§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 6 Wochen vor Saisonbeginn.

3.2 Pro gemeldete/n Spieler/in werden folgende Beiträge erhoben:
Je Erwachsene/r – 10,00 Euro
Je Jugendliche/r – 6,00 Euro

3.3 Die Beiträge werden ausschließlich für den Liga- und Pokalwettbewerb verwendet (Ligaverwaltungssoftware, Sachpreise, Versicherungen etc.).

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 bei Bedarf durch Belege nachgewiesen.

Mannschaftsmeldung online unter:

https://sdks-liga.de/mannschaftsmeldung

Bei Fragen und/oder Anregungen gibt es für Euch

folgende Ansprechpartner:

Jens Hildebrandt - Mobil: 0178 198 06 32 - E-Mail: jens@sdks-liga.de

Markus Meyer - Mobil: 0172 341 65 69 - E-Mail: markus@sdks-liga.de

Hans-Christian Möller - Mobil: 01525 177 19 94 - E-Mail: hansi@sdks-liga.de

Marcel Latendorf - Mobil: 0176 814 26 802 - E-Mail: marcel@sdks-liga.de

SDKS
STEELDART-LIGA
KREIS SEGEBERG

Regelwerk

Der Steeldart-Liga Kreis Segeberg SDKS

Stand: 07/2025

§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 (Liga) und **301 double in - double out (Pokal)**.

1.2.1 Eine Partie besteht aus maximal **51 geworfenen Pfeilen** je Spieler/in - Haben beide Spieler/innen 51 Pfeile geworfen ohne Entscheidung (Check out) wird das Leg durch **Ausbullen** entschieden. **Regeln siehe: 2.8 (Decider).**

1.3 In Liga-Spielen der **Ligen 1-3** werden immer **Best of 3** Legs gespielt - In Pokalspielen sind es immer **Best of 5 Legs**.

1.4 Pro Spieltag/Begegnung der **Ligen 1-3** werden **12 Einzel- und 4 Doppelpartien** ausgespielt, im **Pokal** sind es dagegen **8 Einzel– und 4 Doppelpartien**. Diese gilt es in jedem Fall zu Ende zu spielen (Ausnahme siehe 1.5 Pokal)

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. **Sollte es am Ende des Spieltages unentschieden nach Sätzen stehen, wird ein „Sudden-Death-Leg“ im „Teamgame“ im Modus 701 double in - double out ausgespielt. Das Teamgame (4 vs. 4) besteht aus den gesetzten Stammspieler/innen H1 bis H4 sowie G1 bis G4. Sollte widererwartend bereits ein/e Stammspieler/in nicht mehr anwesend sein, so darf ein/e Auswechselspieler/in als Ersatz herangezogen werden.**
ACHTUNG: Dieses gilt NUR, wenn eine/r der Stammspieler/innen nicht mehr anwesend ist!

1.6 Jede Mannschaft besteht pro Spieltag/Begegnung aus mindestens **4** jedoch maximal **8** Spieler/innen.

1.7 Die Highlights bestehend aus **Highscores** (133-180), **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 **Nach Ende des Spiels (Liga/Pokal) ist das Ergebnis vom Gast-Kapitän/von der Gast-Kapitänin in der 2K-Maske zu quittieren. Eine Unterschrift auf dem Spielberichtbogen entfällt somit.**

§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 angemessen 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 sein, 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 und wechselt im Ligabetrieb zur Halbzeit. Dann wird der Anwurf getauscht (Entfällt bei Pokalspielen).

2.7.1 Bei **Pokalspielen** wird **vor jeder Partie ausgebullt** wer das Leg anfängt. Ein Ausbullen des **Deciders** ist somit nicht notwendig.

2.8 Sollte es in **Ligaspielen** 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. **Treffer außerhalb des Bulls verbleiben im Board und es folgt eine echte Messung der Nähe zum Mittelpunkt, falls der Gegner ebenfalls das Bull verfehlt. Ein geworfener Pfeil beim Ausbullen muss stecken bleiben. Sollte es zu einem „Bouncer“ kommen, muss der Wurf wiederholt werden.**

2.8.1 Im Liga- sowie Pokalwettbewerb gilt die Regel: Jede/r gegen Jede/n – **Es dürfen sich keine Partien wiederholen (Sudden-Death-Leg ausgenommen).**

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 H8 sowie G1 bis G8. Der erste Wechsel kann ausschließlich nach den ersten 4 gespielten Partien erfolgen. H1 bis H4 sowie G1 bis G4 sind **Stammspieler**. Die **Stammspieler** können ausgewechselt werden, müssen nach dem Einwechseln jedoch wieder **zwingend** an ihre Position gebracht werden. Dies bedeutet auch, dass der eingewechselte Stammspieler erst wieder ausgewechselt werden kann, **nachdem dieser eine Partie auf seiner festgelegten Position bestritten hat!**
Beispiel:
H1 kann mit H5 ausgetauscht werden. Wird H1 wieder eingewechselt, so muss H1 auch wieder auf der ursprünglichen Position von H1 stehen und die nächste Partie bestreiten! Für H5 gilt dieses nicht, H5 kann nach dem Wechsel an eine beliebige Position getauscht werden, sofern sich keine Partie wiederholt.

2.8.3 Die **Heimmannschaft** trägt die Partien auf dem Spielberichtsbogen **zuerst** ein - 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.

2.9.1 Mannschaften, die 2 oder mehr Teams stellen haben die Möglichkeit, während der laufenden Saison, Spieler/innen nach oben oder unten zu wechseln. Von der Oberen in die Unteren **1 Spieler/in** und von den Unteren in die Oberen **2 Spieler/innen**. Dieses darf nur **EINMAL** je Saison ausgenutzt werden. Eine Sperre nach dem Wechsel erfolgt nicht. Wechsel sind der Ligaleitung rechtzeitig zu melden.

2.9.2 Spielerwechsel zwischen nicht zusammenhängenden Teams/Vereinen sind grundsätzlich möglich - Hierfür ist ein Transferfenster von ca. 3-4 Wochen in der Winterpause eingerichtet. Davor und danach ist ein Spielerwechsel nur im Härtefall möglich. Ein Wechsel wird dem zuständigen Liga-Obmann angezeigt.

2.9.3 Kleiderordnung: Es wird auf eine Kleiderordnung bzgl. Farbe oder Art der Kleidung verzichtet, jedoch ist zwingend darauf zu achten, dass festes Schuhwerk getragen werden muss! Das Spielen mit Latschen, „Adiletten“ oder gar Barfuß ist in jedem Fall und zu jedem Zeitpunkt nicht gestattet!

3.0 Spieltage werden zu Beginn der Saison unter anderem anhand der Meldebögen (Heimspieltag) terminiert. Vor einem Spieltag nehmen die Heimkapitäne/innen in einem angemessenem Zeitraum Kontakt mit den Kapitänen/innen der Gastmannschaft zwecks Absprachen (Uhrzeit/Treffen/Verschiebung) auf.

3.1 Sollte es dazu kommen, einen Spieltag verschieben zu müssen (Krankheit, Wetter etc.) wird dieses bitte **spätestens 2 Tage** (Höhere Gewalt ausgenommen) vor dem Spieltermin untereinander kommuniziert und anschließend der Ligaleitung mitgeteilt. **Sollte es wiederholt zu keiner Einigung kommen, entscheidet die Ligaleitung über einen Termin. Wird dieser von einer der Mannschaften nicht wahrgenommen, gilt das Spiel als verloren.**

3.1.1 Wenn eine Mannschaft nicht zu einem Ligaspiel antritt, gilt dieses Spiel als verloren und wird mit 16 verlorenen Sätzen gewertet.