DART LIGA REGION ZÜRICH

gegründet am 10. April 1988 in Richterswil

Spielreglement

Version 28. August 2023

Spiellokal und Boardanlage

1. Das Dartboard ist so zu befestigen, dass sich das Zentrum 173 cm ab Boden befindet. Die minimale Wurfdistanz beträgt 237 cm, gemessen ab Scheibenoberfläche. Die minimale Wurfdistanz muss mit einem Oche von mindestens 4 x 4 cm definiert sein. Falls nicht fix montierbar, darf ein Distanzbrett mit Oche verwendet werden. Das Oche soll eine Länge von mindestens 60 cm aufweisen.

2. Das Dartboard darf keine grösseren Unebenheiten aufweisen und muss in einem einwandfreien Zustand sein. Die Beleuchtung ist so anzubringen, dass sie den Spieler beim Werfen nicht behindert. Der Platz zwischen Board und Oche muss frei sein. Spieler am Oche dürfen nicht durch störende Elemente wie Schreiber, Zuschauer oder andere Gäste des Spiellokals behindert werden. Im Spielbereich gilt ein absolutes Rauchverbot. Die Wartung der Anlage (Board, Licht, Schreibtafel etc.) ist Sache des Clubs / der Mannschaft.

Mannschaften und Spielermeldungen

3. Jede Mannschaft bestimmt einen Captain und Vizecaptain. Ebenfalls wird ein Spielabend für die Heimspiele bestimmt, in der Regel Montag oder Mittwoch. Jeder Spieler muss spätestens einen Tag vor dem Match per Post oder 18.00 Uhr am Spielabend mit Vor- und Nachname schriftlich dem Spielleiter gemeldet sein. Das aktualisierte Unterschriftenblatt ist am selben Abend nachzureichen – bei Heimspielen mit dem Matchblatt, bei Auswärtsspielen bis 23.00 Uhr. Das Original des Meldeblattes bleibt beim Captain. Eine Kopie mit Datum und Unterschriften wird am Saisonanfang, jedoch spätestens eine Woche vor dem ersten Spiel dem Spielleiter gesendet.

4. Spieler dürfen während der Saison an- oder abgemeldet werden. Ein Spieler, der abgemeldet worden ist, darf in der gleichen Saison nicht wieder bei derselben Mannschaft angemeldet werden. Jeder Spieler darf pro Saison nur einmal die Mannschaft wechseln. Nach der drittletzten Runde können keine Spieler mehr angemeldet werden. Bei Änderung von Spielern wird dies auf dem originalen Spielerblatt eingetragen und erneut eine Kopie dem Spielleiter zugestellt.

5. Bei einer kompletten Namensänderung erfolgt der Abstieg in die nächsttiefere Liga (von A nach B, von B nach C). Wenn hingegen ein Teil des Namens und min. drei Spieler der Mannschaft bestehen bleiben, erfolgt kein Abstieg. Die Referenzierung auf den vorhergehenden Namen muss gewährleistet werden. Ausnahme ist eine Namensänderung aus ethischen Gründen. Teilt sich eine Mannschaft in zwei Mannschaften auf, so beginnt die Mannschaft mit dem neuen Namen in der untersten Liga.

DART LIGA REGION ZÜRICH

gegründet am 10. April 1988 in Richterswil

Spielbetrieb Meisterschaft

6. Spielbeginn ist um 19.30 Uhr am Spieltag der Heimmannschaft; ein Spielbeginn bis 20.00 Uhr ist vom gegnerischen Team zu akzeptieren. Es liegt im Ermessen der gegnerischen Mannschaft, Verspätungen darüber hinaus zu tolerieren. Es müssen mindestens 3 Spieler pro Mannschaft anwesend sein. Die Heimmannschaft besitzt das Heimrecht und fängt das erste Spiel an, die folgenden Spiele werden im Wechsel angefangen (2. Spiel Gastmannschaft, 3. Spiel Heimmannschaft usw.).

7. Die Spieler werden vor Spielbeginn mit dem vollständigen Namen (Vor- und Nachname) auf dem Spielblatt eingetragen. Spieler, die nicht mit vollem Namen aufgeführt werden, sind nicht einsatzberechtigt. Es dürfen nur anwesende Spieler auf dem Spielblatt eingetragen werden. Nachmeldungen sind möglich. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielern an, wird der fehlende Spieler auf das jeweils letzte Spiel gesetzt. Der fehlende Spieler wird erst eingetragen, wenn er anwesend ist.

8. Ein Match setzt sich aus drei Blöcken zusammen:
   4 Einzel, 501 A Liga best of 5, B und C Ligen best of 3, mit je 4 verschiedenen Spielern
   2 Doppel, 501 best of 3, mit je 4 verschiedenen Spielern
   4 Einzel, 501 A Liga best of 5, B und C Ligen best of 3, mit je 4 verschiedenen Spielern
   Gespielt wird Open in, Double out

9. Es werden zuerst 4 Einzel eingetragen. Nach Beendigung derselben die 2 Doppel. Sind auch diese gespielt, werden die letzten 4 Einzel eingetragen. Die Eintragungen erfolgen verdeckt. Jeder Spieler darf pro Block nur einmal spielen. Sollte ein Spieler bei Beginn seines Spieles nicht anwesend sein, geht dieses Spiel forfait verloren. Setzt eine Mannschaft Spieler ein, die nicht gemeldet oder nicht einsatzberechtigt sind, gehen deren Spiele forfait verloren.

10. Das Resultatblatt muss spätestens am Folgetag des Spieltages per A-Post, E-Mail oder WhatsApp an den Spielleiter gesendet werden.
    Bei zu später Einsendung gilt:
    1. Mal = Verwarnung
    2. Mal = 1 Punkt Abzug
    3. Mal = 2 Punkte Abzug
    4. Mal = Abstieg in die nächsttiefere Liga

11. Spielverschiebungen müssen bis spätestens 12.00 Uhr des Spieltages an Gegner und Spielleiter erfolgen. Bei Spielverschiebungen, die später eintreffen, liegt die Annahme im Ermessen der gegnerischen Mannschaft. Verweigert die gegnerische Mannschaft eine Verschiebung, wird das Spiel forfait für die gegnerische Mannschaft gewertet. Bei einer Vor- oder Nachverschiebung ist zwingend der Spielleiter zu informieren. Pro Saison kann jede Mannschaft maximal drei Spieltermine verschieben. Die Vorrundenspiele müssen bis Ende der Vorrunde gespielt sein. Beim Start in die Rückrunde darf kein Vorrundenspiel mehr offen sein. Das jeweils letzte Vor- und Rückrundenspiel darf nur vorverschoben werden. Alle verschobenen Spiele müssen vor der letzten Runde gespielt werden.

12. Mannschaften, die nicht antreten oder nicht zu Ende spielen, werden wie folgt bestraft:
    1. Mal = 1 Punkt Abzug und CHF 100.- Busse
    2. Mal = 2 Punkte Abzug und CHF 200.- Busse
    3. Mal = Abstieg in die nächsttiefere Liga und CHF 500.- Busse.

Nicht gespielte oder abgebrochene Spiele werden 10:0 forfait zugunsten der nicht fehlbaren Mannschaft gewertet. Weitere Sanktionen bleiben vorbehalten.

13. In der DLRZ wird in drei Stärkeklassen gespielt: Liga A, B und C. Die Ligen A und B bestehen aus je acht Mannschaften; die Anzahl Mannschaften pro C-Liga wird je nach teilnehmenden Mannschaften zu Beginn jeder Saison neu festgelegt. Mannschaften vom gleichen Club spielen in der ersten möglichen Runde gegeneinander.

Punkteverteilung und Rangliste

14. Sieg 3 Punkte
    Unentschieden 1 Punkt
    Niederlage 0 Punkte

15. Für die Rangliste am Ende der Saison ist die erreichte Punktzahl massgebend. Bei Punktgleichheit entscheiden die Differenz von Games und Legs in dieser Reihenfolge. Ist alles identisch, zählen die Direktbegegnungen. Falls diese auch ausgeglichen sind und es um eine für Auf- oder Abstieg oder anderswie relevante Platzierung geht, wird ein Entscheidungsspiel ausgetragen. Das Spiel findet unter Anwesenheit eines Vorstandmitgliedes an einem neutralen Spielort statt. Zwangsrelegierte Teams werden automatisch auf den letzten Rang platziert und verlieren alle Punkte.

Aufstieg und Abstieg / Barrage-Spiele

16. Die jeweils letztplatzierte Mannschaft in den Ligen A und B steigt direkt ab. Die jeweils erstplatzierte Mannschaft der B-Liga und der C-Liga steigt direkt auf.
    In der Barrage spielt die zweitletztplatzierte Mannschaft der Liga A gegen die zweitplatzierte Mannschaft der Liga B um einen Platz in der A-Liga. Die zweitletztplatzierte Mannschaft der Liga B spielt gegen die zweitplatzierte Mannschaft der Liga C um einen Platz in der B-Liga.Beide Barragespiele werden in einem neutralen Spiellokal unter Anwesenheit eines Vorstandmitgliedes der DLRZ ausgetragen. Zur Anwendung gelangt der Cup-Modus.

17. Falls sich Mannschaften Ende Saison auflösen oder in der folgenden Saison nicht mehr anmelden, wird je nach Liga und Anzahl Mannschaften das Barragespiel hinfällig und diese Mannschaften rücken automatisch nach resp. verbleiben in ihren Ligen. Ausgenommen sind Mannschaften, die zwangsrelegiert wurden.

18. Teilnahmeberechtigt für den Interregiocup sind je nach Anzahl Startplätzen für die DLRZ:
    1. Sieger A-Liga
    2. Sieger Regional-Cup
    3. Vizemeister A-Liga
    Sollte ein Team verzichten oder bereits auf einem anderen Weg qualifiziert sein, rückt das nächstbeste Team des entsprechenden Qualifikations-Kriteriums nach.

DART LIGA REGION ZÜRICH

gegründet am 10. April 1988 in Richterswil

Preisgelder

19. Über die Höhe allfälliger Preisgelder entscheidet der Vorstand der DLRZ aufgrund der finanziellen Mittel: Sollten diese ausreichen, erfolgt die Auszahlung der Preisgelder im direkten Anschluss an die Barragespiele mit der ordentlichen Preisverteilung. Die Höhe der Preisgelder wird vom Vorstand im Rahmen einer ordentlichen Vorstandsitzung jährlich in Relation zur finanziellen Entwicklung der DLRZ festgelegt. Die Captains der teilnehmenden Mannschaften werden über Höhe und Verteilschlüssel am Captainstreff informiert. Mannschaften, die den Aufstieg verweigern, haben keinen Anspruch auf Preisgeld.

Regional-Cup

20. Der Regional-Cup wird durchgeführt verteilt über die gesamte Saison in den Lokalen der jeweils als Heimteams ausgelosten Teams oder als ein- oder evtl. zweitägiger zentraler Anlass, wenn sich ein Veranstalter mit einem geeigneten Lokal (mindestens zehn Matchboards und zwei Einspielboards) um die Durchführung bewirbt. Im ersten Fall wird für jede Runde ein Zeitfenster vorgegeben, in dem die Spiele ausgetragen werden müssen. Das Finale wird in jedem Fall in einem neutralen Spiellokal unter Anwesenheit eines Vorstandmitgliedes der DLRZ gespielt.

21. Für den Regional-Cup wird keine Setzliste erstellt. Die nächstfolgende Runde wird jeweils nach Abschluss der vorhergehenden ausgelost. Lediglich die beiden ersten Runden können zusammen ausgelost werden, wenn dies einen schnelleren Ablauf ermöglicht.

22. Falls der Cup dezentral gespielt wird, werden Termin und Spielbeginn von den zwei beteiligten Mannschaften abgesprochen und dem Spielleiter gemeldet. Dies kann auch an einem anderen als dem Spieltag der Heimmannschaft sein. Es liegt im Ermessen der gegnerischen Mannschaft, Verspätungen zu akzeptieren. Bei einer zentralen Austragung wird die Reihenfolge der Partien von der Spielleitung vorgegeben.

23. Es müssen mindestens 3 Spieler pro Mannschaft anwesend sein. Die Heimmannschaft fängt das erste Spiel an, die folgenden Spiele werden im Wechsel angefangen (2. Spiel Gastmannschaft, 3. Spiel Heimmannschaft usw.). Für ein allfälliges Entscheidungsspiel wird per Wurf aufs Bull entschieden, wer beginnt. Das Heimteam wirft zuerst aufs Bull.

24. Im Regional-Cup spielberechtigt sind jene Spieler, die beim Anmeldeschluss auch in der Meisterschaft für das betreffende Team spielberechtigt sind.

25. Die Spieler werden vor Spielbeginn mit dem vollständigen Namen (Vor- und Nachname) auf dem Spielblatt eingetragen. Spieler, die nicht mit vollem Namen aufgeführt werden, sind nicht einsatzberechtigt. Es dürfen nur anwesende Spieler auf dem Spielblatt eingetragen werden. Nachmeldungen sind möglich. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielern an, wird der fehlende Spieler auf das jeweils letzte Spiel gesetzt. Der fehlende Spieler wird erst eingetragen, wenn er anwesend ist.

26. An einem zentralen Anlass wird der Cup-Modus angewandt:
    2 Doppel, 501 best of 3, mit je 4 verschiedenen Spielern
    4 Einzel, 501 best of 3, mit je 4 verschiedenen Spielern
    falls nötig: Captains-Doppel, 501, best of 3

Im Falle einer dezentralen Durchführung wird ein Modus mit drei Blöcken angewandt:
2 Doppel, 501 best of 3, mit je 4 verschiedenen Spielern
4 Einzel, 501 best of 3, mit je 4 verschiedenen Spielern
2 Doppel, 501 best of 3, mit je 4 verschiedenen Spielern
falls nötig: Captains-Doppel, 501, best of 3

Gespielt wird in beiden Fällen Open in, Double out

27. Die Spieler werden jeweils vor Beginn der einzelnen Blöcke verdeckt eingetragen. Jeder Spieler darf pro Block nur einmal spielen. Sollte ein Spieler bei Beginn seines Spieles nicht anwesend sein, geht dieses Spiel forfait verloren. Setzt eine Mannschaft Spieler ein, die nicht gemeldet oder nicht einsatzberechtigt sind, gehen deren Spiele forfait verloren.

28. An einem zentralen Anlass ist das Matchblatt unmittelbar nach Spielende der Spielleitung abzugeben. Im Falle der dezentralen Austragung muss das Resultatblatt spätestens am Folgetag des Spieltages per A-Post, E-Mail oder WhatsApp an den Spielleiter gesendet werden. Bei zu später Einsendung werden dieselben Sanktionen wie in der Meisterschaft ergriffen und mit diesen kumuliert.

29. Spielverschiebungen müssen bis spätestens 12.00 Uhr des Spieltages an Gegner und Spielleiter erfolgen. Bei Spielverschiebungen, die nach 12.00 Uhr eintreffen, liegt die Annahme einer Spielverschiebung im Ermessen der gegnerischen Mannschaft. Verweigert die gegnerische Mannschaft eine Spielverschiebung, wird das Spiel forfait für die gegnerische Mannschaft gewertet. Bei einer Vor- oder Nachverschiebung ist zwingend der Spielleiter zu informieren. Eine Verschiebung wird zu jenen in der Meisterschaft addiert.

30. Mannschaften, die nicht antreten oder zu Ende spielen, werden gemäss dem Meisterschafts-Katalog sanktioniert. Punktabzüge werden in die Rangliste der Meisterschaft übernommen.

Schlussbestimmungen

31. In Härtefällen, die nicht durch das DLRZ-Spielreglement abgedeckt sind, hält sich die DLRZ an das Regelwerk der SDA. Sollte auch dort keine eindeutige Regelung vorhanden sein, entscheidet der Vorstand der DLRZ endgültig und verbindlich.
Sollten Unklarheiten oder Differenzen zwischen zwei Mannschaften bestehen, ist vor Spielbeginn der Spielleiter oder, falls nicht zu erreichen, ein anderes Vorstandmitglied zu kontaktieren. Nachträgliche Einsprüche oder Beschwerden werden nicht berücksichtigt.

Der Schreiber: Siehe Schreiberreglement der DLRZ

Die Devise der DLRZ ist Spass am Spiel und sportliche Fairness