

Satzung Remscheider Dart Liga

(gütig ab Saison 2014/2015)

1.1	Name und Sitz	Seite 2
1.2	Aufgaben der Remscheider Dart Liga	Seite 2
1.3	Sporttechnische Voraussetzungen	Seite 2
1.4	Spielgestaltung/Disziplinen	Seite 2 - 3
1.5	Spielbedingungen	Seite 3
1.6	Teilnahme	Seite 3 - 4
1.7	Anmeldung	Seite 4
1.8	Spielort	Seite 4 - 5
1.9	Teams	Seite 5 - 6
1.10	Teamkapitän	Seite 6
1.11	Spieler	Seite 7
1.12	Spieltermine	Seite 7
1.13	Spielbericht	Seite 7 - 8
1.14	Teamkapitänsitzung	Seite 8
1.15	Schiedsgericht	Seite 8
1.16	Vorstand	Seite 9
1.17	Preise	Seite 9
1.18	Strafen/Sperre	Seite 9
1.19	Anhang	Seite 9

1.1 Name und Sitz

- 1.1.1 Die Sportgemeinschaft führt den Namen „Remscheider Dartliga“, deren Sitz sich in Remscheid (Nordrhein- Westfalen) befindet.

1.2 Aufgaben der Remscheider Dartliga

- 1.2.1 Die Dartgemeinschaft führt einen Liga- und Pokalbetrieb durch. Diese Betriebe finden über eine Saison statt. Der Ligabetrieb nennt sich Remscheider Dart Liga.
- 1.2.2 Die Remscheider Dart Liga soll die Kontakte zwischen den Dartclubs und deren Spielern vertiefen.
- 1.2.3 Den Spielern der Remscheider Dart Liga soll Spiel- und Wettkampferfahrung zugeführt werden.

1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

- 1.3.1 Gespielt wird auf handelsüblichen elektronischen Dartautomaten.
- 1.3.2 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, sofern diese folgende Spezifikationen entsprechen:
- Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in der Dartscheibe ermöglichen
 - Die Darts dürfen eine Gesamtlänge von 15,3 cm nicht überschreiten
 - Das maximale Gewicht der Darts darf 18g betragen (produktionsbedingte Toleranz 5%)
- 1.3.3 Die Abwurfline muss an der zum Dartgerät zugewandten Kante 2,37m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen, daher ist eine Messung des Diagonalabstandes zwischen Bulls Eye und Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonal von 2,93m. Im Zweifelsfall, z.B. bei unebenem Boden, ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 1.3.4 Das Dartboard muss bei allen Wettkämpfen mit Minimum 40 Watt beleuchtet sein.
- 1.3.5 Sollte ein Dartautomat fortlaufend falsche Punktezahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen und der Ligaobmann bzw. Ligasekretär verständigt werden, soweit kein Ersatzgerät zur Verfügung steht. Ist kein Ersatzgerät vorhanden, muss das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt weiter gespielt oder wiederholt werden.

1.4 Spielgestaltung/Disziplinen

- 1.4.1 Es wird in einem Ligasystem mit Auf- und Abstieg gespielt.
- 1.4.2 Aufstieg ist Pflicht. (ausgenommen ist die Stadtliga, diese ist die höchste Stufe der Remscheider Liga)
- 1.4.3 Es wird in Gruppen gespielt, diese sind unterteilt in: Stadt-, A-, B- und C-Liga.
- 1.4.4 In jeder Gruppe werden Hin- und Rückrunde gespielt.

1.4.5 Es wird nach der 3-Punkte-Regelung gespielt, die Punkte werden wie folgt verteilt:

- **Sieg** -----> 3 Punkte
- Unentschieden---> 1 Punkt
- **Niederlage** -----> 0 Punkte

1.4.6 In den verschiedenen Gruppen werden die folgenden Disziplinen gespielt:

- Stadtliga, 501 Double Out (Best of Three)
- A-Liga, 501 Double Out (Best of Three)
- B-Liga, 501 Masters Out (Best of Three)
- C-Liga, 501 Masters Out (Best of Three)

1.4.7 Einmal pro Saison wird eine Pokalrunde ausgespielt, an denen alle Clubs der Gruppen bzw. Ligen der Remscheider Dart Liga teilnehmen können. Dieser Wanderpokal wird in einem Ko-System über den Verlauf der ganzen Saison ausgespielt. Die Disziplin der Pokalrunde ist 501 Masters Out (Best of Three). Näheres zur direkten Teilnahme/Anmeldung unter Punkt 1.7.1.

1.5 Spielbedingungen

1.5.1 Der jeweilige Spieltag ist Mittwoch oder Donnerstag, je nach Liga.

1.5.2 Das Heimteam ist verantwortlich für die Einhaltung der Boardmaße, Beleuchtung, deutlicher Kennzeichnung der Abwurfline, sowie die Gewährleistung einer zumutbaren Geräuschkulisse.

1.5.3 Regulärer Spielbeginn ist immer 19.30 Uhr, übergreifend auf alle Ligen.

1.5.4 Jedes Team (sowohl Heim- wie auch die Gastmannschaft) ist verpflichtet bis 20.00 Uhr auf seinen Gegner zu warten. Ist bis 20.00 Uhr der Gegner nicht eingetroffen, wird das Spiel 12:0 bzw. 24:0 für das anwesende Team gewertet. Zur Sicherheit dass diese Regel auch so eintrifft und gültig ist, muss der zuständige Obmann sofort informiert werden. Einzige Ausnahme dieser Regel ist Höhere Gewalt (z.B. Schneesturm, Orkan oder etwa ein Unfall auf dem Weg zum Spielort), wobei auch hier der zuständige Obmann von dem/den betroffenen sofort informiert werden muss.

1.5.5 Das Heimteam ist am Spieltag für das ausreichende Münzen während des ganzen Spielverlaufs verantwortlich. (Hierbei ist es nicht relevant ob das Team oder der Gastwirt münzt.) Ausnahme von dieser Regelung ist die Pokalrunde, diese wird von beiden teilnehmenden Mannschaften zu gleichen Teilen gemünzt.

1.6 Teilnahme

1.6.1 Teilnahmeberechtigt sind alle Clubs, die der Remscheider Dartgemeinschaft angehören

1.6.2 An der Remscheider Dart Liga können nur Teams teilnehmen, die all ihre Anmeldestatuten erfüllt haben.

1.6.3 Die Anmeldestatuten sind Saisonbedingt und daher beim Ligasekretär zu erfragen. (z.B. wann Meldeschluss für neue Teams ist, etc.)

- 1.6.4 Jeder Club kann beliebig viele Teams melden. Ein Team besteht aus 3 Spielern, sowie maximal 7 weiteren Ersatzspielern. Es können maximal 10 Spieler für eine Saison gemeldet werden.
- 1.6.5 Mit der Abgabe der Anmeldung erkennt das Team die Satzung der Remscheider Dartgemeinschaft an.
- 1.6.6 Spielberechtigt ist jeder, der sich durch eine Anmeldung für ein Team entschieden hat.
- 1.6.7 Ein Nachmelden von Teams ist innerhalb einer laufenden Saison nur mit besonderen Ausnahmen möglich. Über diese entscheidet der Vorstand. (z.B. zum Erhalt des Ligabetriebes bei Abmeldungen von mehreren Teams innerhalb der gestarteten Saison)

1.7 Anmeldung

- 1.7.1 Neu- und Nachmeldungen gehen grundsätzlich immer über den Ligasekretär.
- 1.7.2 Jedes Team gibt vor Beginn der neuen Saison eine verbindliche Anmeldung an den Ligasekretär ab. Seit dem Jahr 2014 ist dies nur noch Online auf der Homepage der Remscheider Dart Liga durchzuführen (www.remscheider-dartliga.de), um eine Erleichterung der Planung für die nächste Saison zu verbessern. Ergänzend ist eine optimale Lesbarkeit der Anmelde Daten garantiert. Abschließend wird eine von allen anzumeldenden Spielern, persönlich unterschriebene Mannschaftsanmeldung von jedem Team auf der Abschlusssitzung an den Vorstand ausgehändigt. (Die Mannschaftsanmeldung ist auf der Homepage zum Download bereitgestellt)
Folgende Punkte muss diese beinhalten:

- Name des Teams
- Name, Anschrift, und Telefonnummer des Spielortes
- Vor- und Nachname, Geburtsdatum, bisherige Liga (gilt nur für Ligen der Remscheider Dartliga) und die persönliche Unterschrift der zu meldenden Spieler
- Vor- und Nachname, Anschrift, Telefon, Fax-Nr. (sofern vorhanden) und E-Mail –Adresse (sofern vorhanden) des Teamkapitäns
- Trainingstag (falls vorhanden)
- Teilnahme an der Pokalrunde (durch ankreuzen von ja oder nein)
Achtung! Ein nichtankreuzen bedeutet Teilnahme am Pokal!

1.8 Spielort

- 1.8.1 Ein Team ist Gaststätten gebunden.
- 1.8.2 Die Mannschaft kann bei Mehrheitsbeschluss die Gaststätte wechseln.
- 1.8.3 Bei Stimmgleichheit wird keinem Wechsel zugestimmt.
- 1.8.4 Stimmberechtigt sind nur Spieler, die zum Zeitpunkt der Unstimmigkeit gemeldet sind
- 1.8.5 Spielortwechsel bzw. Wünsche müssen umgehend bei dem entsprechenden Obmann gemeldet werden.

- 1.8.6 Sollte ein Spielortwechsel erfolgen, hat die Mannschaft in der neuen Spielstätte auch sofort das Heimrecht. Dies muss jedoch vor dem nächsten Heimspiel dem Obmann gemeldet werden. Eine Absprache mit dem jeweiligen Teamkapitän reicht nicht aus.
- 1.8.7 Beim Wechsel des Pächters, hat dieser keinen Anspruch auf den Namen und den Ligaplatz des Vereins.
- 1.8.8 Sollte ein Spieler Hausverbot in einer seiner Spielstätten haben, sollte vor dem Spieltag noch einmal mit dem Gastwirt über eine Ausnahmeregelung gesprochen werden. Hierzu sind beide betroffenen Teamkapitäne zur Zusammenarbeit angehalten. Sollte der Gastwirt sich trotzdem weigern dem Spieler Einlass zu gewähren, müssen beide Teamkapitäne gemeinsam den Ligasekretär darüber informieren. Der Ligasekretär wird dies aufnehmen und umgehend eine neutrale Spielstätte auswählen, in der das Spiel sofort absolviert werden kann. Hierfür ist ein Zeitfenster von 45min vorgesehen um zur festgelegten Spielstätte zu gelangen und das Spiel zu beginnen. Das entstehende Münzgeld muss die eigentliche Heimmannschaft aufbringen. Die Pflicht der Ergebnisbekanntgabe bleibt unverändert Aufgabe der eigentlichen Heimmannschaft.

1.9 Teams

- 1.9.1 Alle gemeldeten Teams bestimmen ihren Teamkapitän, üblicherweise vor Abgabe der Anmeldung durch Mehrheitsbeschluss, um diesen wie unter Punkt 1.7 anzugeben.
- 1.9.2 Teams mit weniger als zwei spielberechtigten Spielern am Spieltag haben ihr Spiel verloren. Dieses wird dann mit 0:12/0:24 gegen sie gewertet. Zusätzlich wird hier eine Strafe fällig.
Hier einige Beispiele verschiedener Situationen:
- Sollte ein Team nur mit 2 Spielern antreten ist sogar ein Sieg mit 7:5 möglich. (2 Spieler können drei Einzel und das gemeinsame Doppel absolvieren) Das Team ist spielberechtigt!
 - Wird das Spiel mit 3 Spielern gestartet und tritt ein Spieler während des laufenden Spieles aus dem Spielverlauf aus (verlassen der Kneipe ohne Wiederkehr), und ist dieser bei Aufruf seines Namens nicht wieder anwesend, werden die Spiele des ausgetretenen Spieler mit 0:2 gegen ihn gewertet, das Team ist aber mit 2 Spielern noch weiter Spielberechtigt.
Achtung! Dies gilt nicht wenn ein Team mit nur 2 Spielern startet. (Dies wäre in der oben dargestellten Situation ein Spielabbruch, alle verbleibenden Spiele würden dann mit 2:0 für das verbleibende Team gewertet)
 - Tritt ein Spieler eines Teams alleine am Spieltag an ist dieser nach Punkt 1.9.2 der Satzung nicht spielberechtigt, also Spiel verloren!
- 1.9.3 Sollte ein Team erst gar nicht antreten (Liga- oder Pokalbetrieb) erhält das Team eine Strafe. Die Strafe ist bis zum nächsten Spieltag zu erledigen, ansonsten wird das Team für die laufende Saison vom Liga- und Pokalspielbetrieb ausgeschlossen.

- 1.9.4 Sollte ein Team, innerhalb einer Saison 3mal nicht antreten oder nur zum leisten der Unterschrift auf dem Spielbericht, wird dieses Team disqualifiziert. Sämtliche Spiele werden dann mit 0:12/0:24 gegen das Team gewertet. **Achtung!** Dies gilt jedoch nicht beim vollständigen absolvieren der Hinrunde. Im Fall einer Disqualifizierung in der begonnenen Rückrunde werden nur die Spiele der Rückrunde mit 0:12/0:24 gewertet. Die absolvierten Spiele der Hinrunde bleiben bestehen.
- 1.9.5 Sollte ein Team Disqualifiziert werden verliert das Team und auch die Gaststätte das Anrecht auf den bestehenden Ligaplatz mit sofortiger Wirkung.

1.10 Teamkapitän

- 1.10.1 Jede Mannschaft muss einen Teamkapitän wie unter Punkt 1.9 bestimmen. Dieser hat eine wichtige Funktion innerhalb der Remscheider Dartliga.
- 1.10.2 Der Teamkapitän muss kein aktiver Spieler sein, darf aber in keiner anderen Mannschaft innerhalb der Remscheider Dartliga spielen oder gemeldet sein.
- 1.10.3 Der Teamkapitän sollte der deutschen Sprache in Wort und Schrift mächtig sein.
- 1.10.4 Der Teamkapitän hat verschiedene Aufgaben um die er sich gewissenhaft kümmern muss, einige Grundlegende davon sind:
- Der Teamkapitän hat dafür Sorge zu tragen das die Daten seiner Mannschaft und des Spielorts immer aktuell sind, Änderungen sind sofort im Forum zu melden!
 - Der Teamkapitän hat dafür Sorge zu tragen das sein Team vollständig und pünktlich am Spielort erscheint
 - Der Teamkapitän sollte dafür Sorge tragen das das Gastteam die Möglichkeit bekommt, sich 15 min vor Spielbeginn am zu bespielenden Dartautomat aufzuwärmen („Warm-Up-Phase“) kann. Es sei denn der Gast verzichtet auf dieses Recht.
 - Bei eventueller Verspätung seiner Mitspieler sollte der Teamkapitän die Gastmannschaft davon Unterrichten. Das Spiel muss jedoch bis 20.00 Uhr beginnen.
 - Der Teamkapitän stellt nach Absprache mit seinen Mitspielern die Aufstellung fest
 - Der Teamkapitän ist für Spielrelevante Fragen am Spielort direkter Ansprechpartner (z.B. bei mehreren Spielgräten das zu bespielende Gerät angeben, Aufrufen der Spielpaarungen, Begrüßung des Gastteams, für Ruhe beim Spielverlauf sorgen etc.)
 - Der Teamkapitän ist für die Kontrolle des Spielberichts zuständig und für das weiterleiten an den zuständigen Obmann
 - Der Teamkapitän ist Ansprechpartner für andere Teamkapitäne in Sachen Spielterminverlegung
 - Der Teamkapitän muss an der sogenannten Teamkapitänsitzung teilnehmen und deren Ergebnisse an seine Mitspieler weiterleiten.

1.11 Spieler

- 1.11.1 Alle Spieler müssen unter ihrem bürgerlichen Namen spielen!
- 1.11.2 Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, sich an die Regeln zu halten.
- 1.11.3 Es ist nur ein einmaliger Vereins- oder Mannschaftwechsel innerhalb einer Saison möglich.
- 1.11.4 Ein Spielerwechsel innerhalb der laufenden Saison kann nur zum 5., 10., und 15. Spieltag erfolgen, d.h. spielberechtigt ist der Spieler dann zum 6., 11., und 16. Spieltag!
Achtung! Je nach Spieltagen die eine Liga zur absolvieren hat kann sich der 16. Spieltag mit der Regelung aus Punkt 1.11.5 überschneiden.
- 1.11.5 Spielerneuanmeldungen oder Spielerwechsel sind bis zum viertletzten Spieltag zu vollziehen. Die Neuanmeldung oder der Wechsel ist dem Ligasekretär schriftlich mitzuteilen.
- 1.11.6 Aktive Spieler dürfen nur eine Liga tiefer gemeldet werden, d.h. bei einem Spielerwechsel (Stadtliga) darf dieser max. eine Liga tiefer (A-Liga) wieder angemeldet werden. Der Wechsel innerhalb der gleichen oder in eine höhere Liga ist dagegen ganz normal möglich.
- 1.11.7 Spielerabmeldungen sind möglich, müssen jedoch persönlich von dem betroffenen Spieler beim Ligasekretär gemeldet und schriftlich eingereicht werden.

1.12 Spieltermine

- 1.12.1 Alle Termine des Liga- und Pokalbetriebes sind „bis“-Termine, d.h. es sind keine Spielverlegungen nach hinten möglich. Selbstständiges verlegen auf einen Freitag, Samstag, Sonntag oder Montag nach dem Termin laut Spielplan geht auf eigene Verantwortung. In Einzelfall sollte auf jeden Fall der Obmann und der Ligasekretär informiert werden. Liegt der Spielbericht nicht pünktlich vor wird wie unter Punkt 1.13.5 der Satzung behandelt.
- 1.12.2 Ein Vorziehen der Spiele ist in jeden Fall erlaubt.
- 1.12.3 Alle Spielverlegungen sind dem Ligazuständigen Obmann oder dem Ligasekretär von **beiden** Teams zu melden.
- 1.12.4 Die letzten drei Spieltage dürfen nur unter vorheriger Absprache mit dem Ligazuständigen Obmann oder dem Ligasekretär verlegt werden.
- 1.12.5 Alle sonstigen Termine sind feste Termine, die vom Ligasekretär oder den Obmännern bekannt gegeben werden.

1.13 Spielbericht

- 1.13.1 Der Teamkapitän (oder Schriftführer) des Heimteams hat einen Spielbericht mit 2 Durchschlägen zu führen.
- 1.13.2 Die Teamkapitäne schreiben in die Spalten Heim oder Gast, jeweils ihre Spieler in der Reihenfolge in der sie das Spiel absolvieren möchten auf. Nachdem Spiel wird der Spielbericht von beiden Teamkapitänen auf Richtigkeit kontrolliert und falls notwendig korrigiert. Nach dem alles geprüft wurde unterschreiben beide Teamkapitäne den Spielbericht.
- 1.13.3 Der Spielbericht muss vom Teamkapitän der Heimmannschaft, bis zum folgenden Dienstag nach dem Spieltag, beim entsprechenden Obmann eingereicht worden sein.

- 1.13.4 Ab der Saison 2014 ist eine Ergebniseintragung im Forum ausreichend, sofern keine besonderen Vorkommnisse für das betroffene Spiel gemeldet wurden.
- 1.13.5 Ist der Spielbericht aus welchen Gründen auch immer nicht eingetroffen, erkundigt sich der zuständige Obmann bei beiden Teams nach dem Ergebnis und trägt dieses ein. Die Heimmannschaft erhält aufgrund ihres Versäumnisses dann eine Strafe. **Achtung !** Diese kann bei mehrfachen Vergehen sogar Punktabzug sein. Sonstige Strafen müssen bis zum nächsten Spieltag erledigt sein.

1.14 Teamkapitänsitzung

- 1.14.1 Der Ligasekretär führt die Sitzung als Diskussionsleiter
- 1.14.2 Auf der Teamkapitänsitzung kann die Änderung des Spielmodus/Disziplin der einzelnen Gruppen/Ligen besprochen und abgestimmt werden. Diese Änderungen müssen vom Vorstand akzeptiert werden.
- 1.14.3 Bei jeder Abstimmung hat jeder Teamkapitän nur eine Stimme. Der Vorstand hat kein Stimmrecht, es sei denn das Vorstandsmitglied ist selbst Teamkapitän.
- 1.14.4 Sind auf einer Teamkapitänsitzung weniger als 75% aller Teamkapitäne anwesend, kann keine Abstimmung erfolgen.
- 1.14.5 Das Erscheinen auf einer Teamkapitänsitzung ist Pflicht! Jeder Teamkapitän trägt sich in eine Anwesenheitsliste ein. Kann ein Teamkapitän nicht persönlich auf einer Sitzung erscheinen, kann er ein Mitglied aus seinem Team als Vertretung schicken. Sollte jedoch auch keine Vertretung pünktlich anwesend sein, wird das Vergehen des Teams mit einer Strafe geahndet.

1.15 Schiedsgericht

- 1.15.1 Das Schiedsgericht besteht aus den Personen, die dem Vorstand angehören.
- 1.15.2 Das Schiedsgericht hat seine Entscheidungen unparteiisch und unvoreingenommen zu fällen.
- 1.15.3 Proteste, die auf einem Spielbericht niedergeschrieben wurden, werden nach der Anhörung beider Teams vom Schiedsgericht entschieden.
- 1.15.4 Wird ein Protest anerkannt, so kann das Schiedsgericht:
- Das Ergebnis des Spiels ändern
 - Das Spiel für ungültig erklären oder neu austragen lassen
 - Einen Spieler, ein Team oder eine Gaststätte, vom Spielbetrieb für eine bestimmte Zeit oder dauerhaft ausschließen
 - Bei zivilrechtlichem Vorgehen gegen eine Entscheidung des Schiedsgerichtes erfolgt ein sofortiger Ausschluss aus der Remscheider Dartgemeinschaft

1.16 Vorstand

1.16.1 Der Vorstand besteht aus dem Ligasekretär und deren gewählten Personen, diese können sein,

- Stellvertretender Ligasekretär
- Ligaobmänner
- Kassenwart

die nach Beendigung der Saison neu gewählt werden.

1.16.2 Der Vorstand erhält vor Saisonbeginn eine entsprechende Aufwandsentschädigung.

1.16.3 Der Vorstand ist berechtigt eine Teamkapitänssitzung einzuberufen.

1.16.4 Der Vorstand ist berechtigt, Änderungen im Spielmodus/Disziplin und der Satzung vorzuschlagen.

1.16.5 Der Vorstand ist für die Organisation und den reibungslosen Ablauf der Remscheider Dart Liga verantwortlich.

1.17 Preise

1.17.1 Über die Ausschüttung der Preise und der Gestaltung einer Abschlussfeier wird vor Beendigung der Saison auf einer Teamkapitänssitzung abgestimmt.

1.17.2 Ab der Saison 1998/99 wird außerdem eine Pokalrunde gespielt. Der Pokal ist ein Wanderpokal, für die 1.- 3. Platzierten ist ein Erinnerungspokal vorgesehen.

1.18 Strafen/Sperre

1.18.1 Für alle in der Satzung genannten Strafen gilt generell dass diese bis zum nächsten Spieltag erledigt sein müssen. Ansonsten können je nach Situation oder Erfordernis Punktabzug, eine begrenzte oder dauerhafte Sperre die Folge sein.

1.18.2 Sollte ein Spieler oder ein Team den Wunsch nach Aufhebung seiner Sperre hegen, muss er/es sich schriftlich an den Ligasekretär wenden.

1.19 Anhang:

1.19.1 Dartspiel - Regelwerk der Remscheider Dartliga

Pokalspiel – Regelwerk der Remscheid Dartliga