



1. Sporttechnische Voraussetzung

Das Dartboard ist so zu befestigen, dass sich das Zentrum 173 cm ab Boden befindet. Das Board sollte in einwandfreiem Zustand sein. Die minimale Wurfdistanz von 237 cm, gemessen ab Boardoberfläche, wird mit einem Oche oder einer Markierungslinie gekennzeichnet. Die Diagonale vom Zenterbull bis zum Oche beträgt 293 cm. Gespielt wird mit Darts, die dem SDA Reglement entsprechen.

2. Punkterfassung und Resultatübermittlung

Die Punkterfassung erfolgt mittels Software auf Tablets oder anderen geeigneten Geräten. Die Software wird von der Liga zur Verfügung gestellt und dient neben der Punkterfassung auch zur Resultatübermittlung. Wird ein automatisiertes Punkterfassungssystem verwendet (z.B. Scolia) ist trotzdem eine Schreiber/Caller am Board erforderlich, der die Erfassung überprüft und gegebenenfalls korrigiert. Für die notwendige Hardware sind die Teams verantwortlich. Bei Bedarf kann die DLRA gegen ein Depot Tablets zur Verfügung stellen.

3. Teams und Captains

Ein Team besteht aus mindestens 4 bis maximal 10 Spieler. Jedes Team muss einen Captain und einen Spielabend für die Heimspiele einer Saison bestimmen. Sollten sich die Kontaktdaten ändern, ist dies umgehend dem Spielleiter zu melden.

4. Spielberechtigung

Es können pro Saison maximal 10 Spieler pro Team angemeldet werden. Die Anmeldung der Spieler erfolgt online bei der Anmeldung des Teams. Spieler dürfen während der Saison an- oder abgemeldet werden. Ein Spieler, der abgemeldet wird, kann nicht nochmals in der gleichen Saison im alten Team angemeldet werden. Ein Spieler darf nur einmal pro Saison das Team wechseln. Bei Clubs, die mehrere Mannschaften stellen, dürfen die Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Ein angemeldeter Spieler, der nie gespielt hat, kann neu angemeldet werden. Nach- bzw. Neuansmeldungen müssen bis spätestens 24h vor Spielbeginn beim Spielleiter eingehen, damit der Spieler für die entsprechende Partie spielberechtigt ist.

5. Spielplan und Saison-Modus

Der Saison-Modus richtet sich anhand der Anzahl der angemeldeten Teams. Im Sommer (Juni/Juli) und über den Jahreswechsel pausiert die Liga. Teams vom gleichen Club/Lokal dürfen am letzten Spieltag nicht gegeneinander antreten.

6. Spielmodus

Ein Match besteht aus insgesamt drei Blöcken: Vier Einzel-Partien, zwei Doppel-Partien, vier Einzel-Partien, best-of-3. Innerhalb eines Blockes müssen pro Team vier unterschiedliche Spieler aufgestellt werden. Alle Parteien werden 501, Best-of-3 gespielt. Der Anwurf wird vor der Partie durch Wurf auf das Bullseye ermittelt. Bei einem Gleichstand nach zehn Parteien (Stand 5:5) wird ein Sudden-Death-Doppel, 501 Best-of-3 gespielt. Die beiden Doppel-Paarungen dürfen im Doppel-Block noch nicht zusammengespielt haben.



7. Spielverschiebung

Spielverschiebungen müssen bis 12:00 Uhr am betroffenen Spieltag dem Spielleiter und dem gegnerischen Captain mitgeteilt werden. Ausweichdatum ist grundsätzlich der nächste verfügbare Montag (ausgenommen Feiertage o.Ä.), es sei denn, die beiden Captains einigen sich auf einen anderen Termin.

Ausnahme: Am letzten Spieltag dürfen keine Partien verschoben werden.

8. Unterbesetzung an Spieltagen

Im Notfall kann mit 3 Spielern gespielt werden. Die beiden Einzel und das erste Doppel werden dabei 0-2 Forfait gewertet. Innerhalb einer Saison darf ein Team höchstens 2 Begegnungen mit nur 3 Spielern antreten.

9. Spielbeginn

19:30 Uhr ist Spielbeginn. Die zu dieser Zeit im Matchblatt eingetragenen Spieler sind spielberechtigt. Eingetragene Spieler müssen bei Ihrem Matcheinsatz anwesend sein, andernfalls gilt dieses Spiel als 0:2 verloren.

10. Regi-Cup

Dieses Reglement ist bis auf den Spielmodus, auch für den Regi-Cup gültig. Am Regi-Cup sind nur Spieler spielberechtigt, die

- mindestens 30% der Meisterschaftsspiele ihres Teams bestritten haben, oder
- mindestens 3 Meisterschaftsspiele ihres Teams bestritten haben und von Beginn an gemeldet wurden.

11. Inter-Regio-Cup

Findet ein Inter-Regio-Cup statt, so sind im Normalfall von jedem regionalen Verband zwei Mannschaften qualifiziert. Die DLRA nominiert dafür den amtierenden Meister und den amtierenden Cupsieger. Gewinnt eine Mannschaft beide DLRA-Wettbewerbe, so rückt der Zweitplatzierte der Meisterschaft nach. Im Falle einer anderen Teilnehmerzahl entscheidet der Vorstand gemäss sportlichen Kriterien über die Vergabe der Startplätze.

12. Streitigkeiten

Gesunder Menschenverstand und sportliche Fairness werden bei uns grossgeschrieben! Bei Streitigkeiten gilt das SDA Reglement. In Härtefällen behält sich die DLRA vor, Spieler vom Meisterschafts-Betrieb auszuschliessen.

13. Publikationen von Bild und Text

Mit der Anmeldung nimmt jeder Spieler zur Kenntnis, dass auf den offiziellen Kanälen der DLRA und deren Teams Namen und/oder Fotos in Form von Spielberichten publiziert werden. Bei Vorbehalten sind diese der DLRA vorab zu melden.

14. Gültigkeit

Das Spielreglement unterliegt grundsätzlich dem amtierenden Spielleiter. Änderungs- oder Anpassungswünsche können jedoch an der Delegiertenversammlung beantragt werden.

Änderungen, die Auswirkungen auf die Infrastruktur haben (z.B. Anzahl Boards), müssen mit ausreichender Vorlaufzeit kommuniziert werden.