



Regelwerk der Freien Dartliga Oberberg (FDO)

Stand: August 2012

1 Allgemeines

1.1 Einführung

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für den reibungslosen und klaren Ablauf des Ligaspielbetriebes der Freien Dartliga Oberberg (nachfolgend FDO genannt). Es enthält alle Informationen zur Anmeldung, dem Ligaaufbau, dem Spielmodus und den zu beachtenden Regeln. Änderungen des Regelwerks werden allen Kapitänen unverzüglich mitgeteilt. Eine gültige Fassung des Regelwerks liegt auf der FDO-Homepage (fdo-dart.de) als Download bereit.

Die aktuellen Namen und Tel.-Nr. des Vorstandes sind auf der Homepage einzusehen.

Jede Mannschaft kann Vorschläge für Änderungen und Ergänzungen des Regelwerks schriftlich an den Vorstand oder den Spielleiter richten.

Sollte es zu in diesem Regelwerk nicht beschriebenen Situationen kommen, behält sich der Vorstand die endgültige Entscheidung vor.

1.2 Rahmenbedingungen

Für den Spielbetrieb ist der Ligaleiter zuständig. Er ist auch verantwortlich für die Berechnung der Tabellen und die Bereitstellung im Internet.

Der Ligaausschuss behält sich vor, die Aufstellung der Automaten und die Rahmenbedingungen der Spiellokale zu kontrollieren und ggf. Maßnahmen zur Optimierung der Spielbedingungen vorzuschlagen.

Spiellokale, welche die Grundvoraussetzungen für einen ordnungsgemäßen Ablauf der Punktspiele nicht erfüllen, können als Punktspielstätte ausgeschlossen werden, wenn keine Optimierung möglich ist.

1.3 Ligaausschuss

Die Hauptversammlung wählt pro Liga einen/e Ligaobmann/frau. Diese bilden gemeinsam mit dem Ligaleiter und dem ersten oder zweiten Vorsitzenden den Ligaausschuss.

Dieser entscheidet mit einfacher Mehrheit über alle spielbetriebsrelevanten Unstimmigkeiten.

Außerdem kann der Ligaausschuss:

- a) Spielverlegungen über den erlaubten Termin hinaus genehmigen
- b) gegen Vereinsmitglieder oder Mannschaften, die sich eines Verstoßes gegen das Regelwerk schuldig machen, eine Verwarnung oder eine Sperre aussprechen.

1.4 Geltung

Jeder Spieler der FDO muss von diesem Regelwerk Kenntnis haben und entsprechend nach ihm handeln. Dieses Regelwerk ist ab der Bekanntgabe bis auf weiteres gültig.

1.5 Mannschaftsmeldung

Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier Spielern.

Mehranmeldungen sind auf dem Anmeldeformular möglich. Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen mit schriftlicher Genehmigung der Erziehungsberechtigten gemeldet werden. An den Spieltagen muss der Kapitän im Besitz einer schriftlichen Bevollmächtigung der Erziehungsberechtigten sein, die ihn als Aufsichtsperson seiner Spieler unter 18 Jahren ausweist. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass der/die unter 18 jährige Spieler-/in vom Erziehungsberechtigten begleitet wird. Der Kapitän hat dafür Sorge zu tragen, wenn der/die Spieler-/in unter 18 Jahren nicht in Begleitung eines Erziehungsberechtigten zum Ligaspiel erscheint, dass der/die Spieler-/in spätestens mit dem Kapitän zusammen das Spiellokal verlässt.

Mannschaftskapitäne und deren Stellvertreter müssen volljährig sein, um das Amt ausführen zu können.

Mannschaften, die in der FDO spielen möchten, müssen sich mit dem hierfür gültigen Formular beim Ligaleiter anmelden. Die Daten des Kapitäns müssen auf diesem Formular vollständig (Namen / Vornamen / Geburtsdatum / Anschrift / Telefon / E-Mail-Adresse / Spielstätte) angegeben werden, wobei alle Mannschaften per Email erreichbar sein müssen.

Der jeweilige Anmeldeschluss wird mit der Einladung zum jährlichen Ligaabschluss bekannt gegeben.

Die Anmeldung ist nur gültig, wenn sie vom Kapitän der Mannschaft unterschrieben und der Jahresbeitrag nachweislich fristgerecht entrichtet wurde. Die Unterlagen für die neue Saison werden auf der Mitgliederversammlung ausgehändigt. Sollte kein Mannschaftsvertreter anwesend sein, werden die Unterlagen gegen Kostenpauschale von 10 Euro per Einschreiben zugesendet.

Bei allen Unstimmigkeiten bezüglich der Anmeldung von Mannschaften und Spielern entscheidet der Vorstand.

Wenn Mannschaften eine Saison pausieren, werden sie danach automatisch eine Klasse tiefer eingestuft.

Der Letztplatzierte steigt ab, der Erste steigt auf. Zwei weitere Plätze in der höheren Klasse werden in einer Relegation ausgespielt, an der der Zweite und Dritte der unteren Liga, sowie der Vor- und Drittletzte der höheren Liga teilnehmen.

Ebenfalls nehmen neue Mannschaften an dieser Relegation teil, die laut ihrer Spielstärke nicht in der untersten Liga anfangen müssen (Ausnahmeentscheidung des Ligaausschusses)

1.6 Spielieranmeldung

In Verbindung mit der Mannschaftsanmeldung muss eine namentliche Meldung der Spieler erfolgen. Die Angaben vom Kapitän (siehe 1.5) werden auf diesem Formular eingetragen. Alle Formulare sollten vollständig ausgefüllt sein. Meldet sich ein Spieler in mehr als einer Mannschaft an, wird er für die gesamte Saison gesperrt.

Unvollständige Anmeldungen werden nicht berücksichtigt. Bitte alle Formulare in Druckschrift oder im PC ausfüllen.

Alle gemachten Angaben werden, gemäß Bundesdatenschutzgesetz (BDSG), vertraulich behandelt und nur im Rahmen der Aufgaben der FDO intern verwendet.

Alle Anmeldungen nimmt der Ligaleiter entgegen.

1.7 Ligabeschränkung der Spieler

Ein Spieler darf am Spielbetrieb nur in einer Mannschaft teilnehmen, die in einer für ihn zulässigen Liga eingeteilt ist oder wird. Die für einen Spieler zulässige Liga ist aus seiner aktuellen Ligateilnahme abzuleiten. Dabei ist die zulässige Liga entweder gleich der aktuellen oder eine beliebig höhere Liga. In Ausnahmefällen wie z.B. Mannschaftsaufösungen, behält sich der Vorstand Sonderregelungen vor. Ein Spieler jeder Mannschaft darf aus einer beliebig höheren Liga und ein Spieler aus der nächsthöheren Liga kommen. Ein Mannschaftswechsel ist nur in der Woche (So – So) nach dem letzten Hinrundenspieltag möglich.

Der wechselnde Spieler verliert seine Ranglistenpunkte. Außerdem muss gewährleistet sein, dass die abgebende Mannschaft noch mindestens vier aktive Spieler gemeldet hat. Ein entsprechendes Formular liegt auf der Downloadseite bereit.

1.8 Nachmeldung von Spielern

Nachmeldungen von neuen Spielern, d.h. Spielern, die nicht auf der Spieler-Jahresmeldung aufgeführt waren, sind bis einschließlich drei Spieltage vor Ligaschluss möglich. Hierzu ist das entsprechende Formular zu verwenden.

Hauptkriterium für das Erhalten der Spielberechtigung ist die schriftliche, vollständige Anmeldung und Beitragszahlung, bzw. Ummeldung.

Erst nach Eingang (24 Stunden vor dem beabsichtigten Einsatztermin) der vollständigen schriftlichen Anmeldung und dem Nachweis der erfolgten Zahlung des Saisonbeitrages ist ein Spieler spielberechtigt.

Bei jeder Spieler-Nach- bzw. -neuanmeldung ist die Zahlung des anteilmäßigen Saisonbeitrags zu leisten (ab Rückrunde die Hälfte des Jahresbeitrags).

Für Neuanmeldungen erfolgt die Freigabe durch den Ligaleiter nur unter Vorbehalt der nachträglichen Prüfung (vergleiche Punkt 4.3; Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern).

1.9 Spielerpässe ohne Lichtbild

Entfällt, da nur die Spieler, die genannt sind, online im Spielbericht eingetragen werden können.

1.10 Neuanmeldung von Mannschaften während der laufenden Saison

Neuanmeldungen von Mannschaften während der laufenden Saison sind möglich. Über die Möglichkeit, die Mannschaft in den laufenden Spielbetrieb einzubinden, entscheidet der Vorstand.

Ist das nicht mehr möglich, sollten für diese Mannschaften Pflicht-/Freundschaftsspiele angesetzt werden, ggf. bei genügender Anzahl, eine separate Übergangsguppe eingerichtet werden, welche Ihnen die Zeit bis zur offiziellen Teilnahme am Ligabetrieb verkürzen und das Kennenlernen anderer Mannschaften unserer Liga ermöglichen soll.

1.11 Kapitänswechsel

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

1.12 Lokalwechsel

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

1.13 Mannschaftsnamenwechsel

Bei einem Namenswechsel der Mannschaft während der laufenden Saison werden 5,00 Euro Gebühr berechnet.

1.14 Personenbezogenes Lokalverbot

Hat ein Spieler in einem Spiellokal Hausverbot, ist mit dem gegnerischen Kapitän und dem Wirt über eine Aussetzung des Hausverbotes für die Dauer des Ligaspiels zu verhandeln. Besteht der Wirt auf das Hausverbot, wird das Spiel ohne den entsprechenden Spieler ausgetragen.

Ausnahme: Eine Mannschaft ist nur mit 4 Spielern gemeldet, dann ist in ein benachbartes Ausweichlokal zu wechseln.

2 Ligaaufbau

2.1 Ligaaufteilung 2012

Gespielt wird in der Saison 2012 in einer Liga.
Spielmodus: 501 Master out.

2.2 Einteilung der Mannschaften

Die Mannschaften werden durch den Ligaleiter auf Grund der Abschlusstabellen des Vorjahres sowie der Neuanmeldungen eingeteilt.

Neue Mannschaften werden anhand ihrer Spielstärke eingeteilt. Hierüber entscheidet der Vorstand.
Relegationen werden immer mit der neuen Mannschaft im Modus der höheren Liga gespielt.

2.3 Heimspieltag und Spielbeginn

Der Heimspieltag ist von jeder Mannschaft mitzuteilen, wobei nur in der Woche (Montag bis Freitag) gespielt wird.

Spielbeginn für alle Ligen ist 19.30 Uhr.

2.4 Ligaspiel-Verschiebung

Ein Ligaspiel darf max. 4 Wochen verlegt werden, wobei ein Verlegungstermin hinter den letzten Spieltag nicht möglich ist.

Über Ausnahmefälle entscheidet der Ligaausschuss.

Der Spielverlegungswunsch muss mindestens 3 Tage vor Spielbeginn der gegnerischen Mannschaft und dem Ligaleiter mitgeteilt werden. Ein Spielverlegungswunsch nach Ablauf der 3-Tages-Frist muss begründet sein (z.B. mehrfache Krankheitsfälle). Auch hier sind Sonderregelungen möglich über die der Ligaausschuss entscheidet.

Wenn eine Mannschaft verlegen möchte, bekommt sie von der gegnerischen Mannschaft 2 Ausweichtermine gestellt. Sollten diese ebenfalls nicht möglich sein und können sich die beiden Mannschaften nicht auf einen Termin einigen, so wird der Termin vom Ligaausschuss festgelegt, wobei der Terminwunsch der Mannschaft, die um die Verlegung gebeten wurde, Vorrang hat.

Die beiden letzten Spiele einer Saison dürfen nur vorverlegt werden.

Um die Flut der Spielverlegungen einzudämmen, darf jede Mannschaft im Laufe der Saison maximal 3 Spielverlegungen beantragen.

3 Spielbetrieb

3.1 Dartgerät und Darts

In der FDO wird an Geräten gespielt, die dem Turnierstandard entsprechen müssen. Geräte mit Quattro-Ring dürfen nur dann benutzt werden, wenn der Quattro-Ring ausgeschaltet ist, und nicht mit einem weißen Rand abgesetzt ist. Bullshooter Automaten sind kein Turnierstandard und dürfen für Ligaspiele der FDO nicht benutzt werden. Die Dartscheibe muss mindestens mit einem weißen 40-Watt-Strahler beleuchtet sein.

Das Dartgerät muss ebenerdig und gradlinig zur Abwurfline stehen, des Weiteren darf kein Spieler in seiner Wurftechnik behindert werden. Ein Seitenabstand von 80 cm (beidseitig) sollte eingehalten werden. Wo das nicht möglich ist, muss gewährleistet sein, dass der Werfer nicht behindert wird.

Aus der Scheibenhöhe von 172 cm (Bullsmittle) und der waagerechten Entfernung zwischen Abwurfline und Scheibe von 237 - 244 cm ergibt sich die Entfernung der Abwurfline zur Scheibe von 293 bis 298 cm, gemessen von der Abwurfline diagonal zur Bullsmittle. Beide Abwurflinien können wahlweise gespielt werden, sie müssen beide vorhanden sein.

Die Abwurfline muss eine durchgehende, ebenerdige, gut erkennbare Linie sein und darf nicht überschritten werden.

Jede Mannschaft darf vor Spielbeginn die Entfernung des Gerätes kontrollieren. Die Entfernung zum Gerät muss ggf. vor Spielbeginn korrigiert werden. Nach Ende des Spiels wird ein Protest nicht mehr anerkannt.

Ausnahme: Ist die Abwurfline nicht dauerhaft fixiert (z.B. Gummimatte), ist die Abwurfline ggf. auch während der einzelnen Sätze von den jeweiligen Spielern zu kontrollieren bzw. zu korrigieren.

Die Darts müssen mit einer Spitze aus Kunststoff ausgestattet sein. Das Gewicht des Darts muss den Vorgaben der Gerätehersteller entsprechen.

3.2 Zählweise des Spielgerätes

Die Zählweise des Gerätes ist grundsätzlich anzuerkennen.

Einzige Ausnahme: Die Elektronik des Gerätes versagt mehrmals oder völlig, so ist das Spiel abubrechen. Steht ein Ersatzgerät zur Verfügung, wird auf diesem weiter gespielt und der laufende Satz neu begonnen. Falls dies nicht möglich sein sollte, so muss das Spiel an einem anderen Tag durchgeführt werden. Sollte dieser Fall eintreten, so ist sofort der Ligaleiter zu informieren. Die Heimmannschaft hat in diesem Fall den Spielbericht mit der Begründung für den Spielabbruch und dem neuen Spieltermin an den Ligaleiter zu senden. Wird die Begegnung an einem anderen Tag neu begonnen, ist das Spiel mit derselben Mannschaftsaufstellung wie beim ersten Termin durchzuführen.

3.3 Spielablauf

Bei allen Spielen münzen die Mannschaften selbst. Im Normalfall münzt die Heimmannschaft vor, es sei denn, beide Mannschaften einigen sich auf ein anderes Vorgehen. Dazu müssen aber beide TCs einverstanden sein.

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das erste Leg und der Gast das zweite Leg.

Der Beginner eines eventuellen dritten Legs wird durch Ausbullen (siehe 3.6) ermittelt. Der Gegner muss während des Spieles hinter dem Werfer stehen.

Die Abwurfline darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurfline zu beugen, auch ein Wurf neben der Abwurfline, in ihrer gedachten Verlängerung, ist erlaubt. Alle drei Darts müssen in Richtung Board geworfen werden. Die Darts, die in Richtung Board geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie das Dartgerät registriert hat oder vom Board abprallen. Das aufheben abgeprallter Darts um den Wurf zu wiederholen zählt als nachwerfen.

Ausnahme ist das Ausbullen des ggf. dritten Satz eines Spiels.

Steckt ein Darts beim Ausmachen im Zielsegment und das Gerät schaltet nicht aus, ist mit dem Gegner zu kontrollieren, ob das Darts wirklich steckt. Ist dies der Fall, gilt der Satz als gewonnen. Ansonsten dürfen die restlichen Darts geworfen werden.

Registriert das Dartgerät steckende Darts nicht, muss nach Wurfende nachgedrückt werden. Ausnahmen sind zu früh geworfene Darts.

Die Spieler akzeptieren die vom Gerät angezeigte Punktzahl. Können sie sich nicht einigen, so entscheiden die Mannschaftskapitäne. Der Spieler darf die Wurflinie erst verlassen, wenn

- a) er alle drei Darts geworfen hat
- b) er seine restlichen Darts nicht mehr werfen will
- c) das Gerät durch akustisches oder optisches Signal einen Fehler anzeigt, der ein Entfernen der Darts oder einer Spitze erforderlich macht,
- d) ein Defekt an den Darts dies nötigt macht.

3.4 Wertung

Steht eine Partie nach 18 Spielen unentschieden, so wird kein Teamgame gespielt. Jede Mannschaft bekommt 1 Punkt. Für ein gewonnenes Spiel (ab 10 Siegpunkten) erhält der Sieger 2 Punkte.

3.5 Spielmodus

In der FDO-Liga wird 501 Master Out gespielt. Alle Modi in „best of three“. Pro Spielbegegnung werden 16 Einzel und 2 Doppel gespielt, wobei mit den Doppel begonnen wird.

Der Spielbericht muss vor Beginn des Spiels vollständig ausgefüllt sein.

Sobald ein Automat frei wird, beginnt dort sofort das nächste Spiel laut Spielplan, wobei die Reihenfolge einzuhalten ist, Ausnahmen davon müssen von beiden Kapitänen einvernehmlich beschlossen werden.

Jede Mannschaft muss mit mindestens 3 und kann mit maximal 8 Spielern antreten.

Jeder Spieler darf höchstens 4 Einzel und 1 Doppel spielen.

Die Heimmannschaft bestimmt die Spielgeräte auf dem die Punktspiele stattfinden.

Zum Einspielen ist der Gastmannschaft ein Automat zur Verfügung zu stellen. Spätester Spielbeginn ist eine halbe Stunde nach vereinbarter Anfangszeit. In allen Ligen wird an zwei Automaten gespielt. Spielstätten mit nur einem Automat müssen vom Ligaausschuss extra genehmigt werden.

Tritt eine Mannschaft nur mit drei Spielern an, können nur 12 der 16 Einzel und ein Doppel gespielt werden. Dabei müssen die verlorenen Spiele am Anfang des Spielberichtes eingesetzt werden und werden als 0:2 verloren gewertet.

3.6 Ausbullen

Der Spieler, dessen Darts am dichtesten am Bulls-Eye steckt, beginnt den, wenn nötig gewordenen, dritten Satz eines Spieles. Die Heimmannschaft bullt zuerst. Beim Ausbullen gilt die gesamte Dartscheibe (auch der schwarze Rand). Bleibt das Darts nicht stecken, darf der Wurf wiederholt werden. Trifft der erste Spieler beim Ausbullen direkt ins Bulls-Eye, muss das Darts entfernt werden. Treffen beide Spieler das Half-Bull oder das Bulls-Eye wird das Ausbullen wiederholt, wobei dann der Gast als erstes wirft.

3.7 Spielbericht

Der Spielbericht ist für jedes Spiel nur von der Heimmannschaft zu führen. Auf dem Spielbericht sind alle Spieler mit vollständigen Vor- und Nachnamen einzutragen, ggf. ist der Vorname mit dem 1. Buchstaben abzukürzen und zwar in jedem Namensfeld auf dem Spielbericht. Gänsefüßchen, Abkürzungen usw. sind nicht gestattet. Zum vollständigen Ausfüllen des Spielberichtes gehört auch, das hinter jedem auf dem Spielbericht aufgeführten Spieler seine Spielernummer einzutragen ist.

Bei Einzelspielen darf jeder Spieler nur einmal gegen den gleichen Gegner antreten.

Ein Spieler darf keine zwei Spiele hintereinander bestreiten. Bei Verstoß wird sein zweites Spiel mit 0:2 gewertet.

Ausnahme: ein Einzel und ein Doppel dürfen hintereinander gespielt werden.

Nach Einsicht der Aufstellung darf der Spielbericht nicht mehr geändert werden.

Nach Spielende muss der Bericht vom Gastkapitän kontrolliert und von beiden Kapitänen unterschrieben werden. Auch hier ist mit der allgemein gültigen Unterschrift zu unterschreiben. Unstimmigkeiten sind auf dem Spielbericht zu vermerken.

Sollte eine Mannschaft einen Spieler öfter als erlaubt einsetzen, so werden nur die ersten vier Einzel und das erste Doppel gewertet. Alle anderen Spiele mit 0:2.

3.8 Ersatzspieler / in

Alle Ersatzspieler/innen sind ebenfalls vor Spielbeginn in die auf dem Spielbericht dafür vorgesehenen Felder einzutragen. Ein/e Spieler/in, der/die während des laufenden Spiels gegen eine/n Ersatzspieler/in ausgetauscht wird, darf nicht wieder eingewechselt werden. Der/die Ersatzspieler/in übernimmt dann auch

alle weiteren Spiele des/der Spielers/in für die er/sie eingewechselt wurde. Es sind max. 4 Wechsel pro Spiel erlaubt.

3.9 Ergebnismeldung

Die Ergebnisse werden online eingegeben. Die Gastmannschaft muss bis 3 Tage nach dem Spiel das Ergebnis bestätigen. Nach der Eintragung ist das Ergebnis sofort online.

Ist der Spielbericht am 2. Werktag nach dem Spieltag nicht eingegeben, werden der Heimmannschaft 5,00 Euro vom Preisgeld abgezogen (siehe auch 4.4). Sollte der Spielbericht am 3. Werktag nach dem Spieltag immer noch nicht eingegeben sein, so wird das Spiel für die Heimmannschaft zu Null verloren gewertet.

Für das fristgerechte Weiterleiten des Spielberichts ist immer die Heimmannschaft verantwortlich.

3.10 Einzelrangliste

Im Rahmen des Ligaspiels wird vom Ligaleiter eine Einzelrangliste geführt.

Die Punkteverteilung lautet:

- a) 2:0-Sieg : 3 Punkte,
- b) 2:1-Sieg : 2 Punkte,
- c) 1:2-Niederlage : 1 Punkt.

3.11 Bestleistungen

Einzutragen sind:

- a) High Score (171 bzw. 180 Punkte)
- b) Shortgame (bis max. 18 Darts)
- c) High Finish (ab 101)

3.12 Rauchverbot

Für alle Spieler gilt bei Ligaspielen Rauchverbot am Board.

4 Punktverlust und Straf gelder

Folgende Unregelmäßigkeiten führen zu Punktabzügen bzw. Straf geldern:

4.1 Öffnungszeiten von Spielstätten/ Einspielzeit

Die Spielstätte muss spätestens eine viertel Stunde vor Spielbeginn geöffnet sein, damit der Gastmannschaft die korrekte Einspielzeit von bis zu 15 Minuten gewährt werden kann. Sollte diese Einspielzeit nicht gewährt werden, so ist ein Hinweis auf dem Spielbericht vorzunehmen.

Ordnungsstrafe in diesem Fall: 10,00 Euro.

4.2 Nichtantritt einer Mannschaft

Wenn eine der beiden Mannschaften eine halbe Stunde nach vereinbartem Spielbeginn nicht im Spiellokal erscheint, so wird das Spiel 0:18 / 0:36 gegen die verursachende Mannschaft gewertet. Zusätzlich wird bei Nichtantritt einer Mannschaft eine Strafe von 40 Euro auferlegt, die zu 50/50 zwischen dem betroffenen Wirt und der Heimmannschaft aufgeteilt werden.

Bei Nichtantritt einer Mannschaft muss die anwesende Mannschaft einen Spielberichtsbogen ausfüllen. Dieser ist wie ein normaler Spielbericht an den Ligaleiter zu senden.

Bei zweimaligem Nichtantritt einer Mannschaft wird diese vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen. Ein Nichtantritt am letzten Spieltag wird ebenfalls mit Disqualifikation geahndet.

Sollte ein triftiger Grund für die Verhinderung vorliegen, kann auf die Strafe und/oder auf die Wertung als Nichtantritt verzichtet werden. Die Entscheidung obliegt dem Ligaausschuss.

Der Nichtantritt ist dem Ligaleiter am gleichen Tag telefonisch durch das anwesende Team mitzuteilen.

Bei Disqualifikation oder Mannschaftsauflösung werden alle bisher gespielten Spiele mit 0:18 / 0:36 gewertet. Die Einzelranglistenpunkte (außer die der disqualifizierten Mannschaft) bleiben bestehen. Für die restlichen Spiele muss jeweils ein Spielberichtsbogen ausgefüllt werden.

Bei Disqualifikation oder Mannschaftsauflösung während der Saison besteht kein Anspruch auf bisher erzielte Preisgelder.

4.3 Einsätze von nicht spielberechtigten Spielern

Wird ein/e nicht gemeldete/r oder nicht spielberechtigte/r Spieler/in eingesetzt, wird das Spiel nachträglich gegen die verursachende Mannschaft 0:18 / 0:36 gewertet. Des Weiteren droht der verursachenden Mannschaft ein Ausschluss aus dem laufenden Ligabetrieb.

4.4 Ergebnismeldung

Bei zu spät abgegebenen Spielberichten wird ein Strafgeld von 5,00 Euro für die Heimmannschaft erhoben. Siehe auch 3.9.

4.5 Falsch ausgefüllte Spielberichte

Folgende Straf gelder werden fällig:

- a) Fehlende Passnummern: 2,50 Euro je Team ohne Passnummer
- b) Fehlende Unterschrift: 2,50 Euro je Team ohne Unterschrift
- c) Fehlender Teamname: 2,50 Euro je fehlendes Team
- d) Nicht bestätigte Spielverlegung: 2,50 Euro je Team

4.6 Nicht gezahlte Strafen

Sollte eine Mannschaft nach Abschluss der Saison die Strafen nicht zahlen, werden die Straf gelder anteilmäßig auf die gemeldeten Spieler aufgeteilt und die Spieler sind für die neue Saison nicht spielberechtigt, bis die persönliche Strafe bezahlt ist

5 Unsportliches Verhalten

Kommt es während eines Punktspieles zu vorsätzlichen Störungen, Behinderungen oder zu anderen, ungewöhnlichen Vorkommnissen, mit dem Ziel, den Gegner während des Spiels und insbesondere während des Wurfes zu irritieren, so hat der Kapitän der verursachenden Mannschaft die Vorkommnisse unverzüglich zu unterbinden. Sollte dies nicht geschehen, so muss ein entsprechender Hinweis auf dem Spielbericht gemacht werden. Ein solcher Hinweis auf dem Spielbericht wird gegen die verursachende Mannschaft als grob unsportliches Verhalten gewertet und der Ligaausschuss entscheidet über die

Maßnahmen. Werden wiederholt derartige Störungen gemeldet, behält sich der Vorstand vor, einzelne Spieler oder ggf. komplette Mannschaften vom weiteren Spielbetrieb auszuschließen.

6 Einspruch

6.1 Spielwertungen und Strafen

Gegen alle Spielwertungen und Strafen kann der Kapitän innerhalb von vier Tagen Einspruch beim Ligaleiter einlegen. Dieser ist schriftlich (Post, Fax, email) zu erfolgen. Außerdem ist eine Einspruchsgebühr von 20 Euro zu entrichten. Nach Eingang der Gebühr wird der Ligaausschuss einberufen, in dem über den Einspruch entschieden wird. Bei erfolgreichem Einspruch wird die Gebühr zurückerstattet.

Gegen alle Entscheidungen des Ligaausschusses kann der Kapitän innerhalb von vier Tagen Einspruch beim Vorstand einlegen. Dieser ist schriftlich (Post, Fax, email) zu erfolgen. Der Vorstand entscheidet dann letztinstanzlich. Gegen die Vorstandsentscheidung ist kein Einspruch mehr möglich.

7 Startgelder

Für jede Saison wird ein Startgeld von 75 € pro Mannschaft (incl. 4 Spieler) fällig. Für jeden weiteren Spieler wird eine Anmeldegebühr von 5,00 € erhoben. Für eine Saison wird ein Verwaltungskostenbeitrag von 25,00 € erhoben, dieser Beitrag wird dann nach der Saison nach den Erfahrungswerten neu berechnet.

Die Startgelder werden zu 100% als Preisgeld und Pokale wieder ausgeschüttet.