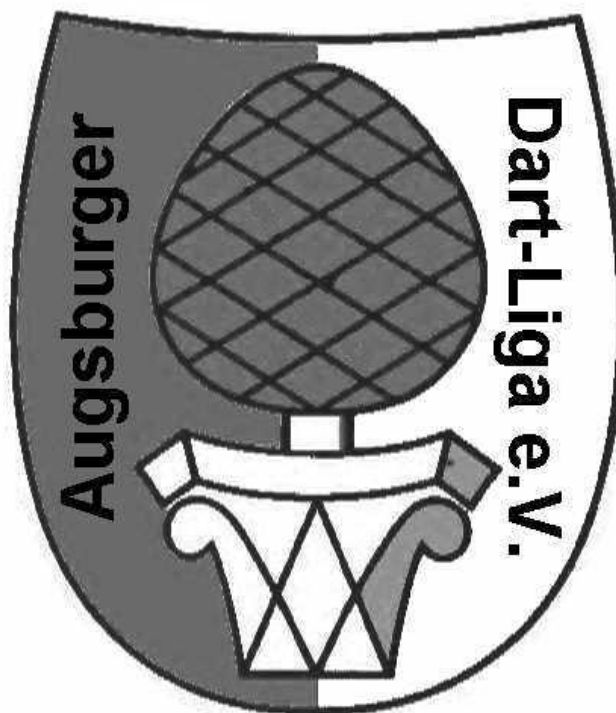


# SPIELORDNUNG

der

**Augsburger Dart-Liga e.V.**



**Gültig ab 01.10.2013**  
für den Ligabetrieb sowie sämtliche ADL-Veranstaltungen.

**Alle vorherigen Spielordnungen verlieren hiermit ihre Gültigkeit.**

**Jede(r) Ligaspieler(in) und jedes ADL-Mitglied erkennt diese Spiel- und Vereinsordnung in ihrer jeweils neuesten Fassung an.**

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

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kapitel 1 Darts/Dartautomaten</b>	<b>Seite 1-2</b>
1a. Zugelassene Automaten/Abstand	1-2
1b. Ausrichtung Dartboard/Abstand	1
2. Einstellung der Dartautomaten	2
3. Zugelassene Darts	2
4. Punktezahlung	2

<b>Kapitel 2 Ligabetrieb</b>	<b>3</b>
1. Ligazusammenstellung	3
2. Auf-/Abstieg	3

<b>Kapitel 3 Spielberechtigung</b>	<b>4</b>
1. Mannschaftspässe/Neumeldungen	4
2. Ligamannschaften/Ligagebühren	4

<b>Kapitel 4 Spielablauf</b>	<b>5-11</b>
1. Spielmodus	5
2. Spielablauf	5-6
3. Auswechslung	6
4. Trainingsdarts/Einwerfen	6
5. Leg- bzw. Spielwiederholung	6
6. Ausbullen/Spielbeginn	7
7. Abwurfline	7
8. Punkten	7
9. Gebräuchlich sportliches Verhalten	8
10. Foul/unsportliches Verhalten	8
11. Grob unsportliches Verhalten	8
12. Kontrolle des Spielberichts Bogens	8-9
13. Protest	9
14. Lokalverbot	9
15. Neutraler Boden	10
16. Ausfall eines Spielers	10
17. Automatendefekt	10-11
18. Ausfall der Stromversorgung	11
19. Anzahl der Automaten	11

<b>Kapitel 5 Vereins-/Gaststätten-/Spielführerwechsel</b>	<b>Seite 12</b>
1. Rückzahlung der Startgelder an Wirte/Aufsteller	12
2. Klassenerhalt	12
3. Mannschaftswechsel	12
4. Spielführeränderungen	12

<b>Kapitel 6 Spielverlegungen</b>	<b>13-14</b>
1. Ligaspielverlegung/Verschiebungen	13
2. Geschlossenes Ligaspiellokal	14
3. Neues Ligaspiellokal	14
4. Tauschen von Heimrecht	14
5. Nichterreichen Spielführer	14

<b>Kapitel 7</b>	<b>15-16</b>
1. Spielberichtsbogen	15
2. Nichtantritt/Antritt zu Dritt	15-16
3. Abspielen von Musik/Spielabbruch	16

<b>Kapitel 8 Verstöße gegen die Spielordnung</b>	<b>17-18</b>
--	--------------

<b>Kapitel 9 Spielbeobachter</b>	<b>19</b>
--------------------------------------	-----------

<b>Schlussbestimmungen</b>	<b>19</b>
----------------------------	-----------

<b>Erreichbarkeit der Vorstandschaft</b>	<b>20</b>
--	-----------

# Kapitel 1

## Darts/Dartautomaten

### 1a) Zugelassene Automaten/Abstand

Zugelassen sind alle handelsüblichen elektronischen Dartautomaten, außer Bull Shooter. Quattro-Automaten sind ebenfalls zugelassen. Beim Ligaspiel muss das Quattro allerdings ausgeschaltet werden. Sollte es vorkommen, dass es nicht ausgeschaltet ist, tritt sofort Punkt 4.4 der Spielordnung in Kraft.

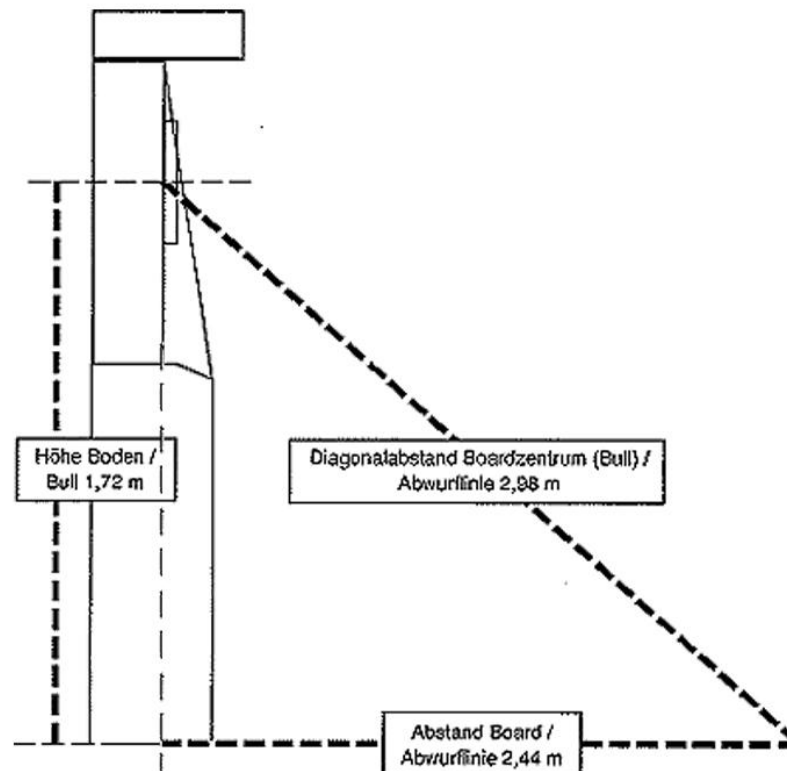
### 1b) Ausrichtung des Dartboard/Abstand

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 **244 cm zum Dartboard** betragen.

Die **Diagonale vom Bulls Eye zur Abwurflinie beträgt 298 cm**.

Bei allen Ligaspielen muss das Dartboard mit einer min. 40 Watt-Reflektorlampe 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 50 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 Tische, Stühle, Zigarettenautomaten, Regale oder sonstige Gegenstände befinden, die den Spieler/die Spielerin beeinflussen oder aus der Konzentration bringen

könnten. Dart ist zwischenzeitlich ein anerkannter Sport und jede Gaststätte, die an einem Ligabetrieb teilnehmen möchte, übernimmt dadurch auch Pflichten und wird somit aufgefordert, alle zur problemlosen Ausübung nötigen Beschaffenheiten zu gewährleisten.

In manchen Fällen kann gegebenenfalls auch eine bauliche Veränderung nötig sein und sollte deshalb vorher überlegt werden.

Die ADL 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“ die ADL 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 die ADL 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 Wurfergebnisse anzeigen oder beschädigte Segmente aufweisen, müssen ausgetauscht bzw. repariert werden. Bei Beschwerden der Gastmannschaften behält sich auch hier die ADL 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, muss diese abgestellt werden. Wird diese nicht abgestellt, ist wie unter 4.15 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 Mannschaftsführer 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**.

## 4. Punktezahlung

Zählt der Automat die falsche Punktzahl, so ist das Spiel auszudrücken und der alte Spielstand wieder herzustellen (beachte: Punkt 4.15 – Automatendefekt). Das dafür benötigte Spielgeld ist vom Wirt zu bezahlen.

## 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 einmal im Jahr ausgetragen.

**Jede neu gemeldete Mannschaft fängt grundsätzlich in der untersten Ligaklasse (C-Liga) an. Zum sportlichen Schutz der Mannschaften behält sich die ADL 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.**

**Ab sofort behalten auch die Damen ihren Status für die Zukunft bei, den sie sich ab der Saison 2012/2013 erspielt haben. Bei Auf- bzw. Abstieg, ändert sich natürlich auch dieser Status auf die höhere bzw. niedrigere Klasse.**

#### 2. Auf-/Abstieg

Über den Auf- bzw. Abstieg einer Ligamannschaft in eine höhere oder niedrigere Liga entscheidet ihre Platzierung nach dem letzten Spieltag innerhalb der Liga. Sind zwei oder mehrere Ligamannschaften punktgleich, so entscheidet das Spielverhältnis. Ist auch dieses gleich, entscheidet der direkte Vergleich. Sollte auch dieser gleich sein, ist ein Entscheidungsspiel notwendig.

**In der Regel steigt in jeder Liga der Erst- und Zweitplatzierte auf und der Letzt- und Vorletztplatzierte ab. ( Ausnahme: Sonderregelung der Relegationsspiele der beiden Zweitplatzierten der B1 und B2-Liga gegen die Drittlezt- und Viertletztplatzierten der A-Liga ) Außerdem steigen in der B1 und B2-Liga nur jeweils der Letztplatzierte ab. Die ADL behält sich aber das Recht vor, unter Umständen auch die Platzierungen 2-4 aufsteigen zu lassen, wenn die unteren Ligen so viele Mannschaften aufweisen, dass eine höhere Liga angestrebt werden kann und um alle Ligaklassen möglichst gleich auszulasten.**

## Kapitel 3

### Spielberechtigung

#### 1. Mannschaftspässe/Nachmeldungen

Ligaspielberechtigt sind nur Mitglieder der ADL e.V. die auf dem Mannschaftspass mit Passbild und allen Daten aufgeführt sind.

Mannschaftspässe 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 die ADL e.V. behält sich gegen den Einzelspieler und die gesamte Mannschaft weitere Maßnahmen vor.**

Mannschaftspässe werden **grundsätzlich** vom Sportwart der ADL e.V. ausgestellt. Dies jedoch nur unter der Voraussetzung, dass ein schriftlicher Aufnahmeantrag mit Unterschrift des Spielers, ein Passfoto, vollständige Anschrift und der Mitgliedsbeitrag vorliegen.

In der laufenden Ligaspielsaison sind Nachmeldungen nur unter Beachtung der in der Spielordnung genannten Bedingungen jederzeit möglich.

Die Ausstellung einer **Zweitausfertigung** des Mannschaftspasses (erster Pass wurde verloren oder vernichtet) ist mit einer Gebühr von EUR 25,00 belegt.

Der zu Ligabeginn ausgegebene Mannschaftspass ist kostenfrei; sofern nach Ausgabe dieses Passes, noch max. zwei weitere Pässe aufgrund Nachmeldungen ausgestellt werden müssen, kostet jeder weitere Pass pro Person € 15,00.

Ein Ligaspieler darf nur für **eine** Ligamannschaft gemeldet werden und ist auch nur für diese startberechtigt. Sollte es vorkommen, dass eine Mannschaft einen Spieler meldet, der bereits bei einer anderen Mannschaft zuerst gemeldet war, dort aber bislang **kein** Spiel bestritten hat, kann ausnahmsweise mit ausdrücklicher Zustimmung des 1. und 2. Sportwartes eine Ummeldung stattfinden (s. Kapitel 5, Punkt 3). Die Ummeldung kann jedoch nur bis **einschließlich des 4. Spieltages** vorgenommen werden.

#### 2. Ligamannschaft/Ligagebühren

Eine Ligamannschaft besteht bei Abgabe der Meldung aus mindestens vier Ligaspielern. Die Meldung der Mannschaft muss schriftlich mit der von der ADL e.V. gefertigten Mannschaftsmeldung erfolgen. Die Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn diese komplett ausgefüllt und mit der Unterschrift des Mannschaftsführers, 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 die ADL e.V. entrichtet wurden.** Die Startgelder werden am Ende jeder Saison als Preisgelder wieder voll ausgeschüttet.

## Kapitel 4

### Spielablauf

#### 1. Spielmodus

Gespielt wird in jeder Ligadisziplin und Ligaqualifikation auf zwei Gewinnsätze (best of three). Jeder gegen Jeden, gemäß dem Spielberichtsbogen.

Der **Spielmodus** in den einzelnen Ligen ist wie folgt:

			Punktevergabe:	
<b>Ober-Liga</b>	<b>501 D.O.</b>	<b>4 Doppel</b>	Sieg	3:0
<b>A-Liga</b>	<b>501 M.O.</b>	<b>4 Doppel</b>	Unentschieden:	1:1
<b>B-Liga</b>	<b>501 M.O.</b>	<b>2 Doppel</b>		
<b>C-Liga</b>	<b>301 M.O.</b>	<b>2 Doppel</b>		

#### 2. Spielablauf

Gespielt wird in der Regel 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 dem Mannschaftspass mit Passfoto und allen nötigen Daten aufgeführt sind, eingetragen werden.

Der **Mannschaftspass muss unaufgefordert dem gegnerischen Spielführer vor Spielbeginn vorgelegt** werden, so dass dieser überprüfen kann, ob die **eingetragenen Spieler auch spielberechtigt** sind.

**Alle Spielführer sind dazu verpflichtet**, die Mannschaftspässe 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 Spielführer den Mannschaftspass nicht kontrollieren, sind spätere Reklamationen zwecklos. Lässt eine Mannschaft einen Spieler am Spiel teilnehmen, der nicht gemeldet bzw. nicht auf dem Mannschaftspass aufgeführt ist, so gilt dies als grober Verstoß und versuchter Betrug. Diese Mannschaft hat den gesamten Spieltag verloren und wird von der ADL 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 Abwurfline zu erscheinen. Sollte dieser Ligaspieler nach zweimaliger Aufforderung nicht an der Abwurfline angetreten sein, hat er diese Ligaspielpaarung mit 0:2 und 0:1 verloren.

### **3. 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 und 0:1) gewertet. Auch bereits für einen anderen Spieler eingewechselte Ersatz-Spieler dürfen für einen weiteren Ersatz-Spieler ausgewechselt werden, wenn sie mindestens 2 Spiele gespielt haben (z.B. 2 Einzel oder 1 Einzel und 1 Doppel).

### **4. 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.**

Jedem Ligaspieler ist es erlaubt, auf einem anderen Dartautomaten im gleichen Spiellokal zu spielen. Fühlt sich ein Ligaspieler dadurch gestört (Nachbarautomat), ist das Spiel für den Spieler sofort zu beenden. Beendet der Spieler nach Aufforderung dieses Spiel nicht, ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und durch Unterschrift beider Spielführer zu bestätigen.

### **5. Leg- bzw. Spielwiederholung**

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

Es ist die Aufgabe der Spielführer, Sorge dafür zu tragen, dass die richtigen Ligaspieler aufgerufen werden und an der Abwurfline 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.

Sollte es vorkommen, dass in einer Mannschaft mehrere Spieler im Rettungsdienst, Feuerwehr, Polizei oder THW beschäftigt sind und zu einem Einsatz gerufen werden, ist das Spiel abubrechen und muss innerhalb einer Woche vollendet werden. Dies gilt jedoch nur, wenn das Spiel nicht mit den verbleibenden Spielern beendet werden kann (bitte die Regelung für das Einwechseln von Spielern beachten).

Das Spiel wird ab der Spielpaarung, bei welcher abgebrochen wurde, fortgesetzt. Diese Spielpaarung ist komplett zu wiederholen. Geschieht dies beim Fortsetzungsspiel zum wiederholten Male, hat diese Mannschaft alle noch zu spielenden Spiele, dessen Spieler nicht mehr anwesend sind, mit 0:2 und 0:1 verloren.

Der Spielabbruch sowie der Fortsetzungstermin ist unverzüglich dem Sportwart zu melden.



## 6. Ausbullen/Spielbeginn

Den ersten Satz jeder Spielpaarung beginnt der Heimspieler.

Den zweiten Satz jeder Spielpaarung beginnt der Gastspieler.

Sollte es zu einem dritten Satz kommen, wird mit einem Wurf auf Bulls Eye entschieden, wer das Leg beginnt. 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.

## 7. Abwurflinie

Während des Wurfes darf die Abwurflinie nicht überschritten werden (siehe 4.9). 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.

## 8. 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.**

## 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.

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, Kuhglocken 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,
- wenn ein Auswechselspieler nach Aufforderung am Nachbarautomaten das Spielen nicht einstellt. (siehe auch 4.14)

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:**

- 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. Kontrolle des Spielberichts Bogens**

Bei Ligaspielende sind die Spielergebnisse lt. Spielberichtsbogen von **beiden Spielführern zu kontrollieren und durch ihre Unterschrift zu bestätigen**. Es ist nicht die Aufgabe des **1. oder 2. Sportwartes**, die Spielberichts Bögen 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 Mannschaftsführer** nach Erhalt 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 7 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 Spielführer zuerst versuchen, eine Lösung bzw. Einigung zu finden. Sollte dies zu keinem Resultat führen, ist unverzüglich der 1. oder 2. Sportwart zu verständigen. Ist dieser nicht zu erreichen, so ist dies auf dem Spielberichtsbogen mit dem Vermerk „**UNTER PROTEST**“ zu bestätigen und von **beiden Spielführern zu unterzeichnen**. Fehlt dieser Vermerk und haben beide Spielführer unterzeichnet, ist der Spielberichtsbogen gültig und es kann im Nachhinein kein Protest mehr eingelegt werden.

Ein **PROTEST** muss **schriftlich mit Begründung** auf einem gesonderten Blatt **innerhalb von 7 Tagen** nach dem Ligaspiel eingesandt 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 Spielführer 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

Muss ein Ligaspiel auf neutralem Boden (kein Spiellokal der Heim- bzw. Gastmannschaft) stattfinden, muss die Gegenmannschaft sowie der zuständige **Sportwart** mindestens 24 Stunden vorher davon in Kenntnis gesetzt werden. Beide Spielführer einigen sich auf ein neutrales Spiellokal. Haben sich beide Spielführer auf ein neutrales Spiellokal geeinigt, müssen beide Mannschaftsführer, unabhängig voneinander, dem zuständigen **Sportwart** den neuen Austragungsort schriftlich mitteilen. Kommt es zu keiner Einigung eines Spiellokals, entscheidet die Vorstandschaft über den Austragungsort.

Beide Mannschaftsführer müssen sich bei dem zuständigen **Sportwart** rückversichern, ob der Wechsel des neuen Austragungsortes vom Gegner bestätigt wurde.

## 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 Spielführer auf einen Ersatztermin einigen. Dieser neue Spieltermin **muss innerhalb der nächsten 7 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 Spielführer 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.**

Ist es der Heimmannschaft nicht möglich, den Dartautomaten bis zum nächsten spielfreien Ligaspieltag zu reparieren, wird das Ligaspiel auf neutralem Boden (siehe 4. 12)

durchgeführt. In diesem Fall ist spätestens drei Tage vor dem Wiederholungsspiel die Gastmannschaft sowie die Vorstandschaft in Kenntnis zu setzen.

Sind zwischen dem „Abbruchspiel“ und dem nächsten spielfreien Ligaspieltag Heimspiele zu absolvieren, muss entweder auf neutralem Boden gespielt werden, oder es kann, wenn noch möglich, das Heimrecht getauscht werden (siehe Punkt 6.4).

Steht ein Spieler auf einer möglichen Ausmachzahl und trifft diese auch so, dass der Dart in dem benötigtem Segment **steckt**, aber der Automat zählt den geworfenen Dart nicht, **so ist das Spiel vom**

**Gegenspieler von Hand zu beenden. Die veraltete Regelung „der Automat hat immer Recht“ ist hier nicht mehr gültig.**

### **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 4.15 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

### Vereins-/Gaststättenwechsel

#### 1. Rückzahlung der Startgelder an Wirt bzw. Aufsteller

Wechselt eine Ligamannschaft freiwillig während der laufenden Ligaspielsaison das Ligaspiellokal, wird von Seiten der ADL 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, die ADL e.V. hierüber zu informieren, so dass von Seiten der ADL 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 die ADL 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. Ausnahme: Ist der Spieler bei seiner bisherigen Mannschaft noch nicht zum Einsatz gekommen darf der betreffende Spieler bis einschließlich des vierten Spieltages mit Zustimmung des 1. und 2. Sportwartes die Mannschaft wechseln. Ein Spieler der sich gleichzeitig bei 2 Mannschaften anmeldet, wird bei beiden Mannschaften und für die gemeldete Saison gesperrt.

#### 4. Spielführeränderungen

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

## Kapitel 6

### Spielverlegungen

#### 1. Ligaspielverlegungen/Verschiebungen

Grundsätzlich dürfen alle Ligaspiele aus **wichtigem Grund** verlegt werden (s. hierzu nachfolgende Ausführungen). Es dürfen jedoch nur **max. 2 Spielverlegungen** pro Hin- und Rückrunde erfolgen!!!

Ligaspielverlegungen/Verschiebungen müssen spätestens **48 Stunden** vor dem regulären Ligaspieltermin festgelegt sein. Der verlegende/verschiebende Spielführer einer Ligamannschaft muss den Spielführer 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 werden durch den 1. oder 2. Sportwart zwei Ausweichtermine festgelegt, die von beiden Mannschaften wahrgenommen werden müssen. **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 bis 24.00 Uhr eingetragen werden muss. Da sonst eine Zwangswertung erfolgt. (siehe auch Kapitel 7 Punkt 1).

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 hat die Möglichkeit bis zu 10 Spieler zu melden. Es gilt hier jedoch zu beachten, dass grundsätzlich nur zwei Nachmeldungen vorgenommen werden können.

**Mannschaften die mehr als 4 Spieler gemeldet haben sind dazu verpflichtet, ihren Spieltag - wie im Spielplan vorgeschrieben - zu absolvieren.**

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 Spielführer 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 Spielführer vor Meldung seiner Mannschaft dafür Sorge zu tragen hat, dass er genügend Spieler meldet, um seine Spieltermine wahrnehmen zu können.

**Der Spielführer ist dazu verpflichtet das verlegte Spiel rechtzeitig in das Ligaprogramm der ADL 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!!**

**Die letzten drei Spieltage dürfen wie die ganze Saison über auch mit 3 Spielern absolviert 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 Spielführer 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 1. oder 2. Sportwart über diesen Vorfall durch den Spielführer 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. Das gleiche gilt auch, wenn bei Beginn eines Ligaspiels der Dartautomat defekt ist.

## 3. Neues Ligaspiellokal

Kann eine Ligamannschaft in ihrem Ligaspiellokal keine Ligaspiele mehr durchführen (Pächterwechsel o.ä.), hat die Ligamannschaft 3 Tage Zeit, ein geeignetes Ligaspiellokal zu finden oder in einer anderen Gaststätte als Gastverein zu spielen.

Kann innerhalb dieser 3-Tage-Frist kein geeignetes Ligaspiellokal gefunden werden, muss die Heimmannschaft ihr Heimrecht abtreten und dieses Spiel wird auf neutralem Boden ausgetragen (kein Ligaspiellokal der Heim- oder Gastmannschaft).

Die Spielführer 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 Mannschaftsführer 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 ein Dartautomat) nicht durchführbar ist, so muss durch die Spielführer versucht werden, das Heim- bzw. Auswärtsrecht zu tauschen. Ist dies nicht möglich, findet dieses Ligaspiel am nächsten spielfreien Ligaspieltag statt, oder die Spielführer beider Mannschaften vereinbaren einen neuen Ligaspieltermin jeweils binnen 7 Tage. Einigen sich die beiden Spielführer nicht auf einen geeigneten Ligaspieltermin, setzt der 1. oder 2. Sportwart den Ligaspieltermin und das Ligaspiellokal fest. Dieser Termin ist bindend.

## 5. Nichterreichen Spielführer

Sollte der Spielführer der gegnerischen Mannschaft z.B. zwecks Spielverlegung nach mehrmaligen Versuchen nicht erreichbar sein, so ist hier unverzüglich der 1. oder 2. 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. 20:0) für die gegnerische Mannschaft gewertet. Nur durch Informieren des 1. oder 2. Sportwartes bei Nichterreichen des gegnerischen Spielführers kann eine evtl. Verlegung gewährleistet werden.



## Kapitel 7

### Spielberichtsbogenabgabe / Folgen bei Nichtantritt / Spielabbruch

#### 1. Spielberichtsbogen

**Das Ergebnis des Spieltages muss bis spätestens MONTAG (z.B. Ligaspiel am Freitag den, 25.10. -□ letzte Eintragungsmöglichkeit Montag den, 28.10. bis 24.00 Uhr), nach dem stattgefundenen Spiel in das Ligaprogramm der ADL e.V. durch den Spielführer eingetragen werden. Gleiches gilt für HiFi, 180er, 171er.**

Der Zugang wird automatisch am Montag der darauf folgenden Woche für den jeweiligen Spieltag gesperrt.

Der Spielführer der Gastmannschaft hat weitere 7 Tage Zeit, das eingegebene Spiel zu kontrollieren und dies im Ligaprogramm zu bestätigen.

Diese Regelung gilt auch, wenn in der darauf folgenden Woche eine Spielpause wegen Schulferien ist. Auch bei Spielpausen ist diese Frist einzuhalten! Die Gastmannschaft ist zu keiner Eingabe verpflichtet.

Nach Ablauf der im obigen Absatz enthaltenen Fristen, gilt das eingetragene 0:18 bzw. 0:20 ohne Recht auf Widerspruch.

Sollte bei einer rechtzeitigen Kontrolle jedoch eine Unstimmigkeit auftreten, so wird von der Ligaleitung der betreffende Spielberichtsbogen angefordert und die jeweilige Unstimmigkeit richtig gestellt.

Jeder Spielführer ist für das ordnungsgemäße Eintragen sich selbst, seinen Spielern sowie der Gastmannschaft gegenüber verantwortlich.

Der Gastmannschaft ist ein Durchschlag auszuhändigen. Der Gastmannschaft wird empfohlen, diesen bis zum Ende der Saison für evtl. Rückfragen aufzubewahren.

#### 2. Nichtantritt/Antritt zu Dritt

Bei **Nichtantritt** einer Ligamannschaft hat die Mannschaft, welche nicht antritt, das Ligaspiel mit 0:3 Punkten und 0:18 Spielen (bzw. 0:20 in der A-/Ober-Liga) verloren.

Für die Gegenmannschaft wird das Ligaspiel mit 3:0 Punkten und 18:0 (bzw. 20:0 in der A-/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 verwarnet. 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**.

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 75,00 €** an den Wirt der Heimspiellmannschaft zu leisten. Der betroffene Wirt hat diese schriftlich **bis spätestens 7 Tage (Eingang beim 1. Vorstand) nach dem betreffenden Spieltag zu beantragen**. Dies gilt auch dann, wenn eine Mannschaft nach **zwei** nicht angetretenen Spielen disqualifiziert wird. Lediglich die Wirte, bei denen noch Spiele vor der Disqualifizierung stattgefunden haben, haben Anspruch auf die Ausfallentschädigung.

Sofern das Preisgeld der betreffenden Mannschaft ausreicht, wird die Ausfallentschädigung wie gehabt von der ADL e.V. von dort einbehalten. Sofern mehrere Nichtantritte vorliegen und das letztendliche Preisgeld nicht ausreicht, besteht kein Anspruch gegenüber der ADL e.V. auf Auszahlung der Restausfallentschädigung. Dieser Anspruch muss durch den Wirt selbst bei der betreffenden Mannschaft geltend gemacht werden. Die nichtangetretene Mannschaft gesamt bzw. jeder Spieler im Einzelnen haften für den Anspruch auf Ausfallentschädigung.

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 1. oder 2. 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 (siehe Punkt 7.1). Ist die höhere Gewalt nachgewiesen, ist das Ligaspiel baldmöglichst nachzuholen.

Jede Mannschaft hat - wie oben bereits beschrieben - das Recht, das Ligaspiel erst um 20.30 Uhr zu beginnen, wenn bis 20.00 Uhr nicht mindestens **2** Spieler der jeweiligen Mannschaft anwesend sind. Kommt ein Spieler erst später zum Ligaspiel z.B. wegen Arbeit oder schlechter Verkehrsanbindung, so ist dieser Spieler auf Ersatz zu stellen. Verfügt die Mannschaft am Spieltag nur über **2** Spieler und ein Spieler kommt erst nach 20.30 Uhr, werden alle Spiele dieses Spielers bis zu seinem Eintreffen mit 0:2 und 0:1 gewertet.

### 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.

### 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 die ADL e.V. nach:

1. Mannschaftsführerverstoß
2. Spielerverstoß
3. Mannschaftsverstoß

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

- Verwarnung des Mannschaftsführers/des Spielers/der Mannschaft
- Strafgeld(er)
- Spielsperre(n)
- Punktabzug (bei Mannschaftsverstößen)
- Ausschluss vom Spielbetrieb der ADL e.V. auf Lebenszeit

#### 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 der ADL e.V. auf Lebenszeit** erfolgt bei jeglicher Tätlichkeit gegenüber anderen Mitgliedern der ADL e.V.. Tätlichkeit wäre z.B. Schlagen oder auch das Antäuschen eines Schläges mit erhobener Hand/Faust.

Eine Kombination der Strafen ist möglich.

Die Entscheidungen der ADL e.V. werden den Betroffenen schriftlich mitgeteilt.

Die Zustellung der Entscheidung erfolgt per Einschreiben mit Rückschein.

Die schriftliche Entscheidung der ADL 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 der

ADL e.V. ist nur der reguläre Spielbetrieb (Tabellen, Infos, Ausschreibungen usw.) enthalten.

Zusätzliche Schreiben kosten das Geld aller Mitglieder der ADL 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 der ADL e.V. kann mit einer Frist von 14 Tagen nach Zustellung der Entscheidung schriftlich Einspruch eingelegt werden.**

Sachlich begründete Einsprüche werden vom Vorstand der ADL 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 1. oder 2. Sportwart und bei Nichterreichen der 1. oder 2. Vorstand zu informieren).

### Schlussbestimmungen

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