

Regelwerk
Freie Steeldartliga Brandenburg
Ligensystem und Pokal

Fassung vom 29. Juni 2025

1. Verantwortlich für den ordnungsgemäßen Ablauf des Spielbetriebs am Spieltag ist das jeweilige Heimteam. Dies umfasst eine regelkonforme Spielstätte, Ausstattung, Einhaltung der Regularien der FSDL sowie die Einhaltung aller geltenden Gesetze.
Mit der Anmeldung zum Spielbetrieb 2025-2026 wird dieses Regelwerk akzeptiert und zugesichert, dies umzusetzen und zu respektieren.
2. Verantwortlich für die Organisation des Ligen- und Pokalbetriebes ist die Ligaleitung (auch Gremium genannt).

Dem Gremium steht der Ligaleiter vor, neben dem Ligaleiter sind eine beliebige Anzahl von Personen unterstützend tätig. Dem Gremium untergeordnet ist das Schiedsgericht, welches aus mindestens fünf Personen besteht. Das Schiedsgericht hat die Aufgabe, Verstöße, Streitfragen und Dispute aller Art, die FSDL betreffend, zu bewerten und diese zu beurteilen.

Mitglieder des Gremiums und des Schiedsgerichtes werden vom Ligaleiter ernannt.

3. Sämtliche Fristen sind bindend und einzuhalten !

4. Gebühren:

Startgeld pro Team und Saison: 60€ für den Ligabetrieb

Startgeld pro Team und Saison: 20€ für den Landespokalwettbewerb

Softwaregebühr pro Spieler und Saison im Ligabetrieb: 6€

Softwaregebühr im Pokalbetrieb für Teams außerhalb der FSDL: 10,00€

Pauschal pro Team anstelle Einzelspielergebühr

Die Startgebühr und Softwaregebühr (im Ligabetrieb und Landespokalwettbewerb) ist innerhalb von 7 Tagen nach Mitteilung der Gesamtsumme durch die Ligaleitung an den Kapitän des jeweiligen Teams durch den Verantwortlichen des Vereins zu begleichen. Wird die Startgebühr nicht beglichen, erfolgt die Streichung aus dem Ligabetrieb / Pokalwettbewerb.

Fristende zur Zahlung: 14. August 2025

Es ist jedem Team vor der Saison freigestellt einen „Sportgroschen“ in Höhe von 20 Euro für die Jugendförderung und deren Spielbetrieb zu zahlen.

Boardgelder dürfen generell NICHT erhoben werden.

5. Spielberechtigte Teams zum Ligen- und Pokalbetrieb der FSDL:

Spielberechtigt sind alle Teams aus dem Bundesland Brandenburg, die einen festen Spielort nachweisen können. Der Spielort ist ortsgebunden und muss innerhalb der Landesgrenzen Brandenburgs liegen.

Eine Beschränkung, was die Anzahl der Teams pro Verein betrifft, existiert nicht. Spielberechtigt sind alle Teams, die bis zum Stichtag Startgebühr und Spieleranmeldung eingereicht haben (dasselbe gilt für den Pokal).

Der Landespokal ist ein Wettbewerb für MANNschaften. Im Landespokal Brandenburg ist die Teilnehmerzahl auf maximal 128 Teams begrenzt. Die Teams müssen alle Anforderungen des Regelwerks erfüllen und aus dem Bundesland Brandenburg kommen. Es ist nicht notwendig, ein eingetragener Verein zu sein.

Anmeldefrist für Teams zum Ligenbetrieb: 30.06.2025

Anmeldefrist der Spieler zum Ligenbetrieb: 31.07.2025

Anmeldefrist für Teams zum Pokalbetrieb: 30.06.2025

Anmeldefrist für Spieler zum Pokalbetrieb: 31.07.2025

Spielvereinigungen sind von der Ligaleitung zu genehmigen. Diese müssen bei der Anmeldung der Ligaleitung mitgeteilt werden. Spielvereinigungen dürfen nur gemeldet werden, wenn Sie der Aufrechterhaltung des Spielbetriebes entsprechen. Eine Spielvereinigung ist nicht zulässig, wenn dadurch eine sportliche Bevorteilung entsteht.

Im Landespokal gilt die Regel Ligateam = Pokalteam.

Dies bedeutet, dass Teams, die zum Landespokal gemeldet sind, identisch mit dem gemeldeten Ligateam sein müssen.

Für Teams, die zum Landespokal melden und einem anderen Dachverband angehören, gilt die selbe Regelung, das Team muss identisch mit dem Ligateam sein. Einzige Einschränkung bei nicht-FSDL Teams, NUR EIN Spieler darf gleichzeitig in einer weiteren Liga gemeldet sein (siehe 2 Ligen Regelung Spieler).

Nachnominierungen sind ab dem 01. November 2025 JEDERZEIT möglich. Eine Nachnominierung erfolgt formlos in Form einer WhatsApp Nachricht an den Ligaleiter mit Name, Vorname, Geburtsdatum und Team. Nach Begleichung der Softwaregebühr für den Spieler wird dieser innerhalb von 48 Stunden von der Spielleitung spielberechtigt bei 2K aktiviert. Ohne eine Begleichung der Spielergebühr ist der Spieler nicht spielberechtigt, auch wenn er sichtbar in der Software angelegt ist.

Nachnominierungen gelten für den Ligenbetrieb und den Landespokal. Bei Teams außerhalb der FSDL ist eine Nachmeldung ebenfalls ab dem 01. November 2025 formlos möglich.

Wechsel von anderen Vereinen sind im Pokalwettbewerb und Ligenbetrieb nur im Wechselfenster erlaubt (01. Januar bis 15. Januar 2026).

Über das Procedere der Anmeldungen der Spieler wird in den jeweiligen WhatsApp Gruppen von der Ligaleitung informiert. Eine Änderung seitens der

Software ist möglich, auch dies wird in den jeweiligen Foren dann explizit erläutert.

6. Spielberechtigte Spieler zum Ligen- und Pokalbetrieb der FSDL:
Spielberechtigt sind alle bis zum Stichtag gemeldeten oder nachnominierten Spieler/innen.

Spieler sind immer vereins- bzw. mannschaftsgebunden, das bedeutet, dass ein Spieler immer zeitlich nur für einen Verein oder eine Mannschaft im FSDL Ligen- und Pokalbetrieb spielen darf.

Im Wechselzeitraum ist ein einmaliger Vereinswechsel pro Saison möglich.

Mindestalter für Spieler: 16 Jahre (ausgenommen bei Heimspielen, hier dürfen Spieler ab dem 14. Lebensjahr eingesetzt werden, unter Einhaltung sämtlicher Gesetzesvorgaben, es gelten die gesetzlichen Vorgaben des JuSchG). Bei Spielern unter 16 Jahren muss zwingend ein Erziehungsberechtigter vor Ort sein. Sollte ein Spieler vor Erreichen des 16. Lebensjahres dennoch auswärts eingesetzt werden, so wird die Partie mit 0:18 gewertet.

Aus Gründen der Fairness und im Sinne eines offenen Wettbewerbes hat jedes Team die Möglichkeit, lediglich einen Spieler zu melden, der zusätzlich in einer weiteren Liga für ein anderes Team gemeldet ist. Dabei bezieht sich die Regelung lediglich auf Steeldartligen, E-Dart, sowie Onlineligen sind davon ausgenommen.

Jedes Team hat desweiteren die Möglichkeit, einen zweiten Spieler außerhalb der FSDL spielen zu lassen, dieser Spieler muss ebenfalls der Ligaleitung formlos gemeldet werden und bestätigt werden. Der zweitgemeldete Spieler muss in der Saison 2024-2025 bereits komplett spielfähig gemeldet gewesen sein innerhalb der FSDL.

Für diesen Spieler muss spätestens bis zum Ende der Meldefrist (31.07.2025), zusätzlich zur Teammeldung ein schriftlicher (per WhatsApp oder Email) Antrag bei der Ligaleitung erfolgen. Hierbei ist der Spieler namentlich mit Geburtsdatum und inklusive des Teams und der Liga, in der er ebenfalls gemeldet ist, zu übermitteln. Anträge müssen vor jeder Saison neu gestellt werden (ein Antrag aus der Vorsaison ist nicht mehr gültig!).

Erst nach Freigabe der Ligaleitung ist der Spieler in der FSDL spielberechtigt. Wurde die Frist verpasst, ist ein neuer Antrag erst wieder ab dem Nachnominierungszeitraum (ab 01.11.2025) möglich.

Sollte sich ein Spieler während der laufenden Spielzeit der FSDL bei einem anderen Team einer fremden Liga anmelden, kann das frühestens ab dem Nachnominierungszeitraum (ab 01.11.2025) erfolgen und ist vor Anmeldung bei der Ligaleitung, ebenfalls in oben genannter Form zu beantragen. Fehlt der Antrag und die Freigabe der Ligaleitung, ist der Spieler nicht spielberechtigt.

Wird ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, ist dies als Regelverstoß zu werten und das Gesamtspiel geht mit 0:18 (0:54) verloren.

7. Aufteilung der Teams (Liga):

Die erste Liga (Brandenburgliga) spielt eingleisig mit 14 Teams, es erfolgt der Spielbetrieb nur in einer Hinrunde. Von einem Verein können maximal 2 Teams in der 1. Liga spielen. Für die erste Liga ist nur die sportliche Qualifikation möglich.

Darunter gibt es 3 Ligen in Liga 2 (Landesliga), aufgeteilt in regionale Staffeln. Die Staffeln der 2. Ligen sind jeweils mit 8 Teams bestückt und spielen eine Hin- und Rückrunde.

Alle restlichen Teams finden sich in der 3. Liga (Kreisliga) wieder. Auch hier besteht eine Staffel aus maximal 10 Teams, die in Hin- und Rückrunde gespielt wird. In den 3. Ligen liegt das Augenmerk darauf, dass die Teams regional bestmöglich zusammengestellt werden.

Alle Teams, die neu in der FSDL sind, beginnen automatisch in der 3. Liga.

In jeder Staffel dürfen maximal 2 Teams desselben Vereins aktiv teilnehmen. Sollten mehrere Teams desselben Vereins sich für eine der Ligen qualifizieren, so entscheidet das Losverfahren in welcher Staffel das Team startet.

Eine Anpassung der 3. Ligen (bezüglich der Teamanzahl) durch die Ligaleitung ist möglich.

Gedeckelt ist die Anzahl von Teams aus einem Verein in Liga 1 und 2, hier dürfen je maximal 2 Teams desselben Vereins aktiv daran teilnehmen. Kommt es durch Abstieg zu einer höheren Anzahl von Teams eines Vereins, so erfolgt der Zwangsabstieg des Teams, welches tabellarisch am niedrigsten steht, ebenso ist es, wenn durch Aufstieg die Anzahl der Teams eines Vereins mehr als 2 in Liga 1 und 2 ist, so ist der Aufstieg nicht möglich und das Team auf dem nächsten Tabellenplatz rückt nach.

Mit Veröffentlichung der Staffeleinteilung ist ein Rückzug nicht mehr möglich.

8. Auf- und Abstiege

Absteiger aus der 1. Liga: Tabellenplatz 12, 13 und 14

Die drei Meister der 2. Ligen steigen direkt auf zur ersten Liga.

Im Zuge der Erweiterung der ersten Liga auf 16 Teams zur Saison 2026-2027 steigen die zwei besten Zweitplatzierten der drei Staffeln der 2. Ligen ebenfalls auf. Als Aufsteiger qualifizieren sich die zwei Teams mit den meisten Punkten am Ende der Saison, bei Punktgleichheit entscheidet das Setverhältnis, ist auch dies nicht eindeutig, so entscheidet das Legverhältnis. Sollten die 3 zweiten Ligen nicht die identische Anzahl an Teams zum Ende der Saison aufweisen, so wird ein Punkteschnitt zur Entscheidung herangezogen (erspielte Punkte : gespielte Spiele).

Die 2 letzten Plätze aus jeder Staffel der 2. Ligen steigen sportlich in die 3. Liga ab.

Im Zuge der Erweiterung der zweiten Liga auf 4 Staffeln zur Saison 2026-2027 steigen die Meister aus jeder Staffel der 3. Liga direkt auf. Zudem steigen noch die 3 besten Zweitplatzierten der 3. Liga in Liga 2 auf. Als Aufsteiger qualifizieren sich die drei Teams mit den meisten Punkten am Ende der Saison (gewertet werden ausschließlich die Teams, die den zweiten Platz Ihrer Staffel erreicht haben), bei Punktgleichheit entscheidet das Setverhältnis, ist auch dies nicht eindeutig, so entscheidet das Legverhältnis. Sollten die 12 dritten Ligen nicht die identische Anzahl an Teams zum Ende der Saison aufweisen, so wird ein Punkteschnitt zur Entscheidung herangezogen (erspielte Punkte : gespielte Spiele). Sollte ein qualifiziertes Team zurückziehen oder den Aufstieg verwehrt bekommen, so rückt das Team mit dem höchsten Punkteschnitt im Vergleich zu den anderen Zweitplatzierten nach.

Relegationsspiele entfallen komplett. Die Ligaleitung und das Schiedsgericht behalten sich vor, in strittigen Fragen im Aufstiegsfalle als Option ein Relegationsspiel stattfinden zu lassen.

Nachrückerregelung Abstieg: Sollte ein Team den sportlichen Verbleib in seiner Liga erreicht haben und dennoch in der Folgesaison nicht in der sportlich qualifizierten Liga antreten wollen / können, so verbleibt der tabellarisch Beste Absteiger in der Liga. Ab dem 2. Team mit der selben Konstellation, steigt aus der unteren Liga ein Team mehr in die höhere Liga auf.

Nachrückerregelung Aufstieg: Verzichtet ein Team auf seinen Aufstieg zur höheren Liga, so rückt automatisch das nächstbeste Team der Tabelle nach, allerdings nur bis zu Platz 3 der Liga. Frei gewordene Aufstiegsplätze werden dann an die punktbesten Teams der anderen Staffeln des selben Ligarangs verteilt.

9. Spielplan:

Der Spielplan der Ligen wird nach Abschluss der Meldefrist zeitnah erstellt.

Der Spielplan wird durch die 2K per Zufall generiert. Es wird angestrebt, für alle Vereine ein ausgewogenes Verhältnis an Heim- und Auswärtsspielen zu schaffen. Der Spielplan der 1. Liga wird bei unausgewogenem Verhältnis von Heim- und Auswärtsspielen manuell angepasst (Heimrechttausch). Nach Abschluss aller Spiele ist der Tabellenstand endgültig, es folgt KEINE FINALRUNDE.

Der letzte Spieltag findet zeitgleich statt, Samstag 15 Uhr. Eine Verlegung bedarf der Zustimmung des Gremiums und ist an bestimmte Faktoren geknüpft (Bedeutung des Spiels, Doppelbelegung der Heimstätte).

Es wird eine Hin- und Rückrunde gespielt in allen Ligen (Ausnahme ist die 1. Liga).

Scheidet ein Team in der laufenden Saison aus bzw. meldet sich vom Spielbetrieb ab, so werden alle Spiele aus der Wertung genommen und das Team gelöscht. Dies betrifft alle bis dato bestrittenen Partien, sowie die noch ausstehenden (offenen) Partien. In diesem Falle ist auch eine Strafe von 100 Euro fällig.

Vereine werden angehalten, an Spieltagen (Liga und Pokal) keine Veranstaltungen (Turniere) zu planen und durchzuführen. Verlegungen aufgrund von Turnieren werden nicht genehmigt.

Im Pokal sieht die Arithmetik folgendes vor:

Gespielt wird im K.O. System. Bei Niederlage ist man automatisch ausgeschieden. Ab der ersten Runde wird mit 64 Teams gespielt. Um auf diese Zahl zu kommen, wird für die Vorrunde so gelost, dass diese Teamanzahl (64 Teams) ab der ersten Runde erreicht wird.

Bei der Auslosung hat das erstgezeichnete Team immer Heimrecht, das zweitgezeichnete Team ist das Auswärtsteam. Das automatische Heimrecht für liganiedrigere Teams entfällt.

Sollte es bei einem Pokalspiel nach den Spielen 9:9 stehen, so entscheidet ein Entscheidungsspiel im Modus 1001 DO, Best of 3. Hier spielen 4 Spieler jeder Mannschaft gegeneinander, diese 4 Spieler werden vom Kapitän bestimmt, die genannte Reihenfolge der Benennung bleibt gleich und in dieser Reihenfolge werfen nacheinander die Spieler beider Teams (ähnlich dem Doppel, nur als 4er Team). Sollte ein Team (oder mehrere) keine 4 Spieler zum Entscheidungsspiel stellen können, so wird jede Aufnahme eines fehlenden Spielers mit 0 Punkten gewertet.

Spielrunden:

- Vorrunde(n)
- 1. Runde
- Achtelfinale
- Viertelfinale
- Halbfinale
- Finale

10. Punktesystem:

Punktesystem in der Tabelle für Mannschaften: Für ein gewonnenes Ligaspiel erhält die Siegermannschaft 2:0 Punkte, für ein Unentschieden beide Mannschaften jeweils 1:1 Punkte, für ein verlorenes Spiel die unterlegene Mannschaft 0:2 Punkte.

Auswertungsgrundlage ist die Summe der jeweils erzielten Punkte aus den 18 Einzelspielen, wobei es für jedes gewonnene Einzelspiel 1 Punkt gibt.

11. Tabelle:

Der Tabellenstand wird in der Reihenfolge nach folgenden Kriterien ermittelt:

- 1.) Summe der gewonnenen Punkte aus den Spieltagen (maximal 2 Punkte pro Spieltag)
- 2.) Summe der gewonnenen Punkte aller Einzelspiele (maximal 18 pro Spieltag)

- 3.) Differenz aus den gewonnenen und verlorenen Legs sämtlicher Einzelspiele
- 4.) Der direkte Vergleich zwischen den punktgleichen Mannschaften
- 5.) Sollte auch aus dem direkten Vergleich kein Sieger zu ermitteln sein (auch nicht unter Heranziehung der Legdifferenz), so entscheiden die Kapitäne der betreffenden Mannschaften über ein Stechen und dessen Regeln oder über eine Variante des Auslosens.

12. Callen:

Callen (bei den Einzel- und Doppelspielen die Punkte zählen):

Spieler, die gerade nicht spielen müssen bzw. Ersatzspieler, werden von den Kapitänen zum Callen angehalten. Ergebnisse sollten regelkonform jederzeit in Nähe des Boards klar erkennbar sein. Das Callen kann schriftlich und / oder elektronisch erfolgen. Ist Internet vor Ort vorhanden, ist es geboten, über die Dartscorer App via 2K Software zu callen, dies ist auch die vorgeschriebene und erstrangige Version des Callens (eine gesonderte Hinweisung hierzu erfolgt an die Kapitäne). Der Caller sollte unparteiisch sein, seine Bewegungen während der Aufnahme eines Spielers auf ein Minimum beschränken und gleichzeitig als Regelrichter am Board fungieren.

Sollte es beim Callen zu Unstimmigkeiten kommen, ist dies im Spielberichtsbogen zu vermerken. Zur Lösung vor Ort sind die Kapitäne angehalten.

Bei Nutzung der elektronischen Variante muss die Anzeige vorgeschlagener Wege zum Auschecken deaktiviert sein! Nicht gestattet sind Handys als elektronische Variante!

Das Scolia System ist generell als Zählvariante erlaubt. Sollte am Spieltag ein Team ein Veto gegen die Scolia Variante einlegen, so muss mit einer anderen App / anderem Zählsystem gespielt und gecallt werden. Heimteams, die das Scolia System vorrangig nutzen sind angehalten, das Auswärtsteam vor dem Spieltag über die Variante zu informieren.

Sollte die 2K-Software vor Ort verfügbar und nutzbar sein, so ist diese prinzipiell zu nutzen.

Callen darf jeder anwesende Spieler, Vereinsmitglieder und Gäste, die qualitativ dazu geeignet sind !

Der Caller darf am Board keine Getränke und Speisen mit sich führen ! Es gilt die Bewegung des Callers auf ein Minimum zu reduzieren.

13. 2K Software

Die statistische Erfassung und Auswertung erfolgt über das 2K Softwaresystem. Vereine, die im Ligabetrieb spielen, sind nicht verpflichtet, sich dieses Softwaresystem als Vereinsvariante zu erwerben. Vereine ohne die 2K Variante am Spieltag sind verpflichtet, die Ergebnisse umgehend nach dem Spiel in das

2K System einzutragen, das Heimteam muss diese Eingabe erledigen. Frist hierfür ist der Folgetag nach dem Spiel 12 Uhr.

Der Spielbogen in Papierform ist weiterhin auszufüllen und umgehend nach dem Spielende unterschrieben als Bild in die jeweilige Staffelgruppe bei Whatsapp zu veröffentlichen.

Das gleiche Procedere gilt auch für den Landespokal !

Bei technischen Problemen (zum Beispiel Ausfall Internet) ist der Spielbogen in Papierform zu führen und nach Spielende in das System einzutragen (spätestens zum Folgetag 12 Uhr !).

14. Spielmodus:

Der Spielmodus ist 501 Double Out – best of 5 Legs. Gespielt werden 16 Einzel und 2 Doppel (hier werfen beide Teams abwechselnd, ebenso abwechselnd beide Spieler des selben Teams, in welcher Reihenfolge die Doppelteams werfen ist jedem Team überlassen). Für jeden Sieg gibt es einen Punkt. Es werden ALLE 16 Einzelspiele und die 2 Doppel ausgespielt (auch bei vorzeitiger Entscheidung). Somit ergibt das Spielergebnis in der Summe immer 18 (12:6, 4:14, etc.).

Vor jedem Einzelspiel hat jeder Spieler 3 Aufnahmen (= 9 Pfeile) zum Einwerfen am Spielboard. Der Beginner des Spiels wird durch Ausbullen ermittelt. Der Gastspieler entscheidet, wer mit dem Ausbullen beginnt. Das Ausbullen gewinnt das Team, welches am nächsten am Vollbull seinen Dart trifft. Ist der Abstand zum Vollbull identisch, so wird in umgekehrter Reihenfolge neu ausgebullt. Bouncer (Darts, die aus der Scheibe fallen) dürfen nochmal geworfen werden.

Trifft ein Spieler im Bull das grüne oder rote Segment, so ist der Pfeil zu entfernen und vom Caller zu merken.

Eine Spielpause legen die beiden Kapitäne fest, diese sollte nicht länger als 20 Minuten pro Spieltag betragen.

Die Einzelspiele werden nacheinander laut Spielplan gespielt.

Die Spiele laufen parallel an mindestens 2 Boards. Die Anzahl kann einvernehmlich durch die Kapitäne erhöht werden.

15. Aufstellung am Spieltag und Wechsel:

Die Aufstellung wird dem gegnerischen Team am Spieltag vor Ort durch den Kapitän via Spieltagsbogen / 2K Software mitgeteilt.

Der Spieltagsbogen muss korrekt ausgefüllt werden. Dies umfasst neben den Ergebnissen auch die Wechsel und Highlights.

Sollte über die 2K Software gespielt werden, so ist die Aufstellung zusätzlich vor Spielbeginn in der Software zu pflegen. Dies geschieht durch das Heimteam, kontrolliert vom Gastteam.

Eine Aufstellung besteht aus minimal 4 Stammspielern (H1-H4 und G1-G4) und maximal 4 Ersatzspielern (HE1-HE4 und GE1-GE4)

Zusatz: Es dürfen maximal 4 Ersatzspieler eingewechselt und aufgestellt werden.

Es gibt 4 Einzelblöcke mit je 4 Einzelspielen und ein Doppelblock mit 2 Doppelspielen.

Jeder Spieler darf pro Spiel maximal 4 Einzel- und 1 Doppelspiel bestreiten, wobei pro Block nur ein Spiel bestritten werden darf.

Wechsel müssen dem gegnerischen Kapitän generell angezeigt (mitgeteilt) werden und sind spätestens 5 Minuten vor dem jeweiligen Einzelspiel zu melden und in der Software zu hinterlegen. Ausgewechselte Spieler dürfen in den Folgeblöcken wieder eingesetzt werden, hierbei ist zu beachten, dass es zu keinen doppelten Partien kommt.

Die Spieler für den Doppelblock müssen spätestens nach dem 2. Einzelspielblock benannt werden.

Ein Spielerwechsel während einer Partie ist nicht zulässig und gilt als Wechselfehler.

Die Positionen der Stammspieler auf dem Spielbogen und der 2k-Software sind fest und dürfen nicht verändert werden. Somit dürfen Stammspieler nicht untereinander in der Position getauscht werden, geschieht dies trotzdem, ist dies als Wechselfehler zu werten und das gesamte Spiel geht mit 0:18 (0:54) an den Gegner.

Bedeutet, Stammspieler dürfen ausschließlich an Ihrer Position spielen. Dahingegen darf jeder Ersatzspieler für jeden Stammspieler eingesetzt werden, solange er nur 1 Spiel pro Block bestreitet und gegen keinen Gegner mehr als ein Mal spielt.

Beispiele:

Im 2. Einzelblock spielt HE1 für H2, so darf H2 im 3. Einzelblock trotzdem wieder an seiner Position spielen. Genauso dürfte, solange keine doppelte Partie entsteht, im 3. Einzelblock HE2 für H2 spielen.

H1 dürfte zu keinem Zeitpunkt an der Position von H2 eingewechselt werden, genauso wie die weiteren Stammspieler.

Ist bei 2K am Board das Einzelspiel gestartet, darf und kann nicht mehr gewechselt werden !

Jeder Wechselfehler wird automatisch mit 0:18 (0:54) gewertet !

Zusatz:

- a. Zusatz zu Einwechslungen: Sollte sich ein Spieler während des Gesamtspiels verletzen oder nicht mehr spielfähig sein, so darf dieser Spieler vor seinem anstehenden Einzelspiel ausgewechselt werden, es sei denn, dass dieses nächste Einzelspiel bereits während des Gesamtspiels schon mal stattgefunden hat und kein weiterer Ersatzspieler für den nicht spielfähigen Spieler zur Verfügung steht (kommt somit keine Partie zusammen, wird das Einzelspiel 0:3 gewertet). Der nicht spielfähige Spieler aus der Einzelpartie kann bei

wieder hergestellter Spielfähigkeit seine folgenden Einzelspiele wieder aufnehmen.

- b. Sollte eine Spielunfähigkeit während eines Einzelspiels eintreten, so dass dieses Einzelspiel nicht fortgesetzt werden kann, so geht dieses Spiel mit 0:3 verloren zu Ungunsten des spielunfähigen Spielers.

16. Spielstätte:

Die Spielstätten müssen den Gäste-Teams bis spätestens 3 Tage vor dem Spieltermin benannt werden. Die Spielstätte muss mit mindestens 2 Boards und einem Practice Board ausgestattet sein. Auch müssen die Boards den allgemeinen Dartregeln entsprechen, dies bedeutet auch eine regelkonforme Ausleuchtung (jedes Board muss so beleuchtet werden, dass die Boardvorderseite 400 Lux aufweist).

Abstand der Boards ist laut den Dartregeln reglementiert und muss 1,80 Meter von Bullseye zu Bullseye betragen. Der Abstand zu Außenwänden beträgt 0,90 Meter vom Bullseye aus gemessen.

Die Liga behält sich vor, Spielstätten zu überprüfen und zu zertifizieren. Spielstätten dürfen sich nicht in privaten Wohneinheiten befinden, es sei denn ein separates Gebäude liegt vor.

17. Der Spielberichtsbogen:

Dieser enthält die Aufstellung (diese ist von beiden Kapitänen spätestens 30 Minuten vor dem ersten Einzelspiel auszufüllen). Aus der Aufstellung ergibt sich dann der Spielplan für den Spieltag. Dieser ist dann entsprechend durchzuführen.

Es muss klar benannt werden, wer Spieler 1, Spieler 2, Spieler 3 und Spieler 4 ist, auch die Ersatzspieler müssen klar benannt sein. Die Startposition (H1, H2, etc.) darf nicht verändert werden, gleiches gilt für die Ersatzposition (HE1, HE2, etc.).

Bei Unstimmigkeiten sind diese im Feld Bemerkungen festzuhalten.

Der Spielberichtsbogen (Spieltagsbericht) ist nach dem Spiel mit allen Ergebnissen und von den Kapitänen unterschrieben der Ligaleitung zu übermitteln (Foto per WhatsApp, etc). Das Einstellen des Spielberichtes muss umgehend nach dem Spiel erfolgen. Der Spielbericht muss sauber abgeleitet und leserlich sein !

Bei Vereinen, welche nicht die automatische Übertragung ins 2K System nutzen, ist vorgeschrieben, dass das Heimteam nach dem Spiel den Spielbogen in die 2K Software überträgt. Dieser Eintrag muss bis spätestens 12 Uhr des Folgetags erfolgen. Bei Nichterledigung des Eintrages ist eine Strafe fällig.

Einsprüche gegen die Wertung sind innerhalb von 3 Tagen bei der Ligaleitung einzureichen.

Der Spielberichtsbogen ist ordentlich und gut lesbar auszufüllen. Bei übermäßigen Korrekturen oder Unleserlichkeiten muss ein neuer Spielberichtsbogen verwendet werden.

18. Schiedsrichterklause:

Es gibt neben den Callern keine Schiedsrichter bei den Spielen. Die Kapitäne sind angehalten, den Wettkampf im Sinne des Sports zu leiten und für einen fairen Ablauf zu sorgen.

19. Sperren:

Sollte ein Spieler aus diversen Gründen gesperrt werden, ist dies dem Verein durch die Ligaleitung mitzuteilen. In der Zeit der Sperre ist der betroffene Spieler NICHT spielberechtigt.

Die Kapitäne der Teams sind für die Einhaltung etwaiger Sperren verantwortlich.

Sperren werden nicht zwingend im 2K System hinterlegt.

Wird dennoch ein gesperrter Spieler eingesetzt, so geht das Spiel automatisch mit 0:18 (0:54) verloren.

20. Anmeldung der Spieler:

Die Spieler werden vom Verein / Spielgemeinschaft fristgerecht mit Namen und Geburtsdatum der Ligaleitung gemeldet. Auf welchem Wege die Übermittlung der Spielerdaten erfolgt, erläutert die Ligaleitung gesondert.

Kapitäne haben gegenseitig das Recht Spieler vor Spielbeginn zu überprüfen. Jeder Spieler muss daher zwingend ein offizielles Dokument mit sich führen, welches ihn ausweist. Dieses Dokument muss Namen, Geburtsdatum und Lichtbild enthalten (Personalausweis, Führerschein, etc.).

Zur Überprüfung dienen Spielerlisten aus 2K.

Aktuelles Fristende: Meldung für Vereine und deren Spieler:
31.07.2025. Gemeldet werden dürfen alle Spieler ab 14 Jahre.

Nachnominert werden darf jederzeit ab dem 01. November 2025. Der nachnominierte Spieler muss vereinslos sein und wird spätestens nach 48 Stunden nach der Meldung und Zahlung der Spielergebühr ins System eingepflegt. Die Meldung ist erst wirksam, wenn die Softwaregebühr an die Liga entrichtet wurde. Eine Nachmeldung erfolgt per WhatsApp oder Selbstanmeldung.

Wechsel sind im Zeitfenster 01. bis 15. Januar 2026 möglich. Spielberechtigt sind die Spieler für den neuen Verein ab dem 16. Januar 2026. Für einen Wechsel muss die Genehmigung des abgebenden Vereins vorliegen.

Ein Spieler darf innerhalb der Liga während einer Saison maximal einmal den Verein wechseln.

Nicht gemeldete Spieler sind nicht spielberechtigt.

Sollte ein Spieler, der nicht spielberechtigt ist, dennoch spielen, so wird das komplette Spiel 18:0 (54:0) für den Gegner gewertet.

21. Regelspieltag / Terminfindung:

Die Spieltage sind alle fest terminiert im Rahmenspieltagsplan.

Die Spiele können an den Wochenenden von Freitag bis Sonntag stattfinden !

Die Termine liegen zu Saisonstart fest. Spieltag ist immer Freitag 19 Uhr, es sei denn, der einfache Anfahrtsweg von Spielstätte zu Spielstätte ist länger als 75 Minuten, dann ist das Spiel samstags 15 Uhr zu spielen. Diese Termine sind mit der Veröffentlichung des Spielplans fest hinterlegt.

Die Festlegung für die Spieltermine im Landespokal erfolgt nach demselben Prinzip. Bis 75 Minuten Anfahrtsweg von Spielstätte auswärts zu Spielstätte heim ist der festgelegte Spieltermin freitags 19 Uhr, ist die Anfahrtslänge länger als 75 Minuten gilt Samstag 15 Uhr als Anwurftermin. Die festgelegten Termine werden auch so bei 2K im Spielplan eingefügt.

Die Regelung entfällt, wenn ein Verein nicht taggleich 2 Partien stattfinden lassen kann. In diesem Falle hat das ligahöhere Team die Vorzugsregel auf den festgesetzten Termin (Freitag 19 Uhr oder bei längerer Anfahrt Samstag 15 Uhr). Das liganiedrige Team muss dann auf einen freien Termin an diesem Wochenende ausweichen.

Sind 2 Heimspiele eines Vereins taggleich nicht möglich und beide (oder mehrere) Teams spielen in derselben Ligahöhe, so ist die Spielleitung zu informieren.

Trotz der festgesetzten Terminierung besteht die Variante des Verschiebens ! Sollten sich beide Teams auf eine Verschiebung am Spieltagswochenende einigen (zum Beispiel von Freitag auf Samstag, oder Uhrzeit), so ist dies der Spielleitung in der Staffelgruppe bei WhatsApp oder dem Verantwortlichen für Termine direkt mitzuteilen !

Alle Vereine sind angehalten, sich terminlich abzustimmen. Der Termin muss aber bis spätestens 7 Tage vor dem Spiel fix terminiert sein (eine Woche vor dem angesetzten Spieltag, samstags bis 15 Uhr). Ein späteres Verlegen ist nur möglich, wenn beide Teams dem zustimmen und hierzu ein triftiger Grund vorliegt, nicht ausreichende Mannschaftsstärke gilt nicht als triftiger Grund !

Triftige Gründe zu einer Spielverlegung sind: Spielstätte steht nicht zu Verfügung, Todesfall, Vereinsfeier, krankheitsbedingte Ausfälle (sodass weniger als 3 Spieler zur Verfügung stehen am Spieltag).

Jedes Team hat in der Saison einmalig die Möglichkeit, ein Spiel ohne triftigen Grund um eine Woche zu verlegen (vor oder nach dem eigentlichen Spieltagswochenende). Hierzu ist zwingend das Einverständnis des Gegners erforderlich. Stimmen beide Teams einer Verlegung zu, so ist dies dem Verantwortlichen für Termine mitzuteilen. Eine Verlegung kann bis Mittwoch 18 Uhr vor dem Spieltag angezeigt werden.

Teams, die mindestens 8 Spieler zu Saisonbeginn gemeldet haben (nicht durch Nachmeldungen), haben als Belohnung das Recht, 2 Spiele innerhalb der Saison ohne triftigen Grund zu verlegen. Auch hier gilt die oben genannte Regelung.

Ein Verschieben / Verlegen des Spiels ist nur möglich, wenn besondere Gründe vorliegen (Raum blockiert, Vereinsfeiern, Todesfälle, etc.). Es werden Spiele NICHT danach terminiert, wann die vermeintlich besten 4 Spieler verfügbar sind!

Ein Heimrechttausch- oder Verzicht ist nur nach Genehmigung der Ligaleitung statthaft. Hierzu muss der Ligaleitung eine ausreichende Begründung erläutert werden.

Ein Nichterscheinen einer Mannschaft zu einem Spiel wird mit 0:18 (0:54) gewertet.

Tritt eine Spielgemeinschaft / ein Verein innerhalb einer Saison dreimalig unentschuldigt nicht an, so wird das Team vom Ligabetrieb ausgeschlossen. Alle offenen und bereits gespielten Begegnungen werden in dem Falle mit 0:18 (0:54) gewertet. Ein Nichtantritt kann und wird mit einer Strafe belegt !

Die Anwurfzeiten von Freitag 19 Uhr und Samstag 15 Uhr können von den beteiligten Kapitänen angepasst werden.

Bei der Terminfindung gilt es, sich mit Respekt zu begegnen, das Heimteam sollte auf Anfahrtszeiten achten, das Gastteam auf die Begebenheiten des Heimteams !

Allen Vereinen und Teams ist bewusst, dass Spieltage von Freitag bis inklusive Sonntag stattfinden können. Verlegungen an anderen Wochentagen sind nur möglich, wenn beide Kapitäne dem zustimmen, eine Autorisierung der Ligaleitung muss hier ebenfalls vorliegen.

Ein Heimrechttausch bzw. ein Heimrechtverzicht ist möglich bei Einigung beider Kapitäne, dies muss der Ligaleitung mitgeteilt werden.

Kurzfristige Spielabsagen:

Eine kurzfristige Spielabsage gilt als entschuldigt, wenn sie durch höhere Gewalt oder unvorhersehbare Umstände verursacht wird, die eine Austragung des Spiels unmöglich oder unzumutbar machen.

Eine Spielabsage ist nicht von den Teams eigenmächtig vorzunehmen. Bevor ein Spiel abgesagt werden muss, ist die Spielleitung zu informieren, diese entscheidet dann über den Ablauf.

Mögliche Gründe für eine entschuldigte Absage:

- Erkrankungen oder Unfälle mehrerer Spieler, sodass keine spielfähige Mannschaft gestellt werden kann
- Witterungsbedingte Ereignisse, z. B. Unwetter, Glatteis oder Überschwemmungen, die eine sichere Anreise unmöglich machen
- Technische Probleme am Spielort, z. B. Stromausfall, Heizungsausfall im Winter oder schwerwiegende Schäden an der Spielstätte
- Höhere Gewalt, z. B. Brand, Verkehrsunfall auf dem Weg zum Spiel, Polizeieinsatz am Spielort, plötzliche Sperrung der Location
- Plötzliche familiäre Notfälle (z. B. Todesfall, Krankenhausaufenthalt eines nahen Angehörigen)

Ablauf der Absage:

- Die absagende Mannschaft muss den Gegner sowie die Ligaleitung unverzüglich informieren – möglichst telefonisch oder per Direktnachricht, nicht nur per E-Mail.
- Die Gründe der Absage sind kurz, aber nachvollziehbar zu schildern.
- Nach Möglichkeit ist ein neuer Spieltermin innerhalb von 7 Tagen zu vereinbaren und der Ligaleitung mitzuteilen.

Missbrauch und Konsequenzen:

- Wiederholte oder offensichtlich unbegründete Absagen können als unsportliches Verhalten gewertet werden.
- In solchen Fällen behält sich die Ligaleitung vor, das Spiel als 0:18 Niederlage zu werten und ggf. weitere Maßnahmen zu prüfen.

22. Verstöße:

Bei Verstößen (wie aufgelistet) sind diese namentlich im Spielberichtsbogen festzuhalten (sollte dieser nicht mehr geführt werden, dann Meldung innerhalb von 3 Tagen an die Spielleitung)

- Benutzung von Fäkalsprache gegen sich oder einen anderen
- Störung des Sport- und Spielbetriebes
- Beleidigende und drohende Äußerungen gegen Spieler, Verantwortliche oder Mitglieder
- Unsportliches Verhalten
- Begehung von Straftaten gemäß Strafgesetzbuch
- Alkoholbedingte Vorfälle, die den Spielbetrieb stören oder beeinflussen

Ab der Saison existiert hierzu ein Strafenkatalog. Vergehen sind auf dem Spielberichtsbogen festzuhalten und auch gesondert der Spielleitung zu melden. Im Nachgang sind Vergehen innerhalb von 3 Tagen zu melden ! Verantwortlich für die Strafen ist das Schiedsgericht.

Sollte ein Team (Liga und Pokal) mehr als einen Spieler in 2 Ligen einsetzen, so ist dies ein Regelverstoß und wird mit 0:18 in den betroffenen Spielen geahndet.

23. Alkoholregel:

Bei Ausfallerscheinungen infolge übermäßigen Alkoholkonsums (z.B. unangemessen laute Störungen, Sprachprobleme, auffällige Handicaps beim Laufen oder Stehen etc.) ist der betreffende Spieler nicht mehr spielberechtigt und ist vom Spieltagsbogen zu entfernen. Sollte ein Ersatz nicht möglich sein, verliert dieser Spieler seine Folgespiele mit 0:3

Eine Promillegrenze wird nicht installiert.

Sollte ein Spieler unter Einfluss von Betäubungsmitteln (Drogen) stehen, so ist dieser vom Spielbetrieb am Spieltag zu entfernen. Hierzu muss zwingend eine Meldung an die Ligaleitung erfolgen.

Der Gebrauch von Cannabis und THC-haltigen Produkten ist generell untersagt !

24. Statistisches / Rangliste (Liga):

Folgende Spieler qualifizieren sich am Ende der Saison zum Dartmasters:

1. 1. Liga: die 22 Besten aus der Spieler-Rangliste (Einzelwertung)
2. 2. Ligen: Je Staffel die 11 Besten aus der Spieler-Rangliste (Einzelwertung)
3. 3. Ligen: Je Staffel die 6 Besten aus der Spieler-Rangliste (Einzelwertung)
4. Frauen: Aus jeder Staffel / Liga die beste Dame. Anhand der Leistung wird auf 16 Teilnehmerinnen aufgestockt.

Bei Absagen von qualifizierten Spielern gibt es keine Nachrücker. Das Masters findet dann mit den anwesenden qualifizierten Spielern statt. Eine Qualifikation über die Bestenliste (Highlights) findet nicht statt.

Ehemalige Mastersgewinner sind automatisch über eine Wildcard für das Masters gesetzt, Voraussetzung ist, dass sie noch aktiv am Ligabetrieb der FSDL teilnehmen.

Die qualifizierten Spieler werden von der Ligaleitung (über den Kapitän der Mannschaft) eingeladen.

25. Grundlegendes:

- Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50g sein dürfen. Jeder Dart soll aus einer Spitze, einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen.
- Die Spieler haben vor dem Spiel das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleisten vom Board zu verlangen.
- Ein Spieler darf erst dann eine wurfbereite Haltung einnehmen, wenn sein Gegenspieler das Oche bzw. den Bereich zwischen Board und Standleiste verlassen hat.

- Ein Spieler, der seinen Gegner oder den Sportbetrieb in irgendeiner Weise stört, kann der Ligaleitung gemeldet werden. Eine oder mehrere Beschwerden können eine Sperrung des Spielers oder des Teams durch die Ligaleitung zur Folge haben.
- Tritt bei einem Spieler während des Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, müssen ihm maximal drei Minuten gewährt werden, das Gerät zu reparieren oder zu ersetzen.
- Muss ein Spieler während des Spiels den Spielbereich wegen außergewöhnlicher Umstände verlassen, muss ihm dies durch den Schiedsrichter/Caller für die Dauer von maximal fünf Minuten gestattet werden.
- Während eines Spiels herrscht innerhalb des in dieser Sport- und Wettkampfordnung definierten Spielbereichs absolutes Rauchverbot. Dieses Verbot gilt auch für E-Zigaretten. Das gilt für die Spieler/Teams, die Schreiber sowie alle im Spielbereich befindlichen Personen. Bei den Ligaspielen ist der Aufenthaltsbereich der Mannschaften so rauchfrei zu halten, dass eine Belästigung der Mannschaften vermieden wird
- Das Tragen von Kopfhörern, In-Ear-Kopfhörern oder anderen audiowiedergabefähigen Geräten ist während des gesamten Spiels untersagt. Ebenso die Nutzung und das Tragen von geräuschunterdrückenden Hilfsmitteln. Diese Regel dient der Sicherstellung der Kommunikation zwischen Spielern, Offiziellen und Schiedsrichtern sowie der Wahrung der sportlichen Fairness. Verstöße gegen diese Regel können mit Verwarnungen, Punktabzug oder Disqualifikation geahndet werden. Medizinische Hilfsmittel sind von dieser Regelung nicht betroffen.
- Bei Wettkämpfen ist den Spielern jegliche Äußerung oder Darstellung von rechtsextremistischem, antisemitischem oder anderweitig diskriminierendem Gedankengut untersagt.

Darunter fällt u. a. die Beleidigung von Personen aufgrund ihrer Herkunft, ihres Geschlechts, ihrer Hautfarbe, ihrer religiösen oder politischen Überzeugung oder ihrer sexuellen Orientierung, das Tragen oder Mitführen entsprechender Symbole und Kleidungsstücke, deren Herstellung, Vertrieb oder Zielgruppe nach allgemein anerkannter Ansicht im rechtsextremen Feld anzusiedeln sind, das Mitführen entsprechender Materialien und deren Verbreitung. Ein Verstoß führt zum sofortigen Ausschluss aus dem Wettkampf.

26. Was geschieht, falls eine Mannschaft in Unterbesetzung antritt?:

Unterbesetzung bedeutet, dass ein Team mit Minimum 3 Spielern zum Spiel antritt.

In diesem Falle werden alle nicht spielbaren Partien mit 0:3 gegen die dezimierte Mannschaft gewertet. Das gleiche gilt für den Fall, dass ein Spieler während des Gesamtspiels ausfällt bzw. spielunfähig ist.

27. Kleiderordnung:

Geboten sind festes, geschlossenes Schuhwerk. Kopfbedeckungen jeglicher Art sind beim Spiel nicht zugelassen (ausgenommen, wenn diese medizinisch

notwendig sind oder religiöse Gründe vorliegen). Vereine sind angehalten, einheitlich als Team aufzutreten. Jogging- und Sporthosen gilt es zu vermeiden. Um ordentliches und einheitliches Auftreten wird gebeten !

Neutralität bei allen Veranstaltungen der FSDL:

Es ist generell auf eine neutrale und respektvolle Atmosphäre zu achten.

Aus diesem Grund sind das Tragen oder Zeigen von politischen oder religiösen Symbolen, Kleidung oder Abzeichen ebenso nicht gestattet wie das Mitführen von Fanutensilien anderer Sportarten (zum Beispiel Fußballtrikots, Schals, Mützen etc.).

Die Ligaleitung, das Schiedsgericht und die Veranstaltungsleitung behalten sich vor, bei Verstößen entsprechende Maßnahmen zu ergreifen, bis hin zum Ausschluss von der oder weiteren Veranstaltungen.

28. Jugend:

Da Spieler erst mit dem Erreichen des 14. Lebensjahres im Ligenystem spielberechtigt sind, verfolgt die Liga das Ziel, einen Ligenbetrieb für Jugendliche von 8 bis 17 Jahren zu erstellen. 16- und 17-jährige wären für beide Ligenysteme dual spielberechtigt.

Alternativ wird ein Ranglistensystem über mindestens 4 Qualifikationsturniere angelegt. Hier gelten die Altersklassen 8 bis 12 Jahre und 13 bis 17 Jahre.

Es gilt das Alter bei Ligastart / beim erstem Ranglistenturnier der Saison.

Bei Heimspielen dürfen Spieler ab 14 Jahren antreten !

Im Ligenbetrieb dürfen 14 und 15 jährige nur bei Heimspielen eingesetzt werden. Hierzu muss eine erziehungsberechtigte Person vor Ort sein, ebenso sind alle gültigen Gesetze im Bezug auf den Jugendschutz zwingend einzuhalten.

Im Detail:

- Der Einsatz minderjähriger Spieler ist grundsätzlich zulässig, sofern die nachfolgenden Alters- und Begleitregelungen eingehalten werden.
- Bei Heimspielen dürfen Spieler ab dem vollendeten 14. Lebensjahr eingesetzt werden. Voraussetzung hierfür ist die Begleitung durch eine erziehungsberechtigte Person während des gesamten Aufenthalts am Spielort.
- Bei Auswärtsspielen ist der Einsatz minderjähriger Spieler erst ab dem vollendeten 16. Lebensjahr zulässig.
- Bei Verstoß gegen diese Regel wird das Spiel automatisch mit 0:18 gewertet und eine Geldstrafe wird abhängig vom Schiedsgericht verhängt.

29. Dartmasters

Das Masters erfolgt zum Ende der Saison. Hierbei qualifizieren sich Spieler über die Ligarangliste (siehe Punkt 25). Das Masters ist die Abschlussveranstaltung der Saison, hier finden alle Ehrungen statt. In einem reinen KO System werden der Master und die Masterin der Saison ausgespielt.

Es wird gebeten, dass von jedem Verein eine Delegation vor Ort ist um der Veranstaltung einen würdigen Rahmen zu verleihen.

30. Folgende Strafen wurden zur Ligasitzung vom 15.02.2025 festgelegt. Geltend für Liga und Pokal.

- Aufwandsgebühr in Höhe von 10 Euro. Dies tritt ein, wenn ein Verein / Team seine Aufgaben in Sachen Vorbereitung zum Spielbetrieb NICHT erfüllt

hat. Erklärungen in den WhatsApp Gruppen müssen zwingend umgesetzt werden. Bei Nichtumsetzung dieser und Nacharbeitung seitens der Liga ist diese Strafe fällig ! Nachfragen zu den einzelnen Erklärungen sind natürlich hiervon ausgeschlossen.

- Sagt ein Team ein Spiel eigenmächtig ab, so ist eine Strafe von 50 Euro fällig. Im Wiederholungsfalle werden 100 Euro fällig. Beim dritten Vergehen dieser Art erfolgt der Ausschluss vom Spielbetrieb.

- Meldet ein Team im Laufe der Saison vom Spielbetrieb ab, so ist eine Gebühr von 100 Euro fällig.

- Fehlerhafte Spielbögen (Unleserlichkeit, Teamname vergessen, Unvollständigkeit) 3 Euro

Die Zahlung ist innerhalb von 7 Tagen nach Urteilsverkündung fällig, ansonsten wird eine Mahngebühr von 5 Euro erhoben (erneutes Zahlungsziel 7 Tage). Sollte auch die zweite Zahlungsfrist verstrichen sein, droht Punktabzug in der Liga.

31. Für Fälle, die vom Schiedsgericht behandelt werden müssen, wird pro beteiligtem Team eine Bearbeitungsgebühr von 10 Euro erhoben.

32. Pokale

Die Sieger der Brandenburgliga (1. Liga) und der Pokalsieger erhalten zusätzlich zu ihren Ehrungen einen Wanderpokal. In der Brandenburgliga ist es der „Kevin Grimm Cup“, im Landespokal der „Joachim Kotzmann Cup“. Beide Trophäen sind Wanderpokale und im dauerhaften Besitz der Freien Steeldartliga Brandenburg. Die Trophäen werden den Siegerteams ausgehändigt und werden zum letzten Drittel der neuen Saison wieder von der Liga zurückgefordert.

Mängel an den Pokalen müssen vom temporären Besitzer im Falle der Beschädigung selbst getragen werden. Ein Verlust des Pokals wird mit einer Strafe in Höhe von 300 Euro belegt.

Ein Recht auf dauerhaften Besitz des / der Siegerteams besteht in keinem Fall.

Pokale werden wie folgt verteilt:

- 1. Liga: Platz 1 bis 4

- 2. Ligen: Platz 1 bis 3

- 3. Ligen: Platz 1 bis 2

- Aus jeder Liga und Staffel: Die beste Spielerin und der Beste Spieler

- Ligenübergreifend: Die meisten 180er, das Beste Highfinish, die meisten Highlights, die besten Doppelspieler.

- Weitere Ehrungen behält sich die Ligaleitung vor, die zu ehrenden Spieler und Spielerinnen werden über die jeweiligen Kapitäne zum Dartmasters eingeladen.

Änderungsvorschläge oder Ergänzungen sind erwünscht und bei der Ligaleitung einzureichen. Diese werden diskutiert und ggf. zur nächsten Saison eingearbeitet.

Der Einfachheit halber ist das Regelwerk in männlicher Ansprache geschrieben, die Regeln gelten für alle Geschlechter.

Das Regelwerk kann jederzeit durch die Ligaleitung angepasst werden. Die Vereine und Mannschaften sind in den jeweiligen Informationsforen seitens der Ligaleitung via WhatsApp darüber zu informieren.

Bei Unklarheiten oder Nachfragen bitte bei der Ligaleitung oder dem Schiedsgericht melden.

info@fsdl-brandenburg.de und schiedsgericht@fsdl-brandenburg.de

Das Regelwerk ist geistiges Eigentum der Freien Steeldartliga Brandenburg, vertreten von Mathias Lindner.

Lasst uns im Sinne des Dartsports fair miteinander umgehen!