

Offizielles Regelwerk der HobbyDartChampionship

Gültig für die Saison 2025/26

III.Änderung

Inhaltsverzeichnis

1. Organisation
 - a. Liga -Leitung
 - b. Teilnehmer
 - i. Teams
 1. Teamkapitän
 2. Teamnamen
 - ii. Spielberechtigte Spieler
 - iii. Aktiven Regel Ä
 - c. Liga-Rat
 - d. Teamverantwortlicher
 - e. Online-Verwaltung
2. Liga-Struktur
 - a. Spielplan Ä
 - b. Auf-/Abstieg
 - c. Ligeneinteilung
 - d. Spielabsage
3. Regeländerungen
 - i. Änderung ohne Zustimmung des Liga-Rat
 - ii. Änderung mit Zustimmung des Liga-Rat
4. Sportliches Regelwerk
 - a. Aufbau der Scheibe
 - b. Beschaffenheit der Scheibe
 - c. Abwurfline
 - d. Spielablauf
 - i. Zusammensetzung des Spieltages
 - ii. Einzel
 - iii. Doppel
 - iv. Sonderregel K.O.-Spiele
 - e. Verhalten während des Spiels
 - f. Caller und App
5. Spielstätte
 - a. Allgemeines
 - b. Ausstattung
 - c. Bewirtung
6. Ablauf Spieltag
7. Strafen
8. Saisonende
9. Haftungsausschluss

1. Organisation

a. Liga-Leitung

- i. Die Organisation und Verwaltung der Liga werden durch die *Haberl & Maier Eventconsulting GbR* übernommen.
- ii. Die *Haberl & Maier Eventconsulting GbR* (im Folgenden als LL bezeichnet) stellt den Ablauf sicher, erstellt die Spielpläne, überwacht den Spielbetrieb und informiert die Teilnehmer über Neuerungen und Ergebnisse.
- iii. Das Regelwerk wird jährlich überarbeitet und durch die LL erlassen.

b. Teilnehmer

- i. Zur Teilnahme am Spielbetrieb sind Mannschaften mit mindestens 4 und maximal 9 Spielern, welche die Startgebühr bezahlt haben, berechtigt. Die Startgebühr beträgt 200€ pro Team. Die Teams müssen keine definierte Rechtsform vorweisen. Jedes Team muss einen Teamkapitän bestimmen.
 1. Der Teamkapitän (=TK) dient als Bindeglied zwischen Team und LL. Er vertritt die Ansichten des Teams gegenüber der LL und kann Anträge und Vorschläge vorbringen. Er ist für die korrekte Meldung der Ergebnisse und das Ausfüllen des Spielberichts bogens zuständig.
 2. Die Teamnamen können frei gewählt werden und müssen keinerlei Rückschlüsse auf den Standort des Teams geben. Verfassungsfeindliche, rassistische oder politische Bezeichnungen sind verboten. Die LL hat das Recht den Namen des Teams im Zweifelsfall zu verbieten, worauf hin ein neuer Name gefunden werden muss. Sollte das Team auf den Namen bestehen ist ein Ausschluss aus dem Spielbetrieb die Folge.
- ii. Als Spielberechtigter Spieler gelten alle Personen die bis zum 10.10.2025 (durch LL festgelegt) einen Antrag auf Erteilung einer Spielerlaubnis bei der LL eingereicht haben und im Anschluss eine Bestätigung erhalten. Es gibt keine Vorgaben bzgl. Alter oder Geschlecht. Mannschaften, welche nicht über die maximale Anzahl von spielberechtigten Spielern verfügen können, bis 31.12.2024 Spieler im laufenden Spielbetrieb nachmelden.
- iii. Pro Mannschaft darf jeweils nur **1 aktiver Spieler aktiv am Spieltag teilnehmen**. Soll ein weiterer eingesetzt werden muss dieser direkt mit dem bereits Spielenden gewechselt werden. Als „aktiv“ gelten Spieler welche in einer der unten aufgeführten (oder höher) Ligen aktiv bzw. gemeldet ist. Alle Spieler bzw. Teamverantwortlichen müssen bei Anmeldung der Mannschaft ihren Status aufzeigen. Sollte dies nicht geschehen oder während eines Spieltages mehr „aktive“ Spieler, als erlaubt eingesetzt, werden, werden diese Spieler unmittelbar vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Bei wiederholten Verstößen wird die Mannschaft vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

Die relevanten Ligen sind:

- DSAB Ostmark ab Bezirksliga
- DSAB Niederbayern ab Bezirksliga
- DVO ab Bezirksliga
- ODSV ab 2.Liga
- BDV ab 2.Bezirksliga

c. Liga-Rat

- i. Der Liga-Rat wird durch die *TK* aller Teams gebildet. Er wird durch die *LL* einberufen um bei schwerwiegenden Verstößen gegen das Regelwerk und schweren Eingriffen in das Regelwerk durch Änderungen, seitens der *LL*, befragt (siehe Punkt 3/a/ii und Punkt 7).

d. Team-Leiter

- i. Der Team-Leiter ist für die Eintragungen und Aktualisierung der Daten innerhalb der Onlineverwaltung verantwortlich.
- ii. Die Eintragungen haben unverzüglich zu erfolgen. Der Team-Leiter ist bei Art und Zeitpunkt der Eintragung an die Handlungsanweisung, welche durch die *LL* erlassen wurde, gebunden.
- iii. Der Team-Leiter kann frei gewählt werden und muss kein aktiver Spieler der Mannschaft sein. Der Team-Leiter wird für Dauer einer Saison festgelegt.

e. Online-Verwaltung

- i. Die Meldung der Ergebnisse erfolgt über eine Online-Verwaltung.
- ii. Für die Eintragungen in die Verwaltung ist der Team-Leiter verantwortlich. Ebenso ist nach jedem Spieltag der Spielberichtsbogen in die Online-Verwaltung hochzuladen (siehe Handlungsanweisung)

2. Liga-Struktur

a. Spielplan

- i. Die *LL* gibt vor jeder Saison einen vorläufigen Spielplan aus. Dieser Spielplan zeigt die bevorstehenden Paarungen.
Die genauen Spieltermine werden in Absprache mit den Teams ergänzt. Jedes Team legt vor der Saison eine festen Spieltermin für ihre Heimspiele fest.
- ii. **Der letzte Spieltag sowie die folgenden K.O.-Spiele werden durch die *LL* terminiert und sind verbindliche Termine.**
- iii. Das Heimrecht für die Finalsspiele wird per Los vergeben. Den Spielort für das „Große Finale“ legt die *LL* fest.
- iv. Sollte ein Termin nicht haltbar sein kann eine Verschiebung des Spieltages mit Nennung eines Ausweichtermins bei der *LL* beantragt werden.
- v. Das Heimrecht liegt immer bei dem zuerst genannten Team. Ein Team kann in Absprache mit dem Gegner freiwillig auf sein Recht verzichten und ein „Heimspiel“ in der Spielstätte des Gegners austragen, sofern dieser zustimmt.

b. Auf-/Abstieg

- i. Die bestehende Liga wird für die Saison 24/25 geteilt. Die 8 PlayOff Teilnehmer aus der Saison 23/24 starten in der Semi-Pro League. Die restlichen Teams verbleiben in der Rookie League. Alle neu angemeldeten Teams werden ebenfalls in die Rookie League eingegliedert.
- ii. Der 8 – Platzierte der Semi-Pro League steigt zur neuen Saison direkt ab. Der Sieger der Rookie League steigt zur nächsten Saison direkt auf.
- iii. Der 7.-Platzierte der Semi-Pro League tritt in einem Relegationsspiel gegen den Zweiten der Rookie League an. Der Sieger nimmt im folgende Jahr an der Semi-Pro League teil. Der Verlierer nimmt an der Rookie League teil.
- iv. Der Spielablauf eines Relegationsspiel gleicht dem eines K.O.-Spiels

c. Ligeneinteilung

- i. Die Semi-Pro League wird in einer Gruppe gespielt, somit entfällt hier eine Einteilung.
- ii. Die Rookie League wird in Abhängigkeit der Anzahl der gemeldeten Teams in mehrere Gruppen mit regionalem Bezug eingeteilt. Die Einteilung erfolgt durch die LL.

d. Spielabsage

- i. Sollte eine Verschiebung nicht möglich sein wird der Spieltag mit X:0 gewertet.
- ii. Ein X:0 entspricht einer 10:0 Niederlage der absagenden Mannschaft.

3. Regeländerungen

- a. Sollte es nötig werden das Regelwerk abzuändern kann dies nur zwischen zwei Spielzeiten erfolgen. Vorschläge für Regeländerungen sind jederzeit durch die TK's an die LL möglich. Die vorgeschlagenen Änderungen werden durch die LL bekannt gegeben und, wenn nötig, eine Tagung des Liga-Rates einberufen. Die Entscheidung für eine Änderung kann auf zwei Arten erfolgen.
 - i. Für Änderung am Regelwerk welche lediglich den organisatorischen bzw. Verwaltungsteil betreffen ist **keine** Anhörung und Zustimmung des Liga-Rats nötig. Diese Änderungen können durch die LL allein beschlossen.
 - ii. Betrifft die vorgeschlagene Änderung den sportlichen Teil bzw. die Rechte und Pflichten der Spieler bzw. Teams ist eine Anhörung und Befragung des Liga-Rates zwingend erforderlich. Es findet eine Abstimmung statt bei der eine Absolute Mehrheit erreicht werden muss. Die LL ist ebenfalls stimmberechtigt. Im Falle eines Gleichstands zählen die Stimmen der LL doppelt.

4. Sportliches Regelwerk

a. Aufbau der Scheibe

- i. Die Scheibe muss so befestigt werden, dass ein Verdrehen oder Herabfallen nicht möglich ist. Das Zentrum der Scheibe muss sich auf einer Höhe von 1,73 Meter befinden. Die Scheibe muss eine ausreichende Beleuchtung vorweisen.

b. Beschaffenheit der Scheibe

- i. Der Durchmesser des BullsEye muss 1,72 cm betragen. Der Durchmesser des Bul muss 3,18cm betragen. Die Breite der Triple- und Doppelfelder entspricht 0,8cm. Es ist eine Scheibe mit dünnem Draht und ohne Befestigungsklammern zu verwenden.

c. Abwurflinie

- i. Die Abwurflinie befindet sich 2,37m von der am weitesten vorragende Kante der Scheibe. Sie ist gut sichtbar am Boden zu markieren. Ein Oche ist keine Pflicht kann jedoch auch als Abwurflinie genutzt werden.

d. Spielablauf

- i. Ein Spieltag besteht aus 8 Einzel- und 2 Doppelspielen. Ein Team hat den Spieltag gewonnen, sobald es 6 der Spiele für sich entscheiden kann. Es werden immer alle Begegnungen gespielt, um ein aussagekräftiges Ergebnis zu erhalten. Der Sieg eines Spieltags wird mit 3 Punkten in der Ligentabelle

verrechnet. Ein Unentschieden mit einem Punkt für beide Teams. Bei Punktgleichheit am Ende einer Saison zählt als nächstes der direkte Vergleich, dann das Leg-Verhältnis. Die letzte Möglichkeit ist ein Entscheidungsspiel.

- ii. Bei einem Einzel startet Spieler das Leg mit 501 Punkten und verfolgt das Ziel diese möglichst schnell auf 0 zu bringen. Es werden immer im Wechsel 3 Pfeile geworfen. Der Beginner wird durch einen Wurf auf das BullsEye ermittelt. Der Spieler, der dem Feld am nächsten kommt, beginnt. Ein Leg kann beendet werden, indem die Punkte mit einem Treffer auf ein Doppelfeld **genau** auf 0 gebracht werden (Doppel-Out). Es gibt keinen „Nachwurf“. Sieger der Begegnung ist der Spieler, welcher als erstes 3 Legs für sich entscheiden kann.
- iii. Bei einem Doppel spielen jeweils 2 Spieler eines Teams zusammen. Sie starten mit 701 Punkten und werfen immer im Wechsel 3 Pfeile. Der restliche Ablauf entspricht dem des Einzel-Spiel.
- iv. K.O.-Spiele gelten ab dem Erreichen eines eindeutigen Ergebnis als beendet. Der Spieltag kann auf freiwilliger Basis jederzeit im vollen Umfang beendet werden

e. Verhalten während des Spiels

- i. Alle Spieler und Zuschauer sind dazu verpflichtet sich so zu verhalten, dass eine Beeinträchtigung bzw. Ablenkung der aktiven Spieler ausgeschlossen ist. Fehlverhalten und Verstöße gegen die oben genannten Punkte werden durch die TK's an die LL gemeldet und im Anschluss durch diese bestraft.

f. Caller und App

- i. Der Caller wird immer durch die Heimmannschaft gestellt. Es können mehrere Caller bestimmt werden, um ein Wechseln zwischen den Spielen zu ermöglichen.
- ii. Für die Saison 2024/25 wird die Zählapp „DartCounter 180“ festgelegt, bei einer Einigung zwischen beiden Teams kann von dieser App abgewichen werden. Es muss jedoch eine App verwendet werden, bei der jeder Pfeil einzeln einzutragen ist.

5. Spielstätte

a. Allgemeines

- i. Jedes Team meldet eine feste Spielstätte an die LL, diese wird durch die LL an die anderen Teams weitergegeben. Die Spielstätte kann ein privater Raum oder eine Gaststätte o. Ä. sein. Es obliegt der LL diese Spielstätten unangekündigt an Spieltagen stichprobenartig zu kontrollieren.

b. Ausstattung

- i. Die Ausstattung des Raumes muss ausreichend Sitzplätze für alle Spieler der Heim- und Gastmannschaft bereitstellen. Der Raum muss ausreichend beheizbar sein um auch in den Wintermonaten den Spielbetrieb sicher zu stellen. Jede Spielstätte muss mindestens eine den Regeln entsprechende Dartscheibe bereitstellen. Es müssen sanitäre Einrichtungen in angemessener Größe vorhanden sein. Eine Möglichkeit die Punkte zu zählen muss bereitgestellt werden.

c. Bewirtung

- i. Die Bewirtung während des Spieltages wird durch das Heimteam gewährleistet. Es besteht keine Bewirtungspflicht, Getränke alkoholisch sowie unalkoholisch müssen jedoch bereitgestellt / zum Kauf angeboten werden.

6. Ablauf Spieltag

- i. Die beiden Teams treffen mindestens 30 Minuten vor Beginn des Spiels an der vereinbarten Spielstätte ein. Im Anschluss füllen bei TK's den Spielberichtsbogen aus und legen somit die Reihenfolge der Einzel-Spiele fest. **Hierbei wird „verdeckt“ aufgestellt.** Hierbei befüllt zuerst die Gastmannschaft den Spielberichtsbogen. Im Anschluss werden zuerst die Einzel-Spiele gespielt. Der Abschluss erfolgt durch die beiden Doppel. Hierfür werden die Doppel wieder durch die TK's in den Spielberichtsbogen eingetragen. Die Gastmannschaft trägt seine Spieler wieder zuerst ein. Die Bereits ausgewechselte Spieler dürfen nicht mehr für die Doppel berücksichtigt werden. Die Ergebnisse werden in den Spielberichtsbogen eingetragen und beide TK's unterschreiben diesen nach Abschluss des Spieltages. Ein Bild des ausgefüllten Spielbogens muss unverzüglich in die Online-Verwaltung hochgeladen werden. Das Original verbleibt bei der Heimmannschaft, das Gastteam erhält einen Durchschlag. Diese Dokumente müssen bis zum Saisonende verwahrt werden und auf Anfrage der LL vorgelegt werden. Sollte es während eines Spieltages zu Verstößen kommen werden diese auf dem Spielberichtsbogen vermerkt und an die LL gemeldet. Fechtet ein TK das Ergebnis an so unterschreibt dieser den Spielberichtsbogen **nicht**. Im Anschluss an den Spieltag wendet sich dieser dann mit seiner Beschwerde an die LL. Jedes Team kann bis zu 2 Ersatzspieler benennen. Es sind 2 Wechsel pro Spieltag zulässig. Ein Wechsel kann nicht während eines laufenden Spiels, außer bei einer Verletzung, die das Weiterspielen verhindert, stattfinden. Eine Auswechslung ist im Bemerkungsfeld des Spielberichts Bogens einzutragen.

7. Strafen

- i. Sollte es zu Verstößen kommen kann die LL Geldstrafen im angemessenen Rahmen verhängen. Bevor eine Strafe verhängt wird, wird der betroffene TK angehört und ggf. der TK des geschädigten Teams. Bei wiederholten Vergehen hat die LL die Möglichkeit ein Team bzw. einzelne Spieler vom Spielbetrieb aus zu schließen. Das betroffene Team kann gegen eine Strafe Einspruch einlegen. Sollte die Sachlage durch neu vorgebrachte Informationen nicht eindeutig sein wird zur Entscheidungsfindung der Liga-Rat hinzugezogen, wobei der Betroffene kein Stimmrecht hat.

8. Saisonende

- i. Nach dem Ende der Spielzeit wird eine Versammlung bestehend aus LL und Ligarat einberufen. Dieser Versammlung dient zum Erfahrungsaustausch und dem Vorbringen von Änderungsvorschlägen.

9. Haftungsausschluss

- i. Während des Spielbetriebs handeln alle Spieler eigenverantwortlich. Für Beschädigung an der Spielstätte, die durch Dritte verursacht wird oder Verletzungen jeglicher Art übernimmt die Ligaleitung keinerlei Haftung.

Das Regelwerk wurde den Teams vorgestellt und von diesen angenommen. Es behält seine Gültigkeit, bis ein neues Regelwerk für die folgende Saison beschlossen wurde.

Die Ligaleitung