

Version 1.7. Stand 07.10.2025

Regelwerk und Leitfaden der



Ausgerichtet vom



Fairplay und Respekt gegenüber dem Sport
und den Menschen steht über allem!

Basis und Begriffe:

Die Flow Liga basiert auf den Restpunkten des Gegners, **nicht** auf legs. Es ist entscheidend, dass diese Punkte über Zyklen hinweg gesammelt werden können und die Qualifikation für Preisgelder auch auf den gesammelten Punkten beruht, **nicht** auf den aktuellen. Siehe Gesamttabelle.

Zyklus

Bei uns heißt eine Saison „Zyklus“, da die Flow Liga auf Grund ihres Systems zyklisch, also in Kreisläufen verläuft. Spieler sammeln über Zyklen hinweg so lange Punkte, bis sie ein Cashout – also ein Preisturnier erreicht haben. Spielen sie das Preisturnier, fangen sie den nächsten Zyklus wieder mit 0 Punkten an. Reicht es nicht für die Teilnahme, so bleiben die Punkte auf dem Konto und gehen mit in den nächsten Zyklus. So kann es jeder mal schaffen, sich in die Preise zu spielen.

Phasen

Die Liga ist in 7 Phasen unterteilt. Phasen 1-4 sind bekannt als Flowphasen. Phasen 5 und 6 als Intensivphasen. Phase 7 als Cashout.

Die Flow Liga läuft immer weiter und hört nie auf. Die einzelnen Zyklen richten sich innerhalb des Kalenderjahres in etwa nach den Jahreszeiten. Ein Zyklus dauert 9 Wochen. Das betrifft den Zyklus im Frühling, Winter und Herbst. Im Sommer geht es schonmal 14 Wochen, da wir auf Grund der Ferien die Phasen strecken, um allen die Möglichkeit zu geben, trotz mehrwöchigen Urlaubs, die Spiele pro Phase zu schaffen.

1 Jahr = 4 Flowliga Zyklen

1 Zyklus = 9 Wochen

9 Wochen = 7 Phasen

Cashout

Für das Preisturnier qualifizieren sich die Top 8 Spieler nach Phase 6. Dabei sind die Gesamtpunkte ausschlaggebend, nicht nur die Punkte des aktiven Zyklus'. Diese 8 spielen in Phase 7 dann ein single knockout Turnier um die Preise. Je nach Teilnehmerzahl gibt es mehrere Cashout-Turniere in verschiedenen Averageklassen. Siehe Modus.

Restpunkte

Die Punkte, nach denen die Tabellen gehen und die für den Einzug in ein Cashout zählen, sammelt man in den einzelnen Spielen. Man spielt immer 5 legs und schaut je leg auf die Restpunkte, die der andere noch stehen hat, wenn der eine checkt. Pro Spieler zählt man diese Punkte am Ende zusammen. Nun zieht man die gesamten Punkte beider Spieler voneinander ab. Der Spieler, der weniger übrig gelassen hat, gewinnt die Punkte, bekommt also die Differenz für die Tabelle gutgeschrieben. Der andere geht leer aus. Details siehe Modus.

Zyklustabelle

Rangliste der im aktuellen Zyklus erspielten Punkte. Der Average dieser Rangliste **zählt für die Averageklassen**.

Gesamttabelle

Rangliste aller aktiven Punkte, auch aus vorherigen Zyklen. **Nach dieser Rangliste** wird die **Teilnahme am Cashout entschieden**. Wer im Cashout war, fängt hier danach **wieder bei 0 an**.

Ruhmestabelle

Rangliste aller Punkte, die jemals erspielt wurden. Just for show :P Wird alle 10 Zyklen neu gestartet.

Regeln

Es gelten die allgemein üblichen Dartspielregeln:

Also Abstand Abwurfpunkt zur Scheibe 2,37m. Scheibe mit Bullseye mittig auf 1,73m. Bei Rollifahren ist auch 1,37m erlaubt, aber nur wenn sitzend vom Rolli aus geworfen wird. Steht der Spieler beim Wurf auf, muss das Board auf 1,73m hängen.

Es darf nicht übertreten werden. Beim Rollstuhl zählt die Achse der hinteren Räder als Fußspitze. Sie darf mit keinem Punkt näher am Board sein als durch das Oche mit 2,37m vorgegeben. Berührt bei Rollifahren mindestens ein Fuß den Boden, dann zählt auch hier die Fußspitze und nicht die Hinterachse.

Grundsätzlich wisst ihr wahrscheinlich über die Regeln Bescheid, also macht euch nicht wegen Kleinigkeiten blöd an und haltet euch an Fair-play. Bei wirklichen Problemen z.B. Technik geht nicht oder Gegner wird ohnmächtig vertagt das Spiel und/oder wendet euch an die Ligaleitung.

Dennoch ein Rahmengerüst:

Benehmen

Leider ein Punkt den man mit rein nehmen muss, obwohl es nicht nötig sein sollte. Aber wie ihr wisst, ist das Dartsportförderzentrum ein vom linksversifften, kurzhaarigen Simon geführter, weltoffener Laden bei dem sich jede und jeder wohlfühlen soll. Warum sprech ich die Damen extra an, obwohl die bei „jede Person“ mit drin sind? Weil wir im Darts eh ein Nachwuchsspielerinnenproblem haben! Um das Gendersternchen geht es mir nicht, aber ich bin davon überzeugt, dass wenn man die Mädels nochmal extra anspricht, sie sich auch angesprochener fühlen und in Aktion kommen. Und daher mache ich das gerne mal.

So und nun zum Benehmen. Das Übliche halt. Wir wollen eine sehr geile, positive, nice-e, klasse Liga!

Dementsprechend gibt es auch Sanktionen. Das sind Strafen für Verhalten, das wir in der Liga nicht haben wollen:

- Wir dulden keinen Rassismus, auch nicht „aus Spaß“. Keine Witze über Tofu, das ist geschmacklos. Keine Diskriminierung, Drohungen, Sexismus, Mobbing, Hetze, Beleidigungen,

politische Grundsatzdiskussionen. Wir wollen Darts spielen und promoten. Vor allem im Livestream solltet ihr euch anständig präsentieren, denn ihr re-präsentiert unseren Sport, unsere Leidenschaft.

- Macht euch nicht lustig über Leute und macht euch selbst nicht lächerlich. Akzeptiert die anderen als Menschen.
- Sauft euch nicht so voll, dass nix mehr geht oder ihr die Kontrolle in einem der Bereiche hier verliert. Das wäre schade.
- Keine Gewalt! Lieber nicht verbal (mal fluchen ist ja normal, aber nicht komplett übertreiben) aber auf keinen Fall handgreiflich! Keine Wutausbrüche, aber schon gar nicht gegen Personen oder Gegenstände. Nicht mit Sachen um sich werfen, schon gar nicht mit Darts! Muss ich das hier rein schreiben? Man sollte meinen: Eigentlich nicht. Aber alles schon mehrfach erlebt. Der Sport kommt teilweise etwas abhanden, wenn er als Ventil benutzt wird. Das wollen wir hier in der Flow Liga nicht.
- Haltet euch an Ansagen und Urteile der Turnierleitung. Am liebsten benimmlich akzeptieren. Nehmt euch ein Beispiel am Rugby.
- Sagt vor dem Spiel so standard Sachen wie „good darts“, „N Schönes“, „Viel Spaß“ und nach dem Spiel n handshake, auch wenn der in Corona Zeiten oder über cam dann halt verbal oder akrobatisch erfolgt. Unser Sport hat auch Ehre, also gebt euch bissl Mühe.
- Während eines Spiels wird nichts gemacht, was den Gegner offensichtlich ablenkt oder raus bringt. Siehe Regel 1, Fair-Play. Im Einzelfall ist es dabei gerne gesehen sich zivilisiert an zu sprechen und auch mal nach zu geben. So ca. „Könntest du bitte nicht mit den Darts klappern wenn ich werfe?“ „Oh entschuldige, natürlich. Ich habe das gar nicht bewusst gemacht.“ DAS wäre doch mal ein Gespräch, dass man mit Erstaunen beim Darts vernehmen würde, oder? Also lasst uns staunen :P
- Offizielle Turniersprache ist Deutsch. Das hat den einfachen Hintergrund, dass sich Sachen nicht nachprüfen lassen, wenn man sie nicht versteht. Also bleibt wo es geht im Deutschen Sprachgebrauch, VOR ALLEM wenn ihr was direkt zu eurem Gegner sagt oder vor euch hin flüstert (das würde ich eh nicht tun, um Missverständnisse zu vermeiden). Punkt 1: Respekt.
- Keine Matchabsprachen! Es wird sauber gespielt, immer so gut man kann. Spieler dürfen weder dem Gegner noch dritten Matchabsprachen vorschlagen. Wer sowas mitkriegt muss der Ligaleitung Bescheid sagen. Das geht einfach gar nicht! Wenn es rauskommt und es wussten Spieler davon, treffen auch diese Sanktionen. Zu diesem Bereich zählt es auch, gehäuft oder in bestimmten Spielen nicht an zu treten, sodass der Gegner die pauschalen 120 Punkte bekommt. Die Auslegung liegt hier wie immer bei der Ligaleitung.
- Übermäßige Arroganz ist auch nicht gerne gesehen, wird aber auf Grund des Charakters dieser Liga auch nicht erwartet. Wer trotzdem meint z.b. 4 Punkte über D1 D1 checken zu müssen, kann nach Bewertung des Falls durch die Ligaleitung verwarnet werden. Aber wie gesagt, ihr bringt euch selber um Punkte.
- Bei Medienanfragen von Seiten der Ligaleitung wäre es cool, wenn ihr mitmacht. Also z.B. wenn wir Fotos oder Videos von euch brauchen können für die Promotion der Liga. In dem Sinne ist es auch sinnvoll, eure Spiele zu filmen oder aufzuzeichnen. Dann haben wir nämlich Material, Highfinishes, 180er, shortlegs etc., mit dem wir unsere Darts Liga promoten können. Auch regeltechnische Kniffligkeiten können dann von der Ligaleitung leichter nachgecheckt werden.

- Wenn ihr Besuch habt, auf den diese Regeln eigentlich keinen Bezug haben, weil diese Person nicht an der Flow Liga teilnimmt und somit diesen Text hier nicht unterschrieben hat, dann gelten diese Regeln trotzdem. Ihr seid nämlich verantwortlich für euren Besuch und badet das dann aus. Also wenn euer „Besuch“ etwas macht, was wir bei Spielern nicht sehen wollen und sanktionieren würden, dann trifft euch das. Sagt dem Besuch Bescheid.
- In dem Sinne ist es auch so wenn ihr woanders, auch wenn ihr da nicht als Flow Liga Spieler oder Spielerin seid, komplett ausrastet und grob Sachen macht, die hier in den Regeln gar nicht gehen würden und es gibt dafür Beweise z.B. mehrere Zeugen, Videos etc. dann behalten wir uns Sanktionen vor die sich auf deine Teilnahme in der Flow Liga auswirken können.
- Wenn Verstöße gegen die Regeln der Ligaleitung vorliegen, so sind die betroffenen Spieler aufgerufen an der Aufklärung der Sachlage mit zu wirken. Dazu kann eine Befragung kommen, ihr könnt aufgerufen sein euch schriftlich zu äußern oder in krassen Fällen auch mal einen Chatverlauf zu zeigen. Klingt extrem, ist aber an die offiziellen PDC Dartsregeln angelehnt und bei denen musst du sogar deine Festplatte und Accountdaten abliefern. Soweit gehen wir nicht, dazu haben wir auch gar keine Zeit oder Lust. Die Liga soll Spaß machen. Ich wollte es nur mal gesagt haben. Wer da keinen Bock drauf hat oder aus anderen, gescheiten Gründen nicht mitwirkt, kann halt im Fall der Fälle trotzdem nicht mehr bei der Liga mitmachen.
- Interpretationen und Auslegung dieser Regeln sind natürlich jedem frei, aber am Ende entscheidet die Turnierleitung wie die Regeln angewandt werden. Diese Entscheidungen sind bindend.
- Diese Regeln können sich ändern, erweitert werden etc. Das wird euch dann mitgeteilt und ihr müsst dann wieder durchlesen und entscheiden, ob ihr weiter an der Flow Liga teilnehmen möchtet.

Administratives

Wenn ihr während der Liga aussteigt, bekommt ihr kein Geld zurück. Wir versuchen da bei bestimmten Gründen aber kulant zu sein und z.B. Anteilig was zurück zu zahlen. Dabei behalten wir in jedem Fall die Kosten (10€) für das Starterpaket, denn die sind ja weg.

Die gesamte Flow Liga Organisation findet auf dem Dartsportförderzentrum Discord im Bereich Flow Liga statt:
<https://discord.gg/darts>

Ihr müsst also damit einverstanden sein, Discord zu nutzen. Dazu müsst ihr auch mindestens 13 Jahre alt sein, oder eure Eltern müssen den Account erlauben und erstellen sowie begleitend dabei sein. Discord ist leider nicht verschlüsselt, jedoch arbeiten wir ausschließlich mit euren Spitznamen/Liganamen und halten eure persönlichen Daten von Discord fern.



Boardcheck

Bevor ein Zyklus startet, muss jedes Board von uns begutachtet werden. Dabei postet man einen Screenshot, also den Bildausschnitt, so wie ihn auch der Gegner sehen würde, vom eigenen Bild in den

Kanal #  | boardcheck . Ist das Board gut sichtbar und groß genug im Bild, sodass die Segmente erkannt werden können, bekommt das Board unseren Check und ihr dürft so in der Liga antreten. Wenn ihr Kamera, Board etc. während des Zyklus' ändert, bitte erneut den Boardcheck durchführen.

Ihr DÜRFT gerne 2 Kameraperspektiven (also 2 cams) in einem Programm zu einem Bild kombinieren. Z.b. in der Freeware OBS Studio ODER einen Spiegel (und eine cam) so in Boardnähe anbringen, dass man sowohl das Board als auch euch selbst beim Werfen gut erkennen kann. Tutorial dazu hier:

<https://youtu.be/pCkDaby82bg>

Hilfe beim Einrichten der Boardansicht und eures gesamten Streams bekommt ihr im Kanal #  | obs-tipps

Beispiele für gute und schlechte Board-Ansichten:



Ablauf - Allgemein

Modus

Wir spielen in 7 Zyklen von meist 9 Wochen, immer Dienstag bis Dienstag.

In Woche 5+6 und 7+8 spielen wir 2 Wochen. Da habt ihr aber auch mehr Spiele. Manchmal (z.B. Sommerzyklus) strecken wir Phase 5 und 6 noch mehr, damit trotz Urlaub alle einen Spieltermin finden können.

Unser Spielplan sieht so aus:

Flow Phase. Hier ist bis zum Start der 3ten Woche für neue Leute ein Einstieg noch möglich, solange die Anzahl der Gesamtspieler nach Phase 5 durch 8 teilbar bleibt. Sonst Warteliste/Nachrücker.

Phase/Woche 1

Alle werden zufällig in 4er Gruppen gelost. Es spielt jeder gegen jeden, also hat jeder 3 Spiele. Ihr habt eine Woche dafür Zeit. Egal wie, egal wo, egal ob Steel oder E-Dart. 5 legs, 501 DO.

Phase/Woche 2

Es werden aus der Tabelle nach Woche 1 die 4er Gruppen gebildet. Die ersten 4 der Tabelle sind eine Gruppe, die 2ten 4, die 3ten 4 usw.

Ihr habt wieder eine Woche für die Spiele. **Bis hier können neue Spieler noch in die Liga einsteigen.**

Woche 3 und Woche 4 laufen ab wie Woche 2.

Woche 5 bis 8: Intensiv Phase. Wir spielen in größeren Gruppen von jeweils ca. 8 Spielern und haben dann normalerweise 2 Wochen Zeit für die Spiele. Manchmal auch mehr, daher nennen wir es Phase und nicht Woche.

Intensivphase

Phase 5 (normalerweise Woche 5+6)

Spielen in 8er Gruppen.

Phase 6 (normalerweise Woche 7+8)

Wieder spielen wir in größeren Gruppen. Nach Phase 6 sind 8 Wochen Flowliga rum und die Top 8 der Gesamttabelle (Punkte in Klammern) je Averageklasse haben sich für das Cashout-Turnier der jeweiligen Klasse qualifiziert.

Phase 7/Woche 9

Die 8 Spieler spielen das CashOut-Turnier: single knockout. Beginn in Klasse weiß und grün bei Viertelfinale BO3, Halbfinale BO5, Finale BO7.

Klassen blau und gelb: VF BO5, HF BO7, Finale BO9

Klasse rot: BO7, BO9 und BO11.

Lila: 9, 11, 13.

Ganz normal 501DO nach legs, Restpunkte sind hier egal! Das Cashout wird ab den Halbfinals Live gestreamt und von Darts Gondel kommentiert.

Hier könnte noch das Klassenkampf Turnier kommen. Oder Color Cup.

Danach fängt alles wieder von vorne an mit Woche 1. Der nächste Zyklus. Die Liga geht unendlich weiter. Ein Kreislauf eben.

Die Spieler, die im Cashout-Turnier gespielt haben, starten wieder mit 0 Punkten. **Alle anderen Spieler behalten die Punkte** aus dem letzten Zyklus/ den letzten Zyklen.

Setzt man nach einem Zyklus aus, so kann man die Punkte einfrieren lassen. Steigt man dann irgendwann wieder in die Flowliga ein, so kann man für einmalig 9€ die Punkte wieder auftauen.

Somit wird es immer wieder neue Spieler im Cashout-Turnier geben.

Averageklassen und Cut-Offs

Jeweils die Spieler in den Bereichen 0-37*, 37-42*, 42-48*, 48-54*, 54-63*, 64*+ werden eingeteilt entsprechend der Klassen weiß, grün, blau, gelb, rot, lila.

*Da es von der Stärke der Teilnehmer abhängt, wie die Klassen gefüllt sein würden, sind diese Cut-Offs nicht fest. Z.B. kann es sein, dass es keine oder sehr wenige Teilnehmer mit Avg unter 40 gibt oder selbiges für avg über 70. Damit man trotzdem fair mehrere Cashout-Turniere einbauen kann, werden die Cut-Offs dynamisch, an Hand der aktuellen Stärke der Teilnehmer, berechnet.

So kommt es z.B. zu Cut-Offs von 42,35 am unteren Ende, 51,50 in der Mitte und 65,10 oben. Wie gesagt, das sind nur zufällige Beispiele. Stell dir vor du würdest den Wert 42.5 fest machen. Jetzt hast du nur 3 Spieler die unter dem Wert spielen. Jetzt gibt es kein Cashout. Oder nimmst du die 3? Oder die nächsten 5 aber nach welchem Kriterium? Schwierig. Von daher die dynamische Berechnung.

Die Formel zur Berechnung ist geheim. Sie ist das einzige Geheime an der Flowliga und man sieht auch schon wieso.

Erstens muss der Cut-Off Punkt dynamisch berechnet werden, um sich den Stärken der Spieler anzugleichen. Andererseits dürfen die Spieler den genauen Wert nicht kennen, sonst werden Spiele „verschoben“, d.h. es wird nicht richtig gespielt, sondern versucht, die Leistung so hinzubiegen, dass das richtige Ergebnis rauskommt. Das mag für den einzelnen „Taktik“ sein, wir finden das jedoch unfair für alle anderen und da ist für uns die Priorität höher, die Liga im Allgemeinen fair zu halten, als einzelnen einen Vorzug einzuräumen.

Mit den berechneten Cut-Offs blicken wir als nächstes in die **Zyklustabelle** und sortieren dort die Spieler nach Average. Damit stellen wir sicher, die aktuelle Form der Spieler zu berücksichtigen. Sonst wäre jemand der mal mit 40er avg anfing und nach 4 Zyklen 60+ spielt plötzlich viel zu krass für das Cashout im 40er Bereich. Genauso andersrum: Jemand hat ein Formtief und muss gegen Maschinen.

Es kann also passieren, dass man aktuell sehr stark spielt und dann über den Average noch in ein höheres Cashout geht, da man durch die starke Phase einen höheren Cut-Off überschritten hat. So ist es z.B. dem Spieler Hoschi in Zyklus 4 gelungen, sich noch in die Top-Gruppe zu spielen:




63,82 +

	PUNKTE
1 Hoschi	10446
2 Isi_S	6749
3 Little Penguin	6529
4 Ironhead	5293
5 Robi	4916
6 Implio	4459
7 Die Krake	4235
8 SimpleDart	3610
9 Manuel Gutjahr	3516
10 Bambam	3393
11 Goertzhö	3039

Hoschi spielte in der letzten Phase Averages von 77, 71, 71, 68, 68 und da das System die aktuelle Form berücksichtigt, zog er damit seinen Zyklus-Average hoch auf 65,05 und somit über den Cut-Off von 63,82. Dieser Cut-Off wurde erst danach dynamisch berechnet und war vorher keinem bekannt.

Je mehr Teilnehmer in der Liga sind, desto besser funktioniert das System mit den dynamischen Cut-Offs.

Da wir in Zyklus 4 erstmalig 4 Cashouts anboten, hatten einige Teilnehmer bereits 4 Zyklen lang Punkte gesammelt. Dadurch kam es zu enorm hohen Punktzahlen. Bis Zyklus 14 hatten wir so viele Teilnehmer, dass wir gar 6 Cashouts – also 6 Klassen eingebaut haben. Somit spielen jetzt immer 48 Spieler Cashout und werden danach alle Punkte abgeben.

Wir hatten also nach Average der aktuellen Tabelle (Zyklustabelle) sortiert. Nun schauen wir in die **Gesamttabelle** und wählen die Spieler jeder Averageklasse aus. Pro Klasse sortieren wir sie dann nach ihren Punkten. Diese sortierten Listen ergeben pro Averageklasse die punkthöchsten Spieler und die top 8 sind dann nach Phase 6 für das Cashout der jeweiligen Klasse qualifiziert.

Tabelle

Die aktuelle Tabelle findet ihr immer in # 📰 | liga-news.

Ablauf – Detailliert

An irgend einem Dienstag ist es soweit: Der neue Flow Liga Zyklus fängt an. Juhu 😊

Ca. 20 Uhr lost Darts Gondel Simon, eure Ligaleitung, live (z.B. auf YouTube, Twitch, Facebook, Twitter etc.) die ersten Gruppen der Saison aus. Danach werdet ihr in Discord im Bereich Flow Liga einen Gruppenchat für diese Gruppe finden. Du landest z.B. in Gruppe 4, dann siehst du dort

🏏👥 gruppe-04

Da gehst du rein und findest dort den Abschnitt vom Spielplan mit Spielnummern und Paarungen der Gruppe 4, sowie deine Gruppengegner. Es sind sonst keine Spieler in dem Chat, nur noch Admins. Du bist mit deiner Gruppe also „unter euch“ und kannst jetzt schreiben, wann du Zeit hättest und ihr macht eure Spiele aus.

Gespielt wird dann mit Kamera auf Discord und Score zur Zeit noch meistens über Lidarts. Es ist auch möglich über autodarts zu spielen. Fragen hierzu stellst du jederzeit, auch gerne vor Saison/Zyklusbeginn schon im # 🏏👥 | ligachat

Dein Gegner oder du öffnen ein Board durch klick in Discord auf 🏏🏆 | + und dort macht ihr die Kamera und den Ton an. Unten in der Mitte befinden sich dafür Schaltflächen.

Ihr tauscht eure Lidartsnamen aus und fordert euch in lidarts zu einem Spiel heraus: X legs wobei x=5, sodass ihr genau 5 legs spielt. Seit Dezember 2022 hat der Spieler Dotti ein Programm geschrieben, mit dem ihr auf Knopfdruck automatisch den Spielbericht aus lidarts erstellen lassen und sogar gleich im Kanal „📄 | spielberichte“ posten könnt. Dazu lasst ihr lidarts nach dem Spiel noch offen, kopiert die URL des Spiels aus der Adresszeile und fügt sie auf bericht.flowilga.de ein. Dann klickt ihr den Button „Laden“ und der Spielbericht ist wie magisch ausgefüllt. Ihr könnt danach den ausgefüllten Spielplan als Bild „speichern“ und/oder direkt „posten“. Siehe entsprechende buttons auf der Seite. Damit erscheint er im Kanal „📄 | auto-berichte“ und ihr braucht nichts mehr zu tun.

Ein Spielbericht sieht so aus:



Spielbericht

Spielnummer

Phase

Datum

Bitte ankreuzen

Sieger

Name Spieler 1

180er

171er

Name Spieler 2

180er

171er

	Finish	Restpunkte	Leg	Restpunkte	Finish
			1		
			2		
			3		
			4		
			5		
Highest Finish			Punkte Gesamt		Highest Finish
AVG			Differenz		AVG

WICHTIG: Nach Spielende den vollständig ausgefüllten Bericht bitte direkt auf Discord im Channel : "📄 | spielberichte " posten.
 Um auszuschließen dass etwas vergessen wurde, müssen in die Felder die für das Spiel nicht benötigt wurden, eine "0" oder ein "X" eingetragen werden.

Ihr könntet euch natürlich auch in „echt“ zum Spiel treffen. Dann einfach spielen und den Bericht posten.

Unsere Ligahilfe und unser Ligamanager (@arne_180 (mobil)#3518) schauen immer wieder mit, dass die Spiele gemacht werden. Manchmal braucht es mehrere Termine. Zur Not 120:0 oder mal 0:0 wenn beide einfach nicht zusammenkamen.

Die Spielberichte der jeweiligen Phase müssen immer am letzten Dienstag der Phase spätestens um 12 Uhr gepostet sein. Danach werden fehlende Spielberichte mit einem 0:0 gewertet, denn wir müssen wieder weiter machen und die Tabelle wird immer erst nach Eingang des letzten Spiels der Woche(n) neu berechnet und veröffentlicht.

Also auch wenn ein Spiel nicht gespielt wurde und 120:0 für einen der Spieler gewertet wird, weil er nicht daran schuld ist, dass es nicht stattgefunden hat, dann muss auch dafür ein Spielbericht abgegeben werden. Das geht ganz einfach auf <http://bericht.flowliga.de/> über den Button „Abgesagt“.

Beim Online-Spiel über Webcam folgende Punkte beachten:

Was ihr geworfen habt, sagt ihr immer LAUT an, bevor ihr die Pfeile rauszieht. Über webcam ist es ratsam, das bei Steel- UND E-Darts zu machen, damit der Gegner weiß, was ihr geworfen habt und auch prüfen kann, ob das so stimmt. Also lasst kurz Zeit bzw sagt schon im hinlaufen, was der Score ist, damit der Gegner noch „warte“ oder „halt“ rufen kann, bevor ihr die Pfeile zieht. Hier gilt es, nicht beleidigt zu sein. Es ist im Online Darts ganz normal, dass man mal nachfragt. Euer Gegner liebt euch trotzdem :P

Bevor ihr die Pfeile rauszieht, müsst ihr dran denken, dass eure Kamera nicht im gleichen Winkel auf das Board „sieht“, wie ihr. Also zieht die Pfeile so raus, dass Pfeile näher an der Kamera, die das Bild blocken könnten, erst gezogen werden um dahinterliegende Pfeile sichtbar zu machen. Gegner können euch darauf hinweisen, wenn ihr es vergesst. Wenn das oft vorkommt, kann es zu Sanktionen führen. Das solltet ihr euch also direkt angewöhnen.

Gleiches gilt für das zeigen der wichtigen Darts. Fette Triple oder Checkdarts sollte man immer im Board „biegen“, bevor man sie rauszieht. So kann der Gegner sehen, dass die Spitze tatsächlich im jeweiligen Segment steckt.

Bei all dem gilt es, Maß zu halten und logisch zu denken. Ich nehme jetzt mal an, man filmt von links auf das Board (wie die PDC). Wenn du dann 1, 5, 5 wirfst und der zweite Dart in der 5 ist verdeckt, dann brauchst du trotzdem nicht warten und wackeln und erst den vorderen ziehen, nachdem du die 11 Punkte laut angesagt hast. In dem Moment wo du „11“ sagst, hat dein Gegner keinen Grund zu denken, du würdest bescheißen. Niedriger geht es ja nicht. Also das gilt immer nur Punktemäßig nach „oben“. Zweites Beispiel: Wenn dein erster Dart T20 steckt und dahinter wirfst du 2 Darts die verdeckt werden, sagst aber „62“, dann musst du nicht zeigen, dass die beiden hinteren in der 1 sind, denn niedriger geht es nicht. Wenn du aber T5 wirfst und dahinter T20, 20 und man sieht dahinter den Dart nicht, dann musst du natürlich erst T5 rausziehen und die T20 kurz „biegen“, damit man sieht, dass er drin war.

Hier liegt enormes Zündpotenzial. Das ist uns klar und sollte dir auch bewusst sein. Grad wenn es nicht läuft und man „nur“ ne 85 schmeißt, geht man gerne mal hin und zieht alle Darts gleichzeitig. Wenn dein Gegner dann darauf hinweist, gibt es schnell gereizte Gemüter, denn es läuft ja eh schon nicht. Also seid euch dessen direkt bewusst – es ist wichtig, dass Darts punktemäßig „nach oben“ hin klar gezeigt werden, vor allem wichtige Triple und Checkdarts müssen deutlich gezeigt werden!

Dabei müsst ihr nicht übertreiben. Das richtige Maß spielt sich meistens schnell ein – liegt zuletzt auch ein bisschen am Rhythmus und Gegner.

Ein Video dazu gibt es hier: <https://youtu.be/9Q5QmJHW-DQ>

Spielpläne

Auslosungen werden von der Turnierleitung vorgenommen und Paarungen bekanntgegeben. Die Turnierleitung macht das natürlich fair und ziemlich sicher auch öffentlich transparent (z.B. per livestream). Wir sind sehr bemüht spätestens Dienstags, auch wenn es Nacht wird, die neuen Spielpläne auf Discord in # 🏆 | liga-news zu haben. Die Gruppenspielpläne bekommt ihr in den Gruppenchats eurer jeweiligen Gruppe auf Discord gepostet.

Es gibt keine Nach- oder Vorteile, ob man früher in der Woche spielt oder später. Termine dürfen frei vereinbart werden. Jedoch ist es so, dass der Mittwoch allgemein als Flowliga Spieltag gilt und als Ausweichtag der Freitag. An diesen Tagen kommt die Community zusammen, versuchen wir mehrere Spiele hintereinander zu schaffen oder zumindest schon zu planen und wird es auch Events auf Discord und Streams der Spiele auf YouTube / Twitch geben. Also wie ein kleines online Darts Festival der Flowliga-Community. Da lohnt es sich, dabei zu sein.

Spielregeln

Pfeil

Spielerinnen und Spieler müssen Pfeile irgendwoher haben. Wir stellen sie nicht gratis zur Verfügung. Vor Ort im Dartsportförderzentrum Augsburg können aber Darts geliehen und gekauft werden.

Ein Pfeil besteht aus einer Spitze, einem Barrel, Schaft + Flight (darf kombiniert sein).

Ein Steeldart Pfeil darf maximal 40g schwer und 20cm lang sein.

Ein E-Dart Pfeil darf maximal 22,05g schwer und 20cm lang sein.

Wurf

Es werden 3 Darts nacheinander einzeln von der Hand aus geworfen. Fällt ein Dart dabei aus der Hand, zählt er nur als geworfen wenn eine Wurfbewegung Richtung Board klar erkennbar war. Ansonsten darf man ihn aufheben und werfen. Es gelten nur Würfe wo der Pfeil von oberhalb des Armes geworfen wird. Wenn ein Spiel mit weniger als 3 Darts gewonnen wird, muss man die übrigen Darts nicht mehr werfen.

Modus

Wir spielen 5 legs 501 double out.

- Ausbullen

Vor dem Spiel wird gebullt. Das heißt, beide Spieler werfen auf das Bullseye. Hierbei zählt nur Bullseye, Single Bull oder außerhalb. Wir messen nicht nach wer näher ist, außer der Automat (z.B. Fido, Scolia) macht das. Sprecht euch ab.

Beim Bullen müssen alle Darts stecken! Bouncer werden wiederholt indem man den nächsten Dart direkt wirft oder den Bouncer aufammelt und nochmal wirft.

Beim online Spiel hat es sich bewährt gleich 3 Pfeile zu werfen und die Reihenfolge anzusagen, z.B. „grün, außerhalb, außerhalb“ – grün steht im Steeldart für single bull. Der Gegner sagt dann auch 3 Darts an und man vergleicht den jeweils ersten, zweiten und dritten Dart miteinander. Steht es beim Ersten gleich, geht man zum zweiten Dart über usw. Sind alle 3 gleich, bullt man nochmal.

Im echten Spiel wirft einer zuerst einen Dart auf Bull. Steckt er im Bullseye, zieht er ihn raus bevor der andere wirft. Sonst nicht. Dann wirft der andere einen Dart. Ist das Ergebnis gleich, wirft dieser Spieler sofort den zweiten Dart auf Bull. Danach wirft der erste Spieler seinen zweiten Dart. Der Anwurf wechselt also. System: ABBA ABBA

- Scoring

Wie ihr seht, basiert die FlowLiga auf den gegnerischen Restpunkten nach check und nicht primär auf den legs. Die gewonnenen legs erkennen wir aus dem Spielbericht trotzdem. Unser System (das „Monster“ heißt) speichert diesen Wert. Gewonnene legs dienen bei Punktegleichstand in der Tabelle als tie-breaker.

Bei Nichtantritt oder Wertung gegen einen Spieler bekommt der Gegner pauschal 120 Punkte (evtl Einsatz der Avg-Differenz *10 Regel). Wenn man mal ein Spiel nicht kann ist das nicht weiter schlimm, aber wir achten hier natürlich vor allem auf die Tabelle und evtl Verstöße gegen das Verbot der Matchabsprachen.

Kommen wir zu den Möglichkeiten der Boards. Grundsätzlich ist es so: Wenn beide am gleichen Board spielen, passt alles.

- Steel gegen Steel

- Es wird ganz normal gespielt. Bouncer/Abpraller zählen nicht und werden auch nicht nochmal geworfen.
- Pfeile zählen erst, wenn der Spieler sie selber aus dem Board geholt hat. Fällt ein Pfeil vorher runter, zählt er nicht, außer es passierte in einem online Spiel beim Versuch, die Pfeile so zu zeigen oder raus zu ziehen, dass der Gegner den Steckplatz der Pfeile nachvollziehen konnte. Z.b. eine 180 steckt und der online Spieler zieht den ersten Pfeil, dann den Zweiten (um zu zeigen, das alle drin waren) und dabei fällt der Dritte aus dem Board – da bitte gesunden Menschenverstand benutzen. Die 180 zählt.
- Ein Pfeil kann nur gewertet werden, wenn die Spitze das Sisal mindestens berührt.
- Der Pfeil zählt in dem Segment wo er in das Board kam, auch wenn die Spitze unterm Draht in ein anderes Segment ragt oder Farbe außerhalb des Drahts getroffen wurde. Die Verdrahtung gibt die Segmente vor, nicht die Farbe.

- E-Dart gegen E-Dart
 - Es wird ganz normal gespielt. Der Automat hat recht, außer beide spielen an verschiedenen Geräten und einer der Automaten zählt offensichtlich ständig falsch. Ständig = 3 mal pro leg oder mehr als 5 mal in 5 legs. In dem Fall muss der Spieler das Problem zeitnah beheben (Matrix trocken abwischen, andere Scheibe nehmen) oder das Spiel sollte vertagt werden.
 - Wurden bereits legs ohne Fehler gespielt, bleiben sie gültig.
 - Kann der betroffene Spieler oder die betroffene Spielerin keinen adäquaten Ersatztermin anbieten, wird das Spiel im Zweifel gegen ihn oder sie gewertet. Regeln zu Matchverschiebungen beachten.
 - Spielen beide Spieler am gleichen Automat und Darts werden falsch gezählt, obwohl sie richtig stecken, dann ist das zu korrigieren. Man kann sich hier auch einigen. Treten die Fehler zu häufig auf, ich sag mal 3 Fehler Pro leg oder mehr als 5 im ganzen Spiel, solltet ihr auf eine andere Scheibe ausweichen. Zur Not das Spiel vertagen.
 - Diskussionen darüber, ob ein Dart richtig oder falsch gezählt wurde, wenn er nicht steckt, sind müßig. Das zählt auch nicht zu „offensichtlich falsch“, außer der Dart landete deutlich auf der anderen Seite der Scheibe oder sowas. Aber dann wäre ein Video gut. Wenn es keines gibt, dann macht einfach weiter und zählt es im Hinterkopf als ½ Fehler mit.
 - Checkdarts die korrekt stecken, aber vom Automat nicht gewertet werden, **gelten immer** als check! Also wenn du 20 Rest hast und du triffst D10, der Pfeil steckt aber der Automat zählt falsch, hast du trotzdem gecheckt und das leg ist vorbei.

Im Zweifel könnt ihr jederzeit Pat oder Simon erreichen.

- Steel gegen E-Dart

Was der E-Dart Automat zählt, gilt. Außer der Dart steckt und der Automat zählt falsch. Das muss korrigiert werden. Bei Steel gegen E-Dart darf der Steeldart Spieler alle Bouncer nochmal werfen, bis sie stecken.

- Bullshooter

Bullshooter, also Dartscheiben mit größeren Feldern als „normal“, bei denen das single Bull oft ebenfalls 50 Punkte zählt, sind nicht zulässig. Einzige Ausnahme: Beide Spieler spielen an der gleichen oder an vergleichbaren Scheiben. Dann ist mir das egal.

Trainer boards / Champions choice

Gleich wie bei Bullshooter. Nicht zulässig, außer beide spielen dran und wollen das.

- Spieltermine

Termine vereinbart ihr selbstständig mit den Gegnern. Eure Gruppeninfos und Spielpläne bekommt ihr immer dienstags, also am Anfang „unserer“ Woche. Danach müsst ihr bis zum nächsten Dienstag 12 Uhr MITTAGS euer Spiel gemacht haben. Am besten legt ihr bis spätestens Donnerstag alle Spieltermine fest. Aus Erfahrung ist es besser, nicht bis zum letzten Moment zu schieben. Ihr müsst dran denken, dass euer Gegner z.b. am Wochenende nicht kann, dann bleibt nur noch der Montag. Also plant die Spiele am besten direkt wenn am Dienstag der Spielplan rauskommt.

Jeder sollte pro Spiel zwei Termine die Woche anbieten können.

Nehmt hierfür gerne den Gruppenchat im Discord, dann sehen wir auch, was ausgemacht wird und können auch Spiele streamen. Bei privaten Nachrichten können wir nicht nachvollziehen, wer maßgeblich am Scheitern bzw. Nicht-Stattdfinden eines Termins beteiligt war. Zur Not müssen wir dann 0:0 werten.

Steht ein Termin fest, solltet ihr nicht kurzfristig absagen. Andere planen auch ihren Tag. Werden Spiele öfters kurzfristig abgesagt, kann dies Sanktionen zur Folge haben.

Wenn ein Spieler 2 mal nicht zu einem geplanten Termin erscheint oder sehr kurzfristig absagt, hat der andere Spieler das Recht, das Spiel 120:0 für sich zu werten, ohne einen dritten Termin zu vereinbaren. Ich weise jedoch ausdrücklich darauf hin, dass wir eine tolle community und vor allem Spaß haben wollen. Es wäre mir also sehr lieb, wenn ihr es locker nehmt und einfach versucht, das Spiel doch zu machen und halt seht, dass jedem mal kurzfristig was dazwischen, Stau, Bahn Verspätung, verschlafen, gestürzt – irgendwas halt – kommen kann. Wir sind alle Menschen.

- Matchverschiebungen

Muss ein Spieler kurz vor oder gar während eines Spiels abbrechen, so sollte er 2 Folgetermine anbieten können.

Einzelfälle versuchen wir im Streitfall zu bewerten. Im Endeffekt steht ein Verlust des Spiels bis hin zu Sanktionen im Raum.

Spiele können nie nachgeholt oder wiederholt werden, wenn die jeweilige Woche vorbei ist, da die Berechnung der neuen Gruppen auf der Tabelle der Vorwoche beruht. Daher sind Termine und Verschiebungen nur innerhalb der Spielwoche, von Dienstag bis Dienstag ca. 11:30 Uhr, möglich.

- Sanktionen

Der Strafkatalog umfasst 4 Optionen, die im Einzelfall angewandt werden:

- Hinweis
- Verwarnung
- Strafe z.B. Punktabzug
- Sperre

Kosten

Startgeld: 39,99€ +2€ Versand. Österreich und Schweiz +7€ Versand.

Ticket kaufen über die Website:

<https://www.dartzentrum-augsburg.de/produkt/flow-liga-ticket>

Spieler außerhalb Deutschlands können das Ticket nicht über die Seite kaufen. In dem Fall mir schreiben: dartlethics@gmail.com

Preisgeld

Seit Zyklus 16 wird das Preisgeld **dynamisch berechnet**. Somit zahle ich nicht aus eigener Tasche drauf, wenn wir nicht genug Teilnehmer haben. Das Preisgeld kann halt leider bei wenig Teilnehmern niedriger ausfallen. Bei vielen Teilnehmern ist es allerdings auch viel höher.

- Pro Ticket 10 % fixer Gewinn, 15€ Fixkosten, Rest ins dynamische Preisgeld
- Preispool pro Cashout Klasse       basiert auf AVG und Teilnehmerzahl.
- Danach einheitlicher Schlüssel:
 25 % |  18 % |  je 12,5 % |  je 8 %

Berechnungen

1) Gesamt-Preispool

Bezeichner:

- E = Anzahl Early-Bird
- N = Anzahl Normal
- F = Anzahl Free
- p_E, p_N, p_F = Bruttopreise je Ticketart (typisch $p_F = 0$)
- c = Fixkosten pro Teilnehmer (bei dir i. d. R. **15,85 €**)
- g = Zielgewinnsatz (bei dir **0,10** für 10 %)
- $T = E + N + F$

Umsatz:

$$U = E \cdot p_E + N \cdot p_N + F \cdot p_F$$

Gesamt-Preispool:

$$\text{Pool}_{\text{gesamt}} = U \cdot (1 - g) - c \cdot T$$

Praxis: setze $c = 15,85$, $g = 0,10$.

Beispielform:

$$\text{Pool}_{\text{gesamt}} = (E \cdot 36,99 + N \cdot 41,99) \cdot 0,9 - 15,85 \cdot (E + N + F)$$

2) Verteilung auf Klassen (50/50-Kombi)

Für jede Klasse c mit Durchschnitts-AVG AVG_c und Teilnehmerzahl TN_c .

Hilfsummen:

$$S_{AVG} = \sum_k AVG_k, S_{KONK} = \sum_k [AVG_k \cdot (\ln(TN_k) + 1)]$$

Gewichte:

$$w_c^{(AVG)} = \frac{AVG_c}{S_{AVG}}, w_c^{(KONK)} = \frac{AVG_c \cdot (\ln(TN_c) + 1)}{S_{KONK}}$$

Kombi-Gewicht:

$$s_c = 0,5 \cdot w_c^{(AVG)} + 0,5 \cdot w_c^{(KONK)}$$

Klassen-Pool:

$$Pool_c = s_c \cdot Pool_{gesamt}$$

3) Ticket-Sonderlogik für Blau (falls angewandt)

Wenn in Blau z. B. 8 Gratis-Tickets mit Wert t vergeben werden und du den Ticketwert vorab abziehst:

$$CashPool_{Blau} = Pool_{Blau} - 8 \cdot t$$

Auszahlungen in Blau dann aus $CashPool_{Blau}$ berechnen; Ticket ist Sachpreis separat.

4) Platzgelder je Klasse

Quoten:

- 1. Platz: 25 %
- 2. Platz: 18 %
- 3. Platz: je 12,5 % (2×)
- 5. Platz: je 8 % (4×)

Beispiel für Klasse c aus $Pool_c$ (oder in Blau aus $CashPool_{Blau}$):

$$P1 = 0,25 \cdot Pool, P2 = 0,18 \cdot Pool, P3 = 0,125 \cdot Pool, P5 = 0,08 \cdot Pool$$

Wir hoffen auch jedes Jahr mindestens ein FlowLiga-Treffen organisieren zu können.

Cheers,

Simon

Eure Turnierleitung

Discord

@cy#6644

Instagram

@Dartsgondel

Ihr könnt auch jederzeit unseren Ligamanager Arne erreichen:

@arne_180 (mobil)#3518