



MSM-Online-Liga Regelwerk

Ligaleitung:

Arnold und Hartmann GbR
vertreten durch Markus Arnold und Sascha Hartmann
Kurfürst-Eppstein-Ring 50, 63877 Sailauf

Mobil (Mike Pfitzner): 0174 / 14 38 448

E-Mail: MSM@baerenliga.de

Internet: www.baerenliga.de

Gültig ab 01.05.2025

1. Allgemeines

Online-Liga bedeutet, 2 Mannschaften spielen innerhalb einer Spielwoche (kann zwischen 1 oder 2 Woche variieren) die notwendigen Spiele. Ligapflicht sind mindestens 4 Spieler mit jeweils mindestens 6 Spielen. Jede Mannschaft spielt zusammen für sich, jeder einzeln oder der Einzelne in der Gaststätte sogar gegen ligafremde Darter. Der fremde Spieler kann sogar das Spiel gewinnen, aber ein Mannschaftsmitglied muss es beenden. Von jedem Spieler fließt der in den 6 besten Ligaspielen erspielte PPD (Points per Dart) in die Mannschaftswertung ein. Man trifft die gegnerische Mannschaft nicht direkt. Somit gibt es auch keine Abstimmungsprobleme wegen Termenschwierigkeiten. Jede Mannschaft spielt unabhängig von der Gegenerischen, man vergleicht sich über den PPD der 6 besten Ligaspiele der 4 stärksten Spieler der Spielwoche.

1.1. Technische Daten

Die Basis der Wettbewerbe sind die RadikalDarts (mit „kleiner“ Scheibe) der jeweiligen Aufsteller und die serverbasierte und internetgestützte Wettbewerbssoftware der Firma Gaelco, Barcelona, Spanien. Bei Anzeigefehlern wegen technischer Probleme, insbesondere wegen fehlender Internetverbindung können keine Ansprüche gegen Gaelco, die RDOI oder die Arnold und Hartmann GbR gestellt werden. Dafür ist der Aufsteller zuständig.

Falls Fernschiedsrichter Videos nicht eindeutig prüfen können, weil die Kameras schlecht bzw. nicht funktionieren, oder z.B. die Beleuchtung in der Spielstätte nicht ausreicht, wird Kontakt zum Aufsteller und betroffenem Spieler aufgenommen.

Wenn keine Abhilfe geschaffen wird, geht das Risiko zu Lasten des Spielers, seine Spiele werden auf ungültig gesetzt.

1.2. Teamkapitäne

Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen. Dieser muss mit allen Daten (Telefon, Handynummer, E-Mail-Adresse, etc.) der Ligaleitung gemeldet werden (siehe Anmeldebogen). Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Ligaspielbetrieb. **Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Spielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.**

1.3. Teams

Spielberechtigt sind nur Spieler/-innen, die vor Rundenbeginn ordnungsgemäß per Teamanmeldung angemeldet wurden (siehe Team-Anmeldebogen). Ein Team besteht aus mindestens 4 Spielern und es können pro Ligarunde bis zu 8 Spieler/innen angemeldet werden. **Jeder gemeldete Spieler muss bereits über einen eigenen PPD verfügen.**

Sollte der Langzeit-PPD eines Spielers sich während einer Ligarunde außergewöhnlich stark erhöhen („unecht“ oder „Fake Start“ PPD) kann der Spieler disqualifiziert werden.

Nachmeldungen können ab der 1. Spielwoche online durchgeführt werden und werden werktags innerhalb von 24 Stunden ausgeführt. Der zusätzliche Spieler darf keinen höheren PPD haben, als der (Durchschnitts-)Mannschafts-PPD. **Für Nachmeldungen ist ein Unkostenbeitrag von 10,-€uro (zzgl. MwSt.) pro Person zu zahlen.** Die Rechnung ist sofort fällig. Bei Zahlungsverzug kann es zu Spielersperren und Punktabzug für das Team kommen. Meldungen sind immer vorab mit der Ligaleitung abzusprechen.

Ein Teamwechsel während der laufenden Runde ist generell nicht möglich.
Spielernachmeldungen sind bis zur drittletzten Spielwoche möglich. Für die letzten beiden Spielwochen ist keine Nachmeldung mehr möglich.

Evtl. Unstimmigkeiten sind im Vorfeld mit der Ligaleitung abzuklären.

Beispiel 1:

Nr.	SPIELER	PPD
1	Hans	35,21
2	Peter	13,80
3	Andreas	13,32
4	Siegfried	12,98
5	Maria	11,30
6	Erich	10,60
	Durchschnitt der 4 stärksten Spieler	18,83

Mannschaften können beliebig gebildet werden bzw. sich willkürlich zusammensetzen.

Die Mannschaftsspielstärke ist der Durchschnitt der 4 stärksten Spieler der Mannschaft (siehe Beispiele).
So kann z.B. ein „sehr starker“ Spieler mit mehreren „schwachen“ Spielern in einer Mannschaft spielen (Beispiel 1) oder mehrere „ähnlich starke“ Dartspieler eine Mannschaft bilden (Beispiel 2).

Beispiel 2:

Nr.	Spieler	PPD
1	Monika	19,12
2	Christian	19,01
3	Dagmar	18,89
4	Alex	18,66
5	Felix	18,32
6	Horst	18,24
7	Traudel	16,90
	Durchschnitt der 4 stärksten Spieler	18,92

Spielstärken bzw. Kategorien aus anderen Ligen werden nicht berücksichtigt.

Die Einteilung erfolgt nach dem Durchschnitt der 4 stärksten Spieler.

Nach Liga-Ende erfolgt somit auch kein Zwangs-Auf- oder Abstieg, denn in der nächsten Saison gilt wieder der Durchschnitt der 4 stärksten Spieler einer Mannschaft.

2. Spielregeln und Spielablauf

2.1. Aufbau

Die Teams werden in verschiedene Liga-Klassen abhängig vom Mannschafts-PPD eingestuft – aktuell sind 4 Spielklassen geplant, wobei es in einer Spielklasse (je nach Zahl der Anmeldungen) mehrere Gruppen geben kann. In einer Gruppe sollen (je nach Anmeldungen) 8-12 Teams in einer Hin- und Rückrunde gegeneinander antreten. Klassifizierungen anderer Dart-Ligen bleiben unberücksichtigt. Jeder gemeldete Spieler muss über einen eigenen PPD verfügen.

Je nach Anzahl der Meldungen kann es vereinzelt zu Verschiebungen kommen, damit die Ligagruppen möglichst gleich aufgeteilt, bzw. aufgefüllt werden können.

Spielmodus in allen Ligen: 501 Master-Out.

2.2. Ligaspiel

In einer Spielwoche müssen **mindestens 4 Spieler** eines Teams **jeweils 6 Spiele** spielen, damit die Ligapflicht erfüllt ist (siehe auch Punkt 2.6.). Jeder Spieler kann seinen PPD mit zusätzlichen Spielen verbessern (nicht verschlechtern). Insgesamt darf ein Spieler pro Spielwoche maximal 30 Spiele für die Spielwertung spielen. Es dürfen auch alle gemeldeten Spieler eines Teams in einer Spielwoche eingesetzt werden. In die Wertung kommen jeweils der 4 besten Spieler, wobei die jeweils 6 besten Spiele eines Spielers zählen.

2.3. Punkte und Rangliste

In einem Ligaspiels gibt es nur Spielpunkte und keine Gewinnpunkte.

Beispiel: Team 1 (blau) besteht aus 6 Spielern und Team 2 (rot) aus 7 Spielern. Von beiden Teams kommen die jeweils 4 Spieler mit dem höchsten PPD (Durchschnitt der 6 besten Spiele) der Spielwoche in die Wertung. Der Spieler mit dem besten Ligaspiel-PPD erhält für jeden gegnerischen Spieler, der hinter ihm bis Rang 8 platziert ist, einen Spielerpunkt. Der Spieler mit dem zweitbesten Ligaspiel-PPD erhält ebenfalls für jeden gegnerischen Spieler, der hinter ihm bis Rang 8 platziert ist, je einen Spielerpunkt, usw.

1.	Hans	Team 1	30,1 PPD	4 Spielerpunkte
2.	Felix	Team 2	25,5 PPD	3 Spielerpunkte
3.	Monika	Team 2	25,3 PPD	3 Spielerpunkte
4.	Alex	Team 2	24,0 PPD	3 Spielerpunkte
5.	Peter	Team 1	23,1 PPD	1 Spielerpunkt
6.	Dagmar	Team 2	22,9 PPD	2 Spielerpunkte
7.	Siegfried	Team 1	22,3 PPD	0 Spielerpunkte
8.	Andreas	Team 1	21,8 PPD	0 Spielerpunkte
9.	Horst	Team 2	22,8 PPD	Außerhalb der Wertung
10.	Erich	Team 1	20,6 PPD	Außerhalb der Wertung
11.	Maria	Team 1	19,6 PPD	Außerhalb der Wertung
12.	Traudel	Team 2	18,6 PPD	Außerhalb der Wertung
13.	Christian	Team 2	18,2 PPD	Außerhalb der Wertung

Wertung für diese Spielwoche:

Team 1: - Team 2:

5 Spielerpunkte - 11 Spielerpunkte

Für die Rangliste zählen zuerst die erreichten Spielerpunkte, dann die Spielerpunktedifferenz. Sollten auch diese bei mehreren Teams gleich sein, dann wird der direkte Vergleich (Vor- & Rückrunde).

Farbcodierung in Ergebnistabellen:

Blau: Nicht alle Wertungsspiele wurden geprüft.

Schwarz: Alle Wertungsspiele wurden geprüft und sind korrekt.

Rot: Ein oder mehrere Wertungsspiele sind ungültig.

Der Spieler hat bis 6 Tage nach Wettbewerbsende Zeit Einspruch einzulegen. Nach 6 Tagen fällt das (die) ungültige(n) Spiel(e) aus der Wertung. Das (die) nächstbeste(n) Spiel(e) des Spielers kommt (kommen) in die Wertung. Dadurch kann sich die Platzierung des Spielers verschlechtern, bzw. die der nachfolgenden Spieler verbessern.

2.7. Sportfördergelder / Start- und Preisgelder)

Startgeld für alle Ligen: 300,-€ (zzgl. MwSt.), diese teilen sich auf in 200,-€, die zu 100% als Sportförderpreise ausgespielt werden und 100,-€ Bearbeitungs- und Verwaltungsgebühr.

Spieler-Gebühr: Für jeden gemeldeten Spieler ist eine Meldegebühr von 10,- € (zzgl. MwSt.) fällig, die vollständig auf der Liga-Abschlussfeier ausgespielt wird.

Spieler-Nachmeldung: Für Nachmeldungen ist neben der Spielergebühr zusätzlich ein Unkostenbeitrag von 10,-€ (zzgl. MwSt.) pro Person zu zahlen. Die Rechnung ist sofort fällig. Bei Zahlungsverzug kann es zu Spielersperren und Punktabzug für das Team kommen.

Die Anmeldung zu einer Ligarunde (ordnungsgemäß ausgefüllter und lesbarer Anmeldebogen) muss vom Teamkapitän und dem Spielstätten-Betreiber unterschrieben werden. Mit Veröffentlichung der Spielpläne erfolgt eine Rechnungsstellung. Diese Rechnung (mit ausgewiesener MwSt.) ist sofort fällig und auf das Ligakonto zu überweisen. Ein Zahlungsverzug führt zum Ausschluss des Teams für den Ligabetrieb.

Sportfördergeld alle Ligen:

	8er-Gruppe	9er-Gruppe	10er-Gruppe	11er-Gruppe	12er-Gruppe
1.Platz	500 €	530 €	550 €	570 €	600 €
2.Platz	400 €	410 €	430 €	450 €	500 €
3.Platz	300 €	310 €	380 €	400 €	430 €
4.Platz	250 €	270 €	290 €	310 €	350 €
5.Platz	150 €	180 €	200 €	220 €	250 €
6.Platz	--	100 €	150 €	150 €	170 €
7.Platz	--	--	--	100 €	100 €

Bei abweichender Anzahl der Mannschaften in einer Gruppe, verändert sich das Preisgeld entsprechend.

Sportförderpreise bzw. Gewinne werden binnen 4 Wochen nach Ende des Wettbewerbes versendet. Sportförderpreise, die durch Manipulationen gewonnen und bereits ausgezahlt wurden, sind zurückzuzahlen. Spieler unter 18 Jahren sind nicht gewinnberechtigt. Die Einhaltung des geltenden Jugendschutzgesetzes obliegt den Betreibern der jeweiligen Spielstätte.

3. Ligaabschluss / Schlusswort

3.1. Ligaabschluss-/Meisterschaftsfeier

Nach jedem Liga-/Saisonende gibt es eine „Meisterschaftsfeier“ – Spielort wird rechtzeitig veröffentlicht. Hierzu werden auch div. Turniere für die einzelnen Ligaklassen angeboten. Auf dem Abschlussturnier werden die 10€ Spielergebühr zu 100% ausgespielt – die teilnehmenden Spieler müssen kein zusätzliches Startgeld zahlen. Nach Beginn der Ligarunde wird bekannt gegeben, wie die Sportfördergelder auf dem Turnier in welchen Disziplinen ausgespielt werden.

Bei entsprechend großer Teilnehmerzahl können in den unterschiedlichen Spielklassen Lizenzen für die **International-Radikaldarts-Meisterschaften in Lloret de Mar** gewonnen werden.

Die Ausschreibung (inkl. Spielort) der einzelnen Turniere wird frühzeitig vor dem Abschlussturnier auf der Webseite www.baerenliga.de zu finden sein.

3.2. Schlusswort / Fair-geht-vor

Die Ligaleitung appelliert an die sportlich faire Vernunft der teilnehmenden Mannschaften, Spielerinnen und Spieler, damit ein reibungsloser Ablauf in den einzelnen Ligagruppen gewährleistet ist.

Bei Nichteinhalten dieser hier geschriebenen Regelpunkte ist mit Sanktionen (Kapitän-/Spieler-Sperre, Punktabzug, Disqualifikation) der Ligaleitung zu rechnen. Daher bei gravierenden Unstimmigkeiten bitte immer an die Ligaleitung wenden. Die Entscheidungen der Ligaleitung sind bindend. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sportliche Grüße
Euer Ligaleiter Mike Pfitzner

Arnold und Hartmann GbR, vertreten durch Markus Arnold und Sacha Hartmann
Kurfürst-Eppstein-Ring 50, 63877 Sailauf
Mobil (Mike Pfitzner): 0174 / 14 38 448
E-Mail: MSM@baerenliga.de Web: www.baerenliga.de

Termine nach Vereinbarung möglich.

Frühere Regelwerke sind mit Herausgabe dieses Regelwerks ungültig.