

# Play-4-Fun-Ligen des Dartverbandes Berlin Brandenburg e. V.



## Allgemeine Regeln zur Teilnahme

### Allgemeines

- a. Die Play-4-Fun-Ligen sind Mannschaftswettbewerbe des Dartverbandes Berlin Brandenburg e.V. (DVBB).
- b. Die Play-4-Fun-Ligen bestehen aus zwei vollständig voneinander getrennten Ligen:
  - die Play-4-Fun-Fanliga
  - die Play-4-Fun-Proliga
- c. Die beiden Ligen sind einander nicht unter- bzw. überstellt, es besteht keine Auf- und Abstiegsmöglichkeit.
- d. Es sind zwei gleich geartete Ligen mit unterschiedlicher Spielerzielgruppe. Die Spieler<sup>1</sup> dürfen daher auch nicht in einer Saison gleichzeitig in beiden Ligen gemeldet sein.
- e. Die Play-4-Fun-Ligen stehen nicht in Konkurrenz oder Abhängigkeit zu anderen Ligen des DVBB. **Spieler, die in einer Play-4-Fun-Liga gemeldet sind, dürfen dessen ungeachtet ebenfalls in der DVBB-Winterliga bzw. der DVBB-Sommerliga gemeldet sein.**
- f. Grundsätzlich wird nach den Allgemeinen Regeln der Sport- und Wettkampfordnung des DVBB (Kapitel 1, § 01 bis § 10) gespielt.

<sup>1</sup> Im gesamten Text sind mit dem Wort Spieler sowohl die weiblichen als auch die männlichen Spieler gemeint. Die männliche Form des Wortes wird lediglich der Einfachheit halber benutzt und birgt keine Wertung.

## Regelkatalog I: Die Fanliga

### A Allgemeines

Die Fanliga-Mannschaften bestehen aus mindestens 4 (vier) Spielern. Die Spieler müssen ab dem dritten Einsatz in einem Fanliga-Spiel in einem Mitgliedsverein des Verbandes gemeldet sein. Die Spieler einer Mannschaft können Mitglieder unterschiedlicher Mitgliedsvereine des DVBB sein.

### B Die Liga

#### 1. Ligaaufbau

- Die Fanliga kann aus einer oder mehrerer gleichberechtigter Staffeln bestehen. Es gibt somit keine Auf- und Abstiegsmöglichkeit.
- Jede Staffel sollte möglichst aus 8 (acht) Mannschaften bestehen. Sofern die Teilnehmerzahlen dies jedoch nicht zulassen, wird von der Ligaleitung eine Einteilung gewählt, die der 8er-Mannschafts-Regelung am Nächsten kommt und im Spielbetrieb der Liga in angemessener Weise spielbar ist.
- Eine regionale Einstufung der Teams wird angestrebt, es besteht jedoch kein Anspruch auf eine bestimmte Einstufung. So dies möglich ist, wird in der Frühlingssaison nach Nord-Süd-Richtung, in der Herbstsaison nach Ost-West-Richtung eingeteilt.
- Gibt es innerhalb der regionalen Zugehörigkeit mehrere Staffeln oder ist eine regionale Einteilung organisatorisch nicht möglich, so werden die Teams in die Staffeln gelost.
- Die Staffeln der Fanliga werden im Round-Robin-System mit Hin- und Rückrunde gespielt.

#### 2. Ligaleitung

- Die Ligaleitung obliegt dem Sportwart des DVBB. Zu seiner Unterstützung können ein oder mehrere Ligabetreuer berufen werden.
- Die Ligaleitung erstellt die Spielpläne und Tabellen.
- Die Ligaleitung ist Ansprechpartner für alle Fragen, die sich aus dem sportlichen und organisatorischen Betrieb der Liga ergeben.

### C. Das Ligaspiel

#### 1. Spielorte und Spielanlagen

- Spielort kann jede größere Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage gemäß den Regeln der Sport- und Wettkampfordnung (Kapitel 1, §§ 5 bis 9) des DVBB zu installieren. Es kann sich hierbei um Gaststätten, Vereinshäuser oder auch geeignete private Räumlichkeiten handeln.
- Die Spielanlagen müssen zu Saisonbeginn mit mindestens zwei neuwertigen Dartboards vom Typ Bristle ausgestattet werden und mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn jeden Ligaspiels bespielbar sein.
- Anzahl der benötigten Boards pro Spielort und gemeldeten Teams:

<b>gemeldete Teams</b>	<b>benötigte Boards</b>	
1-2	2	
3-4	4	
5-6	6	usw.

#### 2. Saison und Spieltag

- Es werden pro Kalenderjahr eine Frühlings- und eine Herbstsaison gespielt.
- Spieltag für die Play-4-Fun-Ligen ist grundsätzlich der Montag. Die Ligaleitung hat bei der Spielansetzung darauf zu achten, dass für die Pokalspieltage kein Play-4-Fun-Fan-Ligaspiel angesetzt wird. Nach Möglichkeit werden die Schulferien beider Bundesländer ebenfalls aus der Spielansetzung heraus gehalten.
- Eine gewünschte Spielverlegung, die mindestens 3 (drei) Tage vor Spieltag beim gegnerischen Teamkapitän angemeldet wird, darf nicht abgelehnt werden. Das Spiel sollte zeitnah nachgeholt werden. Die Ligaleitung ist vom Kapitän der Heimmannschaft über die Spielverlegung unverzüglich zu unterrichten. Verlegte Spiele müssen innerhalb der angesetzten Saison und vor der letzten Spielwoche gespielt werden. Spiele dürfen grundsätzlich nach vorne und nach hinten verlegt werden, einzige Ausnahme: der letzte Spieltag darf NUR nach vorne verlegt werden.
- Finden die beiden Teamkapitäne keinen Ausweichtermin, wird von der Ligaleitung ein Termin fest-

gesetzt. Dieser ist für beide Teams bindend. Wird dieser Termin von einem der Teams nicht eingehalten, gilt der Spieltag als von diesem Team nicht angetreten und wird mit 0:12 Sets (**Spielen**) und 0:24 Legs (**Sätzen**) als verloren gewertet. Treten beide Teams nicht an, erhalten beide Teams 0 Punkte für ein verlorenes Spiel und 0 Sets sowie 0 Legs.

### **3. Spielberechtigung**

- a. Spielberechtigt sind alle ordnungsgemäß gemeldeten Spieler.
- b. Werden DVBB-fremde Spieler eingesetzt gilt: für bis zu zwei Spieleinsätze genügt die rechtzeitige namentliche Meldung eines Spielers an die Ligaleitung und die Entrichtung der Spielermeldegebühr von Euro 5,00 (fünf). Die beiden Spieleinsätze müssen innerhalb von 6 (sechs) Wochen erfolgen – ungeachtet dessen, ob sich innerhalb dieser Zeitspanne ligaspielfreie Wochen befinden. Für einen dritten Einsatz muss der betreffende Spieler Mitglied in einem dem DVBB angeschlossenen Verein werden. Der Verein muss den Spieler unverzüglich beim Verband anmelden. Der Verein ist vom Spieler frei wählbar.

### **4. Teammeldung**

- a. Eine Startgebühr wird für jeden einzelnen Spieler erhoben, egal ob er von Beginn an spielt oder nachgemeldet wird. Sie beträgt pro Person und Saison Euro 5,00 (fünf) und ist vor dem ersten Spieleinsatz fällig.
- b. Ein Team muss eine Mindeststärke von 4 (vier) Spielern haben.
- c. Die Teammeldung muss vollständig ausgefüllt sein und unbedingt die Unterschriften der einzelnen Spieler enthalten.
- d. Jedes Team benennt mit der Teammeldung einen Teamkapitän. Dieser ist der offizielle Vertreter des Teams. Daher sind bei der Meldung Telefonnummer und E-Mail Adresse des Teamkapitäns unerlässlich. Um einen reibungslosen Spielbetrieb zu gewährleisten und Absprachen zu Spielverlegungen zu ermöglichen, werden diese Angaben an alle anderen Teamkapitäne der Staffel weiter geleitet.
- e. Nach- und Abmeldungen von Spielern sind jederzeit möglich. Ein voller oder teilweiser Anspruch auf Erstattung der Startgebühr bei Abmeldung besteht nicht.
- f. Ein Teamwechsel von Spielern ist während einer laufenden Saison nicht möglich. Spieler, deren Team sich während einer laufenden Saison auflöst bzw. disqualifiziert wird, sind für den Rest dieser Saison gesperrt, sie können also nicht als „freie“ Spieler in einem anderen Team nachgemeldet werden. Sie können ebenfalls nicht in der anderen Play-4-Fun-Liga nachgemeldet werden. Ein voller oder teilweiser Anspruch auf Erstattung der Startgebühr besteht nicht.
- g. Setzt ein Team einen nicht spielberechtigten Spieler ein, wird der Spieltag für das Team 0:12 Sets, 0:24 Legs als verloren gewertet.

### **5. Spielablauf**

- a. Der Spielablauf ist einheitlich.
- b. Vor Beginn des Ligaspiels wird von beiden Teamkapitänen die Teamaufstellung für die Einzel blind<sup>2</sup> aufgestellt und auf dem Spielbericht eingetragen. Ein Münzwurf entscheidet, ob die an gerade Zahlen gesetzten Spieler der Heimmannschaft gegen die gegnerischen an gerade Zahlen (Zahl liegt sichtbar) oder an ungerade Zahlen (Kopf liegt sichtbar) gesetzten Spieler spielen.
- c. Die Teams bestehen jeweils aus 4 (vier) Spielern und können beliebig viele Einwechselspieler benennen.
- d. Ein Ligaspiel besteht aus 8 (acht) Einzeln (jeder Spieler spielt je ein Einzel gegen zwei der Gegenspieler) und 4 (vier) Doppeln (jeder Spieler spielt zwei Doppel). Es wird an 2 (zwei) Boards gespielt, beide Mannschaften stellen immer je einen der beiden benötigten Schreiber. Die Schreiber sind gleichzeitig die Schiedsrichter des von ihnen geschriebenen Spiels.
- e. Zuerst werden die Einzel gespielt. Hierbei spielen die 4 Spieler der Heimmannschaft nach der Reihenfolge 1 bis 4 und noch einmal 1 bis 4. Die gegnerischen Spieler spielen je nach Lage des Münzwurfs entweder bei Kopf liegt sichtbar: 1, 2, 3, 4 und 3, 4, 1, 2 oder bei Zahl liegt sichtbar: 2, 1, 4, 3 und 4, 3, 2, 1.
- f. Die Doppel werden nach den Einzeln gespielt. Die Aufstellung der Doppel erfolgt nach Beendigung der Einzelspiele.

<sup>2</sup> **blind** aufstellen bedeutet: jeder Teamkapitän schreibt seine Spieleraufstellung – für das gegnerische Team uneinsehbar – nieder. Erst wenn beide Aufstellungen fertig geschrieben sind, darf der jeweils andere Kapitän Einsicht nehmen.

- g. Gespielt wird: 501 straight in, double out, best of three legs.
- h. Die Heimmannschaft beginnt immer das 1. Leg, die Gastmannschaft das 2. Leg. Der Beginn des gegebenenfalls entscheidenden 3. Legs wird durch Bullwurf entschieden. Dabei wirft der Spieler der Heimmannschaft zuerst auf Bull. Darts aus Single- und Double-Bull sind herauszuziehen. Der Spieler der Gastmannschaft spielt danach seinen Pfeil auf Bull. Der Schreiber (= Schiedsrichter) entscheidet, wessen Pfeil näher am Double-Bull steckt. Dieser Spieler beginnt das letzte Leg. Sind beide Pfeile gleich nah bzw. weit entfernt oder steckten beide Pfeile im Single- bzw. beide im Double-Bull, wirft beim zweiten Durchgang der Spieler der Gastmannschaft zuerst auf Bull usw.
- Wenn es bei einem Doppelspiel zum Ausbullen des letzten Legs kommt, wird genauso verfahren wie bei den Einzelspielen. Kann allerdings nach den Bullwürfen der ersten beiden Spieler von Heim- und Gastmannschaft kein Sieger ermittelt werden, spielen nun die beiden Doppelpartner ihre Pfeile auf Bull, wobei der Spieler der Gastmannschaft zuerst wirft. Sollte wieder kein Sieger ermittelt werden können, sind nun wieder die ersten beiden Spieler an der Reihe, wobei die Heimmannschaft vorlegen muss usw.
- i. Jedes Team kann bei der Aufstellung beliebig viele Einwechselspieler benennen. Diese können jederzeit, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung, eingewechselt werden. Ein ausgewechselter Spieler kann nicht wieder eingewechselt werden.

### Beispiel Spielbogen:



#### Spielbericht für die DVBB Play-4-Fun-Fanliga Herbstsaison 2009

Staffel: \_\_\_\_\_  
 Spieltag: \_\_\_\_\_  
 Datum: \_\_\_\_\_

Heimteam:	
Spieler	Name
H 1	
H 2	
H 3	
H 4	
HE 1	
HE 2	
HE 3	
HE 4	

Gastteam:	
Spieler	Name
G 1	
G 2	
G 3	
G 4	
GE 1	
GE 2	
GE 3	
GE 4	

Highlights	
180 / Low Darts / High Finish ab 100	
Spieler	

Spielbogen wenn Kopf sichtbar liegt

Block 1				
H1	:	G1		
H2	:	G2		
H3	:	G3		
H4	:	G4		

Block 2				
H1	:	G3		
H2	:	G4		
H3	:	G1		
H4	:	G2		

Doppelblock 1				
D1	/	/	/	D1
D2	/	/	/	D2

Doppelblock 2				
D1	/	/	/	D2
D2	/	/	/	D1

Spielbogen wenn Zahl sichtbar liegt

Block 1				
H1	:	G2		
H2	:	G1		
H3	:	G4		
H4	:	G3		

Block 2				
H1	:	G4		
H2	:	G3		
H3	:	G2		
H4	:	G1		

Doppelblock 1				
D1	/	/	/	D1
D2	/	/	/	D2

Doppelblock 2				
D1	/	/	/	D2
D2	/	/	/	D1

Spielergesamt			
Heim		Gast	
Sets (Spiele)	:	Sets (Spiele)	
Legs (Sätze)	:	Legs (Sätze)	
Punkte	:	Punkte	

Heimkapitän: \_\_\_\_\_  
 Gastkapitän: \_\_\_\_\_  
 Ergebnisdurchsage: 030 39 50 43 33, SMS: 0176 29 28 67 73  
 Fax: 03221 113 37 98, eMail: liga3@dvbb.de

### 6. Spielbericht, Ergebnisansage, Wertung

- Nach Beendigung des Spieles wird der vollständig ausgefüllte Spielbericht von beiden Teamkapitänen unterschrieben.
- Anschließend ist die Ligaleitung telefonisch über das Spielergebnis zu informieren.
- Der Spielbericht wird von der Gewinnermannschaft unverzüglich an die Ligaleitung gesendet (per Post, Fax oder E-Mail).
- Ein Spiel wird folgendermaßen gewertet:
  - 2 (zwei) Punkte für ein gewonnenes Spiel
  - 1 (ein) Punkt für ein unentschiedenes Spiel
  - 0 (null) Punkte für ein verlorenes Spiel
- Die Ergebnisse eines Spieltages werden dann in Form einer Tabelle auf der Homepage des DVBB

unter [www.dvbb.de](http://www.dvbb.de) veröffentlicht.

f. Zusätzlich werden alle Highlights (180er, High Finish ab 100 sowie Low Darts bis 18 Darts) erfasst und ausgewertet. Die jeweils besten Leistungen werden prämiert.

### **7. Verspätung, Nichtantreten, Unsportlichkeit**

a. Spielbeginn ist um 20:00 Uhr (wenn sich beide Teamkapitäne einig sind, kann das Spiel schon ab 19:00 Uhr beginnen). Sollte ein Team bis 20:30 Uhr nicht angetreten sein, so wird für dieses Team das Spiel 0:12 Sets, 0:24 Legs als verloren gewertet.

b. Sollte ein Team zweimal nicht angetreten sein, wird dieses Team disqualifiziert. Es werden alle Ergebnisse aus der Tabelle herausgerechnet. Ein voller oder teilweiser Anspruch auf Erstattung der Ligastartgelder besteht nicht.

c. Zu Spielbeginn muss ein Team mit mindestens 3 (drei) Spielern anwesend sein. Die Spieler müssen zum Zeitpunkt ihres Aufrufes anwesend sein. Solange der 4. Spieler bei Aufruf nicht anwesend ist, werden dessen Spiele mit 0:2 Legs als verloren gewertet.

d. Die Ligaleitung behält sich vor, einen Nichtantritt hinsichtlich taktischer Gesichtspunkte und unsportlichen Verhaltens zu bewerten.

e. Die Ligaleitung behält sich vor, grob unsportliches Verhalten einzelner Spieler oder gesamter Teams zu ahnden.

### **8. Proteste**

a. Proteste werden auf dem Spielberichtsblatt mit Datum und Uhrzeit unmittelbar nach Eintritt der irregulären Spielsituation vermerkt und vom protestierenden Teamkapitän unterschrieben.

b. Über die Bewertung entscheidet die Ligaleitung.

c. Nach Eingang des Entscheids über den Protest steht es allen Beteiligten oder indirekt Betroffenen zu, gegen diesen Entscheid Einspruch vor dem Schiedsgericht des DVBB zu erheben, das dann endgültig entscheidet.

### **9. Ligaabschluss und Play-4-Fun-Fanliga-Meisterschaft**

a. Wenn die Fanliga aus nur einer Staffel besteht, ist der Tabellenerste Play-4-Fun-Fanliga-Mannschaftsmeister, der Tabellenzweite ist Play-4-Fun-Fanliga-Mannschaftsvizemeister. Die weiteren Platzierungen ergeben sich aus der Abschlusstabelle. Alle Teams erhalten Ehrenbezeichnungen.

b. Bei 2 (zwei) bis 4 (vier) Staffeln wird der Play-4-Fun-Fanliga-Mannschaftsmeister von den Tabellenersten und –zweiten der verschiedenen Staffeln ausgespielt. Ab 5 (fünf) Staffeln spielen nur die Tabellenersten den Play-4-Fun-Fanliga-Mannschaftsmeister aus. Es wird ein verkürzter Spielplan (4 (vier) Einzel und 2 (zwei) Doppel 501 d. o. best of three plus zusätzlich 1 (ein) Teamgame 1001 d. o. best of three) gespielt. Die Spielpaarungen werden zu Beginn jeder Runde gelost, es wird im Einfach-K.O.-Modus gespielt. Für dieses Turnier wird kein Startgeld erhoben und es wird kein Preisgeld ausgeschüttet.

c. Zur Abschlussfeier wird außerdem ein Turnier mit weiteren Disziplinen gespielt. Es werden der Play-4-Fun-Fanliga-Einzelmeister (m/w), der Play-4-Fun-Fanliga-Doppelmeister (m/w) und der Play-4-Fun-Fanliga-Mixeddoppelmeister ausgespielt. Jede Disziplin wird nur dann ausgespielt, wenn sich mindestens 8 (acht) Teilnehmer melden.

d. Für die Einzel- und Doppelwettbewerbe wird ein Startgeld von 5,00 (fünf) Euro pro Spieler erhoben, dieses Geld wird zu 100 % wieder ausgeschüttet.

e. Alle Meister, Vizemeister und 3. Plätze erhalten Ehrenbezeichnungen.

f. Alle angesetzten Disziplinen werden in der Ausschreibung der Abschlussfeier bekannt gegeben.

## Regelkatalog II: Die Proliga

### A Allgemeines

Die Proliga-Mannschaften bestehen aus mindestens vier Spielern. Die Spieler müssen in einem Mitgliedsverein des Verbandes gemeldet sein. Die Spieler einer Mannschaft können Mitglieder unterschiedlicher Mitgliedsvereine des DVBB sein.

### B Die Liga

#### 1. Ligaaufbau

- a. Die Proliga besteht aus einer oder mehrerer gleichberechtigter Staffeln. Es gibt somit keine Auf- und Abstiegsmöglichkeit.
- b. Jede Staffel sollte möglichst aus 8 (acht) Mannschaften bestehen. Sofern die Teilnehmerzahlen dies jedoch nicht zulassen, wird von der Ligaleitung eine Einteilung gewählt, die der 8er-Mannschafts-Regelung am Nächsten kommt und im Spielbetrieb der Liga in angemessener Weise spielbar ist.
- c. Eine regionale Einstufung der Teams wird angestrebt, es besteht jedoch kein Anspruch auf eine bestimmte Einstufung. So dies möglich ist, wird in der Frühlingssaison nach Nord-Süd-Richtung, in der Herbstsaison nach Ost-West-Richtung eingeteilt.
- d. Gibt es innerhalb der regionalen Zugehörigkeit mehrere Staffeln oder ist eine regionale Einteilung organisatorisch nicht möglich, so werden die Teams in die Staffeln gelost.
- e. Die Staffeln der Proliga werden im Round-Robin-System mit Hin- und Rückrunde gespielt.

#### 2. Ligaleitung

- a. Die Ligaleitung obliegt dem Sportwart des DVBB. Zu seiner Unterstützung können ein oder mehrere Ligabetreuer berufen werden.
- b. Die Ligaleitung erstellt die Spielpläne und Tabellen.
- c. Die Ligaleitung ist Ansprechpartner für alle Fragen, die sich aus dem sportlichen und organisatorischen Betrieb der Liga ergeben.

### C. Das Ligaspiel

#### 1. Spielorte und Spielanlagen

- a. Spielort kann jede größere Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage gemäß den Regeln der Sport- und Wettkampfordnung (Kapitel 1, §§ 5 bis 9) des DVBB zu installieren. Es kann sich hierbei um Gaststätten, Vereinshäuser oder auch geeignete private Räumlichkeiten handeln.
- b. Die Spielanlagen müssen zu Saisonbeginn mit mindestens zwei neuwertigen Dartboards vom Typ Bristle ausgestattet werden und mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn jeden Ligaspiels bespielbar sein.
- c. Anzahl der benötigten Boards pro Spielort und gemeldeten Teams:

<b>gemeldete Teams</b>	<b>benötigte Boards</b>
1-2	2
3-4	4
5-6	6 usw.

#### 2. Saison und Spieltag

- a. Es werden pro Kalenderjahr eine Frühlings- und eine Herbstsaison gespielt.
- b. Spieltag für die Play-4-Fun-Ligen ist grundsätzlich der Montag. Die Ligaleitung hat bei der Spielansetzung darauf zu achten, dass für die Pokalspieltage kein Play-4-Fun-Proliga-Spiel angesetzt wird. Nach Möglichkeit werden die Schulferien der beiden Bundesländer ebenfalls aus der Spielansetzung heraus gehalten.
- c. Eine gewünschte Spielverlegung, die mindestens 3 (drei) Tage vor Spieltag beim gegnerischen Teamkapitän angemeldet wird, darf nicht abgelehnt werden. Das Spiel sollte zeitnah nachgeholt werden. Die Ligaleitung ist vom Kapitän der Heimmannschaft über die Spielverlegung unverzüglich zu unterrichten. Verlegte Spiele müssen innerhalb der angesetzten Saison und vor der letzten Spielwoche gespielt werden. Spiele dürfen grundsätzlich nach vorne und nach hinten verlegt werden, einzige Ausnahme: der letzte Spieltag darf NUR nach vorne verlegt werden.
- d. Finden die beiden Teamkapitäne keinen Ausweichtermin, wird von der Ligaleitung ein Termin festgesetzt. Dieser ist für beide Teams bindend. Wird dieser Termin von einem der Teams nicht eingehalten,

ten, gilt der Spieltag als von diesem Team nicht angetreten und wird mit 0:12 Sets (Spielen) und 0:36 Legs (Sätzen) als verloren gewertet. Treten beide Teams nicht an, erhalten beide Teams 0 Punkte für ein verlorenes Spiel und 0 Sets sowie 0 Legs.

### **3. Spielberechtigung**

- a. Spielberechtigt sind alle ordnungsgemäß gemeldeten Spieler.
- b. Für den Spieleinsatz genügt die rechtzeitige namentliche Meldung eines Spielers an die Ligaleitung und die Entrichtung der Spielermeldegebühr von Euro 25,00 (fünfundzwanzig). Jeder Spieler muss Mitglied in einem dem DVBB angeschlossenen Verein sein. Der Verein muss den Spieler beim Verband anmelden. Der Verein ist vom Spieler frei wählbar.

### **4. Teammeldung**

- a. Eine Startgebühr wird für jeden einzelnen Spieler erhoben, egal ob er von Beginn an spielt oder nachgemeldet wird. Sie beträgt pro Person und Saison Euro 25,00 (fünfundzwanzig) und ist vor dem ersten Spieleinsatz fällig.
- b. Ein Team muss eine Mindeststärke von 4 (vier) Spielern haben.
- c. Die Teammeldung muss vollständig ausgefüllt sein und unbedingt die Unterschriften der einzelnen Spieler enthalten.
- d. Jedes Team benennt mit der Teammeldung einen Teamkapitän. Dieser ist der offizielle Vertreter des Teams. Daher sind bei der Meldung Telefonnummer und E-Mail Adresse des Teamkapitäns unerlässlich. Um einen reibungslosen Spielbetrieb zu gewährleisten und Absprachen zu Spielverlegungen zu ermöglichen, werden diese Angaben an alle anderen Teamkapitäne der Staffel weiter geleitet.
- e. Nach- und Abmeldungen von Spielern sind jederzeit möglich. Ein voller oder teilweiser Anspruch auf Erstattung der Startgebühr besteht nicht.
- f. Ein Teamwechsel von Spielern ist während einer laufenden Saison nicht möglich. Spieler, deren Team sich während einer laufenden Saison auflöst bzw. disqualifiziert wird, sind für den Rest dieser Saison gesperrt, sie können also nicht als „freie“ Spieler in einem anderen Team nachgemeldet werden. Sie können ebenfalls nicht in der anderen Play-4-Fun-Liga nachgemeldet werden. Ein voller oder teilweiser Anspruch auf Erstattung der Startgebühr besteht nicht.
- g. Setzt ein Team einen nicht spielberechtigten Spieler ein, wird der Spieltag für das Team 0:12 Sets, 0:36 Legs als verloren gewertet.

### **5. Spielablauf**

- a. Der Spielablauf ist einheitlich.
- b. Vor Beginn des Ligaspiels wird von beiden Teamkapitänen die Teamaufstellung für die Einzel blind<sup>3</sup> aufgestellt und auf dem Spielbericht eingetragen. Ein Münzwurf entscheidet, ob die an gerade Zahlen gesetzten Spieler der Heimmannschaft gegen die gegnerischen an gerade Zahlen (Zahl liegt sichtbar) oder an ungerade Zahlen (Kopf liegt sichtbar) gesetzten Spieler spielen.
- c. Die Teams bestehen jeweils aus 4 (vier) Spielern und können beliebig viele Einwechselspieler benennen.
- d. Ein Ligaspiel besteht aus 8 (acht) Einzeln (jeder Spieler spielt je ein Einzel gegen zwei der Gegenspieler) und 4 (vier) Doppeln (jeder Spieler spielt zwei Doppel). Es wird an 2 (zwei) Boards gespielt, beide Mannschaften stellen immer je einen der beiden benötigten Schreiber. Die Schreiber sind gleichzeitig die Schiedsrichter des von ihnen geschriebenen Spiels.
- e. Zuerst werden die Einzel gespielt. Hierbei spielen die 4 Spieler der Heimmannschaft nach der Reihenfolge 1 bis 4 und noch mal 1 bis 4. Die gegnerischen Spieler spielen je nach Lage des Münzwurfes entweder bei Kopf liegt sichtbar: 1, 2, 3, 4 und 3, 4, 1, 2 oder bei Zahl liegt sichtbar: 2, 1, 4, 3 und 4, 3, 2, 1
- f. Die Doppel werden nach den Einzeln gespielt. Die Aufstellung der Doppel erfolgt nach Beendigung der Einzelspiele.
- g. Gespielt wird 501 straight in, double out, best of five legs.
- h. Die Heimmannschaft beginnt immer das 1. und das 3. Leg, die Gastmannschaft das 2. und gegebenenfalls das 4. Leg. Der Beginn des gegebenenfalls entscheidenden 5. Legs wird durch Bullwurf ent-

<sup>3</sup> **blind** aufstellen bedeutet: jeder Teamkapitän schreibt seine Spieleraufstellung – für das gegnerische Team uneinsehbar – nieder. Erst wenn beide Aufstellungen fertig geschrieben sind, darf der jeweils andere Kapitän Einsicht nehmen.

schiedenen. Dabei wirft der Spieler der Heimmannschaft zuerst auf Bull. Darts aus Single- und Double-Bull sind herauszuziehen. Der Spieler der Gastmannschaft spielt danach seinen Pfeil auf Bull. Der Schreiber (= Schiedsrichter) entscheidet, wessen Pfeil näher am Double-Bull steckt. Dieser Spieler beginnt das letzte Leg. Sind beide Pfeile gleich nah bzw. weit entfernt oder steckten beide Pfeile im Single- bzw. beide im Double-Bull, wirft beim zweiten Durchgang der Spieler der Gastmannschaft zuerst auf Bull usw.

Wenn es bei einem Doppelspiel zum Ausbullen des letzten Legs kommt, wird genauso verfahren wie bei den Einzelspielen. Kann allerdings nach den Bullwürfen der ersten beiden Spieler von Heim- und Gastmannschaft kein Sieger ermittelt werden, spielen nun die beiden Doppelpartner ihre Pfeile auf Bull, wobei der Spieler der Gastmannschaft zuerst wirft. Sollte wieder kein Sieger ermittelt werden können, sind nun wieder die ersten beiden Spieler an der Reihe, wobei die Heimmannschaft vorlegen muss usw.

i. Jedes Team kann bei der Aufstellung beliebig viele Einwechselspieler benennen. Diese können jederzeit, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung, eingewechselt werden. Ein ausgewechselter Spieler kann nicht wieder eingewechselt werden.

### Beispiel Spielbogen:



Staffel: \_\_\_\_\_  
 Spieltag: \_\_\_\_\_  
 Datum: \_\_\_\_\_

#### Spielbericht für die DVBB Play-4-Fun-ProLiga Herbstsaison 2009

Heimteam:	
Spieler	Name
H 1	
H 2	
H 3	
H 4	
HE 1	
HE 2	
HE 3	
HE 4	

Gastteam:	
Spieler	Name
G 1	
G 2	
G 3	
G 4	
GE 1	
GE 2	
GE 3	
GE 4	

Highlights	
Spieler	180 / Low Darts / High Finish ab 100

Spielbogen wenn Kopf sichtbar liegt

Block 1				
H1	:	G1		
H2	:	G2		
H3	:	G3		
H4	:	G4		

Block 2				
H1	:	G3		
H2	:	G4		
H3	:	G1		
H4	:	G2		

Doppelblock 1				
D1	/	/	/	D1
D2	/	/	/	D2

Doppelblock 2				
D1	/	/	/	D2
D2	/	/	/	D1

Spielbogen wenn Zahl sichtbar liegt

Block 1				
H1	:	G2		
H2	:	G1		
H3	:	G4		
H4	:	G3		

Block 2				
H1	:	G4		
H2	:	G3		
H3	:	G2		
H4	:	G1		

Doppelblock 1				
D1	/	/	/	D1
D2	/	/	/	D2

Doppelblock 2				
D1	/	/	/	D2
D2	/	/	/	D1

Spielergebnis	
Heim	Gast
Sets (Spiele)	Sets (Spiele)
Legs (Sitze)	Legs (Sitze)
Punkte	Punkte

Heimkapitän: \_\_\_\_\_  
 Gastkapitän: \_\_\_\_\_  
 Ergebnisdurchgabe: 030 39 50 43 33, SMS: 0176 29 28 67 73  
 Fax: 03221 113 37 98, eMail: liga3@dvbb.de

### 6. Spielbericht, Ergebnisansage, Wertung

- Nach Beendigung des Spieles wird der vollständig ausgefüllte Spielbericht von beiden Teamkapitänen unterschrieben.
- Anschließend ist die Ligaleitung telefonisch über das Spielergebnis zu informieren.
- Der Spielbericht wird von der Gewinnermannschaft unverzüglich an die Ligaleitung gesendet (per Post, Fax oder E-Mail).
- Ein Spiel wird folgendermaßen gewertet:
  - 2 (zwei) Punkte für ein gewonnenes Spiel
  - 1 (ein) Punkt für ein unentschiedenes Spiel
  - 0 (null) Punkte für ein verlorenes Spiel
- Die Ergebnisse eines Spieltages werden dann in Form einer Tabelle auf der Homepage des DVBB unter [www.dvbb.de](http://www.dvbb.de) veröffentlicht.
- Zusätzlich werden alle Highlights (180er, High Finish ab 100 sowie Low Darts bis 15 Darts) erfasst und ausgewertet. Die Saisonbestleistungen werden auf der Abschlussfeier prämiert.

## **7. Verspätung, Nichtantreten, Unsportlichkeit**

- a. Spielbeginn ist um 20:00 Uhr (wenn sich beide Teamkapitäne einig sind, kann das Spiel schon ab 19:00 Uhr beginnen). Sollte ein Team bis 20:30 Uhr nicht angetreten sein, so wird für dieses Team das Spiel 0:12 Sets, 0:36 Legs als verloren gewertet.
- b. Sollte ein Team zweimal nicht angetreten sein, wird dieses Team disqualifiziert. Es werden alle Ergebnisse aus der Tabelle herausgerechnet. Ein voller oder teilweiser Anspruch auf Erstattung der Ligastartgelder besteht nicht.
- c. Zu Spielbeginn muss ein Team mit mindestens 3 (drei) Spielern anwesend sein. Die Spieler müssen zum Zeitpunkt ihres Aufrufes anwesend sein. Solange der 4. Spieler nicht anwesend ist, werden dessen Spiele mit 0:3 Legs als verloren gewertet.
- d. Die Ligaleitung behält sich vor, einen Nichtantritt hinsichtlich taktischer Gesichtspunkte und unsportlichen Verhaltens zu bewerten.
- e. Die Ligaleitung behält sich vor, grob unsportliches Verhalten einzelner Spieler oder gesamter Teams zu ahnden.

## **8. Proteste**

- a. Proteste werden auf dem Spielberichtsblatt mit Datum und Uhrzeit unmittelbar nach Eintritt der irregulären Spielsituation vermerkt und vom protestierenden Teamkapitän unterschrieben.
- b. Über die Bewertung entscheidet die Ligaleitung.
- c. Nach Eingang des Entscheids über den Protest steht es allen Beteiligten oder indirekt Betroffenen zu, gegen diesen Entscheid Einspruch vor dem Schiedsgericht des DVBB zu erheben, das dann endgültig entscheidet.

## **9. Ligaabschluss und Play-4-Fun-Proliga-Meisterschaft**

- a. Wenn die Proliga aus nur einer Staffel besteht, ist der Tabellenerste Play-4-Fun-Proliga-Mannschaftsmeister, der Tabellenzweite ist Play-4-Fun-Proliga-Mannschaftsvizemeister. Die weiteren Platzierungen ergeben sich aus der Abschlusstabelle. Alle Teams erhalten Ehrenbezeichnungen.
- b. Bei zwei bis vier Staffeln wird der Play-4-Fun-Proliga-Mannschaftsmeister von den Tabellenersten und -zweiten der verschiedenen Staffeln ausgespielt. Ab der fünften Ligastaffel spielen nur die Tabellenersten den Play-4-Fun-Proliga-Mannschaftsmeister aus. Es wird ein verkürzter Spielplan (4 (vier) Einzel und 2 (zwei) Doppel 501 d. o. best of five plus zusätzlich 1 (ein) Teamgame 1001 d. o. best of five) gespielt. Die Spielpaarungen werden zu Beginn jeder Runde gelost, es wird im Einfach-K.O.-Modus gespielt. Für dieses Turnier wird kein Startgeld erhoben. Das Preisgeld rekrutiert sich aus dem Ligastartgeld der Spieler. Es werden mindestens 80 % der Startgelder als Preise ausgeschüttet. Von den restlichen 20 % werden die Ehrenbezeichnungen finanziert.
- c. Zur Abschlussfeier wird außerdem ein Turnier mit weiteren Disziplinen gespielt. Es werden der Play-4-Fun-Proliga-Einzelmeister (m/w), der Play-4-Fun-Proliga-Doppelmeister (m/w) und der Play-4-Fun-Proliga-Mixeddoppelmeister ausgespielt. Jede Disziplin wird nur dann ausgespielt, wenn sich mindestens 8 (acht) Teilnehmer melden.
- d. Für die Einzel- und Doppelwettbewerbe wird ein Startgeld von Euro 10,00 (zehn) pro Spieler erhoben, dieses Geld wird zu 100 % ausgeschüttet.
- e. Alle Meister, Vizemeister und 3. Plätze erhalten Ehrenbezeichnungen.
- f. Alle angesetzten Disziplinen werden in der Ausschreibung der Abschlussfeier bekannt gegeben.