

Regelwerk der Lübecker Steeldart-Liga

(LDL)

In der Fassung von August 2023

§ 1 Grundsätze

- 1.1 Die Lübecker Steeldart-Liga (LDL) versteht sich als Vereinigung von Lübecker Dartspielern, die innerhalb einer Spielsaison einen Lübecker Mannschaftsmeister ermitteln wollen.
- 1.2 Unter der Schirmherrschaft der LDL können weitere Wettbewerbe durchgeführt werden.
- 1.3 Daneben fördert die LDL den Dartsport allgemein.

§ 2 Spielregeln

- 2.1 Darts und Boards
 - 2.1.1 Gemäß den internationalen Regeln darf das Gewicht eines Darts maximal 50g betragen, die maximale Länge 30,5cm.
 - 2.1.2 Die Bestandteile sind Spitze, Dartkörper, Schaft und Flight, auch Flightschoner oder Schaftschoner.
 - 2.1.3 Die Boards müssen den Regeln des Deutschen Dart Verbandes (DDV) entsprechen, d.h. es müssen übliche Turnier- Bristle- Boards sein, die keine Beschädigungen oder Ermüdungserscheinungen aufweisen, die das Spiel beeinträchtigen können.
 - 2.1.4 Die Zahlen von 1 bis 20, zählen im äußeren Ring zweifach (Doppel), und im mittleren Ring dreifach (Triple).
 - 2.1.5 Die Höhe des Dartboards muß 1,73m vom ebenerdigen Boden bis zur Bullmitte betragen.
Siehe aber auch 2.1.10.
 - 2.1.6 Die Entfernung der Abwurflinie bis zur Boardoberfläche muss 2,37m betragen.
 - 2.1.7 Die Abwurflinie ist nach den Richtlinien 61cm lang und 3,8cm hoch. Auf die Einhaltung dieser Maße wird jedoch aus Sicherheitsgründen verzichtet, aber die Abwurflinie soll deutlich zu erkennen sein.
Die diagonale Entfernung von der Abwurflinie bis zur Oberfläche der Bullmitte muss 2,93m betragen
 - 2.1.8 Während eines Spiels ist es aus Sicherheits- und Fairnessgründen für den Mitspieler und Zuschauer nicht erlaubt, sich vor der Abwurflinie aufzuhalten.
 - 2.1.9 Die Beleuchtung soll 100 Watt Leuchtkraft in sinnvollen Abstand zum Board haben, d.h. nach Möglichkeit nicht mehr als 1,5m vom Board entfernt.
 - 2.1.10 Im Sinne der Inklusion wird Rollstuhlfahrer*innen das Werfen auf eine tiefer hängende Dartscheibe freigestellt. In Anlehnung an die WPD (World Para Dart), WDF (World Darts Federation) und DDV ist dieses Board 1,37m vom ebenerdigen Boden bis zur Bullmitte auszurichten.
Bei der Positionierung des Rollstuhls an der Abwurflinie ist bei Verwendung eines handelsüblichen selbstfahrenden Rollstuhls mit größeren Hinterrädern darauf zu achten, dass sich die Spitze, an der die Hinterräder den Boden berühren, hinter der Abwurflinie befinden. Wenn ein anderer Rollstuhltyp verwendet wird, muss die Positionierung an der Abwurflinie so erfolgen, dass sich der Torso hinter der Abwurflinie befindet. Die Füße dürfen nicht den Boden berühren.
Keine Mannschaft ist verpflichtet ein Paradart-Board aufzustellen. Paradart-Boards oder mobile Paradart-Anlagen sind vor der Saison abzunehmen, siehe 3.4.4.

2.2 Wurf

- 2.2.1 Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander von und aus der Hand des Spielers von der Abwurflinie aus geworfen werden. Wenn ein Spieler einen Dart von einer anderen Position als der Abwurflinie aus werfen möchte, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Abwurflinie befinden muss. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Spiel, Satz oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
- 2.2.2 Die Abwurflinie darf beim Wurf nicht be- oder übertreten werden.
- 2.2.3 Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
- 2.2.4 Abweichend von den DDV- Regeln dürfen Darts, die weder das Board noch die Wand erreicht haben, sondern dem Spieler beim Abwurf oder davor aus der Hand gefallen sind, noch einmal geworfen werden.
- 2.2.5 Aus Sicherheitsgründen ist es keinem Spieler gestattet, eine Wurfhaltung einzunehmen oder gar zu werfen, solange sich jemand im Wurfbereich befindet. Jeder Spieler hat darauf zu achten, dass andere durch seinen Wurf oder seine Wurfhaltung nicht gefährdet werden.

2.3 Punkte

- 2.3.1 Wer den Satz beginnt, und eventuell auch das dritte Spiel, entscheidet der Wurf auf die Mitte. Derjenige, der am dichtesten die Mitte erreicht hat, beginnt. Dabei zählt das ganze Board und auch die Wand. Prallt hierbei ein Dart ab oder fällt aus dem Board, so darf er noch einmal geworfen werden.
Die Heimmannschaft fängt mit dem Bullwurf an.
Pfeile im Single-Bull oder Bullseye werden gezogen, Pfeile außerhalb bleiben stecken.
Treffen beide das Single-Bull oder beide das Bullseye, wird das Ausbullen wiederholt.
Bei jeder Wiederholung des Ausbullens wechselt die Reihenfolge.
- 2.3.2 Gespielt wird von 501 Punkte auf exakt 0 Punkte. Jedes Spiel wird einfach begonnen und mit einem Doppel beendet.
- 2.3.3 Gewonnen hat, wer jeweils als erster mit einem Schluss- Wurf auf ein Doppel exakt 0 Punkte erreicht (Check, Gameshot).
Ein Leg dauert maximal 20 Runden. Sollte dann noch kein Spieler gecheckt haben, wird das Leg durch Ausbullen entschieden. Es beginnt derjenige, der auch das betroffene Leg begonnen hat. Darüber hinaus gelten die Regeln gemäß 2.3.1.
Diese Distanz gilt für alle Ligen.
- 2.3.4 Wirft ein Spieler mehr als er Rest hat, so behält er die Punktzahl, die er vor diesem Wurf hatte.
- 2.3.5 Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel schon getroffen hat, irrtümlich noch einen Dart nach, zählt dieser zu viel geworfene Dart nicht, wenn der Spieler durch den zuvor geworfenen Dart das Spiel schon beendet hat. Kann aber nicht eindeutig festgestellt werden, welcher Dart in welcher Reihenfolge geworfen wurde, gilt die Bust- Regel.
- 2.3.6 Ein geworfener Dart zählt nur dann, wenn der Dart mit der Spitze innerhalb des äußeren Drahtes im Board so lange steckt, oder die Spitze die Boardoberfläche berührt, bis der Spieler ihn herauszieht.
- 2.3.7 Die Punktzahl wird von der Seite des Segmentdrahtes aus gewertet, von welcher die Spitze in die Boardoberfläche eindringt.
- 2.3.8 Die Darts dürfen erst dann aus dem Board gezogen werden, wenn der Schiedsrichter den Score ausgerufen und / oder registriert hat. Nach dem Entfernen der Darts aus dem Board sind Proteste zum erreichten Score nicht mehr zulässig.
- 2.3.9 Die Spieler haben zu kontrollieren, ob ihre jeweiligen Punktzahlen und Würfe, und die des Gegenspielers, richtig notiert worden sind. Das hat jeweils vor dem nächsten Wurf zu geschehen.
Beispiel 1: Spieler A stellt nach seinem Wurf einen Rechenfehler fest, lässt Spieler B zu Ende werfen und sagt vor seinem nächsten Wurf beim Schreiber Bescheid.
Beispiel 2: Spieler A stellt vor seinem Wurf einen Rechenfehler bei Spieler B fest, dann sagt er vor dem nächsten Wurf von Spieler B beim Schreiber Bescheid.

- 2.3.10 Der Spielstand muss deutlich sichtbar für die Spieler auf einer Tafel, Tablet, PC oder einem übersichtlichen Schreibblock notiert sein. Der Schreiber soll sich dabei neutral verhalten, auf Wunsch Restpunktzahlen ansagen aber keine weiteren Hinweise und Wurfhilfen geben.
- 2.3.11 Proteste müssen sofort vorgebracht werden. Spätere Änderungen können nur mit dem Einverständnis mit dem Gegenspieler vorgenommen werden.
- 2.3.12 Da in der LDL bewusst ohne Schiedsrichter, und auch nicht alle Spielregeln bis ins kleinste Detail festgelegt worden sind, sollten sich alle Spieler darüber im Klaren sein, dass Fairness und Einigungswillen zum Spiel gehören.
- 2.3.13 Gezieltes Stören der Spieler während der Würfe ist unsportlich und daher nicht erlaubt, siehe aber 3.4.3
- 2.3.14 Mit Ausnahme des werfenden Spielers haben alle Personen im Spielbereich ihre Bewegungen auf ein Minimum zu reduzieren und jede unnötige Bewegung während des Wurfes eines Spielers zu unterlassen. Das Gesicht soll zum Board gerichtet sein, der Blickkontakt mit dem Spieler ist zu vermeiden.
Während des Wurfes darf der Punktestand eines Spielers nicht geändert werden, wenn der Wurf bereits begonnen hat.
Der Schreiber hat dafür zu sorgen, dass Spielergebnisse und alle erzielten Highlights im Spielbericht eingetragen sind.

§ 3 Spielbetrieb

3.1 Spielmodus und Mannschaftsstärke

3.1.1 In jeder Begegnung (Match) wird nach dem aktuellen, in der Delegiertenversammlung abgestimmten Spielplan gespielt. Doppel werden grundsätzlich zu zweit gespielt.

3.1.2 Liga 1:

Es werden 12 Einzel und 6 Doppel gespielt. Es wird in 3 Blöcken gespielt, jeder Block wird als „Halbzeit“ bezeichnet. Jeder Spieler einer Mannschaft darf pro Halbzeit maximal 1 Einzel und 1 Doppel bestreiten, insgesamt somit maximal 3 Einzel und 3 Doppel. Die Spieler müssen spielberechtigt im Sinne dieses Regelwerks sein.

In der 1. Liga wird Best of 3 gespielt.

Liga 2 und 3:

Es werden 8 Einzel und 4 Doppel gespielt. Es wird in 2 Blöcken gespielt, jeder Block wird als „Halbzeit“ bezeichnet. Jeder Spieler einer Mannschaft darf pro Halbzeit maximal 1 Einzel und 1 Doppel bestreiten, insgesamt somit maximal 2 Einzel und 2 Doppel. Die Spieler müssen spielberechtigt im Sinne dieses Regelwerks sein.

In der 2. und 3. Liga wird Best of 3 gespielt.

3.1.3 Pokalrunde:

Es werden 8 gesetzte Einzel und 2 gesetzte Doppel gespielt, hinzu kommt 1 Surprise- Doppel, was im Falle eines Unentschiedens nach Ende der 2. Halbzeit des Pokalspiels unter den in der 2. Halbzeit aufgestellten Spielern der jeweiligen Mannschaften ausgelost wird.

Jeder Spieler einer Mannschaft darf pro Halbzeit maximal 1 gesetztes Einzel und 1 gesetztes Doppel bestreiten, plus gegebenenfalls das Surprise-Doppel. Insgesamt jedoch maximal 2 gesetzte Einzel und 1 gesetztes Doppel, plus gegebenenfalls das Surprise-Doppel.

Die Spieler müssen spielberechtigt im Sinne dieses Regelwerks sein.

In der Pokalrunde wird Best of 5 gespielt.

3.1.4 Eine Mannschaft tritt mit mindestens 4 Spielern an

3.1.5 - entfallen -

3.1.6 Fallen ein oder mehrere Spieler während des Punktspiels wegen Verletzung oder Krankheit (nicht durch Alkohol) aus, so können aus den anwesenden eigenen Spielern die ausgefallenen Spieler ersetzt werden; aber auch 3.1.3 beachten.

3.1.7 – entfallen -

3.1.8 Die Mannschaften müssen spätestens eine halbe Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Spielort sein, es sei denn, die Mannschaftskapitäne einigen sich anders.

3.1.9 Über die Durchführung von Nebenwettbewerben entscheidet die Delegiertenversammlung oder die Kapitänsversammlung. Eine Teilnahme an Nebenwettbewerben ist keine Pflicht.

3.1.10 Melden sich zu einer Spielsaison so viele Mannschaften an, dass aus zeitlichen Gründen nicht in einer Gruppe gegeneinander mit Hin- und Rückrunde gespielt werden kann, entscheidet die Delegiertenversammlung über eine zahlenmäßig möglichst gleiche Aufteilung in zwei oder mehr Ligen, in der mit Hin- und Rückrunde gespielt wird, oder Sie entscheidet sich für eine oder mehr Ligen in denen ohne Rückrunde gespielt wird. Am Anfang einer Aufteilung kommen die ersten aus der vorangegangenen Spielsaison in die erste Liga, der Rest in die nächst untere, und neue Mannschaften immer in die unterste Liga. Zur nächsten Saison steigen dann die beiden Ersten (oder die drei Ersten) jeder Liga in die jeweils höhere Liga auf, die beiden Letzten (oder drei Letzten) einer höheren Liga steigen in die jeweils nächste tiefere Liga ab. Genaueres entscheidet die Delegiertenversammlung am Anfang der Spielsaison.

3.2 Spielprotokoll

- 3.2.1 Vor Spielbeginn und Kenntnis der gegnerischen Aufstellung hat jede Mannschaft die erste Spieleraufstellung schriftlich durchzuführen, nach dem ersten Block die zweite, **gegebenenfalls nach dem zweiten Block die dritte.**
- 3.2.2 Die Spielbegegnungen sind in einem Spielprotokoll einzutragen: Datum, Namen der Spieler und Spielpaarungen, die Ergebnisse nach Sätzen und Punkten, das Gesamtergebnis, **Highfinish,** Highscore und Shortlegs.
Vordrucke mit genauen Angaben sind beim Ligaobmann erhältlich.
- 3.2.3 Die beiden Mannschaftskapitäne haben sich von der Richtigkeit der Eintragungen zu überzeugen und dann das Protokoll zu unterschreiben. Spätere Änderungen sind nur in beiderseitigem Einverständnis möglich.
- 3.2.4 Die Heimmannschaft schickt das Protokoll bei regulär gesetzten Spielen innerhalb von 3 Tagen an den Ligaobmann und Webmaster per E-Mail, bei verlegten Spielen muss das Protokoll am nächsten Tag beim Ligaobmann und Webmaster vorliegen.
Das Ergebnis muss vom Heimteam innerhalb 3 Tagen im Liga-Manager eingetragen werden, inklusive Bestleistungen, **bei verlegten Spielen 3 Tage nach dem neuen Termin.**
- 3.2.5 Sollte die in 3.2.4 genannten Fristen nicht eingehalten werden, greifen die Sanktionen gemäß §7.9.
- 3.2.6 Dem Captain der Gastmannschaft obliegt die Prüfungspflicht. Hierfür hat dieser 3 weitere Tage Zeit. Nach Ablauf dieser 6 Tage ist ein Einspruch wegen falscher Eingabe der Ergebnisse unzulässig.**
Sollte das Ergebnis zu spät eingetragen worden sein, ist der Gastkapitän durch den Sportwart zu informieren, sobald das Ergebnis eingetragen wurde. Die 3 Tage Frist für den Gastkapitän laufen ab diesem Zeitpunkt.

3.3 Spieltermine

- 3.3.1 Jede Mannschaft benennt zu Spielsaisonbeginn einen festen Heimspieltag ihrer Wahl.
Möglich sind feste Heimspieltage von Montag bis Donnerstag.
Danach wird vom Ligaobmann ein fester Spielplan erstellt, dessen Termine bindend sind.
- 3.3.2 Die Umlegung des ursprünglich festgelegten Termins kann nur von den Teamcaptains der betroffenen Spielpaarung beim Sportwart/Ligaobmann beantragt werden und bedürfen der Zustimmung beider Mannschaften, sowie des Sportwarts/Ligaobmannes.**
Die Spielverlegung muss sofort nach Vereinbarung der Teamcaptains unter Angabe des neuen Spieltages und der Anwurfzeit spätestens 24 Stunden vor dem ursprünglichen Spieltermin beim Sportwart angemeldet werden. Die Verlegung kann auf einen früheren oder auch späteren Termin erfolgen, muss aber innerhalb der Saison liegen. Können sich die **Teamcaptains nicht auf einen Alternativspieltag einigen so ist der ursprüngliche, im Spielplan angegebene Spieltag bindend.**
Kommt keine Verlegung zu Stande, gilt 3.3.4 und 7.9.3.
- 3.3.3 Spielbeginn ist grundsätzlich um 20 Uhr, kann aber auch in gegenseitigem Einverständnis vor- oder nachverlegt werden. In der 1. Liga kann von der Heimmannschaft aufgrund der längeren Distanz **(3 Blöcke)** ein Spielbeginn zwischen 19 Uhr und 20 Uhr festgelegt werden.
- 3.3.4 Tritt eine Mannschaft zu einem Ligaspiel nicht an, hat Sie das Spiel in voller Höhe verloren. Außerdem ist, wenn eine Mannschaft ihren Nichtantritt nicht bis zum festgesetzten Spielbeginn angekündigt hat, innerhalb von 14 Tagen (ab Spieltag) ein Strafgeld von 5,-- € pro gemeldeten Spieler und eine Begründung an den Ligaobmann zu schicken. Bei nicht Einhaltung dieser Frist kann eine Mannschaft für den Rest der Saison gesperrt werden. Die nicht angetretene Mannschaft kann beim Ligaobmann einen neuen Spieltermin beantragen, wenn höhere Gewalt der Grund für den Nichtantritt war, siehe aber auch 5.2.3. und 7.9.
- 3.3.5 Wird eine Mannschaft gesperrt, oder stellt sie den Spielbetreiber ein, werden alle Ergebnisse dieser Mannschaft gestrichen.

3.4 Spielort

- 3.4.1 Jede Mannschaft muss für einen geeigneten Spielort mit 2 Boards sorgen.
- 3.4.2 Den Spielern muss so viel Platz eingeräumt werden, dass Sie ihre Würfe ungehindert durchführen können.
- 3.4.3 Da die Ligaspiele und Nebenwettbewerbe überwiegend in Gaststätten durchgeführt werden, muss mit ortsüblicher und für die jeweilige Gaststätte normale Geräuschkulisse (Musik, Gespräche, usw.) hingenommen werden, siehe aber 2.3.13 und 3.4.4.
- 3.4.4 Der Ligaobmann unternimmt bei Saisonbeginn eine Ortsbegehung neuer Spielorte und prüft, ob sie für den Spielbetrieb geeignet sind. Auf Antrag können auch bereits bestehende Spielorte überprüft werden. Aus zeitlichen / organisatorischen Gründen kann eine vom Ligaobmann bestimmte Person die Abnahme im Auftrag der LDL durchführen.
- 3.4.5 Die Spieler müssen die Möglichkeit haben, an den Spielorten Getränke zu kaufen. Wenn das nicht möglich ist, muss die Heimmannschaft rechtzeitig darauf hinweisen, damit die Spieler sich etwas mitbringen können.

§ 4 Meldungen für die LDL

4.1 Mannschafts- und Spielermeldung

- 4.1.1 Jede Mannschaft, die in der LDL spielen möchte, muss sich bis zu einem auf der DV am Saisonbeginn festgelegten Termin unter Nennung ihres Mannschaftsnamen, der Namen und Spitznamen ihrer Spieler, eines ausgewählten Heimspieltages, Angabe des Spielorts und einer Kontaktadresse beim Ligaobmann schriftlich anmelden. Vordrucke gibt es beim Ligaobmann.
- 4.1.2 Auswärtige Mannschaften im Umkreis von 50 km um Lübeck herum können sich **ohne weiteres anmelden und zur DV kommen**, andere müssen einen Antrag auf Zulassung stellen und die DV entscheidet darüber.
Der Antrag auf Zulassung für die folgende Saison kann aus organisatorischen Gründen auch bereits auf der KV gestellt werden. Die KV entscheidet dann darüber. Referenzpunkt für den Radius (Luftlinie) ist das Holstentor, Lübeck.
- 4.1.3 Zu Saisonbeginn muss jede Mannschaft mindestens 6 Spieler /innen anmelden.
- 4.1.4 Hat sich eine Mannschaft geteilt, so hat die einfache Mehrheit der Spieler, die in der letzten Saison unter diesem Namen mindestens eine halbe Saison bei der LDL gemeldet waren, das Recht auf den Mannschaftsnamen. Bei Unklarheiten entscheidet die DV.
- 4.1.5 Während der Spielsaison sind Nachmeldungen für eine gemeldete Mannschaft möglich. Nachmeldungen können nur vom jeweiligen Mannschaftskapitän oder dessen Stellvertreter schriftlich vorgenommen werden. Als Nachmeldung gilt ein neuer Spieler, der in der laufenden Saison noch kein Spiel bestritten hat. Der Spieler ist ab Meldetermin für 3 Tage gesperrt. Die Nachmeldegebühr ist genauso hoch wie das Startgeld pro Spieler/in und ist sofort fällig siehe auch 6.1.1.

4.2 Mannschaftswechsel

- 4.2.1 Wechselt ein Spieler während der Saison zu einer anderen Mannschaft, ist er ab Ummeldetag 4 Wochen gesperrt. Eine Ummeldegebühr von 3,--€ ist bei Ummeldung sofort fällig. Die vorherige Mannschaft des betreffenden Spielers wird vom Ligaobmann über den Wechsel informiert.
Ist ein Spieler bei der Ummeldung bereits von seiner ehemaligen Mannschaft abgemeldet, gelten die 4 Wochen Sperre rückwirkend ab Abmeldedatum.

4.3 Mannschaftsauflösung

- 4.3.1 Löst sich eine Mannschaft während der Spielsaison auf, oder wird sie gesperrt, werden ohne Rücksicht auf den Zeitpunkt alle Ergebnisse dieser Mannschaft ersatzlos gestrichen.
- 4.3.2 Scheidet eine Mannschaft ohne Angabe von vernünftigen Gründen aus, können sämtliche oder einzelne Mitglieder, und auch der Mannschaftsname dieser Mannschaft wegen Ligaschädigung für die folgende Saison gesperrt werden.

4.4 Mannschaftsteilung

- 4.4.1 Teilt sich eine Mannschaft während der Spielsaison, so ist der größere Teil die einfache Mehrheit der Mannschaft, weiterhin spielberechtigt.

§ 5 Organe der LDL

5.1 Delegiertenversammlung

- 5.1.1 Die Delegiertenversammlung (DV) ist das oberste Beschlussfassungsorgan der LDL. Sie tagt üblicherweise jährlich zu Beginn einer neuen Spielsaison.
- 5.1.2 Die DV setzt sich aus **einem Vertreter** aller in der LDL gemeldeten Mannschaften zusammen. Zu Beginn einer Saison sind das die Mannschaften, welche in der vorherigen Saison gespielt haben, aktuell zur neuen Saison gemeldete Mannschaften oder neue Mannschaften, die zu mindestens 50% aus Spielern bestehen, die letzte Saison gemeldet waren.
- 5.1.3 Nur die DV kann das Regelwerk ändern, und auch das nur mit der absoluten Mehrheit der Delegierten aller gemeldeten Mannschaften. **Ausnahme bildet 5.1.12.**
- 5.1.4 Die DV wird am Anfang jeder Spielsaison vom Ligaobmann einberufen. Dieser Termin muss allen Mannschaften mindestens 14 Tage vor der Sitzung schriftlich bekannt gegeben werden.
- 5.1.5 Die DV kann auch während einer Spielsaison auf schriftlichen Antrag mindestens der Hälfte aller gemeldeten Mannschaften oder durch den Ligaobmann einberufen werden. Sonst ist normalerweise während einer Spielsaison die Kapitänsversammlung zuständig.
- 5.1.6 Die DV wählt den Ligaobmann & Stellvertreter, Sportwart & Stellvertreter, Kassenwart und Webmaster.
- 5.1.7 Die DV setzt die Starttermine für die beginnende Spielsaison fest, siehe aber auch 5.3.5.
- 5.1.8 Die DV ist ohne Rücksicht auf die Anzahl der anwesenden Delegierten beschlussfähig, wenn die Sitzung ordnungsgemäß einberufen wurde. Sie entscheidet mit einfacher Mehrheit der Anwesenden; bei Regelwerksänderungen siehe aber 5.1.3. **und 5.1.12.**
- 5.1.9 Die DV ist eine Pflichtversammlung für **einen Delegierten** pro Mannschaft, für das unentschuldigte Fehlen bei der DV wird ein Strafgeld in Höhe von € 10,-- pro Delegierten erhoben. Die Zahlung muss innerhalb der nächsten 4 Wochen ab DV- Termin bezahlt werden. Abmeldungen sind nur beim Ligaobmann persönlich zugelassen und werden dann auf dieser DV bekannt gegeben.
- 5.1.10 Alle Sitzungen sind grundsätzlich öffentlich und Protokollpflichtig.
- 5.1.11 Neue Mannschaften haben für alle Punkte der Tagesordnung Stimmrecht (Wahlen, Änderung im Regelwerk, etc.), außer für die Entlastungen der Ämter aus der Vorsaison
- 5.1.12 Der Ligamodus (Spielprotokoll) kann ligaintern mit einfacher Mehrheit der anwesenden Delegierten aus der betroffenen Liga geändert werden.**

5.2 Kapitänsversammlung

- 5.2.1 Die Kapitänsversammlung (KV) ist das zweithöchste Organ der LDL, und ist während der Spielsaison für alle Fragen und Probleme zuständig, außer für Regelwerksänderungen.
- 5.2.2 Die KV setzt sich aus jeweils einem Mannschaftskapitän aller in der LDL gemeldeten Mannschaften zusammen.
- 5.2.3 Die KV soll den Ligaobmann in seiner Arbeit unterstützen, insbesondere bei der Lösung von schwierigen Streitfällen oder Problemen, bei denen der Ligaobmann wegen weitreichender Folgen nicht allein entscheiden kann oder möchte. Aber sie ist auch zuständig, falls sich die Mannschaften mit einer Entscheidung des Ligaobmanns nicht abfinden wollen. Die Entscheidung der KV ist dann bindend.
- 5.2.4 Die KV setzt die Anmelde- und Zahlungstermine für die folgende Spielsaison fest.
- 5.2.5 Die KV kann auf schriftlichen Antrag von mindestens der Hälfte der Mannschaftskapitäne oder durch den Ligaobmann einberufen werden. Es muss eine Frist von mindestens 8 Tagen eingehalten werden, es sei denn zwei Drittel der Mannschaftskapitäne sind mit einer kurzfristig einberufenen KV einverstanden.
- 5.2.6 Die KV ist ohne Rücksicht auf die Anzahl der anwesenden Mannschaftskapitäne beschlussfähig, wenn die Sitzung ordnungsgemäß einberufen wurde. Sie beschließt mit einfacher Mehrheit.

- 5.2.7 Die KV ist eine Pflichtversammlung für den Mannschaftskapitän oder dessen Stellvertreter. Abmeldungen für die KV sind nur beim Ligaobmann persönlich zugelassen. Für das unentschuldigte Fehlen bei der KV wird ein Strafgeld von € 10,-- erhoben, das innerhalb von 4 Wochen, ab KV- Termin zu zahlen ist.
- 5.2.8 Alle Sitzungen sind grundsätzlich öffentlich und Protokollpflichtig.
- 5.3 Der Ligaobmann
- 5.3.1 Der Ligaobmann wird jährlich zum Saisonbeginn von der DV mit einfacher Mehrheit der anwesenden Delegierten gewählt und kann auch wieder gewählt werden. Falls der Ligaobmann vorzeitig ausscheidet, oder aus besonderen Gründen ersetzt werden sollte, tritt der Stellvertretende Ligaobmann an seine Stelle, bis eine DV oder KV einen neuen Ligaobmann gewählt hat.
- 5.3.2 Der Ligaobmann kann auch gleichzeitig Delegierter oder Mannschaftskapitän seiner Mannschaft sein.
- 5.3.3 Der Ligaobmann ist mit dem Zeitpunkt seiner jährlichen Wahl bis zum Zeitpunkt einer neuen Wahl zuständig.
- 5.3.4 Der Ligaobmann leitet und organisiert den Spielbetrieb der LDL und vertritt die LDL gegenüber Dritten. Der Ligaobmann kann die von der DV angesetzten Anmelde-, Zahlungs- und Starttermine aus organisatorischen Gründen zumutbar verschieben.
- 5.3.5 Der Ligaobmann ist verpflichtet, unparteiisch allen Mitgliedern in der LDL zu ihrem Recht zu verhelfen.
- 5.4 Der Sportwart
- 5.4.1 Der Sportwart ist der erste Ansprechpartner für Spielverlegung und stimmt diesen, notfalls mit Rücksprache des Ligaobmanns, zu/ lehnt ab.
- 5.4.2 Der Sportwart überprüft die korrekte und vollständige Eingabe der Ergebnisse in den Liga-Manager.
- 5.4.3 Der Sportwart ist verantwortlich für die Annahme etwaiger Proteste und leitet diese, mit dementsprechenden Stellungnahmen der Mannschaften, an den Ligaobmann weiter. Die Entscheidungen über Proteste/Sperren/Bußgelder obliegt dem Ligaobmann (siehe §7).
- 5.4.4 Der Sportwart kann auch gleichzeitig Delegierter oder Mannschaftskapitän seiner Mannschaft sein.
- 5.4.5 Der Sportwart ist mit dem Zeitpunkt seiner jährlichen Wahl bis zum Zeitpunkt einer neuen Wahl zuständig.
- 5.4.6 Der Sportwart ist verpflichtet, unparteiisch allen Mitgliedern in der LDL zu ihrem Recht zu verhelfen.

§ 6 Finanzierung der LDL

6.1 Melde- und Startgebühren

- 6.1.1 Jede Mannschaft zahlt bei der Anmeldung zum Saisonbeginn der LDL pro gemeldete/n Spieler/in (Bei Minimummeldung von 6 Spielern) einen jährlichen Beitrag in die Kasse der LDL ein. Die Höhe des Beitrags wird auf der ersten Delegiertenversammlung festgelegt. Dieser Beitrag ist bis zu einem von der DV bestimmten Termin zu zahlen
- 6.1.2 Die DV oder die KV können, wenn es nötig sein sollte, während der Saison zusätzlich zu den jährlichen Beiträgen noch Nachzahlungen beschließen, die aber maximal halb so hoch sein dürfen, wie die Summe der Beitrags- und Startgelder.
- 6.1.3 Für Nebenwettbewerbe kann die DV oder KV zusätzliche Startgebühren erheben.

6.2 Spendengelder

- 6.2.1 Der Kassenwart der LDL kann Spendengelder für die Kasse der LDL annehmen, wenn das die LDL und ihre Mitglieder zu Nichts verpflichtet.

6.3 Verwaltung der Gelder

- 6.3.1 -
- 6.3.2 Die ordnungsgemäße Aufbewahrung der LDL- Gelder wird in unregelmäßigen Abständen von zwei, von der DV ernannten Kassenprüfern, überprüft.
- 6.3.3 Auf der jährlichen DV legt dann der Kassenwart einen Kassenabschlussbericht der vorherigen Saison vor.
- 6.3.4 Treten bei der Kassen- und Kontoführung Unstimmigkeiten auf, ist der Kassenwart dafür gegenüber der LDL voll verantwortlich, es sei denn, ein Mitverschulden anderer wird festgestellt.

§ 7 Sanktionen

- 7.1 Verhält sich ein Spieler während der Saison unsportlich, so kann das beim Sportwart vorgebracht werden. Der Sportwart kann dann eine Verwarnung oder eine vorläufige Spielsperre gegen den Spieler aussprechen.
- 7.2 Wirft ein Spieler mit den Darts in gefährlicher Weise oder so unkontrolliert, dass er andere gefährdet, so ist der Sportwart zu informieren.
Der Sportwart kann dann eine Verwarnung oder eine vorläufige Spielsperre gegen den Spieler aussprechen.
- 7.3 Der Sportwart ist für die Kontrolle des Spielbetriebes zuständig und greift ein, wenn gegen das Regelwerk verstoßen wird.
- 7.4 Schädigt ein Mitglied das Ansehen der LDL gegenüber Dritten, kann der Sportwart ebenfalls eine Verwarnung oder eine vorläufige Spielsperre verhängen.
- 7.5 Die endgültige Feststellung einer Spielsperre oder einer anderen Sanktion trifft, wenn von den Betroffenen ein schriftlicher Antrag gestellt wird, während der Saison die KV und sonst die DV.
- 7.6 Stellt sich heraus, dass ein Spieler für eine Mannschaft gespielt hat, ohne spielberechtigt zu sein, hat er diese Spiele nachträglich 0:1 / 0:2 verloren, auch die Doppel.
Die übrigen Spiele werden davon normalerweise nicht berührt aber in üblen Ausnahmefällen können auch weitere Sanktionen verhängt werden.
- 7.7 Beschwerden oder Anträge sind grundsätzlich schriftlich an den Ligaobmann einzureichen.
- 7.8 Der Ligaobmann ist gemäß 7.1-7.4 ebenso berechtigt, Verwarnungen, Sperren oder Strafen auszusprechen
- 7.9 Sanktionskatalog:
- 7.9.1 Frist für Eingabe im Liga-Manager versäumt:
 15,- €
- 7.9.2 Frist für Einreichung Spielprotokoll per Mail versäumt:
 10,- €
- 7.9.3 Nichtantritt zum Spiel:
 Spiel wird in voller Höhe verloren
- 7.9.4 Nichtantritt zum Spiel, unangekündigt:
 Spiel wird in voller Höhe verloren + 5,-€ Strafe pro gemeldeten Spieler

§ 8 Sonstiges

- 8.1 Die männliche Bezeichnung für Spieler und Funktionsträger gelten natürlich sinngemäß auch für weibliche Mitglieder
- 8.2 Gültigkeit hat immer die neuste Fassung des Regelwerks. Wird das Regelwerk in einem oder mehreren Punkten von der DV geändert, muss das Regelwerk in der aktuellen Fassung neu geschrieben und an die Mannschaften verteilt werden.
- 8.3 Sonstige Vereinbarungen und nähere Ausführungen werden in einem Versammlungsprotokoll festgehalten. Kapitäns- und Delegiertenversammlungen sind Protokollpflichtig.
- 8.4 Jede Mannschaft bekommt umgehend eine Kopie der neusten Fassung des Regelwerks, und auch vom Versammlungsprotokoll.
- 8.5 Es gibt für den Liga- und Pokalersten einen Wanderpokal der nach dreimaligem aufeinanderfolgendem Gewinn oder fünfmaligen Gesamtgewinn in den Besitz dieser Mannschaft übergeht. Beginn August 2013.
- 8.6 Unter außergewöhnlichen Umständen - beispielsweise während einer Pandemie o.ä. - kann der Ligaobmann und sein Stellvertreter Maßnahmen ergreifen, die vom Regelwerk abweichen. Diese können zum Beispiel sein:
- Entfall der KV, Durchführung KV online, Abstimmungen digital
- Durchführung DV online, Abstimmungen digital, Reduzierung der stimmberechtigten Delegierten
- Pausieren der Saison, Abbruch der Saison, Neustart der Saison
Auch andere Maßnahmen sind möglich.
Alle Maßnahmen müssen verhältnismäßig und im Sinne der LDL sein.