

Regeln zur Deutschen Dartliga

1. Allgemeines

Die Verantwortung für einen ordnungsgemäßen Ablauf des Spielbetriebs am Spieltag liegt beim jeweiligen Heimteam. Inbegriffen sind das Einhalten des Regelwerkes, eine regelkonforme Spielstätte und Ausstattung sowie 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.

Die Deutsche Dartliga wird in zwei Formaten gespielt:

- **Starter-Liga** – kompaktes Einsteigerformat mit reduziertem Spielmodus und geringerer Teamgebühr.
- **Classic-Liga** – Standardformat mit erweitertem Spielmodus und regulärer Teamgebühr.

Die Verantwortung für die Organisation der Deutschen Dartliga obliegt der Schirmherrin Helga Becker.

Zum Start der Liga wird auf ein Gremium und auf ein Schiedsgericht verzichtet. Alle Entscheidungen werden durch die Schirmherren getroffen und sind zu akzeptieren.

2. Haftung / Versicherung

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.

3. Fristen

Die genannten Fristen sind bindend und einzuhalten.

4. Beiträge der Deutschen Dartliga

Die Beiträge setzen sich je nach gewählter Liga wie folgt zusammen:

Starter-Liga

- **Teamgebühr:** 50 € pro Team
- **Spielergebühr:** 5 € pro Spieler (gilt für alle Spieler – sowohl bei Anmeldung als auch bei Nachmeldungen)

Classic-Liga

- **Teamgebühr:** 80 € pro Team
- **Spielergebühr:** 5 € pro Spieler (gilt für alle Spieler – sowohl bei Anmeldung als auch bei Nachmeldungen)

Von der Spielergebühr wird je **1 € pro Spieler** in einen Finaltopf eingezahlt. Dieser Topf wird am Ende der Saison im Rahmen des Finalevents ausgeschüttet.

Alle Startgelder sind im Vorfeld zu entrichten. Die Zahlung der Gebühren hat innerhalb 10 Tagen nach Erhalt der Zahlungsinformation (per Mail) zu erfolgen. Bei Nicht-Begleichung erfolgt die Streichung aus dem Ligabetrieb.

Die endgültige Teamgebühr und Spielergebühr werden erst nach Meldeschluss verbindlich bekannt gegeben.

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 30 dieses Regelwerks festgehalten.

In den Spielstätten dürfen keine Boardgebühren erhoben werden.

5. Preisgelder Liga

Die Preisgelder sind fix und richten sich nach der gewählten Liga (Starter / Classic) und der Staffelgröße (Anzahl der Teams). In der Starter Liga werden keine Preisgelder für Bestleistungen ausgeschüttet.

Starter Liga		Classic Liga	
4er-Staffel - Preisgeld	5er-Staffel - Preisgeld	4er-Staffel - Preisgeld	5er-Staffel - Preisgeld
• Platz 1: 100 € • Platz 2: 50 €	• Platz 1: 120 € • Platz 2: 60 €	• Platz 1: 100 € • Platz 2: 50 € • Platz 3: 20 €	• Platz 1: 150 € • Platz 2: 80 € • Platz 3: 30 €
6er-Staffel - Preisgeld	7er-Staffel - Preisgeld	Bestleistungen: 20 € pro Kategorie	Bestleistungen: 30 € pro Kategorie
• Platz 1: 130 € • Platz 2: 70 € • Platz 3: 30 €	• Platz 1: 150 € • Platz 2: 100 € • Platz 3: 50 €	6er-Staffel - Preisgeld	7er-Staffel - Preisgeld
		• Platz 1: 150 € • Platz 2: 100 € • Platz 3: 50 €	• Platz 1: 200 € • Platz 2: 100 € • Platz 3: 50 € • Platz 4: 20 €
		Bestleistungen: 40 € pro Kategorie	Bestleistungen: 40 € pro Kategorie

6. Preisgelder Bestleistungen

Die Bestleistungen zur **Ausschüttung** in der **Classic Liga**

werden in drei Kategorien ausgezeichnet:

- Meiste 180er
- Höchstes Highfinish (bei Gleichstand zählen zusätzlich die meisten Highfinishes)
- Kürzestes Shortleg (bei Gleichstand zählen zusätzlich die meisten Shortlegs)

In der **Starter Liga** werden keine Preisgelder für Bestleistungen ausgeschüttet.

7. Spielberechtigung / U18

Spielberechtigt sind alle Teams, die sich aus freien Stücken zusammengefunden haben. Es bedarf keiner Vereins- oder Verbandszugehörigkeit.

- Alle Spieler, die bis eine Woche vor Spielbeginn gemeldet werden, sind spielberechtigt, sofern alle Gebühren beglichen wurden.
- Ein Spieler darf ausschließlich in einem Team gemeldet werden. Eine Mehrfachmeldung führt zum Ausschluss.
- Ein Team muss aus mindestens 4 Spielern bestehen. Nach oben gibt es keine Begrenzung.
- Das **Mindestalter** für Spieler der Deutschen Dartliga beträgt **14 Jahre**.

Unterschriften / U18-Spieler

- Jeder gemeldete Spieler muss im 2K-System eine digitale Unterschrift leisten.
- Mit der Unterschrift wird bestätigt, das Regelwerk gelesen und akzeptiert zu haben.
- Bei Spielern unter 18 Jahren ist im System der Regler „Erziehungsberechtigter“ zu aktivieren. In diesem Fall ist die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich.
- Die Unterschriften verbleiben in der 2K Dart Software.
- Damit entfällt die bisherige Pflicht zum Mitführen eines Elternzettels.

8. Teamcaptain (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

9. Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt teamweise.

- Für die **Starter-Liga** und die **Classic-Liga** stehen **getrennte Anmeldeformulare** bereit.
- Jedes Team entscheidet sich bei der Anmeldung für eine der beiden Ligen.
- Ein Wechsel zwischen Starter- und Classic-Liga ist bis zur endgültigen Erstellung der Ligaeinteilung möglich, sollte jedoch vermieden werden.
- Ein späterer Wechsel ist erst wieder zur neuen Saison möglich.

Bei der Anmeldung wird nur ein Ansprechpartner (TC) angegeben. Weitere Spieler müssen nicht eingetragen werden.

Nach Zustandekommen der Staffeln wird für jedes Team ein TC-Zugang zur 2K Dart Software erstellt. Über diesen Zugang erfolgt die endgültige Saisonmeldung (Spielerliste, Unterschriften, Kontakt usw.).

Alle weiteren Verwaltungsaufgaben erfolgen ausschließlich über die 2K Dart Software.

10. Nachmeldungen

Nachmeldungen von Spielern sind jederzeit möglich und ausschließlich über die 2K Dart Software vorzunehmen.

Nach Eingang der Meldung wird der Spielerstatus zunächst auf „**Prüfung**“ gesetzt.

Die **Spielberechtigung** wird **erst nach Zahlungseingang** und anschließender **Freigabe durch die Ligaleitung** (Status „**Bestätigt**“) wirksam.

Eine Bearbeitungszeit von **2–3 Werktagen** ist zu berücksichtigen.

Im Zeitraum der letzten zwei Spieltage sind Nachmeldungen grundsätzlich nicht mehr möglich.

11. Spielerwechsel

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

12. Spieltage / Anwurf Zeit

Der Spieltag wird grundsätzlich jeweils auf einen Montag – 19:00 Uhr – festgesetzt.

Bei der Online-Anmeldung kann ein abweichender Spieltag angegeben werden, welcher dann im 2K-System bei den entsprechenden Mannschaften hinterlegt wird.

Eine Kulanzzeit -bezüglich der Anwurf Zeit- von 30 Minuten wird eingeräumt.

Bei unentschuldigter Verspätung nach der Kulanzzeit wird dieses als Nicht-Antritt gewertet und führt zu einer 0:18-Wertung.

Bei wiederholtem Nicht-Antritt behält sich die Ligaleitung die Disqualifikation vor.

Kurzfristige Absagen sind nur in besonderen Ausnahmefällen möglich (Unfall, Notfall, höhere Gewalt).

13. Spieleranzahl und Aushilfen

In der Deutschen Dartliga gibt es **keine** Möglichkeit von **Aushilfen innerhalb eines Vereins**.

Die Liga arbeitet ohne Vereinsstruktur, daher entfällt die Option, Spieler zwischen Teams auszutauschen.

- Ein Team muss mit **mindestens 3 Spielern** antreten.
- Tritt ein Team nur zu dritt an, geht in jedem Block eine Partie mit 0:2 Legs verloren.
- Ein Antritt mit nur 2 Spielern ist nicht möglich. In diesem Fall empfehlen wir eine Verlegung.

14. Spielverlegung

Spielverlegungen sind **jederzeit** möglich!

Die durch die Ligaleitung angesetzten Spieltage sind Richtwerte.

Diese können mit Absprache der jeweiligen Gegner 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.

15. Spielmodus

Die Deutsche Dartliga unterscheidet zwei Liga-Formate:

Starter-Liga

- 4 Einzel – 2 Doppel – 4 Einzel – 2 Doppel = 12 Spiele pro Spieltag
- **Base League (BL) & Core League (CL)** → 501 Double Out, Best of 3 Legs
- **Major League (ML) & Elite League (EL)** → 501 Double Out, Best of 5 Legs
- **Doppelspiele** werden in allen Ligen im Best of 5 Legs-Modus ausgetragen
- Kompakter Modus, ideal für Spieltage unter der Woche

Classic-Liga

- 4 Einzel – 4 Einzel – 2 Doppel – 4 Einzel – 4 Einzel = 18 Spiele pro Spieltag
- **Base League (BL), Core League (CL) & Major League (ML)** → 501 Double Out, Best of 3 Legs
- **Elite League (EL)** → 501 Double Out, Best of 5 Legs
- **Doppelspiele** werden in allen Ligen im Best of 5 Legs-Modus ausgetragen
- Traditioneller Modus, umfassender Ablauf

Alle Spiele werden ausgespielt, auch wenn das Gesamtergebnis bereits feststeht.

16. Details zum Spielmodus

- Alle Spiele werden vollständig ausgespielt.
- Vor Spielbeginn gibt es 9 Pfeile (3 Aufnahmen) zum Einwerfen am jeweiligen Board.
- In den ungeraden Spielnummern hat das Heim-Team Anwurf, in den geraden Spielnummern das Gast-Team.
- Bei einem Decider entscheidet ein Bullwurf über den Anwurf.

Ausbullen (Bullwurf)

Ein Bullwurf entscheidet

- bei einem Decider-Leg (z. B. 5. Leg im Bo5) über den Anwurf,
- sowie bei einem Leg, das nach 60 Darts nicht beendet wurde.

Das Ausbullen gewinnt das Team, welches näher am Bull ist.

Der Spieler, der das Match/Leg begonnen hat, wirft als Erster auf das Bull.

Sind beide im Single- oder Rotbull, so wird erneut ausgebullt, diesmal in umgekehrter Reihenfolge.

So geht es weiter, bis ein Wurf die Entscheidung bringt.

Pausen

Spielpausen zwischen den Blöcken können individuell durch die TC´s festgelegt werden.

Die Gesamtdauer aller Pausen sollte maximal 30 Minuten betragen.

Blockreihenfolge

Die Blockreihenfolge (Starter: 4–2–4–2; Classic: 4–4–2–4–4) ist nach Möglichkeit einzuhalten, um den Ablauf nicht unnötig zu erschweren.

Innerhalb eines Blocks können Spiele parallel stattfinden.

17. Aufstellung

Starter-Liga

- **Keine festen Stammspieler-Positionen** (H1–H4 / G1–G4).
- **Aufstellung** erfolgt **frei** im Spielbericht.
- **Doppelungen** sind möglich und zulässig.
- Es gibt keine Auswechslungen, da pro Block frei neu aufgestellt werden kann.
- Kein Wechsel innerhalb eines laufenden Blocks

Classic-Liga

- **Feste Stammspieler-Aufstellung** (H1–H4 / G1–G4). *H = Heim – G = Gast
- Alle Einzel-Blöcke werden durch die Stammspieleraufstellung durch 2K **automatisch** befüllt
* der Doppelblock bleibt davon unberührt
- **Auswechslungen nur blockweise**, jeweils **vor Beginn eines Blocks** (keine Wechsel während laufender Legs/Matches).
- **Keine Wiedereinwechslung in den Einzeln:**
Ein ausgewechselter Spieler darf in **späteren Einzel-Blöcken** dieser Begegnung **nicht** erneut eingesetzt werden.
- **Doppelblock (Block 3): frei aufstellbar.**
Für den Doppel-Block gilt: es dürfen **vier beliebige, am Spieltag gemeldete** Spieler eingesetzt werden – auch solche, die zuvor in den Einzeln ausgewechselt wurden.
- **Dokumentation:** Alle Wechsel sind **vor Blockbeginn** dem Gegner mitzuteilen und **im Spielbericht** einzutragen.
- **Notfallregelung:** Auswechslung unmittelbar vor einem Einzel nach Absprache mit dem Gegner möglich.
(Notfall = Krankheit, Unfall o.ä.)

Hinweis: Die Regel „keine Wiedereinwechslung“ betrifft ausschließlich die Einzel-Blöcke. Der Doppel-Block ist unabhängig davon frei aufstellbar.

Jeder Spieler darf maximal einen Einsatz pro Block haben!

18. Spielbericht

Das Erfassen des Spielberichts erfolgt in **Papierform** (Beleg) und/oder **digital in 2K** – live per **Darts Scorer (Tablet)** oder **manuell**.

Classic-Liga: feste Spieleraufstellung

- **Digital:** Aus der **Stammaufstellung (H1–H4 / G1–G4)** erzeugt 2K automatisch alle **Einzelpaarungen** im Spielbericht. **Wechsel sind nur vor Beginn des jeweiligen Blocks zulässig**; dabei kann eine **Stammposition** durch einen **gemeldeten Reservespieler (H5–H8 bzw. G5–G8)** ersetzt werden.
- **Manuell:** Die **Stammaufstellung** wird im Spielbericht festgehalten und in 2K entsprechend erfasst. Die Positionen **H1–H4/G1–G4** bleiben für die **gesamte Begegnung** gleich.
Beispiel: Spieler A steht auf **H1** und bleibt in allen Einzel-Blöcken auf **H1**.

Starter-Liga

- **Freie Aufstellung je Block**, keine festen Positionen – unabhängig davon, ob digital oder manuell erfasst wird.

Fristen (beide Ligen)

- **Heim-TC:** Eintragung/Freigabe in 2K **spätestens 2 Tage** nach dem Spieltag.
- **Gast-TC:** **Bestätigung/Ablehnung** in 2K **spätestens 1 Tag** nach Freigabe des Heim-TCs.

Beleg/Korrekturen: Der **Papier-Spielbericht** wird am Spieltag von **beiden TCs unterschrieben** und dient als **Nachweis** für mögliche Korrekturen (siehe **18.1**).

18.1 Korrekturen & Protest

- **Änderungen nach digitaler Doppel-Bestätigung** nur durch die **Ligaleitung**.
 - **Erforderlich:** kurze **Mail beider TCs** und **Foto/Scan** des **unterschiedenen Papier-Spielberichts**.
 - **Frist:** Einwände/Korrekturwunsch **innerhalb von 24 Stunden** nach Spielende.
-

19. 2K Dart Software

- Die Nutzung der Darts-Scorer → 2K-Schnittstelle ist **nicht** verpflichtend.
 - **Ergebnisse können auch mit beliebiger App oder per Schreiftafel erfasst und anschließend in 2K hinterlegt werden.**
 - **Eigene 2K-Lizenzen** sind **nicht erforderlich**; die DDL stellt alle notwendigen TC-Zugänge zur manuellen Ergebniserfassung verbindlich zur Verfügung.
-

20. Callen / Schreiben

- **Besetzung:** Spieler, die gerade nicht spielen (auch Ersatzspieler). Die **TCs** sorgen dafür, dass jede Partie einen Caller/Schreiber hat.
 - **Neutralität & Verhalten:** unparteiisch, klare Ansage, **keine** unnötigen Bewegungen/Kommentare, **kein Coaching**.
 - **Sichtbarkeit:** aktuelle Spielstände/Restpunkte müssen **am Board gut sichtbar** geführt werden (Tafel oder App/Tablet).
 - **Aufgabe/Rolle:** Der Caller/Schreiber zählt, ruft die Punkte, führt das Protokoll und fungiert **als Schiedsrichter** der laufenden Partie.
 - **Unstimmigkeiten:** zunächst **am Board klären**; falls nötig **beide TCs** hinzuziehen. Entscheidung treffen, **Spiel fortsetzen**.
 - **Dokumentation:** kurz im **Papier-Spielbericht** vermerken bzw. bei Live-Erfassung als **Notiz im 2K-Spielbericht** (siehe 16).
 - **Reklamation:** nur in Ausnahmefällen, **binnen 24 h** an die Ligaleitung mit Nachweis (Foto/Scan des Spielberichts).
 - **Check-Wege:** Funktionen mit **vorgeschlagenen Checkout-Routen** (z. B. in Scorer-Apps) **sind nicht zulässig**.
-

21. Saison

Eine Saison umfasst jeweils 6 Monate.

Saison 2: März 2026 – August 2026.

22. Ligaeinteilung

Die Einteilung der Teams erfolgt grundsätzlich nach Regionen (erste zwei Ziffern der Postleitzahl). Ziel ist es, die Fahrtwege so gering wie möglich zu halten.

Alle neu gemeldeten Teams beginnen in der **Base League (BL)**, der untersten Klasse der Deutschen Dartliga. Dies gilt unabhängig davon, ob das Team die Starter-Liga oder die Classic-Liga wählt.

Die endgültige Staffelfgröße ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Teams in den jeweiligen Regionen. Geplant sind Staffeln mit mindestens 4 und maximal 7 Teams.

Bei mehr als 7 gemeldeten Teams wird aufgeteilt (Beispiel: 8 Teams = 2x 4er Staffel)

23. Spielplan

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

24. Punkte & Tabelle

Das Punktesystem entspricht den Voreinstellungen der 2K Dart Software:

- Sieg = 2:0 Punkte
- Unentschieden = 1:1 Punkte
- Niederlage = 0:2 Punkte

Tabellensortierung

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

25. Auf- und Abstieg

Die Deutsche Dartliga arbeitet mit einem flexiblen Auf- und Abstiegssystem.

- **Aufstieg**
 - Die Meister Ihrer Klasse steigen in die nächsthöhere Klasse auf.
 - Darüber hinaus können weitere Aufsteiger bestimmt werden, abhängig von der Anzahl der Meldungen und zur Gewährleistung kurzer Fahrtwege.
 - Ein Aufstieg in die jeweils andere Ligastruktur (Starter ↔ Classic) ist möglich, sofern dort genügend Mannschaften für eine entsprechende Klasse zur Verfügung stehen.
 - Ist dies nicht der Fall, verbleibt das Team in seiner bisherigen Ligastruktur oder kann sich alternativ in der Base League der entgegengesetzten Liga-Variante neu anmelden.
- **Neue Teams**
 - Alle neuen Teams beginnen grundsätzlich in der **Base League**, unabhängig davon, ob sie Starter oder Classic spielen möchten.
- **Abstieg**
 - Es steigt **maximal ein Team pro Staffel** ab – in der Regel der **Tabellenletzte**.
 - Es ist möglich, dass in einer Saison **kein Team absteigt**, wenn dies durch die Meldungen und die neue Einteilung sinnvoll ist.
 - **Weitere Abstiege sind ausgeschlossen.**

26. Spielstätte

Die Spielstätte muss bei Bekanntgabe des Spieltages der Ligaleitung und dem Gast-Team mitgeteilt werden. Spielstätten können auch private Räumlichkeiten sein.

Voraussetzungen:

- 2 spielbare Boards
- Beleuchtung mit mindestens 400 Lux
- Rauchfreier Spielbereich

27. Verstöße

Unsportliches Verhalten, Beleidigungen, mutwillige Beschädigungen, Drogen- oder übermäßiger Alkoholkonsum führen zu Sanktionen oder Sperren.

28. 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.

29. 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.

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. Kleidung

Ein ordentliches Auftreten wird erwartet.

Jogginghosen sind zu vermeiden. Sehr freizügige Kleidung (Hotpants, Miniröcke, Tanktops etc.) sind nicht erlaubt.

32. Liga-Abschluss / Meisterschaft

Zum Saisonabschluss wird ein Wochenend-Event geplant.

- Abschluss 22.08. – 23.08.2026

Die Austragung erfolgt an einem beworbenen Austragungsort, andernfalls im Kreuz Ass, Gevelsberg.

Die Sieger der Staffeln treten in Gruppen mit anschließendem KO-System gegeneinander an. Der genaue Modus richtet sich nach der Teilnehmerzahl.

33. Grundlegendes

- Darts dürfen nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein.
 - Jeder Spieler darf die Höhe und Entfernung des Boards überprüfen.
 - Während eines Spiels herrscht Rauchverbot (gilt auch für E-Zigaretten).
 - Kein Mitführen oder Tragen diskriminierender Symbole oder Kleidung.
 - Spieler haben sich fair und sportlich zu verhalten.
 - Den aktiven Spielern ist es während einer laufenden Partie untersagt, Musik- oder Audiogeräte (MP3-Player, Discman, Smartphone mit Kopfhörern/In-Ears) zu tragen oder zu benutzen. **Ausnahme: medizinisch notwendige Hörgeräte.**
-

Wir bitten alle Teams um ein faires und sportliches Miteinander.

Diese Liga soll Spaß bringen und den Dartsport sowie die Gemeinschaft fördern.