



# **Sportordnung**

**Dart-Bund Mittelbayern e.V.**

**Amateurliga**

Stand: 09.09.2019

## Inhaltsverzeichnis

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>01</b>
<b>SPORTORDNUNG</b>	<b>02</b>
§ 1 <b>Spielberechtigung, Anmeldung, Beitrag</b>	<b>02</b>
§ 2 <b>Sporttechnische Voraussetzungen</b>	<b>03</b>
§ 3 <b>Spielmodus und Wertung</b>	<b>03</b>
§ 4 <b>Nichtantritt</b>	<b>04</b>
§ 5 <b>Spielablauf</b>	<b>04</b>
§ 6 <b>Spielbericht</b>	<b>05</b>
§ 7 <b>Aushelfen und Auswechseln</b>	<b>05</b>
§ 8 <b>Vereins- und Mannschaftswechsel</b>	<b>06</b>
§ 9 <b>Spieltage / Verlegung</b>	<b>06</b>
§ 10 <b>Auf – und Abstieg</b>	<b>06</b>
§ 11 <b>Regelung in sportlichen Sonderfällen</b>	<b>06</b>
§ 12 <b>Allgemeines</b>	<b>07</b>

## Sportordnung

### § 1 Spielberechtigung, Anmeldung, Beitrag

#### 1. Spielberechtigung:

- Spielberechtigt ist jeder Spieler (ab 8 Jahren) mit einer gültigen Spieleraanmeldung des DBM e.V.
- Bei Spielern unter 18 Jahren ist eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten zwingend erforderlich.

#### 2. Anmeldung:

- Die Anmeldungen (Mannschaften und Spieler) für die neue Saison sind ausschließlich an der Delegiertenversammlung abzugeben.

#### 3. Spielernach- bzw. -ummeldung:

- Spielernach- bzw. -ummeldungen sind erst wieder nach dem ersten Spieltag der jeweiligen Klasse möglich.
- Diese sind bis spätestens **Donnerstag, 24:00 Uhr**, vor dem Spieltag, mit dem dafür vorgesehenen, vollständig ausgefüllten Formular per E-Mail an [spieleranmeldung@dbm-ev.de](mailto:spieleranmeldung@dbm-ev.de) zu senden. Bei verspäteten oder unvollständigen Anträgen ist der Spieler nicht spielberechtigt.
- Die Spielberechtigung wird von der Ligaleitung oder deren Vertretung durch Mitteilung der Spielernummer erteilt.
- Sollte ein nicht spielberechtigter Spieler dennoch eingesetzt werden, wird das Spiel als verloren gewertet (§ 3 Abs. 4).
- 2 Spieltage vor Saisonende sind keine Nachmeldungen mehr möglich. Ausnahme: Eine Ummeldung in eine höhere Klasse kann erfolgen nach dreimaligen Aushelfen (siehe §7 Pkt. 5).

#### 4. Beiträge:

- Die Höhe des Mitgliedsbeitrages für die kommende Saison wird an der Delegiertenversammlung jährlich beschlossen.
- Für einen Vereinswechsel werden 5,00 € berechnet.
- Ein vereinsinterner Mannschaftswechsel ist gebührenfrei.
- Die Beiträge bei Nach- bzw. Ummeldungen müssen bis spätestens Dienstag, 24:00 Uhr nach dem Spieltag auf dem DBM e.V. Konto eingegangen sein. Die Nachweispflicht liegt beim Verein (Überweisungsbestätigung).  
Ansonsten besteht keine Spielberechtigung und das Spiel wird nachträglich als verloren gewertet (§ 3 Abs. 4).

## § 2 Sporttechnische Voraussetzungen

1. Geworfen wird ausschließlich mit Softdarts (max. 21 g) auf Löwensport-Turnierscheiben, welche für den Ligaspielbetrieb zugelassen sind. Ausnahmen müssen vorher vom Präsidium genehmigt werden.
2. Die Entfernung von der Markierung des Dartautomaten zur Abwurfline beträgt 2,37 m (+/- 1 cm). Die Abwurfline darf betreten aber nicht übertreten werden.
3. Der Abstand des Automaten zu seitlichen Wänden oder Ähnlichem muss mindestens 40 cm, zwischen 2 gleichzeitig bespielten Automaten mindestens 60 cm betragen.
4. Der Bereich hinter der Abwurfline muss min. 1,50 m betragen. Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass der Wurfbereich während des Ligaspiels freigehalten wird (kein Durchgehen, Türen öffnen usw.).

## § 3 Spielmodus und Wertung

### 1. Modus:

- 6 Spieler pro Team
- An einem Ligaspiel müssen mindestens 4 Spieler teilnehmen, die in dieser Mannschaft gemeldet sind.
- DBM Amateur Spielbericht (9 Doppel)
- 501 - die Spielvariante (Double Out, Master Out, Single Out) wird auf der Spielführereinweisung festgelegt.
- Die Heimmannschaft sorgt für den Einwurf, die Gastmannschaft zahlt eine Pauschale von 7,50 €.

### 2. Wertung:

	1. Platz	2. Platz	3. Platz	4. Platz
Normal:	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt
Sonder 1:	4 Punkte	2,5 Punkte	2,5 Punkte	1 Punkt
Sonder 2:	4 Punkte	3 Punkte	1,5 Punkte	1,5 Punkte
Sonder 3:	4 Punkte	2 Punkte	2 Punkte	2 Punkte

- Die Siegermannschaft erhält 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Bei einem Unentschieden wird das Spiel 1:1 gewertet.

### 3. Sonderwertungen:

- Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht, oder mit weniger als 5 Spielern anwesend, ist das Spiel verloren (s. Abs. 4).

- Eine Mannschaft muss mindestens aus 6 gemeldeten Spielern bestehen. Sollte die gemeldete Spieleranzahl ohne vorherige Nachmeldung unterschritten sein, ist das Spiel verloren (s. Abs. 4).
- Bei min. 50% Teilnahme an den Ligaspielen erhalten die bestplatzierte Dame und der Erste in der Einzelwertung eine Ehrung. Der Zweite und Dritte, sowie die Ersten der Sonderwertungen erhalten eine Urkunde.  
Für die Jugendwertung (bis 12 Jahre, 13 bis 15 Jahre, 16 bis 18 Jahre) werden zusätzlich Sachpreise ausgegeben.

#### 4. Verloren gewertete Spiele:

- **Verlorene Spiele** werden immer mit 3:0 Punkten und 63:0 Mannschaftspunkte gewertet. Die Spieler der Siegermannschaft erhalten 10,5 Einzelwertungspunkte und keinen Sieg. Die Verlierermannschaft, sowie deren Spieler erhalten keine Wertung.

## § 4 Nichtantritt

1. Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie verloren (§ 3 Abs. 4).
2. Bei einem Nichtantritt erhebt der DBM e.V. eine Strafgebühr in Höhe von 20,00 €. Davon erhält die gegnerische Mannschaft 10,00 € als Ausgleich.
3. Tritt eine Mannschaft während einer Saison insgesamt dreimal nicht an, wird sie disqualifiziert.

## § 5 Spielablauf

1. Die Dartautomaten, welche für das Ligaspiel vorgesehen sind, sind 30 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft freizuhalten.
2. Als Spielführer ist ein anwesender, gemeldeter Spieler zu benennen, der für den gesamten Spielablauf verantwortlich ist und den Spielbericht unterschreibt.
3. Vor Spielbeginn ist der Spielbericht vollständig auszufüllen und die Teamcards zu kontrollieren.  
Auswechselspieler werden vor ihrem Einsatz nachgetragen.
4. Vor jedem Spiel wird ausgebullt, dabei beginnt die Heimmannschaft und es geht im Wechsel weiter.  
Wer dem Bulls Eye am Nächsten ist beginnt das Spiel.  
Beim „Ausbullen“ wird solange geworfen bis ein Pfeil steckt.  
Ein im Bulls Eye steckender Pfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Bei Gleichheit der Abstände, sowie bei Bull/Bull oder Blau-Bull/Blau-Bull müssen die betreffenden Spieler den Wurf wiederholen.
5. Wenn während des Spiels ein geworfener Dart nicht im Board stecken bleibt, gilt grundsätzlich die Wertung des Automaten. Steckt der Dart, gilt die Wertung des Feldes in dem er steckt.

## § 6 Spielbericht

1. Es dürfen nur Spielberichte der aktuellen Saison verwendet werden.
2. Während des Spiels werden die Ergebnisse in den Spielbericht eingetragen. Am Ende wird das Gesamtergebnis, Best Finish (über 100), Short Leg (bis einschließlich 18 Darts), sowie die 180er und 171er Wertung (dreimal die gleiche Zahl) von beiden Spielführern kontrolliert und unterschrieben. Ein Überwerfen zum Erreichen einer Triple-Wertung ist nicht zulässig.
3. Der Spielbericht muss vom Sieger, bis spätestens **Sonntag, 12:00 Uhr** nach offiziellem Spieltermin beim zuständigen DBM e.V. Organ eingegangen sein.
4. Bei nicht rechtzeitig abgegebenen Spielberichten (Nachweispflicht liegt beim Verein) oder fehlerhaft eingetragenen Spielerdaten wird eine Strafe von 50 € (fünfzig Euro) zur Zahlung fällig, welche für die Jugendförderung verwendet werden. Das Spiel wird an Hand des Spielerbogens der gegnerischen Mannschaft eingetragen und voll gewertet.
5. Ein Einspruch wegen falschen Wertungen wird nur bis 2 Wochen nach der Veröffentlichung angenommen und bearbeitet. Spätere Einsprüche werden nicht berücksichtigt.

## § 7 Aushelfen und Auswechseln

1. Das Aushelfen eines Spielers ist nur von einer Mannschaft einer niedrigeren Spielklasse in eine Mannschaft einer höheren Spielklasse desselben Vereins erlaubt.
2. Sind mehrere Mannschaften eines Vereins in derselben Spielklasse, ist das Aushelfen nur von den niedrigeren in die höheren Mannschaften erlaubt. (z.B. von 2 nach 1)
3. Spielen 2 Mannschaften eines Vereins in derselben Klasse gegeneinander, darf nicht gegenseitig ausgeholfen werden. Spieler eines weiteren Teams des Vereins, welche in einer niedrigeren Klasse spielen, können in beiden Teams aushelfen, jedoch nicht gleichzeitig.
4. Pro Spiel und Mannschaft dürfen maximal 2 Spieler aushelfen. Aushelfende Spieler sind mit einem X vor dem Namen, im Spielbericht deutlich zu kennzeichnen.
5. Jeder Spieler kann pro Saison insgesamt 3-mal aushelfen. Vor dem 4. Aushelfen muss eine Ummeldung erfolgen, dann ist der Spieler sofort spielberechtigt.
6. Sollte ein Spieler zum 4. Mal aushelfen, ohne vorher umgemeldet worden zu sein, gilt das Spiel für die Mannschaft als verloren (§ 3 Abs. 4). Der Spieler wird zusätzlich für 2 Spieltage (ohne spielfrei) gesperrt.
7. Das Auswechseln eines Spielers ist zweimal pro Mannschaft und Spieltag erlaubt. Ein Wiedereinsetzen eines Spielers ist nicht erlaubt.

## § 8 Vereins – und Mannschaftswechsel

1. Ein Spieler kann während der Saison einmal den Verein wechseln, wird allerdings für 2 Spieltage (ohne spielfrei) gesperrt.  
Ein vereinsinterner Mannschaftswechsel ist einmal pro Saison möglich.
2. Bei einem Vereins- oder Mannschaftswechsel während der Saison wird das bisherige Aushelfen mit übertragen.
3. Die Sperre beginnt mit dem Datum, an dem der Wechsel schriftlich bei [spieleranmeldung@dbm-ev.de](mailto:spieleranmeldung@dbm-ev.de) eingegangen ist.
4. Wechselt ein Spieler den Verein oder die Mannschaft und hat nachweislich an keinem Spiel teilgenommen, tritt keine Sperre in Kraft.

## § 9 Spieltage / Verlegungen

1. Der reguläre Spieltag ist Samstag (20:00 Uhr).  
An der Spielführereinweisung können die Spieltage bereits frei verlegt werden.
2. Eine Verlegung während der Saison ist nur noch 2 Mal nach frühzeitiger Absprache mit dem gegnerischen Spielführer möglich. Es müssen 3 annehmbare Ausweichtermine vorgeschlagen werden.
3. Sämtliche Spielverlegungen müssen dem Klassenleiter vorab schriftlich von beiden Spielführern mitgeteilt werden.
4. Können sich beide Spielführer auf keinen Ausweichtermin einigen, wird vom Klassenleiter ein Termin festgelegt. Ist der Klassenleiter betroffen, entscheidet die Ligaleitung. Ist diese ebenfalls betroffen, wird vom Präsidium ein bindender Spieltermin festgelegt.
5. Die letzten zwei Spieltage dürfen aus Gründen einer möglichen Wettbewerbsverzerrung nicht nach hinten verschoben werden (Ausnahme: Höhere Gewalt).  
Eine Vorverlegung der Spiele ist möglich.  
Alle vorherigen Spiele müssen bis zum vorletzten Spieltag gespielt sein!

## § 10 Auf- und Abstieg

1. In der Regel steigen Platz 1 und 2 in die nächsthöhere Klasse auf, die beiden letzten Mannschaften steigen in die nächsttiefere Klasse ab.
2. Der Auf– und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten durch das Präsidium geregelt.

## § 11 Regelung in sportlichen Sonderfällen

1. Oberster Grundsatz ist: „FAIR PLAY“

2. Kommt es bei einem Spiel zu Unstimmigkeiten zwischen den Mannschaften, müssen sich die Spielführer um eine Einigung bemühen.
3. Ist keine Einigung möglich, so ist der Spielbericht trotzdem fristgerecht, mit dem Vermerk „unter Protest“ auf der Vorderseite, abzugeben. Der Protest muss auf der Rückseite des Spielberichts - oder auf einem gesonderten Blatt – begründet, vom protestierenden Spielführer unterschrieben und mit dem Spielbericht an den Klassenleiter gesendet werden.
4. Sind die Spielführer mit der Entscheidung des Klassenleiters nicht einverstanden, ist die Ligaleitung zu informieren. Sollte auch diese Entscheidung zu keiner Einigung führen, so ist die Schiedsstelle einzuberufen. Deren Entscheidung ist endgültig.

## § 12 Allgemeines

1. Grundsätzlich liegt das Klassenrecht beim Verein.
2. Bei Änderungen der Kontaktdaten von Vereinsvorständen und Spielführern, (E-Mail, Adresse, Telefonnummer usw.) ist umgehend eine Mitteilung an [spieleranmeldung@dbm-ev.de](mailto:spieleranmeldung@dbm-ev.de) zu senden.
3. Bei Jugendspielern unter 18 Jahren muss ein Erziehungsberechtigter oder die Einverständniserklärung und die darauf bevollmächtigte Person anwesend sein.
4. Grob unsportliches Verhalten kann zu Sanktionen führen. Androhungen von Mannschaftsrückzug, Beleidigungen usw. können Ermahnungen, Punktabzug, Strafgeld, Ausschluss, oder andere Konsequenzen zur Folge haben. Die Einzelfälle werden vom Präsidium geprüft und die Art der Strafen durch dieses festgelegt.
5. Sollte aufgrund eines Protests oder eines Verstoßes gegen die Sportordnung eine außerordentliche Präsidiumssitzung nötig sein, werden die Sitzungsgelder (pro Präsidiumsmitglied 15,00 €) diesen Mannschaften/Vereinen berechnet (100 % oder 50%/50%).

Mit dieser Vereinbarung werden die Gültigkeit und die Beschlüsse aller bisherigen Vereinbarungen aufgehoben.

Ingolstadt, den 09.09.2019