



WETTSPIELORDNUNG DES ROYAL DART VERBAND ALLGÄU e. V.

gültig ab September 2026

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 einer Spielstätte (Club / Verein) müssen unter der gleichen Adresse spielen.

1.2

Spieler müssen Mitglied des Royal Dart Verband Allgäu e. V. sein und auf einem gültigen 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. Ausnahmen siehe Punkt 1.5

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 seiner aktuellen Spielstätte. 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 RDVA e. V. nur akzeptiert, solange keine Beträge für Nachmeldungen oder Teamanmeldungen offen sind.

Nachmeldungen müssen mindestens 2 Tage vor Spieltermin in 3K beantragt werden.

Ein nachgemeldeter Spieler, ist erst dann spielberechtigt, wenn dieser in der 3K-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 die Spielstätte, bei dem schon eine weitere Mannschaft gemeldet ist, tritt dieses Team automatisch der neuen Spielstätte bei und kann in höherklassigen Teams, dieser Spielstätte, aushelfen.

(Punkt 1.5 ist dennoch gültig) Ebenso können Spieler eines Teams, einer niedrigeren Liga, im neuen Team aushelfen.

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 dem geschäftsführenden Präsidium.

1.12

Die letztendliche Ligaeinteilung, neuer Spieler obliegt dem geschäftsführenden Präsidium.

1.13

Zu Saisonbeginn besteht für Teams die Möglichkeit, bei der Teamanmeldung einen Antrag auf Einteilung in eine höhere Liga zu stellen. Dies setzt eine entsprechende Leistungsstärke voraus und ist nur im Rahmen der vorhandenen Startplätze möglich. Ein Anspruch auf eine Höherstufung besteht nicht.

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.

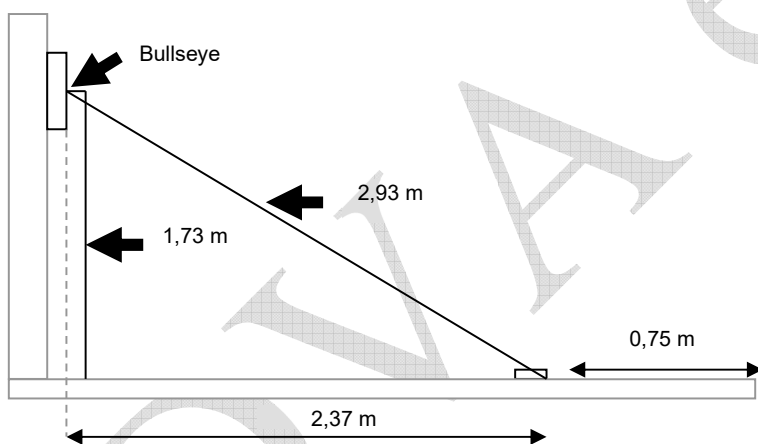
Die Automaten müssen eine ausreichende Beleuchtung ausgestattet sein.

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. 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.

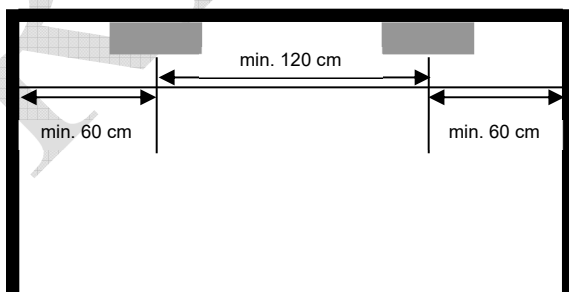
Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zu einer Bebauung (z. B.: Wand, Theke, Türen usw.) muss mindestens jeweils 60 cm betragen. Stehen zwei oder mehrere Dartautomaten nebeneinander müssen die Bullseye zweier Dartautomaten mindestens 120 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Siehe Grafik 2.

Grafik1: Abstand Abwurflinie

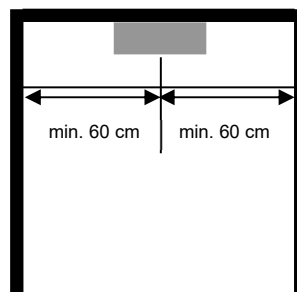


Grafik2: Abstand bis zu einer Bebauung (z. B.: Wand, Theke, Türen usw.) bzw. zwischen Dartautomaten

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 Spiele vorverlegt werden.

Dies ist in der 3K-Software zu erfassen und vom Gegner team zu bestätigen.

3.3

Ein Nachverlegen kann nur in Absprache beider Teamkapitäne und dem zuständigen Sportwart / Ligasekretär erfolgen und sollte die absolute Ausnahme sein. Der Antrag auf eine Spielverlegung muss mind. 1 Woche vor dem regulären Spieltermin in 3K beantragt werden. Die Entscheidung über eine Nachverlegung obliegt dem Sportwart / Ligasekretär. In begründeten Ausnahmefällen kann der Sportwart / Ligasekretär kurzfristig Verlegungen zulassen.

3.4

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 gesamte Spiel, für die beantragende Mannschaft, als verloren gewertet. (Überweisung oder PayPal)

3.5

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.

3.6

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

3.7

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).

3.8

Sofern sich Mannschaften auf den Tausch des Heimrechts geeinigt haben, ist dies unverzüglich in 3K einzutragen.

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 je Spieler nur einmal je Saison möglich.

4.2

Die Transferzeit ist zwischen dem letzten regulären B-Spieltag der Vorrunde und dem ersten A-Spieltag der Rückrunde. Hier wird der Transfer des Spielers durch den Sportwart durchgeführt.

Ein Wechsel eines Spielers in der Transferzeit kann aber schon früher beantragt werden.

Spieler können nicht innerhalb derselben Liga transferiert werden, z.B. A1 zu A1.

Wechsel innerhalb der gleichen Spielklasse (z.B. A2 zu A3) sind möglich.

4.3

Ein Spieler, der außerhalb der Transferzeit (siehe 4.1) das Team wechselt, wird für die zwei folgenden Spieltage 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, wird keine Transfersperre verhängt. Diese Information muss beim Transferantrag mit angegeben werden.

4.4

Ein Spieler, der innerhalb einer Saison transferiert wurde, kann auch in der neuen Spielstätte aushelfen, solange die Gesamtanzahl, von insgesamt Dreimal pro Saison (alte und neue Spielstätte), nicht überschritten wird.
Siehe auch 1.5.

4.5

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

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

4.6

Der Ligastatus, DO, MO oder SO, der Vorsaison ist für die komplette aktuelle Saison gültig.
Dies betrifft auch einen möglichen Transfer.

5. Unsportliches Verhalten

5.1

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

5.2

Die endgültige Entscheidung über das Ausmaß einer Sanktion obliegt allein und uneingeschränkt dem geschäftsführenden Präsidium des RDVA e.V..
Diese Sanktion ist bindend und unwiderruflich. Bei Nichtbeachtung der Sanktion kann (können) der (die) Spieler / Team / Spielstätte 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.
Der Aufstieg ist Pflicht.

6.2

Die beiden Letztplatzierten (Ausnahme C-Liga) steigen in die nächstniedrigere Liga ab.
Es gibt 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 geschäftsführenden 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 weitere Teams zum Aufsteiger werden.
Diese kann sich durch verschiedene Kriterien ergeben: z. B.: Ligaplatz am Saisonende, Anzahl der wenigsten negativen Punkte, die wenigsten verlorenen Spiele (Sets), die wenigsten verlorenen Sätze (Legs).

Bei unterschiedlichen Anzahl von Teams innerhalb einer Ligastaffel, wird der Faktor „Tabellenpunkte ÷ Spiele“ herangezogen.

Beispiel:

- Team A, Saisonende - zweiter Platz in einer 10er Liga, 18 Spieltage, erreichte Gesamtpunkte 25 Punkte
 $25 \text{ Punkte} / 18 \text{ Spieltage} = 1,3889$
- Team B, Saisonende - zweiter Platz in einer 9er Liga, 16 Spieltage, erreichte Gesamtpunkte 24 Punkte
 $24 \text{ Punkte} / 16 \text{ Spieltage} = 1,5000$
- Team CV, Saisonende - zweiter Platz in einer 8er Liga, 14 Spieltage, erreichte Gesamtpunkte 20 Punkte
 $20 \text{ Punkte} / 14 \text{ Spieltage} = 1,4286$

Obwohl Team A die meisten Punkte erreicht hat, ergibt sich durch den Faktor folgende Rangliste:

Team B vor Team C vor Team A. _____

7. Saisonvorbereitung

7.1

Der Verband behält sich vor, Teamnamen abzulehnen.

7.2

Spielberechtigt für eine neue Saison sind nur Teams und Spieler, die bis zum Saisonstart oder einer festgelegten Frist, alle offen Beiträge, Gebühren und Forderungen beglichen haben.

Dies beinhaltet auch Zahlungen aus früheren Spielzeiten.

Forderungen können u. a. sein:

- Meldegebühren beim RDVA, z. B. aus der Teamanmeldung oder Nachmeldung,
- vom RDVA ausgelegte Meldegebühren für Turniere und Verbände, z. B. Meisterschaften von Landesverbänden
- Strafen für Nichtantritte,
- Gebühren für Spielverlegungen,
- Auslagen für Unterkunft, Anreise usw.
- Kosten für Verbands-Shirts

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, Barrieren oder Zutrittsbeschränkungen für minderjährige Spieler).

Liegt eine Zutrittsbeschränkung oder Einschränkung vor, muss der Teamkapitän des Auswärtsteams, selbstständig seine Mannschaft so organisieren, dass er das Ligaspiel beschreiten kann.

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

8. Spielvorbereitung

8.1

30 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist mindestens ein Dartautomat, auf dem später auch die Ligaspiele ausgeführt werden, für die Gastmannschaft freizuhalten und ein „Einspielen“ zu ermöglichen.

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 Sportwart / Ligasekretär und/oder das geschäftsführende Präsidium. 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.

Die Aufstellung muss vor Spielbeginn von beiden Teams, komplett ausgefüllt werden.

Auch alle potenziellen Auswechselspieler müssen bereits vor Spielbeginn einzutragen werden.

Ist in den Spielstätte ein Internetanschluss verfügbar, ist der Spielbericht direkt in der 3K-Software zu erstellen.

8.4

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

8.5

Mannschaftskarten (Teampässe) müssen vor Beginn des Spieles von beiden Teamkapitänen kontrolliert werden.

Auf den Teampässen/Mannschaftskarten dokumentierte und in 3K 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 dürfen nicht mehr eingewechselt werden, auch wenn dies in der aktuellen Version der 3K-Software möglich ist.

Bei einem Verstoß werden alle Spiele nach, der Wiedereinwechslung, 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 aus, ist für die Bezahlung der verbleibenden Spiele, das Heimteam verantwortlich.

8.10

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

9. Doppelspiele

9.1

Doppelspiele werden als erstes, vor den Einzelpaarungen gespielt.

Einigen sich beide Kapitäne, können diese auch zu einem anderen Zeitpunkt, während eines Ligaspiel ausgetragen werden.

9.2

Doppelspiele werden gespielt.

- ab der Saison 2009 / 2010 in der Oberliga und in den beiden Bezirksligen
- ab der Saison 2017 / 2018 in den A-Ligen
- ab der Saison 2026 / 2027 in den B-Ligen.

In der C-Ligen wird kein Doppel gespielt.

9.3

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

9.4

Bei Doppelspielen werden KEINE Einzelpunkte vergeben.

9.5

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.

9.6

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 Summe 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 Startwechseltaste 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. Ausnahmen siehe 11.6.
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 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 Startwechseltaste in die richtige Stellung gebracht, der betreffende Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Nach erneutem Betätigen der Startwechseltaste 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 Startwechseltaste das Spiel fort.

11.5

Fouls / Unsportliches Verhalten können von den Teamkapitänen geahndet werden.

Fouls z.B. sind:

- ablenkendes Verhalten, während ein Spieler wirft, durch Spieler und/oder Gäste,
- Ablenkung durch Zwischenrufe, Pfeifen, Rasseln, Tröten und ähnliches
- ständiges übertreten oder betreten der Abwurfline (siehe 2.3)
- 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 sind:

- 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 wird ein neues Leg mit dem Spielstand begonnen, der direkt vor dem „falschen Checkdart“ angezeigt wurde. 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)

- Darts, die im Feld zwischen der Umrandung und Segment (siehe 17.11) stecken, vom Dartgeräte gewertet und nicht als Stuck-Dart (siehe 17.6) angezeigt werden, sind gültig und müssen manuell nachgedrückt werden.

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.

Bei einem Spielabbruch muss der zuständige Sportwart per E-Mail informiert werden.

Abhängig vom Spielstand, kann die Begegnung zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt oder wiederholt.

Die Entscheidung obliegt dem Sportwart.

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

Pfeile, die zu früh geworfen wurden, bevor der Dartautomat freigeschaltet hat, dürfen nicht nachgedrückt und nicht wiederholt werden.

11.11

Highlights wie 180er, 171er, High-Finish, Shorttest Legs können in der 3K-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.
 - o es zählen alle Scores ab 170 Punkte
 - 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 Short Games 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 diese nicht gespeichert.

Nach Bestätigung des Spielberichts, können Highlights nicht mehr nachgetragen werden.

12. Spielabschluß

12.1

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses und der einzelnen Paarungen kontrollieren.

Akzeptieren beide Kapitäne das eingetragene Ergebnis, wird der Spielbericht von beiden Kapitänen mit seinem jeweiligen Account, in 3K bestätigt.

Nicht bestätigte Spielergebnisse, gegen die kein fristgerechter Protest eingereicht wurde, werden am Dienstag, 20 Uhr automatisch bestätigt.

12.2

Nach Ende der Begegnung muss das Spielergebnis (wenn nicht schon parallel zum Ligaspiel erfolgt) unverzüglich, aber spätestens am Folgetag durch das Heimteam in die 3K-Software übertragen werden.

Alle Ergebnisse müssen bis spätestens Montag 19.00 Uhr, nach dem regulären Spieltermin (gem. Spielplan) in 3K von beiden Kapitänen 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 das geschäftsführende Präsidium vor, Sanktionen zu verhängen.

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 geschäftsführenden Präsidium.

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 3K-Software erstellten Spielberichte werden akzeptiert.

Eigenkreationen, Spielberichtsbögen DSAB, Steeldart oder anderen Sportarten werden nicht akzeptiert und zählen als nicht abgegeben. Die kann entsprechende Sanktionen zur Folge haben.

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 entsprechende Runde, zu Verfügung, so gelten die versäumten Spiele als verloren. Die noch ausstehenden Spiele können normal gespielt werden.

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 geschäftsführenden 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 geschäftsführenden 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 unter Bemerkungen in 3K zu erfassen.

Weiterhin ist das Spielergebnis abzulehnen.

Dies muss spätestens, bis Dienstag 17.00 Uhr nach dem Spieltag erfolgt sein.

Eine E-Mail an den zuständigen Sportwart / Ligasekretär mit einer detaillierten Beschreibung der Vorfälle, muss zusätzlich erfolgen.

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 geschäftsführenden Präsidiums oder des Schiedsgerichtes dem Protest stattgegeben wird die Gebühr zurückerstattet.

14.3

Das geschäftsführende Präsidium bestimmt im Bedarfsfall, ein Schiedsgericht aus drei langjährigen RDVA-Mitgliedern oder den aktuellen Beisitzern, die nicht der betroffenen Spielstätte und Ligen sowie dem geschäftsführenden 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.

14.8

Abgelehnte Spielergebnisse zählen als fristgerecht eingereichter Protest.

15. Jugendordnung

15.1

Alle Belange, die minderjährigen Mitglieder betreffen, sind in einer separaten Jugendordnung geregelt.

Die Jugendordnung liegt im Aufgabenbereich des geschäftsführenden Präsidiums.

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 ohne Ausnahme ein absolutes Rauchverbot in allen gastronomischen Betrieben.

Dies betrifft alle Spielstätten.

Der RDVA e.V. kann keinen Gastwirt 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 Gastwirt keine Folge geleistet werden, hat die Gastmannschaft das Recht, das Spiel nicht anzutreten.

Eine entsprechende E-Mail über den Vorfall, muss bis Montag, 19.00 Uhr nach dem regulären Spieltag beim Sportwart, eingegangen sein.

Auf Beschluss des geschäftsführenden Präsidiums, wird ein Wiederholungsspiel auf neutralem Boden angesetzt. Ort, Zeit und Datum des Wiederholungsspiels wird vorgeben und ist für beide Teams bindend.

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 Gegnerischen Spieler.

Spielbereich

17.3

Wurfbereich:

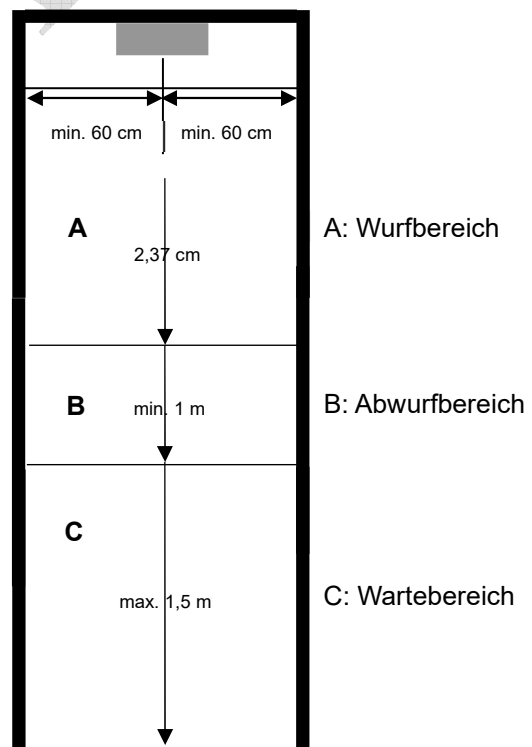
Ist der Raum, zwischen der Abwurflinie und dem Dartautomaten.

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 1 Meter 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 geschäftsführende Präsidium behält sich vor, im Ausnahmefall Abweichungen von den angegebenen Abmessungen zuzulassen.

17.8

Mannschaftskarte / Teampass:

Der ehemalige Teampass wird in 3K als Mannschaftskarte bezeichnet.

Die Mannschaftskarte ist eine Auflistung aller spielberechtigter Mannschaftsmitglieder und kann von jedem Team über die 3K-Software, selbst ausgedruckt werden.

17.9

Erläuterung zur 3K-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 des erweiterten Präsidiums.

Somit kann ein Mitglied des erweiterten Präsidiums nicht gleichzeitig die Rolle des Delegierten, seiner Mannschaft, übernehmen.

17.11

Feld zwischen der Umrandung und Segment

???

18. Ansprechpartner

Für Fragen steht das erweiterte Präsidium 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 alexander.helgert@rdva.de
Sportwart:	Lisa Riedmüller	Mobil: 0173/4070897	lisa@rdva.de - lisa.riedmueller@rdva.de
Kassier:	Sebastian Drößler	Mobil: 01511/2263709	sebi@rdva.de - sebastian.droessler@rdva.de
Schriftführer:	Rainer Rauch	Mobil: 0160/95108425	rains@rdva.de - rainer.rauch@rdva.de

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

Diese Positionen haben innerhalb des geschäftsführenden Präsidiums, kein Stimmrecht.

Das geschäftsführende Präsidium 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