

Dartverein Kaiserslautern e.V.

Spielordnung

Stand 24.09.2013

Inhalt:

1. Begriffe	Seite 2
2. Spielbedingungen	Seite 3
3. Spielablauf	Seite 3
4. Inter Cup	Seite 5
5. Sommerliga	Seite 6
6. Anmeldung/Gebühren	Seite 6
7. Spielberichte / Ergebnismeldungen	Seite 6
8. Spielertransfer	Seite 7
9. Mannschaftsmitglieder	Seite 7
10. Spielabsagen / Verlegungen	Seite 7
11. Unsportlichkeiten	Seite 8
12. Aus- und Anhänge	Seite 8
13. Delegiertenversammlung	Seite 8
14. DVK Meisterschaften	Seite 8
15. Gaststätten / Anlage	Seite 9
16. RPDV	Seite 9

Diese Ausgabe ersetzt alle vorherigen.

Der Dartverein Kaiserslautern e.V. (DVK) spielt grundsätzlich in zwei Divisionen. Sollte es erforderlich sein, können nach Bedarf nur eine oder noch mehr Divisionen gebildet werden. Spieltag ist Dienstag mit Heim- und Auswärtsspielen. 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.

1. Begriffe

1.1 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 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.

1.2 Schreiber

Er ist verantwortlich dafür, dass das Spiel reibungslos und mit so wenig Unterbrechungen wie möglich vorstatten 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.

1.3 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.

1.4 Satz

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

1.5 Spiel

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

1.6 Match

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

1.7 Winpoint

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

1.8 Matchpoint

Erzielt eine Mannschaft die Mehrheit der Winpoints erhält der Sieger 3, der Verlierer 0 Matchpoints. Bei unentschieden je Mannschaft 1 Matchpoint.

2. Spielbedingungen

Die Spielbedingungen werden vom Vorstand und dem Spielleiter 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. 2,4 cm) als Abwurfmarkierung haben. Es dürfen keine Markierungen an oder auf der Abwurflinie sein, die zum Vorteil eines Spielers führen könnten.

2.2. Dartboards

Eine angemessene Anzahl von Boards wird vom Verein (ab der Saison 2014/15) jeder Mannschaft vor der Saison zur Verfügung gestellt. 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. Die Maße des Boards müssen den Vorgaben der BDO/WDF entsprechen.

2.3 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 Schaft und einem Flight.

3. Spielablauf

3.1 Struktur des Matches

6 Einzel, Best of 3, 501 D.O.
3 Doppel, Best of 3, 501 D.O.
6 Einzel, Best of 3, 501 D.O.

= 15 Spiele gesamt

Jedes gewonnene Spiel zählt einen Winpoint.

3.2 Der Wurf

3.2.1 Alle Darts müssen aus der Hand einzeln geworfen werden.

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

3.2.3 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

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

3.3.2 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.

3.3.3 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.

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

3.3.5 Spieler der Heimmannschaft beginnen die ungeraden Spiele des Matches, der Gast die geraden. Der Beginn des Entscheidungssatzes wird durch einen Wurf auf das Bull entschieden.

3.3.6 Wer gegeneinander spielt, entscheidet die Mannschaftsaufstellung, die jeweils vor den einzelnen Spielabschnitten zwischen den Captains ausgetauscht wird.

3.4 Punkte

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

3.4.2 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“.

3.4.3 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.

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

3.4.5 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.

3.4.6 Das benötigte Doppel darf vom Schreiber nicht abweichend vom tatsächlichen Wert angegeben werden (z.B. 36, nicht Doppel 18 oder X 18).

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

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

3.4.9 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.

3.4.10 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

3.6.1 Ein Spieler, der im Spielbericht steht, darf nicht wegen Nichterscheinens durch einen anderen ersetzt werden. Dieses Spiel gilt als verloren. Der Name des Spielers ist vom Spielberichtsbogen zu streichen.

3.6.2 Ein Doppel kann von einem Spieler alleine gespielt werden. Für den fehlenden Partner werden 0 Punkte notiert, während die andere Mannschaft komplett spielt.

3.6.3 Vier Spieler sind das Minimum bei einem Ligaspiel.

3.6.4 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.

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 in den Spielbericht eintragen. Zwischen den einzelnen Spielabschnitten sollen maximal 10 Minuten liegen.

3.8 Spielende

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

3.9 Saisonablauf

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

3.9.2 Sollten am Saisonende die ersten 2 Mannschaften punkt- und satzgleich sein, wird ein Entscheidungsspiel auf neutralem Platz ausgetragen. Bei mehr als 2 Mannschaften wird eine Entscheidungsrunde gespielt.

3.9.3 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 ihre anteiligen Schulden des vorherigen Teams bezahlt wurden. Die Ummeldung muß spätestens 48 Stunden vorher gemeldet worden sein.

4. Intercup

4.1 Die Auslosung der Spiele erfolgt öffentlich oder im Beisein von mindestens 3 Vorstandsmitgliedern.

4.2 Im Intercup spielen alle Teams eine einfach KO Runde. Es wird nach jeder Runde neu gelost.

4.3 Struktur des Matches

6 Einzel, Best of 5, 501 D.O.

3 Doppel, Best of 5, 501 D.O.

3 Cricket Doppel, Best of 3

= 12 Spiele gesamt

4.4 Die Endspielteilnehmer entscheiden über den Spielort. Sollte keine Einigung erfolgen entscheidet der Spielleiter.

4.5 Bei Remis in Play-Off-Spielen des Intercups entscheidet sofort ein Teamgame 701, Best of 3. Vorher wird ausgebullt, wer Leg 1 und 3 beginnt. Die 6 Spieler jedes Teams können vor Beginn frei gewählt werden.

5. Sommerliga

Die Anmeldung der Sommerliga muss zu einem festgesetzten Termin erfolgt sein. Der Spielmodus und die Termine werden vor der Saison von den Teamvertretern innerhalb des vom Vorstand festgesetzten Rahmen bestimmt. Die Saisongebühr beträgt 25 Euro.

6. Anmeldung / Gebühren

6.1 Um spielberechtigt zu sein, hat jeder Spieler vor seinem 1. Spiel einen Antrag auf Mitgliedschaft auszufüllen.

6.2 Der jährliche Mitgliedsbeitrag von 10 Euro muß eingezahlt sein. Er beinhaltet auch einen Beitrag zum Abschlussbankett von 7,50 Euro.

6.3 Sollte das Geld noch nicht überwiesen sein, 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.

6.4 Der Captain ist verantwortlich, die Anmeldung sowie die Gebühr umgehend an Spielleiter und Vorstand weiterzuleiten. Das Anmeldeformular muß vor dem 2. Spiel des Spielers dem Vorstand vorliegen. Sollte dies versäumt werden, wird jedes weitere Spiel, in dem der Spieler eingesetzt wird, mit 0 : 15 (0:12) gewertet.

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

6.6 Jedes Team erhält eine Bestätigung der Aufnahme.

6.7 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.

6.8 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.

6.9 Ein Team, das nicht 4 Spieltage vor Saisonende alle Außenstände beglichen hat, erhält keine Pokale und wird nicht zum Bankett eingeladen.

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

7. Spielberichte / Ergebnismeldungen

7.1 Die Spielberichte sind von den Captains vollständig, mit Vor- und Nachnamen jedes Spielers auszufüllen und am Ende des Matches nach Überprüfung aller Eintragungen von beiden Captains zu unterschreiben.

7.2 Die jeweiligen Ergebnisse müssen bis spätestens 24 Uhr des Folgetages beim Spielleiter zumindest telefonisch oder per SMS gemeldet werden. Hierfür ist die Mannschaft verantwortlich, die Matchpoints erzielt. Sollte ein Ergebnis nicht gemeldet werden, wird dem schuldigen Team 1 Matchpoint abgezogen. Wer innerhalb von 24 Stunden den Spielbericht faxt/emailt oder persönlich beim Spielleiter abgibt, muß nicht Zusätzlich das Ergebnis telefonisch melden.

7.3 Die Spielberichte müssen bis spätestens 1 Woche nach Spielende beim Spielleiter eingetroffen sein oder gefaxt werden. Hierfür ist die Mannschaft verantwortlich, die 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.

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

8. Spielertransfer

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

8.2 Benötigt wird das Einverständnis beider Captains oder das des Vorstandes.

8.3 Jeder Spieler, der während einer Saison wechselt, wird für die nächsten 3 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 3 Spiele, für die er gesperrt ist, verlegt, bleibt die Sperre bestehen, gleich wann das Spiel stattfindet.

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

9. Mannschaftsmitglieder

9.1 Einzelne Spieler dürfen pro Spielabschnitt nur jeweils einmal eingesetzt werden.

9.2 Namens- und Adressenänderungen sind umgehend dem Vorstand in Schriftform, auch per Email, mitzuteilen.

10. Spielabsagen / Verlegungen

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

10.2 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.

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

10.4 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.

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

10.6 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.

10.7 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.

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

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

10.10 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.

11. Unsportlichkeiten

11.1 Körperliche, sichtbare und vernehmbare Beleidigungen oder Belästigungen sowie laute Rohheiten einer Person, die mit der Liga im Zusammenhang steht, werden nicht geduldet.

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

11.3 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.

11.4 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.

11.5 Der Vorstand wird die betroffenen Parteien vorladen und – falls erforderlich – Strafen verhängen. Diese reichen von Verwarnungen bis zu Sperren auf Zeit.

11.6 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.

11.7 Der Vorstand setzt den Angeschuldigten von den Vorwürfen in Kenntnis, sofern dies nicht bereits der Ankläger erledigt hat.

11.8 Zählen ein oder mehrere Vorstandsmitglieder zu den Beteiligten, wird die Entscheidung vom Restvorstand, der aber aus der absoluten Mehrheit des Vorstandes bestehen muß, ansonsten auf einer Delegiertenversammlung, getroffen.

12. Aus- und Anhänge

12.1 Captains der Heimmannschaften müssen im Bereich des Spielraumes eine Kopie der Satzung und der Spielordnung aufbewahren. Sie müssen jedem Mitglied zugänglich sein.

12.2 Änderungen und Ergänzungen zu den Regeln müssen beigefügt werden.

13. Delegiertenversammlungen

13.1 Delegiertenversammlungen finden bei Bedarf an verschiedenen Orten statt. Einladungsfrist 14 Tage in Schriftform, auch per Email.

13.2 Jede Mannschaft sollte vertreten sein.

13.3 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.

14. DVK-Meisterschaften

14.1 DVK-Meisterschaften (Vereinsmeisterschaften) finden immer an einem Samstag statt. Alle Disziplinen werden zu Ende gespielt, also nicht vertagt.

14.2 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.

14.3 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 Satzdiffenz zählt (Beispiel: 3:2 Sätze zählen genau soviel wie 4:3 Sätze), wird ein Entscheidungsleg mit allen betroffenen Spielern ausgetragen, die Reihenfolge wird ausgebulkt. Mindestens die ersten Beiden jeder Gruppe qualifizieren sich für das weitere Turnier. Der Spielmodus ändert sich ab diesem Zeitpunkt in „K.O., Best of 5“.

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

15. Spielort / Anlagen

15.1 Die Wahl der einzelnen Spielorte bleibt jeder Mannschaft selbst überlassen.

15.2 Vor jeder Saison wird von einem Vorstandsmitglied jede neue oder veränderte 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.

15.3 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.

15.4 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.

15.5 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.

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

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

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

15.9 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.

15.10 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.

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

15.12 Gegebenheiten, die beim Spieler den Eindruck von optischen Täuschungen hervorrufen können, sind nicht zugelassen.

15.13 Die Raumhöhe muß mindestens 2,20 Meter betragen.

16. Rheinland-Pfälzischer Dartverband (RPDV)

Der Verein meldet Mannschaften an den RPDV/DDV. Die jeweiligen Bestimmungen regeln die Gebühren- und Geschäftsordnung. Bei Bedarf vertritt der Vorstand die Interessen der gemeldeten Mannschaften.