

Heidelberger Dart Liga e. V.

Spielordnung (SO) gültig ab 1. September 2024

1. Gültigkeit und grundsätzliche Regelungen

- (1) Diese Spielordnung ist ab den 1. September 2024 gültig. Alle vorherigen Fassungen verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- (2) Die SO findet Anwendung bei allen Wettbewerben, die von der HDL oder in deren Namen veranstaltet werden. Sie ist für alle Mitglieder und Teilnehmer bindend. In fällen von Zuwiderhandlungen können diese Personen von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.
- (3) Für die Erstellung der SO ist der Vorstand der HDL zuständig.
- (4) Die Einhaltung der SO liegt in der Verantwortung des HDL-Ligaleiters. Bei Turnieren sind die Turnierleiter für die Einhaltung verantwortlich.
- (5) Für sämtliche Punkte, die in dieser Spielordnung nicht geregelt sind, gelten die entsprechenden Regelungen aus der Spielordnung des Deutschen Dart-Verbandes in der jeweils gültigen Fassung.

2. Spielberechtigung und deren Erwerb

2.1 Grundsätzliches

- (1) Am Spielbetrieb der HDL können nur Teams und Spieler teilnehmen, für die das Meldeverfahren ordnungsgemäß durchgeführt wurde und alle nachstehend genannten Voraussetzungen erfüllen.

2.2 Bestimmungen für die Teams und Spieler

- (1) Die Teams erlangen die Spielberechtigung durch korrekte Meldung des Teams und der Spieler sowie Zahlung der Meldegebühren bis spätestens zu den jeweils dafür festgelegten Stichtagen.
- (2) Jedes Team muss über ein Spiellokal und eine ordnungsgemäße Spielanlage verfügen. Dabei gibt es besonders auf die Maße (Boardhöhe und Abstand zum Board) und auf korrekte Beleuchtung zu achten, sowie die Sicherheit des Schreibers zu gewährleisten. Die komplette Anschrift mit Telefonnummer des Spiellokals ist der Ligaleitung mit der Anmeldung des Teams mitzuteilen.
- (3) Jedes Team muss gegenüber der Ligaleitung einen Kapitän benennen. Die komplette Anschrift mit Telefonnummer ist der Ligaleitung mit der Anmeldung des Teams mitzuteilen. Auch ein Wechsel des Kapitäns ist mit den gleichen Daten unverzüglich dem Ligaleiter zu melden.
- (4) Spieler sind grundsätzlich nur dann berechtigt an Liga- oder Pokalspiel teilzunehmen, wenn sie eine Spielernummer vom Ligaleiter erhalten haben.
- (5) Der Spielernummer ist schriftlich unter Angabe von Name, Adresse und Geburtsdatum beim Ligaleiter zu beantragen.
- (6) Für Spieler, die während der Saison nachgemeldet werden gelten die Punkte (4) und (5) in gleicher Weise. Nachgemeldete Spieler können an einem Spieltag nur eingesetzt werden, wenn die Nachmeldung bis 20.00 Uhr erfolgt.

(7) Wechselt ein Spieler während der laufenden Saison zu einem anderen Team, so muss der wechselnde Spieler dies seinem derzeitigen Kapitän mitteilen und danach den Wechsel selbst in schriftlicher Form beim Ligaleiter anzeigen. Damit ist er dann mit sofortiger Wirkung für die Teilnahme am Spielbetrieb gesperrt. Die eigentliche Dauer der Sperre beträgt vier Spieltage und deren Zählung beginnt mit dem Eingang des Schreibens beim Ligaleiter. Für die Berechnung der Dauer einer Sperre gelten die regulären Spieltage laut Rahmenspielplan. Pokalspiele zählen dabei nicht als Spieltag. Der erste mögliche Spieltag nach der Wechselsperre wird vom Ligaleiter mitgeteilt. Grundsätzlich entfällt eine Wechselsperre, wenn das Team, bei dem der wechselnde Spieler gemeldet ist, aufgelöst worden ist.

2.3 Verweigerung der Spielberechtigung

- (1) Wird von Teams oder Spielern ein Punkt oder mehrere Punkte aus 2.1 und 2.2 nicht erfüllt, so kann keine Spielberechtigung erteilt werden bzw. die Spielberechtigung erlischt.
- (2) Prinzipiell wird die Spielberechtigung denjenigen Spielern verweigert, die alkoholisiert sind bzw. unter Einfluss anderer berauschender Mittel stehen und somit den Spielbetrieb gefährden oder dem Image des Dartsports schaden.

3. Gliederung der HDL

3.1 Grundsätzliches

- (1) Die HDL ist derzeit in eine Division gegliedert.

3.2 Spielbetrieb

- (1) In allen Divisionen werden die Ligaspiele gemäß Spielplan mit Hin- und Rückrunde jeder gegen jeden ausgetragen.
- (2) Gibt es mehr als eine Division, so wird als Verbindung zwischen den Divisionen ein Pokalwettbewerb ausgetragen, an dem jede gemeldete Mannschaft der HDL teilnehmen kann. Für den Pokalwettbewerb wird ebenfalls ein Spielplan erstellt.

4. Ligaspiele

4.1 Spielort und Spielanlage

- (1) Als Spielort wird das Spiellokal des Teams mit Heimrecht festgelegt.
- (2) Am Spielort muss für den Spieltag eine Anlage mit mindestens zwei Boards aufgebaut sein, an denen parallel gespielt werden kann. Die Anlage muss nach den vorgeschriebenen Maßen errichtet, ausreichend beleuchtet und die Boards in ordnungsgemäßem Zustand sein.
- (3) Eine Verlegung des Spielortes ist gemäß den Bestimmungen unter Punkt 8 „Verlegungen“ möglich.

4.2 Spieltag und Spielbeginn

- (1) Als Spieltag wird der Dienstag festgelegt.
- (2) Der Spielbeginn ist jeweils um 20.00 Uhr. Falls ein pünktliches Erscheinen nicht gewährleistet werden kann, hat der Kapitän des betreffenden Teams das gegnerische Team bis 20.00 Uhr darüber zu informieren.
- (3) Die Karenzzeit für beide Teams beträgt 15 Minuten. Ist nach dem Verstreichen der Karenzzeit ein Team noch nicht gemäß Punkt 4.4 (1) spielfähig, so wird das Spiel für dieses Team mit 0:12 als verloren gewertet. Den Kapitänen bleibt es unbenommen für einen Spieler eine längere Karenzzeit zu vereinbaren.

(4) Eine Verlegung des Spieltages und der Spielzeit ist gemäß den Bestimmungen unter Punkt 8 „Verlegungen“ möglich.

4.3 Auslosung der einzelnen Spiele

- (1) Die Einzelbegegnungen werden wie folgt ermittelt: der Heimkapitän setzt seine Spieler verdeckt für die Einzel und der Gastkapitän setzt seine Spieler verdeckt dagegen.
- (2) Die Doppel werden nach dem gleichen Verfahren ermittelt.
- (3) Bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers werden alle Spiele dieser Begegnung für die betreffende Mannschaft als verloren gewertet.

4.4 Spielablauf

- (1) Gespielt wird mit 4er-Team. Ein Team ist nur spielfähig, wenn mindestens 4 Spieler anwesend sind. Wenn ein Team mit weniger als 4 Spielern antritt, so wird das Spiel für dieses Team mit 0:12 als verloren gewertet.
- (2) Es werden vier Einzel, zwei Doppel, nochmals vier Einzel und zwei Doppel (501 best of five, straight in, double out) gespielt. Die zweiten Doppel dürfen nicht mit den gleichen Spielern wie die erste Doppel ausgetragen werden. Es hat eine personelle Trennung der Spieler zu erfolgen.
- (3) Vor Beginn eines Spiels wird von einem Spieler der Gastmannschaft und einem Spieler der Heimmannschaft das erste Leg ausgebullt. Derjenige der dem Bull am nächsten kommt beginnt die ungeraden Lega, der Verlierer die geraden Legs. Haben beide Spieler das Single Bull oder beide das Bullseye getroffen, so wird das Ausbullen wiederholt.
- (4) Nach dem Wurf sagt der Spieler seinem Gegner und dem Schreiber immer den Score an und gibt beiden Gelegenheit zur Überprüfung. Der Schreiber notiert den Score, ermittelt den verbleibenden Rest für den Spieler und kontrolliert sein Aufzeichnungen.
- (5) Nur der werfende Spieler darf Fragen an den Schreiber stellen. Zwischenrufe als Hilfeleistung (Restscore, Checkwege, etc.) von anderen Spielern oder Zuschauern sind zu unterlassen, der eigene Doppelpartner ist von dieser Regelung ausgenommen. Sofern elektronische Zählsysteme eingesetzt werden, sind die empfohlenen Checkwege zu deaktivieren.
- (6) Jeder Spieler muss den vom Schreiber notierten Score und Restwert selbst kontrollieren. Reklamationen sind nur bis zum nächsten Wurf möglich.
- (7) Beendet ein Spieler ein Leg, so muss er dies seinem Gegner und dem Schreiber deutlich anzeigen und die Zustimmung abwarten. Erst danach dürfen die Darts aus dem Board gezogen werden. Wartet der Spieler die Zustimmung nicht ab und der Gegner erkennt das Finish nicht an, so muss er das Spiel – nach dem Wurf seines Gegners – mit dem alten Spielstand wieder aufnehmen.
- (8) Der Dart, mit dem das zum Finish notwendige Doppel getroffen wird beendet das Leg. Werden danach noch Darts geworfen, so sind diese Würfe ohne Bedeutung.

4.5 Spielberichte

- (1) Auf dem Spielberichtsbogen sind die Namen der Spieler (Vor- und Nachnamen) sowie die Ergebnisse der einzelnen Spiele zu dokumentieren. Neben den Namen sind die Highlights zu vermerken, die die Spieler geworfen haben: ein High-Finish (ab 100) oder ein High Score (171, 174, 177, 180) oder ein Short Leg (bis 18).
- (2) Der Spielberichtsbogen stellt ein Dokument über den Spielverlauf dar. Es ist deshalb untersagt, dass nach der Unterschrift der beiden Kapitäne noch Änderungen vorgenommen werden. Ferner dürfen auf dem Spielberichtsbogen keine Anmerkungen – gleich welcher Art – gemacht werden, die nichts mit der Dokumentation des Spielverlaufes zu tun haben.
- (3) Der von beiden Kapitänen unterschriebene Spielberichtsbogen muss von der Heimmannschaft dem Ligaleiter übermittelt werden. Bevorzugt ist das Posten eines Bilds des

Spielberichtsblogs in die entsprechende WhatsApp-Gruppe. Die Übermittlung muss am zweiten Tag nach dem jeweiligen Spieltag bis 12.00 Uhr erfolgt sein.

(4) Geht ein Spielbericht nicht innerhalb der genannten Frist beim Ligaleiter ein, so wird das Spiel für die Heimmannschaft mit 0:12 als verloren gewertet.

4.6 Wertung und Tabelle

(1) Für die Punktwertung der Spiele gilt folgendes Verfahren:

gewonnenes Spiel 2 : 0 Punkte

unentschieden 1 : 1 Punkte

verlorenes Spiel 0 : 2 Punkte

(2) Für die Platzierung der Teams in der Tabelle sind die nachstehenden Kriterien festgelegt worden. Diese gelten in der Reihenfolge ihrer Aufzählung: Pluspunkte, Spieldifferenz, Legdifferenz, direkter Vergleich. Sind nach diesen Kriterien Teams im wichtigen Tabellenbereich absolut gleich, so wird für die endgültige Platzierung ein Entscheidungsspiel an einem neutralen Spielort ausgetragen. Ansonsten entscheidet das Los.

(3) Wichtige Tabellenplätze sind die Plätze 1 und 2 (es muss einen Meister geben).

(4) Beendet ein Team die Saison – gleich aus welchen Gründen - so werden alle Ligaspiele dieses Teams nicht gewertet und das Team wird auf dem letzten Tabellenplatz geführt.

5. Pokalspiele

(1) Alle zur HDL gehörenden Teams können am Pokalwettbewerb teilnehmen. Eine Anmeldung der Teams ist für den Pokal erforderlich. Es können auch Teams am Pokalwettbewerb teilnehmen, die nicht im regulären Spielbetrieb einer Saison aktiv sind.

(2) Der Spielmodus für den Pokalwettbewerb wird vom Ligaleiter bekannt gegeben.

(3) Werden die Teams, die in einen KO-Modus kommen, gruppenübergreifend ermittelt, so gilt die Regelung aus 4.6 (2) entsprechend.

6. Ausschreitungen

(1) Ausschreitungen – gleich welcher Art – sind dem Ligaleiter zu melden. Die Kapitäne der betroffenen Teams haben eine Stellungnahme zu den Vorfällen beim Ligaleiter in schriftlicher Form einzureichen.

(2) Diese Stellungnahme muss am dritten Tag nach dem jeweiligen Spieltag bis 12.00 Uhr beim Ligaleiter eingegangen sein.

(3) Wird der Ligaleiter über Ausschreitungen durch Dritte informiert, so ist der Ligaleiter berechtigt, die schriftliche Stellungnahme der Teamkapitäne einzufordern. Die Stellungnahme der dazu aufgeforderten Kapitäne muss am dritten Tag nach der Aufforderung bis 12.00 Uhr beim Ligaleiter eingehen.

(4) Ausschreitungen werden grundsätzlich mit einer Spielsperre von mindestens 2 Spieltagen geahndet. Die endgültige Dauer der Sperre wird vom Ligaleiter verhängt und ist auch von der Schwere des Vergehens abhängig.

(5) Im Wiederholungsfall kann ein Spieler bzw. Team auch für die laufende Saison gesperrt oder sogar aus der Liga ausgeschlossen werden. Beim dauerhaften Ausschluss eines Teams aus der HDL oder der dauerhaften Sperre eines Spielers gilt das Verfahren des §14 der Satzung der HDL.

(6) Geht eine Stellungnahme verspätet beim Ligaleiter ein oder wird dem Ligaleiter keine Stellungnahme zugestellt, so entscheidet der Ligaleiter aufgrund der vorhandenen Informationen.

(7) Einspruch gegen die Entscheidung des Ligaleiters kann nur von Teams eingelegt werden, die ihre Stellungnahme unter Wahrung der Fristen abgegeben haben. Der Einspruch muss

innerhalb von zwei Tagen nach Bekanntgabe der Entscheidung des Ligaleiters beim 1. Vorsitzenden eingehen. Der Vorstand entscheidet in einer Sitzung mit einfacher Mehrheit über den Einspruch. Den Teamkapitänen der betroffenen Teams bzw. den betroffenen Spielern wird die Möglichkeit eingeräumt an dieser Sitzung teilzunehmen. Die Einladung hierzu wird drei Tage vor der Sitzung über den Teamkapitän in schriftlicher Form zugestellt. Der Einspruch hat aufschiebende Wirkung.

7. Proteste

(1) Proteste gegen irreguläre Spielbedingungen sind bei der Heimmannschaft unmittelbar nach Feststellung zu erheben. Danach haben beide Teams im Rahmen ihrer Möglichkeiten gemeinsam dafür zu sorgen, dass der Zustand der irregulären Bedingung beseitigt wird. Nur wenn alle Möglichkeiten zur Behebung ausgeschöpft sind, kann beim Ligaleiter Protest erhoben werden.

(2) Falls ein Team gegen irreguläre Spielbedingungen Protest erheben will, so muss diese Absicht auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, damit sowohl der Kapitän des vom Protest betroffenen Teams noch am Spieltag als auch der Ligaleiter nach fristgerechtem Erhalt des Spielberichts Bogens in Kenntnis gesetzt sind.

(3) Der Protest ist vom Teamkapitän in schriftlicher Form beim Ligaleiter einzureichen. Der Kapitän des vom Protest betroffenen Teams kann ebenfalls eine Stellungnahme zu den Vorkommnissen abgeben.

(4) Der Protest und die Gegendarstellung müssen am dritten Tag nach dem jeweiligen Spieltag bis 12.00 Uhr beim Ligaleiter eingegangen sein.

(5) Wird der Ligaleiter über irreguläre Spielbedingungen durch Dritte informiert, so ist der Ligaleiter berechtigt, die schriftliche Stellungnahme der Teamkapitäne einzufordern. Die Stellungnahme der dazu aufgeforderten Kapitäne muss am dritten Tag nach der Aufforderung bis 12.00 Uhr beim Ligaleiter eingehen.

(6) Geht ein Protest oder eine Gegendarstellung verspätet oder gar nicht beim Ligaleiter ein, so entscheidet der Ligaleiter aufgrund der vorhandenen Informationen.

(7) Einspruch gegen die Entscheidung des Ligaleiters kann nur von Teams eingelegt werden, die ihre Stellungnahme unter Wahrung der Fristen abgegeben haben. Der Einspruch muss innerhalb von zwei Tagen nach Bekanntgabe der Entscheidung des Ligaleiters beim 1. Vorsitzenden eingehen. Der Vorstand entscheidet in einer Sitzung mit einfacher Mehrheit über den Einspruch. Den Teamkapitänen der betroffenen Teams bzw. den betroffenen Spielern wird die Möglichkeit eingeräumt an dieser Sitzung teilzunehmen. Die Einladung hierzu wird drei Tage vor der Sitzung über den Teamkapitän in schriftlicher Form zugestellt. Der Einspruch hat aufschiebende Wirkung.

8. Verlegungen

8.1 Verlegung von Spielen

(1) Kann ein Team am regulären Spieltag nicht zum Spiel antreten, so muss mit dem gegnerischen Team noch vor dem angesetzten Spieltag eine Verlegung vereinbart werden. Die Verlegung eines Spiels ist außerdem möglich, wenn beide Kapitäne darüber eine Einigung erzielen.

(2) Kann ein Spiel nicht gemäß Spielplan durchgeführt werden, so ist eine Verlegung möglich, wenn sich beide Kapitäne auf einen neuen Termin einigen. Das Spiel muss zeitnah nachgeholt werden. Eine Verlegung von Spielen auf einen Zeitpunkt nach dem letzten Ligaspieltag der Saison ist nicht möglich.

(3) Bereits verlegte Spiele können nur dann nochmals verlegt werden, wenn der Kapitän des gegnerischen Teams zustimmt. Eine Verpflichtung zur Zustimmung für die Verlegung eines bereits verlegten Spiels gibt es nicht.

(4) Die Meldung über eine Spielverlegung – mit dem Datum des Nachholspieltages – muss von der Heimmannschaft dem Ligaleiter übermittelt werden. Die Übermittlung muss am zweiten Tag nach dem regulären Spieltag bis 12.00 Uhr erfolgt sein.

(5) Wird diese Frist für die Meldung einer Spielverlegung nicht eingehalten, so wird das Spiel wie bei einem nicht fristgerecht abgegebenen Spielberichtsbogen, Punkt 4.5 (4), gewertet.

8.2 Verlegung des Spielortes

(1) Besteht am Spieltag nicht die Möglichkeit das Spiel im Spiellokal des Teams mit Heimrecht auszutragen, so kann das Spiel im Spiellokal des Gastteams ausgetragen werden.

(2) Der Spielberichtsbogen wird vom Team mit Heimrecht ausgefüllt, wie wenn es keine Verlegung des Spielortes gäbe.

(3) Eine Information des Ligaleiters ist nicht notwendig.

8.3 Verlegung der Spielzeit

(1) Eine Verlegung der Spielzeit ist möglich, wenn beide Kapitäne darüber eine Einigung erzielen.

(2) Solange bei einer Verlegung der Spielzeit den planmäßigen Spieltag beibehalten wird, ist eine Information an den Ligaleiter nicht notwendig.

8.4 Wechsel des Spiellokals

(1) Wechselt ein Team das Spiellokal, so sind Name, vollständige Adresse und Telefonnummer des neuen Spiellokals unverzüglich dem Ligaleiter mitzuteilen. Der Ligaleiter informiert danach alle Teams.

(2) Der Wechsel des Spiellokals muss so rechtzeitig gemeldet werden, dass zwischen der Bekanntgabe und dem Eintritt des Spielokalwechsels mindestens drei Wochen liegen.

8.5 Wechsel des Teamkapitäns und der Teamanschrift

(1) Bestimmt ein Team einen neuen Kapitän oder neuen Stellvertreter, so ist dies unverzüglich dem Ligaleiter mitzuteilen. Der Ligaleiter informiert danach alle Teams.

(2) Falls die Kontaktdaten (Anschrift für Briefzustellung, E-Mailadresse, Telefonnummer) nicht mit denen des Teamkapitäns identisch sind und diese sich ändern, so ist die Änderung unverzüglich dem Ligaleiter mitzuteilen.