

Regelwerk

Aller Ligen im Bereich der HobbyDartChampionship

VI.Änderung

Stand 17.06.2025

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Regelungen

1. Organisation
 - a. Organe der Organisationstruktur
 - i. Ligaleitung
 - ii. Teamkapitän
 - iii. Liga Rat
2. Teilnehmer
3. Terminierung von Spielen
4. Online-Verwaltung
5. Vergabe von Strafen
6. Allgemeine Verhaltensregeln
 - a. Grundlagen
 - b. Verzicht auf Aufstieg

Spezifische Regelungen

1. Aufbau der Teams
 - a. Spieleranzahl
 - b. Spielberechtigte Spieler
 - c. Aktive Spieler
2. Ligastruktur
 - a. Rookie-League
 - b. Semi-Pro-League
 - c. Pro-League
 - d. Relegation
 - e. Einteilung der Ligen
3. Aufbau der Scheibe
4. Spielablauf
 - a. Der Spieltag
 - b. Play-Off Spiele
 - c. Wertung
 - d. Caller und App
5. Haftungsausschluss

Allgemeine Regelungen

1. Organisation

a. Organe der Organisationsstruktur

i. Ligaleitung

1. Die Ligaleitung (im Folgenden als *LL* bezeichnet) ist für den Ablauf des Spielbetriebs verantwortlich. Sie ist für die Einhaltung der Regeln, für die Erstellung der Spielpläne und die Einteilung der Spielgruppen verantwortlich.

Die *LL* überarbeitet jährlich das Regelwerk und informiert die Mannschaften folglich über etwaige Änderungen. Des Weiteren verfügt sie über die Möglichkeit Regeln des Allgemeinen Teils ohne Zustimmung des *LR* abzuändern bzw. zu ergänzen.

Die *LL* kann bei Verstößen einzelner bzw. Mannschaften Strafe aussprechen. Mehr dazu unter Punkt 5.

Die *LL* wird durch die Haberl & Maier Evenconsulting GbR (namentlich Tim Haberl und Christoph Maier) gestellt.

ii. Teamkapitän

1. Der Teamkapitän (im Folgenden als *TK* bezeichnet) gilt als Ansprechpartner der *LL* und Repräsentant seiner Mannschaft. Er ist verantwortlich für die Einhaltung von Meldefristen, Zahlung der Startgebühr sowie der Einhaltung der Regelungen bzgl. der Spielstätten.
2. Der *TK* ist verantwortlich für die Aufstellung seiner Mannschaft, Auswechslungen während des Spiels, sowie das Eintragen der Ergebnisse der Heimspiele sowie der Statistiken bei allen Spielen seiner Mannschaft.
3. Der *TK* bespricht frühzeitig Verschiebungen von Spielen mit dem *TK* des gegnerischen Teams bzw. informiert diesen sowie die *LL* frühestmöglich über eine Absage.

iii. Liga Rat

1. Der Liga Rat (im Folgenden als *LR* bezeichnet) setzt sich aus allen Teamkapitänen unabhängig von der Spielklasse zusammen. Der *LR* kann zur Klärung gewisser Vorfälle durch die *LL* einberufen werden, muss jedoch vor und nach jeder Spielzeit einmal tagen. Bei diesen Versammlungen wird über Regeländerungen im Spezifischen Teil abgestimmt bzw. die Gruppen Spielpläne o.ä. für die neue Saison bekannt gegeben. Diese Versammlungen finden stets öffentlich statt. Jeder *TK* besitzt eine Stimme im *LR*. Bei Stimmengleichheit zählt die Stimme der *LL* doppelt.

2. Teilnehmer

- a. Die Teilnehmer der Liga schließen sich zu Teams zusammen. Die genaue Zusammensetzung dieser Teams wird im spezifischen Teil des Regelwerks behandelt.

Die Teams sind nicht verpflichtet eine gewisse Rechtsform vorzuweisen.

Die Teams sind verpflichtet bei einer Anmeldung die geforderte Startgebühr (220€) zu entrichten

Für den Spielbetrieb muss sich jedes Team einen Namen geben. Dieser kann frei gewählt werden und muss keinerlei Rückschlüsse auf den Standort des Teams geben. Verfassungsfeindliche, rassistische oder politische Bezüge oder Bezeichnungen sind verboten. Die LL hat das Recht den Namen des Teams im Zweifelsfall zu verbieten, worauf hin sich das Team neu benennen muss. Sollte das Team auf den Namen bestehen ist ein Ausschluss aus dem Spielbetrieb die Folge.

Für die einzelnen Teilnehmer gibt es keine Vorschriften die Alter, Herkunft oder Geschlecht beschränken. Spieler anderer Ligen werden als „Aktiv“ gekennzeichnet. Der Einsatz dieser Spieler wird durch den spezifischen Teil des Regelwerks limitiert.

Jedes Team muss vor Beginn einer neuen Spielzeit eine feste Spielstätte an die LL gemeldet haben. Dieser Ort dient zur Austragung der Heimspiele eine Verlegung eines Heimspiels ist in Ausnahmefällen möglich, muss jedoch durch die LL genehmigt werden.

Die Spielstätte muss über mindestens eine Dartscheibe, eine Möglichkeit zum Zählen der Punkte sowie eine Heizung verfügen. Der Raum muss entsprechend beleuchtet sein, um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten. Ein Verkauf von Getränken (alkoholisch/alkoholfrei) ist verpflichtend. Eine Bewirtung mit Speisen ist freiwillig. Die Spielstätte kann sich sowohl in einer öffentlichen Einrichtung (Stadthalle, Wirtshaus o.ä.) als auch in einem privaten Gebäude befinden.

Jedes Team ist verpflichtet Zuschauer in ihren Spielstätten aufzunehmen und diesen das Verfolgen der Spiele in einem angemessenen Maße zu gewährleisten. Die Spielstätten können durch die LL stichprobenartig kontrolliert werden.

3. Terminierung von Spielen

- a. Jedes Team hat die Möglichkeit einen Wunschtermin (Freitag, Samstag, Sonntag und eine Uhrzeit) vor Beginn einer Spielzeit zu äußern. Soweit möglich wird diesem Wunsch entsprochen.

Die finale Terminierung erfolgt durch die LL und wird mit dem Spielplan bekannt gegeben.

Jedes Team hat das Recht Spiele zu verschieben. Dies erfolgt durch Absprache mit dem Kapitän des gegnerischen Teams. Der neue Termin muss umgehend an die LL gemeldet werden.

Sollten sich die beiden Kapitäne nicht auf einen zeitnahen Termin einigen können muss das Spiel abgesagt werden und wird folglich mit X:0 (10:0 in der Wertung) gegen das Team, welches die Anfrage gestellt hat, gewertet. 3 Spielabsagen in einer Spielzeit führen zum Ausschluss des Teams für den Rest der Saison.

Zur Vermeidung von Spielabsagen kann auch das Heimrecht gewechselt werden so lange der Gegner zustimmt.

K.O. Spiele sowie die Finalsple und Relegationssple werden durch die LL terminiert.

4. Online-Verwaltung

- a. Die HDC nutzt eine Online -Verwaltung, welche durch die TK zu führen ist. Die Online-Verwaltung dient zur Erfassung von Ergebnissen sowie Statistiken der Einzelspieler. Der TK ist verpflichtet diese Online-Verwaltung aktuell zu halten und die Ergebnisse der Einzelsple sofort einzutragen (Liveticker). Sollte dies aufgrund von Empfangsproblemen o.ä. nicht möglich sein muss dies der LL vor Beginn der Spielzeit gemeldet werden.

Ebenso muss nach jedem Spiel ein Bild des Spielberichtsogens hochgeladen werden, um eine Kontrolle der Eingaben zu ermöglichen.

Die Online-Verwaltung wird zeitnah durch eine neue Software oder eigene App ersetzt und das Regelwerk mit Inkrafttreten dieser Änderung aktualisiert.

5. Vergabe von Strafen

- a. Die LL ist befugt Strafen bei Verstößen gegen die Regeln zu verhängen. Zuerst werden 2 Verwarnungen ausgesprochen. Bei einer dritten Verwarnung wird der betroffene Spieler bzw. das betroffene Team vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen. Je nach Schwere des Verstoßes kann auch direkt ein Ausschluss erteilt werden in diesem Falle muss jedoch der LR mit einbezogen werden.

Es wird eine Yellow-List und eine Red-List erstellt und den Teamkapitänen in der jeweils aktuellen Form bereitgestellt.

Die Yellow-List zeigt alle verwarnten Spieler und Teams der aktuellen Spielzeit sowie eine kurze Begründung für die Verwarnung. Verwarnung verfallen nach Ende einer Spielzeit.

Die Red-List zeigt alle vom Spielbetrieb ausgeschlossenen Spieler bzw. Mannschaften, die Dauer der Suspendierung und eine Begründung für diese.

6. Allgemeine Verhaltensregeln

a. Grundlagen

Die HDC ist eine Liga bei der der Spaß am Sport sowie der Zusammenhalt und Freundschaft im Mittelpunkt steht. Deshalb wird für alle Teilnehmer ein dementsprechendes Verhalten vorausgesetzt. Beleidigung und Beeinflussung des Gegners sowie allgemein unsportliches Verhalten, das Nutzen von Grauzonen für einen sportlichen Vorteil sowie das Verschweigen einer Statusänderung eines aktiven Spielers (einige Beispiele) werden nicht toleriert und durch Strafen geahndet.

Die Teams sind ebenfalls dafür verantwortlich, dass ihre Zuschauer/Fans diese Verhaltensregeln einhalten. Bei Verstößen fällt die Strafe auf das Team zurück.

b. Verzicht auf Aufstieg

Bei einem Verzicht auf das Aufstiegsrecht muss dies zwingend bis spätestens 1 Spieltag vor dem Ende der Regulären Saison aufgezeigt werden.

Wer nicht aufsteigen möchte wird von PlayOff-Spielen ausgeschlossen und ein anderes Team rückt nach.

Wird die Saison frühzeitig abgebrochen z.B. Nichtantritt bei Relegation besteht kein Anspruch auf bis dahin gewonnene Preisgelder

Spezifische Regelungen

1. Aufbau der Teams

a. Teamaufbau

Zur Teilnahme am Spielbetrieb sind Mannschaften mit mindestens 4 und maximal 9 Spieler, welche die Startgebühr bezahlt haben, berechtigt. Teams welche bis Ablauf des 31.12.2026 nicht über die maximale Anzahl der Spieler verfügt kann bis zu diesem Stichtag Spieler nachmelden. Ebenso können Spieler, welche bis zu diesem Zeitpunkt noch kein Spiel für ihr Team bestritten haben durch einen anderen ersetzt werden. Wechsel zwischen zwei Mannschaften sind nur in Sonderfällen möglich und muss durch die LL genehmigt werden.

b. Spielberechtigte Spieler

Als Spielberechtigte Spieler gelten alle Personen die bis zum 01.10.2026 durch die TK an die LL gemeldet wurden.

c. Aktiven Regelung

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. Ändert sich der Status eines Spielers ist dies der Ligaleitung unaufgefordert zu melden. Sollte dies nicht geschehen oder während eines Spieltages mehr „aktive“ Spieler, als erlaubt eingesetzt, werden, wird das betroffene Spiel mit X:0 gewertet und die Spieler/Mannschaft verwarnet. Bei wiederholten Verstößen wird die Mannschaft vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

Die relevanten Ligen sind:

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

2. Ligastruktur

a. Rookie-League

- i. Die Rookie-League ist die unterste Liga im HDC-System und dient somit als Einstiegsliga. Alle neu gemeldeten Teams müssen in dieser Liga starten und können in den folgenden Spielzeiten aufsteigen.

Die Teams der Rookie-League werden, je nach Größe der Liga in gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Die besten Mannschaften spielen im Anschluss an die normale Saison eine Play-Off Runde um den Meister und die Aufsteiger zu ermitteln. Die Aufsteiger steigen in die Semi-Pro-League auf.

b. Semi-Pro-League

- i. Die Semi-Pro-League ist die zweithöchste Spielklasse. Sie ist auf 8 Mannschaften begrenzt. Die 4 besten Mannschaften dieser Klasse spielen im Anschluss an die normale Saison eine Play-Off Runde zum Ermitteln des Meisters und der Aufsteiger. Die Aufsteiger steigen in die Pro-League auf.

Das schlechteste Team steigt direkt in die Rookie-League ab.

c. Pro-League

- i. Die Pro-League ist die Höchste Spielklasse. Sie ist auf 8 Mannschaften begrenzt. Die 4 besten Mannschaften dieser Klasse spielen im Anschluss an die normale Saison eine Play-Off Runde zum Ermitteln des Meisters und der Aufsteiger. Das schlechteste Team steigt direkt in die Semi-Pro-League ab.

d. Relegation

- i. Der Vize-Meister der Rookie-League sowie der Semi-Pro-League bekommen die Möglichkeit zum Aufstieg über ein Relegationsspiel. Sie treten dabei gegen die beiden Vorletzten der Semi-Pro-League (Gegner Rookie-League) sowie der Pro-League (Gegner Semi-Pro-League) an.

e. Einteilung der Ligen

- i. Die Einteilung der Pro-League und Semi-Pro-League ergibt sich aus den Ergebnissen des Vorjahres.
Die Rookie-League wird durch die LL in regional zusammenhängende Gruppen (bei ausreichender Ligagröße) eingeteilt

3. Aufbau der Spielstätte

- 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 ausreichend beleuchtet sein.
Der Durchmesser des BullsEye muss 1,72 cm betragen. Der Durchmesser des Bull muss 3,18 cm betragen. Die Breite der Triple- und Doppelfelder muss 0,8cm betragen. Es sind nur scheiben mit dünnem Draht und ohne Befestigungsklammern zu verwenden.
Die Abwurflinie muss sich 2,37 Meter von der am weitesten vorragenden Kante der Scheibe befinden. Ein Oche ist keine Pflicht kann aber auch als Abwurfmarkierung genutzt werden.

4. Spielablauf

a. Der Spieltag

- i. Vor Beginn der Spiele stellt jeder Teamkapitän seine Mannschaft auf. Hierbei wird verdeckt aufgestellt. Die Doppel werden erst aufgestellt sobald die Einzelspiele erfolgt sind. Spieler die zu diesem Zeitpunkt bereits ausgewechselt wurden dürfen nicht mehr in einem der Doppel eingesetzt werden.
Ein Spieltag besteht aus 8 Einzel- und 2 Doppelspielen. Ein Team hat den Spieltag gewonnen, sobald es 6 Der 10 Spiele für sich entscheiden kann. Es werden immer alle Begegnungen gespielt, um ein aussagekräftiges Ergebnis zu erhalten.
Der Beginner eines Spiels wird immer durch „Aus Bullen“ ermittelt.
Bei den Einzelspielen startet jeder Spieler mit 501 Punkten. Das Ziel ist es diese Spiele möglichst schnell, durch einen Wurf auf ein Doppelfeld, auf 0 zu bringen. Es wird im Modus „Best of 5“ gespielt.
Die Doppelspiele folgen demselben System jedoch mit 701 Punkten. Hier spielen jedoch immer 2 Spieler eines Teams zusammen auf einen Zähler.

Jedem Team stehen an einem Spieltag 3 Auswechslungen zu. Somit kann eine Mannschaft am Spieltag aus 4 Stammspielern und 3 Ersatzspieler bestehen. Es kann jederzeit jedoch nicht unter einem laufenden Spiel gewechselt werden. Rückwechsel sind nicht zulässig.

Der Spielberichtsbogen ist durch den Kapitän der Heimmannschaft zu führen und im Anschluss an das Spiel in der Online-Verwaltung hochzuladen.

b. Play-Off Spiele

- i. Play-Off Spiele folgen demselben System. Lediglich kann es hierbei zu keinem Unentschieden kommen. Sollte dieser Fall eintreten wird ein SuddenDeath-Match gespielt. Hierbei spielen alle vier aktuell aufgestellten Spieler zusammen als Team gegen die gegnerische Mannschaft. Es wird pro Team wieder auf einen Zähler gespielt. Das Sudden Death-Match wird im Modus „Best of 5“ mit 501 Punkten gespielt.

Bei einem Zwischenstand bei dem eines der Teams nicht mehr gewinnen bzw. ein Unentschieden erreichen kann, kann das Play-Off Spiel freiwillig beendet werden.

Das in der Tabelle besser platzierte Team hat bei den PlayOff-Spielen das Heimrecht.

c. Wertung

- i. Ein gewonnener Spieltag wird mit 3 Punkten in der Tabelle belohnt. Bei einem Unentschieden erhalten beide Teams 1 Punkt. Bei einer Niederlage werden keine Punkte vergeben. Innerhalb der Tabelle werden zuerst die Punkte dann der direkte Vergleich, das Sieg/Spiel-Verhältnis und abschließend das Leg-Verhältnis betrachtet.

d. Caller und App

- i. Der Caller ist immer durch die Heimmannschaft zu stellen. Als allgemein zu nutzende App wird „DartScorer 180“ festgelegt. Bei einer Einigung zwischen den beiden Teams kann hiervon jedoch abgewichen werden. Die Nutzung von Autoscoring Systemen ist möglich jedoch muss hierbei stets ein Ansprechpartner vor Ort sein welcher das System überwacht und im Zweifelsfall Korrekturen vornimmt.
(Änderungen vorbehalten in Abhängigkeit der Fertigstellung der Neuen Software bzw. App)

5. Haftungsausschluss

- i. Während des Spielbetriebs handeln alle Teams und Spieler eigenverantwortlich für Schäden oder Verletzungen wird von Seiten des Veranstalters keinerlei Haftung übernommen.
- ii. Während der Spiele und Veranstaltungen im Rahmen der HDC werden Bild und Ton Aufnahmen gemacht. Alle Spieler stimmen mit der Teilnahme an den Veranstaltungen/Spieltagen zu, dass diese zu Werbezwecken verwendet werden dürfen. Das Urheberrecht der Bilder liegt bei der Haberl & Maier Eventconsulting GbR bzw. der Person, welche die Bilder angefertigt hat.
Sollte ein Spieler der Verwendung dieser Bilder nicht zustimmen ist dies separat an die Ligaleitung zu melden.

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

