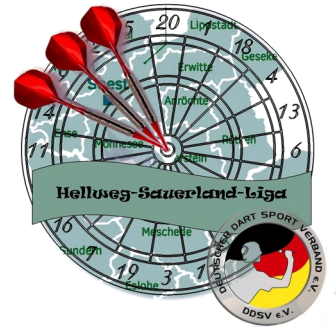


# Ligaspielordnung der Hellweg-Sauerland-Liga



## Begriffsdefinition

**Match:** Unter diesem Begriff ist stets ein komplettes Ligaspiel zu verstehen, das aus 20 Spielen besteht.

**Spiel:** Unter diesem Begriff ist stets eine Begegnung zwischen zwei Spielern zu verstehen, die aus Sätzen besteht.

**Satz:** Unter diesem Begriff ist stets ein Element eines Spieles zu verstehen.

**LSO:** Ligaspielordnung

## Amateurstatus

Die Hellweg-Sauerland-Liga ist eine Liga, die Sportlern eine neue Heimat gibt, die sich um des Sportes Willen und nicht des Geldverdienens wegen für die Sportart Dart entschieden haben. Es ist jedem Mitglied untersagt, Spieler auf finanzielle oder materielle Art abzuwerben. Der Versuch oder die vollzogenen Abwerbung wird von den zuständigen Gremien als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

## § 1 Anerkennung der Ligaspielordnung und Allgemeines

### § 1.1

Alle an Ligaspielen teilnehmenden Spieler erkennen diese Ligaspielordnung und die Verhaltensregeln (§ 22) an und erklären sich diese einzuhalten. Sie erklären sich ebenfalls damit einverstanden, dass ihre Namen und Mannschaftszugehörigkeit in Tabellen, Ranglisten sowie in öffentlichen Beiträgen auf der Homepage des SauerländerDartSportClub (SDSC) e. V./Hellweg-Sauerland-Liga veröffentlicht werden. Der Teamkapitän jeder Mannschaft erklärt sich ebenfalls einverstanden, dass Name, Mannschaftszugehörigkeit auf der Homepage des SauerländerDartSportClub (SDSC) e. V. unter Teamkapitäne veröffentlicht werden.

### § 1.2

Die Ligaleitung setzt sich aus den Teamkapitänen der jeweiligen Saison zusammen. Die einzelnen Posten werden in der Kapitänsversammlung vergeben.

### § 1.3

Alle Spieler müssen Softdarts benutzen, die nicht länger als 16,8 cm und schwerer als 21 Gramm sein dürfen. Für das Gesamtgewicht gilt eine produktionsbedingte Toleranz von 5%. Das heißt bei 22,05 Gramm ist Schluss.

Die Spieler haben das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste vom Board zu verlangen, sowie die Darts des Gegners vor dem Spiel nachzuwiegen.

Die Abwurflinie muss auf der dem Spieler zugewandten Seite des Geräts, 2,37 Meter zum Board, am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen, zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes „Bulls-Eye“-Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 Meter des „Bulls-Eye“ vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 Meter. Wenn es die Räumlichkeiten zulassen, muss ein Mindestabstand seitlich von Wand zum Dartautomaten bzw. von Dartautomat zu Dartautomat von 40 cm eingehalten werden. Das Board muss beim Ligaspiel mit der vom Hersteller angegebenen Wattzahl beleuchtet sein. Es muss ein 2-Loch-Gerät (Löwen, Merkur, Novomatic etc.) sein.

## § 2 Der Wurf

Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden. Der Wurf besteht aus drei Darts. Es sei denn, ein Spiel oder ein Satz kann mit weniger als drei Darts beendet werden.

Jeder Dart, der aus dem Board fällt, oder abfällt, darf nicht wieder geworfen werden. Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen. Jede Mannschaft hat sich vor dem Match zu erkundigen, wie die Abwurflinie ausgemessen ist, ob man vor oder auf der Abwurflinie stehen darf. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen, auch ein Abwurf neben der Linie ist - in Ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl. Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen und die Ligaleitung verständigt werden. Das Spiel wird dann, an einem von der Ligaleitung festzulegenden Termin nachgeholt, wenn sich beide Teams nicht auf einen neuen Termin einigen können.

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

a) hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Spielerwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt.

b) wirft der Spieler alle drei Darts unter der Nummer des Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung der Taste "Spielerwechsel" das Spiel fort.

c) jeder Spieler hat vor dem Herausziehen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät alle drei Darts gewertet hat. Sollten nicht alle Darts gewertet worden sein, ist vor dem Herausziehen der Darts der Schalter "Spielerwechsel" einmal zu betätigen. Sollte es beim Herausziehen der Darts zu Punkten auf der **eigenen Anzeige kommen**, ist der Satz für denjenigen Spieler verloren.

Sollte der Automat den Wechsel schneller vollzogen haben, wie die Darts rausgezogen werden konnten, und es zum Punktabzug beim Gegner kommen, gibt es zwei Möglichkeiten das Spiel fortzusetzen.

1. Es wird zweimal der Button Spielerwechsel gedrückt, so dass der Gegner wieder 3 Darts zur Verfügung hat und setzt sein Spiel fort, oder

2. Der Satz wird auf Null gesetzt und der Punktezustand wird vor Abzug wieder hergestellt und der Gegner setzt sein Spiel mit drei Darts fort.

## § 3 Das Match

### § 3.1

Dreißig Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.

### § 3.2

Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden. **Es müssen mindestens 4 Spieler eingetragen werden, auch wenn ein Spieler verspätet erscheint. Siehe auch § 3.4 und § 3.7**

### § 3.3

Es dürfen nur Spieler mit gültigem Spielerpass, oder mit Genehmigung der Ligaleitung, für das jeweilige Team spielen.

### § 3.4

Die Ersatzspieler können bis zum Ende des dritten Blocks in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. **(Das erste Spiel im vierten Block darf noch nicht begonnen haben.)**

### § 3.5

Wenn eine Mannschaft 45 Minuten nach der offiziellen Anwurfzeit nicht angetreten ist, hat sie das Match mit 0:2, 0:20 und 0:40 verloren. **Diese 45 Minuten sind keine Karenzzeit, sondern ist nur für Notfälle gedacht. Bindend ist immer die offizielle Anwurfzeit. Mannschaften die zu spät zum Spiel erscheinen haben kein recht mehr sich einzuwerfen. (Es sollte aber immer fair und mit Fingerspitzengefühl gehandelt werden. Bevor eine Entscheidung gefällt wird, sollten die Mannschaften miteinander in Kontakt treten. Die verspätende Mannschaft sollte ihre Verspätung mitteilen und den Grund der Verspätung benennen.)**

### § 3.6

Während der laufenden Saison darf eine Mannschaft insgesamt viermal mit 3 Spielern antreten. Beim fünften Match mit 3 Spielern wird das Ergebnis nicht gewertet, das Spiel wird disziplinarisch behandelt wie ein Nichtantritt **(s. Pkt 2 Strafenkatalog HSL)**.

Sollten bei einem Ligaspiel beide Teams nur mit drei Spielern antreten, muss das Match abgesagt werden. Es wird dann von der Ligaleitung ein neuer Spieltermin festgesetzt.

### § 3.7

Ein Team kann das Match mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seiner Spiele in der zweiten Spielrunde anwesend sein. Sind die Spieler in der ersten Runde zu ihren Spielen nicht anwesend, haben sie die Spiele verloren. Sie dürfen sie nicht nachholen. **Im Grundsatz gilt wie zuvor geschrieben steht. Sind sich beide Mannschaften auf Grund der Sachlage der Verspätung einig, können die Spiele nachgeholt werden.**

### § 3.8

Eine Spielernachmeldung während eines Matches ist nicht möglich. **(In Notfällen kann auch eine Nachmeldung bis 30 Minuten vor Spielbeginn bei der Ligaleitung telefonisch beantragt werden)**

### § 3.9

Die Spielerpässe werden zu Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert. Hat ein Team die Spielerpässe nicht dabei sind die Spieler nicht spielberechtigt. Es muss dem Team aber die Möglichkeit gegeben werden die Pässe zu holen.

### § 3.10

Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden. Die Ersatzspieler können gegeneinander ausgewechselt werden.

### § 3.11

Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei Gewinnsätzen, „Jeder gegen Jeden“. Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann noch immer nicht an der Abwurfline erscheint, ist das Spiel 0 : 2 für ihn verloren.

### § 3.12

Die Spieler dürfen den Spielbereich nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist. Muss ein Spieler während des Spiels den Spielbereich wegen außergewöhnlicher Umstände verlassen, **soll ihm dies je nach Sachlage für eine angemessene Zeit gestattet werden.**

### § 3.13

Beide Spieler haben zu Beginn darauf zu achten, das die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird, ferner haben sie darauf zu achten, das das Spielgerät über ausreichend Credits verfügt.

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den zweiten Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs "Bulls-Eye" entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den dritten Satz, dessen Dart im "Bulls-Eye" steckt, oder diesem am nächsten ist.

Beim Wurf aufs "Bulls-Eye" zählt die ganze Dartscheibe.

Ein im „Bulls-Eye“ (rotes Segment 50 Punkte) steckender Dart **muss herausgezogen** werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler das Blaue Bulls-Eye (25 Punkte Segment) wird noch mal geworfen.

Tritt bei einem Spieler während seines Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, **muss ihm eine angemessene Zeit gewährt werden**, das Sportgerät zu reparieren oder zu ersetzen. Sollte ein Satz nach 19 gespielten Runden nicht beendet sein, entscheidet ein Wurf in der 20. Runde aufs „Bulls-Eye“ (s.o.) über den Satzgewinn.

#### **§ 3.14**

Sollten 2 oder mehr Spielgeräte in der Spielstätte vorhanden sein, so besteht die Möglichkeit, vorausgesetzt beide Teams und der Wirt erklären sich einverstanden, die Spiele auf 2 Dart-Geräten auszutragen.

#### **§ 3.15**

Jede Mannschaft hat die Möglichkeit nach dem 1. Block (zum 7. Spiel) vier Reservespieler einzusetzen. **(Anmerkung: Es muss nicht bis zum Ende eines Blockes gewartet werden, um einen Spieler auszuwechseln/einzuwechseln)**

#### **§ 3.16**

Bestleistungen wie High Finish ab 101, Short-Game (**bei 501 = 18 Darts bei 301 = 12 Darts**), Triple-Würfe (**3 x Triple 17/18/19/20**), können auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Diese Eintragungen erscheinen dann in einer Wertungs-Tabelle im Softdart3-Programm. Sie dienen aber nur zur eigenen Statistik.

#### **§ 3.17**

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.

FOULS sind:

- a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft
- b) ständiges Übertreten, Überspringen der Abwurflinie
- c) absichtliches Verzögern des Spiels
- d) Missbrauch des Gerätes
- e) unsportliches Benehmen
- f) Gewaltanwendung gegen das Gerät oder gegen Spieler

Wird das Foul anerkannt, hat der Gegner - unabhängig vom Spielstand - das Spiel 2 : 0 gewonnen. Sollte hierbei keine Einigung möglich sein, so ist der Protestweg gemäß § 14 der Ligaspielordnung zu befolgen.

#### **§ 3.18**

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Der Spielberichtsbogen ist dann im Ligaverwaltungsprogramm Softdart3, zu finden unter „hellweg-sauerland.new-alaska-sportsbar.de/index.php.“, von dem Kapitän der Gewinnermannschaft einzugeben.

**Die handschriftlichen Spielberichtsbögen können wie folgt eingereicht werden:**

**per E-Mail: [Hellweg-Sauerland@t-online.de](mailto:Hellweg-Sauerland@t-online.de);**

**per Fax: 03 2222 442769; per Post oder persönlich in der Geschäftsstelle des SDSC e.V. zu folgenden Öffnungszeiten: mittwochs ab 18.30 Uhr, freitags und samstags ab 18:00 Uhr**

**Die Spielberichtsbögen müssen bis spätestens mittwochs 20.00 Uhr nach dem Ligaspiel vorliegen.**

**Ausnahme: Ein Bogen wird am Dienstag per Post (hier gilt der Poststempel) zugesandt und kommt erst am Donnerstag (verschulden der Post) an.**

**Ansonsten wird vom Vorstand eine Strafe (s. Strafenkatalog Punkt 4) ausgesprochen.**

**Die Beweispflicht das der Spielberichtsbogen rechtzeitig übermittelt wurde liegt bei dem Absender. Fax- oder E-mailsendeberichte sind unbedingt aufzubewahren.**

## § 4 Ligaübersicht

Die Hellweg-Sauerland-Liga kann aus verschiedenen Gruppen bestehen, in der maximal 16 Teams je Gruppe spielen. Zurzeit besteht nur die Gruppe „Kreisklasse“

Gespielt wird 501 SO - Best of 3 - 16 Einzel und 4 Doppel

## § 5 Spielorte

Spielort kann jede Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage entsprechend dieser **LSO (§ 1.3)** zu installieren. Es muss sich hierbei um Gaststätten und Vereinshäuser mit separaten Toiletten (Damen und Herren) handeln. Die gastgebende Mannschaft **sowie der Betreiber der Örtlichkeit** haben dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel nicht durch andere Aktivitäten gestört wird. Beiden Mannschaften sollte freie Sicht auf den Dartautomaten gewährt werden.

Die Heimmannschaft ist verpflichtet bei Spielortänderung die Ligaleitung schriftlich zu informieren. Ebenfalls sind die nächsten 2 Gastmannschaften rechtzeitig zu informieren. Es darf kein Mindestverzehr von den Gastmannschaften und deren Begleitung während eines Ligaspiels erhoben werden.

**Verstöße werden nach Strafenkatalog Punkt 5 geahndet.**

## § 6 Saisondauer

Die Dauer einer Saison wird von der Ligaleitung festgelegt. Vor Saisonstart findet eine Kapitänsversammlung statt, in der alle Fragen oder Unklarheiten, sowie eventuelle Änderungen des Regelwerks besprochen werden. Bei der Kapitänsversammlung werden auch die Preisgelder usw. der vorangegangenen Saison überreicht..

## § 7 Terminplanung

Die Saisonplanung für den Liga-Spielbetrieb obliegt der Ligaleitung. Die Spielpläne müssen bis spätestens 10 Tage vor dem ersten Ligaspiel im Internet veröffentlicht werden. Die Terminplanung der Spielpläne muss so gestaltet sein, dass kein Team durch das Ansetzen von Begegnungen in irgendeiner Form benachteiligt ist. Kein Team hat das Recht, für die Planung Wünsche zu äußern. Sollte es zu Überschneidungen in den Spielorten kommen, so dass zu viele Mannschaften am gleichen Tag ein Spiel haben, müssen der Teamkapitän und der Spielortbetreiber für einen geordneten Spielablauf oder Verlegung/Heimrechttausch sorgen.

## § 8 Spieltermine und Spielverlegungen

### § 8.1

Der jeweilige Spieltermin und die Anwurfzeit von 19:00 Uhr gem. veröffentlichtem, offiziellem Spielplan ist verbindlich. Im beidseitigen Einvernehmen der Mannschaften ist die Verschiebung eines Spieltermins sowie die Verschiebung der Anwurfzeit in Ausnahmefällen möglich

### § 8.2

Spielverlegungen hat jeweils der Kapitän, der für die Spielverlegung verantwortlichen Mannschaft, der Ligaleitung rechtzeitig (d. h. spätestens eine Woche vor dem für dieses Spiel offiziellen Termin) mitzuteilen. Eine Spielverlegung ist maximal bis 5 Wochen nach dem eigentlichen Spieltermin möglich. **Folgende Wochenenden: Karneval, Ostern, Pfingsten sind nicht bei der Berechnung der 5-Wochen-Regelung mitzuzählen.** Sollten sich beide Mannschaften nicht auf einen Termin innerhalb dieser Frist einigen können, **gilt der Regelspieltag aus dem Spielplan.** Dieser Termin ist dann verbindlich. Die Mannschaft die zu diesem Termin nicht erscheint hat das Spiel verloren. **Im Zweifelsfalle setzen sich beide Mannschaften mit der Ligaleitung in Verbindung, diese wird dann ggf. vermittelnd tätig werden und eine Lösung, die allen Parteien gerecht wird, versuchen herbeizuführen.**

### § 8.3

Möchte man ein Ligaspiel verlegen muss man sich spätestens eine Woche vorher beim Gegner melden, sonst muss der Gegner einer Spielverlegung nicht zustimmen.

Die Mannschaft die ein Spiel verlegen möchte hat dem Gegner mindestens zwei Ausweichtermine zu nennen. Natürlich kann auch kurzfristig ein Ligaspiel verlegt werden, solange der Gegner nichts dagegen hat. Ein neuer Spieltermin muss **48 Std.** vor dem regulären Spieltag festgelegt sein. **Ist bis zu diesem Termin kein Ersatztermin vorhanden, so gilt der Spieltermin aus dem Spielplan. Bei vorgezogenen Spielen gilt 48 Stunden vor tatsächlichem Spielbeginn.**

### § 8.4

Eine Spielverlegung muss der Ligaleitung von beiden Teamkapitänen mit neuem Spieltermin schriftlich (per E-Mail, Fax oder WhatsApp) mitgeteilt werden. **Sollte keine schriftliche Mitteilung an die Ligaleitung ergehen, wird eine Strafe nach dem Strafenkatalog Punkt 6 verhängt.**

### § 8.5

Der letzten beiden Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag nachgeholt werden. Diese Spieltage dürfen vorgeschoben werden..

**Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von den vor genannten Regelungen.**

### § 9 Spielberechtigung

Es sind nur Spieler spielberechtigt, die auf der Teamkarte der Mannschaft eingetragen sind. Jeder Spieler hat darauf zu achten, dass die Teamkarte bei jedem Ligamatch vorliegt. Bei Nichtvorlage ist der Spieler nicht spielberechtigt. Für abhanden gekommene Team-Cards kann bei der Ligaleitung ein Ersatzausweis gegen eine Gebühr von 2,50 € beantragt werden. Die Ligaleitung kann einem neuen Spieler eine Spielberechtigung für maximal ein Spiel ohne Teamkarte erteilen. Zu diesem Zweck muss der entsprechende Spieler vor Beginn des Ligaspiels bei einem HSL - Ligaleitungsmitglied telefonisch oder persönlich gemeldet werden. Der nachgemeldete Spieler muss eine Anmeldung ausfüllen. Der Anmeldebeitrag muss innerhalb von 14 Tagen nach Meldung des Spielers bei der Ligaleitung der Hellweg-Sauerland-Liga eingegangen sein. **Sollte der Betrag innerhalb dieser 14 Tage nicht eingehen, wird eine Strafe nach Punkt 7 des Strafenkatalog verhängt.**

Die Kontrolle über die Spielberechtigung eines Spielers obliegt dem gegnerischen Teamkapitän. Das Einsetzen eines nicht spielberechtigten Spielers wird vom Ligavorstand geahndet (**siehe Punkt 7 Strafenkatalog**). Die Teamkarten sind Eigentum der Hellweg-Sauerland-Liga und müssen nach Beendigung der Mitgliedschaft an diese zurückgegeben werden.

### § 10 Teamkapitän

Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen und mit vollständiger Anschrift, nebst Telefonnummer und Email-Adresse, der Ligaleitung mitteilen.

Ändert sich bei einem Teamkapitän/Mitglied die Anschrift oder Telefonnummer ist das dem Vorstand unverzüglich mitzuteilen.

**Der Teamkapitän muss über 18 Jahre und voll geschäftsfähig sein.**

Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Regelwerke (Ligaspielordnung, Strafenkatalog) durch jeden seiner Spieler verantwortlich. Sollte der Teamkapitän sich ändern, muss dieses der Ligaleitung unverzüglich mitgeteilt werden. Dieses muss schriftlich erfolgen.



## **§ 11 Teamwechsel/Neuanmeldungen/Namensänderung**

### **§ 11.1**

Mannschaften die sich neu anmelden, können in eine höhere Spielklasse gestuft werden, wenn sie vom Vorstand als zu stark für die Kreisklasse empfunden werden. Dieses ist aber nur möglich wenn sich in den oberen Klassen eine Mannschaft nicht mehr meldet, so dass dieser Platz frei wird. Sollten sich acht Mannschaften als zu stark erweisen, so wird die Gruppenanzahl in der gestuften Liga erhöht.

### **§ 11.2**

Neuanmeldungen von Spielern sind während der gesamten Saison möglich.

### **§ 11.3**

Eine Neuanmeldung ist nur durch den Teamkapitän der Mannschaft möglich.

#### **§ 11.3.1**

Für kurzfristig ( Telefon, E-Mail usw. ) bei der Ligaleitung nachgemeldete Spieler, müssen die Anmeldungen mit Beitrag bis zum darauffolgenden Mittwoch 20:00 Uhr vom Teamkapitän abgegeben werden. Sollte dieses nicht geschehen wird eine Strafe nach dem Strafen Katalog Punkt 7 geahndet.

### **§ 11.4**

Ein Wechsel ist vom letzten Spieltag der alten Saison bis zum Anmeldeschluss der neuen Saison ohne Sperre möglich. Der Antrag wird von der Ligaleitung bearbeitet.

### **§ 11.5**

Sollte ein Team aufgrund der hohen Anzahl an Spielern sich in 2 Teams aufteilen, ist es zulässig, dass die Spieler sich gegenseitig aushelfen , z. B. wenn ein Team über zu wenig Spieler für eine Spielbegegnung verfügt. Es gilt, dass ein Spieler nur in einer gleichwertigen oder höheren Liga „aushelfen“ darf. Ein Spieler aus einer höheren Mannschaft darf nicht in einer tieferen Mannschaft aushelfen.

### **§ 11.6 Sperrung wegen ausstehender Gelder**

Spielerinnen und Spieler die bei einer Mannschaft oder Wirt noch Schulden haben werden nicht von der Ligaleitung der Hellweg-Sauerland-Liga gesperrt. Sich um die ausstehenden Gelder zu kümmern ist Sache der Mannschaft bzw. des Wirtes. Die Ligaleitung kann Mannschaften und Spielerinnen und Spieler sperren, wenn Sie ihren Verpflichtungen der Hellweg-Sauerland-Liga gegenüber nicht nachkommen.

### **§ 11.7**

Sollte ein Verein oder Mannschaft während der laufenden Saison ohne ersichtlichen wichtigen Grund aufgelöst werden, werden die Spieler für die Hellweg-Sauerland-Liga gesperrt.

Die Ligaleitung entscheidet dann nach Sachlage, ob ein Spieler wieder zugelassen werden kann.

### **§ 11.8**

Mannschaften, die mit absoluter Mehrheit den Verein wechseln, behalten auch bei Namensänderung ihren HSL-Ligastatus.

## **§ 12 Spielablauf**

In einem Ligaspiel werden 16 Einzel/4 Doppel gespielt. Es spielt Jeder gegen Jeden. Jedes gewonnene Einzel/Doppel ist ein Spielpunkt für das entsprechende Team. Die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Spielpunkten bekommt 2:0 Punkte, der Verlierer 0:2 Punkte. Sollte es zu einem Unentschieden kommen, bekommen beide Mannschaften einen Punkt.

### **§ 12.1 Spielabbruch**

Sollte es bei einem Ligaspiel zu einem Spielabbruch kommen, so ist umgehend die Ligaleitung zu benachrichtigen. Diese entscheidet dann nach Sachlage, und zieht unter Umständen den Schiedsausschuss hinzu. Der Grund des Spielabbruchs ist zwingend auf dem Spielberichtsbogen zu verzeichnen. Ferner sind keine weiteren Ergebnisse auf dem Spielberichtsbogen nach dem Spielabbruch einzutragen.

## § 12.2 Spielbeobachter

Spielbeobachter werden auf Antrag von der Ligaleitung eingesetzt. Die hierbei entstehenden Fahrt- und Verzehrkosten, von **pauschal 15,00 €** für den Spielbeobachter, **übernimmt der Antragsteller und sind dem Spielbeobachter vor Spielbeginn auszuhändigen**. Den Spielbeobachtern ist bei strittigen Situationen Folge zu leisten.

## § 13 Spielgeld:

Das Spielgeld wird jeweils von der Heimmannschaft gezahlt.

Bei Wiederholungsspielen wird das Spielgeld zwischen Heim- und Gastmannschaft geteilt.

## § 14 Proteste

### § 14.1

Proteste gegen Spielereinsätze sind grundsätzlich nur dann gültig, wenn der Teamkapitän der protestierenden Mannschaft die Team-Card/Spielerpässe eingesehen hat.

### § 14.2

Proteste gegen Spielereinsätze sind vor dem Spiel auf dem Spielbericht (Rückseite) festzuhalten. Dieser ist dann im Original einzureichen.

### § 14.3

Proteste gegen Spielbedingungen müssen spätestens bei Eintritt einer irregulären Spielsituation auf dem Spielbericht eingetragen werden.

### § 14.4

Proteste können nur bearbeitet werden, wenn folgende Bedingung erfüllt ist: Vermerk auf Spielbericht mit Datum, Uhrzeit und Unterschrift. Nachträglich eingereichte Proteste werden nur bearbeitet, wenn sich herausstellt das ein Spieler gegen den Amateurstatus verstoßen hat.

## § 15 Pokale und Urkunden

Am Saisonende werden die Plätze 1—3 mit einem Pokal geehrt.

## § 16 Sportförderpreise

Zum Saisonende werden die Sportförderpreise ausgezahlt. Es wird in einem festen Auszahlungs-Modus ausgezahlt.

In allen Ligen gilt:

Ausschüttung 100% der eingezahlten Sportförderpreise

1. Platz	2. Platz	3. Platz	4. Platz	5. Platz	6. Platz
250,00 €	200,00 €	150,00 €	100,00 €	0,00 €	0,00 €

Die Sportförderpreise werden übernommen vom Wirt und Aufsteller, nur Wirt oder nur Aufsteller die vor Saisonbeginn zu entrichten sind.

## § 17 Beiträge

**Der Mitglieds-/Anmeldebeitrag pro Spieler beträgt 8,00 € (6,00 € Ligabeitrag pro Saison + 2,00 € Mitgliedsbeitrag für den DDSV e. V.)**

Der Beitrag ist rechtzeitig an die Ligaleitung der Hellweg-Sauerland-Liga zu zahlen. Sollten Beiträge bis zur Gruppenauslosung nicht oder nicht vollständig eingegangen sein, so wird das entsprechende Team nicht mit ausgelost. Nachmeldungen (10 €) können bar in der Geschäftsstelle des SDSC e.V., Hellweg-Sauerland-Liga, 59872 Meschede, entrichtet werden



## § 18 Strafen

Alle verhängten Geldstrafen sind binnen einer Frist von 14 Tagen ab Rechnungsdatum an die Hellweg-Sauerland-Liga zu zahlen. Sollte die Strafe nicht bei der Ligaleitung eingehen, behält sich die Ligaleitung eine Regelung lt. Strafenkatalog vor!

## § 19 Abmeldung

Die Abmeldung von Teams oder Clubs, während der Saison haben schriftlich zu erfolgen. Die Abmeldung muss **von der Mehrheit** der aktiven Mitgliedern, des betreffenden Teams oder Clubs, unterschrieben sein.

## §20 Datenschutz

Mit der Unterschrift zur Anmeldung wird die Einwilligung zur Verarbeitung und Veröffentlichung von Personenbildnissen und Daten zugestimmt.

Einwilligung in die Veröffentlichung und Verarbeitung von  
Personenbildnissen und Daten

Ich willige ein, dass Fotos/Videos und Daten - insbesondere personenbezogene Daten - von meiner Person bei sportlichen Veranstaltungen und zur Präsentation in folgenden Medien veröffentlicht werden dürfen:

- ( X ) Homepage des SauerländerDartSportClub (SDSC) e. V.
- ( X ) Hellweg-Sauerland-Liga / Homepage New-Alaska-Sportsbar.de
- ( X ) Hellweg-Sauerland-Liga / Facebook
- ( X ) Regionale und überregionale Presseerzeugnisse

Ich wurde darauf hingewiesen, dass Fotos/Videos und personenbezogene Daten zu meiner Person bei der Veröffentlichung im Internet und in sozialen Netzwerken weltweit abrufbar sind. Eine weitere Verwendung oder Veränderung durch Dritte kann hierbei nicht ausgeschlossen werden.

Eine vollständige Löschung der veröffentlichten Fotos/Videos und personenbezogener Daten im Internet kann durch die Hellweg-Sauerland-Liga nicht sichergestellt werden, da z.B. andere Internetseiten die Fotos/Videos und Daten kopiert oder verändert haben könnten. Der SauerländerDartSportClub (SDSC) e.V., Hellweg-Sauerland-Liga, kann nicht haftbar gemacht werden für Art und Form der Nutzung durch Dritte wie z. B. für das Herunterladen von Fotos/Videos und Daten, deren Nutzung/Veränderung. Ich wurde ferner darauf hingewiesen, dass trotz meines Widerrufs Fotos/Videos und personenbezogene Daten zu meiner Person im Rahmen der Teilnahme an öffentlichen Veranstaltungen von dem SauerländerDartSportClub (SDSC) e.V., Hellweg-Sauerland-Liga, gefertigt und im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit veröffentlicht werden dürfen. Soweit die Einwilligung nicht widerrufen wird, gilt diese zeitlich unbeschränkt. Der Einwilligung kann mit Wirkung für die Zukunft widerrufen werden. Der Widerruf der Einwilligung muss in Textform (Brief oder E-Mail) gegenüber dem SauerländerDartSportClub (SDSC) e.V., Hellweg-Sauerland-Liga erfolgen. Bei Minderjährigen, die das 14. Lebensjahr vollendet haben, ist neben der Einwilligung des Minderjährigen auch Einwilligung des/der gesetzlichen Vertreter erforderlich.

Diese Ligaspielordnung ist gültig ab 18.02.2023  
Alle bisherigen Regelungen sind nicht mehr gültig.  
Die Ligaleitung der Hellweg-Sauerland-Liga

## **§22 Verhaltensregeln in der Hellweg-Sauerland-Liga (HSL)**

- **Ich vertrete und repräsentiere meine Mannschaft, mit meinem Auftreten und Verhalten in der Hellweg-Sauerland-Liga.**
- **Die Spieler der Hellweg-Sauerland-Liga bekennen sich zur Gewaltlosigkeit, innerhalb und außerhalb der Dartliga.**
- **Es werden Mit- und Gegenspieler respektiert, geachtet und nicht diskriminiert. Auch wenn ich nicht jeden mag, akzeptiere ich jeden Teamkameraden und jeden Gegenspieler.**
- **Ich nutze die Internetmöglichkeit nicht um über andere zu lästern oder eine (n) Team/Spieler schlecht zu machen.**
- **Ich lasse mich nicht provozieren. Bei Auftreten einer entsprechenden Situation, wende ich mich an mein Teamkapitän oder an die Ligaleitung.**
- **Ich verhalte mich während den Ligaspielen diszipliniert.**
- **Freundlichkeit und Höflichkeit sind selbstverständlich.**
- **Unpünktlichkeit stört den Ablauf eines Ligaspiels. Daher erscheinen die Spieler oder Teams rechtzeitig zum Spiel in der jeweiligen Spielstätte. Sollte sich eine Verspätung nicht vermeiden lassen, informiere ich den Kapitän der gegnerischen Mannschaft.**
- **Kritik an einem Mitspieler/Gegenspieler darf nie verletzend sein. Kritik kann in einem vernünftigen Gespräch geklärt werden.**
- **Ich verhalte mich stets freundlich und korrekt zu meinen Gegenspielern.**
- **Beleidigungen, versteckte Fouls, Diskussionen oder dergleichen entsprechen nicht dem Niveau der Spieler, den Teams oder der Liga.**
- **Die Spieler der Hellweg-Sauerland-Liga vertreten an Spieltagen die Liga, den SDSC e. V. sowie den DDSV e. V. Denkt also bitte daran. Ungebührliches Verhalten in der Öffentlichkeit fällt auch auf die Liga zurück.**
- **Jeder investiert viel Zeit in sein Hobby und den Dartsport. Deswegen denkt immer daran. Wir alle wollen in unserer Freizeit Spaß haben. Keiner spielt Dart um den anderen zu ärgern oder zu provozieren. Wir wollen den Dartsport nach vorne bringen. Die Rahmenbedingungen werden wir in den nächsten Jahren zusammen schaffen. Jetzt liegt es an jedem Spieler, dass der Erfolg der Liga geschaffen wird. Jeder einzelne Spieler ist ein Teil der Liga.**