



In dieser Satzung wird zur Vereinfachung nur die männliche Schreibweise genutzt. Selbstverständlich sind damit stets alle Personen unabhängig von Geschlecht oder Identität gleichermaßen gemeint und willkommen.

Satzung & Spielordnung

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	Seite 3
2. Double A- Wer sind wir?	Seite 3
3. Voraussetzungen und Spielberechtigungen	Seite 4
a) Mannschaftsstärke	Seite 4
b) Spielermeldung	Seite 4
c) Mannschaftskapitän	Seite 5
d) Mindestalter	Seite 5
e) Spielstätte	Seite 5
f) Mannschaftsname	Seite 6
4. Anmeldung zum Ligaspielbetrieb	Seite 6
5. Kosten	Seite 7
6. Spielmodus Mannschaftswettbewerb	Seite 7
a) allgemeiner Spielmodus je Saison	Seite 7
b) Spielmodus je Punktspiel	Seite 7
c) Punktegleichstand	Seite 8
d) Ergebnismeldung	Seite 8
7. Saisondauer- und Zeitraum	Seite 8
a) der Spieltag	Seite 9
8. Spielverlegungen	Seite 9
9. Leitung der Hobbyliga	Seite 10
10. Schiedsgericht	Seite 10
11. Premier League	Seite 11
a) Teilnehmer	Seite 11
b) Spieltage	Seite 12
c) Spielmodus	Seite 12
d) Spielstätten	Seite 13
e) Ziel/ Gewinn	Seite 13
f) Nichtteilnahme	Seite 13
12. Satzungsänderungen	Seite 13
13. Datenschutz	Seite 14
14. Freigaben und Onlineauftritt	Seite 14
Anlage 1- Maße und Abstände Dartboard	Seite 15
Anlage 2- Spielberichtsbogen Vorderseite Muster	Seite 16
Spielberichtsbogen Rückseite Muster	Seite 17
Anlage 3- Premier League Turnierplan Muster	Seite 18
Anlage 4- Datenschutzerklärung und Anmeldung zum Ligaspielbetrieb	Seite 19

1. Vorwort

Unsere Liga versteht sich als Gemeinschaft von Hobby- und Freizeitspielern, die den Dartssport in freundschaftlicher Atmosphäre pflegen möchten. Im Mittelpunkt steht für uns nicht der Leistungsdruck, sondern die Freude am Spiel, das Miteinander und die Möglichkeit, neue Kontakte zu knüpfen.

Wir verstehen unsere Hobbyliga als Ort, an dem Mitbestimmung gelebt wird. Jede Stimme hat Gewicht und verdient es, nicht nur gehört, sondern auch ehrlich in Erwägung gezogen zu werden. Entscheidungen werden gemeinsam getragen – nicht von wenigen bestimmt, sondern von allen, die Teil dieser Gemeinschaft sind. Unsere Grundwerte sind Fairness, Freundschaft, Mitbestimmungsrecht, Transparenz und Eigenständigkeit. Wir lassen uns nicht von äußeren Zwängen, Vorschriften oder Abhängigkeiten bestimmen. Technische Vorgaben, finanzielle Interessen oder fremde Einflüsse haben hier keinen Platz. Wir gestalten unsere Liga selbst – nach unseren Regeln, nach unserem Verständnis, im Sinne aller Spieler. So bewahren wir unsere Freiheit und bleiben das, was wir sein wollen und einst bereits waren: eine unabhängige Gemeinschaft, die Darts aus Leidenschaft und Freude spielt.

Wir danken allen Teams und Spielern, die diesen Weg mit uns gehen und mit ihrem Engagement dazu beitragen, dass wir wachsen und den Dartssport auf unsere eigene Art und Weise gestalten können.

Unsere Türen stehen offen für jeden, der Freude am Spiel hat. Wir heißen neue Teilnehmer, frische Ideen und gemeinsame Werbung für unsere Liga jederzeit willkommen.

Dieses Reglement soll bestimmte Richtlinien und Leitfäden aufzeigen, wie unsere Hobbyliga aufgebaut ist und wie unsere Spielabläufe sind.

2. Altmärkische Amateurliga- Wer sind wir?

Wir sind eine Freizeit- und Hobbyliga. Wir betreiben in erster Linie Mannschaftssport, keinen Einzelwettkampf. Mitbestimmung, Transparenz und Fairness sind unsere obersten Gebote. Jeder Spieler, jede Mannschaft stellt ein wichtiges Zahnrad in unserer Verbindung dar. Wir sind stolz auf unsere Wurzeln, unsere Heimat und darauf, unsere eigene Dartswelt zu kreieren. Das soll auch in unserem Logo zum Ausdruck kommen.

Steeldarter aus der Altmark können sich hier im Rahmen einer je 4- köpfigen Mannschaft gegen andere Teams aus der Region messen. Es handelt sich um einen Wettkampfbetrieb, der jedoch nicht auf wirtschaftliche Gewinne oder Ähnliches ausgerichtet ist. Im Vordergrund steht der Spaß am Dartssport, sowie das eigene Interesse gegen andere Sportler anzutreten.

Eine Mitgliedschaft in einem offiziellen Verein ist nicht notwendig. Ein Team aus 4 Personen kann hier als Mannschaft antreten.

Unser Gründungsdatum ist der 15.02.2026.

Mit diesem Tag waren die ersten Reglements besprochen und beschlossen, Spielpläne geschrieben und Mannschaften vorangemeldet.

18 Mannschaften aus der gesamten Altmark starteten in die erste Saison und dürfen sich somit als Gründungsmitglieder unserer Liga betrachten. Das räumliche Spektrum reicht bereits in der Erstsaison 2026/ 2027 von Arendsee bis Gardelegen sowie Osterburg bis Diesdorf.

3. Voraussetzungen und Spielberechtigungen

a) Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern. Der mögliche Kader einer gemeldeten Mannschaft darf natürlich beliebig viele Spieler listen.

Eine für die Saison gemeldete Mannschaft darf zu Punktspielen in Ausnahmefällen mit 3 oder weniger Spielern erscheinen, sofern sie selbst dies wünscht. Die Einzelspiele der fehlenden Spieler werden mit 0:3 Legs gewertet. Die vorgesehenen Doppelbegegnungen werden wie folgt ausgetragen: Der vorhandene Spieler spielt das Doppel allein, jedoch ausschließlich für sich selbst. Er wirft also nur seine eigenen Pfeile und übernimmt nicht die Würfe des fehlenden Mitspielers. Daher sollte diese Variante eine Ausnahmeerscheinung sein. Besser wäre in Absprache mit dem gegnerischen Mannschaftskapitän eine Spielverlegung auf einen anderen Tag.

Könnte ein Team im Vorfeld nur drei oder weniger Spieler melden, ist eine Teilnahme an der künftigen Saison nicht möglich.

b) Spielermeldung

Jede für die Saison angemeldete Mannschaft muss der Ligaleitung eine Liste mit den Namen der möglichen Spieler vorlegen (*Anlage 3*). Dies geschieht bis spätestens 15.08. eines jeden Jahres.

Die Anzahl der Spieler muss mindestens vier betragen.

Spieler können jederzeit, auch während der laufenden Saison, nachgemeldet werden. Ein neuer Spieler kann bis 24 Stunden vor offiziellem Anwurf eines Punktspiels nachgemeldet werden, indem der Ligaleitung ein Foto der um den neuen Spieler ergänzten Spielerliste inkl. dessen Unterschrift zugestellt wird. Sollte ein nicht oder zu spät gemeldeter Spieler im Punktspiel antreten, werden dessen Spiele im Einzel und Doppel mit 0:3 gewertet.

Ein in einer Mannschaft gemeldeter Spieler kann weder für eine andere Mannschaft der Double A spielen, noch als Ersatzspieler in anderen Mannschaften unserer Liga aushelfen. Die Meldung in anderen Ligen ist als Parallele jedoch problemlos möglich.

Der Spielerauflistung muss zu entnehmen sein, wer Mannschaftskapitän des Teams ist.

c) Mannschaftskapitän

Der Mannschaftskapitän kann und sollte bestenfalls auch Spieler der gemeldeten Mannschaft sein. Dies ist jedoch kein Muss.

Er übernimmt folgende Aufgaben:

- Spieleraufstellung für alle Punktspiele
- Sicherstellung, dass die eigene Spielstätte bei Heimspielen auch nutzbar ist
- Kontaktaufnahme mit anderen Mannschaftskapitänen, wenn notwendig (z. B. bei Spielverlegungen u. Ä.)
- Meldung des Spielberichts via Foto nach jedem Punktspiel an die Ligaleitung binnen 6 Stunden nach Spielende (Heimkapitän)
- Meldung der Spielerliste vor Saisonstart
- Teilnahme am jährlichen Staffeltag zur Absprache der künftigen Saison

Des Weiteren erklärt sich der Mannschaftskapitän mit seiner Position als einverstanden damit, dass sein Name sowie seine Telefonnummer an die anderen Mannschaftskapitäne weitergegeben werden, damit eine Kontaktaufnahme möglich ist.

Die Teilnahme des Mannschaftskapitäns am alljährlichen Staffeltag ist mehr als wünschenswert. Sollte dieser verhindert sein, darf er einen Stellvertreter schicken. Diese Stellvertreterregelung findet ebenso bei Punktspielen Anwendung.

Der Staffeltag findet für gewöhnlich am ersten Samstag im August statt. Dort werden alle Termine, Regularien und Satzungsänderungen für die künftige Saison besprochen. Auch die Gruppenauslosung findet dann statt.

Bei Nichtteilnahme am Staffeltag kann die Mannschaft zwar an der künftigen Saison teilnehmen, hat jedoch jegliches Diskussionsrecht über die Satzungspunkte und Termine sowie Stimmrecht bei Abstimmungen verwirkt.

d) Mindestalter

Es gibt kein Mindestalter für die Teilnahme am Ligaspielbetrieb.
Demzufolge existiert auch kein Höchstalter.

Dem Jugendschutzgesetz ist Beachtung zu schenken.

e) Spielstätte

Jede Mannschaft, welche am Ligaspielbetrieb teilnehmen möchte, muss eine Spielstätte vorweisen können.

Diese Spielstätte muss mindestens 2 Steeldartboards besitzen, welche nach den allgemeinen Richtlinien in Hinblick auf Höhe und Entfernung zur Abwurfline befestigt sind (Anlage 1).

Des Weiteren muss eine Möglichkeit zur Punktzählung bereitgestellt werden. Ob es sich hierbei um ein klassisches Scoreboard inkl. Whiteboardmarker, Tafel, Tablet, Autoscoring- System o. Ä. handelt, ist den Mannschaften überlassen.

Die Spielstätte muss über sanitäre Einrichtungen verfügen und im Winter beheizbar sein.

Über ausreichende Boardbeleuchtung wird gebeten.

f) Mannschaftsname

Da die Mitgliedschaft einer Mannschaft in einem festen (Sport-)Verein nicht vorausgesetzt wird, kann sich jede Mannschaft mit Wunschnamen anmelden.

Der Mannschaftsname sollte bestenfalls den Ort der Spielstätte beinhalten.

Die Meldung des Mannschaftsnamens sollte mit der Anmeldung am Ligaspielbetrieb erfolgen, spätestens jedoch mit der Spielerliste am 15.08. eines jeden Jahres.

4. Anmeldung zum Ligaspielbetrieb

Die Anmeldung einer Mannschaft zum Ligaspielbetrieb erfolgt per Mail an:

altmaerkische.amateurliga@gmail.com

oder per Handy/ Whatsapp an:

Präsidentin

Kirsten Schalkowski
0151-62767919

Vizepräsidentin

Kristin Heims
0171-5503426

Sportwart

Sascha Balzereit
0160-8189768
0160-8189830

Die Anmeldung kann formlos erfolgen. Alle weiteren Schritte und Details werden dann mit dem Mannschaftskapitän abgesprochen.

Die Anmeldung für die künftige Saison kann bis zum Staffeltag eines jeden Jahres erfolgen. Hierfür bringt der Kapitän oder dessen Vertreter die Spielerliste im Original mit, welche sowohl Namen und Telefonnummer des Kapitäns sowie mindestens vier Spielernamen inkl. derer Unterschriften enthält. Somit ist eine nahezu verbindliche Gruppenauslosung am Staffeltag möglich.

Sollte eine Mannschaft durch etwaige Beschlussänderungen am Staffeltag ihre Anmeldung zurückziehen wollen, ist dies bis 15.08. möglich.

Mannschaften, die aus dringenden und begründeten Fällen nicht am Staffeltag teilnehmen können, reichen die Spielerliste vorab bei der Ligaleitung ein.

Für jede weitere Saison, die gespielt werden möchte, muss eine erneute Anmeldung erfolgen.

5. Kosten

Es fallen keine Kosten, Anmeldegebühren oder Ähnliches an. Demzufolge werden jedoch auch keine Preisgelder ausgespielt. Die ersten drei Plätze erhalten per Sponsoring je einen Pokal. Der Sieger erhält zusätzlich die Fahne der Altmärkischen Amateurliga.

6. Spielmodus Mannschaftswettbewerb

a) allgemeiner Spielmodus je Saison

Der Spielmodus hängt von der Anzahl der gemeldeten Mannschaften ab.

Im Normalfall spielt jede gemeldete Mannschaft im Laufe der Saison gegen jede andere gemeldete Mannschaft einmal zu Hause in der heimischen Spielstätte und einmal auswärts (Hin- und Rückrunde).

Sollten sich so viele Mannschaften anmelden, dass es zeitlich nicht möglich ist „double round robin“ zu spielen, werden alle Mannschaften in zwei oder entsprechend mehr Gruppen gelost, welche dann wiederum innerhalb der Gruppe in Hin- und Rückrunde gegeneinander antreten.

Welche dieser Varianten für die jeweils kommende Saison sinnvoll ist, wird beim Staffeltag besprochen und noch vor Ort bekannt gegeben.

Sollten die Mannschaften in Gruppen gelost worden sein, werden zum Ende der Saison die Play-offs ausgetragen. Der Spielmodus der Play-offs hängt wiederum von der Anzahl der Gruppen und Anzahl der Mannschaften je Gruppe ab und kann daher von Saison zu Saison differieren. Der Spielmodus wird natürlich auch unter allen Kapitänen besprochen und abgestimmt sowie rechtzeitig bekannt gegeben.

b) Spielmodus je Punktspiel

Grundsätzlich treten vier Spieler gegen vier Spieler der gegnerischen Mannschaft an.

Es werden zunächst zwei Doppel, anschließend acht Einzel, dann erneut zwei Doppel und zu guter Letzt wieder acht Einzel ausgetragen.

Sofern sich beide Mannschaften einig darüber sind, kann diese Reihenfolge auch verändert werden. Bei Uneinigkeit findet der Ablauf laut Satzung Anwendung.

Jedes Spiel, egal ob Doppel oder Einzel, wird im Modus „best of 5“ gespielt. Sprich: das Doppelteam oder der Einzelspieler, welcher zuerst 3 Legs gewonnen hat, gewinnt das Set.

Wer das erste Leg anwirft, wird per Ausbullen entschieden.

Der Spieler, der mit seinem Wurf näher am bulls-eye war, beginnt auch das fünfte Leg, im Falle, dass es 2:2 steht. Es wird nicht erneut ausgebullt.

In Summe werden somit vier Doppel- und 16 Einzelspiele gespielt. Hieraus ergibt sich eine Gesamtpunktzahl von 20. Bei 11 oder mehr Punkten gilt das Spiel für die entsprechende Mannschaft als gewonnen und fließt mit 2 Punkten in die Wertung ein. Bei einem Unentschieden mit 10:10 bekommt jede Mannschaft einen Punkt. Bei neun oder weniger gewonnenen Sets bekommt das entsprechende Team keinen Punkt.

Ersatzspieler können während eines Spiels eingewechselt werden. Ein einmal ausgewechselter Spieler, kann jedoch nicht wieder eingewechselt werden.

Während des gesamten Punktspiels können geworfene 180er, 171er, high finishes und short legs auf dem Spielbericht vermerkt werden (HF und SL: bitte durch das Eintragen einer Zahl konkret benennen). Als high finish gilt jede durch zwei oder drei Darts gecheckte Zahl ab 100 Punkten.

Eine Spielbericht kann diesem Reglement als *Anlage 2* entnommen werden.

Sollte ein Spiel abgebrochen werden- unabhängig, welcher Grund dafür verantwortlich ist, befragt und entscheidet das Schiedsgericht über den Umgang und weiteren Werdegang.

c) Punktegleichstand

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass zwei Mannschaften am Ende der Saison sowohl in den Punkten, als auch in den gewonnen und verlorenen Sets und Legs punktgleich sind, zählt der direkte Vergleich.

Bedeutet: es werden die zwei Spiele aus Hin- und Rückrunde, dieser beiden Mannschaften gegeneinander, betrachtet und gewertet. Hieraus ergibt sich dann eine in der Tabelle führende Mannschaft.

Sollte auch hier ein Gleichstand bestehen, muss ein Entscheidungsspiel stattfinden. Es wird ein Set best of 5 gespielt, bei dem alle vier Spieler einer Mannschaft gegen die vier Spieler des gegnerischen Teams antreten. Um es zu verdeutlichen: Bei einem Doppel heißt es 2 gegen 2; hier dann 4 gegen 4. Gespielt werden alle max. fünf Legs mit einem Startscore von 1001.

Ein Ein- und Auswechseln ist nicht möglich, da es sich nur ein zu spielendes Set handelt.

Des Weiteren sind nur Spieler spielberechtigt, die bei mindestens einem der während der Saison stattgefundenen Begegnungen dieser beiden Mannschaften auf dem Spielbericht gelistet waren.

Diese Sudden-death-Regelung findet nur Anwendung, sofern die auszuspielende Platzierung von weiterer Bedeutung ist, wie beispielsweise einem möglichen Einzug in die Play-offs.

d) Ergebnismeldung

Der vollständig ausgefüllte Spielbericht soll binnen 6 Stunden nach Punktspielende vom Heim- Mannschaftskapitän an die Ligaleitung gesandt werden- entweder per Mail oder

Whatsapp an die Kontaktdaten aus Punkt 4 der Satzung. Somit ist eine zeitnahe Zwischenauswertung und korrekte Tabellenführung gegeben.

7. Saisondauer- und zeitraum

Die Saison startet für gewöhnlich am 01.09. eines jeden Jahres und endet spätestens am 31. 07. des darauffolgenden Jahres.

Zeitliche Änderungen können sich je nach Anzahl der gemeldeten Mannschaften ergeben; sollten jedoch die Ausnahme sein und werden im Vorfeld bekannt gegeben; spätestens mit den letzten Mannschaftsmeldungen zum Staffeltag.

a) der Spieltag

Ziel ist ein Spieltag alle drei Wochen.

Punktspiele finden grundsätzlich auf einen Samstag statt, in der Zeit von 13:00 Uhr bis 18:00 Uhr.

Je nach Spieldauer kann das Punktspiel länger dauern oder eher beendet sein.

Ein anderer Zeitpunkt kann durch den Mannschaftskapitän angefragt werden- s. Punkt 8.

Die Spielstätten sind bitte eine Stunde vor Punktspielbeginn geöffnet, damit alle Spieler die Möglichkeit haben sich einzuwerfen.

8. Spielverlegungen

Spielverlegungen sind selbstverständlich möglich, wenn eine oder gar beide aufeinandertreffende Mannschaften nicht am vorgegebenen Spieltag antreten können.

Sollte ein Spiel durch die beiden zuständigen Mannschaftskapitäne auf einen anderen Tag verlegt worden sein, meldet der Heim- Mannschaftskapitän die Änderung der Ligaleitung. Die Kontaktdaten für die Meldung können Punkt 4 der Satzung entnommen werden.

Entscheidend ist, dass die Spiele der Hinrunde bis zum Ende der Hinrunde und die Spiele der Rückrunde bis zum Ende der Rückrunde gespielt sind. Wann genau die Hin- und Rückrunde enden, wird während des Staffeltages bekannt gegeben. Ein Spiel der Hinrunde kann nicht in der Rückrunde nachgeholt werden. In diesem Fall wird das Spiel von der terminabsagenden Mannschaft 0:20 Sets, bei 0:2 Punkten, gewertet.

Die Mannschaft, welche den vorgegebenen Termin nicht einhalten kann, erhält von der gegnerischen Mannschaft zwei alternative Spieltermine, wovon sie einen wählen kann. Somit ist die Mannschaft, welche den Termin hätte halten können, nicht benachteiligt oder muss sich gar nach einem nicht umzusetzenden Termin der Absagenden richten. Kann oder möchte der

Absagende beide Alternativtermine nicht wahrnehmen, geht das Spiel für ihn mit 0 Punkten bei 0 Legs/ Sets in die Wertung.

9. Leitung der Hobbyliga

Die Leitung der Hobbyliga unterliegt einer Person und dessen Stellvertreter.

Diese beiden Personen wurden im ersten jährlichen Treffen der Mannschaftskapitäne (Staffeltag) durch Mehrheitsbeschluss gewählt.

Die Amtszeit beträgt ein Jahr. Alle Posten (Präsident, Vizepräsident, Sport- und Technikwart und Schiedsgericht) werden beim alljährlichen Staffeltag neu gewählt, um die Transparenz zu erhalten.

Eine unterjährige Neuwahl ist nur dann von Nöten, wenn ein Mitglied freiwillig die Position aufgibt oder durch schwere Regelverstöße, wie z. B. vorsätzliche Tabellenfälschung o. Ä. auffällt. Es erfolgen zeitnah Neuwahlen, um einen weiteren reibungslosen Ablauf des Ligaspielbetriebes zu gewährleisten.

Wahl 01.08.2026:

Präsidentin: Kirsten Schalkowski (DC ZONK Köckte)

Vizepräsidentin: Kristin Heims (DSG Altmark Power Dähre-Diesdorf)

Darüber hinaus werden folgende Posten besetzt:

1. Sportwart (3. Mitglied der Ligaleitung, Unterstützung bei der Überprüfung der Spielberichte- und des ablaufs, Unterstützung bei der Organisation von möglichen Veranstaltungen, 1. Ansprechpartner bei allen Ligafragen und Problemen)
2. Technikwart (Unterstützung in allen technischen Belangen sowie Pflege des Onlineauftritts)

Sportwart: Sascha Balzereit (DSG Altmark Power Dähre-Diesdorf)

Technikwart: Sylvio Dörwald (DC ZONK Köckte)

10. Schiedsgericht

Das Schiedsgericht besteht aus insgesamt fünf Personen: drei Erstgewählten und zwei Nachrückern. Die zwei Nachrücker kommen dann zum Einsatz, wenn ein Erstgewählter absolut nicht zur Verfügung stehen sollte oder dessen Mannschaft in die zu klärende Angelegenheit involviert ist. Um neutral bewerten zu können, wäre der Erstgewählte von dieser Entscheidungsfindung ausgeschlossen.

Das Schiedsgericht wird einberufen bei:

- Satzungsverstößen
- unsportlichem Verhalten

- Verstöße gegen Rechtsgrundlagen
- Absolute Uneinigkeit
- Sonstige Probleme, die via Satzung nicht geregelt sind

In einem solchem Fall besitzen grundsätzlich alle Betroffenen ein Anhörungsrecht. Die Entscheidungsfindung obliegt allein dem Schiedsgericht. Ein Mehrheitsbeschluss (2 von 3) ist von Nöten. Das Ergebnis/ Urteil der Beratung des Schiedsgerichts wird den betroffenen Personen bzw. Mannschaftskapitänen schriftlich zugestellt.

Wahl 01.08.2026:

1. Mitglied: Tobias Fehse (Wild Hogs Mieste)
2. Mitglied: Jan Hagemann (Altmark Arrows Arendsee)
3. Mitglied: Chris Siegmund (SV Schwalbe Schwiesau)

Nachrücker

4. Mitglied: Stephan Fuchs (KSG Berkau)
5. Mitglied: Sebastian König (SSV80 El Dartino Gardelegen)

Die Amtszeit beträgt ein Jahr. Alle Posten werden beim alljährlichen Staffeltag neu gewählt, um die Transparenz zu erhalten.

Eine unterjährige Neuwahl ist nur dann von Nöten, wenn ein Mitglied freiwillig die Position aufgibt oder durch schwere Regelverstöße auffällt. Es erfolgen zeitnah Neuwahlen, um einen weiteren reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

11. Premier League

Parallel zum Mannschaftswettbewerb richtet die Double A eine eigene Premier League für Einzelspieler aus.

a) Teilnehmer

Die Premier League umfasst insgesamt acht Einzelspieler. Diese setzen sich wie folgt zusammen:

- Die sechs besten Männer ab 18 Jahren (Alter zum 01.09. der neuen Saison)
- Die beste Dame
- Der beste Youngstar bis einschließlich 17 Jahren (Alter zum 01.09. der neuen Saison)

In der Erstsaison 2026/2027 sind alle Mannschaften berechtigt einen Kandidaten ins Rennen zu schicken. Ob es sich dabei um einen Mann, eine Dame oder den Youngstar handelt, ist Entscheidung des Teams. Es werden als Besonderheit zwei Gruppen à 8 Spieler parallel in die Premier League starten, welche am Ende der fünf Spieltage mit den jeweils Gruppenersten und Gruppenzweiten an zwei weiteren Spieltagen den Premier League Champion ermitteln.

Ab der Zweitsaison 2027/2028 ergeben sich diese in Summe acht Platzierungen automatisch aus den spielerischen Ergebnissen des Mannschaftswettbewerbes der Erstsaison 2026/2027. Über meinspielplan.de werden auch Statistiken aller Einzelspieler geführt. Die oben

benannten acht stärksten Spieler sind die Premier League Teilnehmer der folgenden Saison. Die in der Zweitsaison stärksten acht Personen bilden dann die Premier League Teilnehmer der darauffolgenden Saison u. s. w.

Bemessungsgrundlage bildet folgendes Punktesystem:

- 2 Punkte je gewonnenem Set (nur Einzel)
- 1 Punkt je geworfener 180
- 1 Punkt je geworfener 171
- 1 Punkt je high finish ab 100 Punkten
- 1 Punkt je short leg (nur Einzel)

Bewertet werden ausschließlich alle Spiele des Mannschaftswettbewerbs bis zum Ende der Rückrunde des Mannschaftswettbewerbs.

b) Spieltage

Die Premier League umfasst fünf zusätzliche Spieltage, ebenfalls im Zeitraum vom 01.09.-31.07. des Folgejahres. Spieltage werden Sonntage sein, welche beim alljährlichen Staffeltag besprochen und bekannt gegeben werden. Anwurf ist 11:00 Uhr. Die Spielstätte ist auch bei der PL bitte eine Stunde vor Anwurf geöffnet.

Beschluss 01.08.2026:

1. Spieltag: 13.09.2026
2. Spieltag: 15.11.2026
3. Spieltag: 17.01.2027
4. Spieltag: 21.03.2027
5. Spieltag: 18.04.2027

Diese Termine können nicht aus Wunsch Einzelner verschoben werden, sondern gelten verbindlich.

c) Spielmodus

Auch hier soll die Freude am Dartssport im Vordergrund stehen. Daher ist die Besonderheit unserer Premier League, dass die Spielmodi an allen fünf Spieltagen variieren. Gespielt werden kann jeder denkbare Modus bzw. jedes denkbare Spiel, wie beispielsweise 501 double in/ master out, Cricket oder 1001 single out. Zum alljährlichen Staffeltag werden die fünf Modi für die kommende Saison besprochen. Welcher Modus an welchem Tag gespielt wird, wird jedoch erst am Spieltag in der Spielstätte vor Ort gelöst, um einer geplanten Nichtteilnahme an bestimmten Tagen wegen des Modus' vorzubeugen.

Beschluss 01.08.2026:

1. Spielmodus: 701 double in/ double out- best of 3
2. Spielmodus: 170 double out- best of 7
3. Spielmodus: Cricket (American) bzw. Tactics- best of 5
4. Spielmodus: Buetts 11- best of 5
5. Spielmodus: 501 double out- best of 5

Unabhängig vom gespielten Tagesmodus gilt der Grundsatz: Jeder gegen jeden. Bei acht Teilnehmern hat ein jeder somit sieben Gegner. Es ergeben sich insgesamt 28 Spiele. Ein Spielplan kann diesem Reglement als **Anlage 3** entnommen werden.

d) Spielstätten

Die fünf Spieltage werden an fünf unterschiedlichen Orten ausgetragen. Beim alljährlichen Staffeltag wird darüber gesprochen, welche fünf Spielstätten Gastgeber der Premier League der Folgesaison sein werden. Es dürfen auch Spielstätten Austragungsort sein, welche selbst keine Premier League Teilnehmer haben. Die Spielstätte muss mindestens 4 Boards besitzen.

Somit ist sichergestellt, dass die Fahrtwege der Premier League Teilnehmer verteilt sind und nicht nur eine, sondern fünf Mannschaften die Vorzüge eines Ausrichters genießen können.

Abfrage 01.08.2026:

1. Spielstätte: Berkau
2. Spielstätte: Gardelegen (El Dartinos)
3. Spielstätte: Arendsee
4. Spielstätte: Mieste
5. Spielstätte: Diesdorf
6. Spielstätte: Klötze
7. Spielstätte: Together Event Salzwedel 2x
8. Spielstätte: Schwiesau
9. Spielstätte: Osterburg

Welche Spielstätte die Jeweilige für welchen Spieltag wird, wird ebenfalls am 16.08.2026 gelöst.

e) Ziel / Gewinn

Premier League Champion ist, wer am Ende der fünf Spieltage die höchste Punktzahl besitzt. Der Sieger erhält ein goldenes, personalisiertes Trikot, welches ihn als amtierenden Premier League Champion auszeichnet und welches er während der nächsten Saison zu allen Punktspielen (auch im Mannschaftswettbewerb) tragen darf. Aufgrund der Personalisierung darf er dieses Trikot auch nach Verlust des Titels behalten.

f) Nichtteilnahme

Niemand ist zur Teilnahme am Wettbewerb verpflichtet. Sollte einer der acht besten Spieler keine Premier League spielen wollen, so werden die laut Tabelle nächst besten Spieler zur Teilnahme befragt.

Sollte ein Teilnehmer zu einem oder gar mehreren Premier League Spieltagen verhindert sein oder krankheitsbedingt nicht teilnehmen können, so kann dieser Spieltag nicht nachgeholt werden. Die Termine werden zu Saisonbeginn verbindlich festgelegt und können nicht verschoben werden.

12. Satzungsänderungen

Satzungsänderungen können beim jährlichen Staffeltag besprochen und durch Mehrheitsbeschluss beschlossen werden. Hierbei hat jede Mannschaft eine Stimme.

Eine unterjährige Änderung ist nicht möglich.

Die Änderungen gelten dann ab der nächsten Saison und werden in der Neuausgabe der Satzung schriftlich festgehalten und sind somit für alle Mitglieder und Interessenten nachlesbar.

13. Datenschutz

Jeder angemeldete Spieler erklärt sich einverstanden, seinen Vor- und Zunamen über die Meldung des Mannschaftskapitäns an die Ligaleitung weiterzugeben. Diese Angaben werden in den Spielerlisten festgehalten.

Die Mannschaftskapitäne erklären sich mit ihrer Position als einverstanden, dass zusätzlich die Telefonnummern aller Mannschaftskapitäne untereinander zu Kommunikationszwecken ausgetauscht werden.

Alle Spieler gestatten Foto- und Videoaufnahmen während der Punktspiele und sonstigen Veranstaltungen der Altmärkischen Amateurliga.

Eine Datenschutzerklärung liegt dieser Satzung bei (Anlage 4) und ist mit Anmeldung zum Ligaspielbetrieb bei der Ligaleitung, von allen gemeldeten Spielern unterschrieben, abzugeben.

14. Freigaben und Onlineauftritt

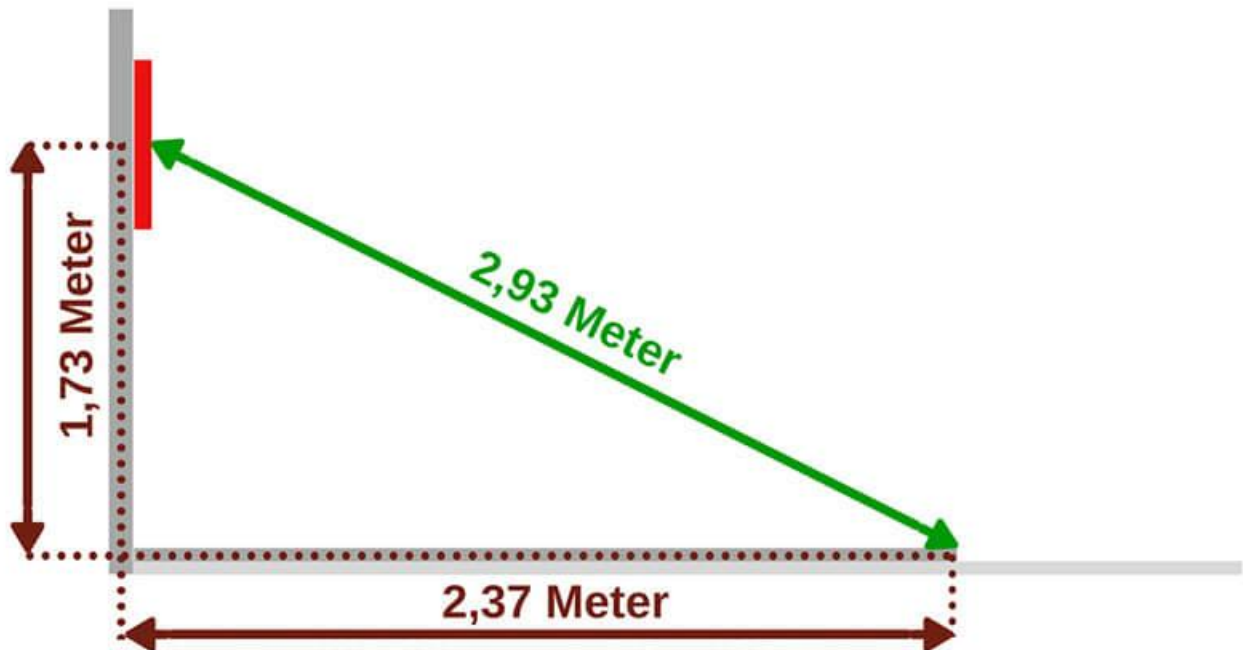
Alle unter Punkt 12 *Datenschutz* genannten Angaben (außer Kommunikationsdaten) dürfen für den Onlineauftritt der Altmärkischen Amateurliga genutzt werden. Hierzu zählen nebst eigener Internetseite auch social media Plattformen, wie beispielsweise Instagram.

Geführt werden unter Anderem sogenannte „ewige Listen“, wie z. B. die ewige Liste aller 180er. Diese ist zeitlos. Das bedeutet, dass selbst nachdem ein Spieler aus der Liga ausgetreten ist, dessen Name im Rahmen der ewigen Liste auftauchen kann.

Wenn Ihr eine Sisal-Scheibe (für Steeldarts) verwendet, müsst Ihr eure Scheibe so aufhängen, dass die Mitte des Bullseye auf einer Höhe von 1,73 Meter über der Standfläche ist. Bei Steeldartscheiben wird in der Regel eine Aufhängung mitgeliefert. Eure Darts müsst Ihr aus einer Entfernung von 2,37 Metern in das Dartboard werfen. Gemessen wird hier der Abstand vom vorderen Ende der Dartscheibe (also nicht von der Wand) zum vorderen Ende des Oche. Daraus ergibt sich bei Steeldarts automatisch ein diagonaler Abstand von Abwurflinie zu Bullseye von 2,93 Metern.

Steeldarts-Maße in der Übersicht:

- Höhe Bullseye: 1,73 Meter
- Abstand Abwurflinie – Dartboard: 2,37 Meter
- Diagonale Oche – Bullseye: 2,93 Meter



Quelle: <http://www.darts-welt.de/wissenswertes/abstand-und-hoehe/>

Anlage 2 – Spielberichtsbogen Muster

Double A- Altmärkische Amateurliga

Spielbericht

Saison 2026/ 2027

Spieltag Datum:		Gruppe:	A B C
Spieltag Nr. (1-10):			
Hin- oder Rück:			
Spielberichte bitte an: Sascha Balzereit (oder WA Kapitänsgruppe) 0160- 818 97 68 altmaerkische.amateurliga@gmail.com			

Name Team Heim:	
Kapitän:	
H1	
H2	
H3	
H4	
Doppel 1 (HD1)	/
Doppel 2 (HD2)	/
Ersatzspieler 1	
Ersatzspieler 2	
Ersatzspieler 3	
Ersatzspieler 4	
Ersatzspieler 5	
Ersatzspieler 6	
Ersatzspieler 7	
Ersatzspieler 8	

Name Team Gast:	
Kapitän:	
G1	
G2	
G3	
G4	
Doppel 1 (GD1)	/
Doppel 2 (GD2)	/
Ersatzspieler 1	
Ersatzspieler 2	
Ersatzspieler 3	
Ersatzspieler 4	
Ersatzspieler 5	
Ersatzspieler 6	
Ersatzspieler 7	
Ersatzspieler 8	

Unterschrift Kapitän Heim



Spielpaarungen

Jedes Spiel: 1 Set "best of 5"

Runde 1	Legs	Punkte	Ersatzspieler
HD 1 - GD 1	:	:	
HD 2 - GD 2	:	:	

Runde 2	Legs	Punkte	
H1 - G1	:	:	
H2 - G2	:	:	
H3 - G3	:	:	
H4 - G4	:	:	

Runde 3	Legs	Punkte	
H1 - G2	:	:	
H3 - G4	:	:	
H2 - G1	:	:	
H4 - G3	:	:	

Runde 4	Legs	Punkte	
HD 1 - GD 2	:	:	
HD 2 - GD 1	:	:	

Runde 5	Legs	Punkte	
H3 - G2	:	:	
H1 - G4	:	:	
H2 - G3	:	:	
H4 - G1	:	:	

Runde 6	Legs	Punkte	
H1 - G3	:	:	
H2 - G4	:	:	
H3 - G1	:	:	
H4 - G2	:	:	
Summe	:	:	

Legende:

H1 = Heimspieler 1

HD 1 = Heim-Doppel 1

(hier sind beide Namen einzutragen. z. B. Müller/ Schulze)

G1 = Gastspieler 1

Unterschrift Kapitän Gast

Double A- Altmärkische Amateurliga	
Spielbericht	
Saison 2026/ 2027	
Bestleistungen	



Name Team Heim:	180	171	High Finish	Short Leg	Anzahl gewonnene Einzel (0-4)
H1					
H2					
H3					
H4					
HE 1					
HE 2					
HE 3					
HE 4					
HE 5					
HE 6					
HE 7					
HE 8					

Name Team Gast:	180	171	High Finish	Short Leg	Anzahl gewonnene Einzel (0-4)
G1					
G2					
G3					
G4					
GE 1					
GE 2					
GE 3					
GE 4					
GE 5					
GE 6					
GE 7					
GE 8					

180er & 171er: per Strichliste
bei HF & SL: Zahl eintragen

Anlage 3 – Premier League Turnierplan Muster

Double A- Altmärkische Amateurliga
Premier League Turnierplan
Saison 2026/ 2027

Spieltag Datum:	
Spieltag Nr. (1-5):	
Modus: (z. B. 1001 double in/ master out)	
best of (3/ 5/ 7):	



Name	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Legs	Spiele	Platz
1.		:	:	:	:	:	:	:	:	:	
2.	:		:	:	:	:	:	:	:	:	
3.	:	:		:	:	:	:	:	:	:	
4.	:	:	:		:	:	:	:	:	:	
5.	:	:	:	:		:	:	:	:	:	
6.	:	:	:	:	:		:	:	:	:	
7.	:	:	:	:	:	:		:	:	:	
8.	:	:	:	:	:	:	:		:	:	

1. Runde
2. Runde
3. Runde
4. Runde
5. Runde
6. Runde
7. Runde

1-2	3-4	5-6	7-8
2-3	1-4	5-8	6-7
2-4	1-8	3-6	5-7
2-8	1-3	4-6	2-5
1-7	6-8	4-5	3-7
2-6	1-5	4-7	3-8
1-6	2-7	3-5	4-8

Anlage 4 – Datenschutzerklärung und Anmeldung zum Ligaspielbetrieb

Die Teilnahme am Ligaspielbetrieb ist nur möglich, sofern alle gemeldeten Spieler einer Mannschaft diese Datenschutzerklärung unterschreiben und der Ligaleitung vor Spielbetrieb einreichen. Mit Anmeldung zum Ligaspielbetrieb erklären sich alle Spieler einverstanden, dass Name, sowie Vereinszugehörigkeit und die Telefonnummer des Kapitäns von der Altmärkischen Amateurliga gelistet werden dürfen.

Darüber hinaus erklären sich alle Spieler als einverstanden, dass diese Daten (ausgenommen Telefonnummer) auf der Internetseite der Hobbyliga, sowie auf social media Plattformen, wie beispielsweise Instagram veröffentlicht werden dürfen. Gleiches gilt für die Presse.

Spieler gestatten Foto- und Videoaufnahmen während der Punktspiele oder sonstigen Veranstaltungen der Hobbyliga und außerdem diese auf den oben benannten Plattformen, sowie Presse, zu veröffentlichen.

Die Leitung der Hobbyliga garantiert keine Datenweitergabe an Dritte.

Bei minderjährigen Spielern bitten wir um Beachtung des Jugendschutzgesetzes. Sorge hierfür tragen die Eltern des Spielers, sowie der entsprechende Mannschaftskapitän.

Im Allgemeinen gilt die Datenschutzgrundverordnung nach EU- DSGVO.

Name der Mannschaft:		
Mannschaftskapitän:		

Name Spieler	Unterschrift	Spielberechtigt ab wann?
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

Ich habe die Satzung, sowie Datenschutzerklärung zur Kenntnis genommen und stimme dem mit meiner Unterschrift zu.