

# ***Sport- und Wettkampfordnung (SpoWO) Rechtsordnung***

## ***1. & 2. Bundesliga der***

### ***Deutsche E-Darts Sport Organisation***

#### **Artikel 1: Teamkapitän**

Der Teamkapitän ist das Bindeglied zwischen der Mannschaft und der D.E.D.S.O.

Die Aufgaben des Teamkapitäns sind:

- die Mannschaft über Rundschreiben des Sportwartes und der D.E.D.S.O. zu informieren,
- für einen korrekten Spielablauf sorgen,
- auf korrektes Ausfüllen des Spielformulars zu achten,
- die Spielerlizenzen der gegnerischen Mannschaft zu prüfen,
- den Sportwart über Anliegen der Mannschaft und Vorkommnisse bei Ligaspielen zu informieren,
- überprüfen der eingetragenen Spielergebnisse, Specials, Einzelauswertungen und ggf. Doppelauswertungen und bei Falscheintragungen umgehend dem Sportwart zu informieren. Bei Komplikationen während eines Ligaspiels ist der Teamkapitän der Heimmannschaft bzw. der Wirt der Spielstätte in Zusammenarbeit mit dem Teamkapitän der Gastmannschaft für einen reibungslosen Spielablauf verantwortlich. Bei Uneinigkeit ist der Sportwart, bei Nichterreichbarkeit, die D.E.D.S.O. **SOFORT** zu benachrichtigen;

#### **NICHT ERST NACH SPIELE ENDE!**

Nachdem das Spiel beendet und das Spielprotokoll unterschrieben wurde, ist  
**KEINE** Reklamation mehr möglich!

#### **Artikel 2: Spielberechtigung**

Startplätze in den Ligen sind an Mannschaften und nicht an Spielstätten gebunden.

Spielberechtigt sind:

- Teams, die Startgeld bezahlt haben,
- Spieler/innen, die Mitgliedsgebühren und eine gültige Lizenznummer haben.
- Nachgemeldete Spieler/innen deren Nach- oder Ummeldung von einem Mitglied dem Sportwart unterschrieben sind, deren Beitrag bezahlt wurde und denen keine Sperre auferlegt ist.

Nicht Spielberechtigt sind:

1. Teams, die noch Zahlungen (Mitgliedsbeiträge / Startgeld) zu leisten haben.
2. Spieler/innen, die nicht auf der Kadermeldung stehen und auch nicht nach- oder umgemeldet sind.
3. Spieler/innen, denen eine Sperre auferlegt wurde.

### **Artikel 3: Zusammensetzung der Mannschaften**

Jede/r Spieler/in darf nur in einer Mannschaft der D.E.D.S.O. gemeldet sein! Spieler, die in der vorherigen Saison gemeldet waren, dürfen in der folgenden Saison nur eine Klasse tiefer gemeldet werden. Für eine Mannschaft müssen mindestens 5 Spieler/innen gemeldet werden. Die Obergrenze der gemeldeten Spieler in einer Mannschaft sind 12. Nicht mehr aktive Spieler müssen unverzüglich vom Teamkapitän abgemeldet werden.

**Sonderregelungen behält sich der Sportwart vor.**

### **Artikel 4: Spielformular**

Das Spielformular ist ein offizielles Dokument der D.E.D.S.O., d. h. die Teamkapitäne haben, bevor sie das Formular unterschreiben, zu kontrollieren, ob es korrekt ausgefüllt ist. Die Lizenznummer, Einzel und Doppelauswertung sowie die Specials müssen korrekt ausgefüllt werden. Das Spielformular muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden. Es dürfen maximal 8 Spielberechtigte Personen auf das Spielformular eingetragen werden. Eingewechselt werden können die Spieler / in E1, E2, E3 und E4 für jede beliebige Position. Dieses muss auf dem Spielformular vermerkt werden (*Bsp.: H5 für H3, G7 für G1 usw.*). Einwechselungen sind nach jeder Spielrunde möglich. Es dürfen vier Spieler/innen eingewechselt werden. Ein/e ausgewechselte/r Spieler/in darf wieder in seine alte Position zurückgewechselt werden. Das Spielformular ist vom Heimkapitän auszufüllen, nach dem Spiel von Heim- u. Gastkapitän zu verglichen und jeweils von beiden Kapitänen zu unterschrieben. Das Spielergebnis und sämtliche Specials sind ausschließlich vom Heimkapitän in die Dartverwaltung einzutragen, sollte ihm das nicht möglich sein, übernimmt das der Sportwart. Eine Kopie vom Spielbogen wird an den Sportwart geschickt, dass bis spätestens 72 Stunden nach Beendigung eines Spiels beim zuständigen Sportwart abzugeben ist. Brief, E-Mail oder WhatsApp ist möglich. Für die rechtzeitige Abgabe des Spielformulars hat der/die jeweilige Heimteamkapitän zu sorgen.

### **Artikel: 5 Spielverlegung**

Wenn ein Spiel verlegt werden soll, muss dieses mindestens 7 Tage vor dem festgelegten Termin geschehen. Es sind 1 Spielverlegungen pro Mannschaft in einer Saison möglich. Bei Spielverlegungen muss innerhalb von 7 Tagen ein gemeinsamer neuer Termin vom Heimkapitän dem Sportwart bekannt gegeben werden, der nach Möglichkeit innerhalb von 3 Wochen nach der ursprünglichen Spielwoche liegen sollte (*Feiertage, außergewöhnliche Umstände können zu einer verlängerten Frist führen*)! Wird der Sportwart nicht über den neuen Spieltermin informiert, geht der Sportwart davon aus das gespielt wurde und das Spiel wird wie bei nicht abgeben des Spielberichtsbogen gegen die Heimmannschaft gewertet. Im möglichen Nachtrag werden nur die Scores der Gastmannschaft eingetragen.

**Der letzte Spieltag der Rückrunde darf in keinem Fall nach hinten verlegt werden und muss am Samstag in der Zeit von 16:00 – 20:00 Uhr gestartet werden!!!**

Es gilt die ganze Kalenderwoche als Spieltag, wobei der Samstag als Termin in der Verwaltung gesetzt ist. Zeitliche Verschiebungen eines Spieles innerhalb der Spielwoche müssen dem Sportwart nicht mitgeteilt werden. Auch eine zeitliche Verschiebung zählt nicht als Spielverlegung!

Sollte keine Einigung vor dem angesetzten Spieltermin gefunden werden, ist der ursprüngliche Spieltermin bindend. Ist eine Heim-Mannschaft mit 3 Spielern anwesend, die auch auf der Kadermeldung geführt sind, muss diese mit den 3 Spielern anfangen und hat kein Anrecht auf die eine Stunde Karenzzeit. Ist eine Gast-Mannschaft nicht vollzählig (*mindestens 3 Personen*), hat diese eine Stunde Karenzzeit, um sich zu vervollständigen. Der Antritt zu einem Spiel mit weniger als 3 Personen ist nicht gestattet! Liegen zum Spielbeginn die Lizenznummern / Kadermeldung einer Mannschaft nicht vor, so hat diese 1 Stunde Karenzzeit um die Lizenznummern / Kadermeldung zu besorgen.

Liegen die Lizenznummern / Kadermeldung nach der Karenzzeit immer noch nicht vor, ist die Mannschaft nicht spielberechtigt! Dies wird als Nichtantritt gewertet, d.h. das Spiel wird gegen die Betroffene Mannschaft gewertet!

Es gilt für die Tabellen die folgende Staffelfung der Wertigkeit:

- Erzielte Punkte
- Spiele gesamt
- Legs Gesamt
- Erzielte Punkte im direkten Vergleich
- Spiele im direkten Vergleich
- Legs im direkten Vergleich

Zeitliche Verzögerungen aus vorhergehenden Spielen der D.E.D.S.O. müssen in Kauf genommen werden, wobei Spielstätten in denen mehrere Mannschaften spielen darauf zu achten haben, dass zwischen zwei angesetzten Spielen mindestens 3 Stunden Zeit liegen. Spieltermine, die aufgrund von Aktivitäten oder Anordnung der D.E.D.S.O. nicht wahrgenommen werden können, sollten von allen Teamkapitänen schnellstmöglich (innerhalb 3 Wochen) nachgeholt werden, diese gelten dann nicht als Verlegung!

**Wir bitten betroffene Teamkapitäne um Verständnis!**

## **Artikel 6: Spielmodus**

Es wird eine Saison pro Jahr gespielt.

In der D.E.D.S.O. werden die Spiele durch Darts werfen entschieden. Ein vorzeitiges Abbrechen des Spieles (z.B. durch "Schenken der letzten Spiele") ist nicht erlaubt. Wenn eine von beiden Mannschaften es fordert, muss, sofern die Möglichkeit besteht, auf zwei Automaten gespielt werden, auch wenn dies erst während des Spielverlaufs möglich sein sollte. Es muss bei jedem Automaten eine Abwurfline mit dem Abstand zur Scheibe von 2,37 m markiert sein, ein Spielerbereich von 90 cm hinter den Spielern sollte gewährleistet sein. Werden durch nicht korrektes "Abdrücken", also weitergeben des Spiels, vom Automaten zusätzliche, nicht beim Werfen der Darts erzielte Punkte abgezogen, gilt das Leg automatisch als Verloren. Wenn ein Spieler durch unsportliches Verhalten ein Dartgerät außer Gefecht setzt, z.B. durch schlagen auf die Start-Taste, Gerät springt nicht mehr um, wird diese Spiel als verloren gewertet und der Spieler ist wegen grober Unsportlichkeit aus dem Spiel zu nehmen (*kann nicht Ersetzt werden*), seine Restlichen Spiele gelten dann als verloren!!!

In jedem Ligaspiel kann ein Unentschieden als Ergebnis stehen.

2. Bundesliga: Gespielt wird Hin- und Rückrunde.

Pro Spiel 16- Einzel 4- Doppel 501 double-out, Bo5.

1. Bundesliga: Gespielt wird Hin- und Rückrunde.

Pro Spiel 16- Einzel 4- Doppel 501 double-out, Bo5.

Jede der Partien ist ein Spiel entsprechend der Spielvariationen der einzelnen Liga-Klassen. Die Doppel werden auf einen Zähler pro Paarung gespielt. Für einen Sieg gibt es 2 Punkte und für ein Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt. Alle auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler (max. 8 Spieler) können jeweils in jedem Spielviertel oder jeder Doppelpaarung neu gesetzt werden. Um die Chancengleichheit zu gewähren, werden vor Beginn der Doppelpaarungen oder des Spielviertel die Aufstellung jeweils verdeckt, durch die Teamkapitäne bekanntgegeben und gleichzeitig in den Spielberichtsbogen eingetragen.

Im Doppel können gemeldete aber im Einzel nicht eingesetzte Spieler aufgestellt werden. Vor Beginn eines Spieles sind die Spieler für den Gegner nicht einsehbar auf dem Spielbericht einzutragen. Die Doppelspieler sind nach Beendigung der Einzel im gleichen Verfahren einzutragen.

Die Spieler sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich. Vor Spielbeginn wird Board 1 und 2 festgelegt. Die ungeraden Spiele müssen an Board 1, die geraden an Board 2 ausgetragen werden. Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich. Bei Nichteinhaltung dieser Regel hat der falsch eingesetzte Spieler zu Null verloren. Die Reihenfolge der Einzel ist unabhängig von den Doppeln.

**Empfehlung:** *Sowie ein Board frei ist kann das nächste Einzel gespielt werden, es muss nicht gewartet werden bis beide Boards frei sind.*

## **Artikel 7: Spielbetrieb**

Die Heimmannschaft ist für den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspiels in jeder Hinsicht verantwortlich. Auf Board 1 hat Anwurf die Heimmannschaft, auf Board 2 die Gastmannschaft.

Wenn es zu Ausbullen kommt, wird der Vorwurf mit einem Wurf auf das Bull Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Es beginnt der Spieler das Leg, dessen Dart im bzw. dem Bull Eye am nächsten steckt. Ein im Bulls Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler, das Singlebull bzw. beide Spieler das Bulls Eye, wird das „Ausbullen“ wiederholt.

Die Heimmannschaft muss für die Gastmannschaft das Steckgeld übernehmen!

Der Heimkapitän ist nach dem Spiel für den ordnungsgemäßen Eintrag des Ergebnisses und der Scores in der Ligaverwaltung allein verantwortlich, eine Kopie vom Spielbericht muss trotzdem zum zuständigen Sportwart gesendet werden. Gibt es Unstimmigkeiten in Bezug der Eingabe, dann fordert der Sportwart beim Heimkapitän den Originalspielbericht an. Alle Kapitäne haben die Originalspielberichte zu sammeln und auf Verlangen am Saisonende zum zuständigen Sportwart zu senden bzw. abzugeben. Bei Mannschaften ohne Internetzugang ist der Spielbericht fristgerecht zum Sportwart zu senden.

**Im Spielbereich ist Alkohol verboten!**

## **Artikel 8: Kleiderordnung**

Die Kapitäne sind dafür verantwortlich, dass die Mannschaften mit gleicher Oberbekleidung (Trikot) und Dunkler Hose (Rock) antreten!

## **Artikel 9: Ausschluss / Auflösung einer Mannschaft**

Wird eine Mannschaft / Spieler vom Spielbetrieb der D.E.D.S.O. aus unsportlichen Gründen ausgeschlossen, werden Startgelder oder sonstige Gelder nicht erstattet. Die Mannschaft / Spieler kann, je nach Schwere des Vergehens, mit weiteren Sanktionen von der D.E.D.S.O. belegt werden. Löst sich eine Mannschaft innerhalb der Saison auf, so werden die bis dahin erzielte Ergebnisse aus der Wertung genommen. Des Weiteren kann jeder Spieler zusätzlich mit einer Sperre von 6 Kalendermonaten belegt werden. Sollte im Einzelfall eine eventuelle Schuldfrage eindeutig geklärt werden können, kann die D.E.D.S.O. eine andere Entscheidung über die Sperre aussprechen.

## **Artikel 10: Spielerwechsel / Vereinswechsel / Mannschaftswechsel:**

Das offizielle Spieljahr beginnt immer am 1. Januar. Die Wechselperiode I läuft von 1. Juli bis 31. Juli. Wechselperiode II liegt im Winter von 1. bis 31. Dezember. Wer als Spieler im Sommer den Verein/Club/Mannschaft wechseln möchte, muss sich bis zum 1. Juni abmelden / ummelden. Es reicht dabei, seine Spielberechtigung beim alten Verein abzumelden, man muss nicht auch als Vereinsmitglied austreten.

Die Abmeldung / Ummeldung muss beim Sportwart schriftlich per Mail oder Einschreiben erfolgen. In einer Saison ist nur ein Wechsel möglich, der wechselnde Spieler darf max. eine Klasse tiefer spielen als bisher! Bei einem Wechsel innerhalb der Spielstätte und Verein in eine höher dotierte Mannschaft, erhält der wechselnde Spieler keine Sperre. Spieler An-, Ab- oder Ummeldungen bedürfen immer 3 Unterschriften, die des Spielers, des neuen Teamkapitäns und des ehemaligen Teamkapitäns (*diese Unterschriften dürfen nur aus triftigen Gründen verwehrt werden*). Wenn ein/e Spieler/in aus einem Team ausgeschlossen wird und zu einem anderen Team wechselt, gelten die gleichen Regeln wie bei einem Wechsel (*siehe oben*). Spieler, die auf einer Kadermeldung stehen und gemeldet werden, dürfen nicht auf einer zweiten Kadermeldung stehen. Bei Nachweisbarkeit (*Unterschrift Spieler/in*) ist das Datum der ersten Zusage bindend. Werden aufgrund von nicht eingehaltenen Zusagen Mannschaften meldeunfähig, ist der betreffende Spieler mit Spielsperren zu belegen. Ein Spieler muss sich selbsttätig und rechtzeitig, um die Streichung auf der ersten Kadermeldung kümmern, z.B. durch einen Anruf bei dem Sportwart. Ein Wechsel in den letzten zwei Spieltagen ist nicht möglich.

## **Artikel 11: Spielstättenwechsel**

Wechselt ein Team während der Saison die Spielstätte, muss der Teamkapitän des wechselnden Teams, die anderen Teamkapitäne aus seiner Liga bzw. Klasse und den Sportwart schriftlich von diesem Wechsel innerhalb der Spielwoche in welcher der Wechsel stattfindet informieren.

## **Artikel 12: Auf- und Abstiegsregelung**

Sollte eine Mannschaft sich für den Aufstieg (von der 2. Bundesliga in die 1. Bundesliga) qualifizieren (d.h. Platz 1, evtl. Platz 2) und diesen ablehnen, werden sie automatisch Disqualifiziert für die darauffolgende Saison, es besteht auch kein Anspruch auf Sportförderpreise und Ehrenpreise. Sollte eine Mannschaft dem Sportwart erst nach den Sportförderpreis- und Ehrenpreisverteilung über die Ablehnung des Aufstiegs informieren, sind alle Sportförderpreise und Ehrenpreise an die D.E.D.S.O. zurückzugeben. Auf- und Abstieg können immer erst nach der Feststellung der Anzahl der Mannschaften pro Liga und Klasse bekannt gegeben werden. Ist eine platzierte Mannschaft bzw. Mannschaftsmitglied bei der Preisverteilung am Saisonende nicht anwesend bzw. vertreten, so muss ein beauftragtes Teammitglied den Pokal und Sportförderpreise innerhalb von 14 Tagen angefordert werden, ansonsten verfällt der Anspruch und diese bleiben im Besitz der D.E.D.S.O.

## **Artikel 13: Lizenzkarten**

Die Lizenzkarten sind Eigentum des Spielers. Jeder Spieler ist für seine Lizenzkarte selbst verantwortlich. Bei Verlust wird eine Bearbeitungsgebühr von € 5,00 je Lizenzkarte erhoben.

***Änderungen der SpoWo behält sich die D.E.D.S.O. vor!***