

Stand August 2025

1. Allgemeine Regeln

1.1 Spielvarianten in den einzelnen Liga-Klassen

1.2 Spielerqualifikation

1.3 Teamkapitäne

1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

1.5 Liga-Termine

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

2.2 Spielbeginn

2.3 Spielablauf

2.4 Spielabschluss

2.5 Nichtantritt

2.6 Streitfragen

3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

3.1 Tabellenplatzierung

3.2 Auffüllen von Teams

3.3 Ausnahme von der 6 bis 8

Team-Regel

4. Strafen

5. Saisonende

1. Allgemeine Regeln

1.1 Spielvarianten in den einzelnen Liga – Klassen

Bundesliga (BL):

501 Double out 16 Einzel best of five

4 Doppel best of three

Bezirksoberrliga (BZO):

501 Double out 16 Einzel best of five

2 Doppel, 4 Doppel möglich, best of three

Bezirksliga (BZ):

501 Double out 16 Einzel best of three

2 Doppel, 4 Doppel möglich best of three

A Liga (A):

501 Double out 16 Einzel best of three

2 Doppel best of three

B Liga (B):

301 od. 501 Master out 16 Einzel best of three

2 Doppel best of three möglich

C Liga (C):

301 Single od. Master out 16 Einzel best of three

2 Doppel best of three möglich

Teamgame:

Sudden Death wie die Spielvariante in den einzelnen Ligaklassen

best of one

1.2 Spielerqualifikation

1.2.1 DSAB-Ligaspieler müssen Mitglied des deutschen Sportautomatenbundes e.V. (DSAB e.V.) sein. Der Beitritt erfolgt über die Anmeldung bei der Ligaleitung.

1.2.2 Spieler dürfen nur für das Team spielen, unter dem sie bei der Ligaleitung für die laufende Saison angemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich, auf der von einem VFS-Mitglied abgestempelten DSAB – Liga – Team – Anmeldung unterschreiben oder ihre Unterschrift digital im Liganprogramm leisten. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einem Team anmeldet, wird er für eine komplette Saison gesperrt.

1.2.3 Ein Spieler darf in der laufenden Saison das Team nicht wechseln. Pro Saison kann der Spieler nur für ein DSAB-Team gemeldet sein. Ein Wechsel ist erst in der darauffolgenden Saison möglich.

1.2.4 Zu einem Team der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal zwei Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielten. Grundsätzlich darf ein Spieler, in der von ihm gespielten Saison zur nächsten Saison, nur eine Ligaklasse tiefer spielen. Grundlage ist die von ihm gespielte Ligaklasse (BL, RL, BZO, BZ, A, B). Wenn ein Team einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler wie ein Team der nächst höheren Ligaklasse eingestuft. Wenn ein Team einen Abstiegsplatz erspielt hat, wird der niedrigere Status des Teams und deren Spieler erst bei der nächsten Anmeldung aktiv. Aktiv gemeldete Spieler können nur nach Saisonende abgestuft werden.

1.2.5 Komplette Teams dürfen nicht in niedrigere Ligaklassen einer anderen Liga wechseln. Auch wenn das Team bzw. die Spieler eine Saison oder mehrere nicht spielen, dürfen das Team bzw. die Spieler nicht abgestuft werden. Über Ausnahmen entscheidet der DSAB.

1.2.6 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich, ausgenommen der Zeitraum der letzten drei Spielpartien. Ein Spieler ist nur spielberechtigt, sofern er von der Ligaleitung im Ligaverwaltungsprogramm hinzugefügt wurde und im digitalen Spielkader erscheint. Für Nachmeldungen werden von der Ligaleitung Gebühren erhoben.

1.2.7 In der DSAB-Liga dürfen Jugendliche ab 16 Jahren teilnehmen. Jugendliche unter 16 Jahren dürfen nur in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz in der

jeweils aktuellen Fassung in Begleitung eines Erziehungsberechtigten teilnehmen.

1.2.8 Wechselt ein Team nach der Saison das Ligalokal, so bleibt der Ligaplatz im Ligalokal.

Nur wenn die Ligaleitung das wechselnde Team, in der von dem Team gespielten Ligaklasse unterbringen kann, darf dieses Team spielen.

1.3 Teamkapitäne

1.3.1 Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen. Angaben wie Telefonnummer u. E-Mailadresse des Teamkapitäns sind verpflichtend.

1.3.2 Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum DSAB-Ligaspielbetrieb.

1.3.3 Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

1.3.4 Ist bei einem Ligaspiel der Kapitän nicht anwesend, muss ein anwesender Spieler des Teams als Ersatz-Kapitän benannt und eingetragen werden.

1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

1.4.1 Gespielt wird ausschließlich an den vom DSAB anerkannten und für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Löwen Dart-Geräten mit Turnier Board (Single 20 Segment blau, Double und Triple-Segmente rot, Bull 25 / 50 Punkte)

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

I. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die einen Halt in den Bohrungen des Boards ermöglichen.

II. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein

III. Maximalgewicht: 21.gr (5% Toleranzgrenze)

1.4.3 Die Abwurflineie muss an der dem Gerät 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 Grad bestehen.

Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden.

Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.4.4 Das Board muss beim Ligaspiel mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Lampe beleuchtet sein.

1.4.5 Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden. Lautstärke der Musik, Standort des

Sportgerätes usw.

1.5 Liga – Termine

1.5.1 Die DSAB-Ligawettbewerbe kann zweimal oder einmal jährlich durchgeführt werden.

Bei 2 Saisons pro Jahr:

I. Frühjahrssaison: letztmöglicher

Meldetermin: 01. März,

Ausführung: bis 15. August

II. Herbstsaison: letztmöglicher

Meldetermin: 01. September,

Ausführung: bis 15. Februar

des Folgejahres.

Aus organisatorischen Gründen kann der ligainterne Meldeschluss von der Ligaleitung vorverlegt werden. Erst nach erfolgreicher ordentlicher Anmeldung beim DSAB kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.

1.5.2 Spieltermine / Spielplan

Grundsätzlich ist der Spielplan bindend. Findet ein Ligaspiel am jeweiligen Spieltermin nicht statt oder können sich die Teams nicht auf einen Ausweichtermin einigen, wird das Spiel wie folgt als verloren gewertet:

- bei zu vergebenden 18 Spielpunkten 0:3 – 5:13 – 10:26
- bei zu vergebenen 20 Spielpunkten in BZ, BZO Liga 0:3 – 5:15 – 10:30
- bei zu vergebenen 20 Spielpunkten in RL und BL 0:3 – 5:15 – 15:45

und ihm werden zusätzlich 3 Punkte in der Tabelle abgezogen. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden. Alle Spiele können vorverlegt werden.

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

30 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn

ist ein Dartgerät für das Gast-Team

zu reservieren. Wenn ein Team 30

Minuten nach der offiziellen Startzeit

nicht angetreten ist, füllt der anwesende

Teamkapitän einen DSAB-Spielberichtsbogen

mit seinen Spielern aus und

sendet ihn an die Ligaleitung.

Nur anwesende Spieler dürfen eingetragen

werden. Bis zur letzten Spielrunde

dürfen Spieler nachgetragen werden

(inkl. Teamgame). Es dürfen nur Spieler,

die im Ligaverwaltungsprogramm im Team eingetragen sind,

für das jeweilige Team spielen. Die

Eintragungen im Spielberichtsbogen

sind vor Spielbeginn von den Teamkapitänen

im DSAB- Programm oder einem aktuellen Ausdruck zu kontrollieren.

Im Zweifelsfall muss der

Spieler sich mit einem Lichtbildausweis ausweisen.

2.2 Spielbeginn

2.2.1 Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles im dritten Block anwesend sein. Ist der Spieler zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er das Spiel 0:2 verloren. Die Ersatzspieler können bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Ligavarianten, die die Ligaleitung

für die Spielklasse gewählt hat.

2.2.2 Während des gesamten Spiels (inkl. Teamgame), können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler kann zu keinem Zeitpunkt wieder zurückgewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung eines Ersatzspielers gegen einen anderen Ersatzspieler ist möglich.

2.2.3 Während der laufenden Saison darf ein Team zweimal mit 3 Spielern antreten. Beim dritten Antritt mit 3 Spielern, wird das Team disqualifiziert.

2.2.4 Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von den beiden Teamkapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel dieses Spielers verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

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

2.2.6 Das Heimteam beginnt das 1.Leg. Das Gastteam das 2. Leg usw.

Sollte es zum Decider/Final-Leg kommen, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs Bull's Eye entschieden.

Der Dart muss in der Dartscheibe bleiben, und es müssen so lange Wiederholungswürfe gemacht werden, bis ein Dart in Dartscheibe bleibt.

Derjenige Spieler

beginnt das Decider/Final-Leg, dessen Dart im

Bull's Eye (rot) steckt, oder diesem am

nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender

Dart muss herausgezogen werden,

bevor der Gegner wirft. Treffen beide

Spieler in das blaue Bull's oder rote

Bull's Eye, wird der Wurf in umgekehrter Startfolge wiederholt.

2.2.7 Das Teamgame / Sudden Death, wird

auf 4 Scores gespielt. Wer das Teamgame beginnt wird ausgebullt.

Das Team welches beginnt, spielt auf

Score 1+3, das andere Team auf Score

2+4 League Modus.

Jeweils 2 Spieler auf einen Score. Die

Reihenfolge der Spieler bestimmen die

Teamkapitäne. Gespielt wird die Spielvariante

der Liga, Best of one. Gewertet

wird ein Spiel und ein Leg. Hat ein Team

zum Zeitpunkt des Teamgame (Sudden

Death nur 3 Spieler zur Verfügung, hat

es das Teamgame/Sudden Death

verloren. (Siehe auch 2.2.2)

2.3 Spielablauf

2.3.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfes

nicht übertreten werden. Es ist gestattet

sich über die Abwurflinie zu beugen.

Auch ein Abwurf neben der Linie ist –

in ihrer gedachten Verlängerung –

gestattet.

2.3.2 Alle drei Darts müssen in Richtung

Scheibe des Sportgerätes geworfen

werden. Im Doppel im League-Modus

darf auch ab/weitergedrückt werden,

falls ein Spieler geblockt ist.

2.3.3 Alle Darts, die in Richtung Sportgerät

geworfen wurden, gelten als geworfen,

gleich ob sie punktemäßig registriert

wurden, oder ob sie von der Scheibe

fallen.

2.3.4 Jeder Spieler akzeptiert die vom

Sportgerät angegebene Punktzahl.

Können sich die Spieler im Zweifelsfall

nicht einigen, entscheiden die

Teamkapitäne.

2.3.5 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der

Darts darauf zu achten, dass das

Sportgerät seinen Score

anzeigt. Wirft ein Spieler, während das

Sportgerät den Score des Gegners

anzeigt, ist das Spiel wie folgt

fortzusetzen.

a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät auf seinen Score umgestellt und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt.

b) Wirft der Spieler alle 3 Darts auf den Score des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seinen Wurf damit beendet und der Gegenspieler setzt das Spiel nach einstellen auf den richtigen Score fort.

Ausnahme am HB 10: Hier können geworfenen Darts (bis 6 Stück) zurückgenommen werden.

2.3.6 Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden. Fouls sind:

a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.

b) ständiges Übertreten der Abwurflinie.

c) absichtliches Verzögern des Spiels.

d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig - vom Spielstand - das Spiel gewonnen.

Die eingetragenen Spielkapitäne sind für einen sportlich, fairen Umgang verantwortlich.

2.3.7 Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen oder einen anderen Fehler haben, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt.

Der von der Ligaleitung festgelegte Termin ist für beide Teams bindend.

2.4 Spielabschluss

2.4.1 Es müssen alle Begegnungen des Spielberichts bogens gespielt werden, auch wenn das Spiel schon entschieden ist. Es darf kein Spielstand eingetragen werden, der nicht tatsächlich gespielt wurde.

Nach der letzten Spielpaarung müssen die Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift auf dem Bogen oder im Ligaprogramm bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt bzw. eingegeben sein, hat die Ligaleitung die Möglichkeit, die Teams zu disqualifizieren/ sperren und die Teamkapitäne zu sperren oder das Spiel nicht zu werten.

2.4.2 Das Heimteam ist dafür verantwortlich, das Ergebnis schnellstmöglich übermittelt wird. Der Spielberichtsbogen muss innerhalb, der zwischen der Ligaleitung und

den Teamkapitänen vereinbaren
Zeitraum, der Ligaleitung vorliegen.

2.4.4 Sollte es durch Nichtabgabe des
Spielberichts bogens zu einer unsportlichen
Verschiebung der Rangliste
kommen, besteht die Möglichkeit, mit
Rücksprache des DSAB, den
Teamkapitän zu sperren oder das Team
zu disqualifizieren.

2.4.5 Sollte ein Team mehrfach den Spielbericht
nicht pünktlich einsenden,
kann die Ligaleitung in Absprache mit
dem DSAB eine gesonderte Entscheidung
treffen.

2.5 Nichtantritt

2.5.1 Tritt ein Team nicht an, so hat es das
Spiel verloren (s.1.5.2 Wertung) und es
werden ihm 3 Punkte abgezogen.

2.5.2 Ein Team, welches 2 x nicht antritt, wird
disqualifiziert und für die nächste Saison
gesperrt. Die bisher erzielten Spielergebnisse
werden aus der Rangliste heraus gerechnet.

2.5.3. Tritt ein Team aus unsportlichen
Gründen nicht an, so können der
Teamkapitän oder das ganze Team
sofort disqualifiziert und für die nächste
Saison gesperrt werden.

2.5.4 Tritt ein Team in den letzten drei Spieltagen
einer Ligasaison nicht an, werden
ihm zusätzlich weitere 5 Punkte in der Rangliste abgezogen und
das ganze Team sofort disqualifiziert und für die
nächste Saison gesperrt werden.

2.5.5 Um einen geordneten Saisonablauf zu
garantieren, darf die Ligaleitung vor
Saisonbeginn mit den Teamkapitänen
und dem DSAB disziplinfördernde Maßnahmen festlegen.

2.6 Streitfragen

2.6.1 Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung
zu klären. Proteste und Einsprüche zu
einem Ligaspiel müssen auf dem
Spielberichts bogen oder der Software vermerkt sein, sonst
ist ein Protest oder Einspruch nicht
möglich. Die schriftliche Ausführung des
Protestes oder Einspruchs muss binnen
3 Tage an die Ligaleitung gesandt
werden.

Sonstige Proteste und Einsprüche
müssen unverzüglich nach bekannt
werden des Vorfalls schriftlich bei der
Ligaleitung eingereicht werden. Proteste
gegen die Abschlusstabelle / Rangliste
sind nur 7 Tage nach der Veröffentlichung
möglich.

2.6.2 Proteste und Einsprüche sind schriftlich innerhalb von 8 Tagen nach Entscheid der Ligaleitung an den Bundessportwart unter der E-Mail-Adresse bundessportwart@gmx.de zu richten. Innerhalb dieser Frist ist an den DSAB eine Protestgebühr in Höhe von € 30,00 auf das Konto des DSAB e.V., Sparkasse Rhein Nahe, IBAN: DE02 5605 0180 0053 0002 04 zu zahlen.

2.6.3 Entscheidungen des Bundessportwart können innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt schriftlich an den DSAB unter der E-Mail-Adresse: dsabev@t-online.de angefochten werden. Innerhalb dieser Frist ist an den DSAB eine Gebühr in Höhe von € 60,00 auf das Konto des DSAB e.V., Sparkasse Rhein Nahe, IBAN: DE02 5605 0180 0053 0002 04 zu zahlen.

Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig.

3. Ligabildung (Auf – und Abstieg)

3.1 Tabellenplatzierung

Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach:

- a) Punktverhältnis
- b) Spielverhältnis
- c) Satzverhältnis

In der Regel steigt das erstplatzierte Team einer Ligagruppe in die nächst höhere Ligaklasse auf, die beiden letztplatzierten Teams in die nächst tiefere Ligaklasse ab. Der Auf-, u. Abstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch die Ligaleitung unter Abstimmung des DSAB (Bundessportwart) geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden. Die Relegationsspiele gehören zur abgelaufenen Saison. Es dürfen nur Spieler die in der Saison gemeldet waren eingesetzt werden. Bei Nichtantritt wird nach der Regel 2.5.4. verfahren. Eine Ligagruppe besteht aus 6 bis 8 Teams. Besteht eine höhere Ligaklasse in einzelnen Gebieten noch nicht, so verbleiben die betreffenden Teams in ihrer z.Z. höchsten Ligaklasse.

3.2 Auffüllen von Teams

Fällt in einer höheren Ligaklasse ein Team aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rückt das nächstplatzierte Team der darunter liegenden Ligaklassen nach.

3.3 Ausnahme von der 6 bis 8 Team Regel: fallen zur neuen Saison Teams aus, oder kommen neue Teams hinzu, die in der niedrigsten Ligaklasse ein Team - Defizit bzw. einen Überschuss verursachen, ist wie folgt zu verfahren.

3.3.1 Die oberen Ligaklassen setzen sich ab B - Klasse immer aus 8 Teams zusammen. Über Ausnahmen entscheiden die Ligabetreiber in Absprache mit dem

DSAB.

3.3.2 Eine andere Anzahl von Teams ist nur in der C Liga zugelassen, hier gilt jedoch:

a) maximal 8 Teams in einer Ligagruppe.

b) mindestens 4 Teams in einer Ligagruppe.

c) mindestens eine Ligagruppe mit 6 oder 8 Teams muss bestehen.

4. Strafen: Bei Verstößen gegen die DSAB Ligaregeln, oder Nichtachtung der DSAB Ligaregeln von Spielern, Teamkapitäne oder ganzen Mannschaften, können von der Ligaleitung Strafen ausgesprochen werden. Die Strafen sind Sperren, Disqualifikationen oder Punktabzüge.

5. Saisonende: Frühere Regeln sind mit Herausgabe dieser Regel ungültig.

Legende:

Leg = (z.B. 501 auf null spielen)

Spiel: (z.B. 501 best of 3 Legs)