

**SPIELORDNUNG
des Dart Sport Verband Schwaben e.V.**



Gültig ab 01.02.2018
für den Ligabetrieb sowie sämtliche DSVS-Veranstaltungen.

Jedes DSVS-Mitglied erkennt diese Spiel- und Vereinsordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung an.

Jeder Kapitän ist dazu verpflichtet, jedem Einzelspieler seiner Mannschaft eine Kopie der neuesten Fassung der Spielordnung zukommen zu lassen.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Kapitel 1.....	4
Darts/Dartautomaten.....	4
1a) Zugelassene Automaten/Abstand.....	4
1b) Ausrichtung des Dartboard/Abstand.....	4
2. Einstellung der Dartautomaten.....	5
3. Zugelassene Darts.....	5
Kapitel 2.....	5
Ligabetrieb.....	5
1. Ligazusammenstellung.....	5
2. Auf-/Abstieg.....	5
Kapitel 3.....	6
Spielberechtigung.....	6
1. Mannschaftspässe/Nachmeldungen.....	6
2. Ligamannschaft/Ligagebühren.....	6
Kapitel 4.....	7
Spielablauf.....	7
1. Spielmodus.....	7
2. Spielablauf.....	7
3. Trainingsdarts/Einwerfen.....	8
4. Ausbullen/Spielbeginn.....	8
5. Auswechslung.....	8
6. Leg- bzw. Spielwiederholung.....	8
7. Punkten.....	8
8. Abwurflinie.....	9
9. Als gebräuchlich sportliches Verhalten gilt:.....	9
10. Als Foul bzw. unsportliches Verhalten gilt:.....	9
11. Als grob unsportliches Verhalten gilt:.....	10
12. Eingabe und Kontrolle des Spielberichts Bogens.....	10
13. Protest.....	10
14. Lokalverbot.....	11
15. Neutraler Boden.....	11
16. Ausfall eines Spielers.....	11
17. Automatendefekt.....	11
18. Ausfall der Stromversorgung.....	12
19. Anzahl der Automaten.....	12
Kapitel 5.....	12
Spielverlegungen.....	12
1. Ligaspielverlegungen/Verschiebungen.....	12

2. Geschlossenes Ligaspielokal.....	13
3. Neues Ligaspielokal.....	13
4. Tauschen von Heimrecht.....	13
5. Nichterreichen Kapitän.....	14
Kapitel 6.....	14
Vereins-/Gaststättenwechsel / Kapitänänderung.....	14
1. Rückzahlung der Startgelder an Wirt bzw. Aufsteller.....	14
2. Klassenerhalt.....	14
3. Mannschaftswechsel.....	15
4. Kapitänänderungen.....	15
Kapitel 7.....	15
Folgen bei Nichtantritt / Verspätung / Antritt zu Dritt bzw. Zweit / Spielabbruch.....	15
1. Nichtantritt.....	15
2. Verspätung eines Spielers.....	16
3. Antritt zu Dritt.....	16
4. Antritt zu Zweit.....	16
3. Abspielen von Musik/Spielabbruch.....	16
Kapitel 8.....	16
Verstöße gegen die Spielordnung.....	16
Kapitel 9.....	17
Spielbeobachter.....	17
Schlussbestimmungen.....	17

Kapitel 1

Darts/Dartautomaten

1a) Zugelassene Automaten/Abstand

Zugelassen sind alle handelsüblichen elektronischen Dartautomaten mit einer 2-Loch Turnierdartscheibe (keine Quattro-Funktion).

1b) Ausrichtung des Dartboard/Abstand

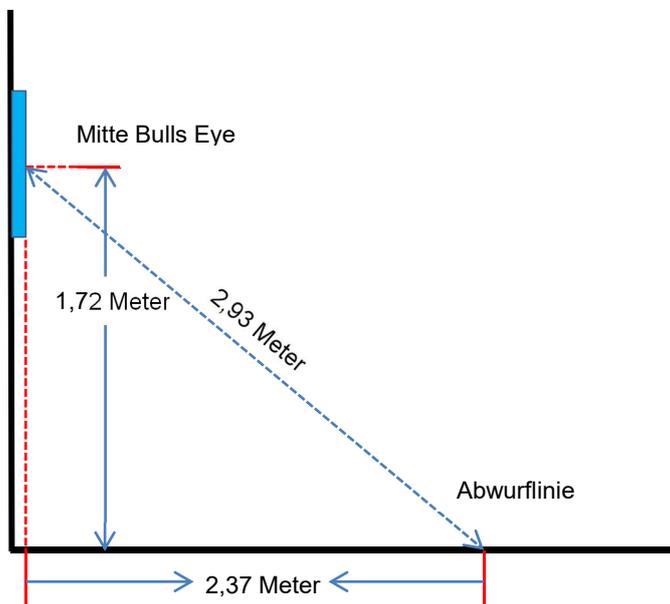
Das Dartboard muss sich in einer Höhe von 172 cm, gerechnet vom Boden bis zur Mitte des Bulls Eye befinden. Abweichungen von +/- einem cm sind zulässig.

Der Abstand der parallel zum Gerät anzubringenden Abwurflinie muss an der dem Automaten zugewandten Kante 237 cm zum Dartboard betragen.

Die Diagonale vom Bulls Eye zur Abwurflinie beträgt 293 cm.

Bei allen Ligaspielen muss das Dartboard mit einer min. 60 Watt-Reflektorlampe oder vergleichbaren Lichtquelle mit einer Lichtausbeute von 500 Lumen beleuchtet sein. Der Dartautomat muss in einer Grundebene (waagrecht) zum Abwurfpunkt des Dartspielers stehen. Wenn nötig, muss ein Podest für den Dartautomat bzw. den Dartspieler an der Abwurflinie errichtet werden.

Die Dartautomaten müssen einen Abstand von mindestens 30 cm (Wand zu Gehäuse, Gehäuse zu Gehäuse und Gehäuse zur Wand) zueinander aufweisen und sollten auf einem festen Untergrund möglichst an der Wand stehen, so dass beim Herausziehen der Dartpfeile keine Veränderung an den Geräten möglich ist.



Im Spielbereich dürfen sich keine Theken, Tische, Stühle, Zigarettensautomaten, Regale oder sonstige Gegenstände befinden, die den Spieler/die Spielerin beeinflussen oder aus der Konzentration bringen könnten.

Der DSVS e. V. behält sich vor, die Gegebenheiten von Zeit zu Zeit oder wenn beispielsweise Beschwerden vorliegen, zu überprüfen. Sollten die aufgeführten Richtlinien die zur problemlosen Ausübung des Dartsports vorherrschen müssen, nicht gegeben sein, „kann“ der DSVS e.V. dem Gastwirt eine Frist von 14 Tagen gewähren, um alle nötigen Maßnahmen durchzuführen. Sollte innerhalb der gewährten Frist die Spielstätte nicht auf die sportlich einwandfreien Richtlinien umgebaut werden, kann der DSVS e.V. den Ligabetrieb in diesem Lokal mit sofortiger Wirkung einstellen lassen und alle weiteren Spiele der Heimmannschaft dieser Gaststätte finden auf neutralem Boden statt bis die Heimgaststätte ihre Umbaumaßnahmen beendet hat und ein einwandfreier Ligabetrieb wieder gewährleistet wird. Der Wirt bzw. dessen Automatenaufsteller hat dafür Sorge zu tragen, dass die Sportgeräte zum Ligabetrieb in einwandfreiem Zustand sind. Geräte, die mehrmals falsche Wurfresultate anzeigen oder beschädigte Segmente aufweisen, müssen ausgetauscht bzw. repariert werden. Bei Beschwerden der Gastmannschaften behält sich auch hier der DSVS e.V. vor, den Zustand der Automaten zu überprüfen und gegebenenfalls den Ligabetrieb in diesem Lokal so lange einzustellen, bis der Zustand der Dartautomaten wieder in Ordnung gebracht wurde.

2. Einstellung der Dartautomaten

Der Dartautomat darf bei Ligaspielen keine Rundenbegrenzung haben, jedes Leg darf nur EUR 0,50 kosten. Ist eine Rundenbegrenzung am Dartautomaten eingestellt, muss diese abgestellt werden. Wird diese nicht abgestellt, ist wie unter 4.17 zu verfahren. Das gleiche gilt, wenn ein Leg mehr als EUR 0,50 kostet, oder ein Dartautomat das eingegebene „Doppel“ nicht registriert. (⇒ ein Einzelspieler kann das Spiel ausmachen, obwohl sein Doppelpartner mehr Punkte wie die beiden Gegenspieler zusammen hat.) Die Kapitäne müssen den Wirt bzw. Aufsteller auf diese Punkte aufmerksam machen.

3. Zugelassene Darts

Zugelassen sind alle Darts mit Plastikspitzen (Softtips) bis zu einem Gesamtgewicht von 20 Gramm.

Kapitel 2

Ligabetrieb

1. Ligazusammenstellung

Eine Liga sollte sich aus zehn Ligamannschaften zusammensetzen. Im Bedarfsfall kann dieses 10er-System unter- bzw. überschritten werden. Eine Ligasaison besteht aus einer Hin- und einer Rückrunde. Diese Ligaspielsaison wird zweimal im Jahr ausgetragen.

Jede neu gemeldete Mannschaft fängt grundsätzlich in der untersten Ligaklasse (C-Liga) an. Zum sportlichen Schutz der Mannschaften behält sich der DSVS e.V. vor, dass in Einzelfällen die Mannschaften auch höher eingestuft werden können, wenn feststeht, dass in den neu gemeldeten Mannschaften Einzelspieler gemeldet sind, die bereits höherklassig gespielt haben.

2. Auf-/Abstieg

Die Auf- bzw. Abstiegsregelung wird auf Grund der Meldungen festgelegt und vor Beginn der neuen Saison von dem DSVS e.V. festgelegt und veröffentlicht.

Kapitel 3

Spielberechtigung

1. Mannschaftspässe/Nachmeldungen

Ligaspielberechtigt sind nur Mitglieder des DSVS e.V. die auf der Teamkarte aufgeführt sind. Spieler müssen sich auf Verlangen mit einem Lichtbildausweis ausweisen.

Teamkarten sind nur in der jeweiligen Saison gültig. Spielt ein Spieler, welcher nicht spielberechtigt ist, werden diese Spiele mit 0:2 und 0:1 gegen den nicht zugelassenen Spieler gewertet und der DSVS e.V. behält sich gegen den Einzelspieler und die gesamte Mannschaft weitere Maßnahmen vor.

Teamkarten werden grundsätzlich vom Sportwart des DSVS e.V. ausgestellt. Dies jedoch nur unter der Voraussetzung, dass ein schriftlicher Aufnahmeantrag mit Unterschrift des Spielers, vollständiger Anschrift und der Mitgliedsbeitrag vorliegen.

Bei Nachmeldung eines neuen Spielers, tritt die Spielberechtigung erst nach 48 Stunden ein. Nachmeldungen von Spielern müssen mind. 48 Stunden vor dem nächsten Spieltag vorliegen. Die neue Teamkarte wird dem Teamkapitän per E-Mail zugeschickt.

In der laufenden Ligaspielsaison sind Nachmeldungen bis zum 3. Spieltag vor Saisonende möglich. Die Nachmeldung kostet pro Spieler EUR 8,00 (Nachmeldegebühr + Mitgliedsbeitrag)

Ein Ligaspieler darf nur für eine Ligamannschaft gemeldet werden und ist auch nur für diese startberechtigt.

2. Ligamannschaft/Ligagebühren

Am Ligabetrieb dürfen nur Teams aus gewerblichen Gaststätten, aus Dartvereinen oder aus Sportvereinen mit Abteilung Dart teilnehmen.

Eine Ligamannschaft besteht bei Abgabe der Meldung aus mindestens vier volljährigen Ligaspielern. In Ausnahmefällen dürfen auch minderjährige Spieler gemeldet werden. Diese dürfen aber nur an Heimspielen teilnehmen, solange es das Heimlokal genehmigt.

Die Meldung der Mannschaft muss schriftlich mit der von dem DSVS e.V. gefertigten Mannschaftsmeldung erfolgen. Die Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn diese komplett ausgefüllt und mit der Unterschrift des Kapitäns, sowie der Unterschrift und dem Stempel des Wirtes bzw. Aufstellers versehen ist.

Mannschaften, die nach dem Meldeschluss das Lokal wechseln, haben 14 Tage Zeit, sich ein neues Spiellokal zu suchen und der Vorstandschaft die neuen Daten schriftlich zukommen zu lassen, damit die Rechnungsstellung an den neuen Wirt bzw. Aufsteller erfolgen kann. Sollte der Lokalwechsel nicht unverzüglich der Vorstandschaft bekannt gegeben werden und nach 14 Tagen kein neues Lokal genannt worden sein, hat diese Ligamannschaft nur Auswärtsspiele zu absolvieren oder muss die Ligaspiele auf neutralem Boden ausführen. Wirte bzw. Aufsteller erhalten nach Eingang der schriftlichen Mannschaftsmeldungen vom Kassierer eine Rechnung über die Höhe des zu leistenden Startgeldes sowie der Verwaltungskosten.

Die Ligamannschaft ist ligastart- und spielberechtigt, wenn die geforderten Beiträge (Startgeld und Verwaltungskosten der Wirte, sowie die Mitgliedsbeiträge der Ligaspieler) mindestens zwei Wochen vor dem ersten Ligaspieltag der Ligaspielsaison an den DSVS e.V. entrichtet wurden. Die Startgelder werden am Ende jeder Saison als Preisgelder wieder voll ausgeschüttet.

Kapitel 4

Spielablauf

1. Spielmodus

Ober-Liga: best of five

A-Liga: best of three

B-Liga: best of three

C-Liga: best of three

Jeder gegen Jeden, gemäß dem Spielberichtsbogen.

Der Spielmodus in den einzelnen Ligen ist wie folgt:

	Punktevergabe:	
Ober-Liga 501 D.O. (keine Doppel)		
A-Liga 501 D.O. 2 Doppel	Sieg:	3:0
B-Liga 501 M.O. 2 Doppel		
C-Liga 501 S.O. 2 Doppel	Unentschieden:	1:1

2. Spielablauf

Spielbeginn ist um 20:00 Uhr.

Begonnen wird mit den Doppeln.

Gespielt wird auf zwei Dartautomaten. Die Dartautomaten, auf welchen das Ligaspiel ausgetragen wird, sind 30 Minuten vor Ligaspielbeginn für die Gastmannschaft freizuhalten. Geschieht dies nicht, weil evtl. eine andere Mannschaft noch ein Ligaspiel absolviert, muss der Gastmannschaft, auch bereits nach offiziellem Spielbeginn, mindestens 15 Minuten die Chance gegeben werden, sich auf diesen Dartautomaten einzuspielen.

Sollte die Gastmannschaft der Meinung sein, dass der Abstand zur Abwurfline nicht korrekt ist, muss dieser nachgemessen werden. Fällt das erst während des Ligaspiels auf, so ist nachzumessen und der geforderte Abstand herzustellen. Die Spielpaarung, bei welcher abgebrochen wurde, ist komplett zu wiederholen.

Nach Beendigung des Ligaspiels ist die Einlegung eines Protestes aus den vorgenannten Gründen nicht mehr möglich.

Vor Beginn eines Ligaspiels ist der Spielberichtsbogen auszufüllen. Es dürfen nur Ligaspieler, die auf der Teamkarte mit allen nötigen Daten aufgeführt sind, eingetragen werden. Die Teamkarte muss unaufgefordert dem gegnerischen Kapitän vor Spielbeginn vorgelegt werden, so dass dieser überprüfen kann, ob die eingetragenen Spieler auch spielberechtigt sind.

Alle Kapitäne sind dazu verpflichtet, die Teamkarte des Gegners zu überprüfen, so dass ein Betrug bzw. ein Fehler bei der Aufstellung eigentlich nicht möglich ist. Des Weiteren wird darum gebeten zu überprüfen, ob Minderjährige am Spielbetrieb teilnehmen. In diesem Fall ist dies dem Gastwirt zu melden, der sich dann die Genehmigung der Eltern zeigen lassen muss.

Sollte der Kapitän die Teamkarte nicht kontrollieren, sind spätere Reklamationen zwecklos. Lässt eine Mannschaft einen Spieler am Spiel teilnehmen, der nicht gemeldet bzw. nicht auf der Teamkarte aufgeführt ist, so gilt dies als grober Verstoß und versuchter Betrug. Diese Mannschaft hat den gesamten Spieltag verloren und wird von dem DSVS e.V. mit einer Verwarnung und einem Bußgeld bestraft. Bei wiederholtem Versuch wird die gesamte Mannschaft aus dem Verein ausgeschlossen und alle Spieler auf Lebzeiten gesperrt.

Nachgemeldete Spieler sind erst spielberechtigt, wenn ein neuer Pass vorliegt auf dem der nachgemeldete Spieler aufgeführt ist.

Im Spielberichtsbogen eingetragene Ligaspieler müssen erst bei Absolvierung ihrer Ligaspielpaarung anwesend sein.

Der aufgerufene Ligaspieler hat unverzüglich an der Abwurflinie zu erscheinen. Sollte dieser Ligaspieler nach zweimaliger Aufforderung nicht an der Abwurflinie angetreten sein, hat er diese Ligaspielpaarung mit 0:2 bzw. 0:3 und 0:1 verloren.

3. Trainingsdarts/Einwerfen

Es ist jedem Ligaspieler erlaubt, vor Beginn einer jeden Spielpaarung sechs Trainingsdarts zu werfen. Jedem Einwechselspieler ist es einmalig erlaubt, sich vor Beginn seiner ersten Spielpaarung zwei Minuten auf dem Dartautomaten einzuwerfen, auf welchem das Ligaspiel stattfindet.

Wenn ein Ligaspiel begonnen hat, ist es allen Ligaspielern, die an diesem Ligaspiel teilnehmen (inkl. der Einwechselspieler der Heim- wie auch der Gastmannschaft) erlaubt, sich an einem anderen, im Ligalokal befindlichen Dartautomaten, einzuwerfen, sofern für beide Mannschaften die gleichen Bedingungen bestehen.

4. Ausbullen/Spielbeginn

Das erste Leg jeder Spielpaarung beginnt der Heimspieler und es wird dann im Wechsel begonnen bis zum Entscheidungsleg. Das wird vor Beginn ausgebullt.

Dabei müssen beide Darts im Dartboard stecken bleiben. Bleibt ein Dart nicht stecken, muss nochmals geworfen werden. Den Satz beginnt der Ligaspieler, dessen Dart im Bulls Eye steckt oder diesem am Nächsten ist. Ein im Bulls Eye steckender Dart ist vom Ligaspieler herauszuziehen, bevor sein Gegenspieler wirft. Wenn beide Ligaspieler das Bulls Eye treffen oder beide Darts denselben Abstand zum Bulls Eye haben, muss von beiden Ligaspielern noch einmal geworfen werden. Bull ist Bull und Bulls Eye ist Bulls Eye, d.h. stecken beide Darts im Bulls Eye (egal wo), bzw. stecken beide Darts im Bull (egal wo), muss nochmals ausgebullt werden.

5. Auswechslung

Bei einem Ligaspiel besteht die Möglichkeit, viermal auszuwechseln, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung. Die Auswechslung ist im Spielberichtsbogen zu vermerken. Spieler, welche bereits ausgewechselt wurden, dürfen nicht mehr eingewechselt werden. Geschieht dies doch, werden alle Spiele dieses Spielers als verloren (0:2 bzw. 0:3 und 0:1) gewertet. Auch bereits für einen anderen Spieler eingewechselte Ersatz-Spieler dürfen für einen weiteren Ersatz-Spieler ausgewechselt werden.

6. Leg- bzw. Spielwiederholung

Beide Ligaspieler sind verantwortlich, dass die richtige Spieloption gewählt wurde. Sollte sich während oder nach dem Leg herausstellen, dass die falsche Spieloption gewählt wurde, so ist dieses Leg mit der richtigen Spieloption zu wiederholen.

Es ist die Aufgabe der Kapitäne, Sorge dafür zu tragen, dass die richtigen Ligaspieler aufgerufen werden und an der Abwurflinie erscheinen. Ebenso hat jeder Einzelspieler darauf zu achten, dass er an der Reihe ist. Sollte es vorkommen, dass die falschen Spieler angetreten sind, ist diese Spielpaarung mit den richtigen Spielern zu wiederholen.

7. Punkten

Das Leg ist zu wiederholen, wenn ein Spieler auf irgendeine Weise bei seinem Gegenspieler punktet, sich selbst mit der Hand Punkte reindrückt oder mit einem nicht registrierten Dart beim Herausziehen eines Darts punktet. Der Ligaspieler, wegen welchem das Leg wiederholt werden muss, hat den Einwurf zu bezahlen. Das Spiel ist auszudrücken und der alte Spielstand wieder herzustellen.

8. Abwurflinie

Während des Wurfes darf die Abwurflinie nicht überschritten werden. Das Beugen über die Abwurflinie ist jederzeit möglich. Es ist erlaubt, sich beim Werfen seitlich neben die Abwurflinie in ihrer gedachten Längserweiterung zu stellen.

Jeder Dart gilt als geworfen, wenn der Ligaspieler seine Wurfstellung eingenommen hat und der Dart die Wurfhand des Ligaspielers in Richtung Dartboard verlässt. Ausnahme: Wenn der Dart beim Wechseln von der einen Hand in die Wurfhand zu Boden fällt.

Dabei ist es unerheblich, ob der Dart punktemäßig registriert wurde, zu Boden fällt oder am Dartboard vorbeigeworfen wird. Es ist nicht erlaubt, nachzuwerfen oder nachzudrücken.

9. Als gebräuchlich sportliches Verhalten gilt:

Vor jedem Spiel ist es üblich seinem Gegenspieler die Hand zu geben, um ihm ein schönes Spiel oder „GOOD DART“ zu wünschen. Nach jedem gespielten Leg klatscht der Spieler, der das Leg verloren hat, mit dem Spieler, der das Leg gewonnen hat ab, um ihm dadurch mitzuteilen, dass man sein gewonnenes Leg würdigt.

Nach einem geworfenen Matchdart, der das Spiel beendet, gibt man dem Gegner erneut die Hand und bedankt sich für das Spiel, bevor man seine Darts aus dem Board zieht.

REGEL: Automat hat Recht ABER

Wenn ein Spieler einen Dart geworfen hat und dieser auf dem Board steckt, aber der Automat keine Punkte zählt (z.B. weil ein Segment durch eine abgebrochene Spitze blockiert wird oder der Dart zwischen den Segmenten steckt), so sollte der Gegenspieler so sportlich sein und die nicht gewerteten Punkte von Hand eindrücken.

Diese Verhaltensweisen sind kein Muss, sondern gelten lediglich als sportlich faires Verhalten!

10. Als Foul bzw. unsportliches Verhalten gilt:

- Übertreten der Abwurflinie
- absichtliche Spielverzögerungen (der Spieler muss innerhalb einer Minute seine drei Darts geworfen haben)
- den Gegenspieler beim Werfen ablenken oder stören
- schlagen oder treten des Dartautomaten
- Beleidigungen; Androhung von Gewalt; obszöne Gesten oder Aussprüche, laute Zurufe; laute Anfeuerungsrufe für den eigenen Ligaspieler oder der eigenen Ligamannschaft, während sein Gegenspieler wirft, auch während der laufenden Ligaspielpaarung
- sowie anderer Geräuschkulissen (z.B. absichtlich lautes Aufdrehen von Musik oder andere lärmende Instrumente, insbesondere, wenn auf zwei Dartautomaten gleichzeitig gespielt wird, usw.)
- Wirft (schmeißt) ein Ligaspieler aus Wut seine Darts zu Boden, in die Ecke, auf den Tisch oder ähnliches

Der Ligaspieler sollte sich bemühen, seine dringenden Bedürfnisse (Blasenentleerung) während seiner Spielpausen zu erledigen. Ein Entfernen vom Spiel während einer Spielpaarung, um den Gegner aus dem Spielrhythmus zu bringen, gilt als unsportlich.

Nachdem der Dartsport - wie der Name bereits sagt - auch unter die Kategorie Sport fällt, werden die Spieler wie in jedem anderen Sport gebeten, das Rauchen an der Abwurflinie zu unterlassen; der Spieler kann zwischen seinen Aufnahmen rauchen, sollte aber seine Zigarette beim Antritt an der Abwurflinie im Aschenbecher belassen.

Das tragen von Kopfhörern während einem Ligaspiel ist grundsätzlich erlaubt, wenn der Spieler der seine eigene Musik oder was auch immer hören will, den Gegenspieler nicht durch zu hohe Lautstärke dazu zwingt mitzuhören und der Spieler auch jederzeit mitbekommt wenn er von einem anderen Spieler oder Mannschaftskameraden angesprochen wird.

11. Als grob unsportliches Verhalten gilt:

- telefonieren am Board (Bitte nimmt eine Auszeit)
- wenn sich Ligaspieler bei einem Ligaspiel weigern, - aus welchen Gründen auch immer – gegen einen Gegner zu spielen und ihm somit die Punkte schenken, da dies Wettbewerbsverzerrung für die Mannschaft wie auch für den Einzelspieler ist.

Fouls bzw. Unsportlichkeiten werden auf dem Spielberichtsbogen mit Angabe der Namen der beteiligten Ligaspieler vermerkt.

Der Vorfall wird nach Eingang des Spielberichts bogens von der Vorstandschaft geklärt und entschieden.

12. Eingabe und Kontrolle des Spielberichts bogens

Die Eintragung des Spielberichts bogens durch den Heimkapitän in die Ligaverwaltungssoftware der DSVS e.V. muss bis spätestens 48h nach dem angesetzten Spieltermin erfolgen. Geschieht dies nicht rechtzeitig, so werden dem Heimteam 2 Punkte abgezogen.

Die Gastmannschaft hat 4 weitere Tage Zeit den Onlinebogen zu kontrollieren und bei Bedarf Einspruch bei dem Sportwart einzulegen.

Bei Ligaspielende sind die Spielergebnisse lt. Spielberichtsbogen von beiden Kapitänen zu kontrollieren und durch ihre Unterschrift zu bestätigen. Es ist nicht die Aufgabe des Sportwartes, die Spielberichtsbögen nochmals auf ihre Richtigkeit hin zu kontrollieren und die Einzelspiele bzw. Gesamt-Satzzahl nachzuzählen.

Sollte es dennoch vorkommen, dass im Spielberichtsbogen Fehler aufgetreten sind, so sind beide Kapitäne nach Veröffentlichung der Tabelle dazu verpflichtet, dem zuständigen Sportwart das richtige Ergebnis innerhalb von 7 Tagen mitzuteilen. Reklamationen nach Ablauf dieser 7 Tage werden nicht mehr berücksichtigt und diese Einzelspieler-Ergebnisse gehen verloren.

Ausnahme: Bei einer Zwangswertung wegen Nichteintragung des Spiels, hat die gegnerische Mannschaft 4 Tage nach der Zwangswertung Zeit, Einspruch einzulegen. Im Falle eines Einspruchs bleibt die Wertung des Spiels zwar erhalten, jedoch werden die gewonnenen Spiele und Sonderwertungen (180er, 171er, HiFi) sofort bzw. am Ende der Saison nachgetragen.

Nach Ablauf der 7 Tage wird kein Einspruch mehr akzeptiert.

13. Protest

Bei Unklarheiten oder Meinungsverschiedenheiten sollten beide Kapitäne zuerst versuchen, eine Lösung bzw. Einigung zu finden. Sollte dies zu keinem Resultat führen, ist unverzüglich der Sportwart (oder dessen Vertreter) zu verständigen. Ist dieser nicht zu erreichen, so ist dies auf dem Spielberichtsbogen mit dem Vermerk „UNTER PROTEST“ zu bestätigen und von beiden Kapitänen zu unterzeichnen. Fehlt dieser Vermerk und haben beide Kapitäne unterzeichnet, ist der Spielberichtsbogen gültig und es kann im Nachhinein kein Protest mehr eingelegt werden.

Ein PROTEST muss schriftlich mit Begründung auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden. Geschieht dies nicht, wird der Protest abgewiesen.

Ein Protest wird nur bearbeitet, wenn auf dem Spielberichtsbogen der Vermerk „UNTER PROTEST“ und mit der Unterschrift beider Kapitäne versehen ist.

Über eingehende Proteste wird nach Sachverhaltsaufklärung, binnen zwei Wochen durch die Vorstandschaft per Beschluss entschieden. Bei Dringlichkeitsprotesten tritt die Vorstandschaft unverzüglich zusammen.

Der Beschluss wird der Protest einlegenden Mannschaft und den Protest betreffenden Personen oder der Mannschaft schriftlich mitgeteilt.

Gegen den bekannt gegebenen Beschluss kann innerhalb 14 Tagen Widerspruch eingelegt werden. Der Widerspruch hat schriftlich und sachlich begründet zu erfolgen. Sachlich unbegründete Widersprüche werden zurückgewiesen, mit der Aufforderung, die sachliche Begründung innerhalb einer Frist von 7 Tagen nachzureichen. Geht nach Ablauf dieser Frist keine sachliche Begründung ein, wird der Widerspruch verworfen. Eingehende Widersprüche werden von der Vorstandschaft umgehend (jedoch spätestens binnen 7 Tage) beschieden.

14. Lokalverbot

Hat ein oder mehrere Ligaspieler einer Ligamannschaft Lokalverbot, so ist der Wirt nicht mehr verpflichtet, diesen Spieler auch zum Ligaspielbetrieb einzulassen. Es ist davon auszugehen, dass wenn einem Spieler Hausverbot erteilt wurde, dies auf grobe Verstöße zurückzuführen ist und einem Wiederholungsfall hierdurch vorgebeugt werden soll zum Schutz der Heim-/Gastmannschaft, des Wirtes sowie den übrigen Lokalgästen. Es bleibt jedem Wirt überlassen, das Hausverbot für den Ligaspielbetrieb aufzuheben; die Bewirtung ist dem Wirt sodann ebenfalls freigestellt.

15. Neutraler Boden

Diese Regelung ist ein Sonderfall. Entscheiden tut der Ligaausschuss, der aus dem Ligaleiter, den Vorstandsmitgliedern und hierfür berufene Kapitäne besteht.

16. Ausfall eines Spielers

Kann ein Ligaspieler einer Ligamannschaft, aus welchen Gründen auch immer, das Ligaspiel nicht mehr fortsetzen (Verletzung, Krankheit, Alkohol etc.), ist der Ersatzspieler einzuwechseln. Ist kein weiterer Ersatzspieler anwesend, werden alle nachfolgenden Ligaspiele des ausgefallenen Ligaspielers mit 0:2 und 0:1 gegen ihn als verloren gewertet.

17. Automatendefekt

Tritt an einem Dartautomaten ein gleicher Fehler zum dritten Male auf – oder es tritt ein Fehler, der das Weiterspielen nicht zulässt – auf, so ist das Ligaspiel zu unterbrechen. Es muss nun (innerhalb einer halben Stunden) durch geeignete Maßnahmen versucht werden, diesen Fehler zu beheben.

Ist die Reparatur beendet, wird ein Testspiel durchgeführt, bei dem gezielt auf den zuvor aufgetretenen Fehler gespielt wird. Verläuft dieses Testspiel positiv, so wird das Spiel ab der Spielpaarung, bei welcher abgebrochen wurde, fortgesetzt. Diese Spielpaarung ist komplett zu wiederholen.

Kann der Fehler nicht behoben werden, so ist dieser Dartautomat für NICHT BESPIELBAR zu erklären. Die unterbrochene Spielpaarung kann an einem anderen Dartautomaten wiederholt und das Ligaspiel fortgesetzt werden.

Besteht keine Möglichkeit das Ligaspiel fortzuführen (keine weiteren Automaten im Spiellokal), müssen sich die Kapitäne auf einen Ersatztermin einigen. Dieser neue Spieltermin muss innerhalb der nächsten 6 Tage stattfinden. Bei diesem neuen Spieltermin wird das Spiel bei dem Spielstand fortgesetzt, bei dem abgebrochen wurde. Die Spielpaarung, bei welcher abgebrochen wurde, ist komplett zu wiederholen. Das Fortsetzungsspiel muss mit den auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Ligaspielern gespielt werden. Der zuständige Sportwart ist hierüber unverzüglich zu informieren.

All dies muss auf dem Spielberichtsbogen bzw. Beiblatt vermerkt und durch Unterschrift beider Kapitäne bestätigt werden. Der Heimmannschaft wird jetzt Gelegenheit gegeben, den Fehler am Dartautomaten beheben zu lassen.

Tritt beim Ausweichtermin der gleiche Fehler wieder auf, hat der Wirt eine Woche Zeit, den Automaten reparieren zu lassen. Solange der Fehler am Dartautomaten nicht behoben ist, ist

der Spielbetrieb in diesem Lokal einzustellen und die Mannschaft hat bis dahin nur Auswärtsspiele zu absolvieren.

Steht ein Spieler auf einer möglichen Ausmachzahl und trifft diese auch so, dass der Dart in dem benötigten Segment steckt, aber der Automat zählt den geworfenen Dart nicht, so ist das Spiel vom Gegenspieler von Hand zu beenden. In diesem speziellen Fall wird die Regelung „der Automat hat immer Recht“ ausgesetzt.

18. Ausfall der Stromversorgung

Fällt während eines Ligaspiels die Stromversorgung aus, so ist diese wieder herzustellen, das unterbrochene Leg zu wiederholen und das Ligaspiel fortzusetzen. Ist dies nicht möglich, ist wie unter Punkt 4.17 zu verfahren.

19. Anzahl der Automaten

Die Heimmannschaft hat das Recht, den Dartautomaten bzw. die Anzahl der Dartautomaten (min. zwei), auf denen das Ligaspiel absolviert wird, zu bestimmen. Es darf nur auf zwei Automaten gleichzeitig gespielt werden, wenn es die selben Automaten sind, bzw. die gleichen Dartscheiben haben, d.h. sie müssen die gleichen Segmente (Größe, Farbe) und die gleichen Spinnen besitzen, ebenso optisch gleich sein.

Kapitel 5

Spielverlegungen

1. Ligaspielverlegungen/Verschiebungen

Grundsätzlich dürfen alle Ligaspiele aus wichtigem Grund verlegt werden (s. hierzu nachfolgende Ausführungen).

Ligaspielverlegungen/Verschiebungen müssen spätestens 48 Stunden vor dem regulären Ligaspieltermin festgelegt sein. Der verlegende/verschiebende Kapitän einer Ligamannschaft muss den Kapitän der gegnerischen Ligamannschaft von der beabsichtigten Ligaspielterminverlegung/-verschiebung in Kenntnis setzen. Dabei ist es unabhängig, ob Termin – selbst bei einer Stunde – oder Ort verlegt/verschoben wird.

Kommt es zu keiner Einigung, weil die verlegende Mannschaft die vorgeschlagenen Termine, die ihr von der um Verlegung gebetenen Mannschaft zur Auswahl gegeben wurden ebenfalls nicht wahrnehmen kann, dann wird durch den Sportwart ein Ausweichtermin festgelegt, der von beiden Mannschaften wahrgenommen werden muss. Verlegte Spiele müssen bis zum Montag der darauffolgenden Woche, (auch Samstag oder Sonntag) nachgespielt werden. Beispiel: regulärer Spieltag Freitag, 25.10. letzter möglicher Tag zur Nachholung Montag 28.10, hierbei ist aber zu beachten das, dass Ergebnis auch 48h nach Spielbeginn eingetragen werden muss.

Eine Spielverlegung, die nur auf der Tatsache basiert, dass die um Verlegung bittende Mannschaft zum offiziellen Spieltermin nicht mit seiner „Bestbesetzung“ spielen kann, wird nicht akzeptiert.

Jede Mannschaft ist dazu verpflichtet, sich vor Abgabe der Mannschaftsmeldung zu vergewissern, ob die Mannschaft mit den gemeldeten Spielern dem Spielplan nachkommen kann ohne Spiele verlegen zu müssen.

Jeder Spieler einer Mannschaft weiß, bevor er sich bei einer Mannschaft meldet, ob er überhaupt die Zeit aufbringen kann, um der Mannschaft möglichst an jedem Spieltag zur Verfügung zu stehen. Anderenfalls hat der Spieler dies seinem Kapitän vorher mitzuteilen, so

dass dieser noch weitere Spieler melden kann, um einen reibungslosen Spielbetrieb seiner Mannschaft zu gewährleisten.

Sollte dennoch ein Spielerengpass in der Mannschaft entstehen, dann sind dafür nur dringende Gründe z.B. Krankheit (kein Schnupfen), kurzfristiger Arbeitseinsatz (also keine Schichtarbeit) oder ein Sterbefall in der Familie zu akzeptieren. Ein fortdauernder Engpass, mit der jeweils gleichen Begründung (z.B. Schichtarbeit, ein Spieler hat kein Auto) kann nicht akzeptiert werden, weil jeder Kapitän vor Meldung seiner Mannschaft dafür Sorge zu tragen hat, dass er genügend Spieler meldet, um seine Spieltermine wahrnehmen zu können.

Der Kapitän ist dazu verpflichtet das verlegte Spiel rechtzeitig in das Ligaprogramm des DSVS e.V. einzutragen. Bei nicht Bekanntgabe der Spielverlegung ist mit einer Strafe von 40,00 € zu rechnen.

Die LETZTEN DREI SPIELTAGE der Saison dürfen aufgrund von evtl. Wettbewerbsverzerrung NICHT MEHR VERLEGT werden!!

2. Geschlossenes Ligaspiellokal

Ist ein Ligaspiellokal an einem Ligaspieltermin unerwartet geschlossen (z.B. Krankheit, Todesfall, Einbruch, Brandschaden o.ä.), muss dieses Ligaspiel unverzüglich nachgeholt werden. Die Kapitäne beider Mannschaften vereinbaren einen Ligaspieltermin innerhalb von 7 Tagen. Die Gastmannschaft ist hiervon unverzüglich nach Kenntniserlangung zu informieren.

In jedem Falle ist hierüber unverzüglich der Sportwart über diesen Vorfall durch den Kapitän der Heimmannschaft zu verständigen, egal, ob die Gastmannschaft erreicht oder nicht erreicht wurde.

Geschieht dies nicht, wird für die Heimmannschaft das Ligaspiel wie ein Nichtantritt gewertet. Unter Abtretung ihres Heimrechts hat diese Ligamannschaft die Möglichkeit, als Gastmannschaft ihre Ligaspiele beim Ligaspielgegner zu absolvieren oder auf neutralem Boden zu spielen.

3. Neues Ligaspiellokal

Während der Saison, kann das Ligaspiellokal nur mit schriftlicher Einverständnis des Wirtes gewechselt werden.

Kann eine Ligamannschaft in ihrem Ligaspiellokal keine Ligaspiele mehr durchführen (Pächterwechsel o.ä.), hat die Ligamannschaft 7 Tage Zeit, ein geeignetes Ligaspiellokal zu finden oder in einer anderen Gaststätte als Gastverein zu spielen.

Kann innerhalb dieser 7-Tage-Frist kein geeignetes Ligaspiellokal gefunden werden, muss die Heimmannschaft ihr Heimrecht abtreten und dieses Spiel wird auf neutralem Boden ausgetragen.

Die Kapitäne sind dazu angehalten, einen Spiellokalwechsel sofort schriftlich bei dem zuständigen Sportwart bekannt zu geben, sowie den nächsten Gegner von diesem Lokalwechsel zu informieren.

Versäumt der Kapitän dies, und der Gegner fährt in das „alte“ Spiellokal, so wird für die Heimmannschaft das Ligaspiel wie bei einem Nichtantritt gewertet.

Ausnahme: Der zuständige Sportwart weiß Bescheid, ist erreichbar und kann dem Gegner das neue Spiellokal mitteilen. Hierbei muss die Heimmannschaft in Kauf nehmen, dass das Ligaspiel verspätet beginnt – Eigenverschulden.

4. Tauschen von Heimrecht

Sollte es vorkommen, dass zwei Ligamannschaften gleichzeitig ein Heimspiel zu absolvieren haben, dies aber aus technischen Gründen (z.B. nur zwei Dartautomaten) nicht durchführbar ist, so muss durch die Kapitäne versucht werden, das Heim- bzw. Auswärtsrecht zu tauschen. Ist dies nicht möglich, findet dieses Ligaspiel am nächsten spielfreien Ligaspieltag statt, oder

die Kapitäne beider Mannschaften vereinbaren einen neuen Ligaspieltermin jeweils binnen 7 Tage. Einigen sich die beiden Kapitäne nicht auf einen geeigneten Ligaspieltermin, setzt der Sportwart den Ligaspieltermin fest. Dieser Termin ist bindend.

5. Nichterreichen Kapitän

Sollte der Kapitän der gegnerischen Mannschaft z.B. zwecks Spielverlegung nach mehrmaligen Versuchen nicht erreichbar sein, so ist hier unverzüglich der Sportwart zu informieren. Geschieht dies nicht und das Spiel findet nicht statt, weil die zu verlegende Mannschaft einfach nicht antritt, so wird das Spiel mit 3:0 und 18:0 (bzw. 16:0) für die gegnerische Mannschaft gewertet. Nur durch Informieren des Sportwartes bei Nichterreichen des gegnerischen Kapitäns kann eine evtl. Verlegung gewährleistet werden.

Kapitel 6

Vereins-/Gaststättenwechsel / Kapitänsänderung

1. Rückzahlung der Startgelder an Wirt bzw. Aufsteller

Vorab: Lokalwechsel der Teams innerhalb einer laufenden Saison sind nur in Sonderfällen möglich. Dies kann nur durch die Einverständniserklärung des Wirtes bzw. Aufstellers geschehen, der die Startgebühr des Teams an den DSVS bezahlt hat.

In solch einem Fall wird von Seiten des DSVS e.V. keine Rechnung an den „neuen“ Wirt bzw. Aufsteller gestellt. Die Wirte sind in ihrem eigenen Interesse gehalten, das verbleibende Startgeld selbst einzufordern. Sofern keine Einigung zwischen den Wirten diesbezüglich erfolgen kann, besteht immer noch die Möglichkeit, den DSVS e.V. hierüber zu informieren, so dass von Seiten des DSVS e.V. Intervention erfolgt. Der schriftliche Antrag muss innerhalb von 4 Wochen, jedoch spätestens vor dem letzten Viertel beim Kassierer eingehen (später eingehende Anträge können nicht mehr berücksichtigt werden).

Zu beachten bei der Berechnung ist hierbei: Die Rechnung wird nach den Startgeldern in den für ihre Ligaklasse erhobenen Beträgen anteilmäßig nach Heimspielen in der laufenden Ligasaison gestellt.

Verweist der Wirt die Mannschaft aus dem Lokal, oder das Lokal wird geschlossen, aus welchen Gründen auch immer, so erfolgt keinerlei Rückzahlung an Wirt bzw. Aufsteller.

2. Klassenerhalt

Vereinsnamen- oder Gaststättenwechsel beeinflussen nicht den Klassenerhalt.

Teilt sich am Ende einer Saison die Mannschaft und es gründen mindestens jeweils zwei Spieler der ehemaligen Mannschaft eine neue Mannschaft, erhalten alle den Ligastatus aus der Vorsaison.

Zum sportlichen Schutz der Mannschaften behält sich der DSVS e.V. vor, in begründeten Einzelfällen den Ligastatus zu ändern, so dass diese neu gegründeten Mannschaften eine Klasse höher oder niedriger eingestuft werden können.

Wird eine Mannschaft während der Saison disqualifiziert (z.B. wegen zweimaligem Nichtantritt) und wird deshalb im weiteren Verlauf der Saison aus dem Spielbetrieb genommen, ist diese Mannschaft (sind diese Spieler) nicht automatisch in die nächst niedrigere Liga abgestiegen, sondern behält ihren Ligastatus. Sollte diese Mannschaft absichtlich nicht angetreten sein, weil sie auf Platz 1 steht und auf diese Weise versucht, in

der niedrigeren Liga weiter zu spielen, um dadurch in der neuen Saison eine höhere Preisgeldchance zu haben, wird diese Mannschaft und somit auch die Einzelspieler für eine komplette Saison gesperrt und muss nach der Sperre trotzdem in der höheren Liga spielen.

3. Mannschaftswechsel

Ein Ligaspielerwechsel zu einer anderen Ligamannschaft ist nur nach Ende einer Ligaspielsaison möglich. Ein Spieler der sich gleichzeitig bei mehreren Mannschaften anmeldet, wird bei allen Mannschaften und für die gemeldete Saison gesperrt. **Pro Saison darf ein Spieler eine Ligaklasse tiefer gemeldet werden. (Beispiel: Ein Spieler der O-Liga darf in der A-Liga gemeldet werden, jedoch nicht in der B- oder C-Liga). Je Ligamannschaft ist die Meldung eines höherklassigen Spielers möglich. (Beispiel: Eine C-Ligamannschaft darf maximal einen Spieler aus der B-Liga melden.)**

4. Kapitänsänderungen

Jede Änderung in Bezug auf den Kapitän (Telefonnummer, neuer Kapitän usw.) ist unverzüglich dem zuständigen Sportwart mitzuteilen.

Kapitel 7

Folgen bei Nichtantritt / Verspätung / Antritt zu Dritt bzw. Zweit / Spielabbruch

1. Nichtantritt

Bei Nichtantritt einer Ligamannschaft hat die Mannschaft, welche nicht antritt, das Ligaspiel mit 0:3 Punkten und 0:18 Spielen (bzw. 0:16 in der Ober-Liga) verloren.

Für die Gegenmannschaft wird das Ligaspiel mit 3:0 Punkten und 18:0 (bzw. 16:0 in der Ober-Liga) als gewonnen gewertet.

Tritt eine Ligamannschaft ein Mal nicht an, so wird diese Mannschaft mit dem Hinweis, dass beim zweiten Nichtantritt Disqualifizierung erfolgt, schriftlich verwarnt. Beim zweiten Nichtantritt erfolgt die Disqualifikation. Dies wird der betreffenden Ligamannschaft schriftlich mitgeteilt. Im Falle einer Disqualifikation erfolgt keine Preisgeldauszahlung und keine Rückerstattung des Startgeldes. **Die Spieler werden für die verbleibende Saison und die kommenden zwei Saisons gesperrt.**

Im Falle einer Disqualifikation bereits in der Vorrunde, werden alle von dieser Mannschaft bisher gespielten Ligaspiele aus der Wertung genommen.

Im Falle einer Disqualifizierung in der Rückrunde, werden nur die bis dato gespielten Rückrunden-Spiele aus der Wertung genommen.

Alle Spieler der disqualifizierten Mannschaft werden unverzüglich aus der Einzelspiellerrangliste gestrichen (somit neben der Einzelspielerwertung auch High-Finish, 171er und 180er)

Bei Nichtantritt einer Mannschaft hat diese eine Ausfallentschädigung in Höhe von 50,00 € an den Wirt der Heimspielmannschaft zu leisten. Der betroffene Wirt hat diese schriftlich bis spätestens 7 Tage (Eingang beim 1. Vorstand) nach dem betreffenden Spieltag zu beantragen. Ein Ligaspiel wird als verloren gewertet, wenn eine der beiden Ligamannschaften eine halbe Stunde nach offiziellem Ligaspielbeginn nicht angetreten ist (ausgenommen höhere Gewalt: z.B. Unfall (Auto, Fahrrad, öffentliche Verkehrsmittel etc.) auf dem Weg zum Ligaspiel, Einsätze zur Rettung von Menschenleben usw. – diese höhere Gewalt muss nachweisbar sein). Der Sportwart ist hiervon sofort in Kenntnis zu setzen. Der Spielberichtsbogen muss auch hier

zur Kontrolle/Überwachung ausgefüllt mit den Einzelligenspielern der eigenen Ligamannschaft, wie auch mit dem Vermerk „GEGNER NICHT ANGETRETEN“ an den zuständigen Sportwart gesendet werden. Ist die höhere Gewalt nachgewiesen, ist das Ligaspiel baldmöglichst nachzuholen.

2. Verspätung eines Spielers

Jede Mannschaft hat - wie oben bereits beschrieben - das Recht, das Ligaspiel erst um 20.30 Uhr zu beginnen. Kommt ein/zwei Spieler erst später zum Ligaspiel z.B. wegen Arbeit oder schlechter Verkehrsanbindung, so sind diese Spieler auf Ersatz zu stellen. Verfügt die Mannschaft am Spieltag nur über 2/3 Spieler und die Spieler kommen erst nach 20.30 Uhr, werden alle Spiele dieser Spieler bis zum jeweiligen Eintreffen mit 0:2 und 0:1 gewertet.

3. Antritt zu Dritt

Tritt eine Ligamannschaft mit nur drei Spielern an, so werden alle Spiele des fehlenden Spielers mit 0:2 und 0:1 als verloren gewertet.

4. Antritt zu Zweit

Tritt eine Ligamannschaft mit nur zwei Spielern an, so werden alle Spiele der fehlenden Spieler mit 0:2 und 0:1 als verloren gewertet.

3. Abspielen von Musik/Spielabbruch

Das Abspielen von Musik, Radiosendungen aller Art wie auch der Einsatz von TV-Geräten mit Ton in der im Spiellokal üblichen Lautstärke ist erlaubt. Ein Spielabbruch aus diesem Grund ist unzulässig. Wird das Spiel trotzdem abgebrochen, hat die abbrechende Ligamannschaft jede die noch zu spielende Spielpaarung mit 0:2 und 0:1 verloren. Dieser Spielabbruch ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

Das Betreiben von Lichtorgeln, Stroboskopen oder ähnlicher optischer Einflüsse oder Reize ist nicht erlaubt.

Kapitel 8

Verstöße gegen die Spielordnung

Verstöße gegen die Spielordnung werden nach Sachverhaltsaufklärung durch die Vorstandschaft geahndet.

Bei der Ahndung der Verstöße unterscheidet der DSVS e.V. nach:

1. Kapitänsverstoß
2. Spielerverstoß
3. Mannschaftsverstoß

Für die Ahndung der Verstöße behält sich der DSVS e.V. folgende Strafbestimmungen vor:

- Verwarnung des Kapitäns/des Spielers/der Mannschaft
- Strafgeld(er)
- Spielsperre(n)
- Punktabzug (bei Mannschaftsverstößen)
- Ausschluss vom Spielbetrieb des DSVS e.V. auf unbestimmte Zeit (wird festgelegt vom Vorstand)

Ausführungsbestimmungen

Die Verwarnung soll ausgesprochen werden, wenn der Spieler/die Mannschaft erstmalig gegen die Spielordnung verstoßen hat und der Spieler/die Mannschaft den Verstoß gegen die Spielordnung einsieht/einsehen.

Strafgeld soll ausgesprochen werden, wenn der Spieler/die Mannschaft u.a. wiederholt gegen die Spielordnung verstoßen hat oder der Spieler/die Mannschaft uneinsichtig ist.

Hierbei gilt als Mindeststrafe gegen einen Einzelspieler EUR 20,00, gegen die Mannschaft EUR 50,00.

Spielsperren können ausgesprochen werden, wenn der Spieler sich u.a. grob unsportlich verhält, die Strafe nicht bezahlt oder es sich um einen Wiederholungsfall handelt, bei dem der Spieler bereits mit Strafgeld belegt worden ist.

Punktabzüge sollten gegen die Mannschaft ausgesprochen werden, die u.a. grob unsportlich gegen die Spielordnung verstoßen hat, wenn sie aus Unsportlichkeit nicht antritt oder beharrlich gegen die Spielordnung verstößt.

Ausschluss vom Spielbetrieb des DSVS e.V. auf unbestimmte Zeit erfolgt bei jeglicher Tätlichkeit gegenüber anderen Mitgliedern des DSVS e.V. Tätlichkeit wäre z.B. Schlagen oder auch das Antäuschen eines Schlages mit erhobener Hand/Faust.

Eine Kombination der Strafen ist möglich.

Die Entscheidungen des DSVS e.V. werden den Betroffenen schriftlich mitgeteilt.

Die Zustellung der Entscheidung erfolgt per Einschreiben mit Rückschein.

Die schriftliche Entscheidung des DSVS e.V. ist kostenpflichtig.

Es werden Gebühren in Höhe von EUR 10,00 erhoben.

Hinweis: Gebühren für schriftliche Entscheidungen werden eingeführt, um die Gefahr, dass Spieler angeben, dass sie die schriftliche Erklärung nicht erhalten haben, zu verhindern. Der Weg des Einschreibens mit Rückschein ist mit höheren Kosten verbunden und im Budget des DSVS e.V. ist nur der reguläre Spielbetrieb (Tabellen, Infos, Ausschreibungen usw.) enthalten.

Zusätzliche Schreiben kosten das Geld aller Mitglieder des DSVS e.V. Um hier die Mitgliedsbeiträge stabil halten zu können, wird das Verursacher-Prinzip angewandt, d.h., wer zusätzliche Kosten verursacht, muss sie auch selbst tragen.

Gegen die Entscheidung des DSVS e.V. kann mit einer Frist von 14 Tagen nach Zustellung der Entscheidung schriftlich Einspruch eingelegt werden. Sachlich begründete Einsprüche werden vom Vorstand des DSVS e.V. behandelt, welcher umgehend zusammentritt. Sachlich unbegründete Einsprüche werden von der Vorstandschaft verworfen.

Kapitel 9

Spielbeobachter

Die Spielbeobachter haben sich neutral zu verhalten und sind an die Spielordnung gebunden.

Es soll keine Bevor- aber auch keine Benachteiligungen geben.

Zuständigkeit der Spielbeobachter:

Spielbeobachtungen

(mit Befugnis einzuschreiten und Verwarnungen auszusprechen, sofern diese jedoch nicht fruchten ist unverzüglich der Sportwart und bei Nichterreichen der 1. oder 2. Vorstand zu informieren).

Schlussbestimmungen

Die Strafen wurden eingeführt, um Verstößen gegen die Spielordnung im vornherein vorzubeugen.

Der Ligacup wird gesondert behandelt. Ein Zusatz zu dieser Spielordnung folgt.