

Mülheimer Steel Dart Liga



Ligaspielordnung

(Fassung vom 18.05.2016)

[Zweck und Abgrenzung der MSDL-Ligaspielordnung]

- (1) Die MSDL -Ligaspielordnung enthält einheitliche und für alle Teilnehmer allein verbindliche Vorschriften und Regeln für den Ligaspiel- und Turnierbetrieb innerhalb der MSDL, in Anlehnung an die bestehenden Richtlinien des Nordrhein-Westfälischen-Dartverbandes (NWDV).
- (2) Soweit Fragen zu der MSDL -Ligaspielordnung nicht geregelt sind, gelten die Bestimmungen des NWDV.
- (3) Alle Teilnehmer am MSDL Ligaspiel- und Turnierbetrieb verpflichten sich automatisch zur Einhaltung der Ligaspielordnung.

[Zuständigkeit]

- (1) Für Ligaspiel- und Turnierbetrieb ist der Sportwart der MSDL oder eine von ihm beauftragte Person zuständig.
- (2) Die Zuständigkeit in Streitfällen wird innerhalb der MSDL Ligaspielordnung geregelt.

Teil 1: Spielanlagen, Spielorte und Sportgeräte

§1 [Dartboards]

- (1) Alle Dartboards müssen vom Type Bristle sein.
- (2) Das Board, an dem das Match ausgetragen wird, muss in einem bespielbaren Zustand sein.
- (3) Das gastgebende Team ist verpflichtet ein neuwertiges Board zur Verfügung zu halten.
- (4) Alle Dartboards müssen die Segmente „1 – 20“ enthalten.
- (5) Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).
- (6) Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (double).
- (7) Der äußere Teil des Zentrums zählt 25 Punkte (Ring).
- (8) Das Zentrum zählt 50 Punkte (Bull's Eye) und ist ein Doppel.
- (9) Alle Drähte welche Segmente trennen müssen flach am Dartboard angebracht sein.
- (10) Das Dartboard muss derart befestigt sein, dass die senkrecht gemessene Höhe von der Mitte des Bull's Eye bis zu einem Punkt, der auf gleiche Höhe mit dem Abwurfpunkt hinter der Standleiste (Oche) liegt, 1,73 m beträgt.
- (11) Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der „20“ schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
- (12) Standardmaße des Dartboards:

Double- und Treblingring	Innenmaß	8,0 mm
Durchmesser des „Bull's Eye“	Innenmaß	12,7 mm
Durchmesser des „Ring“	Innenmaß	31,8 mm
Entfernung vom äußeren Doppeldraht zum Mittelpunkt		170,0 mm
Entfernung vom äußeren Trebledraht zum Mittelpunkt		107,0 mm
Durchmesser zwischen den äußeren Doppeldrähten		340,0 mm
Durchmesser des gesamten Dartboards		451,0 mm

§2 [Punkte und Scoreerfassung]

- (1) Es muss eine Schreibtafel (oder eine ähnliche Einrichtung) für den Spieler deutlich sichtbar in Augenhöhe rechts oder links neben dem Board angebracht sein.
- (2) Der geworfene Score und der Punktstand muss für den Spieler deutlich lesbar vom Schreiber notiert werden.
- (3) Elektronische Hilfen sind zulässig, werden aber wie Dartautomaten behandelt.

§3 [Beleuchtung]

- (1) Bei allen Spielen muss das Board mit einem Minimum von 100 Watt beleuchtet werden. Der Strahler darf bis zu 1,50 m vom Board entfernt angebracht sein.
- (2) Die Beleuchtungskörper müssen so angebracht sein, dass ein Spieler, der an der Standleiste steht weder geblendet noch sonst in seinem Wurf beeinträchtigt wird.

§4 [Standleiste]

- (1) Eine Standleiste (Oche) ist Pflicht.
- (2) Die Standleiste muss 3,8 cm - 5,0 cm hoch und mindestens 61,0 cm lang sein. Sie muss an dem Punkt der Mindestwurfentfernung (parallel zur Boardoberfläche) angebracht sein. Die Entfernung der von dem Board abgewandten Seite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie senkrecht von der Oberfläche des Boards zum Boden muss 2,37 m betragen.
- (3) Die diagonale Entfernung vom Zentrum des Boards bis zur Rückseite der Standleiste auf Bodenniveau muss 2,93 m betragen.
- (4) Maße des Spielbereichs:

Höhe des Zentrums des Bull's Eye	1730 mm
Mindestwurfentfernung	2370 mm
Diagonale Entfernung Oche – Bull's Eye	2930 mm
Mindesthöhe der Standleiste (Oche)	38 mm
Mindestlänge der Standleiste (Oche)	610 mm
Seitlicher Mindestabstand vom Bull's Eye zur Wand	900 mm
Seitlicher Mindestabstand zweier Boards von Bull's Eye zu Bull's Eye	1800 mm
- (5) Der Spieler hat das Recht, vor Spielbeginn eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste (Oche) vom Board zu verlangen.

§5 [Spielorte]

- (1) Spielort kann jede größere Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage entsprechend dieser Ligaspielordnung zu installieren.
- (2) Die Spielstätten sollten möglichst mit mindestens 2 Boards ausgestattet sein.
- (3) Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass der Spielablauf nicht durch andere Aktivitäten gestört oder beeinträchtigt wird.
- (4) Für die Dauer eines Ligaspiels gilt im Spielbereich ein absolutes Handyverbot.

§6 [Darts]

- (1) Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind. Jeder Dart muss aus einer Metallspitze (Point), einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen.

Teil 2: Spielregeln

§7 [Der Wurf]

- (1) Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden.
- (2) Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, der Spieler beendet Leg, Set oder Match mit weniger als den drei ihm zur Verfügung stehenden Darts.
- (3) Ein Dart der aus dem Board herausfällt oder daran abprallt darf nicht wieder geworfen werden.
- (4) Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss losgeworfen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
- (5) Wünscht ein Spieler einen Dart aus einer Position zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die entlang der Rückseite der Abwurfleiste verläuft.
- (6) Solange sich ein Spieler im Wurfbereich aufhält, ist es dem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.
- (7) Verstößt ein Spieler gegen einen dieser Punkte, so wird er in Gegenwart seines Teamcaptains vom Schreiber verwarnet. Nach einer Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem erneuten Regelverstoß erzielt werden nicht.

§8 [Übungswürfe]

- (1) Jeder Spieler hat das Recht sich vor Beginn seines Matches gemeinsam mit seinem Gegner insgesamt eine Minute lang an dem Board, an dem das Match stattfinden soll, einzuwerfen.

- (2) An Boards, die beim Wurf der Spieler in deren Sichtbereich liegen, sind während des Matches keine Übungswürfe gestattet.

§9 [Punkte, Score]

- (1) Die erzielten Punkte werden nur dann gewertet, wenn die Spitze des Darts im zählbaren Bereich (vom äußeren Draht des Doppelrings nach innen hin) stecken bleibt oder die Oberfläche des Boards dauerhaft berührt, bis der Spieler die Darts wieder herausgezogen hat.
- (2) Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart eindringt bzw. dessen Oberfläche die Spitze dauerhaft berührt.
- (3) Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem der Score vom Schreiber registriert worden ist, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss den Wurf zu prüfen.
- (4) Nachdem die Darts aus dem Board gezogen worden sind, ist ein Protest bezüglich des erzielten Score's nicht mehr möglich.
- (5) Jeder notierte Score und jede Subtraktion müssen von Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Korrekturen bezüglich notierter Score's bzw. Subtraktion sind nur bis zum nächsten Wurf des betreffenden Spielers möglich.
- (6) Der werfende Spieler kann den Schreiber (und nur diesen) nach der geworfenen Punktzahl (Score) fragen oder sich bei ihm erkundigen, wie hoch die Restpunktzahl ist. Der Schreiber muss dem Spieler wahrheitsgemäß antworten, darf ihm jedoch keine Angaben über die Art und Weise, wie das Leg zu beenden ist machen, d.h. er muss dem Spieler die Restpunktzahl als Zahlenwert nennen (z.B. „40“ und nicht „Doppel 20“).
- (7) Der Spieler, der zuerst seine Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null reduziert, ist Gewinner des Leg's.
- (8) Nach Beendigung des Leg's, Sets oder Matches durch das Zeichen des Schreibers („Game Shot“) sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion nicht mehr zulässig.
- (9) Der Schreiber (= Boardschiedsrichter) ist Obmann für Streitigkeiten, die während des von ihm geschriebenen Spiels entstehen. Er kann bei Bedarf mit den beteiligten Teamcaptains Rücksprache halten, bevor er seine Entscheidung trifft.

§10 [Beginn und Beendigung des Spiels]

- (1) Bei allen Spielen wird „straight in, double out“ gespielt, d.h. ein Leg beginnt ohne Doppel, muss aber mit einem Doppel beendet werden.
- (2) Das Zentrum der Scheibe (Bull's Eye) zählt 50 Punkte. Hat ein Spieler 50 Punkte Rest, kann er das Leg durch einen Treffer im Bull's Eye beenden (Doppel 25).
- (3) Es gilt die „Bust-Regel“. Sie besagt, dass ein Spieler, der mehr punktet als er Rest hat (bzw. genauso viel ohne Schlußdoppel oder soviel, dass nur noch ein Punkt übrigbleiben würde), einen ungültigen Wurf (Bust) erzielt hat. Der Spieler bleibt auf der Restpunktzahl, die er vor dem ungültigen Wurf hatte.
- (4) Der Schreiber gibt nur dann durch ein deutliches Zeichen zu erkennen, dass ein Leg, Set oder Match beendet wurde, wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Erst das Zeichen des Schreibers beendet Leg, Set oder Match. Die Darts dürfen erst nach dem Zeichen des Schreibers aus dem Board gezogen werden.
- (5) Wirft der Spieler, nachdem er das benötigte Doppel bereits getroffen hat, irrtümlich einen Dart nach, zählen die damit erzielten Punkte nicht, da das Leg, Set oder Match durch den vorherigen Dart bereits beendet wurde.

§11 [Allgemein]

- (1) Alle an einem MSDL -Ligaspiel bzw. MSDL Turnier beteiligten Spieler haben sich an die Ligaspielordnung zu halten.
- (2) Erscheint ein Spieler (bzw. ein Komplettes Doppel) nicht binnen 3 Minuten nach Beendigung des vorangegangenen Matches an dem betreffenden Board zum anstehenden Match, oder spielt er (bzw. es) dieses nicht zu Ende, so wird dieses für den (bzw. die) Gegner gewertet. Einzige Ausnahme bildet die Pause zwischen Einzeln und Doppeln, die bis zu 15 Minuten dauern darf.

- (3) Im Spielbereich dürfen sich nur Schreiber und die am Match beteiligten Spieler aufhalten.
- (4) Vor dem werfenden Spieler darf sich nur der Schreiber aufhalten. Er muss seine Bewegungen während des Wurfes auf ein Minimum reduzieren, sowie lautes rechnen und ungefragtes Ansagen der Restpunktzahl bzw. der geworfenen Punkte unterlassen.
- (5) Sollte ein Schreiber sich nicht an §11(4/7) halten, kann er durch Absprache beider Teamcaptains mit den Spielern während eines Matches ausgetauscht werden.
- (6) Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegners mindesten 60 cm hinter diesem aufhalten.
- (7) Im Spielbereich ist für alle Beteiligten während des Matches das Rauchen untersagt.
- (8) Während eines Matches müssen sich alle Anwesenden ruhig verhalten. Nur der Werfer darf Fragen an den Schreiber stellen. Zwischenrufe, insbesondere das Zurufen der Restpunktzahl oder von Ratschlägen zum Ausmachen, von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind nicht erlaubt.
- (9) Spieler oder Schreiber dürfen den Spielbereich während eines Matches nur verlassen, wenn
 - (a) während des Matches ein Schaden am Sportgerät (Dart) des Spielers auftritt. Ihm sind dann 3 Minuten zu gewähren, um das Sportgerät (Dart) zu reparieren oder auszutauschen;
 - (b) während des Matches außergewöhnlicher Umstände eintreten, so muss ihm dies mit Zustimmung der Spieler bzw. des Gegners für 5 Minuten gewährt werden.
- (10) Jeder Spieler der gegen §11(6/7/8) dieser LSO verstößt, wird im Beisein seines Teamcaptains vom Schreiber verwarnet. Jeder weitere Verstoß führt zu einer sofortigen Disqualifikation des Spielers oder Teams.
- (11) Ist ein Spieler oder Team in Angelegenheiten verwickelt, die den Dartsport und das Ansehen der MSDL in Misskredit bringen, kann der Sportwart in Absprache mit dem Gesamtvorstand Maßnahmen gegen den Spieler oder das Team ergreifen.

§12 [Verstöße]

- (1) Verstöße gegen die §§1-6 (Teil 1: Spielanlagen, Spielorte, Sportgeräte) und die §§7-11 (Teil 2: Spielregeln) können vom Sportwart, nach Absprache mit dem Gesamtvorstand, geahndet werden.
- (2) Es wird in der Regel ein strenger Verweis durch die Ligaleitung ausgesprochen, verbunden mit der Auflage, die Anforderungen bis zum nächsten Spieltag zu erfüllen bzw. die Verstöße zu unterlassen.

Teil 3: Spielablauf

§13 [Allgemeines]

- (1) Der Spielablauf ist einheitlich für alle Klassen/Gruppen der MSDL, sofern dies nicht ausdrücklich anders festgehalten ist.

§14 [Spielablauf im Einzelnen]

- (1) In der MSDL werden zwanzig Einzel gespielt.
- (2) Jede der zwanzig Partien ist ein Spiel 501-best-of-three.
- (3) Jede gewonnene Partie bedeutet einen Punkt für das entsprechende Team (maximal 20 Punkte).

§15 [Spielvorbereitung]

- (1) Der Teamcaptain der Gastgeber hat dafür Sorge zu tragen, dass die Spielbedingungen entsprechend dieser Ligaspielordnung geprüft sind.
- (2) Vor Matchbeginn (Ausnahme siehe Spielablauf Doppel) tragen die jeweiligen TC's unabhängig voneinander die ersten vier Spieler(innen) nur in Runde 1 (Spiel 1-4) ein. Die Aufstellung des gegnerischen TC's wird dann auf den eigenen Spielberichtsbogen übernommen.
- (3) Kommt es zu einem dritten Satz, so wird das Anwurfrecht über Bullwurf entschieden

- (4) Vor dem Anwurf überprüfen beide Teamcaptain die Spielberechtigung der gegnerischen Spieler anhand der Spielerlisten. Sollte ein Spieler nicht auf der aktuellen Spielerliste stehen (da die Meldung des Spielers erst kurz vor dem Spiel erfolgte), regelt das weitere Vorgehen der §21(4).
- (5) Die **Auflistung der Doppel(entfällt)** erfolgt nach Absolvierung aller Einzel entsprechend §15(2+5).

§16 [Spielereinsatz/ Spielablauf]

- (1) Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die die unter §21 gestellten Anforderungen erfüllen.
- (2) **Ein Team muss mit mindestens 4 Spielern antreten, ist dies nicht der Fall, wird das Spiel mit 0:1 Punkten und 0:2 Legs für das gegnerische Team gewertet. (Ergebnis: In jedem Block wird ein Spiel mit 0:1 Punkten und 0:2 Legs für das gegnerische Team gewertet, was in der Gesamtwertung ein minus vom 0:5 Punkten und 0:10 Legs ergibt.)**
- (3) **Spielablauf Einzel**
 - 3.1 Jede(r) Spieler(in) kann mind. 1mal (Runde 1) und max. 5 mal im Einzel spielen.
 - 3.2 Ab Runde 2 (Spiele 5-8 / 9-12 / 13-16 / 17-20) hat der TC eines Teams die Möglichkeit zu wechseln. Der/die ausgewechselte Spieler(in) dürfen weiterhin im Einzel eingewechselt werden.
 - 3.3 Die Auswechslung erfolgt während des Matches und muss dem gegnerischen TC vor Beginn der nächsten Runde angezeigt werden. Beide TC´s tragen den Namen und die *MSDL* -Nr. in ihrem Spielberichtsbogen ein.
Beispiel: In Runde 2 wird Tobi Treffnix für H1 eingewechselt. Dementsprechend schreiben beide TC´s auf ihrem Spielberichtsbogen (bei Spiel 6), in das leere Feld neben H1, den Namen (Tobi Treffnix) und die *MSDL* -Nr. (1234..) ein. Entsprechend gilt dies für alle weiteren Wechsel. Sollten die Hauptspieler(innen) nicht ausgewechselt werden, bleiben die Felder leer.
 - 3.4 Die Auswechslung eines/einer Spielers/Spielerin in Runde 1 kann nur in Ausnahmefällen erfolgen. Dies wäre z.B. das ein(e) Spieler(in) den Spielort aus dringenden Gründen verlassen muss oder sich vorher so verletzt, das eine Teilnahme am Spiel nicht möglich ist. Die Auswechslung kann nur mit Absprache des gegnerischen TC´s erfolgen und muss auf der Rückseite des Spielberichts bogens mit Begründung vermerkt und von beiden TC´s unterschrieben werden. Diese(er) Spieler(in) ist dann für dieses Match nicht mehr spielberechtigt.
- (4) **Spielablauf Doppel (entfällt)**
 - 4.1 Die Doppel werden nach den Einzel, vom den jeweiligen TC´s unabhängig voneinander auf den Spielberichtsbögen eingetragen. Die Aufstellung des gegnerischen TC´s wird dann auf den eigenen Spielberichtsbogen übernommen.
 - 4.2 Jede(r) Spieler(in) darf in einem Match nur einmal im Doppel aufgestellt werden.
 - 4.3 Nach Beginn der Doppel sind keine Wechsel der Spieler(innen) mehr möglich. Die Ausnahme wäre z.B. das ein(e) Spieler(in) den Spielort aus dringenden Gründen verlassen muss oder sich so verletzt, das eine Teilnahme am Spiel nicht möglich ist. Die Auswechslung kann nur mit Absprache und Zustimmung des gegnerischen TC´s erfolgen und muss auf der Rückseite des Spielberichts- bogen mit Begründung vermerkt und von beiden TC´s unterschrieben werden. Diese(er) Spieler(in) ist dann für dieses Match nicht mehr spielberechtigt.

(5) **Spielablauf Teamgame (entfällt)**

Entfällt

(6) **Spielmodus und Ablauf Allgemein**

6.1 Im Einzel **und Doppel (entfällt)** wird 501 best of three double out gespielt.

6.2 Bei den Einzeln werden zwei Spiele, auf zwei Boards, parallel ausgetragen. Beide Spielboards dürfen unmittelbar nebeneinander liegen.

6.3 Der Spieler vom Heimteam hat Anwurfrecht.

Gleiches gilt auch für die Doppel (entfällt)

6.4 Jedes Team schreibt an einem Board. Welches Team an welchem Board schreibt, sprechen die TC´s vor dem Match ab.

6.5 Es ist nicht gestattet während eines Spieles sich unmittelbar neben den Spielboards einzuwerfen. Ausnahme gilt für Spieler(innen), dessen Spiel aufgerufen wurde.

6.6 Nach Aufruf eines Spieles, hat jede(r) Spieler(in) max. neun Darts zum einwerfen.

(7) Sollte ein Team mit weniger als den notwendigen Spielern antreten, so darf es den freien Platz über Losentscheid besetzen.

(8) Setzt ein Team einen spielberechtigten Spieler ein, der aber zu Beginn seines Spieles nicht anwesend ist, so wird dieses Spiel mit 2:0 für das gegnerische Team gewertet.

(9) Kann ein Team die unter Punkt (2) genannte Anforderung nicht erfüllen, so gilt die gesamte Begegnung als verloren und wird mit 0:20 Punkten und 0:40 Sätzen gegen dieses Team gewertet.

§17 [Spielberichte]

(1) Jedes Team ist verpflichtet, spätestens 3 Tage nach Spielende das Ergebnis per Mail, SMS oder Fax vollständig an den zuständigen Sportwart zu senden.

(2) Jeder Spielbericht ist gut leserlich mit Namen, Vornamen und Spielernummern der Spieler auszufüllen. Desweiteren sollten alle Ergebnisse gut leserlich und mit Ziffern geschrieben sein.

(3) Unvollständig ausgefüllte, verspätet eingehende, nicht normgerecht ausgefüllte oder nicht eingehende Spielberichte werden nach Ablauf der Einreichungspflicht mit Punktabzug geahndet.

(4) Letzter Abgabetermin des Spielberichts an den Sportwart, ist der dritte Tag nach Spielende.

Teil 4: Spielberechtigung

§18 [Vereine]

(1) Spielberechtigt sind Vereine und Spielergemeinschaften die Ihren Spielort in Mülheim haben.

(2) Spielergemeinschaften können sich aus Spielern der Vereine und nicht organisierten Spielern zusammensetzen.

§19 Spielergemeinschaften ist entfallen

§20 [Teams]

(1) Jeder Verein und jede Spielgemeinschaft sind berechtigt mehrere Teams zur Teilnahme am Ligaspielbetrieb zu melden. An einem Spielort dürfen aus organisatorischen Gründen nicht mehr als 4 Teams spielen.

(2) Spätestens zum Ligameldeschluss legt jedes Team dem Sportwart eine Spielerliste vor, in der alle Mitglieder eines Teams unter Angabe von Name, Vorname und Spielernummer (falls vorhanden) aufgeführt sind. Falls seitens des Sportwartes weitere Angaben gefordert sind, so sind diese wahrheitsgemäß auszufüllen.

- (3) Jedes Team muss mindestens 4 Spieler melden. Nach oben ist die Anzahl der Spieler pro Team nicht begrenzt.
- (4) Neuanmeldungen und Wechsel im Laufe der Saison sind zu den in §23 aufgeführten Bedingungen möglich.

§21 [Spieler]

- (1) Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die auf der aktuellen Spielerliste aufgeführt und den Vermerk „spielberechtigt“ haben.
- (2) Jeder Teamcaptain ist verpflichtet die Spielerauflistung seines Teams bei Ligaspielen mit sich zu führen und auf Bedarf dem gegnerischen Teamcaptain vorzulegen.
- (3) Die Kontrolle der Spielberechtigung obliegt dem gegnerischen Teamcaptain.
- (4) Kann ein Teamcaptain die Spielberechtigung eines Spielers anhand der Spielerliste nicht nachweisen, so kann der gegnerische Teamcaptain einen Identitätsnachweis mittels eines amtlichen Dokumentes mit Lichtbild fordern. Dies ist von beiden Teamcaptain auf der Rückseite des Spielberichtes zu vermerken. Die Spielberechtigung wird nach Abgabe der Spielberichte vom Sportwart geprüft und bei Fehlverhalten auch ohne gegnerischen Protest geahndet.
- (5) Bei Einsetzen eines nicht spielberechtigten Spielers wird das jeweilige Spiel mit 2:0 für den gegnerischen Spieler gewertet und der eingesetzte Spieler mit einer Spielsperre belegt.

§22 [Teamcaptain]

- (1) Jedes Team muss dem Sportwart einen Teamcaptain unter Angabe dessen vollständiger Anschrift und Telefonnummer benennen.
- (2) Der Teamcaptain ist in der Liga der offizielle Vertreter seines Teams und somit verpflichtet an Sitzungen teilzunehmen, die vom Sportwart oder anderen offiziellen Personen im Zusammenhang mit dem Ligaspielbetrieb einberufen werden. Sollte er verhindert sein hat der Teamcaptain einen Stellvertreter zu benennen, der sein Team auf der Sitzung vertritt.
- (3) Der Teamcaptain ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

§23 [Teamwechsel und Neuanmeldungen]

- (1) Bei Wechsel eines Spielers zu einem Team eines anderen Vereins oder einer anderen Spielgemeinschaft innerhalb der MSDL ist das neue Team verpflichtet, diesen Spieler unter Angabe von Name, Vorname, Spielernummer, bisheriges Team und bisheriger Verein/Spielgemeinschaft der Ligaleitung zu melden.
- (2) Teamwechsel (wie unter Punkt 1 genannt) sind bis zum Ende der Hinrunde möglich.
- (3) Bei Wechsel eines Spielers zu einem anderen Team innerhalb eines Vereins/einer Spielgemeinschaft ist dieser wie unter Punkt (1) genannt zu melden.
- (4) Teamwechsel (wie unter Punkt 3 genannt) sind nur in der Hinrunde erlaubt. Spieler die in der Rückrunde wechseln, sind für die restliche Saison gesperrt.
- (5) Der Wechsel eines Spielers zu einem anderen Team ist während der Saison nur einmal möglich mit einer Sperre von 2 Spieltagen.
- (6) Neue Spieler (Neuanmeldungen) sind dem Sportwart wie unter Punkt (1) genannt zu melden. Neuanmeldungen sind nur bis zum Ende der Hinrunde möglich.
- (7) Spieler die während einer Saison aus einem Team ausscheiden (ohne sofortigen Wechsel zu einem anderen Team) können in der laufenden Saison nicht wieder für ein Team des Vereins/der Spielgemeinschaft gemeldet werden.
- (8) Das Ausscheiden eines Spielers ist von dem betreffenden Verein/der betreffenden Spielgemeinschaft umgehend dem Sportwart zu melden.

Teil 5: Ligaaufbau

§24 [Einteilung und Spielmodus]

- (1) Sofern auf der jährlichen Teamcaptainsitzung (Delegiertenversammlung)(entfällt) nichts anderes beschlossen wird, werden die Teams Gruppen zugelost. Anzahl und Stärke der Gruppen richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Teams.
- (2) Die Auslosung welches Team in welcher Gruppe spielt, erfolgt auf der **Teamcaptainsitzung (Delegiertenversammlung).(Entfällt)**
- (3) Sollte ein Verein/eine Spielgemeinschaft mehr als ein Team gemeldet haben, gibt es keine Setzliste, d.h. die Teams können auch in eine Gruppe gelost werden
- (4) In den Gruppen wird Round Robin (jeder gegen jeden) mit Hin- und Rückspiel gespielt.

§25 [Endrunde]

- (1) Wer und wie viele Teams die Endrunde erreichen, ergibt sich aus der Anzahl der Gruppen.
- (2) Genaueres bezgl. der Endrunde wird auf der jährlichen Teamcaptainsitzung (Delegiertenversammlung) entschieden.
- (3) Ablauf

Allgemein:

- Die Plätze 1-2 jeder Gruppe qualifizieren sich für die Endrunde.
- Die vier Teams spielen im Halbfinale die Finalisten aus.
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen die Plätze 3+4 und die Sieger die Plätze 1+2 aus.
- Alle Spiele finden am Endrundenspieltag statt.
- Es wird nach dem Spielplan und den Regeln der Gruppenphase gespielt.
- Sollte ein Team das zehnte Spiel gewinnen, ist das Match beendet.

Halbfinale:

- Die Paarungen im Halbfinale ergeben sich aus den Viertelfinalspielen wie folgt:

HF 1	Sieger Gruppe A	-	Zweiter Gruppe B
HF 2	Sieger Gruppe B	-	Zweiter Gruppe A

Spiel um Platz 3+4:

- Die Paarung ergibt sich aus den Halbfinalspielen wie folgt:

	Verlierer HF 1	-	Verlierer HF 2
--	----------------	---	----------------

Finale:

- Die Paarung ergibt sich aus den Halbfinalspielen wie folgt:

	Sieger HF 1	-	Sieger HF 2
--	-------------	---	-------------

Nichtantreten:

- Sollte ein qualifiziertes Team zu einem Spiel in der Endrunde nicht antreten oder auf das Spiel verzichten, ist das betroffene Team für die Teilnahme an der Endrunde in der nächsten Saison gesperrt. Sofern das Team in der nächsten Saison nicht in einer Vierergruppe spielt, rücken alle anderen Teams einen Platz auf und das Nächstplatzierte Team nach. Sollte das Team in einer Vierergruppe spielen, bleibt der Platz des betroffenen Teams im Viertelfinale offen.
- Sollte das Team im Spiel um den 3.+4. Platz oder im Finale nicht antreten oder auf das Spiel verzichten, wird es automatisch auf den vierten Platz gestuft. Alle anderen Teams rücken entsprechend einen Platz nach oben.

Teil 6: Ligaleitung

§26 [Ligaleitung]

- (1) Die Ligaleitung der MSDL besteht aus dem Sportwart und dem Gesamtvorstand der MSDL.
- (2) Der Sportwart hat dafür Sorge zu tragen das in der Liga die Ligaspielordnung eingehalten wird. Ferner ist er für einen reibungslosen Ablauf des Spielbetriebes und Informationsfluss zwischen ihm und den teilnehmenden Teams verantwortlich.
- (3) Nach jedem Spieltag erstellt der Sportwart eine Tabelle und schickt diese an die Mailadresse der gemeldeten Teams. Die Tabelle muss folgende Angaben beinhalten:
 - (a) Matchergebnisse des vergangenen Spieltages (Spiele, Leg's);
 - (b) Matchergebnisse eventueller Nachholspiele;
 - (c) Nächster Spieltag mit Paarungen;
 - (d) Spielverlegungen;
 - (e) Namen der Spieler die besondere Leistungen (High Scores = 180, Short Games <= 18 Darts und High Finishes >= 101 Punkte) erzielt haben;
 - (f) Adressenänderungen;
 - (g) Wechsel- und Neuanmeldungen.
- (4) Die Tabelle muss folgende Form aufweisen:
 - Spalte 1: Aktuelle Platzierung
 - Spalte 2: Platzierung am vorangegangenen Spieltag
 - Spalte 3: Name des Teams
 - Spalte 4: Anzahl der absolvierten Matches
 - Spalte 5: Anzahl der gewonnenen Matches
 - Spalte 6: Anzahl der unentschiedenen Matches
 - Spalte 7: Anzahl der verlorenen Matches
 - Spalte 8: Punkte resultierend aus den Matchergebnissen
 - Spalte 9: Spiele (Plus-Minus) und Differenz
 - Spalte 10: Leg's (Plus-Minus) und Differenz

Teil 7: Terminplanung, Spieltage

§27 [Saisondauer]

- (1) Die neue Saison beginnt mit dem ersten Spieltag des Rahmenterminplanes und endet ebenso.

§28 [Terminplanung]

- (1) Die Terminplanung für die MSDL obliegt dem Sportwart.
- (2) Die Spieltermine sind den teilnehmenden Teams spätestens 14 Tage vor Beginn der Saison zuzusenden.
- (3) Die Terminplanung muss derart gestaltet werden, dass kein Team durch das Ansetzen von Begegnungen in irgendeiner Form benachteiligt wird.
- (4) Kein Team hat das Recht, für die Planung Wünsche zu äußern, bezüglich der Spielstärke der Gegner.
- (5) Spielen zwei Teams aus einem Verein/einer Spielgemeinschaft in der selben Gruppe, so sind die Paarungen so zu wählen, dass diese Teams innerhalb der ersten beiden Spieltage der Hin- und Rückrunde gegeneinander anzutreten haben.

§29 [Spieltage]

- (1) Spieltag in der MSDL ist Freitags 19:30 Uhr, oder in der laufenden KW in dem der Ligaspieltag stattfindet.
- (2) Ausnahmen sind in §29 (2-5) aufgeführt.
- (3) Vereine/Spielgemeinschaften, die mehr als zwei Teams gemeldet haben, oder an deren Spielort mehr als ein Verein/eine Spielgemeinschaft spielt, können beim Sportwart die generelle Ansetzung der Spiele eines ihrer Teams auf einen anderen, festen Zeitpunkt beantragen.

- (4) Alle Teams können, nach Einigung mit der gegnerischen Mannschaft, beim Sportwart eine Spielverlegung beantragen. Diesem Antrag wird stattgegeben, wenn er nicht zu einer Verzerrung der Tabelle führt, aus der sich Nachteile für andere Teams ergeben.
- (5) **Anträge auf Spielverlegungen, sind mindestens 48 Stunden, spätestens 24 Stunden vor dem festgesetzten Termin von beiden Teamcaptains telefonisch an den Sportwart zu richten, nachdem bereits mit dem Gegner eine Einigung über den neuen Termin/Ort erzielt worden ist. Der Sportwart bestätigt diese Spielverlegung telefonisch oder schriftlich beiden TC's.**
- (6) An den letzten beiden Spieltagen der Saison ist keine Spielverlegung möglich.
- (7) Alle Spiele, einschließlich der verlegten Spiele, müssen vor den letzten beiden Spieltagen ausgetragen sein.

§30 [Verspätung, Nichtantreten]

- (1) Die maximal zulässige Verspätungszeit beträgt 30 Minuten nach dem offiziellen Anwurfzeitpunkt. Sollte die Begegnung bis zu diesem Zeitpunkt nicht angeworfen worden sein, gilt das gesamte Match für die verspätete Mannschaft als verloren.
- (2) Dies trifft auch dann zu, wenn zwei der mindestens drei erforderlichen Spieler zur offiziellen Anwurfzeit anwesend sind, der noch erforderliche dritte Spieler zum Zeitpunkt seines Spieles aber nicht erscheint.
- (3) Die sog. höhere Gewalt, wie z.B. Wetterbedingungen, Stau, Pannen o.ä., werden als Verspätungsgrund nicht akzeptiert.
- (4) Das Nichtantreten eines Teams wird gem. §31 dieser Ligaspielordnung geahndet.

Teil 8: Wertung

§31 [Wertung]

- (1) Die Wertung eines Matches obliegt in der Regel dem zuständigen Sportwart.
- (2) Bei Regelverstößen gröberer Art, wie z.B. unsportliches Verhalten, schädigendes Auftreten von Teams oder Spielern, usw. entscheidet der Gesamtvorstand über die Wertung.
- (3) Das Nichtantreten eines Teams wird mit 0:20 Spielen und 0:40 Leg's gegen dieses gewertet.
- (4) Tritt ein Team zum zweiten Mal unangekündigt nicht zu einem Match an, oder erscheint es wiederholt verspätet zu einem Match (siehe §30(1)), wird es aus der Wertung genommen. Alle bisherigen Matches des aus der Wertung genommenen Teams zählen nicht.
- (5) Tritt ein Team an den letzten beiden Spieltagen nicht an, wird es sofort ausgeschlossen und aus der Wertung genommen.
- (6) Zieht sich ein Team in der laufenden Saison aus der MSDL zurück, werden alle bis dahin ausgetragenen Spiele aus der Wertung genommen.

Teil 9: Proteste

§32 [Proteste gegen Spielereinsätze]

- (1) Proteste gegen Spielereinsätze sind grundsätzlich nur dann möglich und gültig, wenn der Teamcaptain der protestierenden Mannschaft die Spielerlisten bei der Überprüfung vor Spielbeginn tatsächlich eingesehen hat.
- (2) Proteste gegen Spielereinsätze sind vor Spielbeginn auf dem Spielbericht (Rückseite) zu vermerken. Wird danach „unter Protest“ weitergespielt, entsteht dem protestierenden Team dadurch kein Nachteil.

§33 [Proteste gegen Spielbedingungen]

- (1) Proteste gegen Spielbedingungen müssen spätestens bei Eintreten der irregulären Spielsituation (z.B. überlaute Musik, permanente Behinderung in den Würfeln, o.ä.) auf dem Spielbericht (Rückseite) vermerkt werden.

§34 [Behandlung von Protesten]

- (1) Über die Behandlung von Protesten entscheidet der Sportwart (ggf. nach Rücksprache mit dem Gesamtvorstand).
- (2) Proteste können nur dann behandelt werden, wenn:
 - (a) sie auf dem Spielbericht mit Datum, Uhrzeit und Unterschrift vermerkt sind;
 - (b) der Spielbericht spätestens am darauffolgenden Dienstag an den Sportwart abgeschickt wurde (Poststempel).

§35 [Einspruch gegen Entscheidungen]

- (1) Nach Eingang der Entscheidung steht es allen Beteiligten und indirekt Betroffenen zu, innerhalb einer Woche, Einspruch zu erheben. Dieser Einspruch muss schriftlich erfolgen.

Teil 10: Inkrafttreten der Ligaspielordnung

§36 [Inkrafttreten]

- (1) Diese Ligaspielordnung tritt mit dem 18.05.2016 in Kraft.

Strafen Katalog

Wiederholte Verstöße lt. §12 der MSDL -Ligaspielordnung	1 Punkt Abzug
Verstöße einzelner Spieler gegen die MSDL -Ligaspielordnung	Verwarnung oder 1-2 Spiele Sperre (je nach Art des Verstoßes)
Einsetzen eines Spielers mit Spielsperre	1 Punkt Abzug. Das Spiel wird mit 2:0 Legs/1:0 Sets für den Gegner gewertet
Einsetzen eines nicht spielberechtigten Spielers	2 Punkte Abzug. Das Spiel wird mit 3:0 Legs/1:0 Sets für den Gegner gewertet. Der Spieler erhält 1 Spiel Sperre.
Nicht erfolgte oder verspätete Übermittlung der Spielergebnisse an den Sportwart	2 Punkt Abzug für das jeweilige Team
Wiederholt nicht erfolgte oder verspätete Zusendung der Spielberichte an den Sportwart	2 Punkt Abzug für das jeweilige Team
Wiederholt nicht erfolgte oder verspätete Anträge auf Spielverlegung an den Sportwart	2 Punkt Abzug für das jeweilige Team
Unentschuldigtes Nichtantreten	25,-€ Strafe . Dieser Betrag ist innerhalb von 14 Tagen an ein Vorstandsmitglied zu zahlen. Erfolgt keine Zahlung in diesem Zeitraum, wird das Team von der laufenden Saison ausgeschlossen. Alle Spiele des betroffenen Teams werden aus der Wertung genommen und herausgerechnet.