

# *Ligaspielordnung*

## *der*



*Dart-*  
*KreisUnion*

*Stand 2013*

# Inhaltsverzeichnis

## **1. Spielberechtigung**

1.1. Spielermanmeldung

1.2. Beiträge

1.2.1. Kautions

1.2.2. Bußgeld

## **2. Allgemeine Regelungen**

2.1. Der Ligaobmann

2.2. Der Vorsitzende

2.3. Der stellvertretende Vorsitzende

2.3. Der Kassenwart

2.4. Der Schriftführer

2.5. Der Organisator

2.6. Erster und zweiter Beisitzer

2.7. Der Teamcaptain

## **3. Spielbetrieb**

3.1. Spieltag

3.2. Spielverlegung

3.3. Einwerfen

3.4. Spielmodus

3.5. Spielablauf

3.6. Spielwertung

3.7. Tabellenwertung

3.8. Spielberichte

3.9. Spielanlage und Spielstätte

## **4. Mannschaftsstärke**

4.1. Automatenfehler

4.2. Proteste

## **5. Ligapokal**

## **6. Masterswertung**

## **7. Rechte und Pflichten der Mitglieder**

## **8. Auflösung**

## **9. Rechtsverkehr**

### **1. Spielberechtigung**

#### **1.1. Spielermanmeldung**

Alle Spieler eines Teams müssen 6 Wochen vor Beginn der Saison auf einer Liste dem Ligaobmann gemeldet werden.

Gemeldete Spieler bekommen 1 Woche vor Beginn der Saison einen gültigen Spielerpass.

Neue Spieler, die bisher noch nicht Mitglied des Vereins sind, können jederzeit zum Spielbetrieb angemeldet werden.

Für den neu angemeldeten Spieler wird durch den Vorstand innerhalb von 2 Wochen, nach Eingang, ein Spielerausweis angefertigt.

Für Spieler, die keinen Ligapass aus der vorangegangenen Spielperiode besitzen, sind vollständiger Name, Geburtsdatum, Adresse, sowie ein Passfoto der Meldestelle beizufügen.

Spiele, die bereits einen Spielerpass besitzen, geben diesen mit der Meldeliste ab, um ihn zu verlängern.

Spielewechsel zwischen Mannschaften innerhalb der laufenden Saison sind nur nach Beendigung der Hinrunde möglich. Außerdem können, nach der 1. Halbserie neue Spieler gemeldet werden.

Für neue Spieler der DKU, die noch in keiner anderen Mannschaft der DKU gespielt haben, besteht die Möglichkeit einen Spielerpass innerhalb von 14 Tagen zu oben genannten Konditionen zu beantragen.

Der neue Spieler muß sich beim Kassenwart und Schriftführer melden, um die Spielerlaubnis zu bekommen.

Ab dem vollendeten 14. Lebensjahr und mit Einwilligung der Eltern kann die Mitgliedschaft in der Dartskreisunion beantragt werden.

**Nachgemeldete Spieler sind erst spielberechtigt, wenn der Spielerausweis vorgelegt werden kann.**

## **1.2. Beiträge**

### 1.2.1. Kautiön

Alle Mannschaften zahlen vor Saisonbeginn eine Kautiön von 25,-€. Von dieser Kautiön werden, gemäß dem, in dieser Ligaspielordnung enthaltenem Bußgeldkatalog anfallende Beträge abgezogen. Sollte vor Beendigung der Saison die Kautiön aufgebraucht sein, erhält die Mannschaft die Möglichkeit, innerhalb von 4 Wochen eine erneute Kautiön, von wiederum 25,-€ zu zahlen. Ein Überschreiten dieser Frist hat den Ausschluß aus der DKU zur Folge. Am Ende der Saison wird diese Kautiön, sofern keine Verstöße gegen die Spielordnung vorgelegen haben, in voller Höhe zurückerstattet. Ausgenommen davon ist der Fall, dass eine Mannschaft die laufende Saison nicht beendet, oder die Mannschaft eine weitere Saison in der Dartskreisunion mitspielt.

### 1.2.2. Bußgeld

#### Bußgeldverordnung

In der Bußgeldverordnung wird festgelegt, mit welchen Strafen für Verstöße gegen die Ligaspielordnung zu rechnen ist. Bei Strafen, bei denen Geldbeträge fällig sind, werden diese von den Kautiönen der einzelnen Mannschaften abgezogen.

<b>Verstoß</b>	<b>Einmaliger Verstoß</b>	<b>Mehrmaliger Verstoß</b>
Unentschuldigtes Nichtantreten zu einem Liga- bzw. Pokalspiels oder Ausstieg	25,-€	
Versäumen der Meldefrist des Spielergebnisses bis Sonntag, spätestens 19.00 Uhr	5,-€	Betrag wird verdoppelt
<b>Bis spätestens Donnerstag nach dem Spiel beim Schriftführer melden</b>	5,-€	5,-€
Unvollständigs bzw. fehlerhaftes Ausfüllen des Spielberichtes	Verwarnung durch den <b>Schriftführer</b>	5,-€
Nichterscheinen eines Vertreters der Mannschaft zu einer offiziellen Versammlung	<b>Mannschaft wird mit 10,-€ bestraft</b>	10,-€
Verstöße, die bei einem Protest durch den Ligaobmann zu entscheiden sind	Sind vom Ligaobmann/ 1. Vorsitzenden festzulegen	

Wenn die Kaution erschöpft ist, muß der Beitrag bis zum darauf folgenden Spieltag wieder aufgefüllt werden, sonst kann mit Ausschluß gerechnet werden.

## **2. Allgemeine Regelungen**

### ***2.1. Der Ligaobmann***

Der Ligaobmann ist verantwortlich für die Verhältnisse und die Abnahme der Spielstätten der, in seiner Liga angeschlossenen Teams.

In Absprache kann das auch der Ligavorsitzende, oder dessen Stellvertreter übernehmen.

Ebenso hat er Sorge zu tragen, dass die vorliegende Ligaspielordnung eingehalten wird.

Er ist erste Instanz bei Beschwerden und Einsprüchen im Spielbetrieb der Liga.

### ***2.2. Der Vorsitzende***

Der erste Vorsitzende vertritt den Verein in allen gerichtlichen und außergerichtlichen Angelegenheiten.

Ihm obliegen die Geschäftsführung und die Ausführung der gefassten Beschlüsse.

Der erste Vorsitzende leitet die Sitzungen der Vorstandschaft, sowie die Mitgliederversammlungen, soweit er nicht aus einem wichtigen Grund verhindert, oder sonstige Gründe dagegen sprechen.

Er beruft die Vorstandschaft, sooft es die Lage des Vereins erfordert, oder wenn mindestens drei Vorstandsmitglieder es beantragen, zusammen.

### ***2.3. Der stellvertretende Vorsitzende***

Der zweite Vorsitzende vertritt den ersten Vorsitzenden bei dessen tatsächlicher, oder rechtlicher Verhinderung.

Er unterstützt den ersten Vorsitzenden, nach besten Kräften, bei der Leitung des Vereins.

Der zweite Vorsitzende ist, genauso wie der Erste, dazu berechtigt, den Verein gerichtlich, oder außergerichtlich zu vertreten.  
(Einzelvertretungsbefugnis)

#### ***2.4. Der Kassenwart***

Der Kassenwart verwaltet alle Beitragszahlungen und Ausgaben, die im Zeitraum einer Spielperiode anfallen.  
Er ist verpflichtet alle Einnahmen und Ausgaben nachweislich belegen zu können und nach Ablauf einer Spielperiode dafür Rechenschaft zu tragen.

#### ***2.5. Der Schriftführer***

Dem Schriftführer obliegt die Anfertigung der erforderlichen Protokolle und Schriftstücke im Rahmen der Sitzungen der Vorstandschaft und der Mitgliederversammlungen.

Seine Protokolle sollen im wesentlichen den Verlauf der Sitzungen bzw. Versammlungen wiedergeben und die gefassten Beschlüsse enthalten.  
Für die Richtigkeit des Inhaltes sind der erste Schriftführer und der erste Vorsitzende gleichermaßen verantwortlich; sie haben beide die entsprechenden Protokolle zu unterzeichnen.

Außerdem obliegt dem ersten Schriftführer die gesamte interne und externe Korrespondenz.

Er ist außerdem verantwortlich für die Veröffentlichung der sportlichen Ereignisse und der Mitteilungen des Vereins, die für die Öffentlichkeit bestimmt sind.

Dabei wird er von den einzelnen Mannschaftsführern in seiner Arbeit soweit unterstützt, dass Spielberichte mit den entsprechenden Ergebnissen nach Möglichkeit noch am Tage des Ereignisses zugänglich gemacht werden.

#### ***2.6. Der Organisator***

Er ist verantwortlich für alle Events der DKU und muß für einen reibungslosen Ablauf sorgen.

## ***2.7. Beisitzer / Pressesprecher / Internetverantwortlicher***

Sind Personen, welche die Vorstandschaft bei ihren Aufgaben beraten und unterstützen. Sie können jederzeit vom Vorstand mit den verschiedensten Aufgaben betraut werden.

## ***2.8. Der Teamcaptain***

Jede Mannschaft muß einen Teamcaptain, sowie einen Stellvertreter benennen und mit vollständiger Anschrift, inklusive Telefonnummer dem Schriftführer melden. Dieser ist offizieller Vertreter seiner Mannschaft und ist verpflichtet an Sitzungen teilzunehmen, die vom Ligaobmann, in Verbindung mit dem Ligaspielbetrieb, einberufen werden. Der Teamcaptain kann seine Aufgaben delegieren. Er kann seinen Stellvertreter, oder eine vertrauenswürdige Person bestimmen, in seinem Namen, an Sitzungen teilzunehmen. Der Teamcaptain ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

## **3. Spielbetrieb**

### ***3.1. Spieltag***

Spielansetzungen mit Datum und Uhrzeit sind dem Spielplan zu entnehmen, welchen jedes Team vor Beginn der Saison erhält.

Jede Mannschaft kann einmal pro Saison eine Spielverlegung beantragen. Das Spiel ist dann spätestens bis zum nächsten spielfreien Wochenende nachzuholen.

Das Vorziehen eines Spiels auf den Freitag, oder Samstag desselben Wochenendes stellt dabei **keine** Verlegung im Sinne dieser Regelung dar. Nicht durchgeführte Spiele werden mit 7:0 Sets und 14:0 Legs gegen das nicht angetretene Team gewertet.

### **3.2. Spielverlegung**

Spiele dürfen nicht verlegt (können aber vorgezogen) werden. Am eigentlichen Spieltag müssen alle Ergebnisse bis 19.00 Uhr gemeldet sein.

### **3.3. Einwerfen**

Vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für alle Spieler der Gastmannschaft zur Verfügung zu stellen.

### **3.4. Spielmodus**

Ein Ligaspiel muß spätestens 30 Minuten nach dem festgesetzten Spieltermin begonnen werden.

Sollte eine Mannschaft zu diesem Zeitpunkt nicht antreten können, wird der Ligaobmann/Vorsitzende aufgrund der Umstände entscheiden.

Ausgenommen: *höhere Gewalt!*

Gespielt werden 5 Einzelspiele und 2 Doppelspiele. In den Einzelspielen wird 301 Double Out und in den Doppelspielen 501 Double Out gespielt.

Spielberechtigt sind alle Spieler mit einem gültigen Ausweis der DKU.

Außerdem sind die 5 Spieler der Einzel in das Spielformular einzutragen.

Die Spieler für die Doppel werden nach Beendigung der Einzelspiele festgelegt.

Es wird in der Reihenfolge der Aufstellung gespielt.

Ein einzelner Spieler kann auch noch nach Spielbeginn erscheinen, solange er zu seinem Spiel rechtzeitig am Board spielbereit ist.

Das Einzelspiel eines abwesenden wird generell mit 2:0, als Sieg für den Gegner gewertet.

Fehlt in einem Doppelspiel ein Spieler, so muß der Anwesende das Spiel allein und ohne Extrawürfe bestreiten.

Für die Einzelspiele gilt ein Rundenlimit von 15 und für die Doppel ein Rundenlimit von 20 Runden, d.h. derjenige Spieler, der nach 15 bzw. 20 Runden die wenigsten Punkte hat, ist der Gewinner dieses Legs.

Jeder Spieler hat die Möglichkeit seine Runde durch „Abdrücken“ zu beenden.

Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das „Bull’s Eye“ entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen.

Fällt der Dart von der Scheibe, muß vom betroffenen Spieler nachgeworfen werden.

Derjenige Spieler, dessen Dartpfeil im Bull’s Eye steckt, oder diesem am nächsten ist, beginnt mit dem 3. Satz.

Ein im Bull’s Eye steckender Pfeil muß auf Verlangen des Gegners herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft.

Treffen beide Spieler in das Bull’s Eye, oder in das Doppel Bull’s Eye, wird der Wurf wiederholt.

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, daß die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.

**Nach Beendigung des Legs mit einer falschen Option, wird das Leg nochmals wiederholt.**

### ***3.5. Spielablauf***

Die Abwurflinie darf, während des Wurfes, betreten, aber nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist, in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

Auf der Abwurflinie sollte das Bull’s Eye markiert werden.

Alle Dart’s, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert werden, oder ob sie von der Scheibe fallen.

Es darf auf keinem Fall nachgedrückt, oder nachgeworfen werden.

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.

Fouls können von den Mannschaftskapitänen, in Form von dem entsprechenden Hinweis, geahndet werden.

Fouls sind z.B.:

a) ständiges Übertreten der Abwurflinie

b) Missbrauch des Gerätes, oder unsportliches Verhalten.

### ***3.6. Spielwertung***

Der Gewinnmodus für ein Spiel ist „Best of 3“, d.h. der Spieler der 2 Legs gewinnt, hat sein Spiel gewonnen.

Gewinnt jeder Spieler 1 Leg, so wird durch „Ausbullen“ entschieden, welcher Spieler das 3. Leg beginnen darf. (Siehe oben)

Am Ende eines Ligaspiels werden alle Spiele und Legs auf dem Spielformular eingetragen.

### ***3.7. Tabellenwertung***

Eine Mannschaft erhält für einen Sieg 2 Pluspunkte und für eine Niederlage 2 Minuspunkte.

In der Tabelle werden Punkte, Spiele und Legs in absteigender Reihenfolge gewertet.

Sollte ein Team die laufende Saison nicht beenden, wird die Mannschaft als ausgestiegen gewertet.

So können die Spieler dieser Mannschaft zur Halbzeit wechseln.

Die bis dahin erzielten Masterspunkte bleiben bestehen.

### ***3.8. Spielberichte***

Die Teamkapitäne der einzelnen Mannschaften sind verantwortlich für das vollständige und fehlerfreie Ausfüllen der Spielberichte.

Alle Spieler sind in der Mannschaftsaufstellung, in den Einzelspielen, sowie in den Doppelspielen mit Vor- und Nachnamen deutlich lesbar einzutragen. Zudem ist der Kapitän der Heimmannschaft verpflichtet das Spielergebnis bis 19.00 Uhr dem Schriftführer bzw. einer anderen, vom Vorstand dazu bestimmten Person, telefonisch mitzuteilen, sowie eine Kopie des Spielberichtes innerhalb von 4 Kalendertagen dem Tabellenführenden zuzuschicken.

180er Würfe und High Finishes sind außerdem auf dem Spielbericht zu vermerken, da Diese am Ende der Saison besonders gewürdigt werden.

### **3.9. Spielanlage und Spielstätte**

Es wird bei Ligaspielen grundsätzlich auf einem Dartboard gespielt. Bei dem Dartgerät muß es sich um ein zugelassenes Turnierdartgerät handeln.

Das Dartgerät ist so aufzustellen, dass unbeteiligte Personen den Spielablauf nicht stören.

**Abmessungen müssen den allgemeinen Regeln entsprechen, d.h.:**

**Höhe des Doppelbull = 1,73m**

**Entfernung der Abwurfmarkierung zur Senkrechten der Scheibe = 2,37m**

**Diagonale Entfernung Doppelbull zur Abwurfmarkierung = 2,93m**

**Seitlicher Abstand des Doppelbull's bis zur Wand = mind. 0,70m**

Die Abwurfmarkierung muß mit einer Länge von mind. 1,00m (bei der das *Bull's Eye* markiert sein sollte) und einer Breite von mindestens 3cm deutlich gekennzeichnet sein.

Der Kapitän der Heimmannschaft ist verpflichtet, für den einwandfreien Zustand des Dartboard (z.B. Entfernung abgebrochener Spitzen) zu sorgen.

Spielort kann jede „öffentlich zugängliche“ Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, einen Dartautomaten zu installieren. (Hobbykeller, oder Ähnliches wird als Spielort nicht anerkannt)

Es muß sich hierbei z.B. Um Gaststätten und Vereinshäuser, mit separaten Toiletten (Damen und Herren getrennt) handeln.

Beiden Mannschaften sollte freie Sicht auf den Dartautomaten gewährt werden.

Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel nicht durch andere Aktivitäten gestört wird.

Sollte es zu ständigen Störungen kommen, kann die Gastmannschaft das Spiel abbrechen.

Ebenfalls ist in den Wintermonaten für eine angemessene Raumtemperatur zu sorgen.

Auch auf eine angemessene Beleuchtung des Raumes, in dem sich der, bzw. die Dartautomaten befinden, ist zu achten.

Dartgeräte sollten nicht in Kreuzungsbereichen von Eingängen, Toiletten, oder Fluchtwegen aufgestellt werden.

Im Spielbereich darf sich nur der Spieler aufhalten, der gerade mit seinem Wurf dran ist.

Es dürfen sich, während des Wurfes, keine anderen Personen im Spielbereich aufhalten.

#### **4. Mannschaftsstärke**

Eine Mannschaft ist spielberechtigt, wenn sie mit mindestens 3 Spielern zum Wettkampf antritt.

##### ***4.1. Automatenfehler***

Sollte ein Gerät in einem nicht spielfähigen Zustand sein, oder einmal fortwährend falsche Punktzahlen anzeigen, ist das Gerät innerhalb 1 Stunde zu reparieren, oder das Spiel ist auf einem anderen Gerät fortzusetzen.

Kann dies nicht gewährleistet werden, muß das Spiel abgebrochen werden. Der Ligaobmann/Vorsitzende ist darüber zu informieren.

Das Spiel muß dann zu einem festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt bzw. fortgesetzt werden.

Wenn ein 2. Dartautomat nach Ligaregel vorhanden ist, wird dort die Partie fortgesetzt.

Jeder Spieler darf sich auf dem Ersatzgerät neu einwerfen.

Das restliche, oder neue Spiel beginnt mit dem selben Punktstand, womit das Andere abgebrochen wurde.

Dies muß man dem Ligaobmann telefonisch melden und auf dem Spielbericht vermerken.

##### ***4.2. Proteste***

Proteste müssen schriftlich auf dem Spielbericht vermerkt werden und sind dem Vorsitzenden innerhalb von 24 Stunden, ebenfalls schriftlich, mitzuteilen.

Dieser teilt seine Entscheidung dann binnen 1 Woche den Mannschaften mit.

## **5. Ligapokal**

Der Spielmodus wird von der Mitgliederversammlung jedes Jahr nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften festgelegt.

**Zu Beginn der Saison wird die Pokalansetzung ausgelost.**

Gespielt wird nur eine Partie. Heimrecht hat die zuerst geloste Mannschaft. Bei Punkt- und Leggleichheit wird 1001 mit allen Spielern der Mannschaft gespielt.

Der Sieger dieses Duells qualifiziert sich für die nächste Runde.

Die Termine der einzelnen Spiele werden durch die erste Mitgliederversammlung bekannt gegeben.

Das Finale findet an einem neutralen Ort statt.

Die Mannschaften, die im Finale stehen, dürfen dann kein Heimrecht haben.

**Gewinnt eine Mannschaft den Ligapokal 3x in Folge, oder insgesamt 5x, so geht dieser Pokal in deren Eigentum über.**

## **6. Masterswertung**

Während der gesamten Saison werden die Spielergebnisse für eine „Masterswertung“ zusammengetragen.

Diese setzt sich wie folgt zusammen:

- ein 2:0 Sieg eines Spielers =3Punkte
- einen 2:1 Sieg eines Spielers =2Punkte
- eine 1:2 Niederlage eines Spielers =1Punkt
- eine 0:2 Niederlage eines Spielers =0Punkte

Am Ende der Saison qualifizieren sich die 24 besten Spieler für das „Mastersfinale“.

Es werden für die *Masters* alle Einzel- und Doppelspiele gezählt.

Zeitpunkt und Ort dieses Finales werden vom Vorstand des Vereins mit einfacher Mehrheit bestimmt.

## 7. Rechte und Pflichten der Mitglieder

1. Jedes Mitglied ist berechtigt, sich am Vereinsleben zu beteiligen und an allen Veranstaltungen des Vereins teilzunehmen.
2. Alle Mitglieder sind verpflichtet die Satzung anzuerkennen und die Beschlüsse, sowie Ordnungen des Vereins einzuhalten. Insbesondere beinhaltet dies auch die Pflicht Beiträge und andere Leistungen ordnungsgemäß zu entrichten bzw. zu erfüllen.
3. Fördernde Mitglieder können Anträge in Mitgliederversammlungen stellen, haben jedoch kein Stimmrecht.

## Mitgliedsbeiträge und Aufnahmegebühren

1. Der Verein finanziert sich aus:

- Mitgliedsbeiträgen
- Aufnahmegebühren
- Spenden und Zuwendungen
- Sonstiges.

2. Maßgebend für die Bemessung der Mitgliederbeiträge ist die Beitragsordnung des Vereins.

Diese wird jährlich von der Mitgliederversammlung beschlossen. Vorschläge bringt der Vorstand ein.

## **8. Auflösung**

1. Durch Beschluß der, eigens zu diesem Zweck einberufenen, Mitgliederversammlung kann der Verein aufgelöst werden. Dazu ist eine Mehrheit von  $\frac{3}{4}$  der Mitgliedsmannschaften erforderlich.  
Auf der Mitgliederversammlung müssen mindestens zwei Drittel aller Mannschaften durch jeweils 2 Mitglieder vertreten sein.  
Die Hälfte aller Mannschaften muß unterschriftlich vier Wochen vorher einen schriftlichen Antrag beim Vorstand stellen.  
Die Einladung aller Vertreter der Mitgliedsvereine, zu diesem Zweck, erfolgt durch eingeschriebene Briefe mit Rückschein und Angabe der Tagesordnung mindestens zwei Wochen vor dem Termin durch den Vorstand.
2. Bei Auflösung des Vereins, oder bei Wegfall der steuerbegünstigten Zwecke fällt das Vermögen an eine, noch zu bestimmende, gemeinnützige Körperschaft, die es ausschließlich für die Förderung des Sports im Sinne des § 52 Abs. 2 Nr. 2 Abgabenordnung zu verwenden hat.

## **9. Rechtsverkehr**

Der Verein wird durch den ersten Vorsitzenden, oder in dessen Abwesenheit, durch den zweiten Vorsitzenden allein vertreten.