

Regelwerk

Jugendliga der Freien Steeldartliga Brandenburg

Fassung vom 27.03.2026

J1. Zweck der Jugendliga

Für Kinder und Jugendliche, soll die Jugendliga zur sportlichen Entwicklung, Förderung im Dartsport und des respektvollen Miteinander dienen.

J2. Verantwortlichkeit

Für den ordnungsgemäßen Ablauf des Spielbetriebes am Spieltag ist das jeweilige Team oder ein externer Veranstalter verantwortlich, welcher den Spieltag ausrichtet. Eine regelkonforme Spielstätte, Ausstattung, die Einhaltung der Regularien der FSDL-Jugendliga und aller geltenden Gesetze müssen eingehalten werden. Mit der Zusage den Spieltag auszurichten, sowie die Anmeldung zum Spielbetrieb 2026-2027, wird das Regelwerk akzeptiert und zugesichert, dieses zu respektieren und umzusetzen.

J3. Organisation

Verantwortlich für die Organisation des Ligabetriebs ist die Ligaleitung (auch Gremium genannt) und der Jugendwart. Weitere Verantwortlichkeiten und Organisatorisches, sind dem Hauptregelwerk der Freien Steeldartliga Brandenburg zu entnehmen.

J4. Gebühren

Startgeld pro Team und Saison für den Ligabetrieb: 30 Euro

Software pro Spieler und Saison im Ligabetrieb: 3 Euro

Die Start- und Softwaregebühr ist innerhalb von 7 Tagen nach Mitteilung der Gesamtsumme durch die Ligaleitung, von den verantwortlichen des Vereins, oder der Spielvereinigung zu begleichen. Wird die Startgebühr nicht beglichen, erfolgt die Streichung aus dem Ligabetrieb. Die Zahlungsfristen sind dem Hauptregelwerk der FSDL Brandenburg zu entnehmen. Boardgelder dürfen generell nicht erhoben werden.

J5. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind alle Jugendteams aus dem Bundesland Brandenburg. Der Verein oder die Spielvereinigung des Jugendteams, muss einen festen Spielort innerhalb von Brandenburg nachweisen.

Jugendteams, die aus unterschiedlichen Vereinen oder Spielgemeinschaften zusammengesetzt werden, müssen der Ligaleitung mitgeteilt werden. Spielvereinigungen sind von der Ligaleitung zu genehmigen.

Die Anmeldefrist für die Jugendteams zum Ligabetrieb ist der 30.06.26 und die Abgabefrist in der 2K Software der 01.07.26. Für die Eingabe in der 2K Software sind die Vereine oder Spielvereinigungen selbst verantwortlich.

Nachnominierungen sind ab dem 01.11.26 jederzeit möglich. Zeiträume für Wechsel von anderen Vereinen oder Spielvereinigungen, sind dem Hauptregelwerk der FSDL Brandenburg zu entnehmen.

Spieler und Spielerinnen der Jugendliga sind berechtigt, gleichzeitig in der Erwachsenenliga zu spielen. Das erforderliche Alter bei Heim- und Auswärtsspielen, welches das Hauptregelwerk der Freien Steeldartliga Brandenburg festlegt, sollte hierbei berücksichtigt werden.

J6. Altersklassen

Die Jugendliga ist offen für Spieler und Spielerinnen im Alter von 8-17 Jahren. Es gibt zwei Altersklassen:

Altersklasse 1: 8-12 Jahre

Altersklasse 2: 13-17 Jahre

Für den Spielbetrieb ist das Alter zum Beginn der Saison maßgeblich. Ein Jugendspieler, der in der laufenden Saison das 18. Lebensjahr vollendet, darf diese beenden. Kinder dürfen erst für ein Team gemeldet werden, mit dem Vollenden des 8. Lebensjahres. (Zeitraum für Nachnominierung beachten) Kinder und Jugendliche, die außerhalb der Freien Steeldartliga Brandenburg spielen, sind nicht spielberechtigt.

In der *Altersklasse 1*, dürfen die gespielten Legs mit Single Out beendet werden. Die *Altersklasse 2* muss die gespielten Legs, jedoch mit Doppelout beenden. Es ist nicht relevant, ob die *Altersklassen 1 und 2* gegeneinander spielen. Die Altersklassenregelung bleibt bestehen. Damit die *Altersklassen* am Spieltag unterschieden werden können, bekommt die *Altersklasse 2* ein Armband zur Erkennung.

J7. Spieltage

Die Jugendmannschaften spielen an 4 Spieltagen. An den ersten 3 Spieltagen hat jedes Team bis zu zwei Spiele. Am 4. Spieltag hat jedes Team ein Abschlusspiel, welches am gleichen Veranstaltungsort stattfindet. Die Spieltage sind festgelegt und finden immer Samstag, 13 Uhr statt. Bei unvorhersehbaren Vorkommnissen, wird auf das Hauptregelwerk der FSDL Brandenburg verwiesen

J8. Spielmodus und Ablauf

Der Spielmodus ist 501 Best of 5 Legs. (Check-out nach Altersklasse laut 6.)

Gespielt werden 8 Einzel und 2 Doppel (Hier werfen beide Teams abwechselnd, ebenso abwechselnd beide Spieler desselben Teams. In welcher Reihenfolge die Doppelteams werfen, ist jedem Team überlassen.) Für jeden Sieg gibt es einen Punkt. Es werden alle 8 Einzel- und 2 Doppelspiele ausgespielt. (auch bei vorzeitiger Entscheidung)

Das Spielergebnis ergibt in Summe immer 10. (8:2, 4:6 etc.)

Vor jedem Einzel- und Doppelspiel hat jeder 3 Aufnahmen (=9 Pfeile) zum Einwerfen am Spielboard. Der Beginner des Spiels wird durch Ausbullen ermittelt. Der Gastspieler entscheidet, wer mit Ausbullen beginnt. Das Ausbullen gewinnt das Spieler/Team, welches am nächsten am Vollbull, seinen Dart trifft. (Caller entscheidet)

Ist der Abstand zum Vollbull identisch, so wird in umgekehrter Reihenfolge neu ausgebullt. Bouncer (Darts, die aus der Scheibe fallen) dürfen nochmal geworfen werden.

Trifft ein Spieler das grüne oder rote Bullsegment, so ist der Pfeil zu entfernen und vom Caller zu merken. Die Einzelspiele werden nacheinander laut Spielplan gespielt. Es wird parallel, an mindestens zwei Boards gespielt. Die Anzahl kann einvernehmlich durch Kapitäne oder Jugendtrainer erhöht werden. Sollte ein Spieler oder Doppelteam nach 60 geworfenen Darts das Leg noch nicht beendet haben, wird es ausgebullt. Mit dem Ausbullen beginnt der Spieler, der das Leg begonnen hat. Der Caller entscheidet, wie zu Beginn des Spiels beim Ausbullen, welcher das Spiel beginnt und hier das Leg gewinnt.

Wenn beide Altersklassen gegeneinander spielen, hat der Caller darauf zu achten die Doppel Out Regelung der *Altersklasse 2* zu beachten. Die Spiele werden im Single Out Modus gestartet. *Altersklasse 2* muss hier dennoch mit Doppel Out das Leg beenden.

Die Aufstellung wird dem Gast Team am Spieltag vor Ort durch den Kapitän oder Jugendtrainer per Spielbogen / 3K Software mitgeteilt. Der Spielbogen muss korrekt ausgefüllt werden. Dies umfasst neben den Ergebnissen auch Wechsel und Highlights. Sollte über die 3K Software gespielt werden, so ist die Aufstellung zusätzlich vor Spielbeginn in der Software einzupflegen. Die Heimmannschaft wird aus der 3K Software entnommen und ist immer das am Spieltag links im System angezeigt stehende Team. Die Heimmannschaft trägt in den Spielbogen das Heim- und Gast Team, sowie Datum und den Spieltag ein. Jedes Team trägt seine Spieler selbstständig in den Spielbogen ein, angefangen mit der Heimmannschaft.

Eine Aufstellung besteht aus 4 Stammspielern (H1-H4 und G1-G4) und gegeben falls aus zusätzlich 4 Ersatzspielern. (HE1-HE4 und GE1-GE4)

Es dürfen maximal 4 Ersatzspieler eingewechselt und aufgestellt werden. Jeder Spieler darf pro Spiel maximal 2 Einzel- und 1 Doppelspiel bestreiten, wobei pro Block nur ein Spiel bestritten werden darf.

Wechsel müssen dem gegnerischen Kapitän oder Jugendtrainer 5 Minuten vor dem jeweiligen Einzelspiel gemeldet werden, dies ist dann auf dem Spielbogen und in der Software zu hinterlegen. Ausgewechselte Spieler dürfen in den Folgeblöcken wieder eingesetzt werden.

Die Spieler für den Doppelblock müssen spätestens nach dem 1. Einzelspielerblock benannt werden.

Ein Spielerwechsel während einer Partie, ist nicht zulässig und gilt als Wechselfehler. Die Positionen der Stammspieler auf dem Spielbogen und in der 2K Software sind fest und dürfen nicht verändert werden. Sollten die Positionen der Stammspieler untereinander getauscht werden, ist dies als Wechselfehler zu werten und das gesamte Spiel geht mit 0:10 (0:30) an den Gegner. Ersatzspieler dürfen für jeden Stammspieler eingesetzt werden, solange er nur 1 Spiel pro Block bestreitet. Es ist zu beachten, dass es zu keinen doppelten Partien kommt.

Eine Spielpause legen die beiden Kapitäne oder Jugendtrainer fest, diese sollte nicht länger als 30 Minuten pro Spieltag betragen.

J9. Callen

Die Regeln welches das Callen betrifft, sind dem Hauptregelwerk der Freien Steeldartliga Brandenburg zu entnehmen.

Schiedsrichterklause:

Es gibt neben den Callern keine Schiedsrichter bei den Spielen. Die Kapitäne und Jugendtrainer sind angehalten, den Wettkampf im Sinne des Sports zu leiten und für einen fairen Ablauf zu sorgen.

J10. Heim- u. Gastmannschaft / Spielantritt

Sollte ein Verein oder Spielgemeinschaft mit einem nicht vollständigen Team anreisen, werden die Einzel- und Doppelspiele, die nicht absolviert werden können mit 1:0 für die gegnerische Mannschaft in den jeweiligen Blöcken gewertet. Zu beachten ist hier auch die Regelung von Doppelpartien und das ein Spieler nur in jedem Block einmal eingesetzt werden darf, wie in Punkt **J8** beschrieben.

Sollte ein Verein oder Spielgemeinschaft zum Spieltag nicht anreisen und keine triftigen Gründe vorbringen, die das Hauptregelwerk der FSDL vorgibt, gilt das Spiel als 10:0 verloren.

J11. 2K Software und Spielbogen

Der Punkt **J11** ist dem Hauptregelwerk der Freien Steeldartliga Brandenburg zu entnehmen.

J12. Ehrungen

In der Jugendliga werden die besten 3 Teams mit Pokalen prämiert. Das Sieger Team erhält zusätzlich zu, seinen Ehrungen einen Wanderpokal. Der Wanderpokal ist eine Trophäe und bleibt im dauerhaften Besitz der FSDL-Jugendliga. Die Trophäe wird zum letzten Drittel der neuen Saison wieder in die FSDL-Jugendliga zurückgefordert. Mängel am Wanderpokal müssen vom temporären Besitzer im Falle einer Beschädigung selbst getragen werden. Ein Verlust des Pokals wird mit einer Strafe in Höhe von 300 Euro belegt. Ein Recht auf dauerhaften Besitz des Siegerteams besteht auf keinen Fall.

Pokale werden wie folgt verteilt:

- Jugendliga Platz 1-3
- Bester Spieler der Jugendliga
- Die meisten 180er, das Beste Highfinish, die meisten Highlights, die besten Doppelspieler.
- Weitere Ehrungen behält sich die Ligaleitung vor.

Die besten 8 Spieler und Spielerinnen, werden über die Jugendtrainer oder Kapitäne zum Jugendmasters eingeladen, welches im Rahmen des Dartmasters stattfindet.

J13. Alkohol und Betäubungsmittel

An den Spieltagen der Jugendliga, herrscht während der Veranstaltung ein striktes Alkoholverbot. Der Verkauf und Konsum, sind nicht gestattet.

Sollte eine Anwesende Person (Spieler oder Zuschauer), die an der Jugendveranstaltung teilnimmt, unter Einfluss von Betäubungsmitteln (Drogen) stehen, so ist dieser vom Spielbetrieb und von der Veranstaltung zu entfernen. Hierzu muss zwingend eine Meldung an die Ligaleitung oder an den Jugendwart erfolgen. Der Gebrauch von Cannabis und THC-haltigen Produkten ist generell untersagt!

J14. Verstöße

Bei Verstößen sind diese im Spielberichtsbogen namentlich festzuhalten, sollte dieser nicht mehr geführt werden, dann innerhalb von drei Tagen an die Ligaleitung oder den Jugendwart melden. Verstöße und Vergehen sind dem Hauptregelwerk der Freien Steeldartliga Brandenburg zu entnehmen.

J15. Sperren

Der Punkt **J15** ist dem Hauptregelwerk der Freien Steeldartliga Brandenburg zu entnehmen.

J16. Kleiderordnung

Der Punkt **J16** ist dem Hauptregelwerk der Freien Steeldartliga Brandenburg zu entnehmen.

J17. Umsetzung

Bei der Umsetzung der Regularien (Regelwerk der Jugendliga und das Hauptregelwerk der FSDL Brandenburg), ist im Streitfall das Schiedsgericht verantwortlich.

J18. Allgemeines

Das Regelwerk kann jederzeit durch die Ligaleitung oder dem Jugendwart angepasst werden. Die Vereine und Mannschaften sind in den jeweiligen Informationsforen seitens der Ligaleitung oder Jugendwart via WhatsApp darüber zu informieren.

Bei Unklarheiten oder Nachfragen bitte bei der Ligaleitung oder dem Jugendwart melden.

Kontakt Ligaleitung:

Name: Mathias Lindner
E-Mail: info@fSDL-brandenburg.de

Kontakt Jugendwart:

Name: Alexander Kühn
E-Mail: jugend@fSDL-brandenburg.de
Tel.: 01511-0368333

Kontakt Schiedsgericht:

Name: Thomas Schmidt
E-Mail: schiedsgericht@fSDL-brandenburg.de

Lasst uns im Sinne des Dartsports fair miteinander umgehen!