

Regelwerk der Lübecker Steeldart-Liga

(LDL)

In der Fassung von August 2020

§ 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 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.
 - 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.
- 2.2 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 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. Sofern die Darts nicht weiter als bis zur Hälfte der Entfernung bis zum Board gefallen sind.
 - 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); ohne Rücksicht auf die Anzahl der geworfenen Darts.
- 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 müssen solange stecken bleiben, bis die Punktzahl vom Spieler deutlich angesagt, und vom Schreiber notiert worden ist.
- 2.3.9 Die Spieler haben zu kontrollieren, ob ihre jeweilige Punktzahlen und Würfe, und die des Gegenspielers, richtig notiert worden sind. Das hat jeweils vor dem nächsten Wurf zu geschehen.
- 2.3.10 Der Spielstand muss deutlich sichtbar für die Spieler auf einer Tafel 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

§ 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:

Es werden 8 Einzel und 4 Doppel gespielt. 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 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 Jede Mannschaft tritt mit mindestens 3 Spielern an. Kann eine Mannschaft nur mit 3 Spielern antreten, werden die fehlenden Spieler mit „X“ eingetragen, so dass automatisch alle mit „X“ besetzten Einzel und Doppel, für diese Mannschaft verloren sind.
- 3.1.3 Treten beide Mannschaften mit 3 Spielern an, werden alle „X“ gegen „X“ Spiele 0:0 gewertet.
- 3.1.4 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.
- 3.1.5 Für den Fall, das eine oder beide Mannschaften mit weniger als 4 Spielern antreten, können die Mannschaftskapitäne in beiderseitigem Einverständnis das Spiel innerhalb der Spielwoche verlegen. Eine Verlegung in die nächste Woche muss dem Ligaobmann sofort gemeldet werden. Sinkt die Spielerzahl einer oder beider Mannschaften während des Spiels unter 4, können die Mannschaftskapitäne das Spiel in beiderseitigem Einverständnis abbrechen und innerhalb der Spielwoche wiederholen.
- 3.1.6 Die Mannschaften müssen spätestens eine halbe Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Spielort sein, es sei denn, die Mannschaftskapitäne einigen sich anders.
- 3.1.7 Über die Durchführung von Nebenwettbewerben entscheidet die Delegiertenversammlung oder die Kapitänsversammlung. Eine Teilnahme an Nebenwettbewerben ist keine Pflicht.
- 3.1.8 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.
- 3.2.2 Die Spielbegegnungen sind in einem Spielprotokoll einzutragen: Datum, Namen der Spieler und Spielpaarungen, die Ergebnisse nach Sätzen und Punkten, das Gesamtergebnis, Gameshot, Highscore und Short Legs.
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.
- 3.2.5 Sollte das Protokoll nicht rechtzeitig abgegeben werden, so haftet die Heimmannschaft dafür und verliert das Ligaspiel in voller Höhe.

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 Kann eine Mannschaft einen Spieltermin nicht einhalten, muss Sie sich spätestens 3 Tage vor dem Spieltermin bei der gegnerischen Mannschaft um einen neuen Termin bemühen. Der

gegnerische Mannschaftskapitän kann dann einem neuen Termin zustimmen, der jedoch innerhalb von 14 Tagen liegen muss, es sei denn der Ligaobmann genehmigt eine Vor- oder Nachverlegung aus besonderen Gründen.

- 3.3.3 Spielbeginn ist um 20 Uhr, kann aber auch in gegenseitigem Einverständnis vor- oder nachverlegt 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.
 - 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.
 - 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 können im Umkreis von 50 km um Lübeck herum zur DV kommen und sich ohne weiteres anmelden, andere müssen einen Antrag auf Zulassung stellen und die DV entscheidet darüber.
 - 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 1 Woche 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. Ummeldungen können nur schriftlich und mit den Unterschriften des betreffenden Spielers und des Mannschaftskapitän oder dessen Stellvertreter vorgenommen

werden. 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 oberste Beschlussfassungsorgan der LDL. Sie tagt üblicherweise jährlich zu Beginn einer neuen Spielsaison.
- 5.1.2 Die DV setzt sich aus zwei Vertretern 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.
- 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.
- 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.
- 5.1.9 Die DV ist eine Pflichtversammlung für zwei Delegierte 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

5.2 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.

§ 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 jährliche 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 Der amtierende Kassenwart der LDL nimmt Gelder entgegen und verwaltet sie, Die Gelder der LDL sind auf ein Konto einzuzahlen und bei Bedarf abzuheben. Zeichnungsberechtigt ist allein der Kassenwart der LDL.

- 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 Ligaobmann vorgebracht werden. Der Ligaobmann 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 Ligaobmann zu informieren.
Der Ligaobmann kann dann eine Verwarnung oder eine vorläufige Spielsperre gegen den Spieler aussprechen.
- 7.3 Der Ligaobmann 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 Ligaobmann 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.

§ 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 aufeinanderfolgenden Gewinn oder fünfmaligen Gesamtgewinn in den Besitz dieser Mannschaft übergeht. Beginn August 2013.