



Landauer E-Dart Liga e.V.

Spielordnung LEDL e.V. ab Saison 2024/2025

Spielordnung „Regelwerk“ der Landauer E-Dart Liga e.V. (LEDL)



Gültig ab 01.08.2024



Landauer E-Dart Liga e.V.

Spielordnung LEDL e.V. ab Saison 2024/2025

Inhalt

1. Gültigkeit	3
2. Abweichungen	3
3. Begriffe	3
3.1 Fair Play	3
3.2 Saison	3
3.3 Spieler	3
3.4 Mannschaft.....	3
3.5 Kapitän	3
4. Sportgerät	4
4.1 Spielbedingungen	4
4.2 Einwurf Geld.....	4
4.3 Spielmodus.....	4
5. Organisatorisches und Spielbetrieb	5
5.1 Spielbeginn.....	5
5.2 Mannschaft komplettieren / Auswechslungen.....	5
5.2.1. Mannschaft komplettieren.....	5
5.2.2 Auswechslungen	5
5.3 Nicht Antreten.....	5
5.4 Witterungsbedingte Absagen	5
5.5 Spielverlegungen	5
5.6 Mannschaftskarten, Nachmeldungen	6
5.7 Spielertransfer	6
5.8 Formulare	6
5.9 Einspielen / Einwerfen.....	6
6. Wertungen	6
6.1 Mannschaftswertung	6
6.2 Einzelwertung (EW)	7
7. Auf- und Abstiegsmodus	7
8. Spielergebnisformulare (Spielberichtsbögen)	7
8.1 Handling	7
9. Ehrungen	7
9.1 Abschlussfeier	7
9.2 Wanderpokale	7
9.3 Handling Wanderpokal	7
10. Finanzordnung.....	7
10.2 Mannschaftsmeldegebühr.....	8
10.3 Überprüfung der Spielbedingungen	8



Landauer E-Dart Liga e.V.

Spielordnung LEDL e.V. ab Saison 2024/2025

1. Gültigkeit

Die Spielordnung beinhaltet den organisatorischen Ablauf einer Saison und ist somit neben der Satzung und anderer Ordnungen der Landauer E-Dart Liga e.V. uneingeschränkt, für alle Mitglieder bindend. Diese Spielordnung ist ab sofort und unbefristet gültig. Alle früheren Ausgaben verlieren somit ihre Gültigkeit.

2. Abweichungen

Eventuell in der Spielordnung nicht geregelte Punkte gelten generell nicht automatisch als zulässig; bei Unklarheiten oder unsportlichen Auslegungen sowie allgemeine Unsportlichkeiten entscheidet die Ligaleitung.

3. Begriffe

3.1 Fair Play

Dieser Begriff kennzeichnet ein bestimmtes sportliches Verhalten, das über die bloße Einhaltung von Regeln hinausgeht. Es beschreibt Achtung und Respekt gegenüber seinem sportlichen Gegner, dessen Würde es zu achten gilt – selbst im härtesten Wettkampf.

3.2 Saison

Beginn und Ende einer Saison wird von der Ligaleitung festgelegt wobei wir versuchen die Sommerferien von Rheinland - Pfalz und die Weihnachtszeit spielfrei zu halten.

3.3 Spieler

- Spieler, sind alle Mitglieder, die in einer Mannschaft zur Saison angemeldet wurden.
- Bei Namens- oder Adressänderungen eines Spielers, muss der jeweilige Kapitän dies unverzüglich der Ligaleitung mitteilen.

3.4 Mannschaft

- Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern.
- Pro Saison dürfen 6 Spieler nachgemeldet werden. (Nachmeldungen zählen erst nach dem ersten Spieltag)
- Bei Änderung des Mannschaftsnamens, muss vor dem letzten Spieltag der laufenden Saison, die Ligaleitung schriftlich darüber informiert werden. So ist gewährleistet, dass man die bis dahin erreichte Spielklasse weiterhin behält.
- Mannschaftsnamen müssen politisch, sexistisch rassistisch etc. neutral sein.
- Es können nur Mannschaften berücksichtigt werden, die ihr Heimlokal im Bundesland Rheinland-Pfalz, im Umkreis (Luftlinie) von 30 km um den Gründungsort der LEDL haben. (Als Zentrum dient der Kirchturm der Stiftskirche in Landau.)

3.5 Kapitän

- Kapitane sind Mannschaftsführer. Sie sorgen für einen reibungslosen Spielablauf während der Saison.
- Zu ihren Aufgaben gehört:
 - Teilnahme an Kapitänversammlungen (alternativ; Vertreter der Mannschaft)
 - An- und Abmeldung einzelner Spieler
 - Meldung von Namens- bzw. Adressänderungen der Spieler an die Ligaleitung
 - Spieleraufstellung



Landauer E-Dart Liga e.V.

Spielordnung LEDL e.V. ab Saison 2024/2025

- Spielberichte ausfüllen und versenden
- Vereinbarungen und Absprachen mit dem gegnerischen Kapitän
- Einsprüche oder Beschwerden der Ligaleitung melden
- Überprüfung der Mannschaftskarten
- Prüfung der ausgefüllten Spielberichtsbögen auf Richtigkeit
- Bei Unklarheiten und/oder Streitigkeiten können der **Sportwart** oder das **Spiel- und Passcontrolling** kontaktiert werden. Sollte trotz allem keine Einigung erzielt werden, ist ein schriftlicher Einspruch der Ligaleitung vorzulegen.
- Der Kapitän ist verpflichtet seine Spieler z. B. über Mitgliederversammlungen und die Inhalte der Kapitänversammlung zu informieren.
- Jeder Kapitän willigt automatisch **nach der DSGVO** in die Veröffentlichung seiner Kontaktdaten ein.

4. Sportgerät

4.1 Spielbedingungen

- Die korrekte Funktion der Dartautomaten obliegt den Mannschaften und dem Wirt.
- Automaten werden nur noch im Streitfall von der Ligaleitung überprüft.
- Die Abstände sind aus den „Allgemeinen Dartregeln unter 1.7 Abwurflinie“ zu entnehmen.
- Wenn beide Kapitäne einverstanden sind, darf auf 2 Automaten gespielt werden. Ansonsten wird an 1 Automat gespielt.
- Vor Spielbeginn muss das Sportgerät in einem technisch einwandfreien und sauberen Zustand sein.

4.2 Einwurf Geld

- Es muss gewährleistet werden, dass die Automaten bei Einwurf von
- 2 € = mind. 5 Spiele
- 1 € = mind. 2 Spiele
- 0,50 € = mind. 1 Spiel freischalten
- 301, 501 MO bzw. DO = max. 1 Kredit (0,50 €)
- Rundenbegrenzungen bei den Spielen 301 und 501 müssen abgeschaltet sein.

4.3 Spielmodus

- Bezirksliga 501 DO
- A-Klasse 501 DO
- B- und C-Klasse 501 MO
- Ein Spiel muss exakt auf null gebracht werden.
- Bei DO (Double Out) nur mit einem Double Segment und bei MO (Masterout) mit einem Tripple oder Double Segment.
- Ligaspiele Best of Three, zwei Legs müssen gewonnen werden.
 - Bei 1:1 wird ein Entscheidungs-Leg gespielt. Dabei wird durch „Ausbullen“ die Startfolge mit einem Wurf auf das Bullseye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen.
 - Außer der Dart steckt im Bullseye (rot). Dann muss dieser herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft.
 - Derjenige Spieler beginnt das 3. Leg, dessen Dart im Bullseye (rot) steckt, oder diesem am nächsten ist.
 - Treffen beide Spieler in das blaue oder rote Bullseye, wird der Wurf wiederholt.
 - Beim Ausbullen gilt double Bullseye (rot) ist besser als single Bullseye (blau).



Landauer E-Dart Liga e.V.

Spielordnung LEDL e.V. ab Saison 2024/2025

5. Organisatorisches und Spielbetrieb

5.1 Spielbeginn

- An Samstagen um 20:00 Uhr an Sonntagen (Pokalspiele) spätestens um 18:00 Uhr.
- Bei Einigung beider Kapitäne kann der Spielbeginn auch zeitlich verschoben werden.
- Eine **Karenzzeit von 30 Minuten** muss jedoch immer eingeräumt werden.
- Erhebliche Verspätungen sind dem gegnerischen Team sofort zu melden.
- Den Anwurf bei Ligaspielen hat die Heimmannschaft.
- Ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingesetzt werden.

5.2 Mannschaft komplettieren / Auswechslungen

5.2.1. Mannschaft komplettieren

- Eine Mannschaft kann sich zu jeder Zeit vervollständigen:
 - Das Ligaspiel kann um 20:00 Uhr mit 3 Spielern starten.
 - Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spiels vor Ort sein. Trifft dies nicht zu, wird das Spiel mit 2:0 für den Gegner gewertet.
 - Die Auswechsellplätze können jederzeit ausgefüllt werden.

5.2.2 Auswechslungen

- Auswechslungen können ab dem 2. Block jederzeit vorgenommen werden. D.h. bevor das nächste Einzel nicht begonnen hat, kann gewechselt werden.

5.3 Nicht Antreten

- Verspätet sich eine Mannschaft um mehr als 30 Minuten, oder tritt erst gar nicht an, ist die andere Mannschaft nicht verpflichtet zu spielen.
- Die Begegnung wird 16:0 gewertet.
- In der Einzelwertung erhalten die ersten 4 Spieler auf dem Spielberichtsbogen der anwesenden Mannschaft 12 Einzelwertungspunkte.
- Die nicht angetretene Mannschaft erhält wegen unsportlichem Verhalten 3 Minus-Punkte in der Mannschaftswertung.
- **Eine Mannschaft die 2-Mal nicht antritt, wird für die laufende und kommende Saison disqualifiziert.**
- **Alle Spieler werden für die laufende und kommende Saison gesperrt.**

5.4 Witterungsbedingte Absagen

- Witterungsbedingte Absagen einer Begegnung sind grundsätzlich möglich. Hierfür ist zwingend der Sportwart oder das Spiel- und Passcontrolling und der Gegner zu verständigen.
- Dann müssen sich die Kapitäne auf einen Nachholtermin binnen 5 Wochen einigen.
- Wird dies versäumt, zählt das Spiel für die Gastmannschaft als nicht angetreten und wird mit 16:0 gewertet.

5.5 Spielverlegungen

- Spiele dürfen bei Einigung der Kapitäne bis zu **3 Wochen vorverlegt** oder **höchstens 5 Wochen nach hinten** verlegt werden.
- Nach hinten verlegte Spiele sind umgehend und in schriftlicher Form (Formular „Spielverlegung“) dem Spiel- und Passcontrolling zu melden.
- Das Formular „Spielverlegung“ muss am regulären Spieltag spätestens um 20:30 Uhr dem Pass- und Spielcontrolling vorliegen. (siehe Strafkatalog 1.1.1)
- Sollten sich die Kapitäne beider Mannschaften nicht einigen können, so wird der Sportwart einen Spieltermin vorgeben.



Landauer E-Dart Liga e.V.

Spielordnung LEDL e.V. ab Saison 2024/2025

- Sollte einer der beiden Mannschaften zu dem vorgegebenen Termin nicht antreten, hat diese mit 0:16 und 0:3 verloren.
- Der erste Spieltag darf nur mit Einverständnis beider Kapitäne und mit Zusage der Ligaleitung um höchstens eine Woche verlegt werden.
- Bis zum vorletzten Spieltag der Rückrunde müssen alle verlegten Spiele absolviert sein. Ansonsten wird das Spiel mit 3:0 und 16:0 gegen die verlegende Mannschaft gewertet.
- Am Wochenende der Deutschen Meisterschaft werden die Spiele der teilnehmenden Mannschaften verlegt.

5.6 Mannschaftskarten, Nachmeldungen

- Mannschaftskarten enthalten die Namen und Passnummern aller gemeldeten Spieler einer Mannschaft. Diese ist nur in Verbindung mit einem amtlichen Dokument (Personalausweis oder Führerschein) gültig.
- Nachmeldung sind bis 20:00 Uhr am regulären Spieltag möglich.
- Über Nachmeldungen ist das Spiel- und Passcontrolling umgehend telefonisch oder per E-Mail zu informieren. Die Spielernachmeldung sowie Meldegebühr müssen spätestens montags um 20:00 Uhr vorliegen.
- Neugemeldete Spieler sind sofort spielberechtigt (**jedoch nicht für Nachholspiele**).
- Die neue Mannschaftskarte wird dem Kapitän per E-Mail zugesendet.
- Für die letzten zwei Ligaspiele der Rückrunde werden keine Nachmeldungen mehr angenommen.

5.7 Spielertransfer

- Ein Spieler, der sich zu Beginn einer Saison bei mehreren Mannschaften gleichzeitig anmeldet (unterschreibt), wird für die gesamte Saison gesperrt. Er kann also erst wieder zur folgenden Saison melden.
- Ein Spielertransfer kann vor der laufenden Saison straffrei getätigt werden.
- Während der laufenden Saison, ist der Spieler für den folgenden Spieltag gesperrt. Ausnahme: Der Spieler taucht auf keinem Spielbericht der zuerst gemeldeten Mannschaft (auch nicht als Auswechselspieler) auf.
- Ein Mannschaftswechsel ist nur 1-mal pro Saison möglich.
- Wechselt der Spieler innerhalb der gleichen Gruppe (z. B. von B1 zu B2), bleibt seine Einzelwertung weiterhin bestehen.
- Während einer laufenden Saison ist ein Spielertransfer nur eine Klasse tiefer erlaubt. Nach oben ist es offen.

5.8 Formulare

- Alle auf der Homepage zur Verfügung gestellten Formulare sind **vollständig** auszufüllen. Mit eurer Unterschrift bestätigt ihr dann die Richtigkeit.
- Alle Formulare sind nur mit dem aktuellen LEDL-Logo gültig.

5.9 Einspielen / Einwerfen

- **15 Minuten vor Spielbeginn** muss der gegnerischen Mannschaft (Gastmannschaft) die Möglichkeit eingeräumt werden, sich an dem Automaten, an dem später das Ligaspiel bestritten wird, sich einzuspielen.

6. Wertungen

6.1 Mannschaftswertung

- Jede gewonnene Begegnung, zählt 3 Tabellenpunkte; jedes Unentschieden, 1 Tabellenpunkt



Landauer E-Dart Liga e.V.

Spielordnung LEDL e.V. ab Saison 2024/2025

- Bei einer Punktgleichheit am Ende der Saison **zählen die Spielpunkte. Sind diese auch identisch, werden die Plätze gleichgestellt.**

6.2 Einzelwertung (EW)

- Wird ein Spiel 2:0 gewonnen, erhält der Sieger 3 EW-Punkte.
- Wird ein Spiel 2:1 gewonnen, erhält der Sieger 2 EW-Punkte, der Verlierer 1 EW-Punkt.

7. Auf- und Abstiegsmodus

- Obliegt allein der Ligaleitung.
- Der Ligaleitung obliegt die Klasseneinteilung bei Mannschaftsneumeldungen.
- Aufsteiger sind die jeweiligen Meister der A, B und C-Klasse.
- Absteiger sind die jeweils Tabellenletzten der Bezirksliga, A- und B-Klasse.

8. Spielergebnisformulare (Spielberichtsbögen)

8.1 Handling

- Beide Kapitäne führen während des Spiels einen Spielberichtsbogen.
- Dieser ist ordnungsgemäß mit **Passnummer, Vor- und Nachname** auszufüllen.
- Am Spielende ist dieser vom gegnerischen Kapitän zu prüfen.
- Der Kapitän der Heimmannschaft ist für die fristgerechte Meldung des Spielergebnisses und Abgabe des Spielberichts verantwortlich. Dieser muss bis spätestens Montagabend um 20:00 Uhr dem Spiel- und Passcontrolling per E-Mail vorliegen.

9. Ehrungen

9.1 Abschlussfeier

- Ehrungen/Preisverleihungen werden bei der Abschlussfeier vorgenommen.

9.2 Wanderpokale

- Wanderpokale werden an den Meister der Bezirksliga und den Pokalsieger vergeben.

9.3 Handling Wanderpokal

- Bei der Abschlussfeier muss der Wanderpokal (Ligameister/Pokalsieger) vom Vorjahressieger der Ligaleitung übergeben werden.
- Hierbei ist der Zustand des Pokals zu überprüfen. Ist dieser beschädigt, wird die Mannschaft hierfür zur Verantwortung gezogen.
- Die Wanderpokale bleiben nach drei aufeinander folgenden Siegen im Besitz der jeweiligen Mannschaft.

10. Finanzordnung

10.1 Mitgliederbeitrag

- Bei Eintritt in den Ligabetrieb, wird pro Spieler ein Beitrag in Höhe von € 20,00 erhoben.
- Dieser Beitrag ist Saisonübergreifend und gilt für das jeweilige Geschäftsjahr.



Landauer E-Dart Liga e.V.

Spielordnung LEDL e.V. ab Saison 2024/2025

- Jugendliche unter 18 Jahren sind beitragsfrei.
- Der Mitgliederbeitrag wird auf jeder Jahreshauptversammlung festgelegt und hat für ein Geschäftsjahr Bestand.
- ACHTUNG!!! Rückerstattungen sind nicht möglich!!!

10.2 Mannschaftsmeldegebühr

- Jede Mannschaft, die meldet, hat eine Gebühr von € 20,00 zu entrichten.

10.3 Überprüfung der Spielbedingungen

- Die Überprüfung der Automaten auf Richtigkeit obliegt den Kapitänen und dem Wirt.
- Ist eine Mannschaft der Meinung, dass die Abstände nicht stimmen, muss vor Ort nachgemessen werden.
- Die Maße können den allgemeinen Dart Regeln entnommen werden.
- Ist eine Maßeinkerbung am Automaten vorhanden, so beträgt der Abstand zur Abwurflinie 2,37 m.