Dart Liga Hohenlohe e.V.

Spielordnung

Gültig ab 01.11.2026
(Änderungen sind bei Bedarf dem Vorstand vorbehalten)

Allgemeine Regeln

Index

1. Spielvariation in den einzelnen Spielklassen .....
2. Spielerqualifikationen .....
2.1. Grundvoraussetzung .....
2.2. Wechsel .....
3. Ligastatus .....
4. Teamkapitäne .....
5. Spieltechnische Voraussetzungen .....
6. Termine .....
7. Spieltermine und Spielverlegungen .....
8. Spielverlauf .....
8.1. Vorbereitung .....
8.2. Spielbeginn .....
8.3. Spielablauf .....
8.4. Fouls .....
8.5. Spielabschluss .....
9. Nichtantritt und Disqualifikationen .....
10. Spielmodus .....
11. Streitfragen .....
12. Ligabildung .....
13. Ergebnistabelle .....
14. Auf und Abstieg .....
15. Sonderregelungen .....
16. Saisonende .....

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in der Spielordnung auf die gleichzeitige Verwendung mehrerer Sprachformen verzichtet und das generische Maskulinum verwendet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Der angegebene Spielberichtsbogen beschreibt den Spielberichtsbogen in der 3K Software den der Kapitän Mittels seiner Zugangsdaten erreichen kann. Diese ist ab eintreten dieser Spielverordnung verpflichtend. Physische Spielberichtsbögen werden nicht mehr akzeptiert.

1. Spielvariation in den einzelnen Spielklassen:

1.1. Bezirksliga 501 Double Out Best of 5
1.2. A-Liga 501 Double Out Best of 3
1.3. B-Liga 501 Master Out Best of 3
1.4. C-Liga 501 Single Out Best of 3

2. Spielerqualifikationen:

2.1. Grundvoraussetzung

2.1.1.

Zur Teilnahme am Ligaspielbetrieb in der Dart Liga Hohenlohe e.V. müssen alle Spieler beim Ligaverein gemeldet sein.

2.1.2.

Spieler dürfen nur für die Mannschaft, unter der sie beim Verein für die laufende Saison gemeldet sind, spielen. Hierfür sind der Spieler und der Kapitän mit ihren Unterschriften verantwortlich.

2.1.3.

Die Spieleranzahl pro Mannschaft ist nicht begrenzt.

2.2. Wechsel

2.2.1.

Ein Spieler darf in der laufenden Saison nicht die Mannschaft wechseln.
Ein solcher Wechsel ist nur in der darauffolgenden Saison möglich.
Ausnahme der Spieler hat noch an keinem Ligaspiel teilgenommen.

2.2.2.

Spielernachmeldungen während der laufenden Saison sind nur bis zum drittletzten Spieltag möglich, d.h. die letzten 3 Spieltage müssen mit bis dahin gemeldeten Spieler gespielt werden.
Die Nachmeldung muss jedoch donnerstags Abend 19:00 Uhr vor dem offiziellen Spielbeginn (Samstag 19 Uhr) eingetragen sein. Spielernachmeldungen werden Selbständig durch den Kapitän in der 3K Software durchgeführt und vom Spielleiter überprüft.

2.2.3.

Bei einem Wechsel erhält der Spieler eine von seinem alten Clubvorstand Unterschriebene Freigabe (nur im Streitfall).
Sollte aus irgendwelchen Gründen eine Freigabe verweigert werden, dann entscheidet die Ligaleitung im Beisein des oder der betroffenen Spieler und des Clubvorstandes.
Auf eine bestehende Satzung muss dabei Rücksicht genommen werden.

2.2.4.

Eine Mannschaft kann mehrmals in der laufenden Saison mit weniger als vier Spielern aber mindestens 3 Spieler antreten.
Die Spiele der fehlenden Spieler werden mit 0:2, bzw. 0:3 als verloren gewertet.

2.2.5.

Bei Saisonende werden sämtliche Spielerkarten ungültig.

3. Ligastatus

3.1.

entfällt

3.2.

Wenn ein Team einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler in die nächst höhere Ligaklasse eingestuft.

3.3.

Der DLH-Ligastatus bleibt für 2 Jahre (2 Saisons) bestehen. Stichtag hierfür ist der 20.01.zum Ende der Saison, in der zuletzt gespielt wurde.
Ausschlaggebend zum Ligastart ist immer der DLH-Ligastatus
Bei Neuanmeldungen gilt auch der Ligastatus externer Ligen (Steel Dart, DSAB, RMDL, oder sonstige organisierte bzw. freie Ligen), über Ausnahmen entscheidet der Vorstand. Als Ausnahme gilt unsere jeweils höchste Spielklasse (BZ-Liga). Wurde eine Saison niederklassig gespielt wird der Satus der niederen Klasse vergeben.

3.4.

Wenn ein Spieler 2 Jahre aussetzt **(auch hier unter Berücksichtigung von Punkt 3.3)** kann er bei C starten, über Ausnahmen entscheidet der Vorstand.

3.5.

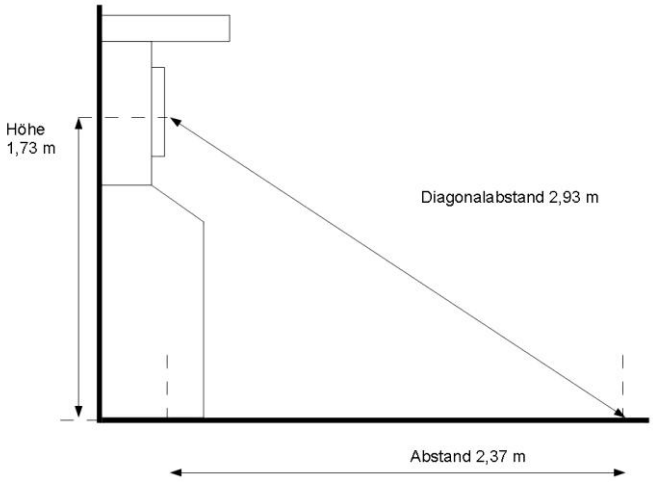
Wenn ein Team einen Abstiegsplatz erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler in die nächst niedrigere Ligaklasse eingestuft und der Status angepasst.
Die abgestiegene Mannschaft und deren Spieler müssen dann 1 Saison in dieser Ligaklasse spielen bevor sie in die nächst tiefere wechseln können, auch hier gilt Punkt 3.1 und 3.3.

4. Teamkapitäne

4.1.
Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen.
Jeder Teamkapitän muss seine Telefon-, Handynummer, E-Mail-Adresse und Postanschrift der Ligaleitung mitteilen, damit er bei Bedarf zu erreichen ist.
4.2.
Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum DLH - Ligaspielbetrieb.
Wirte und oder Kapitäne von „Schwestermannschaften“ haben keinerlei Mitsprache-und oder Entscheidungsrecht.
4.3.
Grundsätzlich ist ausschließlich der Teamkapitän für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.
Des Weiteren ist ausschließlich der Teamkapitän für die Einhaltung der Ligaspiele wie im Spielplan vorgesehen verantwortlich.
Bei Verstößen behält sich auch hier die Vorstandschaft das Recht zur Sanktionierung der gesamten Mannschaft vor.

5. Spieltechnische Voraussetzungen

5.1.
Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Spielgeräten (Löwen Turnierdart ab SM92). Ausnahmen müssen durch die Spielleitung genehmigt werden.
Bei Grund zur Beanstandung der Automaten bitte Punkt 8.5.3 beachten. Die Spielleitung ist innerhalb von 24 Stunden nach Spielende per E-Mail (Spielleiter@Dartliga-Hohenlohe.de) oder WhatsApp zu benachrichtigen.
5.2.
Die Spieler dürfen Ihres persönlichen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:
5.2.1.
Die Darts müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein stecken bleiben in den Bohrungen des Spielgerätes ermöglichen.
5.2.2.
Die Darts dürfen nicht länger als 16,8 cm sein (Barrel und Schaft)
5.2.3.
Das Maximalgewicht beträgt 21 g (Plus max. 5%)
5.3.
Pistolen und Blasrohre sind nicht erlaubt.
5.4.
Das Board muss bei Ligaspielen wie vom Hersteller vorgeschriebenen beleuchtet sein.
5.5.
Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m vom Board am Boden angebracht sein.
Sie ist parallel zum Board anzubringen.
Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen.
Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes von Bulls-Eye und Abwurflinie erforderlich.
Bei einer Höhe von 1,73 m des Bulls Eye vom Boden, ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m.



5.6.
Im Zweifelsfall (unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend.
Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
5.7.
Das Board muss bei Spielbeginn von abgebrochenen Spitzen gesäubert sein.
Bei Grund zur Beanstandung des nicht gesäuberten Boards (Spitzen) am Automaten bitte Punkt 8.5.3 beachten!
5.8.
Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden.
Lautstärke der Musik, Standort des Sportgerätes usw.

6. Termine:

6.1.
Die DLH Ligasaison werden jährlich durchgeführt, und zwar:
6.1.1.
Vorrunde: (Februar, März, April, Mai, Juni).
6.1.2.
Rückrunde: (September, Oktober, November, Dezember, Januar).

7. Spieltermine und Spielverlegungen

7.1.
Der reguläre Beginn und Spieltag ist immer Samstag 19:00 Uhr, wie in der Spieltabelle zum jeweiligen Kalendertag angegeben ist.
7.2.
Der jeweilige Spieltermin ist verbindlich.
Abweichungen vom Spielplan sind nur im **beiderseitigen Einvernehmen** der betroffenen Mannschaften möglich.
Eine Spielverlegung muss in der 3K Software mindestens 3 Tage vor Spielbeginn (Mittwoch bis einschließlich 19 Uhr) von **beiden Kapitänen bestätigt werden.** Dies gilt auch für Vorverlegungen.
Erst wenn beide Team Kapitäne die Verlegung bestätigt haben, wird diese vom Ligaleiter bestätigt. Ansonsten kann einer Verlegung nicht stattgegeben werden und der offizielle Termin ist somit verbindlich.
7.3.
Die letzten beiden Spieltage dürfen nicht verlegt werden. (Eine Vorverlegung ist möglich)

7.4.
Können sich beide Mannschaften nicht einigen, setzt die Ligaleitung einen Spieltermin nebst Uhrzeit fest. Dieser festgesetzte Termin ist **verbindlich**. Im Regelfall ist das der offizielle Ligatermin.
7.5.
Eine Spielverlegung muss wie unter Punkt 7.2 vor dem regulären Spieltermin festgelegt und von der Ligaleitung genehmigt sein.
7.6.
Tritt eine Mannschaft an dem festgelegten Termin nicht an, so wird auf einen Nichtantritt aus unsportlichen Gründen erkannt.
7.7.
Sagt eine Mannschaft kurzfristig (weniger als 24 Stunden [Freitag 19:00 Uhr]) einen regulären oder festgelegten Spieltermin ab, so verliert diese Mannschaft das Spiel.
Über Ausnahmen entscheidet die Ligaleitung. (Todesfall usw.)
7.8.
Nachverlegungen sind in der Vorrunde und Rückrunde jeweils auf 1 Spiel begrenzt. Hier gilt das Verursacherprinzip. Das heißt: Nur die Mannschaft, welche die Verlegung gewünscht hat, darf keine weitere Verlegung mehr beantragen.
Wenn die angemeldeten Nachholspiele noch nicht gespielt wurden, können keine weiteren Nachholspiele angemeldet werden.
7.9.
Nachverlegungen der Vorrunde dürfen keinesfalls in die Rückrunde mitgenommen werden. Bei Verstoß behält sich die Vorstandschaft eine Disqualifikation der Mannschaft wegen grober Unsportlichkeit vor.

8. Spielverlauf:

8.1. Vorbereitung

8.1.1.
30 Minuten vor dem offiziellen Spieltermin (hier gilt die zwischen den Mannschaften ausgemachte Uhrzeit, ansonsten die offizielle Uhrzeitangabe des Spielplans) ist ein Spielgerät für die Gastmannschaft reserviert.
8.1.2.
Wenn eine Mannschaft **30 Minuten** nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, dann hat die Mannschaft das Spiel verloren.
Der anwesende Teamkapitän füllt einen Spielbericht mit seinen Spielern aus und sendet ihn an die Ligaleitung.
8.1.3.
Nach einer schriftlichen Darlegung des Verspätungsgrundes entscheidet die Ligaleitung ob höhere Gewalt vorlag und das Spiel wiederholt wird.
8.1.4.
Vor dem Spiel muss durch die Heimmannschaft in der 3k Software die Mannschaftsaufstellung eingetragen werden. Die Heimmannschaft trägt ihre Spieler zuerst ein und übergibt dann an die Gastmannschaft oder trägt die Aufstellung wunschgemäß ein.
Eine nachträgliche Eintragung eines oder mehrerer Spieler ist nicht zulässig.
8.1.5.
Es dürfen nur Spieler die in der 3k Software eingetragen sind am Spielbetrieb teilnehmen.
Ist ein Spieler nicht in der 3k Software eingetragen oder verfügbar, so hat dieser keine Spielberechtigung.

8.2. **Spielbeginn**:

8.2.1.
Gespielt wird die jeweilige Disziplin jeder gegen jeden. Begonnen wird dabei mit den jeweiligen Doppeln.
8.2.2.
Während des gesamten Spiels, können die eingetragenen Spieler gegen eingetragene Ersatzspieler ersetzt werden.
Dies ist auf den Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken.
Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder zurückgewechselt werden.
Ein Auswechseln während eines laufenden Einzelspieles ist nicht möglich.
8.2.3.
Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden.
Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichtsbogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden.
Wenn ein aufgerufener nach dreimaligem Aufruf (bis zu 5 Minuten) nicht an der Abwurflinie erscheint ist das Spiel 0:2 verloren.

8.2.4.
Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante und/oder richtige Optionen gestartet sind.
Sollte vor Ende des Satzes festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird der Satz neu gestartet.
Nach Beendigung des Satzes mit einer falschen Spielvariante oder Option, wird der Satz normal gewertet.
Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel, den zweiten Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft.
Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf Bulls Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken müssen. Der Spieler beginnt den dritten Satz, dessen Dart dem Bulls Eye am nächsten ist. Sollten beide Spieler Bulls Eye bzw. Bull treffen muss nochmals geworfen werden, wobei die schon geworfenen Darts in der Scheibe bleiben. **Bulls Eye ist dem Bull gegenüber höherwertig. Das heißt, sollte ein Spieler Bull treffen und der andere Bulls Eye beginnt der Spieler der Bulls Eye getroffen hat.**

8.3. **Spielablauf**:

8.3.1.
Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden.
(Ausnahme: Abmessung bis zum äußeren Rand der Abwurflinie.)
Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen, auch ein Wurf neben der Linie in ihrer gedachten Verlängerung.
8.3.2.
Alle Darts müssen in Richtung Scheibe geworfen werden.
8.3.3.
Alle Darts, die in Richtung Spielgerät geworfen werden, gelten als geworfen, gleich ob sie vom Spielgerät registriert wurden oder von der Scheibe fallen.
Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.
(Ausnahmen: Das Spielgerät zeigt an Stuck Darts sowie, der Wurf auf Bulls Eye beim Ausbullen, der Checkdart steckt offensichtlich im richtigen Feld)
Lässt ein Spieler unabsichtlich einen Dart vor oder hinter die Abwurflinie fallen, darf er diesen aufheben und damit werfen.
Jeder Spieler akzeptiert die vom Spielgerät angezeigte Punktezahl.
Grundsätzlich zählt nur die Wertung des Spielgerätes.
Auch zu beachten Punkt 8.4.9
8.3.4.
Jeder Spieler hat vor dem Werfen des Darts darauf zu achten, dass das Spielgerät seine Spielnummer anzeigt.
Wirft ein Spieler während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
a. Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Start/Wechsel in die Richtige Spieloption gebracht und der Spieler darf nur die verbliebenen Darts werfen.
Das Spiel wird dann normal fortgesetzt.

b. Wirft der Spieler alle drei Darts unter der Option seines Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat der Spieler seine Wurfrunde beendet und der Gegner setzt nach Umstellen auf die Option des Gegners das Spiel fort.

8.4. Fouls sind:

8.4.1.
Ablenkendes Verhalten während der Spieler (Gegner) wirft.
8.4.2.
Ständiges Übertreten der Abwurflinie.
8.4.3.
Absichtliches Verzögern des Spieles.
8.4.4.
Missbrauch des Gerätes (stauchen mit dem Fuß) oder unsportliches Verhalten.
Unter Missbrauch versteht man absichtliches oder unabsichtliches eindrücken von Punkten.
Sollten beim Abziehen von einem oder mehreren Darts dem Gegner Punkte eingedrückt werden, wird durchgedrückt und der Gegner wirft seine drei Darts.
Drückt sich ein Spieler selbst Punkte ein so ist dieser Satz verloren.

8.4.5.
Unsportlichkeiten von nicht am Ligaspiel beteiligten Ligaspielern:
Abwertendes oder ablenkendes Verhalten eines als Gast anwesenden Ligaspielers, der nicht den spielenden Mannschaften angehört bzw. als Mannschaftsmitglied nicht auf der Spielerliste steht, wird vom Vorstand mit einer Spielsperre von mindestens zwei Ligaspielen und maximal 5 Ligaspielen bestraft.
Belästigung von Gast- und /oder Heimspielern während eines Ligaspieles: Bei wiederholtem Male einer Behinderung oder Belästigung eines Spielers durch die gegnerische Mannschaft und oder gegnerische Spieler wird die Gaststätte mit einer Heimspielsperre für alle in dieser Gaststätte gemeldeten Mannschaften von mindestens zwei Spieltagen belegt.
D.h. die Heimspiele der betroffenen Spieler bzw. Mannschaften müssen beim Gegner gespielt werden.
Bei einem Nichtantritt wird unsportliches Verhalten zu Grunde gelegt und die Mannschaft disqualifiziert.
8.4.6.
Tätlichkeiten eines Spielers während oder nach einem Spiel werden mit sofortigem und dauerhaftem Ausschluss aus der Liga bestraft.
Vorfälle dieser Art müssen der Ligaleitung sofort gemeldet werden.
8.4.7.
Eine Mannschaft bei deren Ligaspiel die Punkte 8.4.5 bis 8.4.7 zutreffen hat das Recht nach Rücksprache mit der Ligaleitung ein Ligaspiel sofort abzubrechen.
8.4.8.
Sollte ein Spielgerät fortlaufend falsche Punkte anzeigen, muss die Partie abgebrochen und die Ligaleitung verständigt werden.
Das Spiel wird dann an einem von der Ligaleitung festgelegtem Zeitpunkt nachgeholt.
Sollte sich in dem Spiellokal ein weiteres Spielgerät befinden und dieses technisch einwandfrei in Ordnung sein, kann das Spiel auf diesem Gerät fortgesetzt werden.

8.5. **Spielabschluss**:

8.5.1.
Nach der letzten Spielpaarung müssen die Mannschaftskapitäne der betreffenden Mannschaften den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses in der 3k Software bestätigen.
8.5.2
Nach einer geleisteten Bestätigung ist eine Reklamation zum Spiel nicht mehr zulässig.
8.5.3
Hat ein Mannschaftskapitän Anlass zur Bestätigungsverweigerung hat er dieses extra unverzüglich schriftlich der Ligaleitung mitzuteilen.
Der Kapitän wird dann zu dieser Sache angehört.
8.5.4
Entfällt durch 3k Software
8.5.5

Eine Mannschaft, welche zum ersten Male gegen eine Regel der Spielordnung verstößt, erhält eine Verwarnung, d.h. hinter dem Mannschaftsnamen auf der Tabelle steht ein Stern (*).

9. Nichtantritt und Disqualifikationen:

9.1.
Tritt eine Mannschaft nicht an, hat sie das Spiel zu null verloren.
9.2.
Eine Mannschaft die unentschuldigt nicht antritt wird für die ganze Saison disqualifiziert. Der Spielerstatus geht nicht verloren (3 Sterne***).
9.3.
Sollte eine Mannschaft, egal aus welchen Gründen, disqualifiziert werden, werden die schon gespielten Paarungen für die gegnerischen Mannschaften gutgeschrieben.
D.h. für eine Mannschaft, die ihr Spiel gegen eine disqualifizierte Mannschaft bereits verloren hatte, werden diese Minuspunkte nachträglich in Pluspunkte umgeschrieben.
9.4.
Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an wird sie sofort disqualifiziert, wobei der Spielerstatus erhalten bleibt (3 Sterne***).

Ein Nichtantritt aus unsportlichen Gründen ist auch, wenn eine Mannschaft trotz einem zu 0 Spielverlust sich in der Tabelle nicht mehr verschlechtern kann und aus diesem Grund nicht mehr antritt (3 Sterne***).
9.5.
Entfällt, da in der DLH keine Play Offs stattfinden.
9.6.
Bei Disqualifikation bleib der Status der gespielten Saison erhalten.
Disqualifizierte Mannschaften steigen nicht ab.
9.7
Sagt eine Mannschaft den letzten oder vorletzten Spieltag ohne Rücksprache mit dem Vorstand ab, gilt dies als unsportliche Absprache zur Änderung der Tabelle und führt zur Disqualifikation der gesamten Saison. Der Spielerstatus verfällt nicht (3 Sterne***)

10. Spielmodus:

10.1.
Entfällt
10.2.
Mit Beschluss vom 08.08.2020 werden in allen Ligen vor den Einzelpaarungen zwei Doppel und zwei Doppel nach der zweiten Runde auf jeweils zwei Gewinnsätze gespielt.
Es gilt folgende Formation:
H1 + H2 gegen G1 + G2 und H3 + H4 gegen G3 + G4
H1 + H2 gegen G3 + G4 und H3 + H4 gegen G1 + G2
10.3.
Nach den Doppelspielen folgen die Einzelspiele in der auf dem Spielberichtsbogen festgelegten Reihenfolge.
Sollte ein Spieler aus zeitlichen Gründen seine vier Einzelspiele vorziehen wollen, setzt das, das Einverständnis des gegnerischen Kapitäns voraus.
10.4.
Steht ein Ligaspiel nach den Doppel - und Einzelspielen unentschieden, also 10-10, so wird dieses auch so gewertet. Es folgt eine Punkteteilung, d.h Die Heimmannschaft sowie die Gastmannschaft erhält jeweils 1 Punkt.
10.5.
Entfällt mit Beschluss der Kapitänsversammlung vom 03.10.2025.
10.6.
Entfällt mit Beschluss der Kapitänsversammlung vom 03.10.2025.

11. Streitfragen:

11.1. .
Sämtliche Streitfragen, die die Liga betreffen, sind mit Hilfe der Vorstandschaft zu regeln.
11.2.
Streitfragen, die Mannschaften in den einzelnen Spielklassen und Gruppen betreffen, werden mit Hilfe der Vorstandschaft und den jeweiligen Mannschaftskapitänen geregelt.
11.3.
Eine Entscheidung der Vorstandschaft ist endgültig und kann nicht angefochten werden.

12. Ligabildung:

12.1.
Der Aufnahmeantrag zur Aufnahme als Mitglied kann einzeln oder durch die Mannschaft erfolgen.
Mitglieder können nur natürliche Personen werden.
Jede natürliche Person oder die ganze Mannschaft kann als Mitglied / Mitglieder abgelehnt werden.
Unterschieden wird zwischen ständige und natürliche Mitglieder.
Ständige Mitglieder sind Mitglieder der Vorstandschaft im Sinne des Vereinsrechts.
Natürliche Mitglieder sind spielberechtigte Mitglieder.
Über den Aufnahmeantrag entscheidet die Vorstandschaft.
12.2.
Mannschaften / Spieler, die in anderen Ligen in einer höheren Klasse spielen, werden bei einer Neumeldung gegebenenfalls in eine von der Vorstandschaft bestimmten Spielklasse eingesetzt. Einspruch ist nicht möglich.
12.3.
Bei Neuformierung einer Mannschaft wird die bisherige Klassenzugehörigkeit zu Grunde gelegt.

13. Ergebnistabelle

Für die Berechnung der Tabelle zählt die folgende Reihenfolge.
Punkte - Spiele - Sätze - direkter Vergleich
D. h.: Sollten zwei Mannschaften punktgleich sein werden zuerst die Spiele und dann die Sätze verglichen. Sollte danach immer noch Gleichheit herrschen zählt der direkte Vergleich.

14. Auf und Abstieg

Der Auf- und Abstieg von Mannschaften in den einzelnen Spielklassen wird von der Vorstandschaft individuell geregelt.
Steigt eine Mannschaft regulär auf oder ab, ändert sich der Spielerstatus der in der Mannschaft gemeldeten Spieler zur neuen Saison (beim Abschlussturnier gilt der Ligastatus der vorhergehenden Saison).
Der erstplatzierte muss aufsteigen und der zweitplatzierte muss nach Bedarf aufsteigen.
Der letztplatzierte und vorletzte müssen nach Bedarf absteigen.
Wird der 1. oder 2. Platz nicht erreicht so kann dieses Team nicht einfach in eine höhere Klasse melden, wenn kein Bedarf seitens Gruppengröße besteht, hier entscheidet die Vorstandschaft über Ausnahmen, wenn der Antrag eines Teams gestellt wird.
Teams welche neu melden (nie Mitglied der DLH waren) werden in die Klasse eingestuft in welcher Sie und / oder Ihre Spieler in einer anderen Liga gespielt haben, sollte dieses Team oder seine Spieler nie gespielt haben so kann dieses in der C Liga starten.
Ab dieser Einstufung greift dann der Status und die Regelungen zum Auf – und Abstieg.

15. Sonderregelungen:

Über Ausnahmen, welche die Spielordnung betreffen entscheidet grundsätzlich und ausschließlich die Vorstandschaft.
D.h. auch über Einstufung von Klasse und Status diverser Mannschaften und / oder Spieler.

16. Saisonende

Bei Saisonende wird ein Abschlussturnier der DLH mit Preisverleihung durchgeführt, welches unter www.dartliga-hohenlohe.de jederzeit fristgerecht angekündigt wird.

Frühere Spielordnungen sind mit Herausgabe dieser Spielordnung ungültig.

Untermünkheim, den 01.11.2026

Die Spielordnung ist ohne persönliche Unterschrift gültig.

1. Vorstand Carsten Walther, 2. Vorstand Ömer Sagbas, Ligaleitung Rolf Reichert, Schriftführer Sebastian Gliem, Hauptkassier Jörg Herrmann