

Statuten der DHDL

Neufassung Saison 2017

Gültig ab 29.01.2017

1. Ziel

1. 01 Der Leistungsstand in der jeweiligen Klasse wird ermittelt.
1. 02 Vergeben werden in allen Wettbewerben die Wertung Meister.
1. 03 Der Erstplatzierte der höchsten Spielklasse im Ligabetrieb ist Deutscher Meister.

2. Wettbewerbe

2. 01 Spielberechtigt sind alle angemeldeten Mannschaften / Spieler.
Es dürfen pro Mannschaft maximal **16** Spieler angemeldet werden.
2. 02 Die Saison beginnt am 1. Spieltag und endet mit dem Pokalfinale.
Mannschaftsmeldeschluss ist zum vorgegebenen Stichtag des Sportworts.
2. 03 Bei der Ligaversammlung werden alle erforderlichen Unterlagen für die Saison ausgehändigt. Nimmt eine Mannschaft nicht an der Ligaversammlung teil, so müssen die Unterlagen beim Sportwart angefordert werden.
Eventuelle Nachteile hat der Verein/Mannschaft selbst zu verantworten.

Startgelder / Kautions

2. 04 Die DHDL ist berechtigt folgende Startgelder für den Ligabetrieb und die Meisterschaften zu erheben:
Anmeldung je Mannschaft 35 € inkl. Pokalteilnahme
Einzelmeisterschaften 6,- €
Doppelmeisterschaften 6,- € p.P.
Mixed Meisterschaften 6,- € p.P.
2. 05 Spielgeld bei Meisterschaften ist von jedem Spieler selber zu zahlen.
2. 06 Es muss eine Kautions von 100,00 €, pro Verein (Nicht pro Mannschaft) hinterlegt werden, die bei ordnungsgemäßer Abmeldung wieder zurückgezahlt wird.
Die Abmeldung kann nur zum Saisonende erfolgen.

Ligaspielbetrieb

2. 07 Die Meisterschaft wird in Hin- und Rückrunde ausgetragen. Der Auf- und Abstieg richtet sich je nach Aufstockung der oberen Liga, jedes Jahr neu.
2. 08 Spielmodus in den jeweiligen Ligen BZ-Liga / A- Liga 501 Doppel Out 2 Gewinnsätze
B-Liga 501 Master Out 2 Gewinnsätze
C-Liga 501 Single Out 2 Gewinnsätze
2. 09 Spielablauf: Die Aufstellung ist frei.
Pro Ligabegegnung werden 4 Einzel-, 2 Doppel- und nochmals 4 Einzelspiele ausgetragen. Ein Spieler darf je Einzelblock und Doppel nur einmal eingesetzt werden.
2. 10 Eine Mannschaft wird aus mindestens 4 Spielern gebildet, antreten mit 3 Spielern ist erlaubt. Tritt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern an, ist je ein Einzel und ein Doppel als verloren zu werten.

Pokalspielbetrieb

2. 11 Spielberechtigt sind alle angemeldeten Mannschaften.
Eine Mannschaft kann aus der 1., 2. oder 3. usw. Mannschaft gemischt werden.
Die Spieler müssen allerdings dem gleichen Verein angehören. Es darf keine Pokalmannschaft aus verschiedenen Vereinen gegründet werden.
Nachmeldungen von Spielern sind nach dem 1. Pokalspieltag nicht mehr möglich.
2. 12 Gespielt wird im einfachen K.O. System, wer verliert ist ausgeschieden.
Mannschaften der BZ-Liga und A-Liga sind bei verlorenem Erstrundenspiel, nicht berechtigt den Looser-Cup zu spielen.
Pro Begegnungen werden 4 Einzel, 2 Doppel und 4 Einzelspiele sowie 1 Mannschaftsspiel bei unentschieden ausgetragen.
Tritt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern an, wird verfahren wie in Ligaspielen.
Gespielt wird der Spielmodus der ligaschwächeren Mannschaft (s. Pkt. 2.08)

Meisterschaften

2. 13 Es werden folgende Meisterschaften durchgeführt:
Einzel 501 (C-B-Liga und A-/BZ-Liga Modus)
Mixed 501 Master Out League
Damen 501 Single Out
Doppel 501 Master Out League
Bei den Meisterschaften wird im Doppel-K.O. System mit 2 Gewinnsätzen gespielt.
2. 14 Alle angemeldeten Spieler der DHDL sind startberechtigt.
Die Einstufung erfolgt nach dem aktuellen DHDL-Status.
In Ausnahmefällen kann nach Absprache und Zustimmung durch den Sportwart eine Einstufung (evtl. unter Berücksichtigung des aktuellen DSAB-Status) erfolgen.

3. Durchführungsbestimmungen Spielbetrieb

Ergebnismeldung / Spielberichte

3. 01 Nach jedem Spiel gibt die Heimmannschaft das Spielergebnis an den Sportwart durch. Die Ergebnisdurchsage hat spätestens einen Tag nach Begegnung zu erfolgen (per SMS, WhatsApp, Fax, Mail oder Anruf). Nicht erfolgte, verspätete oder bewusst falsche Durchsagen werden laut Bußgeldkatalog bestraft.
3. 02 Der Spielbericht ist in 2-facher Ausfertigung auszufüllen und zu unterschreiben. Die Heimmannschaft muss eine Kopie des Spielberichts aufbewahren und bei Anforderung durch den Sportwart zur Verfügung stellen. Die Spielberichte müssen von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden. Vorkommnisse, die ein Protest zur Folge haben, sind sofort auf dem Spielbericht einzutragen.

Regeln

3. 03 Bei allen Spielen / Meisterschaften muss ein Trikot getragen werden, auf dem der Vereinsname zu erkennen ist. Bei Einzel-Wettbewerben darf der Spieler, wenn kein Trikot vorhanden ist, mit Genehmigung des Sportwartes spielen. Schwangere sind hiervon ausgenommen. Mannschaften dürfen in verschiedenfarbigen Trikots spielen.
3. 04 Die vom Verband festgelegten Spieltage dürfen in Absprache beider Mannschaften, jederzeit ohne Erlaubnis des Sportwartes vorverlegt werden. Sollte ein Spiel nach dem festgelegten Termin verlegt werden, ist eine Benachrichtigung des Sportwartes nötig.

Verlegte Spiele müssen innerhalb von 2 Wochen einen neuen Termin haben, sonst wird das Spiel vom Sportwart mit Termin verbindlich angesetzt.

- 3.05 Die Auslosung der Meisterschaften erfolgt kurz vor Turnierbeginn. Auslosungsort ist der Spielort. Der Turnierverlauf muss aus Turnierlisten ersichtlich sein, die den Teilnehmern zugänglich gemacht werden müssen.
3. 06 Spieler sind nur berechtigt an einer Meisterschaft teilzunehmen, sofern sie einer Mannschaft der DHDL angehören. Spieler die während der Saison abgemeldet werden sind nicht für Meisterschaften spielberechtigt.
3. 07 Das Spielmaterial und der Spielraum müssen vom zuständigen Sportwart genehmigt sein.
3. 08 Nachmeldungen sind mind. 1 Tag vor der nächsten Begegnung dem Sportwart telefonisch oder schriftlich anzuzeigen, um eine Spielberechtigung zu erlangen.

3. 10 Die Spieler müssen sich während der Aufnahme des Gegners an einer Stelle aufhalten, bei der er seinen Gegner beim Werfen nicht behindert.
Zu widerhandlung wird für den betroffenen Spieler mit Ermahnung, dann Verwarnung und danach mit Verlust des Spieles geahndet.
3. 11 Jede Mannschaft, muss vor Spielbeginn einen Spielführer benennen, der allein zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist.
3. 12 Die Entscheidung, an wie vielen Geräten gespielt wird, liegt beim Gastgeber.
Auf einem Gerät zu spielen wäre allerdings Wünschenswert.
3. 13 Die Gastgeber müssen die Gegner vor Spielbeginn begrüßen.
Auch die Bekanntgabe der Paarungen übernimmt der Gastgeber.
3. 14 Der Spieler akzeptiert die vom Gerät angezeigte Punktzahl.
Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung.
3. 15 Vor Beginn des ersten Satzes, wirft jeder Spieler einen Dart auf „Bull“.
Der Spieler, der dem Zentrum am nächsten ist, darf den ersten und dritten Satz beginnen. Andere sportliche Anwendungen sind zulässig, z.B. Heimrecht.
3. 16 Sollte sich eine Mannschaft während der Saison abmelden, werden alle Spiele der Mannschaft aus der Wertung genommen, sollte die Hinrunde noch nicht abgeschlossen sein. Nach Überschreiten der Saisonhälfte werden die Spiele der zweiten Hälfte annulliert, die Spiele der ersten Hälfte bleiben in der Wertung.

Strafbestimmungen

3. 17 Mannschaften, die in einer Saison 2-mal nicht angetreten sind, abgemeldet oder disqualifiziert wurden, sind in der laufenden Saison nicht mehr spielberechtigt und die hinterlegte Kautions des Vereins verfällt an die DHDL-Kasse.
Betroffene Vereine mit mehr als einer angemeldeten Mannschaft, sind verpflichtet innerhalb von 14 Tagen eine neue Kautions (gem. Pkt. 2.06) zu hinterlegen.
Bei Nichteinhaltung dieser Frist sind alle angemeldeten Mannschaften des Vereins aus dem Spielbetrieb zu nehmen.
Spieler dieser Mannschaften sind berechtigt den Verein / Mannschaft nach Zustimmung des Sportwartes zu wechseln.
3. 18 Ein Vereinswechsel, Ausnahme Pkt. 3.17, ist nur nach Beendigung der Saison, bis zum Anmeldeschluss des neuen Spieljahres möglich.
Ein Wechsel innerhalb eines Vereins während der Saison ist nur nach Genehmigung des Sportwartes zulässig. Spieler der unteren Klasse können Vereinsintern unbegrenzt in höhere Klassen wechseln. Ein Wechsel aus oberen Klassen in eine untere Klasse ist nicht erlaubt, hier darf max. nur ein Spieler nach Genehmigung des Sportwartes wechseln.

3. 19 Tritt ein Spieler ohne Trikot an und es erfolgt eine Beschwerde, muss ein Bußgeld laut Bußgeldkatalog gezahlt werden.
3. 20 Ist ein Spieler 5 Minuten nach Aufruf nicht spielbereit, ist die Begegnung für den Betroffenen als verloren zu werten.
3. 21 Spieler, die ein einzelnes Spiel aufgeben oder die Spiele der laufenden Runde nicht zu Ende spielen bzw. abbrechen, werden vom Turnier ausgeschlossen und eine evtl. Qualifikation für weitere Meisterschaften verfällt.
3. 22 Die Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, dass Spielbericht/Ergebnis, bis zum vorgegebenen Zeitpunkt, dem Sportwart vorliegt. Bei einer Fristversäumnis ist ein Bußgeld gemäß Bußgeldkatalog zu entrichten. Mit jeder erfolglosen Anmahnung verdoppelt sich der Betrag.
3. 23 Tritt eine Mannschaft 30 Minuten nach der festgelegten Zeit nicht an, ist die Begegnung für sie als verloren zu werten.
 Ist das Nichtantreten durch unvorhersehbare Umstände zu entschuldigen, kann eine Bestrafung gemäß Bußgeldkatalog entfallen. (Der Beweis dafür ist gegenüber dem Verband zu erbringen)
 Absagen sind bis 24 Std. vor ausgemachtem Termin / Spieltag bußgeldfrei.
 Bei Vorlage von amtlichen Bescheinigungen, z.B. Polizeibericht, ist die Begegnung neu anzusetzen.
3. 24 Spielt ein nicht spielberechtigter Spieler in einer Begegnung mit, ist das Spiel mit 0:20 zu werten.
3. 25 Ein Spieler darf sein Spiel durch Drücken der „Player Change“ Taste beenden, auch wenn er nicht alle 3 Darts geworfen hat.
3. 26 Zu früh geworfene Darts dürfen nicht mehr geworfen werden.
 Fällt ein Dart über die „Mitte“ zählt dieser als geworfen.
 Wirft ein Spieler auf die Anzeige seines Gegners ist er selber dafür verantwortlich.
- Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass der Automat „seine“ Anzeige anzeigt. Wirft ein Spieler, während der Automat die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.
- Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch die Taste „Change Player“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts auf „seine“ Anzeige werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der „Change Player“ – Taste als nächster.
 - Wirft der Spieler alle 3 Darts auf die Anzeige des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der „Change Player“ – Taste das Spiel fort.

Fouls

- Ablenkendes Verhalten, während der Gegner wirft.
- Wiederholtes übertreten der Abwurflinie.
- Absichtliches verzögern des Spiels.
- Missbrauch des Gerätes und unsportliches Verhalten.
- Wird 3mal während eines Spieles auf Foul erkannt, hat der Gegner das Spiel gewonnen.
- Ablenkendes Verhalten eines Zuschauers. Dieser Zuschauer kann vom Wettbewerb ausgeschlossen werden, wenn er selber noch teilnimmt.
Mit Einverständnis des Wirtes, kann er aus dem Lokal verwiesen werden.

Erweiterte Strafbestimmungen

3. 27 Ausgesprochene Strafen müssen dem betroffenen Verein in jedem Fall schriftlich (Brief / E-Mail) und begründet zugestellt werden.
3. 28 Zuwiderhandlungen gegen Bestimmungen der Statuten von Spielern, Mannschaft oder Verein, werden von den zuständigen Organen der DHDL geahndet.
3. 29 Strafen in Form von Geldbußen, die gegen Spieler und Mannschaften verhängt werden, sind von den Vereinen bei denen die Betroffenen Mitglied sind, zu zahlen.

4. Schlußbestimmungen

4. 01 Diese Statuten bilden den Rahmen für den Spielbetrieb der DHDL
Durch ihre Anmeldung erkennen die Vereine, Mannschaften und Spieler diese Statuten an.
Hier nicht aufgeführte Themen werden bei Bedarf von den entsprechenden Organen der DHDL (Vorstand / Sportgericht / Delegiertenversammlung) entschieden.
4. 02 Beschlossene Änderungen durch die Delegiertenversammlung, werden vom Vorstand schriftlich niedergelegt und den Vereinen bekannt gegeben.
4. 03 Diese Statuten ersetzen alle vorher herausgegebenen Versionen.
Änderung der Statuten ist nur mit Zustimmung der Delegierten möglich.

Gez. Sportwart der DHDL 2017

Anlage: Bußgeldkatalog 2017

Anlage zu den Statuten 2017

Bußgeldkatalog 2017

- 1) **Ergebnisdurchsage: Verspätet; Falsch oder nicht erfolgt 5,00 €**
- 2) **Spielbericht Abgabe: Verspätet oder nicht erfolgt
(nach Aufforderung) jede Woche 5,00 €**
- 3) **Nichtantritt: Mannschaft
(Das Liga- oder Pokalspiel wird 20-0 / 14-0 gewertet) 25,00 €**
- 4) **Nichtantritt: Einzel
(Bezirks- oder Deutsche Meisterschaft) 6,00 €
plus Startgeld 6,00 €**
- 5) **Unsportliche Verhalten (z.B. Nichtbezahlen der Strafen) 5,00 €**
- 6) **Verletzung Trikotpflicht: Einzelspieler
(Bezirks- oder Deutsche Meisterschaft) 6,00 €**
- 7) **Verletzung Trikotpflicht: Mannschaft
(Liga- oder Pokalspiel) 25,00 €**
- 8) **Abmeldung der Mannschaft in der Saison 100,00 €**

Gebühren

- | | |
|---|----------------|
| 1) Meldung Liga ab 2013 pro Mannschaft | 35,00 € |
| 2) Zusendung eines Bußgeldbescheides (optional) | 3,00 € |
| 3) Nachmeldung Spieler/-in nach 1. Spieltag der Saison | 2,50 € |

P.S. Spaß in der Kneipe, unbezahlbar!!!

**Gut Dart
Deutsche Hobby Dart Liga 2017**

**Die Dartclubs / Vereine haften mit Ihrer Kautions
für sämtliche Forderungen!**