

----- Mini-règlement -----

Ce document est un extrait de statut et de règlement qui sert comme aide à la clarification rapide des questions les plus importantes qui émergent dans le fonctionnement du jeu au quotidien. Il est à préciser que le texte n'est pas totalement complet.

Participation et joueurs :

Affiliation et participation (extrait du point 3)

Sont autorisées toutes les équipes qui peuvent nommer au moins 8 joueurs. Les équipes commencent sous un « nom d'équipe ». Pour les équipes, aucun enregistrement dans le registre des associations n'est nécessaire, puisqu'il faut les considérer en tant que membres des RDL. Les mineurs de moins de 16 ans ne peuvent participer que sous la tutelle de leur éducateur et accompagnateur de l'association et ligue de jeu.

Inscription retardées de joueurs (point 7)

Les joueurs peuvent à tout moment s'inscrire plus tard que le jour du jeu, au moyen du formulaire « Spielernachmeldung ». Ils ne pourront néanmoins jouer qu'après avoir payé l'inscription. Exceptionnellement, 1 joueur par équipe peut être inscrit plus tard que le jour prévu du jeu. Dans ce cas, l'inscription retardée du joueur devra être communiquée, au secrétariat de la ligue, au plus tard jusqu'au lundi midi (12 :00) après le jour de jeu. Si ce délai n'est pas respecté, tous les résultats obtenus au jeu par ce joueur seront annulés et perdus.

Le coût de l'inscription retardée est actuellement de 7.50 € (joueur figurant sur la liste de la ligue : 2.50 €). La somme doit être déposée, au plus tard après 14 jours après la semaine de jeu, sur le compte de la ligue. Il faut noter clairement et de manière perceptible les montants, le nom du joueur et de l'équipe sur la preuve de paiement de dépôt. Le délai dépassé sera puni par une amende. Si le coût de l'inscription n'a pas été versé après 28 jours de l'échéance de la semaine de jeu sur le compte de la ligue, tous les résultats de jeu du joueur en question sont considérés comme perdus.

À partir du second jour de jeu, plus aucune inscription de joueur retardataire n'est possible.

La communication de changement de joueur (point 9)

Un changement de joueur entre deux équipages est à tout moment possible pendant la saison en cours, avec un accord écrit des deux capitaines.

On peut refuser la signature du capitaine de l'équipe que l'on quitte, avec les exceptions suivantes :

- Le joueur n'a pas encore participé à un jeu de ligue.
- le joueur a effectué au maximum 4 jours de jeu. Dans la nouvelle équipe, et dans chaque cas, celui-ci n'aura le droit de jouer qu'à partir du 5^{ème} jour de jeu.
- lors de dissolution d'une équipe dans la saison en cours, le comité directeur peut, à trois, accorder un changement.
- lors du déménagement d'un joueur sur une plus grande distance, le comité directeur peut, à trois, accorder un changement.

Les changements de joueur sont en général exclus à partir du deuxième jour de jeu si une équipe vient avec huit joueurs annoncés. Le changement de joueur n'est par qu'une fois possible saison, sous réserve d'exceptions comme une dissolution d'équipe, des changements de domicile de joueurs. Le comité directeur peut aussi dans des cas compliqués, en respectant les aspects sportifs, accorder à trois de multiples changements.

Le changement de joueur doit être communiqué au secrétariat de la ligue avant la fin de la semaine de jeu en question. Dans le cas contraire, tous les résultats de jeu du joueur en question communiqués plus tard sont considérés comme perdus.

Dans chaque cas, les performances personnelles des joueurs restent considérées, tant que le changement est effectué dans la même ligue.

Un capitaine ne peut changer d'équipe sans qu'il ai démissionné de sa fonction en tant que capitaine.

Les performances spéciales (extrait du point 12)

Tous les joueurs sont conduits dans une liste de grade particulière à la saison en cours. L'attribution des points dans la liste de grade particulière est entreprise d'après la règle suivante : 2:0 = 4 points, 2:1 = 3 points, 1:2 = 1 point, 0:2 = 0 points.

Les placements des listes de grade particulières deviennent, d'après le total, une valeur calculée [(points x taux de rappel en %) : 100]. Les trois placements dans le total particulier en une saison de jeu par classe de ligue et groupe reçoivent une coupe.

Comme « spéciales performances » seront nommés tous les 180/171er (171er seulement avec 3 x Triple 19), le plus haut Highout, la plupart des Highouts ainsi que les Short Legs (15 Darter ou moins pour un 501 DO/MO/SO jusqu'au 9 Darter ou moins pour un 301 DO/MO/SO). Cette nomination sera valable pour toute une saison de jeu et chaque classe de ligue ainsi que chaque groupe seront listés séparément et récompensés avec une coupe.

Dans les rencontres doubles ne seront évalués que les 171er et 180er ainsi que les Highouts. Aucune liste de « performances spéciales » ne sera conduite.

Date de jeu, début du jeu et communication des résultats

Date de jeu (extrait du point 13)

Pour convenir d'une date de jeu, le capitaine de l'équipe jouant ne jouant pas à domicile doit prendre contact avec le capitaine de l'équipe qui joue à domicile et qui doit confirmer la date. Une modification est possible au maximum 24 heures avant la date convenue, pour des refus est en vigueur les règles du « Nichtantretens ». Si aucune réunion n'a eu lieu, le jour d'entraînement de l'équipe jouant à domicile est considéré automatiquement comme une date de jeu. Si celui-ci tombe sur le jour de veto de l'équipe ne jouant pas à domicile, ou qu'aucune date n'est trouvée pour d'autres raisons, les médiateurs pourront intervenir. Ils seront compétents, dans les cas compliqués, pour discuter avec le comité directeur afin de trouver une date de jeu, au maximum 7 jours plus tard que la semaine de jeu en question. Si le médiateur ne peut pas fournir de date de jeu, il transmet ce cas au comité directeur, ceux-ci fixent alors obligatoirement, sans un autre entretien avec les capitaines en question, à trois, la date de jeu. En outre, cela peut entraîner une amende extraordinaire d'un montant de 50,00 € ainsi que la suspension de l'un ou des deux capitaines. Le début du jeu est fixé à 19.30 heures (+ 1 heure de dédommagement) dans le restaurant d'association de l'équipe jouant à domicile, si rien d'autre n'a été décidé.

Le résumé et rapport de jeu doit être à disposition le lundi à 12.00 heures de la semaine suivante du jour de jeu (avec des jeux décalés, le jour prochain à 12.00 heures est en vigueur) chez le secrétaire de ligue. Des dates pour des réunions doivent être décidées, en principe au moins 4 jours avant le début de la semaine de jeu en question.

Début du jeu (extrait du point 14)

Chaque équipe doit commencer avec au moins 6 joueurs. Avant le début d'une rencontre, 1 joueur par équipe peut être inscrit plus tard. Le joueur en question ne doit cependant être inscrit dans aucune autre équipe. Dans ce cas, les résultats du jeu sont évalués postérieurement comme perdus et le jeu est considéré comme annulé. Les joueurs inscrits plus tard sont à noter dans l'entête et au début du rapport de jeu en tant que tel.

Une équipe peut commencer respectivement 2x dans les matchs allés et retour avec seulement 5 joueurs. Les appariements non réalisés sont écrits perdu avec 0:2. Une équipe commençant une autre partie avec moins de 6 joueurs, la rencontre est évaluée comme perdu. Si la présence d'un joueur est interdite dans un restaurant de jeu ou un local, ce joueur ne peut participer qu'avec une autorisation spéciale du propriétaire. Autrement, l'équipe doit commencer sans ce joueur.

Sur la rédaction du rapport de jeu peuvent être rajoutés, en plus des joueurs réguliers, 4 joueurs de remplacement. Cela doit se dérouler avant le début de jeu. Un joueur doit, en principe, être présent lors de l'appel pour son premier jeu ainsi que rester disponible et prêt à jouer. Si cela n'est pas le cas ou si le joueur se blesse, le capitaine de l'équipe doit immédiatement le noter sur le rapport de jeu et désigner l'un des joueurs remplaçants notifié au préalable sur ce rapport. Le joueur de remplacement doit alors jouer tous les jeux en question. Cependant, tout doit être noté clairement sur le rapport de jeu utilisé (y compris des rencontres doubles). Un joueur de remplacement ne peut que remplacer un joueur. Pour des jeux en attente, si aucun joueur d'une équipe ne peut commencer, ce jeu pour le joueur enregistré doit être évalué comme perdu avec 0:2.

La protestation à l'encontre du déroulement d'un jeu (point 15)

Si le capitaine d'une équipe veut contredire le résultat du jeu, sur la base d'un déroulement de jeu incorrect, il ne peut signer le rapport de jeu. Il faut adresser officiellement une protestation contre le jeu au comité directeur. Un rapport de jeu signé, des deux capitaines ou de leurs remplaçants, ne peut en aucun cas être modifié ultérieurement!

Le désistement au jeu ou forfait au jeu (extrait du point 16)

Si une équipe ne se présente pas à la date convenue, le jeu pour celle-ci sera évalué comme perdu. En outre, une somme totale d'un montant de 90,00 € sera à payer et à encaisser par la ligue.

Au deuxième désistement, outre l'amende extraordinaire s'y ajoute un montant de 50,00 € en faveur des «Tingelgeldkasse », de sorte que la créance totale s'élève à 140.00 €. Si les jeux n'ont en outre pas été annulés respectivement au plus tard 2 heures avant la date de jeu convenue, le deuxième désistement bloque l'équipe pour la saison de jeu en cours.

Si un médiateur a été nommé, celui-ci peut présenter la motion auprès du comité directeur que l'équipe désistante, dans les cas injustes de la compensation de propriétaire, est libéré en partie ou tout à fait de l'indemnité de frais et de l'amende extraordinaire. Le comité directeur décide définitivement, et toujours à trois, que le nombre des désistements n'augmente pas. Les 10,00 € de «Tingelgeld » seront à payer dans chaque cas.

Des points de liste de grade particuliers sont ajoutés aux joueurs établis à ce jeu à la fin des matchs allé, conformément à leur moyenne, à partir des matchs retour après chaque jour de jeu. Les joueurs de l'équipe désistante ne reçoivent pas de points de liste de grade particuliers pour ce jeu.

Dans les cas d'un désaccord, une nouvelle date de jeu peut être décidée, les règles de désistement au jeu restant valables et applicables.

La communication des résultats de jeu (extrait du point 17)

Si les résultats de jeu ne sont pas communiqués en bonne et due forme par l'équipe soumis à déclaration, celle-ci sera notée comme perdante et punie d'une amende. Les deux capitaines confirment, après le jeu et par leur signature, que le rapport de jeu est rempli correctement. Ils confirment en même temps que l'attribution des résultats de jeu particuliers aux joueurs participants est remplie correctement, dans l'entête du rapport de jeu. Ces données et résultats sont transférés directement et sans contrôle du chef de liste de grade dans la liste de grade particulière.

Le « Tingel », infractions, établissements des techniques de jeu et fin de jeu

« Tingelgelder » (extrait du point 21)

Un « Tingel » est un lancé de moins de 16 points dans la Ligue C, de moins de 19 points dans la Ligue B et de moins de 22 points dans la Ligue A et dans une série de 3 flèches avec un état de point supérieur à 99. Ceux-ci sont évalués lors de 301 et 501 réunions particulières et coûtent 0,30 € dans la Ligue de jeu. Le « Tingelgeld » de chaque équipe sera encaissé par le capitaine ou le trésorier de l'équipe jouant à domicile et déposé après chaque jeu sur le compte du RDL. Si le « Tingelgeld » n'a pas été déposé sur le compte de la Ligue 28 jours après l'échéance de la semaine de jeu, le jeu pour l'équipe jouant à domicile est considéré comme perdu.

Amendes et exclusion d'équipes et de joueurs (extrait du point 22 et du point 2)

Au besoin, une amende d'un montant de 8,00 € pourra être attribuée. Les amendes seront versées dans les « Tingelgeldkasse ». L'attribution de la 3^{ème} amende en une saison entraîne en même temps la suspension du capitaine d'équipe.

Les équipes aussi bien que les joueurs, peuvent être exclus du comité directeur de l'association de jeu de ligue, après audition et suivi d'un avertissement prononcé, si un dérangement délibéré et grossier de l'association de jeu est constaté. Le comité directeur est lié avec ce détail au point 2 du statut (dernière phrase). Les cas concernés peuvent être discutés à l'assemblée générale.

Il faut généralement, lors de différents qui ne sont pas réglés expressément dans un statut ou un règlement, toujours décider dans le sens des aspects sportifs. Cette décision doit être liée à un objectif et un à but concernant le RDL.

Les conditions de technique de jeu (extrait du point 23)

Les jeux ne seront exclusivement joués que sur des cibles agréées par la ligue. Les fléchettes des joueurs doivent avoir des dessus en matière plastique flexibles et ne peuvent pas être plus longues que 16,8 cm. Le poids maximal d'une flèche s'élève à 18 g (d'après les producteurs, une tolérance max. de 5% est permis), vers le bas aucune limitation de poids. La ligne de lancement doit être au sol, le joueur se plaçant au bord, à

2,44 m par rapport à la cible. Il faut également une hauteur de 1,72 m du centre du « Bull Eye » au sol. En ressort une mesure diagonale de 2,98 m. En cas de doute (p. ex. le sol inégal) seule la mesure diagonale est valable.

Les éventuelles corrections doivent être entreprises avant le début de jeu. Les réclamations supplémentaires après le début du jeu ne sont pas prises en considération.

Le jeu (extrait du point 27)

Il est joué, conformément au rapport de jeu, des parties doubles et simples. Cela est effectué sur 2 « Gewinnsätze ». Le joueur de l'équipe jouant à domicile commence. Au score de 1:1, le jeu devient « ausgebullt », c'est à dire: une flèche est jetée sur le Bull. Le joueur dont la flèche se place au plus proche du Bull commence le 3^{ème} jeu. Si une flèche ne se plante pas, on ne peut relancer que 3 fois au maximum. Si les deux flèches sont plantées dans le Bull ou si les deux flèches sont plantées dans le Double Bull, les tirs doivent continuer jusqu'à ce qu'une décision claire soit atteinte. Si la flèche du premier joueur est plantée dans le Double Bull, celui-ci doit être éliminé pour accorder la même chance à l'adversaire. Si le tir se trouve en dehors du Bull, le joueur commence avec le « droit de maison » ou droit du « jeu à domicile ». Chaque joueur peut au maximum jouer 3 parties simples et 1 double. L'exception est le « Sudden Death ». Dans ce cas, chacun peut commencer, y compris les joueurs remplacés et les joueurs de remplacement qui n'ont pas encore été conviés à jouer.

La ligne de lancement ne peut pas être dépassée pendant le tir de la fléchette. Il est permis de se pencher sur la ligne de lancement. Un lancement à côté de la ligne, dans sa prolongation virtuelle, est permis. Les joueurs qui se déplacent ainsi par rapport à la cible, doivent toutefois tenir compte des parties voisines et de ne pas handicaper les joueurs voisins. Si cela n'est pas possible, un entretien avec le capitaine de la première équipe sera engagé, si la partie voisine est terminée. Les capitaines veillent idéalement déjà en appelant les équipes à ce que les joueurs puissent venir pendant le jeu, si possible en traversant le moins possible la trajectoire du jeu.

Toutes les fléchettes qui ont été jetés en direction de la cible, sont considérées comme un jet ; peu importe, si les points ont déjà été saisis sur le compteur ou si les flèches sont tombées devant la ligne de lancement.

En principe est toujours en vigueur: „La cible a raison”.

Peu importe, ce que le compteur évalue au cours d'un jeu, il doit être accepté de toute évidence, à moins que, l'appareil est endommagé. Le capitaine peut alors faire stopper le jeu et le continuer sur un autre appareil.

Règlement spécial : „La flèche a raison”

S'il arrive lors d'un jeu que le nombre de points de la dernière flèche vise à terminer le jeu, et que l'appareil n'enregistre cependant pas la flèche jetée, le jeu sera compté comme gagnant. Inversement, la même chose est en vigueur si la flèche n'est pas contenue dans le champ nécessaire et que l'appareil compte le jeu comme gagné. Dans ce cas, le jeu doit être recommencé. Dans les deux cas, la flèche doit être toutefois clairement plantée dans la cible!

Si un joueur oublier d'appuyer, et que l'appareil compte tout de même des points, on procède comme suit :

- le joueur se suspend une fois ; c'est-à-dire qu'il a terminé et compte comme 1x pressé
- si cela se passe trois fois dans un jour de jeu, il sera considéré comme perdu pour cette phase de jeu.
- si l'appareil calcule des points alors que le joueur a terminé sa phase de jeu, celle-ci est considérée comme perdue.
- si il y a plus de tirs réalisés, dû au fait d'un nombre de points calculés supérieurs, cela n'a pas de conséquences et le jeu peut continuer normalement.
- les joueurs devant jeter leur flèche doivent veiller à ce que l'appareil fonctionne correctement et est bien initialisé. Sinon, ils doivent appuyer sur la touche correspondante avant de jouer.