



Ligaspielordnung der 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V.

Stand / Version	2026 v2
Gültig ab	17.08.2026
Status	Aktuell
Ausgabe	Endfassung
Herausgeber	1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V.

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Regeln	4
1.1 Mitgliedschaft	4
1.1.1 Kündigung / Inaktivsetzung	4
1.2 An-, Nach- und Ummeldung	4
1.3 Spielberechtigung	5
1.4 Die Teamcaptains	5
1.5 Spielmodus in den Ligen	5
1.6 Technische Voraussetzungen	5
1.7 Spielplan/Spieltag	6
1.8 Spielverlegungen und Spielabsagen	6
1.8.1 Ausnahmen zur Spielverlegung	6
2 Spielverlauf	6
2.1 Vorbereitung	6
2.2 Spielablauf	7
2.2.1 Bestimmung des Anwurfs im Entscheidungs-Leg (Ausbullen)	7
2.3 Spielbericht	7
2.4 Beschwerden/Proteste	8
Nichtantritt	8
2.5 Rückzug von Mannschaften	8
3 Ligaaufbau	8
3.1 Platzierungen	8
3.2 Auf- und Abstieg	8
4 Saisonende	9
4.1 Saisonabschluss	9
5 Inhalte der Ligaspielordnung	9

5.1 Änderungen und Ergänzungen	9
--	---



1 Allgemeine Regeln

1.1 Mitgliedschaft

Voraussetzung für eine Spielberechtigung in der 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V. ist der Erwerb der Mitgliedschaft im eingetragenen Verein. Sie besteht unabhängig von der Zugehörigkeit zu einer Mannschaft. Der Beitrag eines aktiven Mitgliedes beträgt pro Saison 8 €. Der Beitrag eines passiven Mitgliedes beträgt pro Saison 5 €. (Passive Mitglieder mit Mannschaftszugehörigkeit werden im Spielerkader kenntlich gemacht und sind NICHT spielberechtigt. Die Spielberechtigung kann nachträglich durch die Zahlung der Differenz erlangt werden).

1.1.1 Kündigung / Inaktivsetzung

Eine gesonderte Kündigung ist nicht erforderlich.

Spieler, die sich für die folgende Saison keiner Mannschaft angeschlossen haben und den Mitgliedsbeitrag nicht eigenständig entrichtet haben, werden automatisch auf inaktiv gesetzt.

Spieler, die ihren Mitgliedsbeitrag eigenständig überwiesen haben, bleiben auch ohne Mannschaftszugehörigkeit aktiv.

1.2 An-, Nach- und Ummeldung

Anmeldung: Ab der Saison 2022 ist eine E-Mailadresse und Wohnadresse verpflichtend anzugeben. Jede neue Mannschaft beginnt in der untersten Spielklasse. Bei aktiven Spielern der 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V. ist zu beachten, dass in jede höhere, aber nur in die nächstniedrigere Spielklasse gewechselt werden darf. Mannschaften, die sich aus Teilen einer bereits existierenden Mannschaft bilden oder eine Zweitmannschaft gründen werden durch die Ligaleitung eingestuft. Ein Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn die Ligaleitung über alle erforderlichen Belege verfügt und die Spielberechtigung erteilt hat. Das Startgeld für die einzelnen Ligen ist wie folgt festgelegt:

Bezirksliga: € 175,-
A-Liga: € 150,-
B-Liga € 125,-
C-Liga € 100,-

Das Startgeld ist bei der Anmeldung zu entrichten. Mannschaften, die nach der Anmeldung durch Nicht-Abstieg oder nachträglichen Aufstieg in eine höhere Liga eingestuft werden, zahlen ihrer Liga entsprechend das Startgeld nach. Die Nachzahlung muss bis zum letzten Werktag vor Ligastart auf dem Ligakonto eingegangen sein. Anderenfalls ist die entsprechende Mannschaft nicht spielberechtigt. Mannschaften, die nachträglich in eine niedrigere Liga eingestuft werden, erhalten das zu viel gezahlte Startgeld zurück.

Nachmeldung:

Die Nachmeldung von nicht aktiven Spielern während der laufenden Saison, ist bis 3 Pflichtspiele vor Ende der Rückrunde möglich. Die Nachmeldung erfolgt über den TC Zugang in der 3 K Software und ist mit Eingang des Spielerbeitrags gültig. Bei kurzfristigen Nachmeldungen ist eine Sofortüberweisung ratsam. Ein Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn die Ligaleitung über alle erforderlichen Belege verfügt und die

Spielberechtigung erteilt hat. Eine weitere Sperre erfolgt nicht. Für Pflichtspiele, die lt. Spielplan vor der Spielberechtigung terminiert und verschoben wurden, kann keine Spielberechtigung erlangt werden.

Ummeldung:

Die Ummeldung von aktiven Spielern während der laufenden Saison ist bis zum letzten Freitag vor Beginn der Rückrunde möglich. Die Ummeldung muss bis spätestens 3 Tage vor dem nächsten Spieltag per Online ausgefülltem Kontaktformular der Ligaleitung zugegangen sein. Spieler, die die Mannschaft wechseln, werden für 3 Pflichtspieltage gesperrt. Bei Ummeldungen von Spielern ist zu beachten, dass in jede höhere aber nur in die nächstniedrigeren Spielklasse gewechselt werden darf. Ein Mannschaftswechsel ist ohne Pflichtspielsperre möglich, wenn der Spieler nachweislich keinen Einsatz in einem Pflichtspiel hatte. Für Pflichtspiele, die vor der erneuten Erteilung der Spielberechtigung neu terminiert bzw. verschoben wurden, besteht keine Spielberechtigung.

1.3 Spielberechtigung

Spielberechtigt ist jedes Mitglied in der 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V., welches das 14. Lebensjahr vollendet hat. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur unter Berücksichtigung der Rechtsprechung in der jeweils aktuellen Fassung am Spielbetrieb teilnehmen. Ein Erziehungsberechtigter muss am Spieltag anwesend sein. Jeder Spieler darf nur in einem Team gemeldet sein und für dieses spielen. Die Spielstätte einer Mannschaft darf höchstens in einem Radius von 30 km von der geographischen Mitte Leverkusens entfernt liegen.

1.4 Die Teamcaptains

Jedes Team muss einen Teamcaptain benennen. Seine persönlichen Daten (Tel.-Nr., E-Mail-Adresse) sind der Ligaleitung mitzuteilen. Der Teamcaptain ist der offizielle Ansprechpartner einer Mannschaft. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Spielbetrieb. Der Teamcaptain ist für die Einhaltung der Spielordnung durch seine Spieler verantwortlich.

1.5 Spielmodus in den Ligen

Gespielt werden in der Bezirksliga 501 D.O. BO3 2 Doppel/8 Einzel/2 Doppel/8 Einzel A- Liga 501 D.O. BO3 2 Doppel/8 Einzel/2 Doppel/8 Einzel, B- Liga 501 M.O. BO3 2 Doppel/8 Einzel/2 Doppel/8 Einzel, C- Liga 501 M.O. BO3 8 Einzel/2 Doppel/8 Einzel In allen Ligen werden die Spiele in der vorgegebenen, nummerierten Reihenfolge gespielt. Die Heimmannschaft beginnt den ersten Satz, der Beginn eines evtl. dritten bzw. fünften Satz wird durch Ausbullen entschieden. Am Spieltag können 4 Spieler und 6 Ersatzspieler eingesetzt werden. Die Spieler sind im Rahmen der gemeldeten Mannschaften von Woche zu Woche austauschbar.

1.6 Technische Voraussetzungen

Gespielt wird ausschließlich an anerkannten und für den Spielbetrieb zugelassenen Dartautomaten mit Turnierboard (Single 20-Segment blau, Double- und Triple-Segment rot, Bull 25/50 Punkte). Quattro-Segmente sind nicht zugelassen und müssen ausgetauscht werden. Der markierte Wurfabstand beträgt 2,37m. Zwischen dem Automaten und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Im Zweifel ist das Diagonalmass ausschlaggebend. Es beträgt 2,93m von der Abwurflinie bis zum Bull's Eye. Mit Beginn der 31. Runde wird das Spiel ausgebullen. Eine Rundenbegrenzung darf nicht unter 30 Runden eingestellt sein. Eine elektronische Abwurflinie darf weder den Wurf noch den Score beeinträchtigen und muss durch eine feste Markierung ergänzt werden.

1.7 Spielplan/Spieltag

In ihrer jeweiligen Liga spielt jede Mannschaft gegen jede, jeweils mit Hin und Rückspiel (siehe Punkt 1.5). Pflichtspieltage können wahlweise auf einen Dienstag, Mittwoch oder Donnerstag gelegt werden. Der gewählte Spieltag der gastgebenden Mannschaft ist Austragungstag der anstehenden Begegnung. Ein Spiel kann nicht mit weniger wie 3 Spielern bestritten werden. Ein Antritt mit weniger wie 3 Spielern kommt einem Nichtantritt gleich und wird dementsprechend so geahndet. Es kann dann allerdings auch nur die Hälfte der vorgesehenen Anzahl der Doppel gespielt werden. Die Spiele des fehlenden Spielers werden mit 0:1 Spielen/0:2 Sätzen für den Gegner gewertet. Es ist nicht gestattet, mit weniger als 3 Spielern anzutreten.

1.8 Spielverlegungen und Spielabsagen

In einer Spielzeit kann jede Mannschaft 2 Spiele verlegen, wobei nicht mehr wie 1 Verlegungen pro Halbserie erlaubt ist. Ausnahmen sind auf Antrag möglich. Die Spielverlegung ist nur über den TC Zugang der 3K Software möglich. Gegner und Ligaleitung erhalten eine entsprechende Information darüber.

Spielverlegungen sind grundsätzlich kosten- und strafgeldfrei möglich. Voraussetzung ist, dass die gegnerische Mannschaft spätestens am Vortag des angesetzten Spiels über den Verlegungswunsch informiert wird.

Erfolgt eine Absage erst am Spieltag, jedoch bis spätestens 16:00 Uhr, wird das Spiel zulasten der absagenden Mannschaft gewertet:

- Bezirks- bis B-Liga: 0:20 Spiele und 0:40 Sätze
- C-Liga: 0:18 Spiele und 0:36 Sätze

Erfolgt die Absage am Spieltag nach 16:00 Uhr oder erfolgt gar keine Absage, wird der Vorgang wie ein Nichtantritt behandelt und entsprechend gewertet (Ausnahme unter 1.8.1). Es muss der Ligaleitung so schnell wie möglich ein neuer Termin genannt werden, auf den sich beide Mannschaften geeinigt haben. Bei Nichteinigung legt die Ligaleitung einen Termin fest. Verlegte Spiele der Rückrunde müssen vor dem letzten Spieltag (Dienstag-Donnerstag) der Rückrunde ausgetragen werden. Von dieser Regel ausgenommen ist der letzte Spieltag der Rückrunde. Er kann zwischen dem geplanten vorletzten und dem geplanten letzten Spieltag der Rückrunde ausgetragen werden.

1.8.1 Ausnahmen zur Spielverlegung

Als Spielverlegung gilt jedes Spiel, das nicht in der lt. Spielplan angegebenen Kalenderwoche stattfindet. Nicht als Spielverlegung gilt eine Verschiebung innerhalb einer Kalenderwoche. Ein Heimrechttausch gilt nicht als Spielverlegung. Hier wird der Spieltag auf den von der Heimmannschaft angegebenen Spieltag gelegt. Dies ist auch für das Rückspiel zu beachten. Neu: Wird bis 2 Stunden vor dem im Spielplan angegebenen Termin über die 3K Software direkt ein neuer Termin mitgeteilt, auf den sich beide Mannschaften geeinigt haben, so gilt dies ebenfalls nicht als Spielverlegung und es wird kein Strafgeld erhoben.

2 Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

Der Gastmannschaft ist mindestens von 19:45 Uhr bis 20:00 Uhr ein Aufwärmtraining zu gewähren. Mannschaften haben bis 20.00 Uhr zu ihrem Spiel anzutreten. Gegen Mannschaften, die bis 20.15 Uhr nicht angetreten sind und sich auch nicht bei der gegnerischen Mannschaft oder der Ligaleitung gemeldet haben wird gemäß Verfahrensordnung vorgegangen.

2.2 Spielablauf

Gespielt wird auf 2 Automaten. Die Abwurfline darf während des Wurfs nicht übertreten werden. Ein Abwurf an einer gedachten seitlichen Verlängerung der Abwurfline ist gestattet. Jeder Spieler ist für seinen Wurf verantwortlich, d.h. er hat darauf zu achten, dass der Dartautomat seinen Score anzeigt. Während des Spiels sind ablenkendes Verhalten gegenüber dem Gegner, das Tragen von Kopf- oder Ohrhörern, ständiges Übertreten der Abwurfline, absichtliches Verzögern des Spiels, Traktieren des Gerätes oder anderes unsportliches Verhalten nicht gestattet. Tritt ein Spieler sein Spiel trotz Aufruf nicht binnen 5 Minuten an, wird dieses Spiel für den Spieler mit 0:2 Sätzen als verloren gewertet. Ebenfalls ist dafür zu sorgen, dass während des Ligaspiels der Spielbereich (auch gemäß aktueller Rechtsprechung) rauch- und dampffrei gehalten werden. Korrekt geworfene Darts, die im Board stecken, aber nicht gezählt wurden, müssen nachgedrückt werden.

2.2.1 Bestimmung des Anwurfs im Entscheidungs-Leg (Ausbullen)

- Anwendungsbereich: Steht es in einer Begegnung 1:1 nach Legs, wird das dritte und entscheidende Leg durch das sogenannte „Ausbullen“ (einen einzigen Wurf auf das Bull-Segment) angeworfen.
- Reihenfolge: Der Spieler, der das Spiel im ersten Leg begonnen hat, wirft den ersten Dart auf das Bull.
- Wurf auf das leere Board: Jeder Spieler hat das Recht, auf ein komplett freies Bull-Segment zu werfen.
- Zwingende Entfernungspflicht: Trifft der erste Spieler das Bullseye (innerer roter Kreis) oder das Single-Bull (äußerer grüner Ring), muss dieser Dart sofort herausgezogen werden, bevor der zweite Spieler wirft. Darts, die außerhalb des Bull-Bereichs landen, verbleiben im Board.
- Entscheidungskriterien: Es gewinnt der Spieler mit dem höherwertigen Treffer. Das Bullseye (rot) schlägt das Single-Bull (grün). Das Single-Bull schlägt jedes Segment außerhalb des Bulls. Bei einem Treffer außerhalb des Bulls gewinnt derjenige dessen Dart näher am Bull steckt.
- Gleichstand (Re-Bull): Treffen beide Spieler das Bullseye, beide Spieler das Single-Bull, oder ist Abstand zum Single-Bull gleich, liegt ein Gleichstand vor. Das Ausbullen wird in umgekehrter Wurf-Reihenfolge so lange wiederholt, bis ein Sieger feststeht. Für jeden Wiederholungswurf gilt die Entfernungspflicht analog

2.3 Spielbericht

Jeder kann Spielberichte bei Bedarf von der vereinseigenen Webseite abrufen und ausdrucken. An jedem Spieltag kann von beiden Parteien je ein Spielberichtsbogen ausgefüllt. Die Eintragung der Heimmannschaft kann direkt Online oder in Papierform erfolgen. Vor Beginn des Spiels werden von beiden TC's die ersten 4 Spieler, die zum Einsatz kommen sollen, eingetragen. Danach sind hier keine Änderungen mehr möglich. Die Ersatzspieler können noch im Verlauf des Spiels nachgetragen werden. Spieler dürfen erst nach einem absolvierten Spiel ausgewechselt und ausgewechselte Spieler nicht erneut eingesetzt werden. Gewertet wird

- die gewonnene Partie mit 3 Punkten,

- die unentschiedene Partie mit je 1 Punkt,
- die Anzahl der Spiele, gewonnen und verloren,
- die Anzahl der Sätze, gewonnen und verloren.

Ferner werden alle High Finishes ab 101, alle Short Games (max. 18 Darts zum Check) sowie jeder High Score (ab 171) notiert. Die Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, den Spielbericht Online einzutragen. Dies muss bis zum auf den Spieltag folgenden Sonntag erfolgen. Verspätete Eintragungen oder fehlende Spielberichte werden gemäß Verfahrensordnung geahndet.

2.4 Beschwerden/Proteste

Verstöße gegen die Spielordnung, die den Spielablauf betreffen, sind maximal 24 Stunden nach Ende des Spiels per E-Mail oder das Kontaktformular an die Ligaleitung zu senden. Spätere Reklamationen (außer fehlende Bestleistungen) werden nicht mehr berücksichtigt.

Nichtantritt

Tritt ein Team, ohne vorherige Absage, nicht zu einem Pflichtspiel an wird eine Geldstrafe gemäß Verfahrensordnung fällig. Die Begegnung für diese Mannschaft wird mit 0 Punkten, 0:20 Spielen und 0:40 Sätzen in A & B Liga bzw. 0:18 Spielen und 0:36 Sätzen in der C-Liga für den Gegner gewertet.

2.5 Rückzug von Mannschaften

Steigt eine Mannschaft aus dem laufenden Spielbetrieb aus, hat dies die sofortige Disqualifikation dieses Teams zur Folge. Ein Anspruch auf Fördergelder besteht nicht mehr und die Tabelle wird ergebnisbereinigt. Die Spieler des Teams werden für mindestens 6 Spieltage gesperrt. Des Weiteren dürfen nur maximal 2 Spieler des disqualifizierten Teams in der aktuellen, sowie folgenden Saison in einer Mannschaft spielen. Ein Teamwechsel ist möglich, die Spielberechtigung tritt aber erst nach Ablauf der Sperre in Kraft. Durch eine Nichtmeldung kann die Strafe nicht abgegolten werden.

3 Ligaaufbau

3.1 Platzierungen

Die Platzierungen in der Tabelle erfolgen nach

- Punkten,
- Spielverhältnis,
- Satzverhältnis.

3.2 Auf- und Abstieg

Abhängig von der jeweiligen Staffelstärke steigen das jeweils achte und/oder siebtplatzierte Team einer Liga in die nächsttiefere Liga ab. Das jeweils erst- und ggf. zweitplatzierte Team einer Liga steigt in die nächsthöhere Liga auf. Alle Mannschaften sind zum Aufstieg verpflichtet. Eine Mannschaft, die auf den Aufstieg verzichtet, ist in der folgenden Saison nicht spielberechtigt. Aus einem oder mehreren Aufstiegsberechtigten Team/s, für das/die in der

folgenden Saison keine Anmeldung erfolgt, dürfen max. 2 Spieler gemeinsam in ein Team der nächstniedrigeren Spielklasse wechseln. Ein Wechsel in eine höhere Spielklasse ist möglich. Bei freigewordenen Plätzen in den Ligen (z.B. durch Ausscheiden von Mannschaften aus der laufenden Saison, nicht wieder Anmelden einer Mannschaft oder einzustufende Mannschaften) entscheidet die Ligaleitung vor

Saisonbeginn, ob die oben beschriebene Aufoder Abstiegsregel zugunsten einer gleichmäßigen Staffelfstärke anpasst werden muss.

4 Saisonende

4.1 Saisonabschluss

Am Ende der Halbjahressaison veranstaltet die 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V. jeweils eine Abschlussveranstaltung für die Bezirks- und A-Liga und für die B- und C-Liga. Über den Ablauf informiert der Vorstand gesondert.

5 Inhalte der Ligaspielordnung

5.1 Änderungen und Ergänzungen

Der Vorstand behält sich jederzeit das Recht vor, bei Bedarf einzelne Punkte der Ligaspielordnung zu ändern bzw. zu ergänzen. Der Vorstand verpflichtet sich, unverzüglich über diese Änderungen bzw. Ergänzungen zu informieren. Änderungen sind unmittelbar nach Veröffentlichung gültig.

