

DSL B Ligaregeln am Elektronikdart



- 1.0 Allgemeine Regeln
Liga-Büro / Anmeldung / Dartsportliga Berlin (DSL B)
- 1.1 Ligastruktur
DSL B Ligaklassen, Spielmodus und Spielerhighlights
- 1.2 Spielerqualifikation
Mannschaftswechsel / Neu- und Nachmeldung
- 1.3 Entzug der Spielerqualifikation
- 1.4 Sporttechnische Voraussetzungen
Dartautomat / Darts / Abwurflinie
- 1.5 Termine
Saisonbeginn-/ende / Spieltermin und Spielverlegung
- 2.0 Spielverlauf
Vorbereitung / Spielfestlegung der beiden Doppel
- 2.2 Spielbeginn
- 2.3 Spielablauf
- 2.4 Nachwerfen
- 2.5 Dartautomat
- 2.6 Spielabschluss
- 3.0 Nichtantritt
- 4.0 Streitfragen
- 4.1 Schiedskomitee
- 5.0 Ligabildung
- 5.1 Liga / Gruppenvolumen
- 5.2 Klassenbildung
- 5.3 Auffüllen einer Liga
- 6.0 Tabellen- und Ranglistenergebnisse
- 7.0 Ligagebühren
- 7.1 Startgelder
- 7.2 Meldegebühren
- 9.0 Haftungsausschluss
- 9.0 Allgemein
- 10.0 Förderpreise
- 11.0 Förderfond
- 11.0 Anhang

1.0 Allgemeine Regeln

Die DSL B ist eine Liga, die Automatenaufsteller und Automatenhersteller unabhängig ist.

Ligabüro: Dartsportliga Berlin (DSL B Ligaleitung)
Michael Krap
Wredeweg 5 - 14089 Berlin

Telefon: 030 36802738
Mobil: 0152 21913588
Fax: 030 3654990
Email: ligaleitung@dslb-berlin.de oder mkrap@online.de
Internet: http://www.dartsportliga.berlin
Sprechzeiten: Montag bis Samstag von 16:00 bis 20:00 Uhr

Anmeldung

Für ihre erste Ligasaison in der Dartsportliga Berlin können sich Mannschaften leistungsgerecht melden. Es muss keine Mannschaft bei Erstanmeldung in der untersten Ligaklasse an den DSL B Ligawettbewerb teilnehmen.

Personen, die das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, müssen für ihre Spielerqualifikation eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten der Anmeldung beifügen.

Die Teamanmeldung ist vollständig und in Blockschrift auszufüllen. Jede in der Teamanmeldung aufgeführte Person hat ihre Anmeldung mit Unterschrift zu bestätigen. Bei fehlender Unterschrift behält sich die DSL B vor den Antrag auf Anmeldung zu zustimmen. Bei Falschangaben von Spielerdaten bei der Anmeldung, kann den gemeldeten Spieler auch nach Erhalt der Kenntnis darüber, die Spielerqualifikation durch die DSL B entzogen werden. Der Mannschaftskapitän muss für die Ligaleitung und seiner Ligagruppe telefonisch erreichbar sein. Durch die Abgabe ihrer Teamanmeldung für die Teilnahme an dem Ligawettbewerb oder an Veranstaltungen der DSL B, akzeptieren die teilnehmenden Teams und deren Mitglieder die DSL B Ligaregeln.

1.1 Ligastruktur / Ligaklassen / Spielmodus

Ligaklasse	Spielmodus	Spiele Best of 3	Doppel	Low Darts	High Finish
Landesliga	501 DOUBLE OUT	16 Einzel	2	bis 18	Mit den letzten 3 Darts ab 100 Punkte
Stadtliga	501 MASTER OUT	16 Einzel	2	bis 18	
Oberliga	501 MASTER OUT	16 Einzel	2	bis 18	
Bezirksliga	301 SINGLE OUT	16 Einzel	2	bis 15	
In allen Ligaklassen wird jeder gegen jeden (Round Robin) gespielt					
In den Ligaklassen Landesliga, Stadtliga und Oberliga (außer Bezirksliga) muss auf 2 Dartautomaten der Ligawettbewerb gespielt werden!!!					

1.2 Spielerqualifikation

Die DSLB behält sich vor, Mannschaften oder einzelne Spieler, leistungsgerecht in den Ligaklassen einzustufen. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, für die sie in der DSLB für die laufende Saison gemeldet sind.

1.2.1 Spielberechtigt sind Spieler mit einem gültigen Spielerausweis. Die Bestätigung erfolgt durch einen Vermerk und den DSLB Stempel auf der Rückseite des Spielerausweises. Ligaspieler die das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, müssen zusätzlich zum Spielerausweis eine Einverständniserklärung des Erziehungsberechtigten bei sich haben. Kann ein Spieler sich durch seinen Spielerausweis nicht identifizieren (Spielerausweis verloren oder kurzfristig nachgemeldet), muss er seinen Personalausweis zur Kontrolle vorlegen. Kann sich ein Spieler nicht ausweisen ist er nicht spielberechtigt.

1.2.2 Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft wechseln. Der Mannschaftswechsel muss bei der Ligaleitung angemeldet werden. Während der laufenden Saison ist ein Spieler, der die Mannschaft wechselt, ab den Zeitpunkt der Bekanntgabe des Wechsels für die nächsten drei Spieltage nicht spielberechtigt. Bei einem Mannschaftswechsel zu einer Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Wechsels in einer niedrigeren Ligaklasse gemeldet ist, darf sich nur 1 Spieler aus der höheren Ligaklasse anmelden. Der Mannschaftswechsel darf nur einer Ligaklasse entsprechen.

Dies gilt:

- A einem Mannschaftswechsel während der laufenden Saison
- B bei Anmeldung und gleichzeitigem Mannschaftswechsel zur nächsten Saison

Diese gilt nicht für Spieler, die mit ihrer Mannschaft durch den sportlichen Vergleich in die nächste Ligaklasse abgestiegen sind. Sie dürfen nicht nochmals bei einem Mannschaftswechsel in die nächste Ligaklasse während der laufenden Saison absteigen. Eine Spielerqualifikation für Mannschaften oder einzelne Spieler, für eine Ligaklasse die einen Wechsel von zwei oder mehr Ligaklassen nach unten entspricht, wird nicht durch Unterbrechung der Teilnahme an dem Ligawettbewerb erworben.

1.2.3 Spielernachmeldungen sind während der laufenden Saison möglich. In der Freitagsliga bis Freitag 16:00 Uhr und in der Samstagsliga bis Samstag 16:00 Uhr. Nachgemeldete Spieler sind nur nach Bestätigung durch die Ligaleitung spielberechtigt. Die Bestätigung ist von dem Team bei der Ligaleitung einzuholen. Die Nachmeldegebühr ist innerhalb von 7 Tagen nach der Nachmeldung zu entrichten. Die Absätze Anmeldung und Spielerqualifikation sind hierbei zu berücksichtigen. Nachmeldungen mit unvollständigen Angaben werden nicht berücksichtigt. Wird ein nachgemeldeter Spieler ohne Bestätigung der Ligaleitung oder ein nicht nachgemeldeter Spieler für den Ligawettbewerb eingesetzt, werden seine Spiele als verloren gewertet. Die DSLB kann in diesem Fall gegen den verantwortlichen Kapitän oder dessen Vertreter eine vorübergehende Spielersperre aussprechen.

1.3 Entzug der Spielerqualifikation

1.3.1 Die Dartsportliga Berlin ist berechtigt Spieler oder Mannschaften zu disqualifizieren. Die Disqualifikation kann für den Ligawettbewerb, Ranglisten und Meisterschaften vorübergehend oder auf Dauer erfolgen.

- A im Fall eines ligaschädigen Verhalten
- B bei grober Unsportlichkeit
- C siehe Punkt 3.2 / 3.3 / 3.4 / 3.5
- D bei nicht Erstattung von Strafgeldern
- E Wenn nicht unerhebliche Geldforderungen gegenüber dem gemeldeten DSLB Ligaspieler seitens der DSLB oder seinem (bzw. ehemaligen) Spielortbetreiber geltend gemacht werden können. Der Antrag auf Spielersperre muss von dem Betroffenen bei der DSLB in schriftlicher Form bis spätestens 6 Monate nach dem letzten Saisonende gestellt werden. Die Voraussetzung ist eine bereits durch den Betroffenen erteilte schriftliche Mahnung. Der Entzug der Spielerqualifikation und deren Aufhebung erfolgt in schriftlicher Form an den Mannschaftskapitän.

1.3.2 Meldet die erstplatzierte Mannschaft für die nachfolgende Saison nicht, entfällt deren Spielerqualifikation für eine Saison. Der Status „Aufsteiger“ bleibt erhalten.
Ausnahme dieser Regelung: Die Spieler melden in die Ligaklasse für die sie sich qualifiziert haben.

1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

1.4.1 Gespielt wird an den von der Dartsportliga Berlin anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Dartgeräte. Single 20 Segmente blau, double und triple Segmente rot, Halb Bull 25/Bull Eye 50 Punkte.

1.4.2 Der Dartautomat muss mit dem vom Hersteller vorgeschriebenem Leuchtmittel ausgestattet sein.

1.4.3 Die Eigenschaften, der von den Spielern benutzten Darts, sind folgende:

- A Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben
- B Sie dürfen nicht länger als 17,6 cm sein
- C Gewicht darf 18 g nicht überschreiten (eine produktbedingte Toleranz von 5% ist zulässig)

1.4.4 Die Abwurfline misst an der vom Dartgerät abgewandten Seite (Vorderkante) 2,44 m, an der dem Board zugewandten Seite 2,37 m und muss parallel zum Dartgerät verlaufen. Die Höhe des Bulls Eye misst 1,72 m. Die Diagonalmaße sind bei einer Höhe von 1,72 m (Mitte des Bulls Eye) bei 2,37 m = 2,92 m und bei 2,44 m = 2,98 m [Skizze Dartgerät]. Korrekturen müssen vor Beginn des Ligaspiels vorgenommen werden. Spätere Reklamationen werden nicht anerkannt.

1.5 Termine

1.5.1 Saisonbeginn/-ende

Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt.

Die Saison beginnt mit dem 1. Spieltag und endet mit dem letzten Spiel der gesamten DSLB.

1.5.2 Meldeschluss

Februar-März des Jahres .

Aus organisatorischen Gründen können für Pkt. 1.5.1 und Pkt. 1.5.2 von der Ligaleitung geänderte Termine bekannt gegeben werden. Die Termine werden auf den Tabellen, Infos und im Internet veröffentlicht.

1.5.3 Spieltermine und Spielverlegungen

Der jeweilige Spieltermin in dem Spielplan ist für die Mannschaften verbindlich. Abweichungen sind nur mit dem Einverständnis der betroffenen Mannschaft möglich. Spiele können ohne Zeitbegrenzung vorverlegt werden, sie müssen aber 4 Tage nach dem laut Spielplan regulären Termin gespielt werden. Eine Spielverlegung muss 48 Stunden vor dem regulären Spieltermin (lt. Spielplan) zwischen beiden Mannschaften vereinbart sein. Die Ligaleitung ist vor dem regulären Spieltag über die Spielverlegung mit der Angabe des Spieltermins und der Uhrzeit des Spielbeginns von beiden Mannschaftskapitänen unverzüglich zu informieren. Ist keine Einigung beider Mannschaften erfolgt, so ist der reguläre Spieltermin für beide Mannschaften verbindlich. Wird die Ligaleitung über die Spielverlegung nicht rechtzeitig vor dem regulären Spieltermin informiert oder bei Nichteinhaltung dieser Regelung kann die Ligaleitung das Spiel nicht werten. Der letzte Spieltag darf nicht nach dem im Spielplan angesetzten regulären Termin gespielt werden.

2.0 Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

- 2.1.1 15 Minuten vor dem offiziellen bzw. vereinbarten Spielbeginn ist das Dartgerät für die Gastmannschaft reserviert. Ist eine Mannschaft unentschuldig 30 Minuten nach der offiziellen oder der zwischen beiden Mannschaften vereinbarten Startzeit nicht angetreten, hat sie das Spiel 0:2 - 0:18 – 0:36 verloren. Eine Ausnahme dieser Regelung ist nur bei unvorhersehbaren Umständen oder durch höhere Gewalt möglich.
- 2.1.2 Der Spielbericht muss vor dem Spielbeginn von beiden Mannschaften vollständig ausgefüllt werden. Es können grundsätzlich bis zu 8 Spieler (4 Aktive- und 4 Ersatzspieler) für jedes Team in den Spielbericht eingetragen werden. Die Gastmannschaft stellt zuerst ihr Team auf. Die Heimmannschaft hat Heimrecht offen Gegenzustellen.
- 2.1.3 Beide Doppel können entweder nach dem 2. Block oder am Ende des Spiels nach dem 4. Block gespielt werden. Das Heim-Team hat die Wahl wann die beiden Doppel gespielt werden und muss dies vor dem Spielbeginn bekanntgeben. Werden die Doppel regelwidrig vor dem 1. Block gespielt können sie für das Heim-Team als verloren gewertet werden.

2.2 Spielbeginn

- 2.2.1 Der offizielle Spielbeginn ist, wenn zwischen beiden Mannschaften nicht anders vereinbart:
Freitagsliga- und Samstagsliga 20.00 Uhr, an dem im Spielplan vorgesehenen Termin. In der C-Ligaklasse hat die Heimmannschaft das Vorrecht (Heimrecht) zu entscheiden das Ligaspiel auf einem oder auf zwei Dartautomaten zu spielen. In der B-, A- und Bezirksligaklasse ist, wenn zwei Dartautomaten zu Verfügung stehen, auf beiden Dartautomaten das Ligaspiel zu spielen.
- 2.2.2 Ein Team kann das Ligaspiel mit drei Spielern seiner Mannschaft beginnen. Der vierte Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spiels anwesend sein. Jedes nicht anwesende Spiel wird als 0:1 - 0:2 verloren gewertet.
- 2.2.3 Es dürfen maximal 4 Spieler für ihre Mannschaft als Ersatzspieler in dem Spielbericht eingetragen werden. Während des Ligaspiels ist ein einwechseln der Ersatzspieler für aktive Spieler, außer während einer laufenden Spielpaarung, jederzeit möglich. **Ein eingewechselter Ersatzspieler darf nicht mehr ausgewechselt werden.** Dies gilt auch für den Spieler der ausgewechselt wurde. Im Fall von Regelwidrigkeit werden die betreffenden Spiele als verloren gewertet.
- 2.2.4 Jeder Spieler der aufgerufen wird hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaften prüfen anhand des Spielberichts, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler unentschuldig nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Ist er dann immer noch nicht an der Abwurfline anwesend, ist das Spiel 0:1 - 0:2 verloren. Die Spielpaarungen werden ohne Wartezeit für den Gegner und in der Reihenfolge, die dem Spielberichtsbogen entspricht, aufgerufen.
- 2.2.5 Beide Spieler haben bei Spielbeginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante gestartet wird. Sollte vor Ende eines Leg festgestellt werden, dass die falsche Spielvariante eingestellt wurde, ist das Leg neu zu starten und der Spielzustand ist wieder herzustellen.

2.3 Spielablauf

- 2.3.1 Die Abwurfline darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Wurf neben der Abwurfline ist - in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet. Beim Werfen muss mindestens ein Fuß des Spielers den Fußboden berühren.
- 2.3.2 Alle drei Darts müssen in Richtung Board des Dartautomaten geworfen werden. Die in Richtung Board geworfenen Darts gelten als geworfen, dabei ist es unerheblich ob sie vom Dartautomaten registriert werden oder vom Board abprallen. Werden vom Dartautomat abgeprallte Darts nicht registriert, darf beim Herausziehen von dem im Board steckenden Dart nicht nachgedrückt werden. Um dies zu vermeiden ist vor dem Herausziehen steckender Darts die Starttaste zu drücken. Aufheben abgeprallter Darts um den Wurf zu wiederholen gilt als nachwerfen. Ausnahme: Wurf auf das Bull - s. Pkt. 2.3.3
- 2.3.3 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Das 2. Leg beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Ist für eine Spielentscheidung ein 3. Leg erforderlich, wird die Startfolge der Spieler mit einem Wurf auf das Bulls Eye (das sog. Ausbullen) entschieden, wobei die Darts im Board stecken bleiben müssen. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt den Bull Wurf. Prallt der Dart vom Board ab, wird vom betreffenden Spieler erneut geworfen. Das 3. Leg beginnt der Spieler, dessen Dart im oder dem Bulls Eye am nächsten steckt. Treffen beide Spieler in das Halb Bull oder beide Spieler das Voll Bull, wird der Wurf wiederholt. Ist mehr als ein Durchgang des Ausbullen erforderlich wird abwechselnd der Wurf auf das Bull begonnen. Ein im Bulls Eye steckender Dart muss, bevor der Gegner wirft, herausgezogen werden.
- 2.3.4 Die Spieler akzeptieren die vom Dartautomat angezeigte Punktzahl. Können sie sich im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne. Ausnahme: Pkt. 2.5.1 und 2.5.2
- 2.3.5 Jeder Spieler hat vor dem Werfen darauf zu achten, dass der Dartautomat seinen Zähler anzeigt. Wirft ein Spieler trotzdem der Zähler seines Gegners angezeigt wird, ist wie folgt zu verfahren:

- A Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Dartgerät durch drücken der Starttaste in die richtige Stellung gebracht und für seinen nächsten Wurf verbleiben ihm die noch nicht geworfenen Darts.
- B Hat der Spieler alle 3 Darts geworfen, hat er seine Runde beendet und sein Gegner setzt nach zweimaligen drücken der Starttaste das Spiel fort.
- Ausnahme:
Hat der Spieler alle 3 Darts geworfen, hat er seine Runde beendet und sein Gegner setzt nach zweimaligen drücken der Starttaste das Spiel fort. Wird durch das Werfen ein Checkdouble oder Checktriple seines Gegners verfälscht, muss der Spielzustand wieder hergestellt werden. Dies erfolgt entweder durch ein Überwerfen des Spiels oder Neustart und herunterdrücken der Zähler bis zum letzten Spielstand. Das eventuelle Steckgeld hat der Verursacher zu erstatten.

2.4 Nachwerfen

Ein Nachwerfen liegt vor s. Punkt 2.3.2

Ein Nachwerfen liegt nicht vor, wenn ein Spieler nach dem Beenden oder beim Versuch sein Spiel zu beenden überwirft, erneut einen Dart in Richtung Dartgerät wirft. Dieses Verhalten ist im Dartsport unerwünscht.

2.5 Dartautomat

In der Dartsportliga Berlin hat der Dartautomat nicht immer Recht.

- 2.5.1 Sollte der Dartautomat fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen und der Fehler nicht in angemessener Zeit zu beheben sein, muss das Ligaspiel abgebrochen und der Ligasekretär darüber informiert werden. Das Spiel wird dann an einem von der Ligaleitung festgesetzten Termin, von beiden Mannschaften und gleicher Mannschaftsaufstellung, fortgesetzt. Das bis zum Spielabbruch zuviel eingeworfene Steckgeld ist vom Spielortbetreiber oder Automatenaufsteller zu erstatten.
- 2.5.2 Zählt das Dartgerät die Punktzahl beim auschecken eines Spiels falsch ist das Leg für den Spieler gewonnen.
Die Voraussetzung: **Der Dart muss in dem Checkdouble, Checktriple oder Checksingle stecken.**

2.6 Spielabschluss

- 2.6.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen beide Mannschaftskapitäne die Einträge der Spielergebnisse der Heim- und Gastmannschaft auf Richtigkeit prüfen und durch ihre Unterschrift bestätigen. Ist der Spielbericht fehlerhaft oder nicht vollständig ausgefüllt erfolgt keine Wertung in der Tabelle. Der Ligasekretär ist nicht verpflichtet diese Spielberichte zu korrigieren. Die Heimmannschaft hat eine Frist von 5 Tage um eine Korrektur des Spielberichts den zuständigen Ligasekretär nachzureichen. Bei Fristüberschreitung trotz Erinnerung durch den Ligasekretär kann für die Heimmannschaft in der Tabellenwertung ein Punktabzug und als Minuspunkt addiert erfolgen.
- 2.6.2 Der unterschriebene Spielbericht muss bis zum Dienstag nach dem regulären Spieltag dem zuständigen Ligasekretär von der Heimmannschaft zugesandt werden. Im Original per Post, Fax oder Email. Bei Fristüberschreitung kann für die Heimmannschaft in der Tabellenwertung ein Punktabzug und als Minuspunkt addiert erfolgen. Erfolgt weiterhin keine Zusendung des Spielberichtes wird für die Heimmannschaft das betreffende Ligaspiel als verloren gewertet.

3.0 Nichtantritt

- 3.1 Eine Mannschaft, die nicht antritt hat das betreffende Ligaspiel verloren.
Im Fall das eine Mannschaft nicht zum Ligaspiel antritt erhalten vier Spieler des Gegners, die in der Einzelrangliste auf den ersten vier führenden Plätzen ihrer Mannschaft sind, die Wertung von 4:1 Spiele und 8:2 Legs.
Eine Mannschaft, die zweimal nicht antritt, kann vom Ligawettbewerb disqualifiziert werden.
- 3.2 Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, kann sie sofort disqualifiziert und für die nächste Saison für den Ligawettbewerb nicht zugelassen werden. Eine Mannschaft die nicht antritt, weil sie nichts mehr an ihrer Platzierung ändern kann und die Platzierung anderer Mannschaften dadurch nicht unberührt bleiben, wird das Spiel als verloren gewertet. Zusätzlich können der Mannschaft in der Tabellenwertung 3 Pluspunkte abgezogen sowie 3 Minuspunkte addiert werden.
- 3.3 Eine Mannschaft darf während einer laufenden Saison zweimal mit mindestens 3 Spielern antreten. Bei einem weiteren Mal kann sie vom Ligawettbewerb disqualifiziert werden.
- 3.4 Tritt eine Mannschaft nicht zum Spieltermin an, ist ein Strafgeld in Höhe von 25,00 € an dem Spielortbetreiber der gegnerischen Mannschaft als Entschädigung zu zahlen. Der Spielortbetreiber, oder in seiner Vertretung der Mannschaftskapitän, muss sich in diesen Fall unverzüglich mit dem Kapitän der nichtangetretenen Mannschaft in Verbindung setzen. Das Strafgeld ist vor dem nächsten Spieltag an dem betroffenen Spielortbetreiber zu zahlen. Nach erfolgter Zahlung des Strafgeldes ist die Ligaleitung durch den Spielortbetreiber oder dessen Vertreter umgehend darüber in Kenntnis zu setzen. Erfolgt die Zahlung des Strafgeldes nicht, kann die Ligaleitung diese Mannschaft disqualifizieren und vom Ligawettbewerb ausschließen.
- 3.5 Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren, kann die Dartsportliga Berlin vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine angemessene Kautions fordern, die bei ordnungsgemäßem Spielablauf am Saisonende wieder zurückerstattet wird. Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf Rückzahlung der eingezahlten Kautions. Diese Kautions fließt dann in den Förderfond der Dartsportliga Berlin. Im Ausnahmefall entscheidet die Ligaleitung (z. B. im Fall von höherer Gewalt).

4.0 Streitfragen

Streitfragen sind mit Hilfe des zuständigen Ligasekretärs oder der Ligaleitung zu klären. Ein Protest oder Einspruch gegen ein Ligaspiel muss von dem betroffenen Mannschaftskapitän auf dem Spielberichtsbogen durch einen Vermerk dokumentiert werden. Das Spielergebnis darf im Fall eines Einspruchs nicht durch Unterschrift bestätigt werden. Der Einspruch ist in schriftlicher Form, unter Einzahlung einer Gebühr in Höhe von 15,00 € auf das Konto der Dartsportliga Berlin, innerhalb einer Frist von 4 Tagen nach dem regulären Spieltag bei der Ligaleitung einzureichen. Bei Fristüberschreitung werden gestellte Einsprüche nicht berücksichtigt.

4.1 Schiedskomitee

Das Schiedskomitee bilden die Ligaleitung, Ligasekretäre und nach Verfügbarkeit Mannschaftskapitäne.

5.0 Ligabildung

5.1 Liga / Gruppenvolumen

Eine Liga (Gruppe) kann aus bis zu 16 Mannschaften gebildet werden. Besteht noch keine höhere Ligaklasse, so verbleiben die betreffenden Mannschaften in der zurzeit höchsten Ligaklasse.

5.2 Klassenbildung

Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten und den Ligaergebnissen durch die DSLB geregelt. Es steigt das erstplatzierte Team einer Liga in die höhere Ligaklasse auf. Nur das letztplatzierte Team steigt in die niedrige Ligaklasse ab.
Aus ligatechnischen Gründen und unabhängig der Ligaergebnisse kann die DSLB nachfolgende Platzierungen in den Aufstieg benennen. Die Regelung des Abstieges bleibt erhalten.

5.3 Auffüllen einer Liga

Fällt in einer höheren Ligaklasse eine Mannschaft zur nachfolgenden Saison aus, können die nächstplatzierten Mannschaften aus der niedrigeren Ligaklasse nachrücken.

- 5.3.1 Bei Punkt 5.2 und Punkt 5.3 können Relegationsspiele angesetzt werden.

6.0 Tabellen- und Ranglistenergebnisse

Die Platzierung der Mannschaften wird nach folgenden Kriterien (Priorität) entschieden:

1. Punkte > 2. Spiele (Set) > 3. Sätze (Leg)

- 6.1.1 Ist der direkte Vergleich unentschieden, werden für die betreffenden Mannschaften bei Geld-, Auf- und Abstiegrängen Relegationsspiele angesetzt. Bei allen anderen Tabellenplätzen werden die Mannschaften auf den gleichen Rang gesetzt.
- 6.1.2 Für die Platzierung der Spieler in den Einzelranglisten entscheidet das Verhältnis der gewonnenen/verlorenen Spiele und Sätze durch die maximalen gespielten Spiele.

6.1.3 Die Tabellen und Einzelranglisten sind wöchentlich nach jedem Spieltag online ersichtlich.

7.0 Ligagebühren

Um einen reibungslosen Saisonstart der Ligen seitens der Dartsportliga Berlin zu gewährleisten, sind das Startgeld und die Meldegebühr bei der Anmeldung zur Ligasaison zu entrichten. Werden keine Startgelder zum festgesetzten Termin entrichtet, kann die betroffene Mannschaft nicht zum Ligawettbewerb zugelassen oder auch unabhängig von ihrer Platzierung vom Ligawettbewerb ausgeschlossen werden.

7.1 Startgebühren

Team/Saison								
Bezirksliga	400,00	Euro	Oberliga	450,00 Euro	Stadtliga	500,00 Euro	Landesliga	600,00 Euro

7.2 Meldegebühren

Für die Spielerverwaltung beträgt die Meldegebühr für jedes Team, 12 Spieler, pro Saison 90,00 Euro. Für jeden weiteren Spieler auf der Teamanmeldung beträgt die Anmeldegebühr 5.- Euro. Bei einem Mannschaftswechsel, einer Nachmeldung ist eine Gebühr in Höhe von 10.- Euro zu entrichten. Die Gebühr für die Spieler ID-Card beträgt 1.- Euro. Nach dem Anmeldeschluss zur Saison ist die Nachmeldegebühr für Dartspieler, wenn nicht anders vereinbart, innerhalb von 5 Tage nach dem Zeitpunkt der Nachmeldung, bei der Ligaleitung zu entrichten.

Spielunterlagen sind online ersichtlich. Spielerpässe sind im Ligabüro abzuholen.

8.0 Haftungsausschluss

Der Veranstalter haftet bei Personen- oder Sachschäden während DSLB Veranstaltungen nur bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Die Dartsportliga Berlin haftet nicht gegenüber anderen für finanzielle Ausfälle jeglicher Art.

9.0 Allgemein

9.1 Aus organisatorischen Gründen sind die Dartspieler der DSLB für die Dauer, der von der DSLB veranstalteten Wettbewerbe und Ranglisten in den Räumen eingetragener Vereine, Beitragsfreie Mitglieder dieser Vereine.

10.0 Förderpreise

10.1 Geregelt Förderpreise in der Mannschaftswertung für alle Ligen sind:

Siehe Sportförderpreise

10.2 Förderpreise, d.h. Preisgelder, Pokale und Urkunden sind am Tag der von der DSLB veranstalteten Abschlussfeier in Empfang zu nehmen. Abschlussfeiern werden von der DSLB explicit für alle Ligaklassen veranstaltet. Die DSLB stellt Förderpreise, die nicht im Verlauf der dafür vorgesehenen Veranstaltungen abgeholt werden, für die Dauer von 30 Tagen nach der Abschlussfeier im DSLB Ligabüro zur Abholung bereit. Der Termin für die Abholung ist innerhalb dieser Frist mit der Ligaleitung telefonisch abzustimmen. Nach dieser Frist verfällt der Anspruch auf die oben genannten Förderpreise. Die verfallenen Förderpreise fließen in den Förderfond der DSLB.

11.0 Förderfond

DSLB Ligameisterschaften