

Regelwerk der HHEDL e.V.



Stand: 08.02.2026

Änderungen zur vorherigen Saison sind rot gekennzeichnet.

1 - Allgemeines

1.1 - Einführung

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für den reibungslosen Ablauf des Ligaspielbetriebes der Hamburg-Holstein-Electronic-Dart-Liga e.V. (nachfolgend HHEDL e.V. genannt).

Es enthält alle Informationen zur Anmeldung, dem Ligaaufbau, dem Spielmodus und der zu beachtenden Regeln.

Änderungen des Regelwerks werden auf der Delegiertenversammlung bekannt gegeben. Jedes Team kann Vorschläge für Änderungen und Ergänzungen des Regelwerkes schriftlich an den Vorstand richten.

1.2 - Rahmenbedingungen

Der Vorstand behält sich vor, die Aufstellung der Automaten und die Rahmenbedingungen der Spiellokale zu kontrollieren und ggf. Maßnahmen zur Optimierung der Spielbedingungen vorzuschlagen bzw. einzuleiten. Es werden ausschliesslich Gaststätten und Vereinsheime als Spielstätte zugelassen, privatgenutzte Räume sind davon ausgeschlossen.

Die 2. Dezemberhälfte bleibt spielfrei.

Wird eine Tresenbedienung für das Spiel aufgestellt, muss eine adäquate Vertretung anwesend sein, um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten.

Wird ein Antrag zur Delegiertenversammlung gestellt, muss der Antragsteller oder eine Vertretung, welche mit dem Antrag vertraut ist, anwesend sein.

Anträge und Anmeldungen zur Delegiertenversammlung müssen über den eigenen E-Mail-Account erfolgen.

Anträge zur Deegiertenversammlung dürfen nur von einer Person bzw. einem Team gestellt werden.

1.3 - Geltung

Jeder Spieler der HHEDL e.V. muss von diesem Regelwerk Kenntnis haben und entsprechend nach ihm handeln.

Das aktuelle Regelwerk ist ab Saisonbeginn unter www.hhedl.de abrufbar.

Änderungen einzelner Punkte werden situationsbedingt auch während der Saison vom Vorstand vorgenommen und sind online einsehbar.

Alle erforderlichen Unterlagen für den Spielbetrieb stehen jedem Mitglied unter www.hhedl.de zur Verfügung.

1.4 - Teammeldung

Ein Team besteht aus mindestens 4 Spielern. Jeder gemeldete Spieler/in muss volljährig sein. Ausnahme: Spieler ab 16 Jahren können eine Anmeldung nach vorheriger Absprache mit dem Vorstand abgeben, sofern die Heimspielstätte den gesetzlichen Anforderungen entspricht. Es kann hierbei zu individuellen Vereinbarungen mit dem Vorstand kommen.

Teams, die in der HHEDL e.V. spielen möchten, müssen sich mit dem [Online-Formular](#) beim [Spielbereichsleiter](#) anmelden.

Die Daten des Kapitäns und des Co- Kapitäns müssen auf diesem Formular vollständig (Namen / Vornamen / Anschrift / Telefon / Geburtsdatum und E-Mail-Adresse) angegeben werden. Sind diese nicht vollständig, werden die Kapitäne als solche nicht akzeptiert.

Der jeweilige Anmeldeschluss wird auf der Delegiertenversammlung der laufenden Saison, für das nächste Jahr bekannt gegeben.

Unvollständige Anmeldungen können nicht berücksichtigt werden. Die Anmeldung ist nur gültig, wenn sie vom Kapitän und Co-Kapitän des Teams ordnungsgemäß ausgefüllt (ohne Zusätze), unterschrieben und der auf der Delegiertenversammlung beschlossene Jahresbeitrag nachweislich fristgerecht entrichtet wurde. In diesem Jahresbeitrag sind die Gebühren für die auszustellenden Pässe neuer Spieler enthalten. Anmeldeformulare, die Zusätze oder Randbemerkungen (z.B. Ligawünsche) enthalten, sind ausnahmslos ungültig und werden nicht berücksichtigt.

1.5 - Spieleranmeldung

In Verbindung mit der Teamanmeldung muss eine namentliche Meldung der Spieler erfolgen. Die Angaben vom Kapitän und Co-Kapitän sind auf diesem Formular nicht erforderlich. Die Anmeldung muss vollständig ausgefüllt werden. Bei Neuansmeldung muss ein Foto hochgeladen werden.

Zusätzlich muss die Einwilligungserklärung gemäß DSGVO ausgefüllt, unterschrieben und an den [Spielbereichsleiter](#) gesendet werden.

Die Bestätigung der Spielberechtigung eines neuen Spielers erfolgt mit separater E-Mail vom Vorstand und ist unbedingt abzuwarten. Bei unvollständig eingereicherter Spieleranmeldung sind die betreffenden Spieler nicht spielberechtigt und müssen kostenpflichtig nachgemeldet werden. Die Prüfung der Angaben auf der Spielerliste muss vom Kapitän oder Co-Kapitän erfolgen. Meldet sich ein Spieler in mehr als einem Team an, wird er für die gesamte Saison gesperrt. Alle gemachten Angaben werden, gemäß Bundesdatenschutzgesetz (BDSG), vertraulich behandelt und nur im Rahmen der Aufgaben der HHEDL e.V. verwendet.

1.6 - Ligabeschränkung der Spieler

Ein Spieler darf am Spielbetrieb nur in einem Team teilnehmen, das in einer für ihn zulässigen Liga eingeteilt ist oder wird. Die für einen Spieler zulässige Liga ist aus seiner letzten gespielten Saison abzuleiten. Dabei ist die zulässige Liga entweder gleich der letzten, eine Liga tiefer oder eine beliebig höhere Liga. Ein Spieler kann sich lediglich in die gleiche oder in eine höhere Liga ummelden. Dieses gilt auch, wenn sich ein Team vom Spielbetrieb abgemeldet hat.

Inaktive Spieler mit einem höheren Ligastatus dürfen erst ab dem 11. Spieltag in eine niedrigere Liga wechseln.

1.7 - Nachmeldung von Spielern

Grundsätzlich sind alle nach dem Meldeschluss des jeweiligen Jahres eingehenden Nachmeldungen kostenpflichtig.

Anmeldungen von neuen Spielern, d.h. Spielern, die nicht auf der Teamanmeldung aufgeführt waren, sind jederzeit während der laufenden Saison möglich. Hierzu ist das [Onlineformular](#) zu benutzen. Dort werden alle Angaben eingepflegt und sofern nötig, ein Passfoto des Spielers hochgeladen. Dieses wird dann ausgedruckt und per Foto oder PDF-Datei unterschrieben an info@hhedl.de oder wahlweise per Briefpost an den [Spielbereichsleiter](#) gesendet.

Als „neue Spieler“ sind nur solche zugelassen, die in der laufenden Saison in keinem anderen Team der HHEDL e.V. gemeldet waren oder Spieler, deren ursprüngliches Team sich während der laufenden Saison vom Spielbetrieb abgemeldet hat (vergleiche [Punkt 3.9](#); Teamauflösung). Erst nach Eingang der Nachmeldegebühr, sowie der Onlineanmeldung und Vorlage des unterschriebenen und gültigen Anmeldebogens beim [Spielbereichsleiter](#), wird die Spielberechtigung geprüft und die Kapitäne erhalten eine E-Mail mit der Bestätigung. Erst dann ist der Spieler spielberechtigt. Dies gilt ohne Ausnahme. Die Nachmeldegebühr muss spätestens nach 7 Tagen eingehen, ansonsten ist die Anmeldung hinfällig. Jede Spielernachmeldung ist kostenpflichtig (vergleiche [Punkt 1.15](#); Kostenpauschale).

Bei einer Anmeldung bzw. Nachmeldung eines Spielers, wird die Unterschrift des Spielers, des Kapitäns oder Co-Kapitäns akzeptiert, wobei der jeweilige Unterschreibende für die Richtigkeit der Anmeldung haftet.

Für Neuanmeldungen erfolgt die Freigabe durch den [Spielbereichsleiter](#) nur unter Vorbehalt der nachträglichen Prüfung (vergleiche [Punkt 4.3](#); Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern). Es ist somit zu empfehlen, vor der Neuanmeldung den [Spielbereichsleiter](#) (SBL) zur Klärung der Spielberechtigung des neuen Spielers zu kontaktieren. Somit kann eine eventuelle Wertung (0:6 0:12/0:18) vermieden werden.

Inaktive Spieler mit einem höherem Ligastatus als das Team von dem der Spieler nachgemeldet wird, dürfen erst ab dem 11. Spieltag eingesetzt werden. Eine Auskunft über den Ligastatus erhaltet ihr beim [Spielbereichsleiter](#).

1.8 - Spielerpass

Für jeden neu gemeldeten Spieler muss ein Spielerpass ausgestellt werden.

Spielerinnen und Spieler der Teams sind verpflichtet, bei Pokal- und Ligaspielen ihre Spielerpässe vorzulegen. Ersatzweise muss ein amtliches Dokument mit Lichtbild vorgelegt werden. Dieser Ersatz ist nur vorübergehend bis zur Zustellung des Ersatzpasses anwendbar. Bei neu angemeldeten Spielerinnen und Spielern ist die Anmeldung/ Kopie der Spielernachmeldung zusätzlich zu einem amtlichen Dokument mit Lichtbild vorzulegen.

Außerdem ist jedes Team verpflichtet, dem Gegner auf Verlangen den Teambericht vorzulegen.

Bei Namensänderung (z.B. durch Heirat) ist der Pass zusammen mit dem Änderungsformular zwecks Neuausstellung an den [Spielbereichsleiter](#) zu senden. Ein neues Passbild muss beigelegt werden. Die Neuausstellung ist in diesem Fall kostenlos. Bei Zweitausstellung nach Verlust des Spielerpasses ist die Neuausstellung kostenpflichtig (vergleiche [Punkt 1.15](#); Kostenpauschale).

1.9 - Abmeldung von Spielern

Spieler, die nicht mehr in ihrem Team spielen wollen, melden sich formlos und schriftlich beim [Spielbereichsleiter](#) ab und bestätigen dieses mit der eigenhändigen Unterschrift.

Die Unterschrift des Kapitäns oder Co-Kapitäns ist bei einer Abmeldung nicht erforderlich.

1.10 - Heimspieltag / Wechsel des Heimspieltages

Der Heimspieltag ist auf einem Wochentag von Montag bis Freitag zu legen. Eine Änderung ist nur zur Halbsaison (zum 16. Spieltag) möglich.

Die Meldung erfolgt per Änderungsformular an den [Spielbereichsleiter](#).

1.11 - Spieler-/ Teamwechsel

Ein kostenpflichtiger [Spielerwechsel](#) zu einem anderen Team innerhalb der laufenden Saison ist möglich.

Ab dem 25. Spieltag ist hierzu ein schriftlicher Antrag an den [Spielbereichsleiter](#) nötig und wird individuell geprüft. Auch hier gilt, der Spieler ist erst nach schriftlicher Genehmigung durch den [Spielbereichsleiter](#) spielberechtigt.

1.12 - Kapitäns-/ Co-Kapitäns-Wechsel

Der Wechsel des Kapitäns oder Co-Kapitäns ist dem zuständigen [Spielbereichsleiter](#) mit dem Änderungsformular umgehend schriftlich zu melden.

Sämtliche Änderungen der insbesondere der Telefonnummern und E-Mail-Adressen sind sofort dem [Spielbereichsleiter](#) schriftlich mit einem Änderungsformular mitzuteilen.

Hinweis: Nicht zulässig ist, dass Kapitän und Co-Kapitän unter ein- und derselben Privattelefonnummer, Lokaltelefonnummer und E-Mail-Adresse erreichbar sind.

1.13 - Lokalwechsel

Ein Lokalwechsel ist jederzeit möglich und muss dem zuständigen [Spielbereichsleiter](#) sofort per [Änderungsformular](#) mitgeteilt werden, das von der Mehrheit des Teams zu unterschreiben ist. Neue Lokallisten und der neue Teambericht werden vom [Spielbereichsleiter](#) zugesandt.

1.14 - Ausschluss von Spielern

Hat ein Spieler in einem Spiellokal Hausverbot, ist mit dem gegnerischen Kapitän / Co-Kapitän und dem Wirt über eine Aussetzung des Hausverbotes für die Dauer des Ligaspiels zu verhandeln.

Besteht der Wirt auf das Hausverbot, wird das Spiel ohne den entsprechenden Spieler ausgetragen.

Hat das komplette Team Hausverbot, ist das Heimteam verpflichtet, ein Ausweichlokal zu stellen.

1.15 - Kostenpauschale

Spielberichte und Änderungsformulare werden ab der Saison 2015 als PDF-Dateien unter www.hhedl.de allen Teams zur Verfügung gestellt.

Die Kostenpauschale ist auf das Konto der HHEDL e.V. zu überweisen.

Ersatzpass	3,00 EUR
------------	----------

Spieler An- oder Nachmeldung	12,00 EUR
------------------------------	-----------

Mahngebühren	
--------------	--

(bei verspätetem Eingang der Teammeldung und/oder verspätetem Zahlungseingang der Startgebühr)	25,00 EUR
--	-----------

2 - Ligaaufbau

2.1 - Ligaaufteilung

Gespielt wird in 4 Ligen, die im „Tannenbaumsystem“ gegliedert sind. Jede Liga besteht aus maximal 16 Teams.

Absteiger: Die letzten 4 Plätze der 1. – 3. Liga sind direkte Abstiegsplätze.

Aufsteiger: Platz 1 und Platz 2 der 2. – 4. Liga sind direkte Aufstiegsplätze.

Bei Bedarf können auch die nachfolgenden Platzierungen der niedrigeren Ligen aufsteigen.

2.2 - Einteilung der Teams

Die Teams werden durch den [Spielbereichsleiter](#) (kurz "SBL") in Absprache mit dem Vorstand aufgrund der Abschlusstabellen des Vorjahres sowie der Anzahl der Neuanmeldungen in die einzelnen Staffeln eingeteilt.

2.3 - Ligaplatz

Melden sich mindestens zwei Spieler einen Teams oder Liga als neues Team wieder an, so behalten sie den Ligaplatz des ehemaligen Teams.

Ein Spieler behält seinen erspielten Ligastatus und kann nur eine Liga tiefer eingestuft werden, ggf. wird ein Team, das sich aus Spielern unterschiedlicher Ligen zusammensetzt, dem höheren Ligastatus angepasst.

3 - Spielbetrieb

3.1 - Dartgerät und Darts

In der HHEDL e.V. wird an allen Spielgeräten gespielt, die dem Löwenstandard entsprechen und für einen reibungslosen Spielbetrieb geeignet sind. Geräte mit Quattro-Ring dürfen nicht mit einem weißen Rand abgesetzt und der Quattro-Ring muss ausgeschaltet sein

Spiele auf Merkur-Automaten, Original Radikal-Automaten und Dart-Automaten mit 3-Loch Segmenten sind verboten. Bei Zuwiderhandlungen werden beide Teams bestraft.

Das Dartgerät muss ebenerdig und gradlinig zur Abwurflinie stehen oder hängen.

Des Weiteren darf kein Spieler in seiner Wurftechnik behindert werden.

Aus der Scheibenhöhe von 173 cm (Bullmitte) und der waagerechten Entfernung zwischen Abwurflinie und Scheibe von 237 cm ergibt sich die Entfernung der Abwurflinie zur Scheibe von 293 cm - gemessen von der Abwurflinie diagonal zur Bullmitte.

Bei Rollstuhlfahrern darf das Hinterrad die Abwurflinie nicht berühren.

Die Abwurflinie muss eine, passend zum jeweiligen Automaten, ebenerdige und gut erkennbare Linie sein, die fest am Boden fixiert ist, auch bei Teppichen und Matten.

Jeder Automat bedarf seiner eigenen, nicht durchgezogenen Linie.

Eine Spielpflicht der Spieler bei Unstimmigkeiten zur Abwurflinie besteht nicht.

Zwischen zwei Automaten muss ein Mindestabstand von 60 cm eingehalten werden.

Verfügt der Automat zusätzlich über eine Laserlinie, muss diese auf Wunsch ausgeschaltet oder abgeklebt werden.

Das Gewicht der Darts muss den Vorgaben der Gerätehersteller entsprechen. Die Darts müssen mit einer Spitze aus Kunststoff ausgestattet sein.

Jedes Team darf vor Spielbeginn die Entfernung des Gerätes kontrollieren. Die Entfernung zum Gerät muss ggf. vor Spielbeginn korrigiert werden. Nach Beginn des Spiels wird ein Protest nicht mehr anerkannt.

3.2 - Zählweise des Spielgerätes

Die Zählweise des Geräts ist grundsätzlich anzuerkennen.

Einzigste Ausnahme: Die Elektronik des Geräts versagt mehrmals oder völlig, so ist das Spiel zu unterbrechen. Steht ein zweites Gerät zur Verfügung, so wird das Leg neu begonnen. Falls dies nicht möglich sein sollte, so muss das Spiel in einem anderen Ausweichlokal beendet werden, das sich in der Nähe der Spielstätte befindet. Falls dies auch nicht möglich sein sollte, so muss das Spiel an einem anderen Tag fortgeführt werden.

In diesem Fall sind der **Spielbereichsleiter**, **Staffelleiter** und der Vorstand von der Unterbrechung zu unterrichten.

Die Spielerin / der Spieler sollte die Wurflinie erst verlassen, wenn:

- sie/er alle drei Darts geworfen hat
- sie/er seine restlichen Darts nicht mehr werfen möchte
- das Gerät durch akustisches oder optisches Signal einen Fehler anzeigt, der ein Entfernen der Darts oder einer Spitze erforderlich macht.

Ein Dart gilt erst dann als geworfen, wenn der Spieler erkennbar geworfen hat, d.h. nicht bei der Übergabe des Darts.

Steckt ein Dart beim Ausmachen im Zielsegment und das Gerät schaltet nicht aus, ist mit dem Gegner zu kontrollieren, ob der Dart wirklich im Segment steckt. Ist dies der Fall, gilt das Leg als gewonnen. Ansonsten dürfen die restlichen Darts geworfen werden.

Steckt der Dart abseits des Doppelfeldes im Board/ Rand, aber das Gerät zählt das Doppel wird das Leg wiederholt.

3.3 - Spielmodus

1. Liga:

- Einzel: 501 - Modus: Best of Seven / Double Out
- Doppel: 501 - Modus: Best of Five / Double Out

2. Liga:

- Einzel: 501 - Modus: Best of Five / Double Out
- Doppel: 501 - Modus: Best of Five / Double Out

3. Liga:

- Einzel: 501 - Modus: Best of Three / Double Out
- Doppel: 501 - Modus: Best of Three / Double Out

4. Liga:

- Einzel: 501 - Modus: Best of Three / Masters Out
- Doppel: 501 - Modus: Best of Three / Master Out

Pro Spielbegegnung werden 4 Einzel und 2 Doppel in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Einzel - 2. Einzel - 1. Doppel - 3. Einzel - 4. Einzel - 2. Doppel

Jedes Team muss mit mindestens zwei und kann mit maximal acht Spielern antreten.

Jeder Spieler darf höchstens in einem Einzel und einem Doppel eingesetzt werden.

Ausnahme: Im Entscheidungsdoppel des Pokalwettbewerbes können auch bisher noch nicht eingesetzte Spielerinnen und Spieler aufgestellt werden.

Im Doppel gelten die gleichen Regeln wie im Einzel. Die am Anfang eines Legs gewählte Reihenfolge des Doppels muss während des laufenden Legs beibehalten werden, bei Zuwiderhandlung gilt das Leg als verloren. Bei Punktgleichstand kann ein Leg beendet werden.

Das Heimteam bestimmt das/die Spielgerät/e, auf dem das Punktspiel stattfindet und gewährt dem Gastteam max. eine halbe Stunde Einspielzeit auf diesen Geräten.

Spätester Spielbeginn ist 20.00 Uhr. Tritt ein Team nur mit zwei oder drei Spielern an, können nur zwei bzw. drei Einzel und nur ein Doppel gespielt werden. Die Spiele werden der Reihenfolge des Spielberichtes eingetragen. Die verbleibenden Spiele werden als „zu 0“ verloren gewertet.

Treten beide Teams mit weniger als 4 Spielern zum Spiel an, so ist das Spiel zu verschieben und der [Staffelleiter](#) umgehend zu informieren.

Spieler, die zu Spielbeginn noch nicht anwesend sind, dürfen nur im 4. Einzel oder im 2. Doppel eingesetzt werden.

Je Hin- und Rückrunde dürfen maximal 3 Spiele in Unterzahl gespielt werden.

In der 1. Liga muss auf 2 Automaten gespielt werden, in der 2. Liga nur dann wenn 2 bespielbare Automaten vorhanden sind ansonsten wird auf einem Gerät gespielt.

3.4 - Ausbullen / Rundenbegrenzung

Um zu ermitteln, welches Team ein Spiel beginnt, wird ausgebullt.

Das Ausbullen beginnt immer das Gastteam. Im Doppel kann frei entschieden werden, ob Spieler A oder B eines Teams ausbullt. Dieser Spieler muss nicht zwangsläufig das Leg beginnen.

Beim Ausbullen gilt die gesamte Dartscheibe. Wird der schwarze Rand getroffen oder der Dart bleibt nicht stecken, muss der Wurf wiederholt werden.

Das Team/der Spieler, dessen Dart am dichtesten am Bulls-Eye steckt, beginnt das erste und wenn nötig, das dritte und ggf. das fünften Leg. Trifft der erste Spieler beim Ausbullen direkt ins Bulls-Eye, kann der Gegner auf ein Entfernen des Darts vor seinem Wurf bestehen.

Treffen beide Spieler das Half-Bull-Segment (25) oder treffen beide Spieler das Bulls-Eye, wird das Ausbullen wiederholt. Auch hier kann der Spieler auf ein Entfernen des Darts vor seinem Wurf bestehen.

Bei Anzeige der 21. Runde wird ebenfalls ausgebullt.

Es beginnt der Spieler, der als nächster Spieler an der Reihe ist. Im Doppel kann wieder frei entschieden werden, welcher Spieler das Ausbullen ausführt.

Das Team/der Spieler, dessen Dart näher am Bulls-Eye steckt, ist Gewinner des Legs.

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Ausbullen zur Ermittlung des Spielers, der das Leg beginnt.

3.5 - Spielbericht

Der Spielbericht ist für jedes Spiel nur vom Heimteam zu führen. Auf dem Spielbericht sind alle Spieler mit vollständigen Vor- und Nachnamen (keine Kose-, Spitz- oder Künstlernamen) einzutragen. Ggf. ist der Vorname mit dem 1. Buchstaben abzukürzen.

Der Spielbericht wird dem Kapitän / Co-Kapitän des Gastteams verdeckt zum weiteren Ausfüllen übergeben. Nach Einsicht der Aufstellung darf der Spielbericht nicht mehr geändert werden. Jedes Team ist verpflichtet, sich zur Kontrolle den Teambericht mit den spielberechtigten Spielern sowie die Spielerpässe zeigen lassen.

Auf dem Spielbericht sind die Einzelspielerwertungen einzutragen (vergleiche [Punkt 3.7](#); Spielereinzelswertung). Nicht belegte Felder sind mit einem „X“ zu entwerfen. Einträge, die vergessen wurden (z.B. HF oder LD), sind ggf. am unteren Rand erneut einzutragen und von beiden Kapitänen mit Namenszeichen zu versehen. Ist ein Spielbericht nicht korrekt ausgefüllt, wird der Eintrag nicht gewertet.

Nicht vollständig und korrekt ausgefüllte Spielberichte können vom [Staffelleiter](#) angemahnt und um Korrektur (von beiden Kapitänen unterzeichnet) gebeten werden. Bei einer Vielzahl von fehlenden Daten oder Unleserlichkeit der Daten kann der [Staffelleiter](#) auf einen neu ausgefüllten Spielbericht bestehen, welcher von beiden Kapitänen zu unterzeichnen ist. Den Abgabezeitraum für den neu ausgefüllten Spielbericht bestimmt der [Staffelleiter](#) in Absprache mit dem [Spielbereichsleiter](#).

Das Gastteam sollte einen Spielbericht für die eigenen Unterlagen ausfüllen bzw. ein Foto anfertigen, da bei Verlust des Spielberichtes nur so die Einzelwertungen geltend gemacht werden können.

3.6 - Ergebnismeldung

Der Spielbericht muss in digitaler Form (E-Mail, WhatsApp, etc), spätestens 24 Stunden nach dem Spiel beim [Staffelleiter](#) eingehen.

Sollte der Spielbericht nicht innerhalb dieser Frist beim [Staffelleiter](#) oder [Spielbereichsleiter](#) eingehen, bekommt das Heimteam 3 Minuspunkte.

Für die fristgerechte Meldung der Spielergebnisse ist das Heimteam verantwortlich. Es ist auch zulässig, dass das Spielergebnis von dem Gastteam übermittelt wird.

~~Sollte der Spielbericht oder die Ergebnismeldung nicht fristgerecht eingehen, so wird das Spiel 6:0 und 12:0 gegen das Heimteam gewertet. Gibt ein Team innerhalb einer Saison ihren Spielbericht oder Ergebnismeldung 2-mal verspätet oder gar nicht ab, erhält das Heimteam 3 Minuspunkte.~~

3.7 - Spielereinzelswertung

Im Rahmen des Ligaspiels wird eine Rangliste in Form einer [Spielereinzelswertung](#) geführt.

Damit Spieler an der Rangliste teilnehmen können, müssen die Wertungen in den Spielberichten eingetragen werden.

Auf dem Spielbericht sind folgende Eintragungen vorzunehmen:

- **Feld 170+** : Anzahl alle Würfe ab 170 hier eintragen.
- **Feld 180** : Anzahl „180er“ eines Spielers eintragen.
- **Feld LD** : Least Dart ist die Anzahl der Darts, mit denen ein Leg beendet wird, sofern sie unter 25 Darts (8. Runde) liegt.
- Feld „HF“ : High Finish: Beenden eines Legs mit mindestens 90 Punkten.

Beendet ein Spieler das Spiel mit einer Aufnahme mit oder über 170 Punkten, so ist nur das High Finish einzutragen und nicht zusätzlich der Highscore (170+/180).

Es werden alle Least Darts und alle High Finish-Ergebnisse, sowie alle 180er und Punkte ab 170 gewertet, und zwar nach folgendem Punkteschlüssel:

Least Darts (>=24)	Punkte	High Finish (>= 90)	Punkte
24 – 22	1	90 – 100	1
21 – 19	2	101 – 110	2
18	3	111 – 120	3
17	4	121 – 130	4
16	5	131 – 140	5
15	6	141 – 150	6
14	7	151 – 160	7
13	8	161 – 167	8
12	9	168 – 177	9
11	10	180	10
10	15		
9	20	Highscore (170 - 180 Punkte)	3

3.8 - Ligaspiel-Verschiebung

Ligaspiele können grundsätzlich einmal verlegt werden, eine Vorverlegung ist möglich, wenn sich das gegnerische Team mit der Ligaspielverschiebung einverstanden erklärt, jedoch nur bis max. 3 nicht gespielte (hängende, offene) Spiele. Von diesen „hängenden, offenen“ Spielen sind immer das Heim- und das Gastteam betroffen. Nach drei nicht gespielten Spielen ist eine Verschiebung für beide Teams nicht mehr möglich. Es muss vor einer neuen Verschiebung immer mindestens ein „hängendes, offenes“ Spiel gespielt werden. Sollte dieses nicht möglich sein, wird für das Team, welches verlegen wollte und einem Terminvorschlag des entgegenkommenden Teams nicht zugestimmt hat, das Spiel 0:6 verloren gewertet.

Es sollten 3 Terminvorschläge zur Auswahl gestanden haben.

Das Heimteam darf jederzeit während der kompletten Saison auf ihrem Heimspieltag bestehen.

Die Anfrage für eine Spielverschiebung sollte mindestens 24 Stunden vorher erfolgen.

Spielverlegungen werden nur noch über das Onlineportal, zu finden auf der [Website](#), akzeptiert. Der [Staffelleiter](#) erhält über diesen Chat Nachricht und gibt bei Einigung den Termin frei. Sollten

beide Teams sich nicht auf einen Nachholtermin einigen können, kann ggf. der [Spielbereichsleiter](#) einen Termin sowie einen Spielort festlegen.

Alle Spiele der Hinrunde müssen vor Beginn der Rückrunde gespielt sein. In der Rückrunde darf nur ein Spiel in die Nachspielwoche verlegt werden.

Ausnahme: Das Ligaspiel muss wegen eines Pokalspieltermins verschoben werden, das Heimspiellokal ist aus betrieblichen Gründen geschlossen oder das Ligaspiel fällt terminlich auf einen Feiertag. In dem Fall ist der Gegner verpflichtet einer Spielverschiebung zuzustimmen.

3.9 - Teamauflösung

Will sich ein Team während der laufenden Saison abmelden, so muss dieses schriftlich beim [Staffelleiter](#) oder [Spielbereichsleiter](#) geschehen. Die Teamauflösung muss von der Mehrheit (mind. 51%) des Teams unterschrieben werden. Nur dann ist die Teamauflösung gültig und die Spieler können sich in einem anderen Team wieder anmelden.

Bei Teamauflösungen in der Rückrunde wird jeder einzelne Fall vom Vorstand geprüft. Nach der Prüfung wird entschieden, ob der Ligastatus in der folgenden Saison trotz Auflösung beibehalten wird.

Alle bisher erspielten Punkte werden aus der Tabelle und der Einzelwertung herausgerechnet.

3.10 - Teamdisqualifikation

Wird ein Team während der laufenden Saison disqualifiziert (vergleiche [Punkt 4.3](#) & [Punkt 5](#)), werden alle Spieler für die laufende Saison gesperrt. Der Kapitän und Co-Kapitän zusätzlich noch für die folgende Saison.

Alle Punkte aus der kompletten Saison gegen dieses Team, das sich aufgelöst hat oder disqualifiziert wurde, werden aus der Tabelle und der Einzelwertung herausgerechnet.

4 - Punktverlust

4.1 - Öffnungszeiten von Spielstätten / Einspielzeit

Spätester Spielbeginn ist 20:00 Uhr, es darf nur dann auf 20:30 Uhr ausgewichen werden, wenn dem Gastteam aufgrund schlechter Witterung oder Verkehrslage ein Erscheinen erst kurz vor 20 Uhr möglich ist.

Die Heimspielstätte muss somit spätestens um 19 Uhr geöffnet sein.

Dem Gastteam ist eine Einspielzeit von bis zu 30 Minuten zu gewähren. Sollte diese Einspielzeit nicht gewährt werden, so ist ein Hinweis auf dem Spielbericht vorzunehmen. In diesem Fall droht dem Heimteam ein Abzug von 3 Punkten.

Absprachen unter den Teams sind möglich.

4.2 - Nichtantritt eines Teams

Bei Nichtantritt eines Teams wird das betreffende Spiel gegen das verursachende Team „zu 0“ gewertet. Zusätzlich erhält das Team, das ohne Grund nicht angetreten ist 3 Minuspunkte.

Bei nicht angetretenen Spielen in der Rückrunde werden dem Team zusätzlich 3 Minuspunkte für die nächste Saison angerechnet. Meldet sich das verursachende Team in der nächsten Saison nicht wieder an, werden dem Kapitän dieses Teams die Minuspunkte angerechnet. Die Minuspunkte des Kapitäns werden seinem neuem Team übertragen.

Die Entscheidung, ob Punkte abzuziehen sind, obliegt bei berechtigtem Zweifel dem Vorstand, der Grund der Verhinderung muss dem Vorstand nachgewiesen werden.

Bei zweimaligem Nichtantritt eines Teams wird dieses vom weiteren Ligabetrieb ausgeschlossen bzw. disqualifiziert. Der gespielte Ligastatus bleibt für jedes Teammitglied erhalten.

4.3 - Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern

Wird ein nicht gemeldeter oder nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, wird das Spiel nachträglich gegen das verursachende Team „zu 0“ gewertet und zusätzlich mit dem Abzug von 3 Pluspunkten geahndet (vergleiche [Punkt 1.7](#) Nachmeldung von Spielern).

Lässt ein Team innerhalb einer Saison einen nicht spielberechtigten Spieler bis zu 2 Mal spielen, wird sie für die laufende Saison disqualifiziert (siehe auch [Punkt 3.10](#) Teamdisqualifikation).

5 - Unsportliches Verhalten

5.1 - Unsportliches Verhalten

Kommt es während eines Punkt- oder Pokalspieles oder bei Veranstaltungen der HHEDL zu vorsätzlichen Störungen, Behinderungen, Beleidigungen oder zu anderen ungewöhnlichen Vorkommnissen, mit dem Ziel den Gegner während des Spiels und insbesondere während des Wurfes zu irritieren, so hat der Kapitän des verursachenden Teams die Vorkommnisse unverzüglich zu unterbinden.

Sollte dies nicht geschehen, so muss ein entsprechender Hinweis auf der Rückseite des Originalspielberichtes gemacht werden, der von beiden Kapitänen zu unterschreiben ist.

Werden wiederholt derartige Störungen gemeldet, behält sich der Vorstand vor, einzelne Spieler oder ggf. das komplette Team vom weiteren Spielbetrieb auszuschließen.

Dieses gilt auch bei öffentlichen Angriffen auf den Vorstand, die [Staffelleiter](#) oder andere HHEDL e.V. Mitglieder und allgemein bei unsportlichem, schlechtem Benehmen innerhalb des Vereins.

Vor Ablauf der ausgesprochenen Sperren, muss jedes gesperrte Mitglied einen schriftlichen Antrag zur Delegiertenversammlung zur Wiederaufnahme in die HHEDL e.V. stellen. Die Delegierten werden dann über diesen Antrag abstimmen.

6 - Pokalrunde

6.1 - Teilnahme

Alle Teams, die die Teilnahme auf der Teamanmeldung beantragen, nehmen an der Pokalrunde teil. Teams die in der Vorjahres-Pokalrunde z.B. wegen Nichtantritt gesperrt wurden, dürfen an der Pokalrunde nicht teilnehmen.

Alle im Regelwerk vereinbarten Punkte sind auch für die Pokalrunden bindend.

6.2 - Durchführung

Die erste Runde im Pokal besteht aus einer Hauptrunde-hin und einer Hauptrunderück. Diese Hauptrunden werden von allen gemeldeten Teams gespielt.

Die Set-Ergebnisse beider Runden werden - unabhängig von den Legs - addiert und bei Gleichstand muss ein Entscheidungsdoppel gespielt werden. Der Verlierer scheidet aus der Pokalrunde aus.

Die ersten Spielpaarungen werden ausgelost. Alle Teams werden vom zuständigen Pokalrundenleiter direkt über die Spielpaarungen informiert.

Die Spieltermine sind dem jeweils gültigen [Spielplan](#) zu entnehmen. Es hat das Team Heimrecht, das als erstes bei der Begegnung aufgeführt wird. Pokalrundenbegegnungen sollten am Vorgabetermin durchgeführt werden. Dies ist der jeweilige Spieltag des Heimteams.

Eine Verschiebung innerhalb der Pokalwoche und eine Vorverlegung sind zulässig sofern das Heimteam zustimmt. Sollte das Heimteam keine Verschiebung wünschen, ist der Spieltag des Heimteams bindend.

Das Gewinnerteam muss das Spielergebnis an die Pokalleitung weiterleiten.

Spieler, die in der Rückrunde (ab 16. Spieltag) nachgemeldet wurden, sind für die laufende Pokalrunde gesperrt.

Fällt ein Pokal-Spieltag auf einen Punkt-Spieltag, so ist das Punktspiel zu verschieben und innerhalb der nächsten 14 Tage nachzuholen. Für dieses Punktspiel gelten die Regeln der Verschiebung nicht.

6.3 - Spielmodus

In der **Hauptrunde-Hinspiele** wird mit allen gemeldeten Teams 501 Master Out gespielt. Das zuerst zugeloste Team hat Heimrecht. Das Ergebnis - auch ein Unentschieden – bleibt so stehen. In allen Runden werden fehlende Teams durch Freilose ersetzt.

In der **Hauptrunde-Rückspiele** wird mit allen Teams 501 Master Out gespielt. Die Spielergebnisse der 1. Runde und der 2. Runde werden addiert. Bei Satz-Gleichheit wird ein Entscheidungsdoppel gespielt. Das Entscheidungsdoppel muss nicht am Anfang der Spielbegegnung eingetragen werden, sondern erst dann, wenn es tatsächlich gespielt werden muss.

Hierbei ist es nicht von Bedeutung, ob Spieler schon eingesetzt wurden oder nicht. Die Gewinner

sind eine Runde weiter:

Die **3. Runde** wird mit 128 Teams fortgesetzt. Fehlende Teams werden durch Freilose ersetzt.

In der **3. bis 6. Runde** wird 501 Double Out gespielt.

Das zuerst zugeloste Team hat Heimrecht. Die jeweiligen Gewinner sind eine Runde weiter

Die **Runde 7** wird im Modus 501 Double Out ausgespielt. Das zuerst geloste Team hat Heimrecht. Die Verlierer aus Runde 7 sind automatisch auf Platz 5.

Die **Runde 8** wird im Modus 501 Double Out ausgespielt. Das zuerst geloste Team hat Heimrecht. Die Verlierer aus Runde 8 sind automatisch auf Platz 3.

6.4 - Pokalfinale

Die Gewinner aus Runde 8 spielen im Pokalfinale um Platz 1 und 2. Dieses wird im Modus 501 Double Out, best of five ausgespielt. Der Gewinner ist Pokalsieger.

Platz 3 und 4 werden an diesem Tag ebenfalls ausgespielt und zwar im Modus 501 Double Out, Best of three, 4 Einzel und 2 Doppel.

Die Ehrungen aller 8 Teams und die Vergabe der Urkunden, Pokale und der [Preisgelder](#) erfolgen auf dem Pokalfinale.

Für ein Team, das im Ligabetrieb disqualifiziert wurde, ist der Zeitpunkt der Disqualifikation ausschlaggebend für die weitere Teilnahme an der Pokalrunde. Gegebenenfalls nach der Disqualifikation durchgeführte Pokalspiele werden rückwirkend als verloren gewertet.

6.5 - Ergebnismeldung

Die Ergebnismeldung erfolgt ausschließlich an die E-Mail-Adresse pokal@hhedl.de und ist innerhalb von 24 Stunden an diese zu versenden.

In Runde 1 und 2 wird die Ergebnismeldung vom jeweiligen Heimteam abgesendet.

Ab Runde 3 erfolgt die Ergebnismeldung vom Siegerteam.

7 - Nicht beschriebene Situationen

7.1 - Hinweis

Sollte es in diesem Regelwerk zu nicht beschriebenen Situationen kommen, behält sich der Ligavorstand die endgültige Entscheidung vor.

Des Weiteren obliegt dem Vorstand die endgültige Entscheidung in Einzelfällen auf alle Punkte des Regelwerkes.