



**WETTSPIELORDNUNG
DES
ROYAL DART VERBAND ALLGÄU e. V.**

gültig ab September 2009

Alle früheren Wettspielordnungen sind aufgehoben!

1. **Spielerqualifikation**
2. **Sporttechnische Voraussetzungen**
3. **Spieltermine**
4. **Transfer**
5. **Unsportliches Verhalten**
6. **Auf-, Abstieg**
7. **Saisonvorbereitung**
8. **Doppelspiele**
9. **Spielvorbereitung**
10. **Spielbeginn**
11. **Spielablauf**
12. **Spielabschluss**
13. **Nichtantritt**
14. **Streitfragen/Protest**
15. **Urheberrecht**

1. Spielerqualifikation

1.1

Spieler müssen Mitglied des Royal Dart Verband Allgäu e. V. sein und einen gültigen Spielerpass besitzen. Sollte ein nicht gemeldeter Spieler dennoch ein Spiel absolvieren, wird das gesamte Spiel für das Team mit 0:32 / 0:16 / 0:2 (0:36 / 0:18 / 0:2) als verloren gewertet. Hat ein Spieler noch keinen Pass, muss dieser sich mittels der Nachmeldebestätigung und einem Lichtbildausweis identifizieren.

1.2

Spieler sind in Ihrer gemeldeten Mannschaft spielberechtigt.

1.3

Ein Spieler kann pro Saison dreimal für seinen Club in einer höheren Liga aushelfen, danach ist er nur noch für die ursprünglich gemeldete Mannschaft spielberechtigt. Spielt der selbe Spieler ein viertes mal in einer höheren Liga, wird das gesamte Spiel für das Team mit 0:32 / 0:16 / 0:2 (0:36 / 0:18 / 0:2) als verloren gewertet. Ein Transfer zwischen Vor- und Rückrunde ist möglich.

1.4

Der Spielerpass muss bei Vereins- und Namenswechsel dem RDVA e.V. zur Umschreibung vorgelegt werden. Alte Spielerpässe müssen dazu unverzüglich an den RDVA e.V. gegeben werden.

2. Sporttechnische Voraussetzungen

2.1

Ein Spieler darf seine eigenen Darts benutzen, wenn sie folgenden Spezifikationen entsprechen:

- Es müssen Darts mit Plastikspitzen sein,
- Sie dürfen nicht länger als 15,3 cm sein,
- Sie dürfen nicht mehr als 18 Gramm (+ 5%) wiegen.

2.2

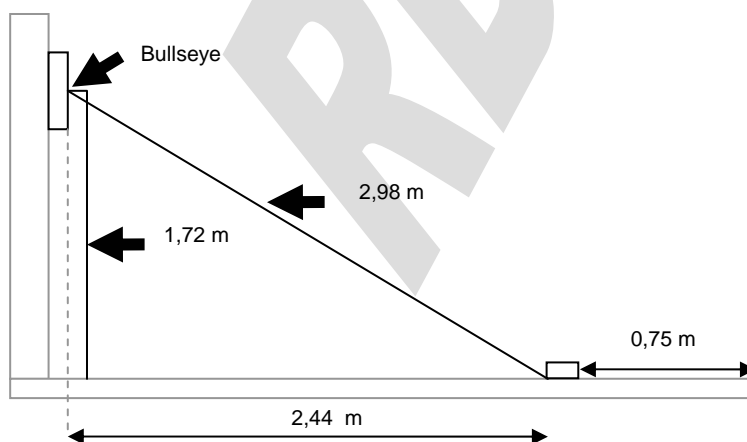
Am Spielort müssen mindestens zwei Automaten zur Verfügung stehen.

2.3

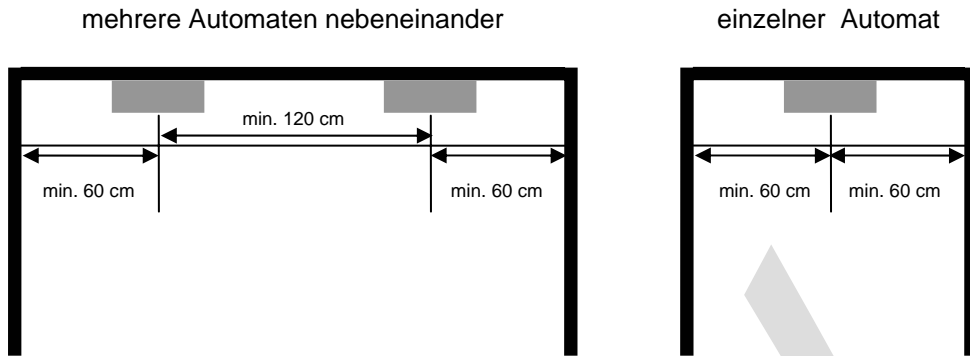
Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,44 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bullseye -Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bullseye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,98 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Hinter der Abwurfline ist ein Abstand von 0,75 m zu einem Hindernis (z.B. Wand) notwendig. Siehe Grafik 1.

Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zu Wand beträgt jeweils 60 cm. Stehen zwei oder mehrere Automaten nebeneinander müssen die Bullseye zweier Automaten mindestens 120 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Siehe Grafik 2.

Grafik1: Abstand Wurfline / Boardhöhe



Grafik2: Abstand zur Wand bzw. zwischen Automaten



2.4

Die Überprüfung der der Abmessungen durch die Kapitäne und eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

=> Die Abmessungen der Grafik 2 gelten erst für die Saison 2009/2010!

Das Präsidium behält sich vor im Ausnahmefall Abweichungen von den angegebenen Abmessungen zuzulassen.

3. Spieltermine

3.1

Die im Spielplan festgelegten Termine sind grundsätzlich verbindlich.

3.2

Im Bedarfsfall können die Spiele vorverlegt werden.

3.3

Eine Spielvorverlegung muss spätestens 24 Stunden vor dem regulären Spielbeginn durch beide Mannschaftskapitäne festgelegt werden. Ist bis zu diesem Zeitpunkt kein Ersatztermin gefunden, gilt der im regulären Spielplan festgelegte Termin.

3.4

Ein Nachverlegen kann nur in Absprache mit dem zuständigen Ligasachbearbeiter erfolgen und sollte die absolute Ausnahme sein. Der Antrag auf Nachverlegung muss mind. 1 Woche vor dem regulären Spieltermin schriftlich beim zuständigen Ligasachbearbeiter eingehen. Die Entscheidung über eine Nachverlegung obliegt dem Ligasachbearbeiter. Ein Nachverlegen am letzten Spieltag ist nicht möglich.

3.5

Bei einem Verstoß verliert die Mannschaft, die den Spielplan nicht eingehalten hat, mit 0:32 / 0:16 / 0:2. (0:36 / 0:18 / 0:2)

3.6

Sofern sich Mannschaften auf den Tausch des Heimrechts geeinigt haben, ist dies unverzüglich schriftlich von beiden Parteien dem Ligaleiter mitzuteilen. Zusätzlich ist die Vereinbarung auf dem Spielberichtsbogen schriftlich festzuhalten. Bei einem Verstoß gegen diese Regelung wird das Spiel mit 0:32 / 0:16 / 0:2 (0:36 / 0:18 / 0:2) gegen die den Verstoß verursachende Mannschaft gewertet.

4. Transfer

4.1

Der Transfer ist nur zwischen Vor- und Rückrunde möglich. Spieler können nicht innerhalb derselben Liga transferiert (z.B. A1 zu A1) werden. Wechsel innerhalb der gleichen Spielklasse (z.B. A2 zu A3) sind selbstverständlich möglich

4.2

Ein Spieler der transferiert wurde (egal ob in eine höhere oder niedrigere Liga) ist nicht mehr berechtigt auszuhelfen.

4.3

Alle Transferaktivitäten sind dem Präsidium zu melden, dieses behält sich eine Zustimmung vor. Eine Zustimmung kann z. B. aus folgenden Gründen abgelehnt werden:

- Bei unkorrekter Abwerbung.
- Bei Wettbewerbsverzerrung.

5. Unsportliches Verhalten

5.1

Das Präsidium behält sich das Recht vor, Spieler / Mannschaften / Vereine wegen unsportlichen Verhaltens mit Sanktionen zu belegen. Die Prüfung, ob ein unsportliches Verhalten vorliegt, kann durch das Präsidium, oder durch ein vom Präsidium bestelltes Schiedsgericht durchgeführt werden.

5.2

Die endgültige Entscheidung über das Ausmaß einer Sanktion obliegt allein und uneingeschränkt dem Präsidium des RDVA e.V.. Diese Sanktion ist bindend und unwiderruflich. Bei Nichtbeachtung der Sanktion kann (können) der (die) Spieler / Mannschaften / Vereine vom laufenden Spielbetrieb ausgeschlossen und auf unbestimmte Zeit gesperrt werden.

6. Auf-, Abstieg

6.1

Der Erstplatzierte (Ausnahme Oberliga) steigt in die nächst höhere Liga auf. Verschiebungen können sich nach den Teamanmeldungen für die nachfolgende Saison ergeben.

6.2

Die beiden Letztplatzierten steigen in die nächst niedrigere Liga ab (max. zwei Absteiger, disqualifizierte Mannschaften eingerechnet).

6.3

Verschiebungen können sich nach den Teamanmeldungen für die nachfolgende Saison ergeben.

7. Saisonvorbereitung

7.1

Der Verband behält sich vor, Club- und Teamnamen abzulehnen

7.2

Spielberechtigt sind nur Clubs, Teams und Spieler, die bis zum Saisonstart alle offenen Beiträge beglichen haben. Dies beinhaltet auch offene Forderungen aus vorangegangenen Spielzeiten

8. Doppelspiele

8.1

Doppelspiele werden ab der Saison 2009 / 2010 in der Oberliga und in den beiden Bezirksligen gespielt. In den A-, B- und C-Ligen wird kein Doppel gespielt.

8.2

Durch die Doppelspiele in einzelnen Ligen, ändert sich die Punktwertung auf 36:0 / 18:0 / 2:0

8.3

Bei Doppelspielen werden KEINE Einzelpunkte vergeben

8.4

Spielberechtigt sind alle Spieler, die vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind. Es können auch die Spieler H5, H6, G5 oder G6 eingesetzt werden, ohne dass diese eingewechselt werden müssen.

8.5

Die Doppelspiele werden vor den Einzelpaarungen mit dem Modus „League“ gespielt.

8.6

Reicht das eingesammelte Spielgeld nicht aus, ist für den Restbetrag die Heimmannschaft verantwortlich.

9. Vorbereitung

9.1

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist ein Sportgerät für die Gastmannschaft zu reservieren. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:32 / 0:16 / 0:2 (0:36 / 0:18 / 0:2) verloren.

9.2

Über eine Ausnahme von dieser Regelung entscheidet der zuständige Ligasachbearbeiter und/oder das Präsidium des RDVA e.V.. Im Normalfall ermöglicht nur höhere Gewalt eine Ausnahme.

9.3

Der Spielberichtsbogen muss zuerst vom Mannschaftskapitän der Heimmannschaft vor Spielbeginn ausgefüllt werden. Anschließend trägt der Kapitän der Gastmannschaft seine Spieler ein. Beide müssen alle Spieler (auch die Ersatzspieler) vor Spielbeginn eintragen.

9.4

Es dürfen nur Spieler, die für das jeweilige Team gemeldet sind spielen. Aushilfsspieler sind auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken

9.5

Pässe / Teampässe werden vor Beginn des Spieles von den Mannschaftskapitänen kontrolliert. Sollte ein Spielerpass nicht vorliegen, so hat sich der Spieler mit Personalausweis oder Reisepass auszuweisen.

9.6

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern und optional aus zwei zusätzlichen Ersatzspielern, die ab der zweiten Runde für die Spieler H1 bis H4 bzw. G1 bis G4 eingewechselt werden können. Bereits ausgewechselte Spieler können nicht mehr eingewechselt werden.

9.7

Eine Mannschaft muss mindestens mit zwei Spielern zu einem Ligaspiel antreten, um nicht als „nicht angetreten“ gewertet zu werden.

10. Spielbeginn

10.1

Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze, jeder gegen jeden.

10.2

Jeder Spieler der aufgerufen wird hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts Bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Sollten falschen Paarungen stattfinden, so sind diese ungültig und richtig zu wiederholen. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von beiden Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 / 0:1 verloren. Die Spieler dürfen den Bereich des Spielgerätes nicht verlassen bevor das Spiel beendet ist.

10.3

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt den 1. Satz. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das "Bullseye" entschieden, wobei der Dart in der Scheibe stecken muss. Fällt der Dart von der Scheibe muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Der Spieler dessen Dart am nächsten zum "Bullseye" steckt, beginnt das Spiel. Steckt der Dart im "Bullseye" muss er abgezogen werden, damit der Gegner die gleiche Chance hat, das "Bullseye" zu treffen. Sollten beide Darts im oder in derselben Entfernung zum "Bullseye" stecken (beide Darts stecken im „Singlebull“ oder sind die gleiche Anzahl Pins vom Bullseye entfernt), muss noch einmal geworfen werden.

11. Spielablauf

11.1

Alle Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden.

11.2

Alle Darts, die in Richtung der Scheibe geworfen werden gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Wenn nicht alle 3 Würfe vom Gerät registriert werden und der Spieler vergisst das Drücken der Startwechsellaste vor dem Herausziehen der Darts, gelten dabei die registrierten Punkte als nachgedrückt. Der Spieler hat dann den jeweiligen Satz verloren.

11.3

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktezahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einig, entscheiden die Mannschaftskapitäne

11.4

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

- Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch die Startwechsellaste in die richtige Stellung gebracht, und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Nach erneutem Betätigen der Startwechsellaste wird der Satz dann normal fortgesetzt, d. h. der Gegner wirft als Nächster.
- Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde beendet und der Gegner setzt nach einmaligen drücken der Startwechsellaste das Spiel fort.

11.5

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden, Fouls z.B. sind:

- Ablenkendes Verhalten, während ein Spieler wirft,
- Ständiges übertreten der Abwurflinie
(ein Übertreten der Abwurflinie ist erst nach dem dritten Dart erlaubt),
- Absichtliches Verzögern des Spiels,
- Missbrauch des Sportgerätes oder unsportliches Benehmen.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Spiel mit 0:2 gewonnen.

11.6

Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss das Spiel abgebrochen und komplett wiederholt werden. Sollte kein Ersatzgerät vorhanden sein muss die Begegnung abgebrochen und das Präsidium verständigt werden. Die Begegnung wird dann zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt.

11.7

Wird ein falscher Spielmodus eingegeben, muss das Spiel abgebrochen und mit dem richtigen Modus erneut gestartet werden. Spiele die mit dem falschen Modus beendet wurden müssen ebenfalls wiederholt werden.

11.8

Die Reihenfolge und die Einteilung auf dem Spielberichtsogens ist einzuhalten.

12. Spielabschluß

12.1

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spiel-Ergebnisses und der Punktwertung kontrollieren und dieses durch Ihre Unterschrift bestätigen. Das Endergebnis und die Punktwertung der einzelnen Spieler sind durch die Unterschrift beider Mannschaftskapitäne rechtskräftig und können zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr angefochten werden.

12.2

Nach Ende der Begegnung muss der Spielberichtsbogen durch die Heimmannschaft per FAX oder E-Mail an den zuständigen Ligasachbearbeiter gesendet werden. Der Spielberichtsbogen muss spätestens am ersten Dienstag nach dem regulären Spieltermin (gem. Spielplan) bis 18:00 Uhr beim zuständigen Ligasachbearbeiter vorliegen.

12.3

Sollte eine Mannschaft innerhalb einer Saison den Spielberichtsbogen dreimal nicht abgeben, so wird die Mannschaft vom laufenden Spielbetrieb ausgeschlossen. Alle Spiele, Sätze, Punkte und die Einzelspielerwertung werden gelöscht. Für die nächste Saison ist ein Zwangsabstieg um eine Liga zwingend. Sollte es sich um eine Mannschaft der C-Liga handeln, erhält diese eine Sperre von einer Saison.

12.4

Wird eine Mannschaft beim manipulieren eines Spielberichtsogens bzw. einem Spielergebnis erwischt, behält sich die Vorstandschaft des RDVA e. V. das verhängen von Sanktionen vor.

Über Art und Umfang der Sanktionen werden in jedem Einzelfall entschieden.

Dies kann der Ausschluss aus dem laufenden Spielbetrieb bedeuten, eine Sperrung des Teams und Spieler auf unbestimmte Zeit, Aberkennung von Punkten, Wiederholung eines Spiels usw.

13. Nichtantritt

13.1

Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat Sie das Spiel 0:32 / 0:16 / 0:2 (0:36 / 0:18 / 0:2) verloren.

13.2

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielern an, so wird jedes Spiel der nicht anwesenden Spieler mit 0:2 Sätzen als verloren gewertet. Tritt eine Mannschaft mit weniger als zwei Spielern an, wird dies Spiel für das betreffende Team als „nicht angetreten“ gewertet.

13.3

Verspätet sich ein Spieler so gelten die versäumten Spiele als verloren. Die noch ausstehenden Spiele können normal gespielt werden.

13.4

- Tritt eine Mannschaft einmal zu einem Ligaspiel nicht an, so erhält diese eine schriftliche Verwarnung vom zuständigen Ligasachbearbeiter. Von jedem Spieler der nicht angetretenen Mannschaft ist eine Strafgebühr (siehe Finanzordnung) zu bezahlen.

- Beim zweiten Nichtantritt wird die Mannschaft vom laufenden Spielbetrieb ausgeschlossen. Alle Spiele, Sätze, Punkte und die Einzelspielerwertung werden gelöscht. Für die nächste Saison ist ein Zwangsabstieg um eine Liga zwingend. Von jedem Spieler der nicht angetretenen Mannschaft ist eine Strafgebühr (siehe Finanzordnung) zu bezahlen.
- Diese Sanktionen betreffen das gesamte Team, bzw. alle in der betreffenden Mannschaft gemeldeten Spieler. Bei Nichtbezahlung der Strafgebühr erfolgt der Ausschluss aus dem laufenden Spielbetrieb bis zum Geldeingang auf dem Konto des RDVA e.V..
- Tritt eine Mannschaft zum vorletzten Saisonspiel nicht an, werden 6 Punkte abgezogen (der Punktabzug kann auch in der folgenden Saison vorgenommen werden, die Entscheidung darüber obliegt dem Präsidium).
- Tritt eine Mannschaft zum letzten Saisonspiel nicht an werden alle Spiele, Sätze, Punkte und die Einzelspielerwertung gelöscht. Für die nächste Saison ist ein Zwangsabstieg um eine Liga zwingend. Sollte es sich um eine Mannschaft der C-Liga handeln, erhält diese eine Sperre von einer Saison. Außerdem werden alle gemeldeten Spieler der Mannschaft für die darauf folgende Saison gesperrt. Ausnahmen werden durch ein Schiedsgericht entschieden, welches über einen Protest einberufen werden kann.

14. Streitfragen/Protest

14.1

Proteste bzgl. Vorfällen während eines Ligaspiels sind bis zum Abgabetermin des Spielberichts (Dienstag 17.00 Uhr nach dem Spieltag) schriftlich dem zuständigen Ligasachbearbeiter mitzuteilen. Proteste gegen Spielwertungen müssen spätestens drei Tage nach Zustellung der Tabelle eingereicht werden. Proteste werden von einem Schiedsgericht des RDVA e.V. geklärt.

14.2

Wird ein Protest eingelegt so ist von der protestierenden Mannschaft eine Gebühr (siehe Finanzordnung) im Voraus an den RDVA e.V. zu entrichten.

14.3

Das Präsidium bestimmt ein Schiedsgericht aus drei langjährigen RDVA-Mitgliedern, die nicht den betroffenen Vereinen und Ligen sowie der Vorstandschaft des Verbands angehören dürfen. Die Zusammensetzung des Schiedsgerichts ist geheim und wird nicht veröffentlicht.

14.4

Dem gegnerischen Verein ist Gelegenheit zu einer Stellungnahme zu geben. Diese ist schriftlich beim Verband einzureichen.

14.5

Vom Protest und der Stellungnahme ist jeweils eine Kopie an den Kapitän der anderen Mannschaft auszuhändigen.

14.6

Das Schiedsgericht kann Sanktionen verhängen.

14.7

Der Spruch des Schiedsgerichtes wird der Vorstandschaft vorgelegt. Die Endgültige Entscheidung obliegt dem Präsidium des RDVA e. V. und ist für beide Parteien bindend. Gegen Schiedsgerichtentscheidungen kann kein Protest eingelegt werden.

15. Urheberrecht

15.1

Alle Satzungen und Ordnungen dürfen nicht verändert weitergegeben werden.

Die Vorstandschaft behält sich vor, in begründeten Einzelfällen, Entscheidungen abweichend von der Wettspielordnung zu treffen.

Auf einzelne Punkte wird in der Finanzordnung genauer eingegangen.