

Betriebssport-Kreisverband Wuppertal e.V.



„Softdart“

Durchführungsbestimmungen

Nur gültig für den Bereich des Betriebssport-Kreisverband-Wuppertal e.V.

1.) Pflichtspielbetrieb

- a) die Anmeldung zum Pflichtspielbetrieb hat schriftlich zu erfolgen
- b) der Beginn der Pflichtspielrunde wird vom Sportausschuss Softdart festgelegt und ist den Vereinen vier Wochen vor Saisonbeginn mitzuteilen (siehe Rahmenterminplan)
- c) über die Anzahl der Mannschaften pro Klasse entscheidet der Sportausschuss Softdart
- d) Vereine, die in der letzten Spielzeit nicht am Pflichtspielbetrieb teilgenommen haben, spielen jeweils in der untersten Klasse. Sollte sich eine Mannschaft aus einem Verein abmelden, und sich einem anderen Verein anschließen, beginnt diese Mannschaft ihre Pflichtspiele in der untersten Klasse.

In Ausnahmefällen behält sich der Sportausschuss Prüfung und Entscheidung vor

- e) jeder teilnehmende Verein erhält rechtzeitig jeweils einen Spielplan für die Hin- und Rückrunde. In diesem Spielplan sind Spieltermine, Spielorte und Gegner aufgeführt. Die Spieltermine sind einzuhalten.

Die auf dem Spielplan zuerst genannte Mannschaft gilt als Heimmannschaft

- f) die Heimmannschaft und die Gastmannschaft haben für einen ordnungsgemäßen Spielablauf zu sorgen.

Hierzu gehören:

- Namen der Spieler in den Spielbericht eintragen
 - Aufstellung bezüglich Spielberechtigung überprüfen (Spielerpass)
 - Ergebnisse in den Spielbericht eintragen
 - Spielberichtsbogen von beiden Teamcaptain unterschreiben
- g) jeder Verein hat das Recht, an allen ausgeschriebenen Mannschaftswettbewerben mit einer beliebigen Anzahl von Mannschaften teilzunehmen. Das gleiche gilt für Einzelspieler in Einzelwettbewerben, soweit sie die Ausschreibungsvoraussetzungen erfüllen

2.) Allgemeine Regeln

2.1) Grundsätzliche Spielregeln

- a) die Darts dürfen ein Gewicht von max. 23 Gramm nicht überschreiten
- b) des Weiteren dürfen die Darts eine max. Länge von 30,5 cm nicht überschreiten
- c) die Höhe des Dartautomaten beträgt 1,73 m vom Bull's Eye gemessen
- d) die Wurfdistanz weist eine Weite von 2,37 m auf
(die Diagonale vom Bull's Eye zur Abwurfline beträgt 2,93 m)
- e) es wird auf einen Dartautomaten mit einer Turnierscheibe geworfen
(Double und Triple = 2 Loch Segment)
- f) der Dartautomat hat immer Recht
- g) geworfene Pfeile, die vom Gerät nicht registriert wurden, müssen vor dem Herausziehen abgedrückt werden
- h) nicht geworfene Darts, die zwischen Wurflinie und Automat fallen, dürfen wiederholt werden. Allerdings zählen Pfeile, die vom jeweiligen Spieler vor der Wurffreigabe des Gerätes geworfen werden, als verloren
- i) der Teamcaptain hat das Recht, vor Spielbeginn eine Überprüfung der Höhe des Dartautomaten und der Entfernung der Abwurfline zu verlangen

2.2) Beleuchtung

- a) bei allen Spielen muss das Board ausreichend beleuchtet werden. Zusätzliche Beleuchtungskörper müssen so angebracht sein, dass ein Spieler, der an der Abwurfline steht, nicht geblendet wird

2.3) Saisonbeginn

- a) die Team-Anmeldungen müssen zum genannten Termin (Rahmenterminplan) des auslaufenden Jahres dem Sportausschuss vorliegen

2.4) Das Spiel

- a) es werden vier Einzel (im Pokalwettbewerb fünf Einzel) und zwei Doppel (ein Einzel und/oder ein Doppel pro Spieler und Spieltag) gespielt.

Gespielt werden:

in der C-Liga:	2 Gewinnsätze „501 single out“
in der B-Liga:	2 Gewinnsätze „501 Master out“
in der A-Liga:	2 Gewinnsätze „501 double out“
in der Stadtliga:	3 Gewinnsätze „501 double out“
im Pokalwettbewerb:	2 Gewinnsätze „501 double out“

Es werden pro Spielbegegnung zwei Punkte vergeben.

Eine Tabelle wird nach Punkten, Spielen und Legs erstellt.

- b) es müssen mindestens drei Spieler antreten, da sonst das Spiel als verloren gewertet wird
- c) die Heimmannschaft beginnt das erste, dritte und fünfte (sowie im Pokalwettbewerb das siebte) Spiel. Die Gastmannschaft beginnt das zweite, vierte und sechste Spiel.
- d) sollte ein Spieler die Abwurfline übertreten oder durch unsportliches Verhalten auffallen, so erhält er eine Verwarnung. Wiederholt sich dieses, so hat er nach Absprache der Teamcaptain sein Spiel verloren
Ligaspiele können zwei Wochen vor- oder zurückverlegt werden (max. 2 Spielverlegungen pro Saison und Team). Diese Verlegungen sind bis 48 Stunden vor Spielbeginn möglich. Hierüber müssen beide Teamcaptain den Ligaleiter rechtzeitig unterrichten. Sollten sich die Teamcaptain über eine Spielverlegung nicht einigen können, entscheidet der Sportausschuss über den Termin der Verlegung.
Für die Verlegung müssen wichtige Gründe vorliegen.
- e) Es darf nur 1 Pflichtspiel pro Tag ausgetragen werden (Ausnahme Relegation und Final4)

2.5) Spielerwechsel

- a) ein Spielerwechsel ist grundsätzlich in der gesamten Saison zulässig. Die Ausweisordnung des BKV Wuppertal ist zu beachten
- b) nach erfolgtem Wechsel ist der betreffende Spieler für drei Ligaspiele in Folge lt. Spielplan in einer Gruppe ab 10 Mannschaften und für zwei Ligaspiele in einer Gruppe bis 10 Mannschaften (maßgeblich ist der zu Beginn durch den Sportausschuss herausgegebene Spielplan) gesperrt, sowie für den gleichen Zeitraum im Pokalwettbewerb. Sollten Pflichtspiele vor den drei Ligaspielen vorverlegt werden, so muss der Spieler diese vorverlegten Spiele als zusätzliche Sperre in Kauf nehmen.
- c) der Wechsel gilt als erfolgt, wenn dem Sportausschuss Softdart die schriftliche Meldung vorliegt
- d) beim Wechsel eines Teams in einen anderen Verein, muss dieses Team in der untersten Klasse neu starten

2.6) Spielbericht

- a) die Heim- und die Gastmannschaft hat nach jedem Ligaspiel dafür Sorge zu tragen, dass der eigene vollständig ausgefüllte Spielbericht am dritten Tag nach dem Ligaspiel dem Ligaleiter vorliegt
- b) unvollständig ausgefüllte, verspätet eingehende, nicht ordnungsgemäß ausgefüllte oder nicht eingehende Spielberichte, sowie unsachgemäße Äußerungen auf dem Spielbericht haben Ordnungsstrafen zur Folge (siehe Verwaltungs- und Ordnungsstrafen)
- c) beim Wechsel oder Trennung eines Teams vom Dachverein in einen anderen Verein oder in die Selbstständigkeit ist von diesem Team SOFORT der Spartenleiter der Sparte Dart zu informieren
- d) das weitere Vorgehen obliegt dann ausschließlich dem Sportausschuss, der dieses mit dem BKV Vorstand abstimmt.

2.7) Der Wurf

- a) alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden
- b) ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Spieler beendet ein Leg, Set oder Match mit weniger als den drei Darts, die ihm zur Verfügung stehen
- c) solange sich ein Spieler im Wurfbereich aufhält, ist es dem Gegner nicht gestattet eine wurffertige Haltung einzunehmen
- d) während des Wurfs müssen sich alle Spielbeteiligten ruhig verhalten. Zwischenrufe, insbesondere das Zurufen der Restpunktzahl oder von Ratschlägen zum Checken, von anderen Spielern und Offiziellen sind nicht erlaubt.
- e) der Spieler muss sich während des Wurfs seines Gegners im angemessenen Abstand hinter diesem aufhalten
- f) jeder Spieler hat das Recht, sich vor Beginn des Matches gemeinsam mit seinem Gegner (insgesamt 6 Darts pro Spieler) einzuwerfen

2.8) Die Mannschaft

- a) Verspätungen bis zu 30 Minuten sind einzuräumen. Das Einwerfen wird dann nicht mehr erlaubt.
- b) wird die 30 Minutenfrist überschritten, so bedeutet das Punkt- und Spielverlust 2:0 Punkte, 6:0 Sätze und 12:0 Legs (Stadtliga 18:0 Legs). Die Ranglistenpunkte werden dem Gewinnerteam voll angerechnet.
- c) vor Spielbeginn müssen die jeweiligen Teamcaptain ihre Einzel festlegen. Die Doppel werden nach Beendigung der Einzel eingetragen.
- d) die Heimmannschaft trägt bei den Meisterschafts- und den Pokalspielen die Kosten (Münzgeld) des Spieles. Des Weiteren muss der Dartautomat eine halbe Stunde vor Spielbeginn der Gastmannschaft zur Verfügung gestellt werden.
- e) Anmerkungen zum Spiel sind auf der Rückseite des Original Spielberichts einzutragen und müssen dem Ligaleiter vorgelegt werden

2.9) Nichtantritt einer Mannschaft

Als Nichtantreten eines Teams gilt:

- a) Die Überschreitung der Verspätungszeit gem. 2.8 a)
 - b) Wenn die mindestens erforderlichen Spieler gem. 2.4 b) nicht gestellt werden können
 - c) Das Nichterscheinen eines Teams zum Ligaspiel
- Das erste und zweite Nichtantreten eines Teams wird mit 0:6, 0:12 (Stadtliga 0:6 und 0:18) gewertet und jeweils mit einer Ordnungsstrafe geahndet.
- Das dritte Nichtantreten eines Teams bedeutet den sofortigen Ausschluss aus dem laufenden Spielbetrieb und Zwangsabstieg, sowie einer Ordnungsstrafe.
- Die betreffenden Teams sind in der folgenden Saison nicht aufstiegsberechtigt. Diese Regelung gilt auch für die Teams, die in der laufenden Saison freiwillig aussteigen.
- Auf den Tabellen der entsprechenden Liga ist der Hinweis des nichtmöglichen Aufstieges deutlich kenntlich zu machen.

2.10) Das Schiedsgericht

- a) Sollte es zu Unstimmigkeiten während des Spiels kommen, versuchen die beiden Teamcaptain zu einer Lösung zu gelangen. Kommen sie zu keiner Lösung, wird der Sportausschuss zur Klärung hinzugezogen.

2.11) Saisonverlauf (Auf- & Abstieg, Relegation)

Stadtliga:	Stadtmeister = Platz 1	keine Relegation	Absteiger Platz 9+10
A-Liga:	Aufsteiger = Platz 1+2	keine Relegation	Absteiger Platz 9+10
B-Liga:	Aufsteiger = Platz 1+2	keine Relegation	Absteiger Platz 9+10
C-Liga:	Aufsteiger = Platz 1+2	keine Relegation	

Aufstockung der Ligen durch den Sportausschuss nach dem System Stadtliga abwärts möglichst immer 10 Teams pro Liga.

3.) Pokalspiele

- a. in der Pokalrunde gibt es nur für die 1. Runde Freilose. Es werden so viele Freilose gesetzt, dass ab der 2. Runde eine Gleichheit der Paarungen erfolgt (8/16/32 usw. Teams)
- b. die Heimmannschaft trägt die Spielkosten des Pokalspieles
- c. ab Viertelfinale dürfen keine neuangemeldeten Spieler mehr eingesetzt werden
- d. Halbfinale und Finale werden an einem Tag/Spielort als Final-Four gespielt!
- e. die Teilnahme am Pokal ist freiwillig.
- b) die Pokalteilnahme ist mit der Teammeldung zu bestätigen, da es sich nach Anmeldung um einen Pflichtspielbetrieb handelt

Wuppertal, im Januar 2020

Der Sportausschuss „Softdart“