

# *Regelwerk*

der

## **SÜDERELBE ELEKTRONIK DARTLIGA**



## ***Inhaltsverzeichnis***

Allgemeines.....	4
1. Teammeldung.....	4
1.1 Voraussetzung einer Spielstätte.....	4
1.2 Lokalwechsel/ Änderungen.....	5
2. Anmeldegebühr.....	5
3. Spieler	
3.1 Spielberechtigte Spieler.....	5
3.2 Spielernachmeldung.....	5
3.3 Spielerwechsel.....	6
3.4 Lokalverbot.....	6
3.5 Mannschaftsauflösung.....	6
4. Spielablauf	
4.1 Allgemeines.....	7
4.2 Ausbullen.....	7
4.3 Rundenbegrenzung.....	8
4.4 Zählweise des Automaten.....	8
5. Spielbericht.....	8
6. Notfallwechsel während eines Spiels.....	9
7. Ligabetrieb.....	9
7.1 Spieltage und Spielverlegung.....	10
7.2 Spielabbruch.....	10
7.3 Auf- und Abstieg.....	11

8. Pokalspiele.....	11
8.1 Pokalfinale Final 4.....	12
9. Turniere .....	12
9.1 Jugendturnier.....	12
9.2 Mixed-Turnier.....	12
9.3 Damen/Herreneinzelturnier.....	12
9.4 1./2./3.Liga Turnier.....	12
9.5 Preisgelder.....	13
10. Fairplay und ungebührliches Verhalten.....	13
11. Schiedsgericht.....	13

## **Allgemeines**

Informationsmedium für die SEEDL ist die Internetseite [www.seedl.de](http://www.seedl.de).

Die SEEDL ist ein Zusammenschluss von Dartspielern, dessen Zweck die Unterstützung der Wilhelmsburger und Harburger Kneipen ist sowie der Freude am Dartsport. Der Spaß und die Fairness sollen immer im Vordergrund stehen. Bei Unstimmigkeiten sollte man auch mal „Fünfe gerade sein lassen“.

Sämtliche Entscheidungen der Ligaleitung sind grundsätzlich bindend. Auf die Möglichkeit des Schiedsgerichts wird hingewiesen.

### **1. Teammeldung**

Die Mannschaftsmeldung für die neue Saison erfolgt am angesetzten Termin des Final Fours. Jedes Team darf maximal 12 Spieler melden. Darunter wird von den Mannschaften jeweils ein Kapitän und ein Co-Kapitän bestimmt.

Mannschaften, die mehr als 12 Spieler in der Vergangenheit hatten haben Bestandsschutz, wenn sie unter 12 Spieler fallen gilt auch hier die Obergrenze.

Die Meldung der einzelnen Spieler ist abhängig vom Ligastatus, d.h. ein Spieler darf nur **eine** Liga niedriger gemeldet werden im Vergleich zur Vorsaison. Für einen Wechsel in eine höhere Liga besteht keine Begrenzung.

Ausnahmen können jedoch auf Antrag durch die Ligaleitung und der Kapitäne der jeweiligen Liga genehmigt werden.

Bei Neumeldungen von Mannschaften wird der Ligastatus der vorherigen Saison berücksichtigt. Wenn mindestens zwei Spieler bereits einen Ligastatus in der neu gemeldeten Mannschaft haben wird auch eine Einstufung entsprechend des Ligastatus vorgenommen.

#### **1.1 Voraussetzung einer Spielstätte**

Die Spielstätte muss mit öffentlichen Verkehrsmitteln problemlos erreichbar sein. Es werden nur Kneipen für den Spielbetrieb zugelassen, die im Stadtteil Wilhelmsburg und Veddel liegen und im Süderelbe Bereich Harburg bis Grenze Fleestedt und bis Neuwiederthal.

Die Ligaleitung wird vor Saisonbeginn eine neu gemeldete Kneipe aufsuchen und sich vor Ort ein Bild machen, ob darten in der Kneipe möglich ist.

## **1.2 Lokalwechsel / Änderungen**

Jede Änderung muss umgehend schriftlich der Ligaleitung mitgeteilt werden. Mannschaften die das Spiellokal im laufenden Spielbetrieb (Saison) wechseln, haben zusätzlich auch die Mannschaften ihrer Liga in der Kapitänsgruppe zu informieren.

## **2. Anmeldegebühr**

Die Anmeldegebühr beträgt z.Zt. 90 € zzgl. 3 € pro gemeldeten Spieler. Für nachgemeldete Spieler sind ebenfalls 3 € zu entrichten.

## **3. Spieler**

### **3.1 Spielberechtigte Spieler**

Die Liga ist für alle Wilhelmsburger / Harburger Dart Spieler/innen oder für jene, die - in Wilhelmsburg und Harburg wohnen oder schon regelmäßig am Ligabetrieb in der SEEDL teilgenommen haben. Zu diesem Bereich gehört auch der Stadtteil Veddel und Harburg bis zur Grenze Neuwiedenthal und Fleestedt.

In Zweifelsfragen entscheidet die Ligaleitung. Der Darter/die Darterin muss für den laufenden Spielbetrieb für eine Mannschaft gemeldet sein.

Am Ligabetrieb der SEEDL dürfen alle Spielerinnen und Spieler teilnehmen, die das 16. Lebensjahr vollendet haben. Voraussetzung für die Teilnahme minderjähriger Spieler an Spielen ist die Anwesenheit eines Erziehungsberechtigten und die Einhaltung des deutschen Jugendschutzgesetzes.

Ein Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn von der Ligaleitung die Spielberechtigung erteilt wurde (auf der Internetseite als „gemeldeter Spieler“ oder per WhatsApp).

### **3.2 Spielernachmeldung**

Eine Spielernachmeldung ist, wenn ein bisher nicht gemeldeter Spieler nach Beginn des Spielbetriebs für eine Mannschaft gemeldet wird. Dazu ist das im Downloadbereich zur Verfügung gestellte Formular zu nutzen.

Um eine Wettbewerbsverzerrung zu vermeiden, ist eine Nachmeldung für die letzten fünf Spieltage nicht zulässig.

Ein nachgemeldeter Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn von der Ligaleitung die Spielberechtigung erteilt wurde (auf der Internetseite als „gemeldeter Spieler“ oder per WhatsApp). möglich.

**Nachgemeldete Spieler sind nicht im Pokal spielberechtigt.**

### **3.3 Spielerwechsel**

Ist ein Spieler bereits bei einer Mannschaft gemeldet, kann dieser nach der Hinrunde bis zum ersten Spieltag der Rückrunde auf schriftlichen Antrag (Spielerummeldung, Formular im Downloadbereich) zu einer anderen Mannschaft wechseln.

Ein gewechselter Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn von der Ligaleitung die Spielberechtigung erteilt wurde (auf der Internetseite als „gemeldeter Spieler“ oder per WhatsApp). möglich.

Ein Spieler darf nur **eine** Liga niedriger wechseln. Für einen Wechsel in eine höhere Liga besteht keine Begrenzung. Es besteht eine Informationspflicht seitens der Kapitäne. Daher ist darauf zu achten, dass ein Internetzugang der Mannschaften besteht.

**Gewechselte Spieler sind nicht im Pokal spielberechtigt.**

### **3.4 Lokalverbot**

Hat ein Spieler in einem Spiellokal Hausverbot, so ist es die Aufgabe des Kapitäns, eventuell mit Unterstützung der Ligaleitung, mit dem Gastwirt eine Aufhebung des Hausverbotes für die Dauer des Spieles zu erhalten. Sollte keine Einigung zustande kommen, muss die Mannschaft leider ohne den Spieler antreten (hier gilt das Hausrecht des Gastwirtes).

### **3.5 Mannschaftsauflösung**

Sollte sich eine Mannschaft während der Saison auflösen, können die Spieler bei einer anderen Mannschaft gemeldet werden.

Ein Wechsel kann nur innerhalb des Ligastatus bzw. in eine höhere Liga geschehen. Unter Berücksichtigung des Ligastatus kann ggf. auch ein Wechsel eine niedrigere Liga erfolgen, wenn bei der neuen Mannschaft kein weiterer Spieler mit dem höheren Status spielt.

## **4. Spielablauf**

### **4.1 Allgemeines**

Im Bereich der Abwurflinie haben sich nur die Spieler der jeweiligen Begegnung aufzuhalten. Definiert ist der Bereich der Abwurflinie je einen Meter rechts, links und hinter der Abwurflinie.

Jedes Team muss mit mindestens zwei und kann mit maximal acht Spielern antreten. Jeder Spieler darf höchstens in einem Einzel und einem Doppel eingesetzt werden.

Sollten beide Mannschaften mit weniger als vier Spielern antreten kann das Spiel nicht stattfinden. In diesem Fall ist ein Ausweichtermin zu finden und in jedem Fall mit der Ligaleitung Kontakt aufzunehmen.

Sollten Mannschaften aus unterschiedlichen Liegen im Lokal gleichzeitig spielen, so haben sich die Kapitäne untereinander abzustimmen.

Die Spiele sind gemäß zu Ende Spielbericht zu spielen. Eine vorzeitige Beendigung ist nicht zulässig.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielern an, ist der Spielbericht in der Reihenfolge der Spiele auszufüllen. Das bedeutet, es kann nicht das erste oder zweite Einzel gestrichen werden.

Der Spielbeginn hat grundsätzlich spätestens 30 Minuten nach angesetztem Spielbeginn zu erfolgen. Sollte eine Mannschaft nicht vor Ort sein, wird das Spiel für die anwesende Mannschaft 6:0 gewertet. Ausgenommen sind Verzögerungen aufgrund vorher stattfindender Ligaspiele.

### **4.2 Ausbullen**

Vor Beginn eines jeweiligen Einzels oder Doppels wird ausgebullt. Hier wirft die Gastmannschaft zuerst auf Bull. Der Gewinner des Ausbullen fängt an.

Im Doppel kann frei entschieden werden, welcher Spieler des aufgestellten Doppels eines Teams ausbullt; dieser Spieler muss das Leg nicht beginnen.

Ausnahme: Mixed Doppel; Hier bestreiten die Frauen das Ausbullen und fangen auch an!

Beim Ausbullen gilt die gesamte Dartscheibe. Wird der schwarze Rand getroffen oder der Dart bleibt nicht stecken, muss der Wurf wiederholt werden. Das Team/der Spieler, dessen Dart am

dichtesten am Bulls-Eye steckt, beginnt das erste und wenn nötig, das dritte und ggf. das fünfte Leg. Trifft der erste Spieler beim Ausbullen direkt ins Bulls-Eye, kann der Gegner auf ein Entfernen des Darts vor seinem Wurf bestehen. Treffen beide Spieler das Half-Bull oder treffen beide Spieler das Bulls-Eye, wird das Ausbullen wiederholt. Dann beginnt der andere Spieler mit dem Ausbullen.

### **4.3 Rundenbegrenzung**

Bei Anzeige der 21. Runde wird ebenfalls ausgebullt, es beginnt der Spieler, der als nächster Spieler dran ist. Im Doppel kann wieder frei entschieden werden, welcher Spieler das Ausbullen ausführt. Das Team/der Spieler, dessen Dart näher am Bulls-Eye steckt, ist Gewinner des Legs. Es gelten die gleichen Regeln wie beim Ausbullen zur Ermittlung des Spielers, der das Leg beginnt.

### **4.4 Zählweise des Automaten**

Die Zählweise des Automaten ist grundsätzlich anzuerkennen. Sollte der Automat zweimal den falschen Wert anzeigen, ist das Leg auf einem anderen Automaten mit den bisher erzielten Punkten fortzusetzen. Ist dies nicht möglich kann nach Absprache mit der Ligaleitung das Spiel abgebrochen werden und an einem anderen Termin weitergespielt werden.

Kann der erzielte Wert im Checkbereich eindeutig anhand der gesteckten Darts nachvollzogen werden, ist dieser Wert anzuerkennen, sollte der Wert von der Zählweise des Automaten abweichen. Hier wird an die Fairness appelliert.

Nachträgliche Reklamationen werden nicht anerkannt.

Jeder Spieler hat selbst zu prüfen, ob sein Spiel freigegeben ist. Bei zu früh geworfenen Darts gilt der Dart als geworfen.

## **5. Spielbericht**

Im Spielbericht sind die Spieler mit Vor- und Nachnamen leserlich aufzuführen. Es dürfen keine Kürzel oder Spitznamen verwendet werden, nur der Vorname kann nach dem ersten Buchstaben mit einem Punkt(.) abgekürzt werden. Der Spielbericht ist von der Heimmannschaft zu führen.

Nach Spielende ist der Spielbericht auf Richtigkeit der Eintragungen durch die Kapitäne bzw. Co-Kapitäne zu prüfen und von beiden Mannschaften zu unterschreiben. Nachträgliche Reklamationen können nicht berücksichtigt werden.

Der Spielbericht muss vom Kapitän der Heimmannschaft unverzüglich in der WhatsApp-Gruppe der jeweiligen Liga veröffentlicht werden **und im Online-Spielbericht auf 2K eingetragen werden**. Alle Kapitäne erhalten einen eigenen Log-In Zugang zu 2K.

Verspätet eingegangene und eingetragene Spielberichte können zu Lasten der Heimmannschaft gewertet werden. In der ersten und zweiten Liga mit 6:0 Spielen und 18:0 Sätzen, in der dritten Liga mit 6:0 Spielen und 12:0 Sätzen.

Die Kontrolle der eingetragenen Onlinespielberichte werden durch die Ligaleitung gegengeprüft.

## **6. Notfallwechsel während eines Spiels**

Kann ein aufgestellter Spieler aufgrund höherer Gewalt nicht oder nicht mehr am Spiel teilnehmen, kann ein sogenannter Notfallwechsel durchgeführt werden.

Hierzu muss ein Ersatzspieler bereits zu Beginn des Spiels vor Ort sein und beide Kapitäne müssen dem Wechsel zustimmen. Sollte es zu keiner Einigung zwischen den Kapitänen kommen muss nur Not die Ligaleitung entscheiden, ob ein Fall der höheren Gewalt vorliegt. **Übermäßiger Alkohol- oder Drogeneinfluss gehört nicht dazu!!**

## **7. Ligabetrieb**

Wenn möglich sollte in der 1. und 2. Liga an 2 Automaten gespielt werden.

Der Gewinner erhält 3 Punkte, der Gewinner des Entscheidungsdoppel 2 Punkte, der Verlierer des Entscheidungsdoppel 1 Punkt. Mit dieser Regelung soll ein Unentschieden aufgewertet werden.

Ein Spieler darf während einer Begegnung nur ein Einzel und ein Doppel spielen plus ein evtl. Entscheidungsdoppel.

### **Spielmodus: 1. Liga / 2. Liga**

4 Einzel / 2 Doppel in der Reihenfolge des Spielberichtes. 501 Master out, Best of five, die Doppel auf zwei Scores je Mannschaft. Bei einem Unentschieden wird ein Entscheidungsdoppel Best of five gespielt, ohne Berücksichtigung der möglichen Sonderleistungen.

Im Entscheidungsdoppel sind nur Spieler spielberechtigt, die auf dem Spielbericht aufgelistet sind. Die Spieler sind von den Kapitänen der jeweiligen Mannschaft frei wählbar.

### **Spielmodus: 3. Liga**

4 Einzel / 2 Doppel in der Reihenfolge des Spielberichtes. 501 Master out, Best of three, die Doppel auf zwei Scores je Mannschaft. Bei einem Unentschieden wird ein Entscheidungsdoppel Best of three gespielt, ohne Berücksichtigung der möglichen Sonderleistungen.

Im Entscheidungsdoppel sind nur Spieler spielberechtigt, die auf dem Spielbericht aufgelistet sind. Die Spieler sind von den Kapitänen der jeweiligen Mannschaft frei wählbar.

## 7.1 Spieltage und Verlegung

Regelspieltag ist Samstag 19.00 Uhr. Bei den auf der SEEDL-Seite aufgeführten Ausnahmefällen, gilt der Freitag 20.00 Uhr als Spieltag.

Die Spielwochen werden durch den Spielplan am Anfang der Saison durch die Ligaleitung festgelegt. Eine Spielverlegung (außerhalb von den vorgegebenen Wochenenden) ist sofort der Ligaleitung von beiden Mannschaftskapitänen bzw. Co-Kapitänen per WhatsApp anzuzeigen. Eine Spielverlegung durch andere Spieler hat keine Gültigkeit.

Eine Spielverlegung ist bis spätestens Donnerstag 20.00 Uhr vor dem Spielwochenende, wie oben beschrieben, zu melden. Spätere Verlegungen können nur mit Zustimmung des Gegners erfolgen. Ein Nichtantritt wird zu Lasten der fehlenden Mannschaft gewertet. Eine Mannschaft ist nicht verpflichtet einer Spielverlegungsanfrage zuzustimmen. Sollte die befragte Mannschaft die Verlegung ablehnen, ist an dem vorgegebenen Spieltag zu spielen. Im Sinne des Fairplay, sollte aber darauf geachtet werden, dass eine für beide Mannschaften passende Lösung gefunden wird.

Eine Mannschaft darf nicht mehr als 2 selbst verlegte Spiele offen haben. Vor einer zusätzlichen Verlegung muss dann zumindest eines gespielt werden. Begründete Ausnahmen werden nur von der Ligaleitung genehmigt.

Verlegte Spiele der Hinrunde müssen bis zur Nachholspielwoche der Hinrunde gespielt sein. Verlegte Spiele der Rückrunde müssen bis zum letzten Spieltag der Rückrunde gespielt sein.

Eine Verlegung des letzten Saisonspiels ist somit nicht möglich.

Sollte ein Spiel nicht gespielt sein, wird es dann gegen die Mannschaft gewertet, welche die Verlegung angefragt hat.

**Pokalspiele können grundsätzlich nur nach vorne verlegt werden. Spätester Termin für die Durchführung des Spiels ist der Sonntag nach dem im Turnierplan angesetzten Termins.**

Bei besonderen Ausnahmesituationen kann nach Absprache mit der Ligaleitung von dieser Regelung abgewichen werden.

## 7.2 Spielabbruch

Vor einem Spielabbruch bitte die Ligaleitung telefonisch über den Konflikt kurz informieren. Diese wird dann mit den beteiligten Mannschaften das weitere Vorgehen besprechen (weiterer Spielablauf). Vom vorzeitigen Verlassen des Spielortes ist abzusehen. Verlässt eine Mannschaft ganz oder teilweise den Spielort, ohne dass dies mit der Ligaleitung abgesprochen ist, wird wie folgt verfahren.

Die Begegnung wird unter Vorbehalt der Prüfung durch die Ligaleitung gewertet. Der Vorgang wird dann mit beiden Kapitänen besprochen und es wird eine Lösung erarbeitet. Wie immer diese auch aussehen mag.

### 7.3 Auf- und Abstieg

Aus jeder Liga steigen am Saisonende die beiden letzten Mannschaften in die nächst niedrigere Liga ab. Sollte eine Mannschaft aus dem laufenden Ligabetrieb ausscheiden (Abmeldung oder Disqualifikation) so ist sie am Ende der Saison als erster Absteiger zu sehen. Es steigt dann nur noch eine Mannschaft aus dem laufenden Ligabetrieb ab. Aus der niedrigeren Liga (Ligen) steigen jeweils die beide Erstplatzierten Mannschaften in die nächsthöhere Liga auf. Bei Aufstockung der einzelnen Ligen ist auch der Aufstieg von mehr Mannschaften möglich. Bei Neuanmeldungen oder Mannschaftsnamenwechsel behält sich die Ligaleitung eine Einteilung in die jeweilige Liga vor. Dadurch soll ein fairer Spielbetrieb ermöglicht werden.

## 8. Pokalspiele

Es wird grundsätzlich nur auf einem Automaten gespielt. Es kann auf zwei Automaten gespielt werden, wenn **beide** Mannschaften zustimmen.

Die Pokalrunden werden durch die Ligaleitung öffentlich ausgelost. Es gilt ein KO-Modus mit Hin- und Rückspiel. Die Termine werden rechtzeitig auf der Internetseite veröffentlicht.

**Sollte eine Mannschaft zum Rückspiel ohne triftigen Grund nicht antreten oder das Spiel schenken, wird sie mit sofortiger Wirkung disqualifiziert und muss eine Entschädigung in Höhe von 50 € an die Gaststätte entrichten für entgangene Einnahmen.**

Sollte die Mannschaft sich weigern diese Entschädigung zu zahlen, wird diese Mannschaft vom gesamten Spielbetrieb ausgeschlossen bis zur Entrichtung des Entschädigungsbetrags.

Spielmodus: 4 Einzel / 2 Doppel mit Hin- und Rückspiel 501 Master out, best of three, Doppel auf 2 Scores je Mannschaft Es zählen nur die Spiele, nicht die Sätze.

In den Pokalrunden gibt es keine Bestleistungen!

Die Verlierer der ersten Pokalrunde spielen den B-Pokal, die Gewinner den A-Pokal.

Entscheidungsdoppel:

Sollte es nach beiden Spielen Unentschieden stehen, wird ein Entscheidungsdoppel Bo3 gespielt.

## 8.1 Pokalfinale Final 4

Die Halbfinale des A-Pokal und B-Pokal werden vor Ort auf dem Final four von der Ligaleitung ausgelost. Eine Begegnung gilt als gewonnen, wenn eine Mannschaft 4 Spiele gewonnen hat, d.h. dass es vorkommen kann, dass das letzte Einzel und Doppel nicht mehr gespielt werden. Bei einem Unentschieden findet ein Entscheidungsdoppel statt. Gespielt wird auch hier best of three!

Spielberechtigte Spieler im Final 4 Im Pokalhalb- und finale (letzte Pokalrunde) sind nur die Spieler, die auch am regulären Ligabetrieb teilgenommen haben. Es obliegt der Ligaleitung und dem Schiedsgericht in Einzelfällen zu bewerten, ob die der Fall ist.

## 9. Turniere

Alle Turniere werden an die Wilhelmsburger/Veddeler Dartkneipen vergeben. Es gibt für jedes Turnier eine gesonderte Preisliste für Getränke, die in den Vorwegen mit den austragenden Kneipen vereinbart worden sind. Jede Dartkneipe darf ein Turnier austragen. Vorausgesetzt diese ist groß genug für ein Dartturnier. Natürlich kann ein Turnier auch an einem anderen geeigneten Ort ausgetragen werden. Die Durchführung eines Turniers liegt an der Ligaleitung.

Zur Förderung der Jugend dürfen an diesen Turnieren auch Jugendliche mitspielen, solange die Turniere NICHT in einer Raucherkneipe ausgetragen werden.

### 9.1 Jugendturnier

Ist ein offenes Turnier und ist für alle Spieler bis zum 18.Lebensjahr und wird grundsätzlich nur in einer Nichtraucherdartstätte ausgetragen.

### 9.2 Mixed-Turnier

**Grundsätzlich** bullen **die Damen** am Anfang eines Spiels aus und **fangen** grundsätzlich auch **an**. Spielmodus 501mo, bo3.

### 9.3 Herren-/ Dameneinzel

Spielmodus 501mo, bo3

### 9.4 1./2./3. Ligaturnier

Spielmodus 501mo, bo3

1.Liga Turnier: ist nur für 1.Liga Spieler. Aber hier dürfen auch Spieler der 2ten und 3ten Liga mitspielen.

2.Liga Turnier: für Spieler der 2ten Liga. Hier dürfen Spieler der 3ten Liga mitspielen.

3.Liga Turnier: grundsätzlich nur für Spieler der 3ten Liga.

## 9.5 Preisgelder

Bis 16 Spieler	Platz 1 – 4	(40%,30%,20%,10%)
17 – 32 Spieler	Platz 1 – 6	(35%,25%,15%,10%,7,5%,7,5%)
Ab 33 Spieler	Platz 1 – 8	(30%,20%,15%,10%,7,5%,7,5%,5%,5%)

## 10. Fairplay und ungebührliches Verhalten

Alle Spieler verpflichten sich zum „FAIRPLAY“ und angemessenem Verhalten bei jeglichen Spielen und Veranstaltungen der SEEDL. Dies schließt auch die Internetmedien (Facebook, E-Mail etc.) mit ein. Bei Verstößen gegen diese Etikette werden die betreffenden Personen gemeinsam von der Ligaleitung angehört. Die Ligaleitung behält sich Sanktionen gegen einzelne Spieler / Mannschaften vor (Sperre, befristete Sperre, Punktabzug).

Unnötige Spielverzögerungen während eines Dartspiels sind zu vermeiden.

## 11. Schiedsgericht

Das Schiedsgericht ist eine Kontrollinstanz um zwischen Spielern und Ligaleitung zu vermitteln und sicherzustellen, dass die Ligaleitung alle Mannschaften und Spieler gleichbehandelt.

Das Schiedsgericht hat eine Beratungsfunktion und entscheidet zusammen mit der Ligaleitung um eine Einigung.

Das Schiedsgericht setzt sich zusammen aus allen Ligen, mindestens einer aus jeder Liga.

Die Einberufung des Schiedsgerichts kann nur von den betroffenen Mannschaften und nur durch die jeweiligen Kapitäne bzw. Co-Kapitäne erfolgen.

Sollte die Ligaleitung mit ihrer Entscheidung eindeutig gegen eine Regel verstoßen, kann auch ein anderer Kapitän der betroffenen Liga sich an das Schiedsgericht wenden.

Das Schiedsgericht kann einberufen werden bei...

- Spielzulassung zum Pokalfinale
- Sperrung von Spielern
- Bei Unstimmigkeiten von Entscheidungen der Ligaleitung gegenüber Mannschaften und Spielern

In diesem Sinne „GOOD DART“ und bitte immer an das Motto denken:

„SPASS haben“

Eure Ligaleitung

Letzte Änderung: 28.08.2024