

ALCATRAZ

Regelwerk der „Unabhängigen Dartliga Frankfurt“ am Löwen Turnier Board

1. Allgemeine Regeln

1.1. Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

A-Klassen: 501 Double out, 16 Einzel (Best of three) - gespielt wird wahlweise auf 1 oder 2 Dartautomaten

B-Klassen: 301 Master out, 16 Einzel (Best of three)

C-Klassen: 301 Single out, 16 Einzel (Best of three)

Teamgame: Spielvariation wie in den einzelnen Liga-Klassen (Best of three)

1.2. Sporttechnische Voraussetzungen

1.2.1. Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten. Das anerkannte und zugelassene Sportgerät ist das Löwen Dart Turnier Board (Single 20-Segment blau, Double- und Triple-Segmente rot).

1.2.2. Die Spieler dürfen ihre eigenen Dartpfeile benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

I. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in der Bohrung des Boards ermöglichen.

II. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.

III. Das Maximalgewicht beträgt 18 g (produktionsbedingt sind Toleranzen von max. 5 % gestattet).

IIII. Es dürfen keine Dartpfeile mit Magneten verwendet werden.

1.2.3. Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,44 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye-Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,98 m. Im Zweifelsfall (z. B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.2.4. Das Board muss bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein (Minimum 40 Watt).

1.3. Spielerqualifikation

1.3.1. Jeder Spieler, der zum ersten Mal bei Alcatraz gemeldet wird, erhält gegen eine einmalige Gebühr von EUR 4,- einen Spielerpass. Hierzu wird ein Passbild des Spielers benötigt, welches eingescannt per E-Mail an Andrea Landkocz übermittelt werden sollte. Das Passbild kann aber auch im Clubheim Riederwald 81 abgegeben werden (freitags ab 20 Uhr oder an Spieltagen ab 19:30 Uhr). Der Spielerpass beinhaltet: Passbild, Name, Anschrift und Geburtsdatum des Spielers und seine Spielerpassnummer, die auf dem Spielberichtsbogen vom Teamkapitän der Heimmannschaft einzutragen ist.

Ändert sich der Nachname oder die Adresse des Spielers, wird dem Spieler kostenfrei ein neuer Pass ausgestellt.

Der Spielerpass ist für alle Mannschaften gültig, für die der Spieler in der laufenden Saison gemeldet und spielberechtigt ist. Maßgeblich hierfür ist die Spieler-/Spielstättenliste. Diese ist vom Teamkapitän zu jedem Spiel zu Kontrollzwecken mitzuführen. Die Spielerliste sagt aus, ob der Spieler beim entsprechenden Team gemeldet (namentliche Nennung) und ob er eventuell als „inaktiv“ gekennzeichnet ist.

Ein „inaktiv“ gekennzeichnete Spieler ist bis Ende der jeweils laufenden Saison nicht mehr spielberechtigt. Eine Reaktivierung ist nicht möglich. Der Status ist vor Spielbeginn zu prüfen. Nachträgliche Reklamationen werden nicht anerkannt. Sollte ein Team eine Person beim Ligaspiel einsetzen die nicht für diese Mannschaft gemeldet ist, wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet. Des Weiteren ist die Ligaleitung zeitnah darüber zu informieren.

1.3.2. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie bei der Ligaleitung für die laufende Saison angemeldet sind. Namentliche Nennung auf der Mannschaftsmeldung genügt.

1.3.3. Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft innerhalb der Staffel nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauf folgenden Saison möglich (s. Pkt. 1.4. Saisonbeginn).

1.3.4. Zu einer Mannschaft der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal zwei Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielten. Ausgenommen hiervon sind Mannschaften die sich komplett auflöst haben oder eine Genehmigung der Ligaleitung vorliegt. Generell darf ein Spieler in der von ihm gespielten Saison zur nächsten Saison nur eine Klasse tiefer spielen. (Grundlage ist die von ihm gespielte Spielklasse z. B. A, B, C).

1.3.5. In der A-, B- & C-Klasse dürfen nur zwei Spieler pro Mannschaft gemeldet werden, die in anderen Ligen maximal eine Klasse höher spielen als sie bei Alcatraz angemeldet werden. Bei Verstoß gegen diese Regel werden 3 Punkte abgezogen und der betroffene Spieler gesperrt. Im Wiederholungsfall wird eine Sperre gegen die gesamte Mannschaft ausgesprochen. Ab der Saison 2/12 ist nur noch ein B-Klasse Spieler in einer C-Mannschaft am Spieltag spielberechtigt oder im Austausch (Auswechslung) gegen den zweiten B-Klasse Spieler.

1.3.6. Pro Team dürfen maximal zehn Spieler bis zum Ende der Hinrunde angemeldet werden. Darüber hinaus dürfen während der laufenden Saison höchstens zwei Spieler ausgetauscht werden. Nachmeldungen sind weiterhin nur bis zum viertletzten Spieltag per Fax an (0 69) 98 66 37 26 oder per E-Mail an andrapreis@arcor.de möglich. Hierfür ist das Formular „Nachmeldung“ zu verwenden.

1.3.7. Komplette Mannschaften dürfen nicht in niedrigere Klassen wechseln. Es sei denn dies geschieht aus sportlicher Sicht - dann sind die betroffenen Mannschaften zum Auf-/Abstieg verpflichtet (s. Pkt. 3.1.2.). Über Ausnahmeregelungen entscheidet die Ligaleitung.

1.3.8. Wechselt eine Mannschaft innerhalb der Saison das Ligalokal, so ist die Ligaleitung unmittelbar zu verständigen.

1.3.9. Die aufsteigende Mannschaft darf sich nicht auflösen und unter anderem Mannschaftsname wieder in der C-Liga anmelden. Sobald drei Spieler in der neuen Mannschaft angemeldet werden, die in der alten und aufsteigenden Mannschaft gemeldet waren, muss die neue Mannschaft in der B-Liga spielen.

1.3.10. In der Unabhängigen Dartliga Frankfurt dürfen nur Spieler ab 18 Jahren teilnehmen, sowie Jugendliche die laut Jugendschutzgesetz in Begleitung eines Erziehungsberechtigten oder einer erziehungsbeauftragten Person sind. Jugendliche müssen dem Teamkapitän einen schriftlichen Nachweis aushändigen, aus dem das Einverständnis der Eltern hervorgeht und der auch von beiden Elternteilen unterzeichnet ist.

1.3.11. Mannschaften dürfen sich zu verschiedenen Spieltagen anmelden (z. B. können sich C-Di.-Mannschaften auch für C-Do. anmelden bzw. umgekehrt). Auch Spieler aus der C- oder B-Klasse können sich für den anderen Spieltag in einer weiteren Mannschaft anmelden. Allerdings sind hierzu die Punkte 1.3.4. und 1.3.5. zu beachten.

1.3.12. Ein zunächst in der C-Klasse gemeldeter Spieler, der zusätzlich noch in einer B-Klasse Mannschaft angemeldet wird, wird weiterhin als C-Klasse-Spieler eingestuft. Genau so verhält es sich entgegengesetzt, so dass ein B-Liga Spieler der in einer C-Mannschaft nachgemeldet wird weiterhin als B-Liga Spieler zählt. Die Punkte 1.3.4 und 1.3.5 aus dem Regelwerk der Alcatraz-UDF sind jedoch zu beachten. Einzelfallentscheidungen durch die Ligaleitung bleiben vorbehalten.

1.4. Saisonbeginn

Die Ligawettbewerbe können mehrmals jährlich durchgeführt werden. Der Meldetermin wird rechtzeitig bekannt gegeben.

1.5. Spieltermine und Spielverlegungen

1.5.1. Der im Spielplan genannte Spieltermin ist verbindlich.

1.5.2. Eine Abweichung vom Spielplan ist nur mit beiderseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich und der Ligaleitung umgehend mitzuteilen. Bei Nichteinigung entscheidet die Ligaleitung und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin, notfalls an einem neutralen Ort, fest. Die Mannschaft, die zu dem von der Ligaleitung bestimmten Termin nicht erscheint hat das Spiel verloren. Der gemeldete Spieltag muss verbindlich eingehalten werden und darf höchstens zwei Mal in der Hinrunde und zwei Mal in der Rückrunde verschoben werden. Verlegt eine Mannschaft die Spiele von zwei aufeinander folgenden Spieltagen, erhält sie eine Verwarnung. Beim dritten Mal wird sie disqualifiziert.

1.5.3. Eine Spielverlegung muss 24 Stunden vor dem regulären Spieltag festgelegt sein. Ist bis zu diesem Termin kein Ersatztermin vereinbart, so gilt der reguläre, im Spielplan festgelegte Termin. Spiele sollten grundsätzlich nur vorverlegt werden.

1.5.4. Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nur vorverlegt werden. Eine Ausnahmeregelung besteht nur dann, wenn durch höhere Gewalt ein Spielantritt unmöglich ist. In diesem Fall muss innerhalb 7 Tage - gerechnet ab dem eigentlich angesetzten Spieltag - ein Nachholspiel erfolgen.

1.5.5. Nachholspiele müssen maximal 14 Tage später als angesetzt gespielt sein, ansonsten hat die Mannschaft die das Spiel verlegt hat 0:3 - 0:9 - 0:18 verloren.

2. Spielverlauf

2.1. Vor Spielbeginn

Das Löwen Dart Board, an dem das Spiel ausgetragen wird, ist 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn für die Gastmannschaft reserviert. Der Spielberichtbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen. Es dürfen nur angemeldete Spieler für das jeweilige Team spielen oder auf dem Spielbogen eingetragen sein.

2.2. Spielbeginn

2.2.1. Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein, ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielern nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Die Ersatzspieler (HE1, HE2/GE1, GE2) müssen vor Spielbeginn in dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen, jeder gegen jeden (s. Pkt. 1.1).

2.2.2. Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder eingewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler oder umgekehrt ist möglich.

2.2.3. Eine Mannschaft darf mit 3 Spielern zum Ligaspiel antreten. Die Spiele des fehlenden 4. Spielers gelten bereits zu Spielbeginn als verloren und sind mit 0:4 / 0:8 im Spielberichtsbogen einzutragen. Werden nicht gemeldete Spieler eingesetzt - um den fehlenden 4. Spieler zu ersetzen - wird das Spiel mit 0:3, 0:9, 0:18 als verloren gewertet.

2.2.4. Jeder Spieler der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Auf den Ligaaufruf ist zu achten. Es erfolgen höchstens zwei Aufforderungen an den Spieler, um an der Abwurfline zu erscheinen. Erscheint der aufgerufene Spieler nach dem zweiten Aufruf noch immer nicht an der Abwurfline, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurfline nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist. (Aufgrund des Nichtraucherschutzgesetzes ist jedoch auch Rücksicht auf Raucher zu nehmen, die eventuell gerade vor der Tür der Spielstätte stehen, um zu rauchen.)

2.2.5. Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit der falschen Option, wird das folgende Leg normal gewertet.

2.2.6. 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 das Bulls Eye entschieden, wobei die Dartpfeile in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dartpfeil von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Den 3. Satz beginnt der Spieler, dessen Dartpfeil im Bulls Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bulls Eye (rot) steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler ins Bull (blau) oder beide Spieler in das Bulls Eye (rot), wird der Wurf wiederholt.

2.2.7. Bei einem Stand von 8:8 nach 16 Einzelspielen beginnt das Teamgame (Sudden death). Es ist die jeweilige Spielvariation der einzelnen Ligaklasse (s. Pkt. 1.1.) und zusätzlich „League“ mit „Team 2“ abzurücken.

Das Teamgame wird von der Heimmannschaft begonnen. Vier Spieler der Heimmannschaft spielen auf Zähleranzeige 1 und 3, vier Spieler der Gastmannschaft auf die Zähleranzeige 2 und 4 - im 2. Satz dann umgekehrt. Jeweils zwei Spieler pro Team wechseln sich beim Werfen auf einen Zähler ab. Tritt eine Mannschaft am Spieltag nur mit drei Spielern an entscheidet der Gegner, welcher der drei Spieler im Sudden death einzeln auf den Zähler 1 oder 3 bzw. 2 oder 4 spielt.

Das Teamgame wird über zwei Gewinnsätze - best of three - gespielt. Der Sieger des Teamgames erhält in der Tabelle 2 Punkte, der Verlierer 1 Punkt. Ausgewechselte Spieler dürfen auch im Sudden death nicht wieder eingewechselt werden.

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 Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

2.3.2. Alle 3 Dartpfeile müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden.

2.3.3. Alle Dartpfeile die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen - gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe gefallen sind. Keinesfalls darf nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: Wurf aufs Bulls Eye - s. Pkt. 2.2.6). Vor dem Herausziehen der Darpfeile ist die Starttaste zu drücken. Erfolgt dies nicht und es werden beim Herausziehen der Darpfeile Punkte für nicht registrierte Pfeile abgezählt (z. B. 2 Darpfeile stecken in der 20, 1 Darpfeil im Gummiring, beim Herausziehen werden für alle 3 Darpfeile 20 gezählt) ist der aktuelle Satz verloren.

2.3.4. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.

2.3.5. Jeder Spieler hat vor dem Werfen des Darpfeils 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 3 Dartpfeile geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Startwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die ihm verbliebenen Dartpfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, das heißt, der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der „Startwechsel“-Taste als Nächster.

b) Wirft der Spieler alle 3 Dartpfeile unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der "Startwechsel" - Taste das Spiel fort.

2.3.6. Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

- a) Ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft
- b) Ständiges Übertreten der Abwurflinie
- c) Absichtliches Verzögern des Spiels
- d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner - unabhängig vom Spielstand - das Spiel 2:0 gewonnen.

2.3.7. Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt und Ort nachgeholt. Der von der Ligaleitung festgelegte Termin, ist für beide Mannschaften bindend.

2.3.8. Generell ist in der C- und B-Klasse das Spielen auf zwei nebeneinander stehenden Dartautomaten nicht erlaubt. Sollte dies in Ausnahmefällen notwendig sein, haben die beiden Mannschaften ihr Einverständnis auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. In der A-Klasse kann, sofern ein zweiter, gleichzeitig bespielbarer Automat zur Verfügung steht, das Spiel auf zwei Automaten ausgetragen werden.

2.4. Spielabschluss

2.4.1. Nach der letzten Spielpaarung müssen beide Kapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat die Ligaleitung die Möglichkeit das Spiel nicht zu werten. Der Sieger der Ligapartie erhält 3 Punkte, der Sieger des Teamgames 2 Punkte und der Verlierer des Teamgames 1 Punkt.

2.4.2. Der Kapitän der Heimmannschaft übermittelt den Spielbericht unmittelbar nach Spielende, spätestens jedoch im Laufe des nächsten Tages bis spätestens 18 Uhr an die Ligaleitung. Dies kann entweder per Fax an (0 69) 98 66 37 26 oder per E-Mail an andrapreis@arcor.de erfolgen. Um Übermittlungsprobleme und damit verbundene Verzögerungen in der Spieltagsauswertung zu umgehen, teilt das Gastteam der Ligaleitung innerhalb des gleichen Zeitrahmens das Ergebnis des Spiels per E-Mail, SMS oder Fax in Kurzform (z. B. Teamname, 7:9 / 20:21) mit. Die entsprechenden Einzelwertungen werden vom Spielbericht übernommen.

2.4.3. Der Spielberichtsbogen muss innerhalb des unter 2.4.2 genannten Zeitrahmens der Ligaleitung vorliegen, ansonsten gilt das Spiel für die Heimmannschaft als verloren. Sollte es aus ligatechnischen Gründen erforderlich sein, kann die Ligaleitung mit den Kapitänen einen anderen Zeitraum bestimmen. Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichts bogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, besteht die Möglichkeit eine gesonderte Entscheidung zu treffen.

2.4.4. Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsbogen nicht pünktlich bei der Ligaleitung einsenden, kann die Ligaleitung die Mannschaft disqualifizieren.

2.4.5. Die Ligaleitung ist bei nicht korrekt ausgefüllten Spielberichtsbögen berechtigt am Saisonende von den zu erwartenden Gewinn geldern EUR 5,00 pro nicht korrekt ausgefülltem Spielberichtsbogen abzuziehen.

2.5. Nichtantritt

2.5.1. Tritt eine Mannschaft nicht an bzw. ist 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten, hat sie das Spiel 0:3 - 0:9 - 0:18 verloren. Ausschließlich höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regel.

2.5.2. Eine Mannschaft, die zwei Mal nicht antritt, bekommt alle Punkte die sie in der laufenden Saison möglicherweise gegen diese Mannschaft erzielt hat abgezogen. Zudem werden nochmals 5 Punkte aus der Gesamtwertung abgezogen und eine Geldstrafe in Höhe von EUR 50,- auferlegt. Dieses Strafgeld wird dem Inhaber/Wirt der Spielstätte ausgehändigt, bei der das Spiel ausgefallen ist.

2.5.3. Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann die Mannschaft sofort disqualifiziert und die Spieler für die nächste Saison gesperrt werden. Darüber entscheidet ein Gremium aus der jeweiligen Staffel.

2.5.4. Um einen geordneten Spielablauf zu garantieren, darf die Ligaleitung vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine angemessene Anmeldegebühr fordern, die dann unter den Mannschaften ausgespielt wird. Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die von ihr gezahlte Anmeldegebühr oder etwaige Gewinne. Diese Beträge fließen bis auf EUR 10,00 Verwaltungsgebühr in die Gewinnverteilung der restlichen Mannschaften dieser Staffel ein und werden gleichermaßen verteilt. Die Ligaleitung behält sich vor, diese Teams oder Spieler für kommende Spielzeiten nicht zu berücksichtigen.

2.5.5. Bei Nichtantritt einer Mannschaft muss innerhalb 14 Tage - gerechnet ab dem eigentlich angesetzten Spieltag - ein Nachholspiel erfolgen. Findet dieses nicht statt, gilt das Spiel für die Mannschaft die das Spiel verlegt hat bzw. die nicht angetreten ist als 0:3 - 0:9 - 0:18 verloren. Die 9 gewonnenen Spiele werden wie folgt auf das gegnerische Team verteilt: Der beste Spieler der Mannschaft erhält 3:0 gewonnene Spiele, die drei darauf folgenden besten erhalten jeweils 2:0 gewonnene Spiele in der Wertung gutgeschrieben.

2.6. Streitfragen

2.6.1. In jeder Staffel wird von Fall zu Fall ein Gremium gebildet, das aus drei Mannschaftskapitänen der Runde besteht, die dann in einem Streitfall über das etwaige Strafmaß gegen ein oder mehrere Spieler entscheiden können. Eine weitere berechtigte Beschwerde hat die Disqualifikation zur Folge. Die Ligaleitung hat bei berechtigtem Protest das Recht, die gesamte Ligapaarung an einem von ihm festgelegten Zeitpunkt und Ort wiederholen zu lassen. Tritt eine Mannschaft zu diesem Wiederholungsspiel nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 - 0:9 - 0:18 verloren.

2.6.2. Bei eventuell auftretenden Streitigkeiten zwischen zwei Mannschaften sind zunächst die beiden Teamkapitäne damit beauftragt, die Angelegenheit vor Ort zu klären. Sollte hierbei keine Einigung erzielt werden, so sind die Vorkommnisse auf der Rückseite des Spielbogens zu dokumentieren, vom Heim- und Gastteam zu unterzeichnen und zusätzlich an die Rufnummer (0 69) 98 66 37 26 zu faxen – ein Protest ist sonst nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruches muss binnen 3 Tagen an die Ligaleitung gemailt oder gefaxt werden.

Daraufhin werden sich die übrigen Teamkapitäne der Staffel mit der Lösung der Unstimmigkeit beschäftigen. Dieses Gespräch soll nicht telefonisch erfolgen, sondern zeitnah an einem neutralen Ort - im Hause der Ligaorganisation „Clubheim Riederwald 81“ - abgehalten werden.

3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

3.1.1. Eine Staffel der Liga besteht im Regelfall aus 6 bis 8 Mannschaften.

3.1.2. Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch die Ligaleitung geregelt.

3.1.3. Bei 4 bis 6 Mannschaften steigt eine Mannschaft auf und eine ab. Ab 7 Mannschaften steigen zwei Mannschaften auf und zwei ab.

3.1.4. Eine Ausnahme von der 6 bis 8 Mannschaften Regel tritt dann ein, wenn zur neuen Saison Mannschaften ausfallen oder neue hinzukommen, die in der niedrigsten Klasse ein Mannschaftsdefizit bzw. einen Überschuss verursachen. In diesem Fall ist wie folgt zu verfahren:

I. Die obere Klasse setzt sich im Regelfall aus mindestens 7 Mannschaften zusammen.

II. Eine andere Anzahl von Mannschaften ist nur in Ausnahmefällen zugelassen, hier jedoch gilt:

a) Mindestens 4 Mannschaften in einer Spielklasse

b) Maximal 10 Mannschaften in einer Spielklasse

3.1.5. Bei 4 - 6 Mannschaften ist die Ligaleitung berechtigt, die Spielpaarungen in der entsprechenden Spielklasse als Doppelrunde durch zu führen.

3.1.6. Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so können die nächstplatzierten Mannschaften der darunter liegenden Spielklasse nachrücken. Bei zu großen sportlichen Differenzen in den einzelnen Ligen ist die Ligaleitung berechtigt, bestimmte Mannschaften in die nächst höhere Liga einzustufen.

4. Gesonderter Spielbetrieb

4.1. Pokalrunde

4.1.1. Die Pokalrunde basiert auf den Regeln der Unabhängigen Dartliga Frankfurt und wird im Best of three KO-Modus im Hin- und Rückspiel ausgetragen. Beim Hin- und Rückspiel wird der gesamte Pokalspielplan (1 x 301 Master Out, 2 x 301 Single Out, 1 x Doppel 301 Single Out, 1 x 301 Master Out) durchgespielt - beim Stand von 8:8 am Spieltag folgt das Teamgame „Best of 3“, Single out.

4.1.2. Ab dem 10. UDF-Pokal werden 3 Punkte pro Spiel vergeben. Der Gewinner des Spiels erhält 3 Punkte. Bei Unentschieden entscheidet das „Sudden death“ über die Punktevergabe – der Sieger erhält dann 2 Punkte, der Verlierer 1 Punkt. Sollte es nach dem Hin- und Rückspiel unentschieden stehen, muss ein Teamgame im Modus „Best of 5“, Single out über das Weiterkommen im Pokal entscheiden.

4.1.3. Die Paarungen werden so gespielt wie ausgelost. Wurde einer C-Klasse Mannschaft eine B- oder A-Klasse Mannschaft zugelost, hat die C-Klasse im Hinspiel Heimrecht. Wird einem B-Klasse Team eine A-Klasse Mannschaft zugelost, hat die B-Klasse im Hinspiel Heimrecht. Die Spielberichte sind nach Ende der Partie bzw. spätestens am nächsten Tag an die bekannte Faxnummer/Mail-Adresse zu senden.

4.1.4. Meldungen zur Pokalrunde sind auf dem Anmeldebogen gesondert anzukreuzen. Der Termin zur Auslosung wird rechtzeitig bekannt gegeben. Die Pokalrunde wird ab 12 in der Liga gemeldeten Mannschaften gespielt. Die Kosten für die Pokalrunde betragen EUR 20,00 und sind gleichzeitig mit den Anmeldegebühren für die Saison zahlbar.

4.1.5. Ist ein Freilos in der Auslosung enthalten, wird dies immer einer C-Klasse Mannschaft zugelost.

5. Grundsätzliches

5.1. Die Bezahlung der Anmeldekosten muss bis spätestens zum genannten Anmeldeschlusstermin erfolgen. Mit Zusendung bzw. Abgabe der Anmeldung wird die Zahlung der Anmeldegebühr für die entsprechende Ligasaison fällig. Gleiches gilt für die Pokalrunde, sofern hierfür eine Anmeldung erfolgt ist.

Haftbar ist der Anmeldende. Dieser bestätigt die Anmeldung und erkennt die Regeln der Alcatraz - Unabhängige Dartliga Frankfurt durch seine Unterschrift auf der Anmeldung an.

5.2. Sollte ein Team das gewonnene Geld bis zum Ende der darauf folgenden Saison nicht abholen, verfällt dieser Gewinn zugunsten der Liga.

5.3. Die auf dem Spielbericht notierten Spieler haben sich notfalls gegenüber dem gegnerischen Mannschaftskapitän mittels der Vorlage des Personalausweises zu identifizieren.

5.4. Frühere Regeln verlieren mit Herausgabe dieser Regeln ihre Gültigkeit.

Kontaktadressen der ALCATRAZ - Unabhängige Dartliga Frankfurt:

Ligaorganisation:

Clubheim Riederwald 81
Lassallestraße 2 a
60386 Frankfurt am Main (Riederwald)
Telefon: (0 69) 42 29 42

Spielbetrieb:

Andrea Landkocz
Telefon: (01 63) 7 13 04 68
Telefax: (0 69) 98 66 37 26
E-Mail: andreapreis@arcor.de

Frankfurt, 11.05.2012

ALCATRAZ – Unabhängige Dartliga Frankfurt