

Spielregeln der Nordhessischen Dartliga NHDL

1Allgemeine Regeln.....	2
2Wettkampffregeln der Ligaspiele.....	2
2.1Spielpläne.....	2
2.2Spieltermine.....	2
2.2.1Terminabsprachen.....	2
2.2.2Ausnahmen und Spielverlegungen.....	2
2.2.3Keine Termineinigung.....	2
2.2.4Terminabsage.....	2
2.2.5Nichtantritt.....	2
2.3Das Ligaspiel.....	3
2.3.1Die Mannschaft.....	3
2.3.2Der Spielbeginn.....	3
2.3.3Der Spielbericht.....	3
2.3.4Das Spiel und seine Wertung.....	3
2.3.5Protest gegen eine Spielwertung.....	3
2.3.6Die Spielreihenfolge und der eigentliche Spielbeginn.....	3
2.3.7Der Wurf.....	3
2.3.8Das Punkten.....	4
2.3.9Das Beenden eines Spieles.....	4
2.4Der Spielort.....	4
2.4.1Das Board, die Beleuchtung, die Abwurflinie.....	4
3Pokalwettbewerb.....	4
3.1Allgemeines.....	4
3.2Ausnahmeregelungen.....	4
4Spielerwechsel, Auflösung eines Teams, Namensänderung, Ligazugehörigkeit.....	4
4.1Spielerwechsel.....	4
4.2Neue SpielerInnen.....	5
4.3Auflösung eines Teams.....	5
4.4Namensänderung und Ligazugehörigkeit.....	5
4.5Auf- bzw. Abstiegsmodus.....	5
4.6Begrenzung des Ligagebietes.....	5
5Anmeldung und Teilnahmebedingungen.....	5
5.1Allgemeines.....	5
5.2Teilnahmegebühren.....	5
6Unsportliches Verhalten.....	6

Für die amtierende Ligaleitung: (in alphabetischer Reihenfolge der Familiennamen)

**Patrick Baisch
Dr. Lars Martin
Mirco Stireblies**

**Bernd Heußner
Uwe Pfort
Bakus Turgay**

**Alexandra Martin
Silvio Pogode**

1 Allgemeine Regeln

1.1

Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein dürfen. Am Ende des Barrels eines jeden Darts muss sich ein mit einem Flight versehener Shaft befinden.

1.2

Alle Mannschaften und Spieler, die in der Nordhessischen Dartliga (NHDL) spielen, (Liga und / oder Pokalrunde) müssen sich an diese Spielregeln halten.

1.3

Alle Angelegenheiten, die nicht ausdrücklich in diesen Regeln behandelt werden, sind von der amtierenden Ligaleitung (ggf. auf der Basis der DDV-Regeln) zu entscheiden. Die Entscheidungen der Ligaleitung sind endgültig und bindend. Sie werden niedergeschrieben und veröffentlicht.

2 Wettkampffregeln der Ligaspiele

2.1 Spielpläne

Vor Saisonbeginn werden von der Ligaleitung Spielpläne erstellt (z. Zt. aufgeteilt in **2** Bezirks-, **2** A- Ligen „Süd / Ost“ + „Nord / West“, **4** B-Ligen sowie **6** C-Ligen - Stand: Saison '2022/2023). Besteht eine C-Liga nur aus 6 oder weniger Teams, wird nach der Hin- und Rückrunde noch eine „Meisterrunde“ gespielt; d. h.: die Plätze 1 – 3 und die Plätze 4 – 5 oder 6 spielen – unter Mitnahme der bisherigen Ergebnisse nochmals eine weitere Hin- und Rückrunde gegeneinander.

2.2 Spieltermine

In den Spielplänen der Ligaleitung sind die Zweiwochenzeiträume (Montag - Sonntag der nächsten Woche), in denen die einzelnen Ligaspiele stattfinden müssen, festgelegt. Letzter Spieltag ist der Sonntag der zweiten Woche (Spielbeginn bis spätestens 20.00 Uhr).

2.2.1 Terminabsprachen

Der Teamcaptain der Heimmannschaft (oder dessen Stellvertreter) **muss** dem Teamcaptain der Gastmannschaft (oder dessen Stellvertreter) **vor Beginn des zweiwöchigen Spielzeitraumes mindestens drei Spieltage** (darunter mind. ein Wochenendtermin [= Freitag: 19:00 Uhr, bis Sonntag: 20:00 Uhr]; **mehrere Uhrzeiten am gleichen Tag gelten als 1 von 3 Spieltagen**) zur Auswahl vorschlagen. Dies gilt auch dann, wenn am letzten Tag des Zweiwochenzeitraumes gespielt werden soll. Es besteht die Möglichkeit, sich auch auf einen weiteren Terminvorschlag zu einigen. Alle Termine müssen jedoch im von der Ligaleitung festgelegten Zweiwochenzeitraum liegen. Meldet sich die Heimmannschaft nicht vor Beginn des Zweiwochenzeitraumes, gehen Heim- und Vorschlagsrecht auf das bisherige Gästeteam über. Das Gästeteam ist verpflichtet, bis zum dritten Tag des Spielzeitraumes einen der zur Auswahl gestellten Termine zu bestätigen.

2.2.2 Ausnahmen und Spielverlegungen

Es ist grundsätzlich möglich, ein Spiel in einen früheren Zeitraum vorzuziehen. Eine Verlegung in einen späteren Zeitraum bedarf der vorherigen **Zustimmung des zuständigen Ligaleiters**. Die Zustimmung ist **vom Teamcaptain der Heimmannschaft einzuholen**. Vorverlegungen bedürfen nur der Zustimmung der beiden Teamcaptain bzw. deren Stellvertreter.

2.2.3 Keine Termineinigung

Kommt es bis zum dritten Tag des Spielzeitraumes zu keiner Termineinigung, ist der zuständige Ligaleiter einzuschalten, der dann einen endgültigen Spieltermin festlegt.

2.2.4 Terminabsage

Fest abgesprochene Spieltermine können **bis** zu einer Frist von **48 Stunden vor Spielbeginn** beim Teamcaptain der gegnerischen Mannschaft (oder dessen Stellvertreter) abgesagt werden. Nach Ablauf dieser Frist ist ein Absetzen des Termins nur mit dem Einverständnis der gegnerischen Mannschaft möglich. Verweigert diese ihr Einverständnis, muss am ursprünglich vereinbarten Termin gespielt werden. **Anderenfalls** findet die Nichtantrittsklausel Anwendung.

2.2.5 Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft (trotz fester Terminabsprache oder Terminzuweisung durch den zuständigen Ligaleiter) nicht zu einem Ligaspiel an, so wird das Spiel für die andere Mannschaft mit 3 : 0 Punkten, 12 : 0 Sets und 24 bzw. 36 : 0 Legs gewertet. Hat eine Mannschaft bereits ein Ligaspiel versäumt und tritt sie ein zweites Mal nicht an, so wird sie disqualifiziert und steigt automatisch **in** die nächstniedrigere Spielklasse ab. Im Wiederholungsfall wird die Mannschaft für die nächste Saison gesperrt. Für diesen Fall können auch keine 2 Spieler gemeinsam in einer anderen Mannschaft gemeldet oder nachgemeldet werden. Von der Nichtantrittsklausel können in Pandemiezeiten Ausnahmen gemacht werden.

2.3 Das Ligaspiel

2.3.1 Die Mannschaft

Ein Ligaspiel wird von zwei Mannschaften bestritten. Jede Mannschaft sollte aus **mindestens vier** SpielerInnen bestehen. Ab der Saison 2004/2005 dürfen Teams **ausnahmsweise** auch mit nur drei SpielerInnen antreten; der Grund für das Fernbleiben des 4. Teammitglieds ist im Spielbericht zu vermerken. Mit weniger als drei SpielerInnen kann eine Mannschaft nicht zum Spiel antreten. Ein "3er-Team" startet mit einem Rückstand von **0 : 4** Spielen und entsprechenden Legs. Treffen zwei "3er-Teams" aufeinander, beginnt die Begegnung bei **"3 : 3"** (d.h.: die Einzel Nr. 4, 7 + 8 sowie die letzten drei Doppel entfallen!).

2.3.2 Der Spielbeginn

Beide Mannschaften (Teams) sollten eine halbe Stunde vor Spielbeginn am festgelegten Spielort erscheinen. Verspätet sich eine Mannschaft, muss eine halbe Stunde über den vereinbarten Termin / Spielbeginn gewartet werden, bevor das Spiel als gewonnen gilt (3 : 0 Punkte, 12 : 0 Sets, 36 : 0 Legs). Für das andere Team treten die Konsequenzen nach 2.2.5 (Nichtantrittsregelung) ein.

2.3.3 Der Spielbericht

Die einzelnen Spielpaarungen (Einzel und Doppel) eines jeden Ligaspieles müssen von dem Teamcaptain (oder dessen Stellvertreter) der Heimmannschaft in einen Spielbericht eingetragen werden. Dabei ist es zulässig, zunächst nur die 8 Einzelspiele festzulegen. Die 4 Doppelpaarungen können wahlweise (die Zustimmung der anderen Mannschaft ist nicht erforderlich) zusammen mit den Einzelpaarungen oder nach dem Austragen der Einzelspiele eingetragen werden. **Ausnahme:** Wenn zwei "3er-Teams" gegen einander antreten entfallen die Einzel Nr. 4, 7 + 8 sowie die letzten drei Doppel.

Nach Beendigung des Ligaspieles müssen alle Spielergebnisse, alle geworfenen High-Scores (180er) sowie alle High-Finishes (ab 101 aufwärts) sowie alle Short-Legs (unter 18 Darts) sowie besondere Leistungen jugendlicher Spieler(Innen) in den Spielbericht eingetragen sein (**bei den persönlichen Bestleistungen mit Vorname, Name und Teambezeichnung** des Spielers / der Spielerin!!!). Beide Teamcaptains oder deren Stellvertreter müssen den Spielbericht unterschreiben. Der Teamcaptain der Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, dass der Spielbericht noch am gleichen - spätestens aber am folgenden Tag !!! - auf den Postweg gelangt und dem zuständigen Ligaleiter spätestens am Donnerstag nach dem Zweiwochenzeitraum zugeht. Spiele, deren Spielbericht dem Ligaleiter nicht rechtzeitig zugeht **und die zu diesem Zeitpunkt auch noch nicht in die Dartverwaltung eingetragen sind**, werden für mit 0 : 3 Punkten, 0 : 12 Sets und 0 : 36 Legs gegen die Heimmannschaft gewertet (dies gilt auch für die Pokalrunde !!!). Ziffer 2.2.5 Satz 2 findet jedoch keine Anwendung.

2.3.4 Das Spiel und seine Wertung

Gespielt wird in allen Ligen 501, straight in und double out. Ein komplettes Ligaspiel besteht aus acht Einzel- und vier Doppelspielen. **In allen Ligen und in der Pokalrunde** erstreckt sich ein Set (Spiel) über drei Gewinnsätze (**Best of 5**). Ein gewonnenes Ligaspiel wird mit 3 : 0, ein Unentschieden mit 1 : 1 und ein verlorenes Ligaspiel mit 0 : 3 Punkten gewertet. Maximal können pro Ligaspiel 12 Sets gewonnen bzw. verloren werden. Als Unentschieden gilt ein Endstand von 6 : 6 Sets. Die **Ligatabellen** werden von den Ligaleitern in folgender **Rangfolge** gewertet und geführt: **1. Punkte, 2. Sets und 3. Legs. Maßgebend ist das positive Punkt-, Set- und Legverhältnis** (und nicht das Verhältnis von positiv zu negativ).

2.3.5 Protest gegen eine Spielwertung

Proteste gegen die Wertung eines Spieles müssen dem zuständigen Ligaleiter innen einer Woche nach dem Spieltermin **schriftlich** zugehen. Nach Einholung einer ebenfalls **schriftlichen** Gegendarstellung des anderen Teams **entscheidet der zuständige Ligaleiter schriftlich und endgültig** über die Spielwertung.

2.3.6 Die Spielreihenfolge und der eigentliche Spielbeginn

Die einzelnen Spiele werden in der Reihenfolge durchgeführt, die zuvor im Spielbericht festgelegt wurde. Falls sich ein Spieler / eine Spielerin verspätet, kann sein / ihr Spiel (mit Einverständnis der gegnerischen Mannschaft) an das Ende der acht Einzelspiele verlegt werden. Jeder Spieler hat das Recht, unmittelbar vor seinem Spiel an dem jeweiligen Board 12 Übungsarts zu werfen. Bei jedem Spiel (Einzel + Doppel) wird der Beginner des ersten und jeden weiteren ungeraden Legs durch Bullwurf ermittelt. Der Verlierer dieses Bullwurfes beginnt das zweite und ggf. das vierte Leg. Konnten beide SpielerInnen ihren Dart im „Grünbull“ oder beide im „Rotbull“ platzieren, muss der Bullwurf wiederholt werden. Das Doppel kann die Wurfreihenfolge (Spieler 1, Spieler 2) frei bestimmen.

2.3.7 Der Wurf

Alle Darts müssen einzeln von und aus der Hand des jeweiligen Spielers geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Set oder Leg kann mit weniger Darts beendet werden. Jeder Dart, der aus dem Board herausfällt oder abprallt, wird nicht gewertet und darf auch nicht erneut geworfen werden.

2.3.8 Das Punkten

Punkte werden nicht gewertet, wenn der Dart außerhalb des äußeren Doppelrings stecken bleibt oder vor dem Herausziehen aus dem Board fällt. Die Darts dürfen erst dann aus dem Board entfernt werden, wenn der Schreiber die Punktzahl ermittelt und in Sichtweite der Spieler gut lesbar auf der Tafel vermerkt hat.

Reklamation des verbleibenden Scores ist nur solange möglich, wie der betreffende Spieler noch nicht erneut geworfen hat. Das zum Beenden des Spieles benötigte Doppel darf nicht abweichend vom tatsächlichen Zahlenwert bezeichnet werden (z. B.: 40 Rest darf nicht anders als mit dem Zahlenwert „40“ bezeichnet werden). Der erste Spieler, der die Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null reduziert, ist der Sieger des Legs, Sets oder Matches.

2.3.9 Das Beenden eines Spieles

Jedes Leg, Set oder Match muss mit einem Doppel beendet werden. Der innere Bull (das Bulls Eye) zählt 50 Punkte und wird als „Doppel 25“ gewertet. Die „Bust-Regel“ findet Anwendung; wirft also ein Spieler mehr Punkte als sein zuletzt vermerkter Punktstand, bleibt diese Restpunktzahl für den nächsten Wurf erhalten. Wirft der Spieler, nachdem er das benötigte Doppel schon getroffen hat, irrtümlich einen weiteren Dart, so hat er das Leg, Set oder Match dennoch gewonnen.

2.4 Der Spielort

2.4.1 Das Board, die Beleuchtung, die Abwurflinie

An jedem Spielort müssen mindestens zwei Boards beispielbar sein, da jedes Liga- oder Pokalspiel auf mindestens zwei Boards ausgetragen wird. Jedes Board muss ausreichend beleuchtet sein (**mind. 2 Lampen mit mind. je 60 Watt bzw. 700 Lumen** oder ein „LED-Dartboard Lighting System“ [360° LED-Kranz]). Beide Boards sollten vom Typ „Bristle“ (Borsten) sein. Beide Boards müssen so angebracht sein, dass der senkrechte Abstand vom Boden zum Mittelpunkt des Doppelbulls **1,73 m** beträgt. Der Abstand von der Vorderseite des Boards zur Abwurflinie muss **2,37 m** und die Diagonale vom Mittelpunkt des Doppelbulls zur dem Spieler zugewandten Seite der Abwurflinienmarkierung **2,93 m** betragen. Die Abwurflinie muss gut sichtbar am Boden gekennzeichnet sein und darf nicht übertreten werden. Die Gastmannschaft hat das Recht zur Überprüfung von Boardhöhe und Abwurfentfernung.

3 Pokalwettbewerb

3.1 Allgemeines

Im Verlauf einer jeden Ligasaison der NHDL wird eine separate Pokalrunde ausgespielt. Hieran können sich auch Teams beteiligen, die an der Liga nicht teilnehmen. Alle vorgenannten Spielregeln haben auch für den Pokalwettbewerb Gültigkeit, soweit nachfolgende Ausnahmeregelungen nicht entgegenstehen.

3.2 Ausnahmeregelungen

01.: Bei den Auslosungen der Pokalbegegnungen haben die Teams einer niedrigeren Ligaklasse immer Heimrecht. Bei gleicher Ligaklasse hat das zuerst gezogene Team Heimrecht. Teams, die nur in der Pokalrunde starten, haben C-Ligastatus, es sei denn, mindestens ein Teammitglied gehört außerdem einer B-, A-, oder BZ-Ligamannschaft an. In diesem Fall hat das gesamte Pokalrundenteam automatisch B-, A- oder BZ-Ligastatus. **Viertelfinalteilnehmer der letzten Saison haben mindestens A- Ligastatus und Halbfinalteilnehmer BZ-Ligastatus.** Nach erfolgter Terminvereinbarung dürfen für die bevorstehende Begegnung keine Spieler mehr nachgemeldet werden. Mit dem Spielbericht der Begegnung können folglich Spieler erst für das nächste Pokalspiel nachgemeldet werden, damit der Pokalrundенligaleiter prüfen kann, ob sich der Ligastatus der Mannschaft durch die Nachmeldung verändert.

02.: Bei Pokalspielen wird ebenfalls **501** straight in, double out und auf **drei** Gewinnsätze gespielt. Bei einem Spielstand von 6 : 6 nach den 8 Einzeln und 4 Doppeln wird ein Viererteamspiel (Teamgame) ausgetragen. Die beiden Teamcaptains benennen hierzu jeweils vier SpielerInnen, die das **Teamgame** austragen. Gespielt wird **1001, Best of 5**. Dies **gilt auch für die Play-off-Spiele** der BZ-Ligen nach Saisonende.

03.: Eine Kontaktaufnahme zur Terminabsprache hat durch die Heimmannschaft innerhalb von zwei Wochen nach dem Bekanntgabedatum des Vorrundenergebnisses zu erfolgen (gerechnet ab dem Datum, das die Veröffentlichung im Briefkopf bzw. im Kopf der E-Mail trägt), anderenfalls gehen Heim- und Vorschlagsrecht auf das andere Team über.

04.: Platz 3 wird ab der Saison 2017/2018 wieder ausgespielt. Den **Spielort für die Halbfinale, das Spiel um Platz 3 und das Pokalendspiel legt die Ligaversammlung** jährlich im Voraus fest.

4 Spielerwechsel, Auflösung eines Teams, Namensänderung, Ligazugehörigkeit

4.1 Spielerwechsel

Während der laufenden Saison darf ein Spieler nur für eine Liga- und eine Pokalmannschaft spielen. Ein Wechsel in eine andere Ligamannschaft kann **nur zu Saisonbeginn oder zum Rückrundenbeginn** erfolgen. Ein Wechsel in eine andere **Pokalmannschaft nur zu Saisonbeginn**. Jeder Wechsel ist der Ligaleitung **vorab schriftlich** anzuzeigen. Spiele von Personen, die in zwei verschiedenen Liga- oder Pokalmannschaften mitspielen, oder deren Wechsel der jeweiligen Ligaleitung nicht schriftlich angezeigt wurde, werden als verlorene Sets und Legs gewertet.

Zur Saisonhalbezeit kann nur 1 SpielerIn in ein anderes Team wechseln. Zu Saisonbeginn können die Teams innerhalb eines Clubs oder Vereins beliebig gemischt werden. Es müssen aber mindestens zwei Spieler des Vorjahresteam in dem Team verbleiben.

Während der Saison können Teams auch mit Spielern aus anderen Teams „aufgefüllt“ werden. Voraussetzung ist jedoch, dass diese Spieler in der lfd. Saison für das Herkunftsteam noch kein Spiel bestritten haben. **Ab dem vorletzten Spieltag der Saison (in Pokalrunde: ab Halbfinale) ist eine Spielernachmeldung nicht mehr möglich / zulässig.**

4.2 Neue SpielerInnen

Gänzlich neue SpielerInnen können bis zum drittletzten Spieltag der Saison (in Pokalrunde: bis zum Viertelfinale – **jedoch Nr. 3.2 01. beachten** -) nachgemeldet und zum Spiel eingesetzt werden. Die **Anmeldung** muss spätestens zusammen **mit dem Spielbericht** an den zuständigen Ligaleiter versandt werden.

4.3 Auflösung eines Teams

Löst sich eine Mannschaft während der laufenden Saison auf, so können die Spieler dieser Mannschaft nur nach Beendigung der Hinrunde oder der Saison zu einer anderen Ligamannschaft wechseln. Wenn eine Ligamannschaft weiter besteht, so darf aus dieser nur jeweils ein Spieler zur Saisonhalbezeit oder zum nächsten Saisonbeginn in ein anderes Team wechseln. Zu Saisonbeginn können Teams innerhalb eines Clubs oder Vereins jedoch wie unter 4.1 beschrieben gemischt werden. **Scheidet ein Team aus der Pokalrunde aus, können die Spieler dieses Teams in der laufenden Pokalrunde nicht in einer anderen Pokalmannschaft weiterspielen.**

4.4 Namensänderung und Ligazugehörigkeit

Eine Namensänderung eines Teams kann nur zum Saisonbeginn erfolgen

4.5 Auf- bzw. Abstiegsmodus

Bezirks-Ligen: Die jeweiligen Plätze 1 +2 spielen über Kreuz Play-Off's zur Ermittlung des Ligasiegers; letzte Plätze = Direktabstieg; vorletzte Plätze = Relegation

A - C-Ligen: Plätze 1 = Direktaufstieg; Plätze 2 spielen Relegation; letzte Plätze = Direktabstieg; vorletzte Plätze = Relegation (bei eingleisigen Ligagefüge). Befinden sich unter einer Liga zwei bzw. drei tiefere Ligen steigen zwei bzw. drei Teams direkt ab mit der Maßgabe dass sich auch der Relegationsplatz nach vorn verschiebt. Der jeweilige Relegationsmodus wird dann durch die Ligaleitung rechtzeitig bekanntgegeben.

Bei Abmeldungen in den höheren Ligen besteht für die Ligaleitung die Möglichkeit, die Ligen mit den nächstbesten Mannschaften aufzufüllen

Für die nach vorstehenden Modi qualifizierten Teams besteht Aufstiegszwang. Bei Nichtbeachtung erfolgt die Disqualifikation und Sperre des Teams für eine Saison. Von einem gesperrten Team dürfen in der Folgesaison keine 2 Spieler gemeinsam in einer anderen Mannschaft gemeldet oder nachgemeldet werden.

Für die Begegnungen der Relegation muss der Teamcaptain der ranghöheren Mannschaft bzw. der zuerst genannte Mannschaft die Kontaktaufnahme übernehmen und Spieltermine und Spielort vorschlagen. Alle weiteren Regelungen gelten die Festlegungen in 2.2.1 sinngemäß.

4.6 Begrenzung des Ligagebietes

Norden: bis Linie „Schlangen, Nieheim; Osten: bis Vacha/Wildeck; Süden: bis Fulda; Westen: bis Linie „Brilon, Marburg, Gießen“.

5 Anmeldung und Teilnahmebedingungen

5.1 Allgemeines

Die Anmeldung zur Liga und / oder Pokalrunde kann jeweils **bis spätestens 31.Mai eines jeden Jahres** ausschließlich **schriftlich** erfolgen (Datum des Eingangs bei der Ligaleitung; siehe Anschrift im Anmeldevordruck unter http://www.dartverwaltung.de/liga/2_dokumenteliste_0_0_0_270.htm und wird nur dann berücksichtigt, wenn ihr eine **Kopie des Überweisungsträgers** (Bankverbindung und Kontoinhaber: siehe Angabe im jeweiligen Anmeldevordruck) **beigefügt** ist (vgl. Beschluss der Ligaversammlung vom 19.08.2012). Ein Ligaeinstieg kann nur über die regionale C-Liga erfolgen. **Ausnahmen vom Anmeldeerfordernis und Ligaeinstieg sind nicht möglich.**

5.2 Teilnahmegebühren

Pokalrunde: **10,00 €** pro Teamanmeldung (mindestens 4 bis maximal 15 Teammitglieder).

Alle Ligen: **25,00 €** pro Team mit **4 bis 15 Mitgliedern**; mehr als 15 Teammitglied können nicht angemeldet werden; dies gilt auch für (kostenfreie) Nachmeldungen nach dem 31.05. (bzw. evtl. Ummeldungen).

Nachmeldungen sind dem jeweils zuständigen Ligaleiter – wie bisher – mit dem Spielvordruck anzuzeigen.

6 Unsportliches Verhalten

Die Ligaversammlung hat sich seit 2007 vorbehalten einzelne Personen und/oder Teams wegen unsportlichen Verhaltens oder sonstigen Fehlverhaltens für eine Saison vom Spielbetrieb auszuschließen

(keine Erstattung der Startgebühren!) bzw. (bei Nichtantritt am letzten Spieltag oder bei den Play-Off's bzw. deren vorzeitigen Abbruch) eine andere angemessene Sanktion zu verhängen.

Vorstehende Spielregeln der NHDL werden ständig neu überarbeitet. Dieser Abdruck entspricht der im Rahmen der Ligaversammlung vom 24.07.2022 beschlossenen Fassung.

Nordhessen, Juli 2022 (wird ergänzt durch zukünftige Protokoll der TC-Sitzungen)

Aktuelle Anmeldeadresse:

Bernd Heußner, Am Obersberg 46, 36251 Bad Hersfeld (Tel. für Rückfragen: 06621 / 64290; Mail: bernd@nhdl.eu
bzw. Mobil: 0176 / 23182308 (auch WhatsApp – allerdings mit automatischer Löschfunktion 7 Tage nach Eingang!).

Aktuelle Bankverbindung:

Bankname:	Waldecker Bank eG, Korbach
Konto:	0001 7529 95
BLZ:	523 600 59
Konto-Inhaber:	Mirco Stirblies (NHDL-Kassierer)
IBAN:	DE10 5236 0059 0001 7529 95
BIC:	GENODEF1KBW