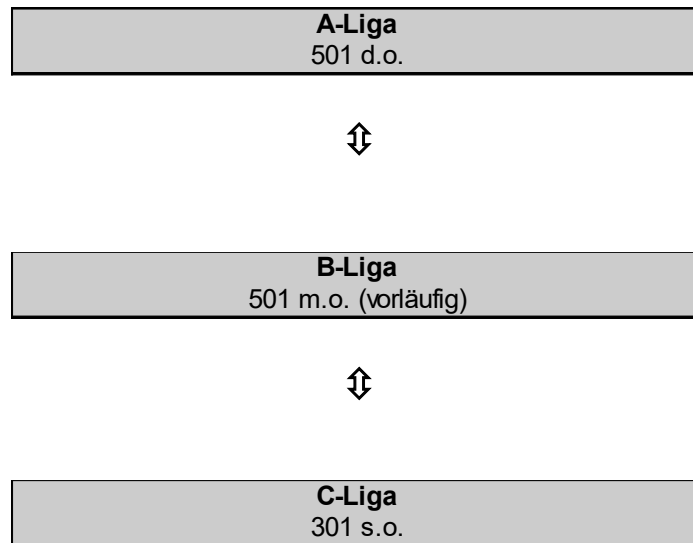


Vorläufige Version (26.07.2024) Neuerungen zum Thema 2K sind rot hinterlegt

## 1 Aufbau der Bodenseeliga

Die Ligen sind in Leistungsklassen eingeteilt.  
Sie reichen von der C-Liga und B- und A- Liga (bei entsprechender Zahl der teilnehmenden Teams).

Die Liga ist wie folgt aufgebaut.



Gestartet wird normalerweise in der C-Liga, dabei wird mit bis zu vierzehn Teams pro Liga gespielt. In jedem Team müssen mindestens vier Spieler gemeldet sein.

Nach Saisonende steigt das beste Team auf, das schlechteste aus der jeweils höheren Ligagruppe steigt ab.

Um Rückzüge einzelner Teams aus den Ligen auszugleichen, kann bei Bedarf die Anzahl der Auf- und Absteiger variieren.

## **2 Saisonstart und Saisonende**

### **2.1 *Saisonstart***

Der Ligabetrieb findet einmal jährlich statt. Start der Liga ist ca. Ende September/Anfang Oktober.

### **2.2 *Saisondauer***

Die Saisondauer ist die Schuljahresdauer in Baden Württemberg.

### **2.3 *Saisonende***

Saisonende ist das Schuljahresende.

### **3 Anmeldung der Spieler und der Teams**

#### **3.1 *Anmeldung der Spieler***

Alle Spieler, die in der Bodensee-Liga spielen, müssen am ersten Spieltag der Saison das 16. Lebensjahr erreicht haben.

Die Spieler müssen neben der Anmeldung noch

**einen Spielerbeitrag von derzeit 6,- Euro pro Spieler, pro Saison**

bei der Ligaleitung abgeben.

Der Spielerbeitrag enthält 2,- Euro Lizenzgebühr für die 2K Ligasoftware.

Der Spieler erhält eine Spielernummer, die ihn zum Spielen in der Bodensee-Liga berechtigt.

#### **3.2 *Anmeldung der Teams***

Zur Anmeldung der Teams sind die komplett ausgefüllten Teamanmeldebogen mit der DSGVO-Erklärung per E-Mail bei der Ligaleitung ([ligaleitung@e-dart-bodenseeliga.de](mailto:ligaleitung@e-dart-bodenseeliga.de)) abzugeben.

Nach Erhalt der Teammeldung und Festlegung der Ligenzugehörigkeit muss das Startgeld inkl. Spielerbeitrag bis spätestens zum ersten Spieltag auf das Konto der Ligaleitung überwiesen werden.

Die Teamanmeldungen sind nur gültig, wenn das Startgeld rechtzeitig bezahlt ist.

##### **Bankverbindung:**

Volksbank Friedrichshafen  
Stefan Brugger  
IBAN: DE08 6519 1500 0208 5970 00  
BIC: GENODES1VFN

## **4 Spielmodus**

Grundsätzlich wird pro Ligaspiel mit vier Spielern gespielt. Zusätzlich dürfen zwei Ersatzspieler aufgestellt werden. Auch die Ersatzspieler müssen auf der Teamanmeldung bei der Ligaleitung gemeldet sein.

### **4.1 C-Liga**

In der C-Liga wird 301 S.O. gespielt.  
Vier Spieler; jeder gegen jeden. Das ergibt 16 Einzel.  
Zusätzlich werden 2 Doppel gespielt.

### **4.2 B-Liga**

In der B-Liga wird 501 M.O. gespielt.  
Vier Spieler; jeder gegen jeden. Das ergibt 16 Einzel.  
Zusätzlich werden 2 Doppel gespielt.

### **4.3 A-Liga**

In der A-Liga wird 501 D.O. gespielt.  
Vier Spieler; jeder gegen jeden. Das ergibt 16 Einzel.  
Zusätzlich werden 2 Doppel gespielt.

## 5 Spielregeln

### 5.1 **Gruppengröße**

Die Gruppengröße in allen Ligen soll zwischen 6 und 12 Mannschaften betragen. In Ausnahmefällen können die Gruppen geringfügig kleiner oder größer sein.

### 5.2 **Teamgröße**

Ein Team besteht bei der Meldung mindestens aus 4 und maximal aus 10 Spielern. Es können Nachmeldungen auf max. 14 Spieler pro Team erfolgen.

Am Spieltag ist ein Team mit mindestens 4 und maximal 6 Spielern auf dem Spielbericht vertreten.

### 5.3 **Spielberechtigungen**

#### 5.3.1 **Spieler**

Spieler dürfen nur für die Mannschaft starten für die sie gemeldet sind. Mannschaftswechsel innerhalb einer Saison sind **nicht** gestattet.

Sollte ein Spieler nachweislich in mehreren Mannschaften spielen, werden alle seine Spiele auch rückwirkend bis zum Saisonstart als verloren gewertet.

#### 5.3.2 **Mannschaften**

Der Ligaplatz ist an die Mannschaft gebunden.

Wechselt eine Mannschaft während oder nach der Saison das Ligalokal, wechselt der Ligaplatz mit der Mannschaft.

Bei einer neuen Saison dürfen nur maximal 2 Spieler aus einer höheren Ligagruppe stammen (Ausnahme: die abgestiegene Mannschaft).

## 5.4 Sportgeräte

### 5.4.1 Darts

Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- Sie dürfen nicht länger als 16.8 cm sein.
- Das Maximalgewicht beträgt 21 g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).

### 5.4.2 Dartautomaten

Die Abwurfline 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 ° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull's Eye-Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1.72 m des Bull's 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 der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein.

## 5.5 Spieltermine

- der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan **ist verbindlich**.
- Der Regelspieltag ist der Donnerstag
- Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beiderseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich und sind der Ligaleitung per E-Mail rechtzeitig mitzuteilen **und im 2K-System einzutragen**. Bei Nichteinigung entscheidet die Ligaleitung und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest. Die Mannschaft, die zum von der Ligaleitung festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren.
- Eine Spielverlegung muss rechtzeitig (ca. 2 Tage) vor dem regulären Spieltag festgelegt sein. Ist bis zu diesem Termin kein Ersatztermin vorhanden, so gilt der reguläre, im Spielplan festgelegte Termin. Spiele sollten grundsätzlich nur vorverlegt werden.
- Der letzte Spieltag darf grundsätzlich nur nach vorne verlegt werden.

## **5.6 Spielverlauf**

### **5.6.1 Vorbereitung**

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit unentschuldigt nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:2 - 0:18 - 0:36 verloren.

Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung.

### **5.6.2 Spielbeginn**

Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muß spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren.

Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen.

Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen deutlich zu vermerken, z.B. durch Ändern der Spielerbezeichnung im Plan. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder eingewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler ist möglich.

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden.

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg jedoch nicht neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit der falschen Option, wird das Leg normal gewertet.

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf Bull Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue oder beide Spieler in das rote Bull's Eye, wird der Wurf wiederholt.

### 5.6.3 Spielablauf

Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten, noch betreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. (Im Doppel- bei League kann auch weitergedrückt werden). Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie vom Automat registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: Wurf aufs Bull Eye vor drittem Leg).

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter der Startwechseltaste in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der Startwechsel-Taste als Nächster.

Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der Start-wechsel-Taste das Spiel fort.

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

- ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
- ständiges Übertreten der Abwurflinie.
- Absichtliches Verzögern des Spiels.

Mißbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten. Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Spiel 2:0 gewonnen.

Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem vom der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt. Der von der Ligaleitung festgelegte Termin, ist für beide Mannschaften bindend.



#### 5.6.4 Spielende

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Für die Richtigkeit ist die Unterschrift hier bindend, d.h. nachträglich nicht mehr anfechtbar.

Nach Spielende ist das Ergebnis der Ligaleitung innerhalb der unten genannten Fristen mitzuteilen. Die Übermittlung der unterschriebenen Spielberichtsbogen erfolgt dann ausschließlich per E-Mail an [ligaleitung@e-dart-bodenseeliga.de](mailto:ligaleitung@e-dart-bodenseeliga.de) unter Angabe der Spielnummer im Betreff.

#### 5.6.5 Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel 0:2 - 0:18 - 0:36 verloren.

Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so können die Spieler der Mannschaft sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.

### 5.7 Spielberichtsbogen

**Das Spielergebnis wird durch die Kapitäne im 2K-System eingetragen.**

Der Kopf des Spielberichtsbogen ist mit Datum, Spielort und Ligaart zu versehen.

Die Heimmannschaft füllt als erste Mannschaft, die Gastmannschaft als zweite die Spieleraufstellung im Spielberichtsbogen aus.  
Folgende Felder sind **unbedingt** auszufüllen

Teamname  
Spielername  
Spielernummer  
Doppelpaarungen

Die Spieleraufstellung ist vor Beginn des Spielbetriebs abzuschließen.  
Nachträglich Eintragungen sind nicht zulässig.

Unvollständig ausgefüllte Spielberichtsbogen gelten für die Heimmannschaft als verlorenes Spiel.

Jede Mannschaft darf maximal 4 Stammspieler und 2 Ersatzspieler in den Spielberichtsbogen eintragen.  
Jeder Ersatzspieler darf nur einmal eingewechselt werden.

Spieler die sich haben auswechseln lassen, bleiben für diesen Spieltag in den restlichen Einzelspielen ausgewechselt.

Die Doppelpaarungen werden **vor** Spielbeginn festgelegt und bleiben in ihren Paarungen bestehen.

Hier können auch die Ersatzspieler mitspielen, wenn sie sonst keinen Einsatz haben. Die Doppelpaarungen sind unabhängig vom Wechselstatus der jeweiligen Spieler. Jeder Spieler ist nur in einem Doppel spielberechtigt.

Der Spielberichtsbogen ist durch die Heimmannschaft bis spätestens zum auf den Spieltag folgenden Samstag, 18:00 Uhr der Ligaleitung per E-Mail zu übermitteln.

Spielberichtsbogen, die fristgerecht bei der Ligaleitung eingehen, werden online gestellt.

Gegen Spielberichtsbogen, die fristgerecht eingegangen sind, können binnen einer Woche ab der Onlineverfügbarkeit Einsprüche erhoben werden.

Bei nicht fristgerecht eingegangenem Spielbericht wird das Spiel vorläufig 0:2-0:18-0:36 gegen die Heimmannschaft rot im Spielplan eingetragen.

Geht innerhalb einer Woche (bis zum folgenden Samstag 18:00 Uhr) weiterhin kein Spielbericht, oder Meldung über eine Spielverlegung ein, wird das Spiel dauerhaft 0:2-0:18-0-36 gegen die Heimmannschaft gewertet.

**Die selben Fristen gelten für die Eintragung des Ergebnisses in 2K**

## **5.8 Spielergebnisse**

Über Sieg oder Niederlage entscheidend das Spielverhältnis.

Ist das Spielverhältnis ausgeglichen so endet das Spiel unentschieden.

Jedes Ligaspiel kann mit folgenden Ergebnissen enden:

0 : 2

1 : 1

2 : 0

Es wird **kein** Sudden Death gespielt.

## **6 Spielpläne und Tabellen**

### **6.1 *Spielberichte***

Die Spielpläne werden nach dem jeweiligen Regelspieltag der Ligen auf [www.e-dart-bodenseeliga.de](http://www.e-dart-bodenseeliga.de) bzw. [www.2-dart-software.com](http://www.2-dart-software.com) veröffentlicht.

~~Verschobene Spiele werden erst nach dem nächsten Regelspieltag der jeweiligen Liga eingetragen.(entfällt durch 2K)~~

### **6.2 *Tabellen***

Die jeweils aktuelle Tabelle steht unter der oben genannten Internetadresse.

## **7 Ligaversammlungen**

### **7.1 *Kapitänsversammlung***

Die Ligaleitung beruft vor Saisonstart eine Kapitänsversammlung ein. Hier besteht die Möglichkeit, verschiedene Fragen zu klären, auf das Ausfüllen der Spielberichtsbogen einzugehen oder den allgemeinen Spielverlauf zu erklären.

## **8 Regelfragen Streitigkeiten**

Sollte es zu Streitigkeiten kommen, so sind diese durch die Mannschaftskapitäne zu beseitigen. Sollte es hier zu keinem Ergebnis kommen, entscheidet die Ligaleitung und setzt gegebenenfalls einen neuen Spieltermin fest.

An diesem Spieltermin wird ein Vertreter der Ligaleitung anwesend sein.

Hierfür müssen die Mannschaften eine Aufwandsentschädigung von 40,- € zahlen, die je zur Hälfte von jeder der beiden Mannschaften zu tragen ist.

Die Anfechtung dieser Entscheidung ist nur in schriftlicher Form unter Einzahlung einer Protestgebühr von 40,- € möglich. Dann setzt sich das Schiedskomitee zusammen und trifft eine endgültige Entscheidung.

Diese Entscheidung kann, wenn nötig, unter Einzahlung einer weiteren Protestgebühr von 40,- €

beim 2. Schiedsgericht angefochten werden.

Die Entscheidung des 2. Schiedsgerichts ist endgültig.

Bitte zahlen Sie die Protestgebühr auf nachstehendes Konto, mit dem Hinweis "PROTESTGEBÜHR" + Teamname der Einspruch erhebenden Mannschaft, ein.

### **Bankverbindung:**

Volksbank Friedrichshafen  
Stefan Brugger  
IBAN: DE08 6519 1500 0208 5970 00  
BIC: GENODES1VFN

### **8.1 *Zusammensetzung des Schiedsgerichtes***

2 Mitglieder der Ligaleitung Die  
beteiligten Mannschaftskapitäne  
1 unbeteiligter Mannschaftskapitän

### **8.2 *Zusammensetzung des 2. Schiedsgerichtes***

2 Mitglieder der Ligaleitung  
1 unbeteiligter Mannschaftskapitän

## **9 Preisgelder**

Pro teilnehmendem Team werden für jede Saison folgende Startgelder durch die Mannschaften entrichtet.

Die Startgelder fließen mit folgendem Schlüssel in die Preisgelder ein

C – Liga: 70 € Startgeld 60 € in den Preisgeldpool 10 € Pokalpool

B – Liga: 80 € Startgeld 70 € in den Preisgeldpool 10 € Pokalpool

A – Liga: 90 € Startgeld 80 € in den Preisgeldpool 10 € Pokalpool

### **9.1 *Auszahlungsmodus***

Auszahlungsmodus für alle Ligen

Platz 1 : 40% Preisgeldpool der Liga + Pokal

Platz 2 : 30% Preisgeldpool der Liga + Pokal

Platz 3 : 15% Preisgeldpool der Liga + Pokal

Platz 4 : 10% Preisgeldpool der Liga

Platz 5 : 5% Preisgeldpool der Liga

Platz 6 : Eine große Tüte Gummibärchen/innen