

MÜNCHNER DART UNION

1. Allgemeine Teilnahmebedingungen:

A.) Spielvariationen in den einzelnen Klassen:

A-Liga:	501 Double Out ohne Rundenbegrenzung
B-Liga:	501 Master Out ohne Rundenbegrenzung
C-Liga:	301 Master Out ohne Rundenbegrenzung
D-Liga:	301 Single Out ohne Rundenbegrenzung

B.) Anmelde Voraussetzungen

1. Ein Team muss mindestens aus 4 Spielern bestehen.
2. Bei einer Anmeldung eines Teams, muss das Startgeld, die Lichtbilder sowie der Unkostenbeitrag der Spieler vorliegen bzw. nachgewiesen werden. Anmeldungen ohne den obengenannten Nachweis werden nicht zur aktuellen Saison zugelassen.

C.) Spielerqualifikation:

1. Grundvoraussetzung zur Teilnahme am Spielbetrieb in der Dart-Liga ist die Mitgliedschaft in der MDU!
2. Spieler dürfen nur für ein Team spielen, unter dem Sie für die Saison gemeldet sind. Hierzu müssen Sie auf der Teamanmeldung persönlich unterschreiben.
3. Ein Spieler darf während der laufenden Saison das Team nicht wechseln. Dies ist erst zur darauffolgenden Saison möglich.
4. Bei Anmeldung eines Teams gilt folgende Regelung: Die Mannschaft wird nach Spielklasse der einzelnen Teamspieler, in die jeweilige berechnete Klasse eingestuft.

Werden innerhalb der laufenden Saison mehrere Höherklassige nachgemeldet, so dass das Team nicht mehr in der berechtigten Klasse spielen dürfte, so werden diese Spieler für die komplette Saison gesperrt.

5. Nachmeldungen sind unter Angaben von Name, Datum, Adresse und Unterschrift möglich. (siehe Antrag auf Spielerpass)
 - a) Das Passbild muss innerhalb 7 Tage beim Sportwart eingegangen sein.
 - b) Gleichzeitig muss der Unkostenbeitrag an das Konto der MDU überwiesen werden.
 - c) Ein nachgemeldeter Spieler darf ein Ligaspiel ohne Ligaausweis antreten, muss sich aber mit einem Lichtbildausweis ausweisen.
 - d) Ab dem zweiten Spieltag ist der Spieler nur mit gültigem Ligaausweis spielberechtigt.
 - e) Sollte der Unkostenbeitrag oder das Passbild nicht innerhalb 7 Tagen bei uns eingetroffen bzw. bezahlt sein, so werden die Spiele rückwirkend als verloren gewertet.
 - f) Ausgenommen von dieser Regelung sind die letzten zwei Spieltage vor Ende der laufenden Saison, d.h. Für die letzten zwei Spieltage ist keine Nachmeldung eines Spielers mehr möglich.

D.) Sportliche Voraussetzungen

1. Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten. Bull-Shooter-Automaten werden nicht zugelassen.
2. Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie folgenden Spezifikationen entsprechen: Die Darts müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die das steckenbleiben (in den Bohrungen) im Board's ermöglichen und dürfen ein Gesamtgewicht (inkl. Schaft & Spitze) von 22 Gramm (pro Dartpfeil) nicht überschreiten.
3. Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 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 Bull Eye – Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Bull Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmass von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmass ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt. Das Board muss bei Wettkämpfen mit einem 40 Watt Strahler beleuchtet sein. Das Board muss vor Spielbeginn von abgebrochenen Spitzen gesäubert werden.

E.) Termine

1. Spieltermine und Spielverlegungen sind verbindlich. Verlegungen von Spielterminen sind nur schriftlich und im beiderseitigen Einvernehmen der betroffenen Teams möglich. Der Sportwart sollte darüber mindestens 24 Stunden vor Spielbeginn von bei beiden TC's per E-Mail oder Telefon informiert werden.
2. Spielabsagen müssen ebenfalls mindestens 24 Stunden vor Spielbeginn beim Sportwart eingegangen sein.
3. Bei Unstimmigkeiten ist der Fixtermin gültig!
4. Es dürfen Spiele vorverlegt werden, auch die der letzten Spieltage.

2. SPIELBEGINN

1. Gespielt wird die jeweilige Disziplin auf zwei Gewinnsätze (best of three), gemäß des Spielplans 16 Einzel und 2 Doppel. Jeder Spieler darf nur einmal auf einer Einzelposition des Spielplans stehen.
2. Während des Spiels können zwei Ersatzspieler gegen zwei eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Das auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Paarung. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.
3. Jede Spielpaarung wird aufgerufen. Der aufgerufene Spieler hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide TC's überprüfen anhand des Spielberichts Bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen wurden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Wurflinie erscheint, wird er von beiden TC's letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Wurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen bevor das Spiel beendet ist.

4. Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit der richtigen Option gestartet wird. Wird festgestellt dass eine falsche Variante/Option gewählt wurde, wird sofort abgebrochen und wiederholt.
5. Der Spieler des Gastteams beginnt das Spiel. Den zweiten Satz beginnt der Spieler des Heimteams. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bull Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Derjenige Spieler beginnt denn dritten Satz, dessen Dartpfeil dem Bull Eye am nächsten ist. Sollten beide Spieler den gleichen Abstand zum Bull Eye getroffen haben, so muss noch einmal, von beiden geworfen werden.

3. Spielverlauf

1. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellem Spielbeginn ist das/die Sportgerät/e für die Gastmannschaft reserviert.
2. Wenn nicht mindestens 3 Spieler eines Team bis spätestens 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit angetreten sind, haben sie das Spiel „0:3 Punkte 0:18 Sätze“ verloren.
3. Sind 3 Spieler anwesend, dürfen trotzdem bis zu 6 Spieler eingetragen werden. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme der Regelung.
4. Jedem auf dem Spielberichtsbogen aufgeführten Spieler, der bei Beginn des Ligaspiels, noch nicht anwesend ist, ist das Spielen seines noch nicht aufgerufenen Spieles zu ermöglichen.
5. Vor Spielbeginn muss der Spielberichtsbogen spielfertig ausgefüllt werden. Es dürfen nur Spieler mit gültigem Spielerpass für das jeweilige Team Spielen (Ausnahme Nachmeldung). Die Pässe müssen zu Beginn des Spiels von den TC's kontrolliert werden.

4. Spielablauf

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. Alle drei Darts müssen in Richtung der Scheibe des Sportgeräts geworfen werden.
3. Alle Darts die in Richtung Sportgerät geworfen wurden gelten als „geworfen“, gleich ob sie punktgemäß registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: Wurf auf Bull Eye).
4. Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt.
5. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl. Können sich Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die TC's.
6. Verändert ein Spieler seinen Eigenen oder den Punktestand seines Gegners, so hat er das

Leg verloren.

7. Fouls sind:

- ablenkendes Verhalten während der Spieler wirft,
- ständiges Übertreten der Wurflinie
- absichtliches verzögern des Spieles,
- Missbrauch des Sportgerätes
- Unehrenhaftes und unsportliches Verhalten

Fouls können von den TC's geahndet werden. Eventuelle Proteste müssen auf der Rückseite des Spielberichts bogens mit Datum und Unterschrift beider TC's vermerkt werden. Die Ligaleitung entscheidet über diese Proteste. Spielberichtsbogen die von beiden TC's auf der Vorderseite unterschrieben sind, sind rechtskräftig. Nachträglicher Protest ist nicht möglich.

8. Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punkte anzeigen, muss die Partie abgebrochen und eventuell an einem Zweitgerät fortgesetzt werden.
9. Wenn mehrere Automaten zur Verfügung stehen, muss an zwei Automaten gespielt werden. Ausnahme: Beide Teams sind mit dem Spiel auf einem Automaten einverstanden oder der zweite Automat ist defekt.

5. Spielabschluss

1. Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen TC's den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.
2. Nach Spielende muss das Ergebnis per Fax oder Email, an die MDU gemeldet werden. Sollte das Ergebnis nicht binnen 3 Werktagen (d.h. spätestens Mittwoch) eingegangen sein, erhält das Heimteam eine Niederlage, die mit 0:3 Punkten und 0:18 Sätze gewertet wird.

6. Nichtantritt

1. Tritt ein Team unentschuldig nicht an, so hat es das Spiel, 0:3 Punkten und 0:18 Sätze verloren. Es werden für das nichtantretende Team 3 Punkte in der Tabelle abgezogen.
2. Ein Team das in der laufenden Saison 3-mal nicht zum Ligaspiel antritt, wird disqualifiziert und aus den Tabellen und Einzelspielerwertungen gestrichen.
3. Tritt ein Team aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann dieses sofort disqualifiziert werden.

7. Streitfragen

1. Sämtliche Streitfragen die die Liga betreffen, sind mit Hilfe des Ligavorstands zu regeln.
2. Streitfragen die Teams, in den Klassen und Gruppen betrifft, werden mit Hilfe des Ligavorstands und der jeweiligen TC's geklärt.
3. Vom Vorstand getroffene Entscheidungen sind nicht anfechtbar.

8. Schadenersatzansprüche

1. Die MDU übernimmt keine Schadensersatzansprüche oder Verantwortung gegenüber Spielern oder Dritten denen Schaden entstanden ist.

9. Internetauftritt der MDU

1. Jeder Spieler der bei der Münchner Dart Union gemeldet ist bzw. spielt ist gleichzeitig mit seiner Meldung einverstanden, dass sein Foto mit Name öffentlich zugänglich gemacht wird.
2. Dies gilt auch für Einzel- und Gruppenfotos sowie .Live-Übertragungen von allen Veranstaltungen der MDU.
3. Es bestehen keine rechtlichen Ansprüche auf Entgeltzahlungen oder Wiedergutmachungen für diese öffentlichen Auftritte.
4. Sollte ein Spieler gleichzeitig auch Inhaber eines Veranstaltungsortes der MDU sein, so wird auch seine Adresse veröffentlicht.

10. Salvatorische Klausel

Sollte eine oder mehrere Regeln bzw. Bestimmungen gegen geltendes Recht verstoßen, verlieren die anderen Regeln oder Bestimmungen nicht an Wirkung.

11. Ehrenkodex

Die MDU sieht Fair Play und Respekt vor dem Gegner und den anderen Mitmenschen als eine Grundvoraussetzung im Dartsport.

12. Abkürzungen

MDU = Münchner Dart Union

TC = Teamcaptain