmung“

Für alle nicht geregelten Punkte gilt das Regelwerk des HBDV und des DDV.