

HIGHTOWER'S
— **SPORTSBAR** —

REGELWERK

HIGHTOWER'S DART LEAGUE 2026

OFFIZIELLES REGELWERK

PUNKTETABELLE

TEILNEHMERZAHL	6	7-8	9-12	13-16	17-24	25-32	33-48	49-64
PLATZIERUNG								
1.	14	16	18	20	22	24	26	28
2.	11	13	15	17	19	21	23	25
3.	9	11	13	15	17	19	21	23
4.	7	9	11	13	15	17	19	21
5.-6.	5	7	9	11	13	15	17	19
7.-8.		5	7	9	11	13	15	17
9.-12.			5	7	9	11	13	15
13.-16.				5	7	9	11	13
17.-24.					5	7	9	11
33.-38.						5	7	9
49.-64.							5	7

1. VERANSTALTER

Veranstalter der Turnierserie ist die Hightower GmbH.

Die Turnierserie trägt den Namen Hightower's Dart League.

Es handelt sich um eine eigenständige, leistungsbezogene Turnierserie im Dartsport.

2. SAISON & TERMINE

- Saisonzeitraum: 06.03.2026–30.11.2026
- Spieltag: jeden Freitag
- Startgeld: 5,00€ pro Spieltag
- Maximale Teilnehmerzahl: 64 Spieler
- Finalturnier: 16.01.2027

3. CHARAKTER DER LIGA

Die Hightower's Dart League ist ein sportlicher Wettbewerb.

Alle Entscheidungen erfolgen ausschließlich durch sportliche Leistung, Geschicklichkeit und Können.

Ein Glücksspiel im Sinne des § 3 Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV 2021) liegt nicht vor.

Die Liga ist eine eigenständige Turnierserie der Hightower GmbH und kein offizielles Ranglistenturnier eines Dartverbandes.

4. SPIELMODI

Der Spielmodus wird an jedem Spieltag ausgelost.

Mögliche Modi:

- 301 – Doppel In / Master Out
- 501 – Single In / Doppel Out
- 301 – Doppel In / Doppel Out
- 501 – Single In / Master Out

Alle Spiele werden nach den allgemeinen sportlichen Grundregeln des organisierten Dartsports durchgeführt.

5. TURNIERFORMAT

Je nach ausgelostem Spielmodus wird gespielt:

- Variante A
Gruppenphase mit anschließender K.O.-Runde (Single-K.O. oder Doppel-K.O.)
oder
- Variante B
Reines Doppel-K.O.-System

Der konkrete Ablauf wird vor Turnierbeginn bekanntgegeben.

6. SPIELBEGINN – AUSBULLEN

Vor jedem Spiel wird der Anwurf ermittelt:

1. Beide Spieler werfen abwechselnd einen Pfeil auf das Bullseye.
2. Der Pfeil, der am nächsten am Zentrum steckt, entscheidet den Anwurf.
3. Treffen beide Spieler das Innenbull, wird das Ausbullen wiederholt.
4. Im Zweifel entscheidet der Schreiber.

7. SCHREIBERREGELUNG

- Jedes Spiel wird von einem Schreiber begleitet.
- Der Schreiber erfasst sämtliche Würfe und entscheidet über die Wertung am Board.
- Es darf ausschließlich der aktuelle Punktestand angesagt werden.
- Der Schreiber bestätigt jedes Leg, jedes Set (sofern gespielt) sowie das Spielende.
- Erst nach Bestätigung gilt ein Spiel als beendet.
- Verliert ein Spieler sein letztes Spiel, ist er verpflichtet, mindestens ein weiteres Spiel zu schreiben.
- Verlässt ein Spieler das Turnier ohne Erfüllung seiner Schreiberpflicht, erhält er keine Punkte für diesen Spieltag.
- Im Zweifel entscheidet immer der Schreiber.

8. WERTUNG DER WÜRFE

- Gewertet werden ausschließlich Pfeile, die im Board stecken und vom Schreiber erfasst wurden.
- Entfernt ein Spieler Pfeile vor Freigabe durch den Schreiber, verlieren diese ihre Gültigkeit.
- Nach Entfernen der Pfeile sind keine Reklamationen mehr möglich.
- Im Zweifel entscheidet immer der Schreiber.

9. PUNKTESYSTEM

Die Punktevergabe erfolgt gemäß veröffentlichtem Punktediagramm.

Gruppenphase-Bonus (falls gespielt)

- Platz 1 der Gruppe: +2 Punkte
- Platz 2 der Gruppe: +1 Punkt

Bestleistungen

- Maximal 3 Zusatzpunkte pro Spieltag.
- 0,5 Punkte pro Bestleistung.

Bestleistungen:

- Shortgame (9–18 Darts)
- High Finish (101–180 Punkte)
- High Score (170–180 Punkte)

10. QUALIFIKATION ZUM FINALE

Die 32 punktbesten Spieler der Saison qualifizieren sich für das Finalturnier am 16.01.2027.

Bei Punktgleichheit entscheidet:

1. Anzahl der Teilnahmen
2. Bessere Einzelplatzierungen
3. Direkter Vergleich
4. Entscheidungsleg

11. STARTGELD-AUFTEILUNG

Von 5,00 € Startgeld pro Spieltag:

3,00 € fließen in den Finaltopf
2,00 € fließen in den Tagespot

12. TAGESPOT (WÜRFELMECHANIK)

Der Tagespot ergibt sich aus:

Teilnehmerzahl × 2,00 €

Nur Platz 1–3 des Spieltags sind zugelassen.

Im Säckchen befinden sich:

5 weiße Würfel
1 farbiger Würfel

Ablauf

Platz 1

- Zieht er den farbigen Würfel gewinnt den gesamten Tagespot.
- Zieht er nicht der volle Pot bleibt bestehen.

Platz 2

- Kann maximal 50 % des Tagespots gewinnen.

- Zieht er den farbigen Würfel erhält 50 %.
- Der Restbetrag wandert in den nächsten Spieltag.

Platz 3

- Kann maximal 25 % des Tagespots gewinnen.
- Zieht er den farbigen Würfel erhält 25 %.
- Der Restbetrag wandert in den nächsten Spieltag.

Übertrag (Carry Over)

- Nicht ausgezahlte Beträge werden in den nächsten Spieltag übernommen.
- Gewinnt Platz 1 den vollen Pot, beginnt der nächste Spieltag ohne Übertrag.
- Wird der Pot am letzten Spieltag nicht vollständig ausgespielt, wird er in die neue Saison übernommen.

13. TEILNAHME VON MINDERJÄHRIGEN

- Es gelten die Bestimmungen des Jugendschutzgesetz (JuSchG).
- Unter 16 Jahren nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten.
- 16–17 Jahre gemäß gesetzlichen Aufenthaltszeiten.
- Endet das Turnier außerhalb der zulässigen Zeiten, ist eine Begleitung erforderlich.
- Altersnachweise werden kontrolliert.

14. GEWINNE BEI MINDERJÄHRIGEN

- Geldpreise nur mit Zustimmung eines gesetzlichen Vertreters.
- Alternativ kann eine Auszahlung als Sachpreis oder Gutschein erfolgen.
- Verlosungen nur mit Zustimmung eines gesetzlichen Vertreters.

15. HAUSRECHT & FAIRPLAY

- Die Hightower GmbH übt das Hausrecht aus.
- Unsportliches Verhalten, Beleidigungen oder grobe Verstöße können zum Ausschluss führen.
- Alkoholabgabe erfolgt gemäß Jugendschutzgesetz.

16. SCHLUSSBESTIMMUNG

Mit der Teilnahme erkennt jeder Spieler dieses Regelwerk an.

Die Turnierleitung behält sich organisatorische Anpassungen vor, sofern der sportliche Charakter der Serie nicht verändert wird.