



# Ligaregeln!

## **Inhaltsverzeichnis**

	Seite
Regel	
Inhaltsverzeichnis	
Ligaleitung	
1. Allgemeines	3
2. Technische Details	3
3. Team-Captain	3
4. Teams	3
5. Team – Anmeldung	4
6. Spieler – Anmeldung	4
7. Spieler – Nachmeldungen	4
8. Spielregel und Spielablauf	4
9. Fouls und unsportliches Verhalten	5
10. Spielverlegung	5
11. Pokale, Urkunden	5
12. Kosten und Preisgelder	5
13. Strafen	5
14. Saisonende	6
15. Auf und Abstieg	6
16. Schlusswort	6

Anhang 1: Finanzordnung

Anhang 2: Datenschutzerklärung

Anhang 3: Einwilligungserklärung

Ligaleiter:

Michael Geiß  
Wilhelmshafener Straße 13  
65933 Frankfurt / Main  
Telefon: 0155 66535982  
E-Mail: ftl-liga2.0@outlook.de

## **Regelwerk**

### **1. Allgemeines**

1. Die freie Taunusliga, in Folge FTL genannt, ist eine unabhängige Gruppierung von Personen, die den Dartsport betreiben. Die unentgeltliche Mitgliedschaft beginnt mit der Anmeldung und endet mit dem Austritt, spätestens jedoch mit dem Ende einer Saison.
2. In der FTL ist jeder willkommen, der diesen Sport betreiben möchte.
3. Das oberste Organ der FTL ist die Ligaleitung. Entscheidungen über den Ablauf einer Saison oder Regeländerungen, werden durch die diese bestimmt. Anregungen, Änderungsvorschläge, etc. können bei der Ligaleitung eingereicht werden, müssen aber nicht zwingen umgesetzt werden.
4. Die Meldegebühren und Aufteilung der Preisgelder werden, wenn nicht anderweitig beschlossen, in die neue Saison übernommen.
5. Die Länge der Saison ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Teams.
6. Je nach Anzahl wird in mehreren Gruppen von max. 12 Teams gespielt. Die ersten beiden Plätze, je Gruppe, steigen auf und die letzten beiden Plätze, je Gruppe, steigen ab.
7. Meldet ein betreffendes Team nicht mehr, rücken die nächstplatzierten Teams nach.
8. Meldet ein Team mit neuem Teamnamen und es enthält 50% der Spieler aus dem vorherigen Team, entscheidet die Ligaleitung in welcher Gruppe dieses Team eingesetzt wird.

### **2. Technische Details**

1. Der Abstand zur Scheibe beträgt 2,37 m, die Diagonale von Mitte Bull zur Abwurfline beträgt 2,93 m.
2. Rundenbegrenzung: Es gibt keine Rundenbegrenzung. Es wird so lange gespielt, bis einer der Spieler das begonnene „Leg“ beendet.
3. Es können eigene Dartpfeile verwendet werden, wenn folgende Voraussetzungen vorliegen:
  - es müssen Dartpfeile mit Plastikspitzen sein
  - sie dürfen nicht mehr als 21 Gramm wiegen
4. Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m, parallel zum Dartautomaten, am Boden angebracht sein (Diagonalmass: Mitte Bulls Eye bis zur Abwurfline 2,93 m). Reklamationen während oder nach dem Ligaspiel werden nicht berücksichtigt. Der Dartautomat muss bei Ligaspielen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl (40 Watt) beleuchtet sein.
5. Der Charakter der Spielstätte muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden, wie z.B. Laustärke der Musik, Standort der Sportgeräte, Raucher- bzw. Nichtraucher Raum, etc.
6. Sollte ein Oche vorhanden sein, darf der Schuh max. am Oche anstoßen. Ein Auftreten oder Übertreten des Oche ist nicht zulässig.

### **3. Team-Captain**

1. Jedes Team muss einen Team-Captain benennen. Dieser muss der Ligaleitung mit allen Daten gemeldet werden: Telefon, Handy-Nr., E-Mail, etc. (siehe Anmeldebogen)
2. Der Team-Captain ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Ligabetrieb.
3. Ist dieser verhindert, muss vor Spielbeginn ein Ersatz „TC“ benannt und auf dem Spielplan eingetragen werden.
4. Der Team-Captain ist für die Einhaltung der Spielordnung für jeden seiner Spieler verantwortlich.
5. Ebenfalls haben beide „TC“ s darauf zu achten das die einzelnen Spiele korrekt aufgerufen werden.

#### **4. Teams**

1. Spielberechtigt sind nur Spieler, die vor Spielbeginn ordnungsgemäß per Teamanmeldung angemeldet wurden (siehe 2K Online-Spielplan). Es können pro Ligarunde bis zu 12 Spieler/innen angemeldet werden. Für Nachmeldungen ist ein Unkostenbeitrag von 10,€/Euro pro Person zu zahlen. Die Rechnung ist sofort fällig.
2. Bei Zahlungsverzug kann es zu Spielersperren und/oder Punktabzug für das Team kommen. Meldungen sind immer vorab mit der Ligaleitung abzusprechen.
3. Ein Teamwechsel während der laufenden Runde ist generell erst zum Ende der Hinrunde möglich.  
Spielernachmeldungen sind bis zum **drittletzten Spieltag** möglich. **Für die beiden letzten Spieltage ist keine Nachmeldung möglich.**
4. Spieler, die für eine Ligarunde gemeldet sind und in der Teamkarte stehen, können erst wieder zur nächsten Runde aus der Teamkarte des jeweiligen Teams gestrichen werden.
5. Die Teamkarte ist maßgebend für die Spielberechtigung eines jeden einzelnen Spielers.
6. Bei Unklarheiten haben sich die jeweiligen Spieler/innen (z.B. bei Nachmeldungen) auf Wunsch des Gegners mit einem Lichtbildausweis (Personalausweis o.ä.) auszuweisen.
7. Ein/e Spieler/in, dessen Team sich nach einer Saison nicht auf einem der ersten beiden Tabellenplätze befindet, darf in der nächsten Saison maximal eine Ligaklasse tiefer spielen.
8. Zu einem Team der niedrigeren Klasse dürfen nur max. 2 Spieler wechseln, die in der vorangegangenen Saison in einer höheren Klasse gespielt haben.
9. Spieler-Nachmeldungen sind spätestens 24 Stunden vor einem Ligaspiel, schriftlich per Mail, einzureichen. Das Nachmeldeformular befindet sich auf der Homepage.
10. Eventuelle Unstimmigkeiten sind im Vorfeld mit der Ligaleitung abzuklären.

#### **5. Team – Anmeldung**

1. Zum Melden eines Teams ist das Team – Meldeformular zu verwenden. **Es ist leserlich in Blockschrift oder per Ausdruck auszufüllen.**
2. Das Meldeformular ist bis Meldeschluss bei der Ligaleitung einzureichen.
3. Die Spielerliste ist anschließend im Online-Portal von 2K einzusehen.
4. Die Spieler sind auf dem Team – Meldeformular (Name, Vorname, Geburtsdatum) einzutragen. Weitere Angaben sind nicht erforderlich.
5. Mit Abgabe der Team–Meldung erkennen die Teams die Ligaregeln an!

#### **6. Spieler - Anmeldung**

1. Der Team-Captain, falls aktive Teilnahme, ist auch als Spieler einzutragen.
2. Ein Spieler kann nur in einem Team gemeldet werden.
3. Die Anzahl der Spieler-Meldungen ist auf **15 Spieler begrenzt**. Es dürfen jedoch nur 12 Spieler zu dem jeweiligen Spiel aufgeführt werden.
4. Spielermeldungen die nach Meldeschluss, jedoch noch vor dem ersten Spieltag eingehen, werden nicht als Nachmeldung geführt. Somit Starten alle Teams zu denselben Bedingungen.
5. Ein Spieler, dem die Spielberechtigung entzogen wurde, ist bis zum Ablauf der laufenden Saison gesperrt und kann erst wieder in der neuen Saison gemeldet werden.

#### **7. Spieler - Nachmeldungen**

1. Hier ist das entsprechende Formular zu verwenden.
2. Eine mündliche Nachmeldung ist zulässig, bedarf jedoch nachträglich der Schriftform. Diese ist innerhalb von 24 Stunden einzureichen. Bleibt diese aus wird die Spielberechtigung wieder entzogen und bereits gespielte oder gewertete Spiele werden abgezogen.
3. Wurde die Spielberechtigung wieder entzogen, kann der Spieler vom gleichen Team erneut gemeldet werden. Es ist eine erhöhte Meldegebühr zu entrichten. Siehe Finanzordnung! Eine dritte Meldung im selben Team ist nicht möglich.

## **8. Spielregel und Spielablauf**

1. Die Ligaspiele finden immer, dienstags, um 20.00 Uhr statt. Verspätungen sind dem gegnerischen Team unverzüglich mitzuteilen.
2. Jedes Team muss zu Spielbeginn (20.00 Uhr) mit mindestens 4 Spielern anwesend sein.
3. Trifft das gegnerische Team erst um 20.30 Uhr ein, ist sofort mit dem Spiel zu beginnen. Eine Warmspielphase entfällt. Der Team-Captain des verspäteten Teams benennt das erste Doppel, welches das Ligaspiel aufnimmt. Währenddessen wird der Online-Spielplan vollständig ausgefüllt.
4. Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach offiziellem Beginn, ohne triftigen Grund, nicht angetreten, hat sie das Spiel verloren. In diesem Fall gilt es das Spiel mit 7:0 Spielen und 13:0 Sätzen einzutragen. Im Streitfall muss der Grund der Verhinderung nachgewiesen werden.
5. Sind beide Teams nicht spielfähig angetreten, ist das Spiel mit 0:0 zu werten.
6. 30 Minuten vor Spielbeginn ist der Dartautomat für die Gastmannschaft freizuhalten.
7. Die Ligaspiele werden immer in der Reihenfolge des jeweils gültigen Spielberichts bogens gespielt.
8. Das Spielgeld ist komplett von der Heimmannschaft zu entrichten.
9. Es werden 12 Spiele (4 Doppel und 8 Einzel), nach Vorgabe des Spielberichts bogens, gespielt.

**Gruppe A: Einzel – 501 Master-Out / Doppel – 501 Master- Out**

**Gruppe B: Einzel – 501 Master-Out / Doppel – 501 Master- Out**

**Gruppe C: Einzel – 301 Master-Out / Doppel – 501 Master- Out**

### **Der Spielmodus ist „Best of 3“**

- Das 1. „Leg“ beginnt die Heimmannschaft. Das 2. „Leg“ wird von der Gastmannschaft begonnen. Sollte es zu einem 3. „Leg“ kommen, beginnt dies die Heimmannschaft.
10. Ist ein Spieler zu einem Doppel nicht anwesend, darf sein Partner das Doppel allein bestreiten. Er Darf jedoch nur seine Darts spielen. Der zweite Spieler ist durch Betätigen der Spielerwechsel-Taste weiter zu drücken. Ein Nachträgliches Eingreifen des fehlenden Spielers ist nicht zulässig. Wird dieser durch einen Ersatzspieler ausgewechselt kann er an diesem Ligaspiel nicht mehr teilnehmen.
  11. Ist ein Spieler zu einem Einzel nicht anwesend und kann auch nicht durch einen Ersatzspieler ausgewechselt werden hat das Spiel verloren. Ist er durch einen Ersatzspieler ausgewechselt worden darf er in diesem Ligaspiel nicht mehr eingesetzt werden.
  12. Sind beide Spieler zu ihrem Einzel nicht anwesend und können nicht ersetzt werden, wird das Einzel mit 0:0 im Spielberichtsbogen eingetragen.
  13. Das Abdrücken von Punkten, ist ungeachtet auf welchen Zähler ohne Zustimmung des Gegners nicht zulässig. Bei Zuwiderhandlung ist der gerade gespielte Satz als verloren zu werten.
  14. Bestreitet ein Spieler mehr als zwei Einzel oder zwei Doppel, werden die Einzel als auch die Doppel mit 0:2 gegen ihn gewertet. Die erzielten Bestleitungen des betreffenden Spielers sowie seines Gegenspielers werden gestrichen.
  15. Wird der Fehler vor seinem ersten Ligaspiel bemerkt, darf er noch korrigiert werden. Es darf jedoch kein Spieler eingesetzt werden der Bereits ein Ligaspiel bestritten hat, dann ist das Spiel verloren.
  16. Wird versehentlich die Spielvariante falsch eingestellt, kann das begonnene „Leg“, nach Rücksprache mit dem Team-Captain des gegnerischen Teams, abgebrochen und mit korrekt eingestellter Spielvariante, neu begonnen werden. Ist das gegnerische Team damit nicht einverstanden wird das begonnene „Leg“ mit 0:1 gewertet.
  17. Sind 2 Spielgeräte vorhanden, **muss** das Spiel auf beiden Geräten ausgeführt werden.
  18. Zählt das Spielgerät falsch oder gar nicht hat der Team-Captain des Heimteams 30 Minuten Zeit, dafür Sorge zu tragen, dass das Spielgerät in einen ordnungsgemäßen Zustand gebracht wird. Ist dies nicht möglich, ist das Spiel an einem anderen Gerät fortzusetzen.
  19. Steht kein weiteres Spielgerät zur Verfügung ist das Spiel abubrechen und ein

Mit Herausgabe dieses Regelwerkes sind frühere Regelwerke hinfällig.  
Ligaregeln Stand 10.03.2025

- Wiederholungstermin zu vereinbaren. Kann keine Einigung erzielt werden setzt die Ligaleitung einen Termin fest.
20. Entscheiden die Team-Captains das Spiel zu beenden, kann kein Protest gegen die Wertung dieses Spieles eingelegt werden.
  21. Ist ein Satz nach 20 Runden (60 Darts) nicht beendet, wird von jedem der beteiligten Spieler ein Dart auf das Bull geworfen. Der Spieler dessen Dart näher am Bull ist oder als einziger das Bull trifft, gewinnt den Satz. Stecken beide Darts gleich weit vom Bull entfernt oder stecken im Bull (einschließlich dem Bullseye) werden die Darts gezogen und der Wurf wiederholt.
  22. **Ausbullen im Einzel:** Der Spieler, der den Satz begonnen hat, beginnt auch das Ausbullen. Im Falle einer Wiederholung beginnt der Gegenspieler. Sind weitere Wiederholungen erforderlich wird in gleicher Weise fortgesetzt.
  23. **Ausbullen im Doppel:** Kommt es im Doppel zum Ausbullen, beginnt wie im Einzel die Person, die den betreffenden Satz begonnen hat. Geht es in die Verlängerung wirft sein Doppel – Partner. Ist auch dann noch keine Entscheidung herbeigeführt, wird das Ausbullen in gleicher Reihenfolge bis zur Entscheidung fortgesetzt.

## **9. Fouls und unsportliches Verhalten**

1. Wiederholtes ablenkendes Verhalten, wenn der Gegner wirft.
2. Wiederholtes übertreten der Abwurflinie
3. Wiederholtes absichtliches verzögern des Spieles.
4. Wiederholtes unsportliches Benehmen zb. Beleidigungen oder Körperliche Angriffe
5. Wiederholter Missbrauch des Spielgerätes

Bei Erkennen eines Fouls, ist das laufende „Leg“ abubrechen und der Gegner hat diese gewonnen. Bei Unstimmigkeiten zwischen den Spielern, entscheiden die TC' s. Nachgewiesene Fehlverhalten können von der Ligaleitung mit Sperren oder ähnliches (im schlimmsten Falle mit Disqualifikation) geahndet werden.

## **10. Spielverlegung**

1. Grundsätzlich ist der Spielplan für alle Teams bindend.
2. Zu Ausnahmen kann es kommen, wenn, gravierende Wetterbedingungen wie Eis und Schnee oder unvorhergesehene oder maßgebliche Krankheitsfälle vorliegen
3. Ein generelles Anrecht auf eine Spielverlegung besteht nicht.
4. Das Verlegen eines Ligaspieles ist freiwillig.
5. Eine Anfrage auf Spielverlegung muss 24 Stunden vor Spielbeginn gestellt werden und muss der Ligaleitung von beiden Team-Captains bestätigt werden.
6. 4 Wochen vor Saisonende ist eine Spielverlegung nicht möglich.

## **11. Pokale, Urkunden**

1. Es werden keine Pokale vergeben. Das dadurch eingesparte Geld wird in die Preisgelder investiert.
2. Die Plätze 1 bis 3 erhalten eine Urkunde.
3. Eine Aufstellung der Bestleistungen ist über das Online-Portal von 2K einzusehen

## **12. Kosten und Preisgelder**

1. Die Beträge sind in der anhängenden Finanzordnung festgehalten und können dort eingesehen werden.

## **13. Strafen**

1. Nicht fristgerecht gezahltes Startgeld, führt zum Entzug der Teilnahmeberechtigung.
2. Nicht fristgerecht gezahlte Nachmeldegebühr führt zum Entzug der Spielberechtigung.  
( **Die Nachmeldegebühr muss 24 Stunden vor Spielbeginn gezahlt werden ansonsten ist der Spieler nicht Spielberechtigt** )

Mit Herausgabe dieses Regelwerkes sind frühere Regelwerke hinfällig.  
Ligaregeln Stand 10.03.2025

3. Nicht fristgerecht gezahlte Teamwechselgebühr führt zum Entzug der Spielberechtigung.  
( **Die Nachmeldegebühr muss 24 Stunden vor Spielbeginn gezahlt werden ansonsten ist der Spieler nicht Spielberechtigt** )
4. Zweimaliges nicht Antreten führt zur Disqualifikation.
5. Wiederholtes unsportliches Verhalten, Seitens eines Teams, Personals oder anderer Gäste führt zur Disqualifikation. Siehe Punkt 9.4
6. Spielt ein Spieler mehr als 4 Spiele, wird das gesamte Spiel als verloren gewertet. Es darf nicht wiederholt werden.

#### **14. Saisonende**

1. Mit Übergabe der Urkunden und Preisgelder ist die Saison beendet und die Mitgliedschaft in der FTL ist beendet.

#### **15. Auf und Abstieg**

1. Nach Beschluss der Team-Captain – Sitzung ist der Ligaleiter berechtigt, Teams die Aufgestiegen sind, unter neuem Namen Melden und in denen die Hälfte der alten Spieler gemeldet werden, in eine höhere Gruppe zu setzen. Ein Nachmelden weiterer früherer Spieler wird nicht gestattet.
2. In der Regel steigen die ersten beiden Teams in einer Ligagruppe in die nächsthöhere Liga auf und die beiden letztplatzierte Teams in die nächstniedrigere Liga ab.

#### **16. Schlusswort**

Damit ein reibungsloser Ablauf des Ligabetriebes und der einzelnen Spiele gewährleistet ist, appelliert die Ligaleitung an ein faires und sportliches Verhalten der einzelnen Teams und dessen Spieler. Bei Nichteinhaltung des Regelwerkes oder bei Bekanntwerden von unsportlichem Verhalten ist mit Sanktionen Seitens der Ligaleitung zu rechnen. Daher bitte bei Unstimmigkeiten immer an die Ligaleitung wenden. Die Entscheidungen der Ligaleitung sind bindend. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mit Herausgabe dieses Regelwerkes sind frühere Regelwerke hinfällig.  
Ligaregeln Stand 10.03.2025

### **FTL – Finanzordnung / Stand 22.07.2024**

Für die Teilnahme in der Freien Taunus Dart-Liga sind die in Folge aufgeführten Gebühren zu entrichten.

#### **Teilnahme - Gebühren**

Teammeldung.....	80,00 €
Nachmeldung eines Spielers.....	10,00 €
Teamwechsel eines Spielers.....	15,00 €
Bearbeitungsgebühr.....	50,00 €

**Die Heimmannschaft trägt die Spielkosten**

#### **Gebühren nach Entzug der Teilnahme- oder Spielberechtigung**

Erneute Meldung des Teams.....	100,00 €
Erneute Spielermeldung für das gleiche Team.....	8,00 €
Erneute Anmeldung nach Teamwechsel.....	15,00 €

**Wird eine Zustellung der Tabelle auf dem Postweg gewünscht, wird eine zusätzliche Gebühr fällig.**

**Anzahl der Spieltage mal des zum Zeitpunkt notwendigen Portos.**

**Der Betrag wird von den betreffenden Teams nach Meldeschluss eingefordert.**

#### **Preisgelder**

Preisgelder werden in jeder Gruppe nur vom 1 bis zum 5 Platz Ausgezahlt!!!

#### **Prämie für die Bestleistungen:**

Wurde mit Team-Captain – Sitzung vom 30.01.2024 abgeschafft.....	0,00 €
--	--------