REGELWERK

1. Spielmodus
2. Technische Voraussetzungen
3. Darts
4. Spielstätte
5. Steckgelder
6. Mannschaften u. Spieler/ Meldungen u. Nachmeldungen
7. Spielbeginn, Spielablauf u. Spielablauf in Unterbesetzung
8. Auswechseln wärend des Ligaspiels
9. Sudden-Death
10. Spielbericht
11. Nichtantritt
12. Spieltermine und Verlegungen
13. Gewinnpunkte + Platzierungen
14. Auf - und Abstieg
15. Spieler- Einzelwertung
16. Streitfragen
17. 'Rote Liste'
18. Spielabbruch
19. Ligaspielsperre und Liga-Ausschluss aus der KDL

REGELWERK

1. Spielmodus

16 Einzelspiele + 4 Doppelspiele

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

2. Technische Voraussetzungen

2.1 Zwischen Gerät und Boden muss ein 90° Winkel bestehen.

2.2 Die Abwurflinie ist 2,37 m, vom Gerät gemessen, parallel zum Gerät anzubringen. Der Abstand zwischen 2 Geräten muss mindestens 50 cm betragen. Von Bull zu Bull gemessen sind das 1,10 m. Wenn die baulichen Gegebenheiten es zulassen, sind auch von Wänden und Einrichtungen 50 cm Abstand einzuhalten.

2.3 Die Höhe des Bull Eye muss, vom Boden gemessen, 1,73 m betragen.

2.4 Der Diagonalabstand vom Bulls Eye zur Abwurflinie muss 2,93 m betragen.

2.5 Es müssen 2 Geräte pro Punktspiel zur Verfügung stehen.

2.6 Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen. Ausnahme: steckt ein Dart in dem für den Gewinn des Satzes erforderlichen Segment, ist der Dart zu werten.

2.7 Zählt ein Dartgerät fortwährend falsch, muss es während des Spiels gereinigt werden. Ist das laufende Spiel somit verändert oder weg, wird der Satz wiederholt.

2.8 Zählt ein Dartgerät trotz Reinigung fortwährend falsch, wird an einem oder wenn möglich an einem anderen Dartgerät weitergespielt.

3. Darts

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. Für das Gesamtgewicht gilt eine produktionsbedingte Toleranz von 5%. Das bedeutet, 22,05 Gramm ist das absolute Maximalgewicht, dass ein Softdart haben darf.

4. Spielstätte

4.1 Die Spielstätte muss ihren Charakter für ein Ligaspiel nicht verändern. Jedoch wird hier auf 2.2 verwiesen

4.2 Jeder Wirt/Kapitän ist vor dem Punktspiel verpflichtet die Dartgeräte auf Sauberkeit, Funktion und richtige Abstände zu kontrollieren. Stimmen diese Kriterien nicht, muss die Heimmannschaft dieses korrigieren.

4.3 Die Dartgeräte müssen mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn für die Teilnehmer des Ligaspiels reserviert sein.

4.4 Das Hausrecht des Wirts ist unantastbar.

5. Steckgelder

Steckgelder werden von jeder Mannschaft an dem ihr zugewiesenen Automaten selber entrichtet.

REGELWERK

6. Mannschaften u. Spieler/ Meldungen u. Nachmeldungen

6.1 Eine Mannschaft muss mindestens 5 Spieler haben, um sich anzumelden.

6.2 Jede Mannschaft hat sich in ihrer niveaukategorisierten Liga anzumelden.

6.3 Hat eine Mannschaft mehr als einen höherklassigen Spieler, muss sie sich in der nächst höheren Liga anmelden.

6.4 Erreicht ein Spieler mit seiner Mannschaft einen Aufstiegsplatz, erreicht er nicht automatisch den Status der nächst höheren Liga. Der Ligastatus wird erst erreicht, wenn der jeweilige Spieler in der betreffenden Liga gemeldet wird.

6.5 Jede Mannschaft muss einen Kapitän und einen Co - Kapitän stellen, der zusätzlich jeweils seine Handynummer, und E-Mailadresse angibt.

6.6 Die Kapitäne und Co - Kapitäne sind bei einer Veränderung ihrer Daten zur Mitteilung verpflichtet.

6.7 Spielberechtigt sind nur Spieler, die für die jeweiligen Mannschaften fristgerecht gemeldet wurden.

6.8 Ein Wechsel innerhalb der Saison ist nur einmal pro Spieler innerhalb der eigenen Liga möglich. Spielerwechsel innerhalb der Saison sind nur in der Hinrunde möglich.

6.9 Spielernachmeldungen sind auf 3 pro Mannschaft pro Saison begrenzt.

6.10 Es dürfen nur Spieler nachgemeldet werden, die dem Klassenniveau der Mannschaft entsprechen. Aus diesem Grund muss auf dem Meldeformular der Ligastatus des jeweiligen Spielers eingetragen werden. Mit Ligastatus ist nicht nur der aktuelle KDL-Status gemeint, sondern auch der Status anderer Organisationen (auch Steel-Dart) z. Bsp. aus NS, HH, SH, MVP.

6.11 Spieler dürfen nur in einer KDL-Mannschaft gemeldet sein.

6.12 Spielernachmeldungen sind bis auf die letzten 3 Punktspiele der laufenden Saison zulässig.

6.13 Spielernachmeldungen sowie Spielerummeldungen innerhalb der laufenden Saison sind den Ligasekretären bis spätestens Mittwoch 24 Uhr vor dem nächsten Spieltag der jeweiligen Liga mit dem dafür vorgesehenen Formular zu melden. Später eingehende Meldungen werden nicht berücksichtigt. Die Meldegebühr muss vom jeweiligen Kapitän binnen 14 Tagen beim Kassenwart entrichtet sein. Spielt ein Spieler ohne rechtzeitige Anmeldung und Bezahlung, wird das komplette Spiel mit 0:40,0:20, 0:3 gegen die nachmeldende Mannschaft gewertet.

7. Spielplan, Spielbeginn, Spielablauf u. Spielablauf in Unterbesetzung, ausbullen

7.1 Spielbeginn ist in allen Ligen 18 Uhr. Ausnahmen sind in 12.1-12.10 geregelt.

7.2 Die Mannschaftskapitäne haben die Wirte ihrer Spielstätte darüber zu informieren, dass diese verpflichtet sind, ihr Lokal bei Heimspielen, spätestens ab 17.30 Uhr zu öffnen, um den im Regelwerk festgelegten Spielbeginn zu gewährleisten.

REGELWERK

7.3 Ein Ligaspiel kann auch mit 3 Spielern bestritten werden.
Ein 4. Spieler wird nicht mehr erwartet.

7.4 Das Spiel kann mit 3 Spielern gestartet werden.
Ein 4. Spieler wird noch erwartet.
Der sportlichen Fairness geschuldet sind die Einzelspiele des 1. Blocks vorzuziehen. Ist der 4. Spieler nicht bis Ende der Einzel des 1. Blocks erschienen, werden seine Einzel- und Doppelspiele gegen Ihn zu 0 gewertet. Nach Beendigung des 1. Blocks werden die Spiele wie gewohnt absolviert. Gegen den nicht erschienen Spieler wird zu 0 gewertet. Erscheint der 4. Spieler noch, kann er die restlichen, ihm zugedachten Spiele bestreiten. Das Nachholen eines Spieles ist jedoch nicht mehr gestattet. Der 4. Spieler muss bereits als Spieler im Spielbericht eingetragen sein.

7.5 Die Spieler der Heimmannschaft beginnen grundsätzlich den ersten Satz, die Spieler der Gastmannschaft den zweiten.

7.6 Die Heimmannschaft ist für den Aufruf der Partien zuständig.

7.7 Jeder Spieler hat das Recht auf sein eigenes Wurftempo.

7.8 Jeder Spieler hat das Recht auf seinen benötigten Platz zum Werfen.

7.9 Zum Werfenden wird angemessener Abstand gehalten.

7.10 Während des laufenden Spielsatzes haben die aktuell Spielenden sich in der Nähe des Bords aufzuhalten, um den Spielverlauf nicht zu verzögern.

7.11 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.

7.12 Die Spieler haben darauf zu achten, dass der richtige Spielmodus eingestellt ist. Wird im falschen Modus gespielt, ist der Satz abzubrechen und muss wiederholt werden. Ein Satz wird auch abgebrochen und wiederholt, wenn ein Spieler auf den falschen Score wirft.

.7.13 Sollte ein Satz in der 20. Runde nicht beendet sein, wird dieser durch ausbullen entschieden. Dabei gilt: die 20. Runde wird noch gespielt, die 21. wird auf Bull geworfen.

7.14 Muss ein dritter Satz gespielt werden, wird ausgebullt. Wer näher am Bullseye ist, beginnt.

7.15 Die Spieler der Heimmannschaft werfen grundsätzlich zuerst auf Bull

7.16 Treffen beide Spieler Single Bull, werden die Darts herausgezogen, und der Vorgang wird wiederholt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

7.18 Trifft der erste Spieler Double Bull, wird dieser Dart herausgezogen und der Spieler der Gastmannschaft ist an der Reihe. Sollten beide Spieler Double Bull treffen, wird der Vorgang wiederholt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

7.1 Treffen beide Spieler nicht das Bull und sind gleich viele Löcher vom Bull entfernt, bleiben die Darts stecken und das Bullen wird wiederholt.

REGELWERK

8. Auswechseln wärend des Ligaspiels

8.1 Es können 4 Auswechselspieler eingetragen werden.

8.2 Die Auswechselspieler müssen zu Spielbeginn im Spielbericht eingetragen sein.

8.3 Ein Auswechseln ist zu jeder Zeit möglich.**?????**

8.4 Dem eingewechselten Spieler muss gestattet werden, sich bis zu 5 Minuten vor seinem Spiel, warm zu werfen.

8.5 Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.

9. Sudden-Death

9.1 Das Sudden Death wird als Doppelspiel über einen Gewinnsatz gespielt.

9.2 Die jeweiligen Kapitäne bestimmen 2 Spieler, die für ihre Mannschaften antreten. Bereits ausgewechselte Spieler sind nicht mehr spielberechtigt.

9.3 Die ausgewählten Spieler einer jeden Mannschaft entscheiden für sich wer auf Bull wirft (7.14 - 7.17) um das Recht zu erwerben den Sudden-Death zu eröffnen.

10. Spielbericht

10.1 Mannschaftsnummern und Mannschaftsnamen müssen im Spielbericht eingetragen werden.

10.2 Spielernummern und Spielernamen müssen in den Spielbericht eingetragen werden.

10.3 Die Heimmannschaft ist für die Richtigkeit des Spielberichts verantwortlich.

10.4 Die Heimmannschaft ist verpflichtet, den Spielbericht innerhalb von 2 Tagen an den Ligasekretär zu übermitteln.

10.5 Der Kapitän / Co - Kapitän überprüft nach Spielende die Richtigkeit des Spielberichts.

11. Nichtantritt

11.1 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.

11.2 Der Spielbericht ist dennoch mit dem Ergebnis und dem Vermerk des Nichtantritts binnen 2 Tagen beim Ligasekretär einzureichen.

11.3 Es werden ausschließlich die Punkte für die Mannschaft gewertet, die Einzelrangliste bleibt von dem Ergebnis unberührt.

11.4 Tritt eine Mannschaft 2x nicht an, ist sie für die bestehende Saison aus dem Spielbetrieb ausgeschlossen. Der betreffenden Mannschaft werden rückwirkend alle Punkte aberkannt. Für die jeweiligen Gegner werden ebenfalls alle Punkte, Mannschaft sowie Einzel, aus der Wertung genommen.

12. Spieltermine und Verlegungen

REGELWERK

12.1 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.

12.2 siehe 7.2

12.3 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)

12.4 Vorverlegungen von Spielen ist nach wie vor ohne Auflagen möglich.

12.5 Spielverlegungen werden nur aus wichtigem Grund genehmigt. Ein Anspruch auf Genehmigung besteht jedoch nicht.

12.6 Ein Grund für eine Terminverlegung liegt zum Beispiel nicht vor, wenn

1. nur 4 Spieler einer Mannschaft antreten können
2. die besten Spieler, aus welchen Gründen auch immer, nicht antreten können
3. die Mannschaft will an einem Turnier teilnehmen
4. Terminüberschneidungen mit anderen Ligen
5. Bingoabend, Hausmusik oder ähnliches in der Spielstätte.

12.7 Sollte sich im nachhinein herausstellen, dass die gemachten Angaben zur Spielverlegung zweifelsfrei nicht richtig sind, wird gegen die beantragende Mannschaft eine Verwarnung ausgesprochen. Im Wiederholungsfall wird das Spiel gegen die beantragende Mannschaft 0:40, 0:20, 0:3 gewertet.

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

12.9 Die letzten drei Spieltage der Saison dürfen grundsätzlich nicht nach hinten verlegt werden. Ein Vorziehen ist möglich. 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: In einer 10er/9er Liga ist es dann nicht mehr möglich den 15. Spieltag auf ein Datum nach dem 16. Spieltag zu verlegen.

12.10 Anmerkung zu Spieltermine und Verlegungen
Sinn dieser Regel ist es nicht, Wirte in ihrem Geschäft zu blockieren. Sinn ist vielmehr einen geregelten Spielablauf zu gewährleisten. Unter anderem ist der Vorstand auch dafür gewählt worden. Spielverlegungen werden nicht verweigert, sollte in einem Lokal eine Großveranstaltung stattfinden. Großveranstaltungen sind in der Regel langfristig geplant. Hier kann nur der Appell an die Wirte gerichtet werden, diese Veranstaltungen rechtzeitig bei den Ligasekretären anzumelden, damit ein Ersatztermin festgelegt werden kann. Auf jeden Fall wird das Nachholspiel spätestens am zweiten spielfreien Samstag stattfinden. Sollte es den Mannschaften möglich sein, freitags oder unter der Woche

zu spielen, ist auch das kein Problem. Hier ist dann die Kommunikation der jeweiligen Kapitäne gefragt und die Ligasekretäre sind umgehend zu informieren.

REGELWERK

13. Gewinnpunkte + Platzierungen

13.1 Die Siegermannschaft erhält 3 Punkte

13.2 Wird das Spiel durch Sudden Death entschieden, erhält die Siegermannschaft 2 Punkte und die unterliegende Mannschaft 1 Punkt.

13.3 Die Platzierung in der Tabelle ergibt sich nach:

1) Punkteverhältnis
2) Spielverhältnis
3) Satzverhältnis

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

14. Auf - und Abstieg

14.1 Die 2 erstplatzierten steigen in die nächst höhere Liga auf.

14.2 Die 2 letztplatzierten steigen in die nächst niedrigere Liga ab.

14.3 Sollte es in den Ligen ein Ungleichgewicht an Mannschaften geben, kann von den Auf- und Abstiegsregeln abgewichen werden.

14.4 **Relegation**

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. Die jeweiligen Sieger steigen entweder auf oder schaffen den Klassenerhalt. Das Spiel findet auf neutralem Boden statt. Die Spielstätte wird vom Vorstand ausgelost.

15. Spieler- Einzelwertung

15.1 Am Ende einer Saison qualifizieren sich die besten10 Spieler für das Masters ihrer jeweiligen Liga.

15.2 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

15.3 Bei rechtzeig angekündigtem Nichtantritt einzelner Spieler (24 Std. vorher) sind die jeweiligen Nächstplazierten aus ihrer Rangliste als Ersatzspieler spielberechtigt.

16. Ehrungen

16.1 In den Ligen werden jeweils die drei Erstplatzierten geehrt.

16.2 Beim Masters werden in den jeweiligen Klassen die Top 5 geehrt.

16. Streitfragen

16.1 Streitfragen sind vor Ort von den Kapitänen zu klären.

16.2 Ist eine Klärung nicht möglich, wird der Ligasekretär hinzugezogen. Dieser erzwingt die Klärung durch einen unantastbaren Entscheid.

REGELWERK

17. 'Rote Liste'

17.1 Spieler, die mutwillig durch Beschimpfungen, Drohungen o.ä. versuchen das Spiel zu beeinflussen, werden mit Namen auf dem Spielbericht vermerkt und in die 'Rote Liste' aufgenommen.

17.2 Ist ein bereits verwarnter Spieler 3x auffällig, wird er für die laufende Saison gesperrt.

17.3 Bei weiterem Fehlverhalten ist ein Ligaausschluss möglich.

18. Spielabbruch

18.1 Bei Handgreiflichkeiten und sonstigen übermäßigen unsportlichen. Entgleisungen während des Punktspiels, wird das Spiel von der Autorität der Gaststätte abgebrochen.

18.2 Die Aggressor - Mannschaft hat das Spiel zu 0 verloren

19. Ligaspielsperre und Liga-Ausschluss aus der KDL

Kommt es bei KDL-Ligaspielen oder anderen KDL-Veranstaltungen zu Handgreiflichkeiten mit körperlichen Auseinandersetzungen (mit oder ohne körperliche Schäden) werden die Aggressoren mit sofortiger Wirkung vom Punktspielbetrieb der Saison ausgeschlossen. Im Extremfall kann es auch zum Ligaausschluss führen.

Stand August 2024