



REGELWERK

- 1. Mannschafts- und Spielermeldung**
- 2. Spielernachmeldungen**
- 3. Spielerstatus**
- 4. Spielerwechsel**
- 5. Spielstätte**
- 6. Anzahl Mannschaften pro Gaststätte**
- 7. Technische Voraussetzungen**
- 8. Darts**
- 9. der Dartautomaten**
- 10. Spielpläne**
- 11. Spielmodus**
- 12. Spielbeginn**
- 13. Steckgelder**
- 14. Spielbericht**
- 15. Spielablauf**
- 16. Spielantritt in Unterzahl**
- 17. Auswechselspieler**
- 18. Gewinnpunkte**
- 19. Sudden-Death**
- 20. Ausbullen**
- 21. Tabellenwertung**
- 22. Auf- und Abstieg**
- 23. Relegation**
- 24. Spieler Einzelwertung**
- 25. Ehrungen**
- 26. Fair-Play**
- 27. Nichtantritt**
- 28. Spieltermine u. Verlegungen**
- 29. Streitfragen**



REGELWERK

1. Mannschafts- und Spielermeldung

- 1.1. Mannschaftsmeldungen haben bis zum angegebenen Meldeschluss unter Nennung von 5 Spielern, davon ein Kapitän und ein Co-Kapitän, zu erfolgen.
- 1.2. Die Zuordnung der einzelnen Mannschaften in die jeweiligen Ligen erfolgt durch den Vorstand. Diese Entscheidung ist bindend.
- 1.3. Die Kapitäne haben ihre Telefonnummern anzugeben.
- 1.4. Die jeweiligen Meldegebühren (pro Team 70 € und pro Spieler 10 €) sind spätestens bis Meldeschluss, entweder in bar oder auf folgendes PayPal-Konto: **KDL-Lueneburg@email.de**, zu entrichten.
- 1.5. Bei Zahlung mit PayPal muss bei Freunde oder Familie ein Häkchen gesetzt werden.
- 1.6. Weitere Spieler können bis 1 Woche vor Ligabeginn gemeldet werden.
- 1.7. Später eingehende Meldungen werden als Nachmeldung behandelt. (siehe 2.2)
- 1.8. Pro Mannschaft kann nur 1 Spieler aus der nächsthöheren Liga (KDL, EDLLH, usw.) gemeldet werden.
- 1.9. Für die Mannschaftskapitäne besteht allerdings die Möglichkeit, beim Ligasekretär einen Antrag auf Prüfung einer Meldung zu stellen. Dieser wird dann mit dem Vorstand beraten, ob dem Antrag stattgegeben wird oder nicht. Die zu beachtenden Kriterien hierfür sind unter anderem der Status, der Ranglistenplatz, die Anzahl der Spiele usw. Die Entscheidung des Vorstandes ist bindend.
- 1.10. Spieler dürfen nur in einer KDL-Mannschaft gemeldet sein.
- 1.11. Mannschaften sind mit ihren Spielern erst spielberechtigt, wenn die jeweiligen Meldegebühren fristgerecht gezahlt wurden.

2. Spielernachmeldungen

- 2.1. Spielernachmeldungen sind auf 3 pro Mannschaft pro Saison begrenzt.
- 2.2. Es dürfen nur Spieler mit gleichem Ligastatus nachgemeldet werden. Es sei denn, es handelt sich um einen Spieler einer niedrigeren Liga, der in einer höheren gemeldet werden soll.
- 2.3. siehe 1.8
- 2.4. Auf dem Meldeformular ist der Ligastatus des jeweiligen Spielers einzutragen.
- 2.5. Mit Ligastatus ist nicht nur der aktuelle KDL-Status gemeint, sondern auch der Status anderer Organisationen (auch Steeldart), z. B. aus NS, HH, SH, MVP.
- 2.6. Spielernachmeldungen sind dem Ligasekretär bis spätestens Mittwoch 24 Uhr vor dem nächsten Spieltag der jeweiligen Liga mit dem dafür vorgesehenen Formular zu melden. Die Meldegebühr ist mit gleicher Frist auf folgendes PayPal-Konto: **KDL-Lueneburg@email.de**, zu entrichten. Bei zu spät eingehenden Meldungen und Zahlungen kann eine Spielberechtigung erst für einen späteren Spieltag erteilt werden.
- 2.7. Spielernachmeldungen sind bis auf die letzten 3 Punktspiele der laufenden Saison zulässig.

REGELWERK

- 2.8 Bei Zahlung mit PayPal muss bei Freunde oder Familie ein Häkchen gesetzt werden.
- 2.9 Spielt ein Spieler ohne rechtzeitige Anmeldung und Bezahlung, wird das komplette Spiel mit 0:40,0:20, 0:3 gegen die nachmeldende Mannschaft gewertet.

3. Spielerstatus

- 3.1 Erreicht ein Spieler mit seiner Mannschaft einen Auf- oder Abstiegsplatz, erreicht er nicht automatisch den Status der höheren oder niedrigeren Liga. Der Ligastatus wird erst erreicht, wenn der jeweilige Spieler in der betreffenden Liga gemeldet wird.
- 3.2 Nicht aktive Spieler verlieren nach 1/2 Jahr ihren gültigen Status und können frühestens in der Rückrunde einer Saison auch in einer höheren, ihrer bisherigen oder maximal einer Klasse tiefer wieder am Spielbetrieb teilnehmen.
- 3.3 siehe 1.8
- 3.4 Das gilt nicht für Spieler, die noch in anderen Ligen aktiv sind. Diese sind verpflichtet, bei Anmeldung in der KDL ihren aktuellen Status anzugeben.
- 3.5 Nicht aktive Spieler haben ihren ehemaligen Status anzugeben und bis wann sie aktiv waren.
- 3.6 Im Zweifelsfall entscheidet der Vorstand über die Spielberechtigung. Diese Entscheidung ist bindend.

4. Spielerwechsel

- 4.1 Spielerwechsel sind ab dem letzten Spieltag des laufenden Jahres und dem 31. Dezember des gleichen Jahres erlaubt.
- 4.2 Die Spielberechtigung gilt ab der Rückrunde.
- 4.3 Ein Spieler darf einmal in der Saison und nur in der gleichen Liga die Mannschaft wechseln.
- 4.4 Ausgenommen von 4.3 sind Spieler, die vor Saisonbeginn von einer höheren Spielklasse in eine niedrigere gewechselt haben. Für diese Spieler ist ein Wechsel innerhalb der laufenden Saison nicht mehr möglich.
- 4.5 Abgestiegene Spieler sind nach wie vor wechselberechtigt.
- 4.6 Der Wechsel in eine höhere Liga ist für jeden Spieler in dem angegebenen Zeitraum möglich. Die Spielberechtigung gilt ab der Rückrunde.

5. Spielstätte

- 5.1 Die Spielstätte der teilnehmenden Mannschaften darf von Lüneburg nicht weiter als 30 - 35 km entfernt sein
- 5.2 Die Spielstätte muss ihren Charakter für ein Ligaspiel nicht verändern.
- 5.3 Jeder Wirt/Kapitän ist vor dem Punktspiel verpflichtet die Dartgeräte auf Sauberkeit, Funktion und richtige Abstände zu kontrollieren.
- 5.4 Stimmen die Abstände nicht, muss die Heimmannschaft diese korrigieren.

REGELWERK

- 5.5 Die Dartgeräte müssen mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn für die Teilnehmer des Ligaspiels reserviert sein.
- 5.6 Das Hausrecht des Wirts ist unantastbar.
Es steht allerdings nicht über den allgemein bekannten gesetzlichen Bestimmungen, insbesondere dem Jugendschutzgesetz.

6. Anzahl Mannschaften pro Gaststätte

- 6.1 Es müssen 2 Geräte pro Punktspiel zur Verfügung stehen.
- 6.2 Es muss gewährleistet sein, dass das Verhältnis Automaten zu Mannschaften einen reibungslosen Ligaspielbetrieb garantiert.
- 6.3 Nachfolgend die Möglichkeiten bei 2 Automaten:
 - 6.3.1 Bei 3 Heimmannschaften: 2 Teams A, 1 Team B
1 Team A, 1 Team B und 1 Team C
1 Team A, 2 Teams B oder 2 Teams C
 - 6.3.2 Bei 4 Heimmannschaften: 2 Teams A, 1 Team B und 1 Team C
2 Teams A und 2 Teams B
2 Teams A und 2 Teams C

7. Technische Voraussetzungen

- 7.1 Zwischen Gerät und Fußboden muss ein 90° Winkel bestehen.
- 7.2 Der Abstand zwischen 2 Geräten muss mindestens 50 cm betragen. Von Bull zu Bull sind es 1,10 m.
- 7.3 Wenn es die baulichen Gegebenheiten zulassen, sind auch von Wänden und Einrichtungen 50 cm Abstand einzuhalten.
- 7.4 Die Abwurflinie ist 2,37 m, vom Gerät gemessen, parallel zum Gerät anzubringen.
- 7.5 Der diagonale Abstand vom Bullseye zur Abwurflinie muss 2,93 m betragen.
- 7.6 Die Höhe des Bullseye muss, vom Boden gemessen, 1,73 m betragen.

8. Darts

- 8.1 Es darf ausschließlich mit Softdarts gespielt werden, die nicht länger als 16,8 cm sind und dabei nicht mehr als 21 Gramm (18 Gramm bis 2019) wiegen.
- 8.2 Für das Gesamtgewicht gilt eine produktionsbedingte Toleranz von 5%. Das Maximalgewicht darf daher 22,05 Gramm nicht überschreiten.

9. Zählweise der Dartautomaten

- 9.1 Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen.
- 9.2 Ausnahmen:

REGELWERK

- A. Steckt ein Dart in dem für den Gewinn des Satzes erforderlichen Segment, und der Automat zählt das nicht, ist der Dart als Check zu werten.
 - B. Steckt ein Dart im schwarzen Rand oder in einem falschen Segment und der Automat zählt diesen als Checkdart, ist das falsch und der Satz muss wiederholt werden.
- 9.3 Zählt ein Dartgerät fortwährend falsch, muss es während des Spiels gereinigt werden. Wird das laufende Spiel dadurch verändert oder gelöscht, wird der Satz wiederholt.
- 9.4 Zählt ein Dartgerät trotz Reinigung fortwährend falsch und das Problem kann auch technisch nicht gelöst werden, wird, wenn möglich, an einem anderen Dartgerät weitergespielt.
- 9.5 Wird zwischen den Teams in den vorgenannten Punkten keine Einigung über die Vorgehensweise gefunden, ist das Spiel abubrechen und der Spielberichtsbogen, samt Stellungnahme der beiden Kapitäne, an den Ligasekretär zu senden. Es wird dann, in Absprache mit den beteiligten Mannschaften, ein neuer Spieltermin festgelegt.
- 9.6 Kann zwischen den Teams keine Einigung über einen neuen Spieltermin erzielt werden, wird vom Vorstand ein Termin festgelegt, welcher bindend ist.
- 9.7 Sollte das Spiel trotz falscher Zählweise des Automaten oder anderen Unstimmigkeiten zu Ende gespielt werden, ist ein späterer Protest nicht möglich.

10. Spielpläne

- 10.1 Die Spielpläne werden so zeitig zur Verfügung gestellt, dass für die Mannschaftskapitäne die Pflicht besteht, eine vorausschauende Planung für Ihre Teams zu erstellen, um Spielverlegungen zu vermeiden.

11. Spielmodus

- 1. Runde: 2 Doppel, 8 Einzel,
- 2. Runde: 2 Doppel, 8 Einzel

A - Liga: 501 Double-Out (DO)	Best of 3
B - Liga: 501 Master-Out (MO)	Best of 3
C - Liga: 501 Single-Out (SO)	Best of 3

12. Spielbeginn

- 12.1 Spielbeginn ist in allen Ligen um 18 Uhr.
- 12.2 Bei Heimspielen in Ihrer Gaststätte verpflichten sich die jeweiligen Wirte, spätestens um 17.30 Uhr zu öffnen, damit pünktlich begonnen werden kann und genügend Zeit besteht, ein Warm-up zu gewährleisten.

REGELWERK

13. Steckgelder

- 13.1 Steckgelder werden von jeder Mannschaft an dem ihr zugewiesenen Automaten selbst entrichtet.

14. Spielbericht

- 14.1 Vor Spielbeginn ist der Spielberichtsbogen auszufüllen.
- 14.2 Mannschaftsnummern, Mannschaftsnamen, Spielernummern und Spielernamen müssen in den Spielbericht eingetragen werden.
- 14.3 Die Heimmannschaft trägt ihre Spieler zuerst ein.
- 14.4 Die Heimmannschaft ist für die Richtigkeit des Spielberichts verantwortlich.
- 14.5 Die Kapitäne / Co - Kapitäne überprüfen nach Spielende die Richtigkeit des Spielberichts und unterschreiben diesen.
- 14.6 Nach Spielende ist der Spielbericht vom Kapitän der Heimmannschaft an den Ligasekretär zu übermitteln.

15. Spielablauf

- 15.1 Die Heimmannschaft ist für den Aufruf der jeweiligen Spieler zuständig.
- 15.2 Die Spieler der Heimmannschaft beginnen grundsätzlich den ersten Satz, die Spieler der Gastmannschaft den zweiten.
- 15.3 Ist ein Spiel in der 20. Aufnahme nicht entschieden, wird in der 21. Aufnahme auf Bull geworfen. In diesem Fall wirft der Spieler zuerst auf Bull, der den Satz begonnen hat.
- 15.4 Ist ein Spiel nach zwei Sätzen nicht entschieden, wird ein dritter Satz gespielt.
- 15.5 Das Anwurfrecht für den 3. Satz wird durch ausbullen ermittelt. In diesem Fall wirft der Spieler der Heimmannschaft zuerst auf Bull.

16. Spielantritt in Unterzahl

- 16.1 Ein Ligaspiel kann auch mit 3 Spielern bestritten werden.
- 16.2 Die Spiele des fehlenden Spielers werden für die gegnerische Mannschaft mit 2:0 gewertet, allerdings nicht für die Einzel-Rangliste.
- 16.3 Sollte ein Spieler sich entschuldigt verspäten, kann auch ohne diesen begonnen werden. Dann wird wie folgt verfahren:
 - 1. Die möglichen Doppel werden gespielt.
 - 2. Danach werden die Einzel der anwesenden Spieler gespielt.
 - 3. Erscheint der fehlende Spieler noch bis Ende des 1. Blocks, wird nach Absprache der Kapitäne das fehlende Doppel und die Einzel gespielt.

REGELWERK

4. Ist der 4. Spieler nicht bis Ende der Einzel des 1. Blocks erschienen, werden seine Einzel- und Doppelspiele gegen ihn zu 0 gewertet.
5. Nach Beendigung des 1. Blocks werden die Spiele wie gewohnt absolviert.
6. Gegen den nicht erschienenen Spieler wird zu 0 gewertet.
7. Erscheint der 4. Spieler noch, kann er die restlichen, ihm zugeordneten Spiele bestreiten. Das Nachholen eines Spieles ist jedoch nicht mehr gestattet. Der 4. Spieler muss bereits als Spieler im Spielbericht eingetragen sein.
8. Zu 0 gewertete Spiele gegen den abwesenden Spieler werden nicht in der Rangliste bewertet.

17. Auswechselspieler

- 17.1 In einem Ligaspiel können bis zu vier Auswechselspieler eingesetzt werden.
- 17.2 Diese müssen vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sein, sonst sind sie nicht spielberechtigt.
- 17.3 Ausnahmen sind nach Absprache der Kapitäne gestattet.
- 17.4 Ein Auswechseln ist zu jeder Zeit möglich.
- 17.5 Dem eingewechselten Spieler wird eine practice time bis zu 5 Minuten zugestanden
- 17.6 Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.

18. Gewinnpunkte

- 18.1 Die Mannschaft, die mindestens 11 Spiele gewonnen hat, erhält 3 Punkte.
- 18.2 Gewinnen beide Mannschaften 10 Spiele, wird das Spiel durch Sudden Death entschieden.
- 18.3 In diesem Fall erhält die siegreiche Mannschaft 2 und die unterlegene 1 Punkt.

19. Sudden-Death

- 19.1 Das Sudden Death wird als Doppelspiel über einen Gewinnsatz gespielt.
- 19.2 Die jeweiligen Kapitäne bestimmen 2 Spieler, die für ihre Mannschaften antreten.
- 19.3 Bereits ausgewechselte Spieler sind nicht mehr spielberechtigt.
- 19.4 Die ausgewählten Spieler einer jeden Mannschaft entscheiden für sich, wer auf Bull wirft um das Anwurfrecht zu erwerben.
- 19.5 Der Spieler der Heimmannschaft wirft als erster auf Bull.

20. Ausbullen

- 20.1 Treffen beide Spieler Single Bull, werden die Darts herausgezogen, und der Vorgang wird wiederholt, bis eine Entscheidung gefallen ist.
- 20.2 Trifft der erste Spieler Double Bull, wird dieser Dart herausgezogen und der Spieler der Gastmannschaft ist an der Reihe.
- 20.3 Sollten beide Spieler Double Bull treffen, wird der Vorgang wiederholt, bis eine



REGELWERK

Entscheidung gefallen ist.

- 20.4 Treffen beide Spieler nicht das Bull, gewinnt der Spieler, dessen Dart näher am Bull steckt. Ist der Abstand für beide Spieler gleich, wird der Vorgang wiederholt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

21. Tabellenwertung

- 21.1 Die Platzierung in der Tabelle ergibt sich nach:

1. Punkteverhältnis
2. Spielverhältnis
3. Satzverhältnis

- 21.2 Bei absolutem Gleichstand gibt es ein außerordentliches Stechen in Form des Sudden Death. Dieses findet direkt beim Ligaabschluss statt

22. Auf - und Abstieg

- 22.1 Die 2 Erstplatzierten steigen in die nächsthöhere Liga auf.
22.2 Die 2 letztplatzierten steigen in die nächst niedrigere Liga ab.
22.3 Sollte es in den Ligen ein Ungleichgewicht an Mannschaften geben, kann von den Auf- und Abstiegsregeln abgewichen werden. (siehe 1.2)

23. Relegation

- 23.1 Der drittletzte aus der A-Liga bestreitet gegen den drittplatzierten der B-Liga und der drittletzte der B-Liga spielt gegen den drittplatzierten der C-Liga ein Spiel.
23.2 Die jeweiligen Sieger steigen entweder auf oder schaffen den Klassenerhalt.
23.3 Es wird im Modus der höheren Liga gespielt. Das Spiel findet auf neutralem Boden statt.
23.4 Die Spielstätte wird vom Vorstand festgelegt.

24. Spieler- Einzelwertung

- 24.1 Am Ende einer Saison qualifizieren sich die besten 10 Spieler für das Masters ihrer jeweiligen Liga.
24.2 Gespielt wird jeder gegen jeden.

A-Liga 501 Double Out	Best of Three
B-Liga 501 Master Out	Best of Three
C-Liga 501 Single Out	Best of Three

- 24.3 Bei rechtzeitig angekündigten Nichtantritt einzelner Spieler (24 Std. vorher) sind die jeweiligen Nächstplatzierten aus ihrer Rangliste als Ersatzspieler spielberechtigt.

REGELWERK

25. Ehrungen

- 25.1 In den Ligen werden jeweils die drei Erstplatzierten geehrt.
- 25.2 Beim Masters werden in den jeweiligen Klassen die Top 5 geehrt.

26. Fair Play

- 26.1 Jeder Spieler hat das Recht auf sein eigenes Wurftempo.
- 26.2 Zum Werfenden muss ein angemessener Abstand gehalten werden, sodass der jeweilige Spieler in Ausübung seines Wurfes nicht behindert oder gestört wird.
- 26.3 Um das Spiel nicht unnötig in die Länge zu ziehen, wird, sobald ein Automat frei ist die nächste Begegnung aufgerufen. Es sei denn, die Mannschaften einigen sich auf einen anderen Modus.
- 26.4 Die Spieler haben darauf zu achten, dass der richtige Spielmodus eingestellt ist.
- 26.5 Wird im falschen Modus oder auf den falschen Score gespielt, ist der Satz abzubrechen und muss wiederholt werden.
- 26.6 Ein Satz wird auch abgebrochen und wiederholt, wenn ein Spieler vorsätzlich beim Wurf gestört oder behindert wird. Hier sollten sich aber vorher die Kapitäne unterhalten und für Ruhe sorgen, bevor es zum Spielabbruch kommt.
- 26.7 Können die Kapitäne die Situation nicht beruhigen und kommt es gar zu Handgreiflichkeiten, ist das Spiel abzubrechen.
- 26.8 In diesem Fall ist der Ligasekretär zu informieren, der sich dann mit dem Vorstand der Sache annimmt, um eine faire Einigung mit den betroffenen Mannschaften zu erzielen.
- 26.9 Schlussendlich kann der Vorstand einzelne Spieler oder ganze Mannschaften mit Verwarnungen belegen oder aus der KDL ausschließen.
- 26.10 Die Entscheidung des Vorstandes ist bindend.

27. Nichtantritt

- 27.1 Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht anwesend, wird das Spiel zu 0:40,0:20,0:3 gegen die abwesende Mannschaft gewertet.
- 27.2 Der Spielbericht ist dennoch mit dem Ergebnis und dem Vermerk des Nichtantritts beim Ligasekretär einzureichen.
- 27.3 Es werden ausschließlich die Punkte für die Mannschaft gewertet, die Einzelrangliste bleibt von dem Ergebnis unberührt.
- 27.4 Tritt eine Mannschaft 2x nicht an, ist sie für die bestehende Saison aus dem Spielbetrieb ausgeschlossen.
- 27.5 Der betreffenden Mannschaft werden rückwirkend alle Punkte aberkannt.

REGELWERK

27.6 Für die jeweiligen Gegner werden ebenfalls alle Punkte, Mannschaft sowie Einzel, aus der Wertung genommen.

28. Spieltermine und Verlegungen

28.1 Spielverlegungen müssen bei den Ligasekretären spätestens eine Woche vor dem eigentlichen Spieltermin unter Angabe der Gründe angemeldet und von diesen genehmigt werden. (Stichtag ist der Samstag vor dem Spieltag 18 Uhr)

28.2 Bei Krankheit oder anderen unvorhersehbaren Gründen kann von dieser Regel abgewichen werden.

28.3 Vorverlegungen von Spielen ist möglich. Hier reicht eine fristgerechte Mitteilung an den Ligasekretär.

28.4 Spielverlegungen werden nur aus wichtigem Grund genehmigt.

28.5 Ein Anspruch auf Genehmigung besteht nicht.

28.6 Ein Grund für eine Terminverlegung liegt zum Beispiel nicht vor:

1. wenn nur 4 Spieler einer Mannschaft antreten können,
2. die besten Spieler nicht antreten können,

3. die Mannschaft will an einem Turnier teilnehmen
4. Terminüberschneidungen mit anderen Ligen

28.7 Sollte sich im Nachhinein herausstellen, dass gemachte Angaben zur Spielverlegung zweifelsfrei nicht richtig sind, wird gegen die beantragende Mannschaft eine Verwarnung ausgesprochen.

28.8 Im Wiederholungsfall wird das entsprechende Spiel gegen die beantragende Mannschaft 0:40, 0:20, 0:3 gewertet.

28.9 Ein Widerspruch zur Verwarnung wird nicht zugelassen, da eine Verwarnung nur erhoben wird, sollte die Sachlage eindeutig sein.

28.10 Die letzten drei Spieltage der Saison dürfen grundsätzlich nicht nach hinten verlegt werden. Ein Vorziehen ist möglich.

28.11 Um Manipulationen zu vermeiden, wird es ab der Saison 2023/24 auch nicht mehr gestattet sein, Spiele in den Zeitraum der letzten drei Spieltage zu verlegen.

Beispiel: Bei 18 Spieltagen ist es nicht mehr möglich, den 15. Spieltag oder einen früheren auf ein Datum nach dem 16. Spieltag zu verlegen.

29. Streitfragen

29.1 Streitfragen sind vor Ort von den Kapitänen zu klären.

29.2 Ist eine Klärung nicht möglich, wird der Ligasekretär hinzugezogen. Dieser trifft in Zusammenarbeit mit dem Vorstand eine Entscheidung, die bindend ist.