Regeln Deutsche Dartliga

1. Die Verantwortung für einen ordnungsgemäßen Ablauf des Spielbetriebs am Spieltag liegt beim jeweiligen Heimteam.
   Inbegriffen sind hier das Einhalten des Regelwerkes, eine regelkonforme Spielstätte und Ausstattung und die Einhaltung aller geltenden Gesetze.
   Mit der Anmeldung zum Spielbetrieb in der Deutschen Dartliga wird das vorhandene Regelwerk akzeptiert und zugesichert, dieses umzusetzen und zu respektieren.

2. Die Verantwortung der Organisation der Deutschen Dartliga obliegt den Schirmherren Tim May und Helga Becker.
   Zum Start der Liga wird auf ein Gremium und auch auf ein Schiedsgericht verzichtet. Alle Entscheidungen werden durch die Schirmherren getroffen und sind zu akzeptieren.

3. <u>Haftung/Versicherung</u>
   Jeder Teilnehmer der Deutschen Dartliga ist für seinen eigenen Versicherungsschutz verantwortlich. Die Liga übernimmt keinerlei Haftung für Verletzungen, Unfälle oder Schäden, die im Zusammenhang mit der Teilnahme an den Spieltagen entstehen. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr und unter Anerkennung der Eigenverantwortung jedes einzelnen Teilnehmers.

4. Die genannten Fristen sind bindend und einzuhalten

5. <u>GEBÜHREN</u>
   Die Beiträge der Deutschen Dartliga setzen sich wie folgt zusammen:
   Alle Ligen:
   Meldegebühr pro Spieler: 23,-€ (Spieler 1-4)
   Jeder weitere Spieler: 5,-€
   Alle Startgelder sind im Vorfeld zu entrichten. Die Zahlung des Startgeldes ist innerhalb einer Woche nach Erhalt der Zahlungsinformationen (Mail) zu tätigen. Bei Nicht-Begleichung erfolgt die Streichung aus dem Ligabetrieb.
   Die Zahlungsinformationen werden erst versendet, wenn sichergestellt ist, dass in dem entsprechenden Spielbezirk eine Liga zustande kommt.
   Eine Rückzahlung der Gebühren aufgrund von „wir können doch nicht mitmachen“ ist nicht vorgesehen. Der einzige Grund, der eine Rückzahlung möglich macht, ist unter Punkt 17 dieses Regelwerkes festgehalten.

   Es dürfen in den Spielstätten KEINE Boardgebühren erhoben werden.

6. <u>PREISGELDER LIGA</u>
   Folgende Preisgelder werden ausgeschüttet:
   Platz 1: 200,-€
   Platz 2: 100,-€
   Platz 3: 50,-€

7. PREISGELDER BESTLEISTUNGEN

Die Preisgelder für die besten/meisten Bestleistungen liegen bei jeweils 50,-€ für die meisten 180er, das höchste Highfinish (ggf. gekoppelt mit den meisten Highfinishs, wenn mehrere Spieler dasselbe höchste Finish vorweisen) und das kürzeste Shortleg (auch hier gilt ggf. die Regelung, dass im Falle von Gleichständen, die meisten Shortlegs mit einbezogen werden.

8. SPIELBERECHTIGUNG

Spielberechtigt sind alle Teams, die sich aus freien Stücken zusammengefunden haben. Es bedarf keiner Vereinszugehörigkeit und keiner Verbandszugehörigkeit.
Alle Team-Mitglieder, die bis eine Woche vor Spielbeginn gemeldet werden, sind spielberechtigt.
Ein Spieler darf ausschließlich in einem Team gemeldet werden. Eine Meldung in mehreren Teams der Deutschen Dartliga ist NICHT zulässig und führt zum Ausschluss.
Die Meldung in anderen Ligen/Verbänden/Vereinen, ist dabei unerheblich.
Wir handeln als freie Liga und gestehen jedem Spieler sein Recht zu, auch in anderen Ligen aktiv zu spielen.
Ein Team muss aus mindestens 4 Spielern bestehen. Nach oben gibt es keine Begrenzung.
Das Mindestalter für Spieler der Deutschen Dartliga beträgt 14 Jahre.
Für Teilnehmer unter 18 Jahren wird eine Elterngenehmigung zu jedem Spieltag benötigt. Dieses Formular ist auszufüllen und dem Gegner vorzulegen. Der Vordruck steht auf unserer Webseite zum Download bereit.
Bei Nicht-Vorlage erhält der Jugendspieler KEINE Spielberechtigung.

9. TEAMKAPITÄN (TC)

Jedes Team muss einen TC benennen. Diese sind die offiziellen Vertreter und Ansprechpartner der Teams. Sie sind verantwortlich für die Einhaltung des Liga Regelwerkes durch jeden ihrer Spieler. Ein TC-Wechsel ist möglich und der Ligaleitung umgehend per Mail mitzuteilen. info@deutsche-dartliga.de

10. SPIELTAGE

Der Spieltag wird grundsätzlich jeweils auf einen Montag – 19:30 Uhr festgesetzt.
Bei der online Anmeldung kann ein abweichender Spieltag angegeben werden, welcher dann im 2K System bei den entsprechenden Mannschaften (Heimspieltag) hinterlegt wird.
Eine Kulanzzeit von 30 Minuten wird eingeräumt.
Bei unentschuldigter Verspätung nach der Kulanzzeit wird dieses als Nicht-Antritt gewertet und führt zu einer zu Null-Wertung. Bei wiederholtem Nicht-Antritt behält sich die Ligaleitung die Disqualifikation vor.
Kurzfristige Absagen sind nur in besonderen Ausnahmefällen möglich (Unfall, Notfall, höhere Gewalt).

11. SPIELVERLEGUNG

Spielverlegungen sind jederzeit möglich!
Die durch die Ligaleitung angesetzten Spieltage sind Richtwerte.
Diese können mit Absprache der jeweiligen Gegner zwischen dem vorherigen und dem nächsten Spieltag *verlegt* werden.
Die Verlegungen werden direkt im 2K System beantragt und durch den Gegner bestätigt/abgelehnt.
Eine **Verlegung des letzten Spieltages** nach hinten ist **NICHT** möglich.

12. ANMELDUNG

Jeder Spieler wird mit Namen und Geburtsdatum gemeldet und in einer Teamkarte, welche durch die Ligaleitung erstellt wird, den Teams zur Verfügung gestellt. Den TC´s steht es frei, bei den eingesetzten Spielern mittels Ausweises oder Führerschein eine Verifizierung zu fordern.
Ein Spieler darf maximal einen Teamwechsel pro Saison beantragen.
Bei einem Wechsel entstehen Kosten in Höhe von 5,-€ die durch das Team beglichen werden, zu dem der Spieler wechselt.
Die Spielberechtigung des „neuen“ Team-Mitglieds wird erst nach Zahlungseingang erteilt.

13. NACHMELDUNGEN

Nachmeldungen von Spielern sind **jederzeit** möglich und direkt über die 2K Dart Software vorzunehmen. Die Spielberechtigung beginnt erst nach Freigabe durch die Ligaleitung und erfolgt automatisch.
Zur Minimierung des Verwaltungsaufwands werden Nachmeldungen gesammelt und einmal im Monat in Rechnung gestellt. Erfolgt die Zahlung nicht innerhalb von 10 Tagen nach Rechnungsstellung, wird die Spielberechtigung entzogen.
Im Zeitraum der letzten zwei Spieltage sind Nachmeldungen grundsätzlich **nicht** mehr möglich.

14. SPIELERWECHSEL

Ein Wechsel zwischen zwei Mannschaften ist während der laufenden Saison NICHT möglich.

15. AUSHELFEN ZWISCHEN VEREINSMANNSCHAFTEN

> Hat ein Verein mehrere Mannschaften gemeldet, ist ein Aushelfen zwischen diesen Mannschaften möglich.

- Das Aushelfen ist nur **innerhalb derselben Ligaklasse** oder **von einer unteren in eine höhere Klasse** zulässig. Ein Einsatz **von oben nach unten** ist nicht erlaubt.
- Jeder Spieler darf innerhalb einer Saison **maximal zweimal** aushelfen. Mit dem **dritten Einsatz** gilt der Spieler als **festgespielt** in der Mannschaft, für die er den dritten Einsatz absolviert.
- **Sonderregel erste Saison:** Aushelfen ist nur möglich, wenn dies **vorab** der Ligaleitung unter **info@deutsche-dartliga.de** gemeldet wird.
  Der Spieler wird für den jeweiligen Spieltag im 2K-System als **Reservespieler** angelegt und freigeschaltet. **Nach dem Spieltag** wird dieser Reservespieler **automatisch wieder entfernt**.

16. SPIELTAGE-/MODUS

Die Einteilung erfolgt in 6er bis 7er Staffeln.
Es wird in Hin- und Rückrunde aufgeteilt, so dass jedem Team ein Heimrecht gewährt wird.
Ein Heimrechttausch ist jederzeit möglich und spätestens 2 Tage vor angesetztem Spieltag bei der Ligaleitung zu melden.
Bei 6er Ligen entstehen so für jedes Team 10 Spieltage, die auf 5-6 Monate aufgeteilt werden. In 7er Ligen entstehen 12 Spieltage, die ebenfalls auf 5-6 Monate aufgeteilt werden.

17. SPIELMODUS

In der Deutschen Dartliga wird der Spielmodus wie folgt festgelegt:

4 Einzel
4 Einzel
2 Doppel
4 Einzel
4 Einzel

Bei 4 antretenden Spielern pro Spieltag entsteht hierbei der Rhythmus „jeder gegen jeden“.
Gespielt wird 501, Double out, best of 3 Legs.
Die einzelnen Legs sind begrenzt auf 60 Darts. Sollte ein Leg nach 60 Darts nicht beendet sein, so wird dieses ausgebullt, wobei der Spieler, welcher das Leg begonnen hat, das Ausbullen beginnt.
Das Ausbullen gewinnt das Team, welches näher am Bull ist. Sind beide im Single- oder Rotbull, so wird erneut ausgebullt, diesmal in umgekehrter Reihenfolge. So geht es weiter, bis ein Wurf die Entscheidung bringt.
Der Sieger des Ausbullens gewinnt das entsprechende Leg.

Im Doppelblock (Block 3) sind die Positionen frei wählbar. Die TC’s können vier beliebige Spieler einsetzen. Damit ist es möglich, bei größeren Aufstellungen allen Spielern möglichst viele Einsätze zu ermöglichen.

DETAILS ZUM SPIELMODUS

Alle 18 Spiele werden ausgespielt, auch wenn bereits vorher ein Ergebnis feststeht.
Somit ergibt sich beim Spielergebnis immer die Summe von 18 (15:3, 10:8 etc.)
Vor Spielbeginn gibt es 9 Pfeile (3 Aufnahmen) zum Einwerfen am jeweiligen Spielboard. In den ungeraden Spiel-Nummern hat das Heim-Team Anwurf und in den geraden Spielnummern hat das Auswärts-Team Anwurf. Bei einem Decider entscheidet ein Bullwurf über den Beginn des letzten Legs. Dabei beginnt das Team mit dem Bullwurf, welches auch das Spiel begonnen hat.
Das Ausbullen gewinnt das Team, welches näher am Bull ist. Sind beide im Single- oder Rotbull, so wird erneut ausgebullt, diesmal in umgekehrter Reihenfolge. So geht es weiter, bis ein Wurf die Entscheidung bringt.
Spielpausen zwischen den Blöcken können individuell durch die TC´s festgelegt werden. Es ist jedoch darauf zu achten, dass maximal 30 Minuten insgesamt betragen, um das Ende des Spieltages nicht unnötig in die Länge zu ziehen.
Weitere Pausen-Regelungen können in Absprache mit dem Gegner erfolgen und bedürfen der Zustimmung beider Teams.

18. SAISON

Eine Saison umfasst 5-6 Monate. Die erste Saison startet zum September 2025 und endet entsprechend spätestens im Februar 2026. Die zweite Saison startet dann im März 2026 und endet spätestens im August 2027.

19. LIGAEINTEILUNG

In der ersten Spielsaison (24/25) beginnen alle Teams in derselben Liga. Hier findet KEINE Einteilung nach vermeintlicher Spielstärke statt. Jedes Team durchläuft einen normalen Auf- Abstiegs Weg.
Die Einteilung der Teams in die jeweilige Region erfolgt nach Meldeschluss.
Dabei wird versucht, eine kompakte Einteilung zu gewährleisten, um die Fahrtwege zur Spielstätte so gering wie möglich zu halten.
Die endgültige Liga-Größe ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Teams der jeweiligen Regionen. Um eine Auszahlung der benannten Preisgelder zu gewährleisten, ist eine Ligagröße von mindestens 6 Teams unumgänglich. Geplant werden 6er bis maximal 7er Staffeln.
Sollte aufgrund weniger Meldungen aus bestimmten Regionen, eine kompakte Einteilung nicht möglich sein, so wird dies vor Ligabeginn mit den Teams kommuniziert. Den Teams steht es dann frei, sich aus der Liga streichen zu lassen. In diesem Falle wird das Startgeld zurückgezahlt.

20. SPIELPLAN

Die Spielpläne werden zeitnah nach Meldeschluss erstellt und mittels der 2K Dart Software auf unserer Webseite veröffentlicht.
Dabei findet die Auslosung per Zufallsprinzip statt.

21. PUNKTEREGELUNG

Die Deutsche Dartliga orientiert sich am gängigen Punktesystem, welches in der 2K Dart Software bereits voreingestellt ist.
Dieses sieht folgende Regelung vor:
Sieg = 2:0 Punkte
Unentschieden = 1:1 Punkte
Niederlage = 0:2 Punkte

22. TABELLE

Die Tabellensortierung ergibt sich wie folgt:

1. Punktedifferenz
2. Punkte positiv
3. Sets Differenz
4. Sets gewonnen
5. Leg Differenz
6. Legs gewonnen
7. Direkter Vergleich

Wenn aus allen Punkten dennoch kein Sieger zu ermitteln ist, entscheiden die TC´s der betreffenden Teams über eine Regelung. Dieses kann ein erneuter Spieltag sein oder über eine andere Variante des Auslosens entschieden werden, wie beispielsweise ein Teamgame.
Die gewählte Variante ist unmittelbar nach dem letzten Spieltag der Ligaleitung zu melden.

23. AUF- UND ABSTIEG

Der letzte Tabellen-Platz belegt den Abstiegsplatz. Der erste Tabellen-Platz belegt die Aufstiegsplatz. Mögliche weitere Auf-/Abstiege richten sich nach den Meldungen zur jeweils nächsten Saison und werden mit den Teams kommuniziert.
Die Auf-/Abstiegsplätze werden im 2K System farblich markiert und sind zu jederzeit sichtbar.
Die Einteilung in die neue Saison erfolgt aufgrund dieser Regelung und ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Teams.
Zu jeder Saison ist eine Einteilung von mindestens 6 Teams verpflichtend, um die Auszahlung der Preisgelder gewährleisten zu können.
Kann aufgrund weniger Meldungen eine Staffel nicht vollständig gefüllt werden, so behält sich die Ligaleitung eine Umplanung für die neue Saison vor, welches rechtzeitig kommuniziert wird.
Je höher die Klasseneinteilung stattfindet, je größer können die Fahrtwege werden. Geplant sind Wege, die eine Fahrt von mehr als 50km pro Strecke **nicht** überschreiten. Diese Regelung ist erst nach Meldeschluss fixierbar.

24. SPIELER-EINTEILUNG

Die Einteilung der am Spieltag anwesenden Spieler wird vor Beginn der jeweiligen Partie festgelegt.
Zu jedem Spieltag ist ein Spielbericht vom Heim TC in Papierform auszufüllen, bei dem alle Stammspieler (H1-H4 / G1-G4) anzugeben sind.
Der Spielbericht ist vollständig auszufüllen und am Ende des Spieltages von beiden TC´s zu unterschreiben. Der Heim-TC sendet diesen Spielbericht via Mail (als einfache Bild-Datei) an die Ligaleitung.
Der Spielbericht wird per Download über die Homepage der Deutschen Dartliga zur Verfügung gestellt.
Bei einem automatisierten Spielbetrieb mittels Score Eingabe im Darts Scorer (nur am Tablet möglich), wird eine 4er Aufstellung direkt im Darts Scorer (Spielbericht) vorgenommen. Dadurch werden automatisch die darauffolgenden Blöcke ausgefüllt.
Tritt ein Team zu mehr als 4 Spielern an, **können pro Block mehrere Spieler ausgewechselt werden**.
Im Doppel-Block (Block 3) gilt keine feste Positionsbindung. Die TC's können hier vier beliebige Spieler einsetzen, unabhängig von den Stammpositionen (H1–H4 / G1–G4).

Es ist möglich, den zuvor ausgewechselten Spieler wieder einzusetzen.
Beispiel:
Im ersten Block spielen wie folgt:
Spieler 1
Spieler 2
Spieler 3
Spieler 4
Die Reihenfolge des nächsten Blocks wird automatisch gefüllt.
Spieler 2
Spieler 3
Spieler 4
Spieler 1
Hier kann ein Spieler „ausgetauscht" werden. Spieler 3 wechselt beispielsweise in Spieler 5. Spieler 3 kann somit im folgenden Block an Stelle von Spieler 5 wieder eingewechselt werden, nicht jedoch an einer anderen Stelle. Ein Auswechseln/Einwechseln erfolgt manuell im Spielbericht des 2K Systems und ist durch den anwesenden TC vorzunehmen und dem Gegner mitzuteilen.

25. SPIELBERICHT

- Das Ausfüllen des Spielbericht erfolgt manuell in Papierform und bei Nutzung der Live-Option über die 2K Dart Software mittels Darts Scorer (Tablet). Ein Spielbericht in Papierform wird durch die Deutsche Dartliga per Download zur Verfügung gestellt.
- Der Spielbericht ist nur vom Heim-TC auszufüllen.
  Eine manuelle Ergebniseintragung in der 2K Dart Software erfolgt ebenfalls durch den Heim-TC und muss spätestens 2 Tage nach erfolgtem Spieltag getätigt werden.
- Eine Bestätigung des gegnerischen TC's des übermittelten Spielberichts ist in jedem Falle zwingend notwendig (auch bei Live-Übermittlung per Darts Scorer!) und muss in der 2K Dart Software innerhalb eines Tages nach der Freigabe des Heim-TC erfolgen.
- Nach erfolgter Bestätigung durch beide TC's gilt der Spielbericht als **gültig und abgeschlossen**. Ein weiterer Eingriff der Ligaleitung ist nicht erforderlich.
- Jedem TC wird ein TC-Zugang erstellt, mit dem er die notwendigen Eintragungen vornehmen kann. Eine Anleitung dazu wird durch die Deutsche Dartliga zur Verfügung gestellt.

26. 2K DART SOFTWARE

Die Erfassung der Scores per Darts Scorer ist NICHT verpflichtend. Sie kann über jede andere App getätigt werden oder manuell per Schreibtafel.
Sofern die Erfassung NICHT durch den Darts Scorer mittels direkter Übertragung ins 2K System erfolgt, ist die Eingabe der Spielstände/Bestleistungen innerhalb von 2 Tagen nach Abschluss des Spieltages im 2K System zu erfolgen und innerhalb eines weiteren Tages durch den gegnerischen TC im 2K System zu bestätigen.
Eine Kurz-Anleitung hierzu wird über unsere Webseite zur Verfügung gestellt.

27. CALLEN/SCHREIBEN

Spieler, welche gerade nicht spielen müssen oder Ersatzspieler werden von den TC´s angehalten, zu callen/schreiben.
Dabei ist darauf zu achten, dass die aktuellen Spielstände/Scores in der Nähe des Boards vor allem für die aktiven Spieler deutlich erkennbar sind.
Dabei ist darauf zu achten, dass der Caller/Schreiber unparteiisch ist und keine unnötigen Bewegungen ausführt, um die Spieler nicht zu verunsichern oder aus dem Rhythmus zu bringen.
Der Caller/Schreiber fungiert während des jeweiligen Spiels als Schiedsrichter.
Kommt es während eines Spiels zu Unstimmigkeiten, sind diese im Spielberichtsbogen oder bei einem Spiel mittels Darts Scorers per Mail an die Ligaleitung zu vermerken.
Eine Lösung sollte vor Ort durch die TC´s gefunden werden.
Die Nutzung vorgeschlagener Check-Wege, wie sie beispielsweise bei Scorer-Apps angeboten werden, sind NICHT zulässig.

28. AUFSTELLUNG/AUSWECHSLUNG AM SPIELTAG

Die Aufstellung erfolgt am Spieltag durch die TC´s im Spielberichts-Bogen und ggf. im Spielbericht in 2K und müssen dem gegnerischen Team mitgeteilt werden.
Eine Aufstellung besteht aus minimal 4 Spielern und maximal 4 Ersatzspielern.
Pro Block können **mehrere Einwechslungen** erfolgen. Insgesamt dürfen am Spieltag **maximal 4 Ersatzspieler** im Kader benannt und eingesetzt werden (H5–H8 / G5–G8).
Die Auswechslung muss unmittelbar vor Start des jeweiligen Blocks eingetragen/mitgeteilt werden.
Im Falle einer Verletzung oder anderen dringlichen Angelegenheiten darf mit Absprache des Gegners unmittelbar vor einem Einzel-Spiel ausgewechselt werden. Eine Auswechslung mitten in einem Match ist nicht möglich. Kann ein Spiel nicht zu Ende gespielt werden, so ist dieses zu Null gegen den Spieler zu werten, der das Match nicht beenden kann.

Jeder Spieler darf maximal einen Einsatz pro Block haben.
Ausgewechselte Spieler dürfen im Folgeblock wieder eingesetzt werden.
Wechsel werden nur blockweise ausgeführt.
Pro Spieltag darf ein Einzelspieler maximal 4 Einzel und 1 Doppelspiel bestreiten.
Die Einwechsel-Spieler/Ersatzspieler dürfen nur für die Stammspieler eingesetzt werden (H1-H4 – Heim 1 bis Heim 4 / G1-G4 – Gast 1 bis Gast 4).
Pro Stammspieler dürfen auch mehrere Ersatzspieler eingewechselt werden.

Beispiel:
In Block 2 wird H1 durch H5 ersetzt. In Block 3 spielt H1 wieder. In Block 5 wird H1 durch H7 ersetzt. H5–H8 / G5–G8 gelten als Ersatzspieler.

Wichtig:

- Bei einer Einwechslung ist darauf zu achten, dass **keine Begegnung doppelt stattfindet**. Kein Spieler darf mehr als einmal denselben Gegner haben.
- Droht durch eine Einwechslung eine Doppelung, ist der **ursprüngliche Stammspieler** einzusetzen.
- Bei einer fehlerhaften Einwechslung muss der Stammspieler seine Position einnehmen und die Partie bestreiten.
- Bei Missachtung wird dieses Spiel zu Null gegen den eingewechselten Spieler gewertet.
- **Doppel-Block (freie Aufstellung):**
  Im Doppel-Block (Block 3) gilt keine feste Positionsbindung. Die TC's können hier vier beliebige Spieler einsetzen, unabhängig von den Stammpositionen (H1–H4 / G1–G4).

29. SPIELSTÄTTE

Die Spielstätte muss bei Bekanntgabe des Spieltages dem Ligaleiter und dem Gast-Team mitgeteilt werden.
Spielstätten können auch private Räumlichkeiten sein.
Voraussetzung ist die Ausstattung mit 2 spielbaren Boards. Die Boardanlage muss den allgemeinen Dartregeln entsprechen, was auch eine ausreichende Beleuchtung (400 Lux) beinhaltet.
Der Spiel-Raum ist rauchfrei zu halten. Den Spielstätten-Verantwortlichen steht es frei, einen Raucher-Raum zur Verfügung zu stellen. Dieser darf nicht als Spielbereich genutzt werden. Auch ein möglicher Practice-Bereich ist rauchfrei zu gestalten.

30. SCHIEDSRICHTER

Für die Spieltage werden **keine** externen Schiedsrichter zur Verfügung gestellt.
Die TC´s sind angehalten, den Spieltag fair und im Sinne des Sportes zu leiten und einen fairen Ablauf zu gewährleisten.

31. SPERRE

Sollte ein Spieler aus verschiedenen Gründen gesperrt werden, so wird dieses durch die Ligaleitung den betreffenden Teams umgehend mitgeteilt. Innerhalb der ausgesprochenen Sperre ist der betroffene Spieler NICHT spielberechtigt.
Die Sperren werden im 2K System hinterlegt.
Wird dennoch ein gesperrter Spieler eingesetzt, so wird dieses Spiel zu Null gegen das Team gewertet, welches den gesperrten Spieler eingesetzt hat.

32. TERMINIERUNG DER SPIELTAGE

Die Spieltage werden jeweils auf einen Montag im 2K System festgelegt.
Gibt ein Team bei der Online-Meldung einen abweichenden Wochentag ein, so wird dieser Wochentag bei den jeweiligen Heimspieltagen als Spieltag eingetragen.
Die Regelung zur flexiblen Terminierung/Verlegung sind unter Punkt 7 geregelt.
Die TC´s der betreffenden Teams verständigen sich eigenständig auf eine mögliche Spielverlegung.
Die Verlegung ist unmittelbar der Ligaleitung zu melden. Spätestens 3 Tage vor abgesprochenem Termin.
Die TC´s erhalten durch den zur Verfügung gestellten 2K Zugang Zugriff auf Telefonnummern der Gegner, um die Absprache zu ermöglichen.
Ein Heimrecht-Tausch ist bei der Ligaleitung anzufragen und genehmigen zu lassen.
Beide Teams müssen diesem Tausch zustimmen.

33. ANWURFZEITEN

Die Anwurf Zeiten sind wie die Spieltage flexibel gestaltbar. Die durch die Ligaleitung vorgegebene Zeit von 19:00 Uhr dient als Richtwert. Es ist darauf zu achten, dass unter der Woche die Spieler einem geregelten Arbeitsalltag nachgehen.
Die flexible Anwurf Zeiten-Terminierung findet fair und respektvoll statt.

34. BLOCKSPIELTAGE

Das Spielen an Blockspieltagen ist jederzeit möglich.
Dazu bedarf es der Absprache mit den gegnerischen Teams.
Eine Ansetzung eines Blockspieltages ist nur möglich in einer dafür ausreichend großen Spielstätte mit entsprechender Boardanzahl.
Die Einigung auf einen solchen Blockspieltag ist unmittelbar nach Einigung der Ligaleitung mitzuteilen. Dazu sind die entsprechenden Spieltage/Teams zu melden.
Die Ligaleitung wird dieses dann in der 2K Dart Software vermerken und den Spielort hinterlegen.

35. VERSTÖSSE

Liegen Verstöße vor, so sind diese zwingend im Spielberichtsbogen festzuhalten und binnen 3 Tagen der Ligaleitung zu melden. Spätere Meldungen können nicht berücksichtigt werden.
Beleidigungen, Nutzung einer Fäkalsprache, Störung des Spielbetriebs, mutwillige Beschädigungen, unsportliches Verhalten, Drohungen, Straftaten und dergleichen werden von der Deutschlandliga nicht geduldet und ziehen eine Sperre nach sich.

36. ALKOHOL/DROGEN

Es ist darauf zu achten, dass sich der Alkoholkonsum in einem im Spielbetrieb vertretbaren Rahmen befindet.
Bei Ausfallerscheinungen aufgrund übermäßigem Alkoholkonsum ist der betreffende Spieler nicht mehr spielberechtigt und auszuschließen. Wenn in diesem Falle kein Ersatzspieler eingesetzt werden kann, so gehen die betreffenden Spiele zu Null gegen den betreffenden Spieler.
Es wird KEINE Promillegrenze installiert.
Drogen in jeglicher Form sind in der Deutschen Dartliga untersagt und führen zu einer Sperre.

37. UNTERBESETZUNG

Tritt ein Team in Unterbesetzung an, so werden die nicht möglichen Spiele zu null gegen das unterbesetzte Team gewertet. Ein Team muss mit einem Minimum von 3 Spielern antreten. Ein Antritt zu zweit oder noch geringer ist unzulässig und zieht eine komplette zu Null Wertung nach sich.
Dasselbe gilt, wenn ein Spieler während eines Spieltages ausfällt.

38. KLEIDERORDNUNG

Ein ordentliches Auftreten wird geboten.
Wir verzichten weitestgehend auf eine Kleiderordnung, was auch eine mögliche Kopfbedeckung miteinschließt.
Schlabber-/Jogginghosen sollten vermieden werden. Ein einheitliches Auftreten ist gewünscht, aber nicht verpflichtend.
Hotpants oder Miniröcke und Tanktops/Tops usw, die einen Einblick in intime Bereiche gibt, sind allerdings untersagt. Auf eine den Spielbetrieb nicht störende Kleidung ist zu achten.

39. MITTEILUNGEN UND FRAGEN jeglicher Art sind per Mail zu übermitteln/stellen.

Hierzu ist folgende Mail Adresse zu nutzen: info@deutsche-dartliga.de
Auch die Ligaleitung hat ein Anrecht auf Privatsphäre und Freizeit.
Spielberichts-Übermittlungen, Spieler-Meldungen usw. werden ausschließlich per Mail angenommen. Eine Übermittlung auf andere Weise gilt als nicht getätigt.

40. LIGA ABSCHLUSS - MEISTERSCHAFT

Zum Saison Abschluss wird ein Wochenend-Event geplant.

Erste Saison – Abschluss: 28.02.2026 – 01.03.2026

Den Meistern aller Ligen steht es frei, an diesem Event teilzunehmen.

Dieses Event dient dazu, den Meister der Deutschen Dartliga der jeweiligen Saison zu ermitteln und zu küren. Dazu spielen alle qualifizierten und anwesenden Teams in kleinen Gruppen mit anschließendem KO. Der genaue Modus richtet sich nach der Teilnehmerzahl.

In der ersten Saison findet dieses Event statt in:

Kreuz Ass, Hasslinghauserstr. 221a, 58285 Gevelsberg.

Einzelspieler-Events zu diesen Tagen sind geplant, können aber noch nicht bestätigt werden. Wir bitten um Nachsehen.

Die erste Saison wird darüber entscheiden, welche Zusatz-Events stattfinden können.

Bewerbungen für folgende Ligaabschlüsse sind an die Ligaleitung zu richten.

info@deutsche-dartliga.de

41. GRUNDLEGENDES

- Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50g sein dürfen. Jeder Dart soll aus einer Spitze, einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen.
- Die Spieler haben vor dem Spiel das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleisten vom Board zu verlangen.
- Ein Spieler darf erst dann eine wurfbereite Haltung einnehmen, wenn sein Gegenspieler das Oche bzw. den Bereich zwischen Board und Standleiste verlassen hat.
- Ein Spieler, der seinen Gegner oder den Sportbetrieb in irgendeiner Weise stört, kann der Ligaleitung gemeldet werden. Eine oder mehrere Beschwerden können eine Sperrung des Spielers oder des Teams durch die Ligaleitung zur Folge haben.
- Tritt bei einem Spieler während des Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, müssen ihm maximal drei Minuten gewährt werden, das Gerät zu reparieren oder zu ersetzen.
- Muss ein Spieler während des Spiels den Spielbereich wegen außergewöhnlicher Umstände verlassen, muss ihm dies durch den Schiedsrichter/Caller für die Dauer von maximal fünf Minuten gestattet werden.
- Während eines Spiels herrscht innerhalb des in dieser Sport- und Wettkampfordnung definierten Spielbereichs absolutes Rauchverbot. Dieses Verbot gilt auch für E-Zigaretten. Das gilt für die Spieler/Teams, die Schreiber sowie alle im Spielbereich befindlichen Personen. Bei den Ligaspielen ist der Aufenthaltsbereich der Mannschaften so rauchfrei zu halten, dass eine Belästigung der Mannschaften vermieden wird
- Das Tragen von MP3-Playern, Discmans oder ähnlichen Geräten von Spielern bei Wettkämpfen ist untersagt, ausgenommen sind Hörgeräte.
- Bei Wettkämpfen ist den Spielern jegliche Äußerung oder Darstellung von rechtsextremistischem, antisemitischem oder anderweitig diskriminierendem Gedankengut untersagt.

Darunter fällt u. a. die Beleidigung von Personen aufgrund ihrer Herkunft, ihres Geschlechts, ihrer Hautfarbe, ihrer religiösen Überzeugung oder ihrer sexuellen Orientierung, das Tragen oder Mitführen entsprechender Symbole und Kleidungsstücke, deren Herstellung, Vertrieb oder Zielgruppe nach allgemein anerkannter Ansicht im rechtsextremen Feld anzusiedeln sind, das Mitführen entsprechender Materialien und deren Verbreitung. Ein Verstoß führt zum sofortigen Ausschluss aus dem Wettkampf.

Wir bitten alle Teams um ein faires und sportliches Miteinander. Diese Liga soll Spaß bringen und den Dartsport/die Gemeinschaft fördern.