

§3 Beiträge

- 3.1 Jede Mannschaft muss sich vor einer Saison mit mindestens 4 Spieler/innen zum Ligabetrieb anmelden. Die Anmeldefrist beträgt in der Regel 4 Wochen vor Saisonbeginn.
- 3.2 Pro gemeldete/n Spieler/in werden folgende Beiträge erhoben:
Je Erwachsene/r – 8,00 Euro
Je Jugendliche/r – 5,00 Euro
- 3.3 Die Beiträge werden ausschließlich für den Liga- und Pokalwettbewerb verwendet (Ligaverwaltungssoftware, Sachpreise, Versicherungen etc.) sowie für ein Saison-Abschlussfest.
- 3.4 Es werden keine Gelder an die Initiatoren der SDKS ausbezahlt, diese Arbeit geschieht ausschließlich ehrenamtlich.
- 3.5 Ein etwaiger Überschuss fließt ohne Umwege wieder in den Liga- und Pokalwettbewerb der Steeldart-Liga Kreis Segeberg.
- 3.6 Alle Ein- und Ausgaben werden am Ende der Saison für alle teilnehmenden Spieler/innen durch Belege nachgewiesen.

Bei Fragen und/oder Anregungen gibt es für Euch

folgende Ansprechpartner:

Jens Hildebrandt - Mobil: 0178-1980632 - E-Mail: jens@sdks-liga.de

Marko Hannemann - Mobil: 0176-55917555 - E-Mail: marko@sdks-liga.de

Markus Meyer - Mobil: 0172-3416569 - E-Mail: markus@sdks-liga.de

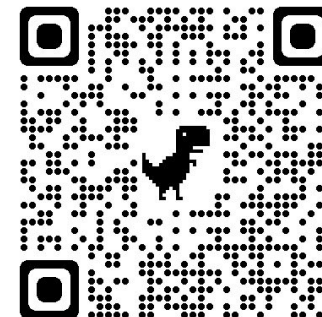
Dennis Maraj - Mobil: 01525-4217970 - E-Mail: dennis@sdks-liga.de



Regelwerk

Der Steeldart-Liga Kreis Segeberg SDKS

Stand: 04/2023



§1 Präambel

- 1.1 In der Steeldart-Liga Kreis Segeberg werden zwei Spielmodi angeboten – Der Ligabetrieb mit Hin- und Rückrunde, sowie der Pokalwettbewerb mit KO-System.
- 1.2 Beim Liga- und Pokalwettbewerb wird folgender Modus gespielt: 501 straight in – double out.
- 1.3 Jede Partie wird durch ein Best of 3 entschieden – In Pokalspielen Best of 5.
- 1.4 Pro Spieltag/Begegnung werden 10 Einzel- und 4 Doppelpartien ausgespielt. Diese gilt es in jedem Fall zu Ende zu spielen.
- 1.5 Sollte es im Pokalwettbewerb einer Mannschaft vorzeitig gelingen die Partie für sich zu entscheiden, darf das Spiel im Einvernehmen mit dem Gegner beendet werden.
- 1.6 Jede Mannschaft besteht pro Spieltag/Begegnung aus mindestens 4 jedoch maximal 7 Spieler/innen.
- 1.7 Die Highlights bestehend aus Highscores (171-180), Highfinishes (ab 101) und Shortlegs (ab 24 Legs abwärts) sind zu erfassen – schriftlich auf dem Spielberichtsbogen sowie digital in der Ligaverwaltungs-Software.
- 1.8 Spielberichte werden in jedem Fall handschriftlich sowie digital in der Ligaverwaltungs-Software hinterlegt.
- 1.9 Der Spielberichtsbogen ist von beiden Mannschaftskapitän/innen zu unterschreiben.

§2 Spielregeln

- 2.1 Gemäß den internationalen Regeln darf das Gewicht eines Darts maximal 50g betragen, die maximale Länge 30,5cm.
- 2.2 Die Boards sollten den Regeln des Deutschen Dart Verbandes (DDV) entsprechen, d.h. es müssen übliche Turnier- Bristle- Boards sein, die keine Beschädigungen oder deutliche Ermüdungserscheinungen aufweisen, die das Spiel beeinträchtigen können
- 2.3 Die Höhe des Dartboards muß 1,73m vom ebenerdigen Boden bis zur Bullmitte betragen.
- 2.4 Die Entfernung der Abwurflinie (Oche) bis zur Boardoberfläche muss 2,37m betragen.
- 2.5 Die Abwurflinie (Oche) ist nach den Richtlinien 61cm breit und 3,8cm hoch. Auf die strikte Einhaltung dieser Maße wird jedoch verzichtet, diese sollten aber aus Rücksicht zu ggf. beeinträchtigten Spieler/innen nicht überdimensioniert sein. Die Abwurflinie (Oche) soll deutlich zu erkennen sein. Die diagonale Entfernung von der Abwurflinie bis zur Oberfläche der Bullmitte muss 2,93m betragen.

- 2.6 Die Dartboards sollten nach Möglichkeit mindestens 1,80m von Bullmitte zu Bullmitte auseinander hängen. Auf die strikte Einhaltung dieser Maße wird jedoch verzichtet, diese sollten sich aber in einem angemessenen Rahmen befinden.
- 2.6.1 Sind sich die aufeinandertreffenden Mannschaften im Vorwege über den Spielbetrieb bei abweichenden Maßen (Boardhöhe und Abstand der Abwurflinie/Oche ausgenommen) überein gekommen, so steht einem Spiel nichts im Wege. Beanstandungen sind im Vorwege zu klären.
- 2.7 Der Spielbeginn ist laut Spielberichtsbogen mit einem Kreuz festgelegt und gekennzeichnet – Ein Ausbullen ist somit nicht notwendig. Die Heimmannschaft beginnt die erste Partie, die Gastmannschaft die zweite Partie. Dieses wird fortlaufend beibehalten.
- 2.8 Sollte es zu einem vorläufigen Remis kommen, also einem Decider, wird dieser ausgebullt. Mit dem Ausbullen fängt die Mannschaft an, die laut Spielberichtsbogen den Anwurf hatte. Das Ausbullen entscheidet die Mannschaft für sich, die grundsätzlich dichter mit einem geworfenen Pfeil am Bull landet. Wird der erste Pfeil ins Single- oder Vollbull geworfen, ist dieser grundsätzlich zu entnehmen, damit der anschließende Wurf unter gleichen Bedingungen erfolgen kann. Sollte es nach dem ersten Durchgang keine Entscheidung geben, wird die Reihenfolge der zuerst werfenden Mannschaft getauscht. Dieses geschieht fortlaufend bis zu einer Entscheidung. Beim Ausbullen sind Single- und Vollbull mit den regulären Punkten von 25- und 50 Punkten zu betrachten.
- 2.8.1 Im Liga- sowie Pokalwettbewerb gilt die Regel: Jede/r gegen Jede/n – Es dürfen sich keine Partien wiederholen.
- 2.8.2 Jede Mannschaft hat die Möglichkeit Spieler/innen ein- und auszuwechseln. Jede/r Spieler/in hat im Spielberichtsbogen eine Kennung von H1 bis H7 sowie G1 bis G7.
Beispiel:
H1 kann mit H5 ausgetauscht werden. Wird H1 wieder eingewechselt, so muss H1 auch wieder auf der ursprünglichen Position von H1 stehen. Für H5 gilt dieses nicht, sofern sich keine Partie wiederholt.
- 2.8.3 Die Heimmannschaft hat das Recht, die Partien auf dem Spielberichtsbogen zuerst einzutragen - Der Spielberichtsbogen wird danach nicht umgeknickt, sodass die Gastmannschaft die Möglichkeit behält, etwaige Spiele anzupassen.
- 2.9 Da in der SDKS bewusst ohne Schiedsrichter und auch nicht alle Spielregeln bis ins kleinste Detail festgelegt worden sind, sollten sich alle Spieler/innen darüber im Klaren sein, dass Fairness und Einigungswillen zum Spiel gehören.

