



WETTSPIELORDNUNG DES ROYAL DART VERBAND ALLGÄU e. V.

gültig ab September 2024

Alle früheren Wettspielordnungen sind hiermit aufgehoben!

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

1. Spielerqualifikation

1.1

Alle Teams eines Clubs müssen unter der gleichen Adresse spielen.

1.2

Spieler müssen Mitglied des Royal Dart Verband Allgäu e. V. sein und auf einem gültigen Teampass /Mannschaftskarte aufgeführt sein. 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.

1.3

Spieler sind in Ihrem gemeldeten Team spielberechtigt.

1.4

Tritt ein Spieler während der Saison zurück ist dies dem Verband schriftlich mitzuteilen. Wird der Spieler nicht abgemeldet wird dieser bei Nichtantritt (siehe Punkt 13 bzw. Finanzordnung) in die Berechnung der Strafe mit einbezogen.

1.5

Ein Spieler kann pro Saison dreimal in einer höheren Liga aushelfen, danach ist er nur noch für das ursprünglich gemeldete Team spielberechtigt. Aushelfen darf der Spieler nur in höherklassigen Teams seines aktuellen Clubs. Spielt derselbe Spieler ein viertes Mal in einer höheren Liga, werden alle Spiele/Sets des betreffenden Spielers mit 0:2 gewertet. Ein Transfer zwischen Vor- und Rückrunde (siehe 4.1) ist möglich.

1.6

Ein Spieler darf an einem Spieltag zeitgleich nur an einem Ligaspiel teilnehmen. Nimmt der Spieler dennoch gleichzeitig an zwei Ligaspielen teil (auch wenn eines davon kein RDVA Spiel ist), werden alle Spiele/Sets in den RDVA-Spielen des betreffenden Spielers mit 0:2 gewertet. Das Absolvieren eines zweiten Spiels, nach dem das andere Spiel beendet ist, ist möglich.

1.7

Nachmeldungen von Spielern werden vom Verband nur akzeptiert solange keine Beträge (Mahnstatus) für Nachmeldungen oder Teamanmeldungen offen sind. Nachmeldungen müssen online mindestens 2 Tage vor Spieltermin beantragt werden. Ein nachgemeldeter Spieler, ist erst dann spielberechtigt, wenn dieser in der 2k-Software auf dem Mannschaftspass erscheint.

Ist die Nachmeldegebühr nicht bis zum angegebenen Zahlungsziel beim RDVA eingegangen (Überweisung oder Paypal), werden rückwirkend alle Spiele des nachgemeldeten Spielers mit 0:2 als verloren gewertet

1.8

Spieler dürfen nach Einleitung eines Mahnverfahrens gegen sie (bei Nichtbezahlung offener Gebühren) nicht mehr am Spielbetrieb teilnehmen.

1.9

Wird ein Spieler, auf Grund offener Forderungen (Mahnverfahren), gesperrt werden alle bisher gespielten Ligaspiele dieses Spielers Rückwirkend mit 0:2 als verloren gewertet.

1.10

Wechselt ein Team den Spielort, bei dem schon ein Club gemeldet ist, tritt dieses Team automatisch dem bereits ansässigen Club bei und kann in höherklassigen Teams, dieses Clubs, aushelfen. Ebenso können Spieler eines Teams, einer niedrigeren Liga, im neuen Team aushelfen.

Sind mehre Clubs am neuen Spielort gemeldet, kann sich das Team den neuen Club aussuchen.

Möchte das Team keinem am Spielort ansässigen Club beitreten, kann es auch ihren Teamnamen als Clubnamen übernehmen und besteht als eigener Club weiter.

1.11

Ein Spieler darf nur zwei Klassen tiefer spielen als in der vorhergehenden Saison.

Dies betrifft die Teamanmeldung, eine Nachmeldung und den Transfer.

- Hier zählt die Liga, in der der Spieler mind. $\frac{2}{3}$ der abgelaufenen Saison gespielt hat.
- Bei einem Mannschaftswechsel in der Transferperiode zählt die Liga, in der die Saison beendet wurde.
- Werden die $\frac{2}{3}$ der gespielten Spiele, in der abgelaufenen Saison nicht erreicht, obliegt die Liegeneinteilung des Spielers der Vorstandschaft.

1.12

Die letztendliche Ligaeinteilung, neuer Spieler obliegt der Vorstandschaft.

1.13

Auf Wunsch kann sich ein Team, am Saisonbeginn auch in eine höhere Liga einteilen lassen (anzugeben auf der Teamanmeldung), sofern es die aktuellen Meldungen zulassen.

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 17,0 cm sein,
- Sie dürfen nicht mehr als 21 Gramm (+ 5%) wiegen.

2.2

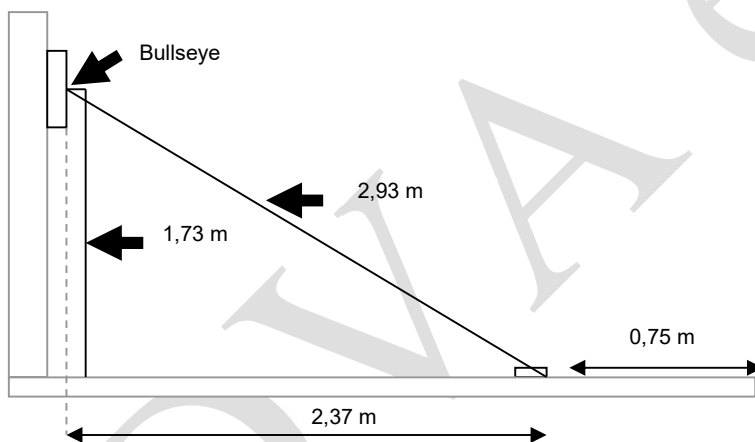
Am Spielort müssen mindestens zwei funktionsfähige Dartautomaten zur Verfügung stehen. Die Automaten müssen mit den vom Hersteller vorgegebenen Lampen betrieben werden.

2.3

Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m zum Dartautomat gut sichtbar am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Dartautomat anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bullseye - Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Bullseye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Hinter der Abwurflinie ist ein Abstand von mindestens 0,75 m zu einem Hindernis (z.B. Wand) notwendig. Siehe Grafik 1.

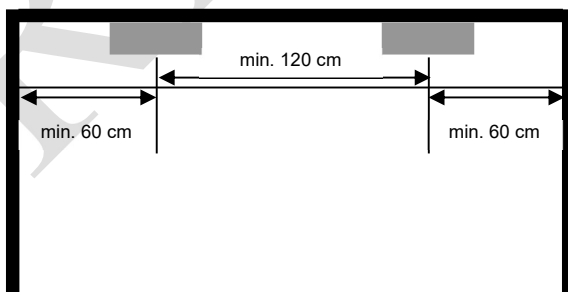
Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zu einer Bebauung (z. B.: Wand, Theke, Türen usw.) muss mindestens jeweils 60 cm betragen. Stehen zwei oder mehrere Dartautomaten nebeneinander müssen die Bullseye zweier Dartautomaten mindestens 120 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Siehe Grafik 2.

Grafik1: Abstand Abwurflinie

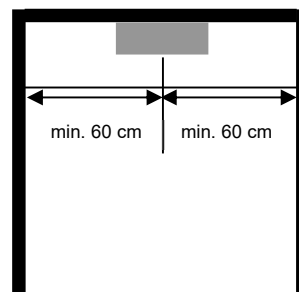


Grafik2: Abstand bis zu einer Bebauung (z. B.: Wand, Theke, Türen usw.) bzw. zwischen Dartautomaten

mehrere Automaten nebeneinander



einzelner Automat



2.4

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

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 Teamkapitäne festgelegt und der Antrag auf Spielverlegung (<https://www.rdva.de/formular-antrag-spielnachverlegung.html>) ausgefüllt 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 Sportwart / Ligasekretär erfolgen und sollte die absolute Ausnahme sein. Der Antrag auf Nachverlegung (<https://www.rdva.de/formular-antrag-spielnachverlegung.html>) muss mind. 1 Woche vor dem regulären Spieltermin schriftlich beim zuständigen Sportwart / Ligasekretär eingehen. Die Entscheidung über eine Nachverlegung obliegt dem Sportwart / Ligasekretär.

3.5

Für die Nachverlegung eines Ligaspiels wird eine Gebühr, siehe Finanzordnung Punkt 9, für das beantragende Team fällig. Der Zahlungseingang hat bis zum vorgegebenen Zeitpunkt zu erfolgen, ansonsten wird das Spiel, für die beantragende Mannschaft, als verloren gewertet. (Überweisung oder PayPal)

3.6

Ein Nachverlegen am letzten Spieltag oder über den letzten Spieltag hinaus ist nicht möglich. Alle anderen Spiele müssen vor dem übernächsten Spieltag, der jeweiligen Liga, gespielt worden sein.

3.7

Bei Nachholspielen und Wiederholungsspielen, sind alle Spieler spielberechtigt, welche zum Zeitpunkt des neu angesetzten Spiels, aktuell gemeldet sind.

3.8

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

3.9

Sofern sich Mannschaften auf den Tausch des Heimrechts geeinigt haben, ist dies unverzüglich schriftlich von beiden Parteien dem Ligaleiter mitzuteilen. Bei einem Verstoß gegen diese Abmachung wird das Rückspiel mit 0:32 / 0:16 / 0:2 (0:36 / 0:18 / 0:2) gegen das Team gewertet, das im Hinspiel das getauschte Heimrechte hatte. (Auf Antrag beider Teams, muss das Rückspiel nicht unbedingt getauscht werden)

4. Transfer

4.1

Ein Transfer ist zwischen dem letzten B-Spieltag der Vorrunde und dem ersten A-Spieltag der 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 möglich.

4.2

Ein Spieler, der außerhalb der Transferfrist (siehe 4.1) den Club oder das Team wechselt, wird für drei Ligaspiele gesperrt. Verhänge Transfersperren erlöschen mit dem Beginn der Rückrunde. Ausnahme: Hat eine Spieler, bis zum Zeitpunkt des Transfers, noch kein einziges Leg, in einem Ligaspiel, bestritten, dann wird keine Transfersperre ausgesprochen. Diese Information muss beim Transferantrag mit angegeben werden.

4.3

Ein Spieler der innerhalb einer Saison transferiert wurde, kann auch im neuen Club aushelfen, solange die Gesamtanzahl, von insgesamt Dreimal pro Saison (alter + neuer Club), nicht überschritten wird.

4.4

Ein Spielertransfer ist schriftlich beim Präsidium zu beantragen. Dieser Antrag kann vom Präsidium auf folgenden Gründen angelehnt werden:

- bei unkorrekter Abwerbung
- bei Wettbewerbsverzerrung
- bei offenen Beiträgen oder Forderungen

5. Unsportliches Verhalten

5.1

Das Präsidium behält sich das Recht vor, Spieler / Teams / 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, nach Einreichung eines offiziellen Protestes (siehe Finanzordnung Punkt 5), 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 / Team / Vereine vom laufenden Spielbetrieb ausgeschlossen und auf unbestimmte Zeit gesperrt werden.

6. Auf-, Abstieg

6.1

Der Erstplatzierte (Ausnahme Oberliga) steigt in die nächsthöhere Liga auf.

6.2

Die beiden Letztplatzierten (Ausnahme C-Liga) steigen in die nächstniedrigere Liga ab (max. zwei Absteiger, disqualifizierte und abgemeldete Mannschaften eingerechnet).

6.3

Verschiebungen können sich nach Anzahl der Teamanmeldungen für die nachfolgende Saison ergeben.

Somit kann auch für eine Zweit- oder Drittplatzierte Mannschaft ein Aufstieg Pflicht sein.

Ein Aufstieg einer Zweit- oder Drittplatzierte Mannschaft kann nur in begründeten Ausnahmen verweigert werden.

Die Entscheidung obliegt dem Präsidium oder einem Schiedsgericht.

Ein Anspruch auf Aufstieg besteht außer für den Erstplatzierten nicht.

6.4

Abstieg: Bei Punktgleichheit entscheidet zuerst die Differenz der Spiele (Sets), dann die Differenz der Sätze (Legs) und anschließend der direkte Vergleich über den Tabellenplatz.

6.5

Aufstieg: Sollten sich Verschiebungen (siehe 6.3) ergeben, können zusätzliche Aufsteiger entstehen, diese können sich nach folgenden Kriterien ergeben: Ligaplatz am Saisonende, Anzahl der wenigsten negativen Punkte, die wenigsten verlorenen Spiele (Sets), die wenigsten verlorenen Sätze (Legs).

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 oder einer festgelegten Frist, alle offenen Beiträge, Gebühren und Forderungen beglichen haben.

Dies beinhaltet auch Zahlungen aus früheren Spielzeiten.

Forderungen können sein:

- Meldegebühren beim RDVA,
- Meldegebühren für Turniere,
- Strafen für Nichtantritte,
- Gebühren für Spielverlegungen,
- Passgebühren,
- Auslagen für Unterkunft, Anreise usw.

7.3

Der Teamkapitän hat sich im Vorfeld eines Auswärtsspieles immer darüber zu informieren, ob

Zutrittsbeschränkungen, in jeglicher Art, für Mitglieder seines Teams in der entsprechenden Spielstätte vorliegen (z.B. Hausverbote oder Zutrittsbeschränkungen für minderjährige Spieler). Liegt eine Zutrittsbeschränkung vor,

muss der Teamkapitän des Auswärtsteams seine Mannschaft so organisieren, dass er das Ligaspiel beschreiten kann.

Bei der Ligeneinteilung wird darauf geachtet, soweit möglich, dass Mannschaften mit gemeldeten minderjährigen Spielern nicht gegen Mannschaften mit einem Spielort welcher eine Zutrittsbeschränkung für minderjährige Spieler hat zusammen, in eine Liga, eingeteilt werden.

8. Spielvorbereitung

8.1

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

8.2

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

8.3

Der Spielbericht muss zuerst vom Teamkapitän des Heimteams, vor Spielbeginn, ausgefüllt werden. Anschließend trägt der Kapitän des Gastteams seine Spieler ein.

8.4

Es dürfen nur Spieler, die für das jeweilige Team gemeldet sind, spielen.

8.5

Teampässe/Mannschaftskarten müssen vor Beginn des Spieles von beiden Teamkapitänen kontrolliert werden. Auf den Teampässen/Mannschaftskarten dokumentierte und in 2K auswählbare Spieler müssen sich durch einen gültigen Führerschein (mit Foto), Personalausweis oder Reisepass ausweisen können.

8.6

Ein Team besteht aus 4 Spielern und optional aus vier zusätzlichen Ersatzspielern, die für die Spieler H1 bis H4 bzw. G1 bis G4 jederzeit eingewechselt werden können. Bereits ausgewechselte Spieler können nicht mehr eingewechselt werden und eingewechselte Spieler dürfen nicht mehr ausgewechselt werden. Bei einem Verstoß werden alle Spiele nach, der Wiedereinwechslung, der Wiederauswechslung oder der fünften Auswechslung, des betreffenden Spielers mit 0:2 als verloren gewertet.

Die Regelung zur Ein- und Auswechslung betreffen die nur Einzelspiele.

8.7

Ein Team muss mindestens mit zwei Spielern zu einem Ligaspiel antreten und alle möglichen Spiele absolvieren, um nicht als „nicht angetreten“ gewertet zu werden.

8.8

Der RDVA nimmt keinerlei Einfluss auf Hausverbote gegen Spieler eines Gastteams. Der Kapitän des Gastteams muss dies rechtzeitig, mindestens 2 Tage vor dem Spieltag abklären.

8.9

Jedes Team muss vor dem Spiel das Spielgeld von 20,00 € bereitstellen und dies dem Kapitän der Heimmannschaft übergeben. Reicht das Geld nicht für alle Paarungen des Ligaspiels, ist für die Bezahlung der verbleibenden Spiele das Heimteam verantwortlich.

8.10

Sollte nach Absolvierung aller Paarungen eines Ligaspiels noch Spielgeld übrigbleiben, verbleibt dies beim Heimteam.

9. Doppelspiele

9.1

Doppelspiele werden ab der Saison 2009 / 2010 in der Oberliga und in den beiden Bezirksligen gespielt. Ab der Saison 2017/2018 werden Doppel auch in den A-Ligen gespielt. In den B- und C-Ligen wird kein Doppel gespielt.

9.2

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

9.3

Bei Doppelspielen werden KEINE Einzelpunkte vergeben.

9.4

Die Doppelspiele sind von der Regelung zur Ein- und Auswechslung (siehe Punkt 8.6) nicht betroffen. In den Doppelspielen darf jeder aus dem Team und den optionalen Ersatzspielern eingesetzt werden.

9.5

Die Doppelspiele werden mit dem Modus „League“, „Team 2 Spieler“ oder vergleichbarem gespielt. (Beide Doppelpartner auf je einen eigenen Score. Um das Spiel zu beenden, muss nach dem Check out, die Summe, beider Scores, geringer sein als die Summer der beiden Scores des gegnerischen Doppels)

10. Spielbeginn

10.1

Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze (Legs) (best of three), jeder gegen jeden.

10.2

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichtsogens, 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 Teamkapitänen 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 des Heimteams beginnt den 1. Satz. Den 2. Satz beginnt der Spieler des Gastteams. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das "Bullseye" entschieden (auch hier beginnt der Spieler des Heimteams), 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, muss noch einmal geworfen werden. (im Bullsye oder im Singlebull spielt der Abstand keine Rolle, „Rotbull = Rotbull und Blaubull = Blaubull“ egal in welchem Abstand).

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 einigen, entscheiden die Teamkapitäne.

11.4

Jeder Spieler hat vor dem Werfen seiner Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielnummer 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, der betreffende 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 Teamkapitänen geahndet werden, Fouls z.B. sind:

- ablenkendes Verhalten, während ein Spieler wirft, durch Spieler und/oder Gäste,
- ständiges übertreten oder betreten der Abwurflinie (siehe 2.3)
(ein Übertreten der Abwurflinie ist erst nach dem dritten Dart erlaubt),
- absichtliches Verzögern des Spiels,
- Missbrauch des Sportgerätes oder unsportliches Benehmen,
- beschädigen bzw. eintreten oder einschlagen auf den Dartautomaten,

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

11.6

Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen. Ausnahme: Steckt ein Dart im, zum Gewinn des Legs, erforderlichen Segment und das Gerät zählt diesen nicht ordnungsgemäß, so ist der Dart als Checkdart zu werten und das Leg ist beendet.

Steckt ein Dart im schwarzen Rand und der Automat zählt diesen als Checkdart, ist das falsch. Es ist wie folgt vorzugehen, ein neues Leg wird begonnen und der Spielstand, vom Zeitpunkt vor dem „falschen Checkdart“ wird händisch wieder hergestellt. Dabei ist darauf zu achten, dass der Spieler, welcher an der Reihe ist, seine übrigen Pfeile noch werfen darf.

Beispiel 1: Spieler A Rest 150, Spieler B Rest 32
Spieler B ist an der Reihe, wirft den ersten Dart in die einfache 16 und den zweiten Dart in den schwarzen Rand, dabei zählt der Automat Doppel 8 und beendet das Spiel. Somit hat Spieler B zwei Darts geworfen.
In diesem Fall wird der Spielstand wie folgt wieder hergestellt:
Spieler A Rest 150, Spieler B Rest 16 und hat noch **einen** Dart zu Verfügung.

Beispiel 2: Spieler A Rest 150, Spieler B Rest 32
Spieler B ist an der Reihe, wirft den ersten Dart in die einfache 16, den zweiten Dart in den schwarzen Rand und den dritten Dart auch in den schwarzen Rand. Nach dem dritten Dart zählt der Automat Doppel 8 und beendet das Spiel. Somit hat Spieler B drei Darts geworfen.
In diesem Fall wird der Spielstand wie folgt wieder hergestellt:
Spieler A Rest 150, Spieler B Rest 16 und **Spieler A ist an der Reihe**

Gleiches gilt, wenn der Dart beim Check eindeutig falsch steckt, aber vom Automaten als richtig gewertet wird. (z.B. Blau-Bull geworfen und Rot-Bull wird gezählt)

Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss der Satz/Leg abgebrochen und komplett wiederholt werden. Sollte kein Ersatzgerät vorhanden sein muss die Begegnung abgebrochen werden, alternativ kann das Ligaspiel auch auf einem Automaten beendet werden, wenn nicht mehr als noch 5 Legs verbleiben. Das Präsidium muss verständigt werden. Bei Abbruch wird die Begegnung 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, der Paarungen laut Spielbericht, ist einzuhalten.

11.9

Die Abwurflinie darf nicht übertreten und betreten werden, Ausnahme bildet hier der „Stuck-Dart“ (siehe auch 17.6)

11.10

Highlights wie 180er, 171er, High-Finish, Shorttest Leg können in der 2K-Software dokumentiert werden. Bei der Erfassung ist folgendes zu beachten:

- Das Feld Bestleistungen wird ausgewählt
- Die Mannschaft wird ausgewählt
- Der Spieler wird ausgewählt
- Highscores werden wie folgt eingegeben
 - o 180er: für 1x180 „180“, für 2x180 „180,180“, für 3x180 „180,180,180“ usw.
 - o 171er: für 1x171 „171“, für 2x171 „171,171“, für 3x171 „171,171,171“ usw.
- High Finish (ab 100-Restscore, kann nach Liga variieren) werden wie folgt eingetragen
 - o Die gecheckte Zahl wird in das dafür vorgesehene Feld eingetragen. Bei mehreren High Finish werden alle Zahlen, getrennt durch ein Komma, eingegeben z.B. „136,120,150“ usw.
- Shortgame (unter 20 Darts kann nach Liga variieren) werden wie folgt eingetragen
 - o Die Anzahl der benötigten Darts wird in das dafür vorgesehene Feld eingetragen.
Bei mehreren Shortgames werden alle Zahlen, getrennt durch ein Komma, eingegeben z.B. „15,16,16“

Werden die Highlights nicht wie hier vorgegeben in der Software dokumentiert, werden die Highlights nicht erfasst. Highlights werden nicht nachgetragen.

12.Spielabschluß

Ab der Saison 2022/2023 wird die Liga über die Software 2K organisiert.

Ein Anleitungsvideo und FAQs zur 2K-Software findet Ihr auf unserer Homepage.

12.1

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spiel-ergebnisses und der einzelnen Paarungen kontrollieren. Akzeptieren beide Kapitäne das eingetragene Ergebnis, wird der Spielbericht von beiden elektronisch bestätigt.

12.2

Nach Ende der Begegnung muss das Spielergebnis (wenn nicht schon parallel zum Ligaspiel erfolgt) schnellstmöglich in die 2K-Software übertragen werden. Alle Ergebnisse müssen bis spätestens Montag 19Uhr, nach dem regulären Spieltermin (gem. Spielplan) eingetragen sein und bis spätestens Dienstag 19Uhr vom Gastteam bestätigt worden sein.

12.3

Wird ein Spielergebnis nicht fristgerecht erfasst (siehe Punkt 12.2) bekommt die Heimmannschaft eine schriftliche Verwarnung (siehe 12.5). Die Verwarnung beinhaltet einen zweiten Eingabetermin, bis dahin wird das Spielergebnis regulär gewertet. Wird das Spielergebnis nicht oder nach dem zweiten Eingabetermin erfasst, wird das Spiel mit 0:32 / 0:16 / 0:2 (0:36 / 0:18 / 0:2) gewertet.

12.4

Wird ein Team beim Manipulieren eines Spielergebnis erwischt, behält sich die Vorstandschaft des RDVA 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.

12.5

Erhält ein Team innerhalb einer Saison **drei** schriftliche Verwarnungen, so wird das Team vom laufenden Spielbetrieb disqualifiziert. Für die nächste Saison ist ein Zwangsabstieg um eine Liga zwingend.

Sollte es sich um ein Team der C-Liga handeln, können alle aktuell gemeldeten Spieler eine zusätzliche Sperre von einer Saison erhalten.

Die Entscheidung obliegt dem Präsidium oder einem Schiedsgericht.

12.6

Wird ein Team während der laufenden Saison disqualifiziert werden alle Spiele (Sets), Sätze (Legs), Punkte und die Einzelspielerwertung gelöscht.

12.8

Wird ein Team disqualifiziert, ist ein Transfer der einzelnen Spieler in der laufenden Saison nicht mehr möglich.

12.9

Nur die durch die 2K-Software erstellten Spielberichte werden akzeptiert.

Eigenkreationen, Spielberichtsbögen DSAB, Steeldart oder anderen Sportarten werden nicht akzeptiert und zählen als nicht abgegeben. Entspr. Sanktionen hat dies zur Folge.

13.Nichtantritt

13.1

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

13.2

Tritt ein Team mit weniger als 4 Spielern an, so wird jedes Spiel der nicht anwesenden Spieler mit 0:2 Sätzen (Legs) als verloren gewertet. Tritt ein Team mit weniger als zwei Spielern an, wird das Spiel für das betreffende Team als „nicht angetreten“ gewertet. (siehe auch 13.4 und 13.5)

13.3

Verspätet sich ein Spieler und es steht kein spielberechtigter Spieler, für die 1. Runde, zu Verfügung, so gelten die versäumten Spiele als verloren. Die noch ausstehenden Spiele können normal gespielt werden. Je Paarungen werden 15 Minuten angesetzt.

13.4

Tritt ein Team einmal zu einem Ligaspiel nicht an, so erhält diese eine schriftliche Verwarnung (siehe 12.5) vom zuständigen Sportwart / Ligasekretär. Von jedem aktuell gemeldeten Spieler, des nicht angetretenen Teams, ist eine Strafgebühr (siehe Finanzordnung) zu bezahlen.

13.5

Beim zweiten Nichtantritt wird das Team, mit allen seinen aktuell gemeldeten Spielern vom laufenden Spielbetrieb disqualifiziert und werden für Verbandswettbewerbe der aktuellen Saison gesperrt. Alle Spiele (Sets), Sätze (Legs), Punkte und die Einzelspielerwertung werden gelöscht.

Von jedem aktuell gemeldeten Spieler, des nicht angetretenen Teams, ist eine Strafgebühr (siehe Finanzordnung) zu bezahlen. Ein Transfer ist in dieser Saison nicht mehr möglich

13.6

Tritt ein Team 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).

Von jedem aktuell gemeldeten Spieler, des nicht angetretenen Teams, ist eine Strafgebühr (siehe Finanzordnung) zu bezahlen.

13.7

Tritt ein Team zum letzten Saisonspiel nicht an wird das Team aus der der aktuellen Tabelle gestrichen. Die Spiele (Sets), Sätze (Legs) und Punkte bleiben bestehen. Die Einzelspielerwertungen aller gemeldeten Spieler des Teams werden gestrichen, folgende Spieler rücken nach. Steht das Team auf einem Abstiegsplatz ist der Abstieg zwingend, befindet sich das Team auf einem Aufstiegsplatz, geht der Anspruch des Aufstiegs verloren, und die folgenden Teams rücken nach.

Für die folgende Saison kann ein Zwangsabstieg um eine Liga verhängt werden.

Sollte es sich um ein Team der C-Liga handeln, kann das Team eine Sperre von einer Saison erhalten. Weiterhin können alle aktuell gemeldeten Spieler des Teams für die folgende Saison gesperrt werden. Die Entscheidung obliegt dem Präsidium oder einem Schiedsgericht. Von jedem aktuell gemeldeten Spieler des nicht angetretenen Teams ist eine Strafgebühr (siehe Finanzordnung Punkt 5) zu bezahlen.

13.8

Tritt ein Team, während der laufenden Saison, vom laufenden Spielbetrieb zurück werden alle Spiele (Sets), Sätze (Legs), Punkte und die Einzelspielerwertung gelöscht.

13.9

Löst sich eine Mannschaft in einer laufenden Saison auf, können die Spieler frühestens in der neuen Saison zu einer neuen Mannschaft wechseln. Es dürfen maximal zwei Spieler, einer Mannschaft, die sich aufgelöst hat, in der Folgesaison zusammen in einer neuen Mannschaft spielen.

Spieler einer aufgelösten Mannschaft sind für alle Mannschaftswettbewerbe der laufenden Saison, gesperrt.

14. Streitfragen/Protest

14.1

Proteste bzgl. Vorfällen während eines Ligaspiels sind bis Dienstag 17.00 Uhr nach dem Spieltag schriftlich dem zuständigen Sportwart / Ligasekretär mitzuteilen. Proteste gegen Spielwertungen müssen spätestens eine Woche nach Spieltag oder Mitteilung der Präsidiumsentscheidung eingereicht werden. Proteste werden von einem Schiedsgericht des RDVA e.V. geklärt.

14.2

Wird ein Protest eingelegt so ist von dem protestierenden Team eine Gebühr (siehe Finanzordnung) im Voraus an den RDVA e.V. zu entrichten. Wird auf Grund der Entscheidung des Präsidiums oder des Schiedsgerichtes dem Protest stattgegeben wird die Gebühr zurückerstattet.

14.3

Das Präsidium bestimmt ein Schiedsgericht aus drei langjährigen RDVA-Mitgliedern oder den aktuellen Beisitzern, die nicht den betroffenen Vereinen und Ligen sowie dem geschäftsführendem Präsidium angehören dürfen. Die Zusammensetzung des Schiedsgerichts ist geheim und wird nicht veröffentlicht.

14.4

Dem gegnerischen Team 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 des anderen Teams auszuhändigen.

14.6

Das Schiedsgericht kann Sanktionen dem geschäftsführenden Präsidium vorschlagen.

14.7

Der Spruch des Schiedsgerichtes wird dem geschäftsführenden Präsidium vorgelegt. Die Endgültige Entscheidung obliegt dem geschäftsführenden Präsidium des RDVA und ist für beide Parteien bindend.

Gegen das Urteil kann kein erneuter Protest eingelegt werden.

15. Jugendordnung

15.1

Alle Belange die minderjährigen Mitglieder betreffen, sind in einer separaten Jugendordnung geregelt. Die Jugendordnung liegt im Aufgabenbereich des geschäftsführenden Präsidium.

15.2

Jugendlicher ist, wer am 01.07. eines Jahres (Geschäftsjahresbeginn des RDVA) das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat.

15.3

Ein Jugendlicher ist im RDVA beitragsfrei.

16. sonstiges

16.1

Spieler können vom laufenden Spielbetrieb ausgeschlossen werden, wenn offene Forderungen gegen den Spieler aus übergeordneten Verbandsturnieren (z.B. Bayerische Meisterschaften) nicht beglichen sind.

16.2

Meldungen für Turniere von übergeordneten Verbänden sind verbindlich und der Spieler ist für die Begleichung der Gebühren verantwortlich.

16.3

Das Nichtraucherschutzgesetz ist eine gesetzliche Vorgabe für alle Bundesländer.

Die Restriktionen können sich zwischen den Bundesländern unterscheiden.

In Bayern gilt ein absolutes Rauchverbot in allen gastronomischen Betrieben, ohne Ausnahme.

Die Vorstandschaft des RDVA e.V. kann keinen Wirt und kein Team zwingen, sich an geltende Gesetze zu halten. Wir bitten jedoch dringend, den jeweiligen gesetzlichen Bestimmungen zum Nichtraucherschutz nachzukommen.

Fühlt sich durch das Rauchen an einem Spielort die Gastmannschaft gestört, muss dies vor dem Ligaspiel durch den Kapitän der Gastmannschaft beim Kapitän der Heimmannschaft reklamiert und um Abhilfe gebeten werden.

Sollte der Bitte um Einhaltung des Nichtraucherschutzgesetzes durch die Heimmannschaft bzw. durch den Wirt keine Folge geleistet werden, hat die Gastmannschaft das Recht, das Spiel nicht anzutreten. Eine entsprechende Bemerkung auf dem Spielberichtsbogen, sowie eine E-Mail an den RDVA ist zwingend notwendig.

Auf Beschluss der Vorstandschaft des RDVA, wird ein Wiederholungsspiel auf neutralem Boden angesetzt. Ort, Zeit und Datum des Wiederholungsspiels wird durch die Vorstandschaft des RDVA vorgeben und ist für beide Teams zwingend.

Bei wiederholten Beschwerden über die Nichteinhaltung des Nichtraucherschutzgesetzes,

behält sich der RDVA vor, Spielorte für den Spielbetrieb im RDVA zukünftig nicht mehr zuzulassen.

Dies kann auch die Sperrung eines Spielortes während einer laufenden Saison bedeuten.

16.4

Für die Spieler der aktuellen Paarung besteht im Spielbereich Handyverbot.

17. Begriffe

17.1

Spieltag:

Der Spieltag ist der Tag, an dem gemäß Spielplan ein Dartspiel vom RDVA angesetzt wurde.

17.2

Spielbereich:

Ist der Raum, der sich zwischen dem Dartautomaten und dem hinteren Ende des Wartebereiches befindet. Nach dem ersten geworfenen Dart eines Sets darf der Spielbereich von beiden Spielern nicht mehr verlassen werden.

Ausnahmen sind Defekte an den Pfeilen bzw. am Dartautomat

(z. B. ein Pfeil sperrte den Automaten), oder in

Absprache mit dem Gegenerischen Spieler.

17.3

Wurfbereich:

Ist der Raum, zwischen der Abwurflinie und dem Dartautomaten.

Im Wurfbereich darf sich während eines Spieles nur der Sportler aufhalten, der an der Reihe ist, sowie ggf. ein Mitglied der Turnierleitung oder Techniker, um die Pfeile zurückzuholen oder den Dartautomaten (wieder) in Gang zu setzen.

17.4

Abwurfbereich:

Ist der Raum, der sich hinter der Abwurflinie befindet und mindestens 75 cm umfasst. Hier befindet sich der Spieler, der gerade an der Reihe ist zu werfen. Nach dem Wurf des ersten Darts einer Aufnahme darf der Spieler den Abwurfbereich nicht mehr verlassen bis alle drei Darts der Aufnahme geworfen wurden.

Ausnahme, bei einem Defekt an den Pfeilen bzw. am Dartautomat

(z.B. ein Pfeil sperrt den Automaten)

17.5

Wartebereich:

Ist der Raum, der sich hinter dem Abwurfbereich befindet und max. 1,5m nach hinten umfasst.

Hier muss sich der Spieler aufhalten, der gerade nicht an der Reihe ist.

Ist es aus bautechnischen Gründen nicht möglich, den Wartebereich hinter dem Abwurfbereich einzurichten, ist es auch möglich diesen seitlich zu versetzen.

17.6

Ein Stuck-Dart:

Ist ein Dartpfeil, der aus der Scheibe entfernt werden muss, um das Spiel fortsetzen zu können (z.B. der Pfeil klemmt zwischen den Segmenten, der Pfeil blockiert Segmente der Scheibe).

17.7

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

17.8

Teampass / Mannschaftskarte:

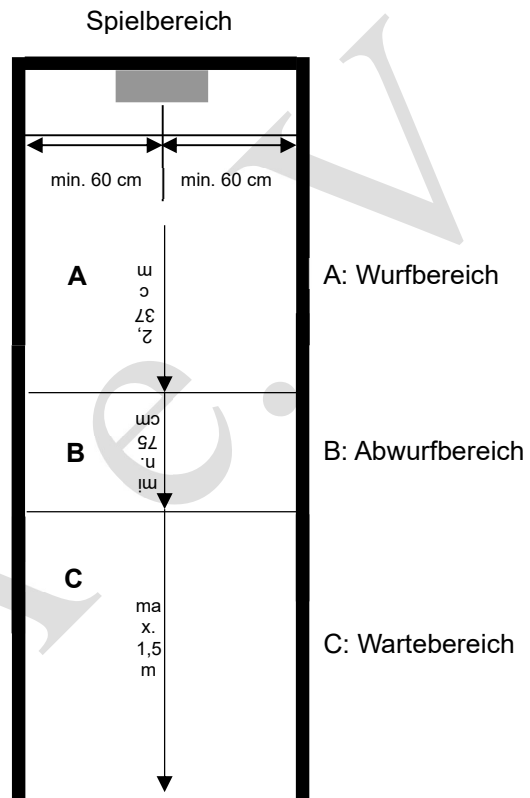
Ist ein Dokument, welches entweder vom RDVA ausgestellt wird oder sich jedes Team über die 2K-Software selbst erstellt.

(Berichte - Report „Mannschafts-Karte“ – Drucken)

17.9

Erläuterung zur 2K-Software (Farben können sich ändern):

- Orange (Spielplan): Verlegte Spieltermine
- Orange (Spielplan/Tabelle): Diese Mannschaft hat sich aus dem laufenden Spielbetrieb zurückgezogen
- Grün (Spielplan): Diese Mannschaft ist der Sieger der Partie
- Grün (Tabelle): Meisterschafts- und Aufstiegsplatz (außer Oberliga, hier gibt es keinen Aufstieg)
- Blau (Tabelle): Möglicher Aufstiegsplatz (siehe Punkt: 6.4)



- Rot (Tabelle): Abstiegsplatz (siehe Punkt: 6.3)
17.10

Delegiertenversammlung:

Auf der Delegiertenversammlung des Royal Dart Verband Allgäu e.V. werden die Mitglieder durch die Delegierten der jeweiligen Mannschaften vertreten. Jeder Delegierte muss in der Mannschaft, welche er vertritt, gemeldet sein. Ein Delegierter hat nur eine Stimme, diese kann auch nicht auf jemand anderen übertragen werden. Ebenfalls nur eine Stimme haben Mitglieder der Vorstandschaft und die Beisitzer. Somit kann ein Vorstand bzw. Beisitzer nicht gleichzeitig die Rolle des Delegierten, seiner Mannschaft, übernehmen.

18. Ansprechpartner

Für Fragen steht eines der Vorstandsmitglieder des RDVA zur Verfügung.

Adresse: Royal Dart Verband Allgäu e.V.
Postfach: 3103
87440 Kempten
info@rdva.de
www.rdva.de

aktuelle Mitglieder des geschäftsführenden Präsidiums vom Royal Dart Verbands Allgäu e.V (Stand 01.09.2024)

1. Vorstand:	Alexander Mayr	Mobil: 0171/5487452	alexander.mayr@rdva.de
2. Vorstand:	Alexander Helgert	Mobil: 0171/4680721	helmo@rdva.de
Sportwart:	Lisa Riedmüller	Mobil: 0173/4070897	lisa@rdva.de
Kassier:	Sebastian Drößler	Mobil: 01511/2263709	sebi@rdva.de
Schriftführer:	Rainer Rauch	Mobil: 0160/95108425	rains@rdva.de

Bei Bedarf kann ein Pressewart und mehrere Ligasekretär durch das geschäftsführende Präsidium ernannt und mit entsprechenden Aufgaben versehen werden.

Diese Positionen haben innerhalb des Präsidiums, kein Stimmrecht.

Ligasekretär:	Lisa Riedmüller	Mobil: 0173/4070897	lisa@rdva.de
---------------	-----------------	---------------------	--------------

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

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern die männliche Form verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.

Alle früheren Versionen der Wettspielordnungen sind hiermit aufgehoben!

Auf einzelne Punkte wird in weiteren Ordnungen genauer eingegangen.

- Finanzordnung
- Wettspielordnung Ligacup
- Jugendordnung