



Regelwerk der Steeldart-Liga Kreis Segeberg Liga- & Pokalwettbewerb / Youth-League

Stand: Juni 2026

Inhaltsverzeichnis:

- §1 Allgemeines
- §2 Sport- & Wettkampfordnung
- §3 Spiel- & Wettkampfbregeln Ligawettbewerb
- §4 Spiel- & Wettkampfbregeln Pokalwettbewerb
- §5 Spieler/innenwechsel/Transfers
- §6 SDKS Youth League
- §7 Beitragsordnung

Ansprechpartner:

Hans Christian Möller

Markus Meyer

Sebastian Schmitz

Jens Hildebrandt

Zuständigkeit:

Liga 1
3K-Ligaverwaltung
Liga 2 & Pokal,
Spielermeldungen,
Rechnungen
Liga 3 & Pokal
Liga 4,
Finanzen & Kasse

E-Mail:

chrischi@sdks-liga.de

markus@sdks-liga.de

basti@sdks-liga.de

jens@sdks-liga.de

§1 Allgemeines

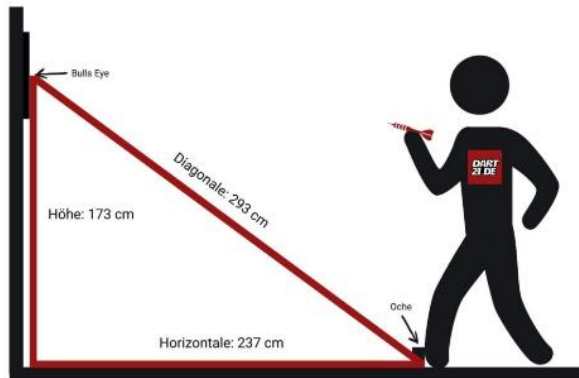
- 1.1 In der Steeldart-Liga Kreis Segeberg werden zwei Wettbewerbe angeboten – Der Ligawettbewerb mit Hin- & Rückrunde sowie der Pokalwettbewerb im K.O.-System.
- 1.2 Beim Liga- & Pokalwettbewerb werden folgende Modi gespielt:
Ligawettbewerb – **501 straight in / double out.**
Pokalwettbewerb – **301 double in / double out.**
- 1.3 In Ligaspielen der Ligen 1 bis 4 werden Best of 3 Legs gespielt.
- 1.4 Eine Partie bestreiten mindestens 4 Spieler/innen – maximal 8 Spieler/innen je Mannschaft. Sollte eine Mannschaft mit weniger als 4 Spieler/innen antreten, so werden die Spiele, die nicht laut Spielplan gespielt werden können, automatisch als Niederlage gewertet.
- 1.5 Eine Partie besteht aus maximal **42** geworfenen Pfeilen in **Liga 1**, **45** geworfenen Pfeilen in **Liga 2**, **48** geworfenen Pfeilen in **Liga 3** und **51** geworfenen Pfeilen in **Liga 4** je Spieler/in. Haben beide Spieler/innen die max. Anzahl an Pfeilen geworfen ohne Entscheidung (Check out) wird das betreffende Leg durch Ausbullen entschieden. Regeln siehe: **§2.3 Ausbullen allgemein.**
- 1.6 Die Highlights in den Ligen sind wie folgt festgelegt:
Highscores (**162-180 Punkte**), Highfinishes (**ab 101 Punkten**) & Shortlegs (**ab 24 Würfeln bis zum Check out abwärts**). **In Liga 1 gibt es eine Ausnahme mit Shortlegs ab 18 Würfeln abwärts. Dieses gilt auch für die Doppelpartien.**
- 1.7 Für o.g. Highlights werden in den Ligen Punkte vergeben. Anhand der resultierenden Einzelspieler/innen-Rangliste wird am Ende der Saison ermittelt, wer die Preise als bester Spieler, beste Dame & beste/r Jugendspieler/in erhält. In den Ligen 2 bis 4 werden ebenfalls die besten Spieler/innen am Ende der Saison prämiert.
- 1.8 Spielberichtsbögen werden in jedem Fall handschriftlich sowie digital in der Ligaverwaltungs-Software hinterlegt. Der Spielberichtsbogen in Papierform entfällt nur, wenn sich beide Kapitäne einig sind, dass es diesen nicht bedarf.

- 1.9 Nach dem Ende einer Partie (Liga & Pokal) ist das Ergebnis vom Gast-Kapitän/von der Gast-Kapitänin im **3K-Mannschaftsprofil** zu quittieren. Eine Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen entfällt somit.
- 1.10 Auf dem Spielberichtsbogen entfällt ab der Saison 2026/2027 die Kennzeichnung, welches Team den Anwurf hat. Das heißt: vor jeder Partie wird im Vorwege durch Ausbullen entschieden, wer das Match beginnt. Ein Ausbullen des Deciders entfällt somit. Mit dem Ausbullen beginnt immer die Heimmannschaft.
- 1.11 Ab der Saison 2026/2027 wird es 2 verschiedene Spielberichtsbögen geben. Für die Ligen 1 bis 3 wird sich mit 16 zu spielenden Partien nichts ändern, für die neue Liga 4 wurden 2 Doppelpartien aus dem Spielberichtsbogen entfernt. Somit verkürzt sich die Spieldauer auf 14 Partien.
- 1.12 In der Steeldart-Liga Kreis Segeberg legen wir insbesondere Wert auf gegenseitigen Respekt voreinander! Dieses spiegelt sich am Benehmen vor und neben dem Board wieder. Sollte es Spieler oder Spielerinnen geben, die sich nicht an die einfachsten Benimmregeln halten können oder gar bewusst auf diese verzichten, behält sich das SDKS-Orga-Team vor, diese Spieler/innen zu sperren.

§2 Sport- & Wettkampfordnung

- 2.1 Gemäß den internationalen Regeln darf das Gewicht eines Darts maximal 50 Gramm betragen, die maximale Länge 30,50 cm.
- 2.1.1 Die Dartboards sollten den internationalen sowie den nationalen Regeln (WDF/DDV) entsprechen, d.h. es müssen übliche Turnier-Bristle-Boards sein, die keine Beschädigungen oder deutliche Ermüdungserscheinungen aufweisen, die das Spiel beeinträchtigen können.
- 2.1.3 Seit April 2026 ist es möglich, das Autoscoring-System „SCOLIA“ mit einem bestehenden 3K-Account zu verknüpfen. Dies bedeutet, dass dieses System ab der Saison 2026/2027 in der SDKS erlaubt ist. Einen Caller/Schiedsrichter ersetzt dieses jedoch nicht – Ein abgestellter Spieler fungiert dennoch neben dem Board um etwaige Punkte zu korrigieren. Im Scolia-Frontend ist dann zwingend einzustellen, dass die geworfenen Punkte (Gesamt-Score) erst nach 3 geworfenen Pfeilen abgezogen werden und es dürfen keine Checkout-Wege angezeigt werden.
Sollte es in „naher“ Zukunft möglich sein, auch andere Autoscoring-Systeme mit einem 3K-Account zu verknüpfen, wird dieses in der SDKS berücksichtigt.

- 2.1.5 Die Höhe des Dartboards **muss** 173 cm vom ebenerdigen Boden bis zur Bullmitte betragen.
- 2.1.6 Die Entfernung der Abwurflinie (Oche) bis zur Boardoberfläche muss 237 cm betragen bzw. die Diagonale gemessen vom Bullseye zur Abwurflinie muss 293 cm betragen (siehe Schaubild).



*ALLE ABSTÄNDE GELTEN SOWOHL FÜR KLASSISCHES STEELDART & E-DARTS!

- 2.1.7 Die Abwurflinie (Oche) ist nach den Richtlinien mindestens 55 cm breit und maximal 4,5 cm 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) muss deutlich zu erkennen sein.
- 2.1.8 Die Dartboards sollten nach Möglichkeit mindestens 180 cm von Bullmitte zu Bullmitte auseinanderhängen. Der Abstand von Wand zu Bullmitte beträgt mindestens 100 cm, der Abstand hinter den Oches zum nächsten Hindernis (Tische, Stühle etc.) beträgt mindestens 150 cm und eine Deckenhöhe von mindestens 230 cm sollte gegeben sein.
- 2.1.9 Auf eine strikte Einhaltung der Maße wird verzichtet, diese sollten sich aber in einem angemessenen Rahmen (Abweichungen von maximal 10%), Bullmitte zum Boden & Abwurflinie ausgenommen, befinden.
- 2.1.0 Sind sich die aufeinandertreffenden Mannschaften im Vorwege über den Spielbetrieb bei abweichenden Maßen (Boardhöhe & Abstand der Abwurflinie ausgenommen) überein gekommen, so steht einem Spiel nichts im Wege. Beanstandungen sind **IMMER** im Vorwege zu klären.
- 2.2 Der Spielbeginn wird in den Ligen 1 bis 4 sowie im Pokal ausgebullt. Die Kennzeichnung auf dem Spielberichtsbogen, wer das Match beginnen darf entfällt somit ab der Saison 2026/2027! Auch hier gelten die Regeln zum Ausbullen – Siehe §2.3 Ausbullen allgemein. Da im Vorwege durch das Ausbullen entschieden wurde, wer die Partie beginnt, entfällt natürlich das Ausbullen im Decider.

2.3 Ausbullen allgemein (WDF):

Das Ausbullen entscheidet der Spieler/die Spielerin für sich, der/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 Person getauscht. Dieses geschieht fortlaufend bis zu einer Entscheidung. Beim Ausbullen sind Single- & Vollbull mit den regulären Punkten von 25- & 50 Punkten zu betrachten. Treffer außerhalb der Bull-Felder verbleiben im Board und es folgt eine echte Messung der Nähe zum Mittelpunkt durch den Caller, falls der Gegner ebenfalls das Bull verfehlt. Ein geworfener Pfeil beim Ausbullen muss im Board steckenbleiben. Sollte es zu einem „Bouncer“ kommen, muss der Wurf wiederholt werden. Ebenso wird wiederholt, wenn der Dartpfeil outside der Fläche mit zu vergebenden Punkten landet. Beim Ausbullen zählt die gesamte Fläche mit zu vergebenden Punkten (Alle Single-, Triple- sowie Doppelfelder)

2.4 Im Liga- sowie Pokalwettbewerb gilt die Regel: Jede/r gegen Jede/n – Es dürfen sich keine Partien sowohl im Einzel als auch im Doppel (Auch Paarungen) wiederholen (Sudden Death Leg ausgenommen).

2.5 **Ein- & Auswechseln von Spieler/innen:**

Jede Mannschaft hat die Möglichkeit Spieler/innen ein- & auszuwechseln. Jede/r Spieler/in hat im Spielberichtsbogen eine Kennung von H1 bis H8 sowie G1 bis G8. H1/G1 bis H4/G4 sind gesetzte Stammspieler. Diese Stammspieler bestreiten die ersten 4 Partien auf dem Spielberichtsbogen. Der erste Wechsel kann somit erst nach diesen 4 gespielten Partien erfolgen.

Stammspieler können ausgewechselt werden, müssen nach dem Einwechseln jedoch **zwingend** wieder an ihre vorgesehene Position gebracht werden. Dieses bedeutet auch, dass der eingewechselte Stammspieler erst wieder ausgewechselt werden kann, nachdem dieser wieder eine Partie auf seiner festgelegten Position bestritten hatte.

Wechselbeispiel:

H1 kann mit H5 getauscht 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 Auswechseln an einer beliebigen Position eingewechselt werden, sofern sich keine Partie wiederholen würde.

2.6 Die Heimmannschaft trägt die Partien auf dem Spielberichtsbogen zuerst ein – Der Spielberichtsbogen wird danach nicht durch z.B. umknicken unkenntlich gemacht, sodass die Gastmannschaft die Möglichkeit behält, etwaige Spiele anzupassen.

- 2.6.1 Eingetragen wird im Spielverlauf mindestens in Blöcken. Das heißt:
Die ersten 4 Einzel-Partien sind als ein Block zu verstehen, die beiden darauffolgenden Doppelpartien als ein Block usw.
- 2.7 Grundsätzlich ist der Caller einer jeden Partie gleichzeitig als Schiedsrichter anzusehen und dessen Anweisungen und Entscheidungen sind somit Folge zu leisten.
- 2.8 Da in der Steeldart-Liga Kreis Segeberg bewusst nicht alle Spielregeln bis ins kleinste Detail festgelegt sind, sollten sich alle Spieler/innen darüber im Klaren sein, dass Fairness und Einigungswillen zum Spiel gehören.
- 2.9 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. Ebenso ist darauf zu achten, dass etwaige Kleidung nicht anstößig oder verhetzend ist, da auch Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren an den Wettbewerben teilnehmen.
- 2.9.1 Spieltage werden zu Beginn einer Saison unter anderem anhand der Meldebögen (Heimspieltage) terminiert. Vor einem Spieltag nehmen die Heimkapitäne/Heimkapitäninnen in einem angemessenen Zeitraum Kontakt mit den Kapitänen/innen der Gastmannschaft zwecks Absprachen (Uhrzeit/Treffen/Verschiebung) auf.

§3 Spiel- & WettkampfregeIn Ligawettbewerb

- 3.1 In Ligaspielen der Ligen 1 bis 4 werden immer 501 /straight in / double out / Best of 3 Legs gespielt.
- 3.2 Für die Ligen 1 bis 3 gibt es einen Spielberichtsbogen, der insgesamt 16 Partien umfasst (4 Einzel, 2 Doppel, 4 Einzel, 2 Doppel, 4 Einzel). Für die Liga 4 wird dieser Spielberichtsbogen um 2 Doppelpartien verkürzt, somit sind es dann 14 Partien (4 Einzel, 1 Doppel, 4 Einzel, 1 Doppel, 4 Einzel).
- 3.3 Eine Partie bestreiten mindestens 4 Spieler/innen – maximal 8 Spieler/innen je Mannschaft. Sollte eine Mannschaft mit weniger als 4 Spieler/innen antreten, so werden die Spiele, die nicht laut Spielplan gespielt werden können, automatisch als Niederlage gewertet.

- 3.4 Eine Partie besteht aus maximal **42** geworfenen Pfeilen in **Liga 1**, **45** geworfenen Pfeilen in **Liga 2**, **48** geworfenen Pfeilen in **Liga 3** und **51** geworfenen Pfeilen in **Liga 4** je Spieler/in. Haben beide Spieler/innen die max. Anzahl an Pfeilen geworfen ohne Entscheidung (Check out) wird das betreffende Leg durch Ausbullen entschieden. Regeln siehe: **§2.3 Ausbullen allgemein.**
- 3.5 Die Highlights in den Ligen sind wie folgt festgelegt:
Highscores (121-180 Punkte), Highfinishes (ab 101 Punkten) & Shortlegs (ab 24 Würfeln bis zum Check out abwärts).
- 3.6 Für o.g. Highlights werden in den Ligen Punkte vergeben. Anhand der resultierenden Einzelspieler/innen-Rangliste wird am Ende der Saison ermittelt, wer die Preise als bester Spieler, beste Dame & beste/r Jugendspieler/in erhält.
- 3.7 In Ligaspielen erhält die Siegermannschaft 3 Punkte. Bei einem Unentschieden erhalten beide Mannschaften 1 Punkt
- 3.8 In den Ligatabellen entscheiden zunächst die erspielten Punkte. Bei Punktgleichheit entscheidet die Satz-Differenz, sollte diese ebenfalls identisch sein, entscheidet die Leg-Differenz. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass 2 oder mehrere Mannschaften o.g. Eventualitäten ebenfalls gleich haben, zählt der direkte Vergleich aus den gespielten Partien.
- 3.9 Saisonende: Die Mannschaft auf dem ersten Platz der Liga 1 ist Kreismeister. Die drittletzte Mannschaft aus Liga 1 qualifiziert sich für die Relegation, die beiden letzten Mannschaften aus Liga 1 steigen direkt ab. Die ersten beiden Plätze der Liga 2 steigen direkt auf, der dritte Platz qualifiziert sich für die Relegation. Der drittletzte Platz in Liga 2 qualifiziert sich für die Relegation, die beiden letzten Plätze steigen direkt ab. Dieses wiederholt sich selbsterklärend in den Ligen 3 & 4, jedoch gibt es in Liga 4 dann keine Abteiger und auch keine Relegation zum Abstieg. Etwaige Änderungen/Anpassungen obliegen der SDKS zum Saisonende.
- 3.9.1 Alle Ligaspiele müssen zum Saisonfinale absolviert sein, dieses gilt insbesondere für etwaige, zurückliegende Spielverlegungen.
Sollte es einer oder mehreren Mannschaften nicht gelingen bis Saisonende etwaige Nachholspiele zu absolvieren, werden diese Partien nicht in die Ligawertung aufgenommen bzw. mit Punkteabzug bestraft.
- 3.9.2 Spielverlegungen werden durch die Kapitäne/ die Kapitännen im gegenseitigen Einvernehmen rechtzeitig, spätestens jedoch 2 Tage vor dem Spiel (Höhere Gewalt ausgenommen) abgesprochen. Ein Nachholspiel wird idealerweise 2-3 Wochen nach der Verschiebung abgehalten. Die Verlegung wird im 3K-Account der jeweiligen Mannschaft im Bereich Teamliga veranlasst, durch den

gegnerischen Kapitän bzw. der gegnerischen Kapitänin quittiert. Danach gibt der jeweilige Ligaleiter die Änderung frei. Sollten sich beide Parteien wiederholt nicht über einen Nachholtermin einigen können, entscheidet der jeweilige Ligaleiter über einen Spieltermin. Wird ein ausgemachter Termin von einer Mannschaft nicht wahrgenommen oder zu spät um Verlegung gebeten, sodass ein Spiel am vereinbarten Tag nicht stattfinden kann, gilt das Spiel als verloren und wird mit 3 verlorenen Sätzen gewertet. Jede Mannschaft darf je Saison max. **3-mal** (Nach Abstimmung vom Kapitänabend am 12.06.2026 beschlossen) eine Spielverlegung beantragen. Alle Nachholspiele der Hinrunde sind bis zum Ende selbiger nachzuholen (Ausnahme: Härtere Gewalt wie z.B. Eisregen oder Schneefall in den Wintermonaten), dieses gilt auch für die Rückrunde. Sollten in Hin-/oder Rückrunde zu den festgelegten Terminen Spiele nicht nachgeholt worden sein, werden diese mit Punkteabzug der Mannschaft/en, sowie 3 verlorenen Sätzen bestraft.

§4 Spiel- & Wettkampffregeln Pokalwettbewerb

- 4.1 In Pokalspielen werden immer 301 / double in / double out / Best of 5 Legs gespielt.
- 4.2 Eine Partie bestreiten mindestens 4 Spieler/innen – maximal 8 Spieler/innen je Mannschaft. Sollte eine Mannschaft mit weniger als 4 Spieler/innen antreten, so werden die Spiele, die nicht laut Spielplan gespielt werden können, automatisch als Niederlage gewertet.
- 4.3 Im Pokalmodus werden auf dem Spielberichtsbogen folgende Partien bestritten: 4 Einzel, 2 Doppel, 4 Einzel, 2 Doppel – In Summe 12 Spiele.
- 4.4 Eine Partie besteht aus maximal **51** geworfenen Pfeilen je Spieler/in. Haben beide Spieler/innen 51 Pfeile geworfen ohne Entscheidung (Check out) wird das betreffende Leg durch Ausbullen entschieden. Regeln siehe: §2.3 Ausbullen allgemein.
- 4.5 Im Pokal wird durch vorheriges Ausbullen entschieden, wer diese Partie beginnt.
- 4.6 Sollte es in einem Spiel zu einem Decider kommen, wird dieser nicht ausgebullt.
- 4.7 Steht es nach einem Pokalspiel nach Sätzen unentschieden, so wird die Entscheidung durch ein Sudden Death Leg herbeigeholt. Dieses Leg wird als Team-Game gespielt. Team-Game bedeutet, dass mindestens alle gesetzten Spieler/innen (H/G1 bis H/G4 teilnehmen. Das Sudden Death Leg wird von 1001 bis zu einer Entscheidung heruntergespielt.

- 4.8 Sollte es einer Mannschaft vorzeitig gelingen das Spiel für sich zu entscheiden, darf das Spiel im gegenseitigen Einvernehmen vorzeitig beendet werden. Dieses gilt insbesondere bei den Final-4-Spielen, welche an einem festen Termin und festem Ort abgehalten werden.
- 4.9 Alle Pokalspiele müssen vor der anschließenden Pokalrunde absolviert sein, dieses gilt insbesondere für etwaige Spielverlegungen. Optimalerweise werden die Pokalspiele in den dafür vorgesehenen Kalenderwochen ausgetragen.
- 4.9.1 Spielverlegungen werden durch die Kapitäne/ die Kapitäninnen im gegenseitigen Einvernehmen rechtzeitig, spätestens jedoch 2 Tage vor dem Spiel (Höhere Gewalt ausgenommen) abgesprochen. Ein Nachholspiel wird idealerweise 2-3 Wochen nach der Verschiebung abgehalten. Die Verlegung wird im 3K-Account der jeweiligen Mannschaft im Bereich Teamliga veranlasst, durch den gegnerischen Kapitän bzw. der gegnerischen Kapitänin quittiert. Danach gibt der jeweilige Ligaleiter die Änderung frei. Sollten sich beide Parteien wiederholt nicht über einen Nachholtermin einigen können, entscheidet der jeweilige Ligaleiter über einen Spieltermin. Wird ein ausgemachter Termin (Regulärer oder nachgeholter Termin) von einer Mannschaft nicht wahrgenommen oder zu spät um Verlegung gebeten, sodass ein Spiel am vereinbarten Tag nicht stattfinden kann, gilt das Spiel als verloren und wird mit 3 verlorenen Sätzen gewertet.

§5 Spieler/innenwechsel/Transfers

- 5.1 Mannschaften, die 2 oder mehrere Teams stellen haben die Möglichkeit, während der laufenden Saison Spieler/innen nach oben oder unten zu wechseln. Von der oberen in die untere Mannschaft dürfen je Saison 1 Spieler/in – Von der unteren in die obere Mannschaft dürfen je Saison 2 Spieler/innen wechseln. Dieses darf nur **EINMAL** je Saison ausgenutzt werden. **Der/Die gewechselte Spieler/in muss dann bis zum Saisonende in der Mannschaft verweilen, es darf nicht wieder zurückgewechselt werden.** Eine Sperre nach dem Wechsel erfolgt nicht, Wechsel sind der jeweiligen Ligaleitung rechtzeitig mitzuteilen. **Die Saison ist laut Beschluss vom Kapitänsabend am 12.06.2026 mit dem letzten Spieltag zu Ende gespielt. Ein Wechsel darf demnach zur Relegation oder zum Pokal Final-4 nicht mehr vorgenommen werden.**
- 5.2 Spielerwechsel/Transfers zwischen nicht zusammenhängenden Teams/Vereinen sind grundsätzlich möglich, hierfür wird in jeder Saison ein Transferfenster von mindestens 4 Wochen nach der Hinrunde vorgesehen.

Ein Spieler/innen-Wechsel mitten in der Saison, egal ob Hin- oder Rückrunde ist nicht bzw. nur in absoluten Ausnahmefällen (§5.2.1) möglich. Als Beispiel: Spieler XYZ wechselt während der Rückrunde von Verein A zu Verein F und möchte dort auch die Rückrunde spielen, ist dieses erst wieder nach der gespielten Saison möglich. Außerdem sind Spieler/innen, die zwar regulär zu einem Team gewechselt sind, dieses Team aber noch Nachholspiele (Liga oder Pokal), die vor dem Wechsel hätten stattfinden sollen, für selbige gesperrt und dürfen nicht eingesetzt werden.

Sollte sich über diese Regelung hinweggesetzt werden, wird dieses mit einer Strafe geahndet.

- 5.2.1 Wechsel vor oder nach dem Transferfenster sind nur im Härtefall möglich. Härtefälle sind z.B. unüberwindbare Differenzen innerhalb eines Teams. Eine mögliche Sperre wird dann durch das SDKS-Organisations-Team je nach Fall diskutiert.
- 5.3 Sollte ein Spieler/eine Spielerin regulär wechseln, ist diese/r sofort spielberechtigt.
- 5.4 Für Spieler/innen-Wechsel innerhalb einer Saison werden keine zusätzlichen Meldegebühren erhoben.

§6 SDKS Youth League

- 6.1 Die SDKS Youth League wird als Ranglisten-Serie an wechselnden Standorten mit maximal 32 Teilnehmenden je Spieltag ausgetragen.
- 6.2 Gespielt wird nach dem Schweizer System, Best of 2 Legs, straight in & *double out. Unentschieden sind möglich. Bei U13-jährigen kann auf das double out verzichtet werden. (*Bei U13 kann auf das double out verzichtet werden).
- 6.3 Für jeden Sieg gibt es 4 Punkte, für jedes Unentschieden 2 Punkte & für jede Niederlage 1 Punkt.
- 6.4 Die besten 3 Kids aus U13 & U18 werden je Spieltag mit Medaillen & Urkunden belohnt – Ein Preisgeld wird nicht ausgeschüttet.

§7 Beitragsordnung

- 7.1 Jede Mannschaft muss sich vor einer Saison mit mindestens 4 Spieler/innen zum Liga/Pokalwettbewerb anmelden. Die Anmeldefrist beträgt in der Regel 6 Wochen vor Saisonbeginn, wird aber rechtzeitig in den Gruppen und Kontakten kommuniziert.

- 7.2 Pro gemeldeten Spieler/gemeldeter Spielerin werden folgende Beiträge erhoben:
Je Erwachsene/r – 10,00 Euro Meldegebühr je Saison.
Je Kind/Jugendliche/r – 6,00 Euro Meldegebühr je Saison.
- 7.3 Diese Beiträge werden ausschließlich für den Liga- sowie Pokalwettbewerb verwendet (Ligaverwaltungsgebühren, Sachpreise, Nutzungsgebühren etc.).
- 7.4 Es werden keine Gelder an die Initiatoren sowie der Spieler/innen der Steeldart-Liga Kreis Segeberg ausgeschüttet.
- 7.5 Preisgelder werden lediglich an den Liga-Abschluss-Turnieren an die besten Spieler/innen aus Haupt- sowie Trostrunde durch vorheriges Sammeln von Teilnahmegebühren ausgeschüttet.
- 7.6 Ein etwaiger Überschuss aus den Liga- & Pokalwettbewerben fließt ohne Umwege wieder zurück für die Folgesaison.
- 7.7 Alle Einnahmen sowie Ausgaben können nach Saisonende bei Bedarf durch Belege nachgewiesen werden.

Etwaige Änderungen während des Spielbetriebes obliegen ausschließlich des SDKS-Vorstands. Alle Teilnehmer werden daraufhin über Regeländerungen informiert.