



# Jedermannliga



## - unter Obhut des Dartsvereins Kaiserslautern e.V. -

### Regelwerk

Stand: 10/2008

#### A. Allgemeines

##### A.1 Einführung

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für den reibungslosen und klaren Ablauf des Ligaspielbetriebes Jedermannliga (nachfolgend JL genannt) die unter Obhut des Dartsvereins Kaiserslautern ausgetragen wird.

Es enthält alle Informationen zur Anmeldung, dem Ligaaufbau, dem Spielmodus und den zu beachtenden Regeln. Änderungen des Regelwerks können die Teamkapitäne auf einer für diesen Zweck einberufenen Sitzung beschließen. Jede Mannschaft kann Vorschläge für Änderungen und Ergänzungen des Regelwerks schriftlich durch ihren Teamkapitän an den Spielleiter richten. Ein verbindlicher Beschluss kann nur auf der vorgenannten Sitzung gefasst werden.

##### A.2 Geltung

Jeder Spieler der JL muss von diesem Regelwerk sowie dem des Dartsvereins Kaiserslautern Kenntnis haben und entsprechend nach diesem handeln. Mit Anmeldung wird die Kenntnisnahme bestätigt. Dieses Regelwerk ist ab der Bekanntgabe bis auf weiteres gültig.

#### B. Rahmenbedingungen

##### B1. Spielleitung

Für den Spielbetrieb ist der durch den Dartsverein Kaiserslautern für diesen Zweck delegierte Spielleiter zuständig (Stefan Wagner, Tel.:0178-1429191, Mail:jedermannliga@freenet.de, Fax: 06356/698453). Er ist ausschließlich für den reibungslosen organisatorischen Ablauf sowie für die Erstellung der Tabellen und die Bereitstellung im Emailverteiler verantwortlich.

##### B.2 Heimspielstätte

Die Heimspielstätte muss so gewählt werden, dass auch Spielern unter 18 Jahren der Aufenthalt zum Punktspielbetrieb gestattet ist.

##### B.3 Ausgedehnter Regelwerksbereich

Für Regelungen die nicht ausdrücklich festgelegt sind (A1-B12), findet das Regelwerk des Dartsvereins Kaiserslautern Anwendung (Regelwerk des Dartsvereins Kaiserslautern ist als Anlage 1 beigefügt)

##### B4. Mannschaftsaufbau/Spielerstärke/Start-/Spielberechtigung

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern. Nachmeldungen sind bis zum 1ten Spieltag der Rückrunde möglich. Die Mannschaftsstärke darf inklusive Nachmeldungen 20 Spieler nicht überschreiten. Nachgemeldete Spieler sind entsprechend auf dem Spielbogen kenntlich zu machen.

Start-/Spielberechtigt ist grundsätzlich jeder, der das **14te Lebensjahr** vollendet hat. Minderjährige/Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit schriftlicher Genehmigung der Erziehungsberechtigten gemeldet werden. Diese muss dem jeweiligen Teamkapitän bei Anmeldung vorliegen. An den Spieltagen muss der Kapitän im Besitz einer schriftlichen Bevollmächtigung der Erziehungsberechtigten sein, die ihn als Aufsichtsperson seiner Spieler unter 18 Jahren ausweist. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass der unter 18 jährige Spieler/-in vom Erziehungsberechtigten begleitet wird. Mannschaftskapitäne und deren Stellvertreter müssen volljährig sein, um das Amt ausführen zu können.

Mannschaften, die in der JL spielen möchten, müssen sich mit dem hierfür gültigen Formular beim Spielleiter anmelden.

##### B5. Spieltermine / Spielplan / Spieltag/Spielverlegungen:

Gespielt wird freitags in 14-tägigem Rhythmus. Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Alle Spiele, mit Ausnahme der letzten zwei Spieltage, dürfen grundsätzlich verlegt werden. Die beiden letzten Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden.

Spielverlegungen sind der Ligaleitung per Verlegungsformular anzuzeigen. Als Frist hierfür gelten 48 Stunden (Regelfall Mittwoch 20.00 Uhr vorm nächsten Spieltag).

### **B.6 Ablaufmodus**

Die jeweils gemeldeten Teams treten im Modus „Jeder gegen Jeden“ in Vor- und Rückrunde gegeneinander an.

### **B.7 Startgebühr**

Jede Mannschaft zahlt 50 Euro Startgebühr. Diese ist als „Kautions“ zu verstehen, damit der komplette saisonale Spielbetrieb gewährleistet ist. Nach **Ablauf der Saison** und Durchführung aller Spiele **erhält das jeweilige Team den Betrag komplett zurück**. Sollte eine Mannschaft nicht antreten, verfällt die vg. Startgebühr und die Mannschaft wird disqualifiziert. Die gezahlte Kautions wird dann einem karikativen Zweck (Elterninitiative krebskranken Kinder e.V.) zugeleitet.

### **B.8 Spielstätte/Boardanlage**

Die Spielstätte ist egal. Es muss sich allerdings bei der Boardanlage (2 Boards zwingend notwendig) um eine durch den Boardwart des DVK abgenommene Anlage handeln (Boardwart Helmut Krehbiel, Tel. 0162-6734820)

### **B.9 Spielmodus/Punkte**

- 501 Double out
- 16 Einzel best of 5
- 2 Doppel best of 5
- Jede Mannschaft kann bis zu 2 x auswechseln. Ausgewechselte Spieler können nicht mehr eingewechselt werden. Allerdings kann der eingewechselte Spieler/Spielerin jederzeit wieder gegen einen noch nicht eingewechselten Spieler/Spielerin ausgewechselt werden. Der Sieger erhält 3 Punkte. Sollte es am Ende unentschieden stehen, entscheidet ein Teamgame (1001 best of 3). Das Teamgame bestreiten die Mannschaften in ihrer Zusammenstellung und Reihenfolge am Ende des Spieles, d.h. ausgewechselte Spieler können nicht eingesetzt werden, bzw. es darf keine „Extraauswechslung“ für das Teamgame erfolgen. Der Gewinner erhält 2 Punkte, der Verlierer einen. Das Heimteam beginnt den 1. Satz; Satz 2 startet das Gastteam. Sollte ein 3ter Satz notwendig sein, entscheidet ein Wurf auf das Bull's Eye wer beginnt (im Teamgame wird durch jede Mannschaft ein Spieler benannt).

### **B.10 Meldung des Spielergebnisses**

Das Gewinnerteam faxt oder mailt den Spielbogen (Fax + Email sind auf dem Bogen angegeben). Wird ein Spiel im Teamgame entschieden sind beide Teams zur Weiterleitung des Bogens verpflichtet. Als Meldefrist gelten max. 3 Tage (Regelfall Folgemontag 20.00 Uhr), im Verlegungsfall gelten ebenfalls 3 Tage. Sollten keine 3 Tage bis zum nächsten Spieltag bestehen gilt als Frist max. 24 Std. nach dem Verlegungstermin.

### **B.11 Kapitänswechsel**

Der Wechsel des Kapitäns ist dem Ligaleiter umgehend zu melden. Ebenfalls ist es erforderlich, sämtliche Änderungen der Personalien sofort dem Spielleiter mitzuteilen.

### **B.12 Lokalwechsel**

Ein Lokalwechsel ist jederzeit möglich, und muss dem Spielleiter sofort mitgeteilt werden. Zusätzlich muss die Mannschaft die Gastmannschaften der laufenden Saison über den Wechsel informieren.

# Dartverein Kaiserslautern e.V.

## Allgemeine Regeln

**Stand 01.09.2004**

### **Inhalt:**

1. Begriffe
2. Spielbedingungen
3. Spielablauf
4. Anmeldung / Gebühren
5. Spielberichte / Ergebnismeldungen
6. Spielertransfer
7. Mannschaftsmitglieder
8. Spielabsagen / Verlegungen
9. Unsportlichkeiten
10. Aus- und Anhänge
11. Delegiertenversammlungen
12. DVK-Meisterschaften
13. Gaststätten / Anlagen
14. RPDV

### **Diese Ausgabe ersetzt alle vorherigen.**

Der Dartverein Kaiserslautern e.V. (DVK) spielt in zwei Divisionen. Sollte es erforderlich sein, können nach Bedarf

nur eine oder noch mehr Divisionen gebildet werden. Jede Mannschaft besteht aus mindestens 8 Spielern.

Spieltag ist Dienstag mit Heim- und Auswärtsspielen. Diese Regeln gelten ab der Saison 2003/04.

Anträge zur

Änderung während der lfd. Saison können nur mit 2/3-Mehrheit der anwesenden Delegierten eingereicht werden.

Eine Änderung während der lfd. Spielsaison bedarf danach einer 2/3-Mehrheit der anwesenden Delegierten.

Seite 2 von 11

### **1. Begriffe**

**Captain**

Captains sind von den Mannschaften gewählte Mannschaftsführer, welche die Aufgabe haben, für einen

reibungslosen Ablauf des Spieles zu sorgen. Andere Aufgaben sind das Aufstellen der Mannschaft, Ausfüllen,

Unterschreiben und Abgeben der Ergebnisformulare, das telefonische Melden des Ergebnisses, sowie das

Treffen von Vereinbarungen mit den gegnerischen Captains bezüglich eines Spiels und des Ablaufs, ebenso

das Erscheinen und Mitwirken bei Delegiertenversammlungen. Außerdem hat er Sorge zu tragen, dass der

Spielort den Regeln entspricht und alle Spieler ordnungsgemäß gemeldet sind.

**Schreiber**

Er ist verantwortlich dafür, dass das Spiel reibungslos und mit so wenig Unterbrechungen wie möglich vonstatten geht. Er subtrahiert die jeweils erzielten Punkte der Spieler und schreibt das Resultat klar und

Deutlich auf eine Tafel oder Papier. Es ist dem Schreiber nicht gestattet, dem Spieler Doppel oder Finishkombinationen im Laufe des Spiels vorzusagen.

**Spieler**

Spieler müssen während des Wurfes hinter der Standleiste oder Hockey stehen, nicht darauf oder davor. Sie

haben das Recht, einen anderen Schreiber zu beantragen und die Spielbedingungen überprüfen zu lassen.

**Satz**

Teilelement eines Spieles (Satz = Leg 501, 701 etc.)

**Spiel**

Ein Spiel besteht aus mehreren Sätzen. Ein Spieler muss die Mehrheit der Sätze gewinnen, um das Spiel für

sich zu entscheiden.

Match

Die gesamten Spiele, die zwischen zwei Teams am Spieltag ausgetragen werden.

Winpoint

Mit dem Gewinn eines Spieles erhält die Mannschaft einen Winpoint. Er ist Bestandteil des Matchpoints.

Matchpoint

Erzielen beide Mannschaften je 8 Winpoints, dann erhalten beide je einen Matchpoint. Bei 9 oder mehr

Winpoints erhält der Sieger 2, der Verlierer 0 Matchpoints

Seite 3 von 11

## **2. Spielbedingungen**

Die Spielbedingungen werden vom Vorstand überwacht. Sollten Mängel vorhanden sein, erhält die Mannschaft

die Auflage, bis zum nächsten Heimspiel die Mängel zu beheben.

### 2.1 Standleisten

Die Entfernung der Standleiste von der Vorderseite des Boards beträgt 2,37 m. Die diagonale Entfernung vom

Bull bis zur Rückseite der Leiste muß 2,93 m betragen. Es darf nur an Boards gespielt werden, die eine

Standleiste (Länge min. 80 cm, Höhe min. 1,5 cm) als Abwurfmarkierung haben. Es dürfen keine Markierungen

an oder auf der Abwurflinie sein, die zum Vorteil eines Spielers führen könnten.

### 2.2. Dartboards

Alle Dartboards müssen die Segmente 1 – 20 haben. Alle Dartboards müssen vom Typ „Bristle“ sein. Das

Board muß so befestigt sein, dass die Höhe der Bull-Mitte, gemessen von einem Punkt auf dem Boden, der auf

gleicher Höhe wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste liegt, 1,73 m beträgt. Das Dart Board muß so

hängen, dass das Segment „20“ schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.

### 2.3 Maße

Doppel- und Dreifachring: 8 mm

Durchmesser inneres Bull: 12,7 mm

Durchmesser gesamtes Bull: 31 mm

Entfernung vom Außenring zum Bull: 170 mm

Entfernung vom äußeren Dreifachring zum Bull: 117 mm

Distanz zwischen 2 gegenüberliegenden Doppel: 342 mm

Gesamtdurchmesser des Boards: 457 mm

Drahtstärke: 1,6 mm

Drähte dürfen vom Boardmaterial nicht teilweise oder ganz verdeckt oder verborgen sein, wenn das Board bei

Ligaspielen verwendet werden soll.

### 2.4 Darts

Verwendete Darts dürfen nicht länger als 30,5 cm und/oder schwerer als 50 Gramm sein. Der Dart besteht aus

einem Körper, einer Spitze, einem Shaft und einem Flight.

Seite 4 von 11

## **3. Spielablauf**

### 3.1 Struktur des Matches

8 Einzel, Best of 3, 501 D.O. (Kreisliga + Intercup)

8 Einzel, Best of 5, 501 D.O. (Bezirksliga)

4 Doppel, Best of 3, 501 D.O.

4 Cricket-Doppel, Best of 3

-----  
= 16 Spiele gesamt

Jedes gewonnene Spiel zählt einen Winpoint. Bei einem Unentschieden (8:8) erhalten beide Mannschaften

einen Matchpoint und jeweils 8 Winpoints. Bei einem 9:7 erhält der Sieger 2 Matchpoints und 9 Winpoints, der

Verlierer 0 Matchpoints und 7 Winpoints.

### 3.2 Der Wurf

A) Alle Darts müssen aus der Hand einzeln geworfen werden.

B) Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden und zählt nicht.

C) Der Wurf gilt nicht als solcher, wenn der Fortbewegung des Darts nicht eine Wurfbewegung vorangegangen ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Dart vor oder hinter der Abwurfleiste landet.

### 3.3 Beginn und Beendigung des Spiels

A) Wenn nichts anderes angegeben, wird „Straight in – Double out“ gespielt.

B) Die „Bust-Regel“ gilt, d.h.: Erzielt der Spieler mehr Punkte als er Rest hat oder kommt er auf 1 Rest, so ist der komplette Wurf ungültig. Er behält den Punktestand, den er vorher hatte. Sollte ein „bust“ geschehen, ist es nicht erlaubt, die restlichen der drei Darts nachzuwerfen.

C) Wenn ein Spieler das benötigte Doppel getroffen hat, ruft er „Game Shot“ oder „Check“. Es zählt allerdings erst, wenn der Schreiber oder der gegnerische Spieler diesen Treffer anerkannt hat. Ein Dart, der nachgeworfen wurde, zählt nicht mehr.

D) Jeder Spieler hat das Recht, vor dem Spiel 9 Practice-Darts zu werfen. Dies ist das Maximum.

E) Spieler der Heimmannschaft beginnen die ungeraden Spiele des Matches, der Gast die geraden.

F) Wer gegeneinander spielt, entscheidet die Mannschaftsaufstellung, die jeweils von den Einzeln, Doppeln und Cricket-Doppeln zwischen den Captains ausgetauscht wird.

#### 3.4 Punkte

A) Die Punkte werden nur gezählt, wenn der Dart in der Scheibe stecken bleibt bis ihn der Spieler aus der Scheibe zieht.

B) Die gezählten Punkte sind die Punkte des Segments, in welches die Darts geworfen wurden; d.h. wird ein Dart in die „20“ geworfen und die Spitze schiebt sich unter dem Draht in die „5“, so zählt die „20“.

C) Darts müssen vom Spieler aus dem Board gezogen werden; aber erst nachdem die Punkte dem Schreiber bekannt gegeben, anerkannt und registriert worden sind. In Zweifelsfällen hat der Schreiber den Score zu überprüfen und kann dazu den werfenden Spieler auffordern, die geworfenen Darts im Board stecken zu lassen.

Seite 5 von 11

D) Nachdem die Darts aus dem Board gezogen sind, ist ein Protest bezüglich der Punkte unzulässig.

E) Punkte und Subtraktionen müssen vom Schreiber und Spieler vor dem nächsten (eigenen) Wurf überprüft

werden. Sollte dem Schreiber ein Fehler unterlaufen sein, so ist dieser vor dem nächsten (eigenen) Wurf

zu reklamieren. Beanstandungen nach dem ersten Wurf des nächsten Durchganges werden nicht berücksichtigt.

F) Das benötigte Doppel darf vom Schreiber nicht abweichend vom tatsächlichen Wert angegeben werden

(z.B. 36, nicht Doppel 18 oder X 18).

G) Der Spieler, welcher durch das Treffen des benötigten Doppels die Punktezahl auf Null bringt, hat den jeweiligen Satz gewonnen.

H) Wenn ein Spieler einen Dart wirft, kann ihn nur ein Mannschaftsmitglied oder Partner beraten.

I) Ein Spieler darf die Abwurfline übertreten, um seine Punktzahl zu überprüfen, darf die Darts aber nicht

berühren. Berührt oder zieht er sie aus dem Board, dürfen die restlichen Darts in diesem Durchgang nicht

mehr geworfen werden. Die Punkte werden gewertet, sofern die „Bust-Regel“ nicht eintritt.

J) Der Spieler muß ansagen, wieviel Punkte er geworfen hat. Es reicht nicht anzusagen, wieviel als Rest

bleibt. Im Cricket sind die jeweiligen Treffer anzusagen. Ein „zu“ reicht nicht aus.

#### 3.5 Proteste

Spiele unter Protest sind nicht möglich. Wird ein Match ausgetragen, haben sich beide Mannschaften mit den

Spielbedingungen einverstanden erklärt. Sollte während des Matches ein Protest entstehen, so ist dieser auf

der Rückseite des Spielberichtes zu erläutern. Beide Captains nehmen durch ihre Unterschrift den Protest zu

Kenntnis. Die Unterschrift ist kein Einverständnis.

Das Match wird abgebrochen und der Vorstand von der protestierenden Mannschaft schriftlich informiert. Der

Vorstand setzt den Angeschuldigten von den Vorwürfen in Kenntnis, sofern dies nicht der Ankläger bereits

erledigt hat.

Die Parteien werden zu einer Vorstandssitzung eingeladen, angehört und erhalten die Entscheidung des

Vorstandes. Der Vorstand hat das Recht, Disziplinarstrafen an Spieler und Mannschaften zu verhängen.

Einspruch gegen eine Entscheidung des Vorstandes muß innerhalb von 3 Tagen nach Bekanntgabe der betreffenden Entscheidung schriftlich beim Vorstand eingehen. Er wird dann bei der nächsten Delegiertenversammlung behandelt.

### 3.6 Unvollständige Mannschaften

- A) Ein Spieler, der im Spielbericht steht, darf nicht wegen Nichterscheinens durch einen anderen ersetzt werden. Dieses Spiel gilt als verloren.
- B) Ein Doppel kann von einem Spieler alleine gespielt werden. Für den fehlenden Partner werden 0 Punkte notiert, während die andere Mannschaft komplett spielt.
- C) Vier Spieler sind das Minimum bei einem Ligaspiel.
- D) Tritt eine Mannschaft zweimal in einer Runde oder dreimal in der Saison mit weniger als 4 Spielern an, kann diese Mannschaft durch einen Beschluß der Delegierten ausgeschlossen werden.

Seite 6 von 11

### 3.7 Spielanfang

Ligaspiele werden laut Spielplan gespielt. Spieltag ist Dienstag. Ausnahme sind Nachholspiele. Spiele beginnen nicht später als 20 Uhr, außer beide Captains stimmen einem früheren oder späteren Zeitpunkt zu.

Der Captain muß die Vor- und Nachnamen der Einzel in den Spielbericht eintragen. Die Doppel sollen spätestens 10 Minuten nach dem letzten Einzel, die Cricket-Doppel im gleichen Zeitraum nach dem letzten

Doppel in den Spielbericht eingetragen und gleich danach begonnen werden.

### 3.8 Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn beide Mannschaftsvertreter den Spielbericht unterschrieben haben.

### 3.9 Intercup / Sommerliga

- A) Die Auslosung der Spiele erfolgt öffentlich oder im Beisein von mindestens 3 Vorstandsmitgliedern.
- B) In der Sommerliga spielt jede Mannschaft in Heim- und Auswärtsspielen gegen die anderen Teams der eigenen Gruppe. Danach Viertelfinale (Punkt C).

Im Intercup spielen alle Teams von Bezirks- und Kreisliga eine einfache Runde „Jeder gegen Jeden“.

Die besten 8 qualifizieren sich für das

Viertelfinale (Heim – Gast)

Spiel 1: 1. – 8.

Spiel 2: 4. – 5.

Spiel 3: 2. – 7.

Spiel 4: 3. – 6.

- C) Bei 2 Gruppen erreichen jeweils die ersten 4 Mannschaften das Viertelfinale (Heim – Gast)

Spiel 1: 1. Gruppe A – 4. Gruppe B

Spiel 2: 2. Gruppe B – 3. Gruppe A

Spiel 3: 1. Gruppe B – 4. Gruppe A

Spiel 4: 2. Gruppe A – 3. Gruppe B

Bei 4 Gruppen erreichen jeweils die ersten 2 Mannschaften das Viertelfinale (Heim – Gast)

Spiel 1: 1. Gruppe A – 2. Gruppe D

Spiel 2: 1. Gruppe B – 2. Gruppe C

Spiel 3: 1. Gruppe C – 2. Gruppe B

Spiel 4: 1. Gruppe D – 2. Gruppe A

- D) Im Halbfinale treffen die Viertelfinal-Sieger aufeinander:

Halbfinale (Heimrecht nach Punkt E)

Sieger Spiel 1 – Sieger Spiel 2

Sieger Spiel 3 – Sieger Spiel 4

Das Finale bestreiten die Halbfinal-Sieger auf neutralem Platz.

- E) Das Team, das in der Vorrunde die bessere Platzierung erreicht hat, genießt Heimrecht. Sollten zwei

Teams aufeinander treffen, die beide die gleiche Platzierung hatten, wird auf neutralem Platz gespielt.

Seite 7 von 11

- F) Die Endspiele des Intercups und der Sommerliga werden auf neutralem Platz ausgespielt.

Spielansetzung

erfolgt durch den Spielleiter.

- G) Die Anmeldung zur Sommerliga muß beim Bankett vor der Auslosung erfolgen. Bei Anmeldung ist ein

einmaliger Beitrag von 20 Euro pro Team zu entrichten.

- H) Bei Unentschieden in K.O.-Spielen der Sommerliga wird der Spielplan noch einmal von vorne gespielt,

aber nur solange, bis eine Mannschaft 2 Spiele Vorsprung und damit gewonnen hat. Steht es Immer noch

unentschieden, nachdem der Plan ein 2. mal gespielt wurde, entscheidet ein Mannschaftsspiel 701 D.O., 1

Leg; vor Beginn wird ausgebullt.

I) Bei Remis in Play-Off-Spielen des Intercups entscheidet sofort ein Teamgame 1001, Best of 3. Vorher wird ausgebullt, wer Leg 1 und 3 beginnt. Die 8 Spieler jedes Teams können vor Beginn frei gewählt werden.

### 3.10 Saisonablauf

A) Die Anzahl der Heim- und Auswärtsspiele wird in einer Delegiertenversammlung vor Saisonbeginn festgelegt (Hin- und Rückspiel, Dreierunde oder Sonstiges).

Sollten am Saisonende 2 Mannschaften punkt- und satzgleich sein, wird ein Entscheidungsspiel auf neutralem

Platz ausgetragen.

C) Sollte eine Mannschaft während der Saison abmelden oder ausscheiden, so gelten folgende Regelungen:

- In der Tabelle werden alle Spiele aus der Wertung genommen.
- Persönliche Bestleistungen bleiben erhalten.
- In der Rangliste werden alle Spiele aus der Wertung genommen, wenn die Mannschaft in der Vorrunde abmeldet. Erfolgt die Abmeldung in der Rückrunde, wird die Vorrunde gewertet.
- Die Spieler können sofort nach erfolgter und bestätigter Ummeldung bei einer anderen Mannschaft spielen, wenn alle Schulden des vorherigen Teams bezahlt wurden. Die Ummeldung muß spätestens 48 Stunden vorher gemeldet worden sein.

### 4. Anmeldung / Gebühren

A) Um spielberechtigt zu werden, hat jeder Spieler vor seinem 1. Spiel einen Antrag auf Mitgliedschaft auszufüllen. Neuanmeldungen während den K.O.-Runden sind nicht zulässig.

B) Der jährliche Mitgliedsbeitrag von 10 Euro muß eingezahlt sein. Er beinhaltet auch einen Beitrag zum

Abschlussbankett von 7,50 Euro. Sollte das Geld noch nicht überwiesen haben, so muß dies binnen 2 Wochen nach seinem 1. Spiel nachgeholt werden.

Sollte der Mitgliedsbeitrag nicht innerhalb der 2 Wochen auf das Konto des DVK entrichtet worden sein

(entscheidend ist der Kontoauszug vom Dienstag 2 Wochen nach Anmeldung), informiert der Kassenwart

den Spielleiter - dieser sperrt den Spieler und informiert dessen Captain.

Kann der Captain jedoch per Kontoauszug oder Quittung nachweisen, dass das Geld rechtzeitig überwiesen wurde, wird der Spieler nicht gesperrt.

C) Der Captain ist verantwortlich, die Anmeldung sowie die Gebühr umgehend an Spielleiter und Kassenwart

weiterzuleiten. Das Anmeldeformular muß vor dem 2. Spiel des neuen Spielers dem Spielleiter vorliegen.

Sollte dies versäumt werden, wird jedes weitere Spiel, in dem der Spieler eingesetzt wird, mit 0 : 16 gewertet. Spielleiter ist derjenige, der auch die Spielberichte erhält.

D) Neue Spieler müssen auf dem Spielbericht als solche kenntlich gemacht werden.

E) Als Bestätigung der Aufnahme erhält jeder Captain eine Liste mit allen aktuellen gemeldeten Spielern.

Seite 8 von 11

F) Jede Mannschaft hat eine Spielgebühr zu entrichten, die in einer Delegiertenversammlung vor Saisonbeginn festgesetzt wird. Sie muß bis zu einem oder mehreren ebenfalls von der Delegiertenversammlung beschlossenen Terminen überwiesen werden. Zahlungsaufforderungen werden

nicht verschickt. Sollte ein Team einen dieser Termine missachten, wird es für alle Spiele gesperrt, bis seine Schuld bezahlt ist.

G) Jedes Team erhält am Saisonende 1 großen Pokal (ab ca. 30 cm). Werden Rückvergütungen ausgezahlt,

so ist deren Höhe für jedes Team gleich. Einzelpokale werden auf Wunsch ausgehändigt, wobei die Kosten hierfür von der Rückvergütung abgezogen bzw. von dem betreffenden Team bezahlt werden.

H) Ein Team, das nicht 4 Spieltage vor Saisonbeginn alle Außenstände beglichen hat, erhält keine Pokale und

wird nicht zum Bankett eingeladen.

I) Die Bankverbindung ist: Kreissparkasse Kaiserslautern, BLZ 540 502 20, Konto-Nr. 100 610 690.

### 5. Spielberichte / Ergebnismeldungen

A) Die Spielberichte sind von den Captains vollständig, mit Vor- oder Spitznamen und Nachnamen jedes

Spielers auszufüllen und am Ende des Matches nach Überprüfung aller Eintragungen von beiden Captains

zu unterschreiben.

B) Die jeweiligen Ergebnisse müssen bis spätestens 24 Uhr des Folgetages beim Spielleiter telefonisch

Gemeldet werden. Hierfür ist die Mannschaft verantwortlich, die einen oder zwei Matchpoints erzielt. Sollte

ein Ergebnis nicht gemeldet werden, wird dem schuldigen Team 1 Matchpoint abgezogen. Wer

Innerhalb

von 24 Stunden den Spielbericht faxt oder persönlich beim Spielleiter abgibt, muß nicht Zusätzlich das Ergebnis telefonisch melden.

C) Die Spielberichte müssen bis spätestens 1 Woche nach Spielende beim Spielleiter eingetroffen sein oder

gefaxt werden. Hierfür ist die Mannschaft verantwortlich, die einen oder zwei Matchpoints erzielt. Wer einen Spielbericht persönlich abgibt, sollte sich eine Quittung aushändigen lassen. Sollte der Spielbericht

nicht rechtzeitig abgegeben werden, erhalten die Spieler der schuldigen Mannschaft keine Ranglistenpunkte

für diese Spiele. Die gegnerische Mannschaft hat die Möglichkeit, den Spielbericht einzureichen, um ihren Spielern die Ranglistenpunkte zu sichern.

D) Änderungen der Captains oder der Gaststättenangaben sind umgehend dem Vorstand bekannt zu geben.

## **6. Spielertransfer**

A) Ein Spieler kann nur einmal im Laufe einer Saison die Mannschaft wechseln.

B) Benötigt wird das Einverständnis beider Captains oder das des Vorstandes.

C) Jeder Spieler, der während einer Saison wechselt, wird für die nächsten 4 laut Spielplan angesetzten

Spiele gesperrt. Die Zeitanrechnung beginnt ab seinem letzten gespielten Spiel. Nachholspiele, die lt. Spielplan vor dem Wechsel angesetzt waren, darf der Spieler nicht bestreiten. Wird eines der 4 Spiele, für

die er gesperrt ist, verlegt, bleibt die Sperre bestehen, gleich wann das Spiel stattfindet.

D) Die Ummeldung muß spätestens 48 Stunden vor dem 1. Spiel für das neue Team dem Vorstand vorliegen.

## **7. Mannschaftsmitglieder**

A) Einzelne Spieler dürfen pro Einzel, Doppel und Cricket-Doppel nur jeweils einmal eingesetzt werden.

B) Namens- und Adressenänderungen sind umgehend dem Vorstand mitzuteilen.

Seite 9 von 11

## **8. Spielabsagen / Verlegungen**

A) Ein Spiel muß spätestens 48 Stunden vor Spielbeginn abgesagt werden. Es muß der gegnerische Captain und ein Vorstandsmitglied über Absagen und Verlegungen informiert werden.

B) Sollte es nicht möglich sein, den Captain oder Co-Captain zu verständigen, so muß ein Vorstandsmitglied

darüber informiert werden. Der Vorstand wird sich dann bemühen, die Mannschaft zu verständigen.

C) Spätere Absagen können nur angenommen werden, wenn unvorhersehbare oder unbeeinflussbare Umstände es nicht ermöglichen, zum Spiel anzutreten (z.B. Wetter oder Verkehrsunfall).

Zu Wetter: Es muß eine plötzliche Wetterverschlechterung sein, die nicht am Tage vorher im Wetterbericht

erwähnt war. Sind die Wetterverhältnisse schon Tage vorher schlecht, muß das Spiel bis spätestens 24

Stunden vor Spielbeginn abgesagt werden. Hier gilt: Besser vorher absagen, als bis zum Spielanfang warten.

Der Nachholtermin wird in beiderseitigem Einvernehmen der betroffenen Teams festgelegt. Sollte dies Nicht gelingen, setzt der Vorstand einen Termin fest.

D) Die Mannschaft, der ein Spiel abgesagt wurde, hat das Vorrecht, einen Nachholtermin zu bestimmen. Es

müssen 3 Termine innerhalb der nächsten 4 Wochen – max. 1 Termin pro Woche – zur Auswahl gestellt

werden. Einer davon muß angenommen werden. Kommt keine Einigung zu Stande, setzt der Vorstand

einen Termin fest, der einzuhalten ist. Dabei werden die Wünsche des Teams, dem abgesagt wurde, bevorzugt berücksichtigt.

E) Sollte eine Mannschaft den Nachholtermin absagen, so wird dieses Spiel für sie als verloren gewertet. In

diesem Fall tritt auch Regel 9 F in Kraft. Die einzige Ausnahme bildet Regel 8 C.

F) Einspruch gegen die Maßnahme nach Regel 8 E muß schriftlich beim Vorstand eingehen.

Der Vorstand entscheidet nach Anhörung der Tatsachen durch einfache Mehrheit der Anwesenden. Es gibt keine weitere Einspruchsmöglichkeit.

G) Nachholspiele nach dem letzten laut Spielplan angesetzten Termin sind nicht möglich. Besteht keine

Möglichkeit, das letzte Spiel am angesetzten Termin auszutragen, kann nur eine Vorverlegung stattfinden.

Hierfür ist selbstverständlich das Einverständnis des gegnerischen Captains nötig. Diese Regel bezieht sich ebenfalls auf die 3 letzten Spiele lt. Spielplan. Sollte eins dieser Spiele verlegt werden müssen, so verkürzt sich die Zeit, in der das Spiel ausgetragen werden muß auf die verbleibende Zeit bis zum letzten Spiel.

### **9. Unsportlichkeiten**

A) Körperliche, sichtbare und vernehmbare Beleidigungen oder Belästigungen sowie laute Rohheiten einer

Person, die mit der Liga im Zusammenhang steht, werden nicht geduldet.

B) Captains haben dafür zu sorgen, dass Spieler nicht von Außenstehenden belästigt werden.

C) Jegliche Aktionen, die dazu führen können, einen Spieler unsportlich zu beeinflussen, sind verboten. Dies

gilt insbesondere für solche Aktionen, die an Spieler gerichtet sind, z.B. Anrempeln, Anschreien, verbale

Beleidigungen, körperliche Tätlichkeiten, beim Wurf ansprechen usw.

D) Beim ersten Auftreten einer Unsportlichkeit soll der Spieler verwarnet werden. Bei wiederholter Unsportlichkeit

ist dies auf dem Spielbericht zu vermerken. Sofern möglich, sollten die Spiele fortgesetzt werden. Der Vorstand ist zu benachrichtigen.

E) Der Vorstand wird die betroffenen Parteien vorladen und – falls erforderlich – Strafen verhängen. Diese

reichen von Verwarnungen bis zu Sperren auf Zeit.

Seite 10 von 11

F) Kommt ein Spiel nicht zustande, zahlt die verursachende Mannschaft 25 Euro. Zusätzlich entscheidet der

Vorstand über eine Strafe von 50 Euro nach Anhörung aller Beteiligten.

G) Der Vorstand setzt den Angeschuldigten von den Vorwürfen in Kenntnis, sofern dies nicht bereits der

Ankläger erledigt hat.

H) Zählen ein oder mehrere Vorstandsmitglieder zu den Beteiligten, wird die Entscheidung vom Restvor

stand, der aber aus der absoluten Mehrheit des Vorstandes bestehen muß, ansonsten auf einer Delegiertenversammlung,

getroffen.

### **10. Aus- und Anhänge**

A) Captains der Heimmannschaften müssen im Bereich des Spielraumes eine Kopie der Satzung und der

Allgemeinen Regeln aufbewahren. Sie müssen jedem Mitglied zugänglich sein.

B) Änderungen und Ergänzungen zu den Regeln müssen beigefügt werden.

### **11. Delegiertenversammlungen**

A) Delegiertenversammlungen finden bei Bedarf an verschiedenen Orten statt.

B) Jede Mannschaft muß vertreten sein. Erscheint von einer Mannschaft kein Mitglied als Vertreter, so wird

eine Strafe von 15 Euro verhängt (einzige Ausnahme: „Höhere Gewalt“). Wer die Strafe nicht binnen 2 Wochen nach Anschreiben durch den Vorstand eingezahlt hat (Einzahlungsbeleg vorlegen), erhält

einen

Strafpunkt pro nicht gezahlten 15 Euro.

C) Jede anwesende Person besitzt bei allen Abstimmungen nur 1 Stimme. Es ist nicht möglich, eine Stimme

als Delegierter und eine zweite Stimme als Vorstandsmitglied abzugeben.

D) Eine Mannschaft gilt als anwesend, wenn sie durch ein Vorstandsmitglied vertreten wird.

### **12. DVK-Meisterschaften**

A) DVK-Meisterschaften (Vereinsmeisterschaften) finden immer an einem Samstag statt. Alle Disziplinen

werden zu Ende gespielt, also nicht vertagt.

B) Im Verlauf einer Spielsaison findet eine Vereinsmeisterschaft im Herren-Einzel, Damen-Einzel, Offenen

Doppel, Damen-Doppel, Mixed Doppel und Cricket-Doppel ohne Spielerbegrenzung der einzelnen Clubs statt.

C) Alle Wettbewerbe werden in der 1. Runde „Round Robin“ gespielt. Eine Gruppe besteht in der Regel aus 4

Teilnehmern. In der Gruppe wird „Best of 3“ gespielt. Bei Punkt- und Satzgleichheit am Ende der Runde,

wobei nur die Satzifferenz zählt (Beispiel: 3:2 Sätze zählen genau soviel wie 4:3 Sätze), wird ein Entscheidungsspiel mit allen betroffenen Spielern ausgetragen, die Reihenfolge wird ausgebullt.

Mindestens die

die ersten Beiden jeder Gruppe qualifizieren sich für das weitere Turnier. Der Spielmodus ändert sich ab diesem Zeitpunkt in „K.O., Best of 5“.

Jede Runde wird neu ausgelost. Die Sieger der Vereinsmeisterschaften erhalten Urkunden.

## **12. Gaststätten / Anlage**

A) Die Wahl der einzelnen Spielorte bleibt jeder Mannschaft selbst überlassen.

B) Vor jeder Saison wird von einem Vorstandsmitglied jede Gaststätte und Anlage auf ihre Eignung überprüft.

Dabei wird ein Protokoll ausgefüllt, in dem alle Details der Anlage zu vermerken sind. Ein Durchschlag des

Protokolls muß bei jedem Ligaspiel auf Verlangen vorgezeigt werden können.

Seite 11 von 11

C) Die sonstigen Gegebenheiten der Gaststätte (Toiletten, Parkplatz usw.) sind vom Prüfer ebenfalls zu

Kontrollieren. Am Spielort darf kein Eintritt erhoben werden. Jeder Spielort kann durch einen Vorstandsbeschluss abgelehnt werden. Dagegen ist kein Einspruch möglich.

D) Die Gaststätte muß mindestens 2 Boards besitzen und 2 kompletten Teams (12 Spielern) Platz bieten.

Für das Gastteam müssen am Spieltag mindestens 10 Sitzplätze reserviert sein.

E) Es dürfen sich keine Zuschauer zwischen Höhe Standleiste und Höhe Board aufhalten. Dies gilt auch

für den Raum 2 Meter links und rechts der äußeren Boards.

F) Es dürfen keine Objekte / Bauten den Dartwurf behindern oder beeinträchtigen.

G) Bei Steinböden müssen Matten oder Teppiche zwischen Standleiste und Board vorhanden sein.

H) Einen Meter hinter der Standleiste muß genügend Platz für 4 Spieler sein (ohne Schreiber).

I) Jedes Board muß ausreichend beleuchtet sein. Dies ist bei der Überprüfung besonders zu beachten.

Für jedes Board muß mindestens 1 Satz Ersatzbirnen (gleiche Stärke wie bei der Abnahme) am Spielort

vorhanden sein.

J) Zwischen den Boardrändern muß ein Mindestabstand von 1 Meter sein. Vom Boardrand zur nächsten

Wand muß der Abstand min. 50 cm betragen. Ausnahme ist die bestehende Boardanlage des DVK.

K) Bei jedem Spiel muß eine normale Zimmertemperatur herrschen (min. 18 ° Celsius).

L) Gegebenheiten, die beim Spieler den Eindruck von optischen Täuschungen hervorrufen können, sind

nicht zugelassen.

M) Die Raumhöhe muß mindestens 2,20 Meter betragen.

## **14. Rheinland-Pfälzischer Dartverband (RPDV)**

A) Der DVK meldet bis zu 3 Herren- und 4 Damentteams beim RPDV. Die jeweiligen Bestimmungen werden

am Saisonende in der Delegiertenversammlung festgelegt und sind im entsprechenden Protokoll nachzulesen.

B) Der Vorstand erhält selbsttätig die Beziehung zum RPDV mit allen erforderlichen Tätigkeiten aufrecht.

Über weitergehende Beziehungen wie teilweiser oder kompletter Beitritt zum RPDV entscheiden Delegierten-

bzw. Mitgliederversammlung.