

LIGASPIELORDNUNG DES 1.DÜSSELDORFER DARTVEREIN e.V. L S O

Fassung vom 13.06.2023

Inhalt:

Teil 1:	Allgemeine Spielregeln
Teil 2:	Ligaaufbau / Auf- und Abstiegsregelung
Teil 3:	Ligaleitung
Teil 4:	Spielorte und -anlagen
Teil 5:	Terminplanung, Spieltage
Teil 6:	Spielberechtigungen
Teil 7:	Spielablauf
Teil 8:	Wertung
Teil 9:	Proteste
Teil 10:	Inkrafttreten
Teil 11:	Ordnungsstrafenkatalog
Teil 12:	Gebührenordnung

BEGRIFFSDEFINITIONEN

- Match:** Ist ein komplettes Ligaspiel, bestehend aus 4 x 4 (16) Einzeln und 1 x 2 (2) Doppeln, aufgrund der Beschlüsse auf der GVS zum Spielmodus ab der 38. DDTM.
- Spiel / Set:** Ist eine Begegnung zwischen zwei Spielern oder Doppeln, die aus Legs besteht.
- Leg:** Das kleinste Element eines Spiels. Leg ist ein Element "501"

Präambel

A. [Zweck und Abgrenzung der 1.DDV e.V. Ligaspielordnung]

- (1) Die Spielordnung des 1.DDV e.V. enthält einheitliche und für Mitglieder allein verbindliche Vorschriften für den Spielbetrieb auf DDTM – (Düsseldorfer Dart Teammeisterschaft) - Ebene.
- (2) Alle Mitglieder unterliegen automatisch den Bestimmungen des 1.Düsseldorfer Dart Verein e.V..

B. [Zuständigkeit]

- (1) Für alle Ligaspiele ist stets die Ligaleitung (Ligaobmänner/-frauen) zuständig.
- (2) Die Zuständigkeiten im Einzelnen regelt die LSO.
- (3) In Streitfällen geht die Zuständigkeit an das dafür eingesetzte Gremien über. Dieses ist das Schiedsgericht.

C. [Amateurstatus]

- (1) Der 1.DDV e.V. versteht sich als Verein, der Sportlern eine Heimat gibt, die sich um des Sportes Willen und nicht in erster Linie aus materiellen Gesichtspunkten dem Dartsport zugewandt haben.
- (2) Es ist allen Vereinsmitgliedern untersagt, Spieler auf finanzielle oder materielle Art abzuwerben. Sowohl die vollzogene Abwerbung als auch der Versuch einer Abwerbung wird von den zuständigen Gremien als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

Teil 1: ALLGEMEINE SPIELREGELN

1. [Allgemeines]

- (1) Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind. Jeder Dart sollte aus einer Metallspitze (Point), einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen.
- (2) Der Spieler hat das Recht, vor Spielbeginn eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste (Oche) vom Board zu verlangen.
- (3) Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, die in den Spielordnungen des 1.DDV festgehaltenen Regeln zu beachten. Die Auslegung der Spielordnungen obliegt der Ligaleitung. In Streitfällen entscheidet die Ligaleitung bzw. (bei Befangenheit der Ligableute) das Präsidium des 1. DDV e.V.

2. [Der Wurf]

- (1) Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden.
- (2) Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, der Spieler beendet Leg, Set oder Match mit weniger als den drei ihm zur Verfügung stehenden Darts.
- (3) Ein Dart, der aus dem Board herausfällt oder daran abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
- (4) Solange sich ein Spieler im Wurfbereich aufhält, ist es dem Gegner nicht gestattet eine wurffertige Haltung einzunehmen.

3. [Beginn und Beendigung des Spiels]

- (1) Bei allen Spielen wird „straight in“, „double out“ gespielt, d.h. ein Leg beginnt ohne Doppel, muß aber mit einem Doppel beendet werden.
- (2) Das Zentrum der Scheibe (Bull's Eye) zählt 50 Punkte. Hat ein Spieler 50 Punkte Rest, kann er das Leg durch einen Treffer im Bull's Eye beenden (Doppel-25).
- (3) Es gilt die Bust- Regel. Sie besagt, daß ein Spieler, der mehr punktet als er Rest hat (bzw. genau soviel ohne Schlusddoppel oder soviel, daß nur noch ein Punkt Rest übrigbleiben würde) einen ungültigen Wurf erzielt hat (Bust). Der Spieler behält die Restpunktzahl, die er vor dem ungültigen Wurf hatte.
- (4) Der Schreiber (= Schiedsrichter) gibt nur dann durch ein deutliches Zeichen zu erkennen, daß ein Leg, Set oder Match beendet wurde, wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Erst das Zeichen des Schreibers / Schiedsrichters beendet Leg, Set oder Match. Die Darts dürfen erst nach dem Zeichen des Schreibers / Schiedsrichters aus dem Board gezogen werden.
- (5) Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel bereits getroffen hat, irrtümlich einen Dart nach, zählen die damit erzielten Punkte nicht da das Leg, Set oder Match durch den vorigen Dart bereits beendet wurde.

4. [Punkte, Score]

- (1) Die erzielten Punkte werden nur dann gewertet, wenn die Spitze des Darts im zählbaren Bereich (vom äußeren Draht des Doppelringes nach innen hin) stecken bleibt oder die Oberfläche des Boards dauerhaft berührt, bis der Spieler die Darts wieder herausgezogen hat.
- (2) Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart eindringt bzw. dessen Oberfläche die Spitze dauerhaft berührt.
- (3) Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber registriert worden ist, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muß, den Wurf zu überprüfen.
- (4) Nachdem die Darts aus dem Board gezogen worden sind, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punktzahl nicht mehr möglich.
- (5) Jede Punktzahl und jede Subtraktion müssen von Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muß vor dem nächsten Wurf erfolgen. Korrekturen bezüglich notierter Punktzahl bzw. Subtraktion sind nur bis zum nächsten Wurf des betreffenden Spielers möglich.
- (6) Die Tafel (oder eine ähnliche Einrichtung) muß für den Spieler deutlich sichtbar in unmittelbarer Nähe des Boards angebracht sein. Der Punktestand muß für den Spieler deutlich sicht- und lesbar vom Schreiber / Schiedsrichter angezeigt werden.
- (7) Die einzige Person, die während eines Spiels dem Spieler Auskunft über seine Restpunktzahl geben darf, ist der Schreiber. Die Restpunktzahl darf nur als tatsächliche Punktzahl genannt werden (z.B. 40; nicht: Doppel 20).
- (8) Der Spieler, der zuerst seine Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null reduziert, ist Gewinner des Legs.
- (9) Der Schreiber / Schiedsrichter ist Obmann für Streitigkeiten, die während des von ihm geschriebenen Spiels entstehen. Er kann bei Bedarf mit den beteiligten Teamcaptains Rücksprache halten, bevor er eine Entscheidung trifft.

Beispiel für korrektes Schreiben

Spieler A		Spieler B	
Score	Rest	Score	Rest
100	501		501
140	401	81	420
79	261	100	320
400	182	85	235
50	82	54	184
46	32	100	84
	16	63	18

Game Shot

Ab einer Restpunktzahl im Bustbereich (181) **muss** die vorangegangene Restpunktzahl sowie der erzielte Score durchgestrichen werden, so daß Mißverständnisse bzgl. der Restpunktzahl vermieden werden.

5. [Dartboards]

- (1) Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.
- (2) Alle Dartboards müssen die Segmente "1-20" "Clock Pattern" enthalten.
- (3) Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (Treble).
- (4) Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (double).
- (5) Der äußere Teil des Zentrums zählt 25 Punkte (Ring).
- (6) Das Zentrum zählt 50 Punkte (Bull's Eye) und ist ein Doppel.
- (7) Alle Drähte, welche Segmente trennen (Double, Treble usw.) und zusammen die "Spinne"(Spider) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht sein.
- (8) Das Dartboard muß derart befestigt sein, daß die senkrecht gemessene Höhe von der Mitte des Bull's Eye bis zu einem Punkt, der auf gleicher Höhe mit dem Abwurfpunkt hinter der Standleiste (Oche) liegt, 1,73m beträgt.
- (9) Das Dartboard muß so befestigt sein, daß das Segment der 20 schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.

Standartmaße des Dartboards:

Double - und Treble - Ring	(Innenmaß)	8,0 mm
Durchmesser des "Bull's Eye"	(Innenmaß)	12,7 mm
Durchmesser des "Ring"	(Innenmaß)	31,8 mm
Entfernung vom äußeren Doppeldraht zum Mittelpunkt		170,0 mm
Entfernung vom äußeren Treble - Draht zum Mittelpunkt		107,0 mm
Durchmesser zwischen den äußeren Doppeldrähten		340,0 mm
Durchmesser des gesamten Dartboards		451,0 mm
Standard - Wire - Gauge (Eichmaß der Drahtspinne)		16 bis 18 SWG

6. [Beleuchtung]

- (1) Bei allen Spielen muss jedes Board ausreichend ausgeleuchtet werden, ohne dabei eine zu große Hitzeentwicklung im Boardbereich zu entwickeln. Die Beleuchtungsanlage darf bis zu 1,50 m vom Board entfernt angebracht sein.
- (2) Die Beleuchtungskörper müssen so angebracht werden, dass ein Spieler, der an der Standleiste steht, nicht geblendet wird, und im Boardbereich so ausgerichtet sein, dass sie möglichst keinen Schatten werfen.

7. [Standleiste]

- (1) Eine Standleiste (Oche) ist für alle Ligen Pflicht.
- (2) Die Standleiste muß 3,8cm - 5cm hoch und 61cm lang sein. Sie muß an dem Punkt der Mindestwurfentfernung (parallel zur Boardoberfläche) angebracht sein. Die Entfernung der von dem Board abgewandten Seite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie senkrecht von der Oberfläche des Boards zum Boden muß 2,37 m betragen.
- (3) Die diagonale Entfernung vom Zentrum des Boards bis zur Rückseite der Standleiste auf Bodenniveau muß 2.93 m betragen.
- (4) Wenn ein Oche einen erhöhten Spielbereich bildet, so muß der Oche derart konstruiert sein, daß er zentral zum Dartboard steht. Die Maße des Oches sind in diesem Fall:

Breite:	1525 mm
Höhe:	38 mm
Minimaler Standbereich hinter dem Oche:	1220 mm

- (5) Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muß losgelassen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
- (6) Wünscht ein Spieler einen Dart aus einer Position zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muß er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die entlang der Rückseite der Abwurfleiste verläuft.
- (7) Verstößt ein Spieler gegen # 7(5) und/oder # 7(6) der LSO, so wird er in Gegenwart seines Teamcaptains vom Schreiber / Schiedsrichter verwarnet. Nach einer Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem erneuten Regelverstoß erzielt worden nicht.

Maße des Spielbereichs:

Höhe des Zentrums des Bull's Eye	1730 mm
Mindestwurfentfernung	2370 mm
Diagonale Entfernung Oche - Bull's Eye	2930 mm
Höhe der Standleiste	38 mm
Länge der Standleiste	610 mm

8. [Übungswürfe]

- (1) Jeder Spieler hat das Recht, sich vor Beginn seines Matches gemeinsam mit seinem Gegner insgesamt eine Minute lang an dem Board, an dem das Match stattfinden soll, einzuwerfen.
- (2) An Boards, die beim Wurf der Spieler in deren Sichtbereich liegen, sind während des Matches keine Übungswürfe gestattet.

9. [Das Spiel]

- (1) Alle an einem Ligaspiel beteiligten Spieler haben sich an diese Ligaspielordnung zu halten.
- (2) Erscheint ein Spieler (bzw. ein komplettes Doppel) nicht binnen 3 Minuten nach Beendigung des vorangegangenen Matches an dem betreffenden Board zum anstehenden Match, oder spielt er (bzw. es) dieses nicht zu Ende, so wird dieses mit 2:0 (höchste Spielklasse 3:0 / für den (bzw. die) Gegner gewertet.
Einzigste Ausnahme bildet die Pause zwischen dem 2. und 3. Block (angelehnt an den Spielmodus für 38. DDTM), die bis zu 20 Minuten dauern darf.
- (3) Im Spielbereich dürfen sich nur der Schreiber / Schiedsrichter und die am Match beteiligten Spieler aufhalten.
- (4) Vor dem werfenden Spieler darf sich nur der Schreiber / Schiedsrichter aufhalten. Er muß seine Bewegungen während des Wurfes auf ein Minimum reduzieren. Ihm ist es untersagt, während seiner Tätigkeit als Schreiber zu rauchen bzw. Genußmittel aller Art zu sich zu nehmen.
- (5) Den Spielern ist es nicht gestattet während ihrer Partie zu rauchen.
- (6) Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegners mindestens 61 cm hinter diesem aufhalten.
- (7) Während eines Matches müssen sich alle Anwesenden ruhig verhalten. Nur der Werfer darf Fragen an den Schreiber / Schiedsrichter stellen. Zwischenrufe, insbesondere das Zurufen der Restpunktzahl oder von Ratschlägen zum Ausmachen von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind nicht erlaubt.
- (8) Jeder Spieler, der gegen # 9(6) dieser LSO verstößt, wird im Beisein seines Teamcaptains vom Schreiber / Schiedsrichter verwarnet; jeder weitere Verstoß gegen # 9(6) wird vom Schreiber / Schiedsrichter auf dem Spielbericht vermerkt und ggf. von der Ligaleitung geahndet.
- (9) Der werfende Spieler kann den Schreiber / Schiedsrichter (und nur diesen) nach der geworfenen Punktzahl (Score) fragen oder sich bei ihm erkundigen, wie hoch die Restpunktzahl ist. Der Schreiber muß dem Spieler wahrheitsgemäß antworten, darf ihm jedoch keine Angaben machen über die Art und Weise, wie das Leg zu beenden ist, d. h., er muß dem Spieler die Restpunktzahl als Zahlenwert nennen (z.B. 40 Punkte, und nicht: Doppel - 20).
- (10) Alle Fragen, der Punktzahl und der Subtraktion betreffend, müssen geklärt sein, bevor der Spieler seinen nächsten Wurf ausführt.
- (11) Nach korrekter Beendigung eines Legs, Sets oder Matches durch das Zeichen des Schreibers ("Gameshot") sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion nicht mehr zulässig.
- (12) Tritt bei einem Spieler während des Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, so sind ihm 3 Minuten Zeit zu gewähren, um das Sportgerät (Dart) zu reparieren oder auszutauschen.
- (13) Muß ein Spieler aufgrund außergewöhnlicher Umstände den Spielbereich verlassen, so muß ihm dies mit Zustimmung des Gegners für 5 Minuten gewährt werden.
- (14) Jeder Spieler (bzw. jedes Team) der/das für schuldig befunden wird, ein Match vorsätzlich verloren zu haben, kann durch das Schiedsgericht des 1. DDV nach vorheriger Überprüfung bestraft werden.
- (15) Ist ein Spieler/Team in Angelegenheiten verwickelt, die den Dartsport in Mißkredit bringen, werden gegen den Spieler bzw. das Team Disziplinarmaßnahmen durch den Vorstand des 1. DDV ergriffen.

Teil 2: Ligaaufbau / Auf- und Abstiegsregelung**# 10 [Ligaeinteilung]**

- (1) Mit Beschlussfassung der Gesamtvorstandssitzung vom 02.07.2019 besteht die aktuelle Ligaeinteilung für die DDTM aus untereinander gestaffelten Spielklassen (Ober-, Mittel und Unterliga) mit einer Auf- und Abstiegsregelung.
- (2) Ziel ist die Besetzung der einzelnen Spielklassen mit minimal sechs (-6-) bis maximal zehn (-10-) Mannschaften für die Organisation einer geregelten Wettbewerbssituation mit einer durchführbaren Anzahl an Spieltagen.
- (3) Die genaue Anzahl der Spielklassen ergibt sich aus der Menge der gemeldeten Mannschaften zur jeweiligen DDTM und wird auf der Gesamtvorstandssitzung zur Planung dieser DDTM festgelegt.
- (4) Lässt die Anzahl der gemeldeten Mannschaften eine ausreichende Besetzung der vorgesehenen Spielklassen nicht zu, werden die einzelnen Spielklassen, wenn nötig mittels von Freilosen ergänzt. Die Menge der zu ergänzender Freilose ergibt sich aus der Zusammensetzung der einzelnen Spielklasse(n) und wird auf der Gesamtvorstandssitzung zur Planung der betroffenen DDTM festgelegt.
- (5) Die ranghöchste Spielklasse ermittelt den Stadtmeister einer DDTM im Spielmodus 501 Best-of-Five.
- (6) Die rangniedrigste Spielklasse spielt grundsätzlich mit dem Modus 501 Best-of-Three
- (7) Die dazwischen liegende(n) Spielklasse(n) spielt / spielen entweder mit dem Modus 501 Best-of-Five oder Best-of-Three laut der diesbezüglichen getroffenen Vereinbarung auf der Gesamtvorstandssitzung der betroffenen DDTM.
- (8) Sofern eine Änderung der konkreten Festlegung der Spielklassenaufteilung, sowie des jeweiligen Spielmodus einer DDTM in Kraft tritt, muss die aktuelle LSO dahingehend geändert werden, ansonsten gilt weiterhin die bestehende LSO # 10.

11 [Auf- und Abstiegsregelung]

- (1) Die beiden bestplatzierten (Plätze 1 + 2) Mannschaften ihrer jeweiligen Spielklasse stiegen bei Saisonabschluss zur nachfolgenden DDTM in die nächst, höhere Spielklasse auf und die Mannschaften auf den letzten beiden Plätzen ihrer jeweiligen Spielklasse steigen bei Saisonabschluss in die nächst, tiefere Spielklasse ab.
- (2) Bei der Ergänzung einer Spielklasse mit einem oder mehrere Freilose(en) betrifft der Abstieg die beiden Mannschaften mit den Platzierungen unmittelbar vor dem/n Freilos(en).
- (3) Sofern eine Änderung der Auf- und Abstiegsregelung einer DDTM beschlossen wird, muss die aktuelle LSO dementsprechend geändert werden.

12 [Relegation]

- (1) Relegationsbegegnungen können im Rahmen einer sichergestellten Ligaeinteilung im Rahmen der Auf- und Abstiegsregelung notwendig werden. Der Modus einer Relegation wird als ergänzende Anlage der LSO zur jeweiligen DDTM festgelegt.
- (2) Relegationsspiele müssen in einer neutralen Spielstätte durchgeführt werden.
- (3) Relegationsspiele müssen von der Ligaleitung, dem Vorstand oder einem hierfür benannten Vertreter begleitet werden.

13 und 14 [Damenliga]

- (1) Entfällt derzeit, der Spielmodus der Damenliga wäre 501 und orientiert sich an # 10.

15a [Alle Ligen]

- (1) Melden sich ein oder mehrere Teams, die Platz 1 bis 10 belegt haben, nicht fristgerecht zur folgenden DDTM zurück, rücken die nachfolgenden Teams der abgelaufenen Saison im Bezug auf die Auf- bzw. Abstiegsregelung um die entsprechende Anzahl der Plätze hoch
- (2) Teams die auf die sportliche Qualifikation (Aufstieg etc.) verzichten, fangen grundsätzlich in der folgenden DDTM wieder in der untersten Liga an und bekommen eine Aufstiegssperre von 1 Jahr.
Zusätzlich wird eine Geldstrafe nach Teil 11: Ordnungsstrafenkatalog des 1.DDV e.V. ausgesprochen.
- (3) Entscheiden sich ein oder mehrere Teams trotz Rückmeldung doch nicht an der anstehenden DDTM teilzunehmen oder auf den Aufstieg zu verzichten, wird (werden) der (die) freie(n) Platz (Plätze) nach Möglichkeit zuerst durch den(die) direkten Absteiger(n) (nach Platz) besetzt.
- (4) Ist trotz Punkt 1 bis 3 eine Liga nicht komplett, entscheidet eine ordentlich einberufene Gesamtvorstandssitzung vor dem(den) 1.Spieltag(en) der betreffenden Ligen über den(die) freien Platz (Plätze). Ist aber die Einladungsfrist (2 Wochen) zwischen Rückzug und 1.Spieltag(en) nicht einzuhalten wird (werden) die betreffende(n) Liga(en) nicht komplettiert

15b [Pokalwettbewerb mit den Mannschaften der Stadtliga des 1.DDV e.V.]

(Nach der Beschlussfassung der Gesamtvorstandssitzung vom 10.07.2017)

- (1) Es findet ein Pokalwettbewerb mit allen bei der DDTM gemeldeten Mannschaften statt.
- (2) Der Spielmodus im Pokalwettbewerb richtet sich nach der aktuellen PSO.
- (3) Für das Nichtantreten im Pokalwettbewerb wird ein Strafgeld in Höhe von 50 € erhoben.
(Siehe Teil 11 L Ordnungsstrafenkatalog des 1.DDV e.V.)

Teil 3: Ligaleitung**# 16 [Ligaleitung]**

- (1) Die Ligaleitung des 1. DDV e.V. obliegt grundsätzlich dem Ligaobmann.
- (2) Der Ligaobmann wird vor Saisonbeginn von den teilnehmenden Mannschaften auf der Gesamtvorstandssitzung für die Dauer einer Spielzeit gewählt. In Bezug auf den Ligaspielbetrieb unterstehen sie dem Vorstand des 1.DDV e.V.
- (3) Der Ligaobmann hat dafür Sorge zu tragen, dass in den Ligen die Ligaspielordnung (LSO) eingehalten wird.
Ferner ist er für einen reibungslosen Ablauf des Spielbetriebes und den Informationsfluss zwischen dem Präsidium und den teilnehmenden Mannschaften verantwortlich.

Teil 4-7 werden solange außer Kraft gesetzt, wie die 2K-Dart-Software genutzt und zum Einsatz kommt.

- (4) Nach jedem Spieltag erstellt der Ligaobmann für die Ligen unverzüglich eine Tabelle und schickt diese an die Teamcaptains der teilnehmenden Mannschaften des 1. DDV e.V. und den Kassenwart des 1. DDV e.V., sowie dem Homepagebetreuer des 1.DDV e.V. Diese Tabelle muss bis spätestens Donnerstag (bzw. 5 Tage) nach dem jeweiligen Spieltag mit folgenden Angaben fertig und verschickt sein:
- a) Matchergebnisse des vergangenen Spieltages (Sets, Legs)
 - b) Matchergebnisse evtl. Nachholspiele
 - c) Namen der Spieler, die besondere Leistungen erzielt haben
 - d) Besondere Leistungen (High Scores = 180, Short Games < 19 Darts und High Finishes > 100 Punkte)
 - e) Spielerwechsel (Name des Spielers, altes und neues Team)
 - f) neu gemeldete Spieler (Name des Spielers und Teams)
 - g) ausgesprochene Strafen (Team und Grund der Strafe)
 - h) eine Einzelstatistik der teilnehmenden Darter / innen
(abhängig von den rechnerischen Möglichkeiten der Saisonplanung und dem Spielmodus)
- (5) Die Tabellen müssen folgende einheitliche Form aufweisen:
- Spalte 1: Aktuelle Plazierungen
 - Spalte 2: Platzierung am vorangegangenen Spieltag
 - Spalte 3: Name des Teams
 - Spalte 4: Anzahl absolvierter Matches
 - Spalte 5: Anzahl gewonnener Matches
 - Spalte 6: Anzahl unentschiedener Matches
 - Spalte 7: Anzahl verlorener Matches
 - Spalte 8: Punkte resultierend aus den Matchergebnissen
 - Spalte 9: Sets (plus - minus)
 - Spalte 10: Legs (plus - minus)
- (6) Alles weitere regelt die Satzung des 1. DDV e.V.
- (7) Die Versendung der Tabelle kann als Postbrief, E- Mail oder Fax erfolgen.

Teil 4: Spielorte, Spielanlagen**# 17 [Spielorte]**

- (1) Der Spielort kann jede größere Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage entsprechend dieser LSO (# 5) zu installieren. Es kann sich dabei um Gaststätten, Vereinshäuser oder auch geeignete private Räumlichkeiten handeln.
- (2) Am Spielort gilt während des Spielbetriebs ein generelles Rauchverbot.
Sollte die gastgebende Mannschaft dies nicht ermöglichen gilt das gesamte Match als verloren und wird als Nichtantreten der Heimmannschaft gewertet.
Sollte sich die Gastmannschaft über das Rauchverbot hinwegsetzen, wird ihr Match als verloren gewertet.

- (3) Die Spielstätten müssen mit mindestens zwei Boards ausgestattet sein. Spiellokale in denen ohne "bauliche" Veränderungen die Anbringung eines zweiten Boards unmöglich ist, können eine Sondergenehmigung durch den Vorstand des 1. DDV e.V. beantragen.
- (4) Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, daß der Spielablauf nicht durch andere Aktivitäten gestört oder beeinträchtigt wird.
- (5) Für die Dauer eines Ligaspiels gilt für alle am jeweiligen Spiel beteiligten Spieler sowie den Schiedsrichter/Schreiber im definierten Spielbereich ein absolutes Handyverbot.

18 [Spielanlagen]

- (1) Die Spielanlage muss den # 5 # 6 dieser LSO entsprechen.
- (2) Jedes Team ist verpflichtet, für jedes Ligaspiel ein neuwertiges, unbenutztes Board zur Verfügung zu halten.
- (3) Es muss eine **Anzeige** zur Verfügung stehen, die deutlich sichtbar **und in unmittelbarer Nähe des** Boards angebracht sein muss.

Punkte 4-8 wurden laut Antrag und Beschluss gestrichen, die sich in der Vergangenheit auf ein Prüfsiegel für eine Dart-Board-Anlage bezogen.

19 [Verstöße]

- (1) Verstöße gegen # 17 und # 18 sowie die allgemeinen Spielregeln (Teil 1, # 1 - 9) können entsprechend der Schiedsgerichtsordnung des 1. DDV e.V. geahndet werden.
- (2) Es wird in der Regel ein strenger Verweis durch die Ligaleitung ausgesprochen, verbunden mit der Auflage, die o. g. Anforderungen bis zum nächsten Spieltag zu erfüllen.

Teil 5: Terminplanung, Spieltage

20 [Saisondauer]

- (1) Die Saison beginnt stets in der zweiten Jahreshälfte, spätestens mit **einer möglichen** Gesamtvorstandssitzung, **oder aber mit der digitalen Ausgabe der** Ligaunterlagen für die bevorstehende DDTM.
- (2) Der Spielbetrieb beginnt spätestens am sechsten Wochenende nach diesem Termin, sofern kein wichtiger Anlass dieses unmöglich macht.
- (3) Der letzte Spieltag hat in der ersten Hälfte des folgenden Jahres zu liegen. Die Ligaabschlussfeierlichkeiten folgen einige Wochen nach diesem Termin, sofern kein wichtiger Anlass dieses unmöglich macht.
- (4) Das offizielle Saisonende ist am letzten Tag vor Beginn der Sommerferien in NRW.

21 [Terminplanung]

- (1) Die Terminplanung für die DDTM **obliegt der sportlichen Leitung (Sportwart & Ligaobmann)** und dem Präsidium des 1. DDV e.V.
- (2) Die Spieltermine der Hinrunde (Rückrunde) sind den teilnehmenden Teams spätestens 14 Tage vor Beginn des Spielbetriebs zuzusenden.
- (3) Die Terminplanung muß derart gestaltet werden, dass kein Team durch das Ansetzen von Begegnungen in irgendeiner Form benachteiligt wird.
- (4) Kein Team hat das Recht, für die Planung Wünsche zu äußern, die sich auf die vermeintliche Stärke des Gegners beziehen (Wunschpartner – Regelung).
- (5) Spielen zwei Teams aus einem Verein in derselben Liga, so sind die Paarungen so zu wählen, daß diese beiden Teams innerhalb der ersten 3 Spieltage der Hin- und der Rückrunde gegeneinander anzutreten haben.

22 [Spieltage]

- (1) Spieltag in allen Ligen ist die Woche bis zum Freitag, jeweils 20.00 Uhr. Können sich die Teams nicht einigen, ist der Freitag der offizielle Spieltag. Ausnahmen sind in # 22, 2-5 aufgeführt.
- (2) Vereine, die mehr als zwei Teams in der DDTM gemeldet haben, oder in deren Spiellokal mehr als ein Verein spielt, können vor Saisonbeginn bei der Ligaleitung die generelle Ansetzung der Heimspiele eines ihrer Teams auf einen anderen, festen Zeitpunkt beantragen.
- (3) Alle Teams können - nach Einigung mit der gegnerischen Mannschaft - bei ihrem zuständigen Ligaobmann eine Spielverlegung beantragen. Diesem Antrag wird stattgegeben, wenn er nicht zu einer Verzerrung der Tabelle führt, aus der sich Nachteile für andere Teams ergeben könnten.
- (4) Anträge auf Spielverlegung sind spätestens 7 Tage vor dem festgesetzten Termin von beiden Teamcaptains telefonisch **oder auf digitalem Wege** an den zuständigen Ligaobmann zu richten, nachdem bereits mit dem Gegner eine Einigung über den neuen Termin / Ort erzielt worden ist. Der Ligaobmann ist verpflichtet, die Spielverlegung beiden Teams schriftlich zu bestätigen, sowie den **Sportwart** des 1. DDV e.V. in Kenntnis zu setzen. Erst mit der schriftlichen Bestätigung tritt die Verlegung in Kraft. Können sich zwei Teams nicht auf einen Spieltermin einigen, gilt der offizielle Termin (Freitag).
- (5) Am letzten Spieltag der Saison dürfen keine Spiele verlegt werden. Ausgenommen hiervon sind Spiele, die gem. # 22(2) bereits zu Saisonbeginn zur Verlegung vorgesehen waren sowie Spiele, die keinen Einfluß auf die endgültige Platzierung der einzelnen Teams haben (Auf- und Abstieg, Meisterschaft).
- (6) Im Falle des Eintretens besonderer dartsportlicher Umstände (z. B.: zeitgleiche Ansetzung des Spieltages mit besonderen dartsportlichen Ereignissen) ist das Präsidium des 1. DDV e.V. verpflichtet den gesamten Spieltag zu verlegen. Die Verlegung muß aber den Teams der DDTM rechtzeitig (mindestens 6 Wochen vor der ursprünglichen Terminierung des Spieltags) mitgeteilt werden.
- (7) **Jedes Team darf pro Spielzeit nur 2 (zwei) Spielverlegungen beantragen, ausgenommen hiervon ist ein beantragter Heimrechttausch**

23 [Verspätung, Nichtantreten]

- (1) Die maximale zulässige Verspätungszeit beträgt 20 Minuten nach dem offiziellen Zeitpunkt des Anwurfs. Sollte die Begegnung bis zu diesem Zeitpunkt nicht angeworfen worden sein, gilt das gesamte Match für die verspätete Mannschaft als verloren und wird als Nichtantreten gewertet.
- (2) Entschuldigungen für eine Verspätung werden nicht akzeptiert. Hierzu zählt auch das Einwirken "höherer Gewalt" (z.B. Wetterbedingungen, Stau, Pannen o.ä.).
- (3) Das Nichtantreten eines Teams wird streng gem. # 34 (Wertung) dieser LSO in Verbindung mit dem Ordnungsstrafenkatalog gewertet.
- (4) Sowohl Verspätung von mehr als 20 Minuten als auch das Nichtantreten können streng gemäß Schiedsgerichtsordnung des 1. DDV e.V. geahndet werden.

Teil 6: Spielberechtigung**# 24 [Teams]**

- (1) Spielberechtigt an der DDTM sind nur Mannschaften die ihren Sitz / Spielort in Düsseldorf haben, und sich in erster Linie aus Düsseldorfer Spielern zusammensetzen. Mannschaften, die aus Stadtgebieten kommen, die an Düsseldorf angrenzen, können auf der Gesamtvorstandssitzung mit dem Rückmeldeschluss zur nächsten DDTM einen Antrag auf Annahme in den 1.DDV e.V. stellen, auf der Grundlage, dass in ihrer Stadt kein eigener, geregelter Ligabetrieb möglich ist. (Beschlussfassung GVS vom 05.09.2012)
- (2) Der Termin für die namentliche Meldung der Spieler wird den Teams spätestens am Ende der Saison bekanntgegeben.
- (3) Jeder Verein des 1. DDV ist berechtigt, mehrere Mannschaften zur Teilnahme am Ligabetrieb zu melden.
- (4) Spätestens zum Ligameldeschluss muss jede Mannschaft der Ligaleitung eine Spielerliste vorlegen, in der alle Teammitglieder unter Angabe ihres Namens, ihrer Adresse, ihres Geburtsdatums und wenn vorhanden ihrer E-Mail-Adresse aufgeführt sind.
- (5) Neuanmeldungen und Wechsel im Laufe der Saison sind zu den in # 25 und # 27 aufgeführten Bedingungen möglich.
- (6) Mannschaften, die nicht fristgerecht ihre Rechnung für die Saison bezahlen, werden mit dem Ausspruch der 2. Mahnung aus dem laufenden Spielbetrieb mit sofortiger Wirkung ausgeschlossen.

25 [Spieler]

- (1) Das Einsetzen eines nicht spielberechtigten Spielers wird von der Ligaleitung der DDTM geahndet.
- (2) Spielberechtigt in der DDTM sind nur Spieler, die in Düsseldorf und Umgebung (LSO # 24) ihren ersten Wohnsitz haben. Spieler, die in Düsseldorf geboren sind, sind grundsätzlich für die DDTM spielberechtigt.
- (3) Spielberechtigt ist die angemeldete Spielerin / der angemeldete Spieler nur ab dem regulären Spieltag der Anmeldung, nicht zu einem hinter diesen regulären Spieltag verlegten vorherigen Spieltag / verlegten vorherigen Spieltagen. (Beschlussfassung GVS vom 13.06.2006)
- (4) Jedes Team hat das Recht, auf seiner Meldeliste eine unbegrenzte Anzahl von Spielern zu führen die weder in Düsseldorf wohnen oder geboren sind, noch vorrangig für Düsseldorfer Teams spielen. Es dürfen jedoch pro Spieltag nur drei Spieler eingesetzt werden.
- (5) Spielern, die unter # 25 (4) fallen, wird nachträglich die Spielberechtigung entzogen, wenn sie im Verlauf einer Spielzeit nicht mindestens an vier Spieltagen eingesetzt wurden.
- (6) Für Spieler, die unter # 25 (4) angemeldet waren und mindestens in drei Spielzeiten regelmäßig am Spielbetrieb teilgenommen haben, gilt eine Sonderregelung. Nach Antrag kann die Ligaleitung entscheiden für diese Spieler die Beschränkungen nach # 25 (4) und (5) aufzuheben.
- (7) Alle Spieler, die in der DDTM eingesetzt werden, müssen Mitglied des 1. Düsseldorfer Dart Verein e. V. sein.

26 [Teamcaptain]

- (1) Jedes Team muss der Ligaleitung einen Teamcaptain und einen Stellvertreter unter Angabe deren vollständiger Anschrift, Telefonnummer und E-Mail-Adresse benennen.
- (2) Der Teamcaptain ist generell der offizielle Vertreter seines Teams und somit verpflichtet, an Sitzungen des 1.DDV e.V. teilzunehmen. Sollte ihm / ihr dies nicht möglich sein, so muss er / sie anstelle dessen einen Stellvertreter abstellen, der ein spielberechtigtes Mitglied des 1.DDV e.V. ist.
- (3) Für das Nichterscheinen eines Teams durch einen Teamcaptain oder einen Stellvertreter auf Sitzungen des 1.DDV e.V. wird dem Verein eine Strafe auferlegt. (LSO Teil 11 D: Ordnungsstrafenkatalog)
- (4) Der Teamcaptain ist für die Einhaltung der LSO durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

27 [Teamwechsel und Neuanmeldungen]

- (1) Bei Wechsel eines Spielers zu einem anderen Team innerhalb der DDTM ist der neue Verein verpflichtet, diesen Spieler mittels des Meldeformulars unter Angabe der vollständigen Daten und Unterschriften dem Ligaobmann als Wechsel zu melden.
- (2) Teamwechsel sind im Verlauf der gesamten Spielzeit erlaubt, der wechselnde Spieler ist jedoch für 3 Spieltage gesperrt. (Bezogen auf die Spielklasse in welche der Spieler wechselt)
- (3) Der Wechsel gilt als erfolgt, wenn sowohl die Meldung als auch die benötigten Unterlagen dem Ligaobmann vorliegen.
- (4) Hat ein Verein mehr als ein Team gemeldet, so darf der Verein pro Saison beliebig viele Spieler aus **unterklassigen** Teams in **höherklassigen** Teams einsetzen. Z.B. Spieler aus Team 3 in Team 2 oder in Team 1, Spieler aus Team 2 in Team 1, auch wenn diese Teams in einer Spielklasse spielen. Die Anzahl der Einsätze eines Spielers im selben Team ist jedoch auf maximal zwei Begegnungen pro Saison begrenzt. Beim dritten Einsatz im selben Team hat sich der betreffende Spieler im **höherklassigen** Team festgespielt. Wechselt ein Spieler innerhalb eines Vereins zu einem unterklassigen Team, wird er für die folgenden zwei Spieltage gesperrt, wie in Abs. 3 beschrieben. Wurde der wechselnde Spieler im alten Team nicht zu den Ligaspielen eingesetzt, ist er sofort spielberechtigt. Die Nachweispflicht liegt beim meldenden Verein (Vorlage aller Spielberichte!). Ein weiterer Wechsel dieses Spielers innerhalb des Vereins ist nicht mehr möglich. Der Einsatz eines/r Spielers/in aus einem unterklassigen Team ist vom Teamcaptain auf dem Spielberichtsbogen deutlich erkenntlich zu machen. Die Überprüfung der Spielberechtigung erfolgt durch den zuständigen Ligaleiter. Gleiches gilt für Spieler bei Wechsel des Vereins.

- (5) Neue Spieler (Neuanmeldungen) sind im Ligaspielbetrieb nach Erhalt der Spielberechtigung sowie erfolgter Zahlung des Mitgliedsbeitrags am Spieltag direkt einsetzbar, wenn sie in der laufenden Saison nicht für ein anderes DDTM - Team gemeldet waren. Das gilt auch für die Rückrunde mit Ausnahme der unter #27(4) aufgeführten Spieler sowie bei Teamauflösung.
- (6) Ein Wechsel zwischen dem letzten Spieltag der abgelaufenen Saison und dem ersten Spieltag der neuen Saison ist ohne Sperre möglich.
- (7) Jeder Spieler, der einmal von einem Verein gemeldet wurde, bleibt solange für diesen Verein (und das entsprechende Team) spielberechtigt (sofern die weiteren Voraussetzungen noch vorliegen) bis eine Veränderungsmeldung vorliegt.

Teil 7: Spielablauf

28 [Allgemeines]

- (1) Der Spielablauf ist einheitlich für alle Ligen der DDTM, sofern dies nicht ausdrücklich anders festgehalten ist.

29 [Spielablauf im Einzelnen]

- (1) Richtet sich gemäß den Beschlüssen der Gesamtvorstandssitzung zur Planung der nächsten DDTM.
(Nach den Beschlüssen der GVS vom 02.07.2019 gilt derzeit der folgende Spielmodus für DDTM)
Gespielt wird in 5 Blöcken, 4 Blöcke a 4 Einzel und 1 Block a 2 Doppel.
- (2) Jede gewonnene Partie bedeutet einen Punkt für die entsprechende Mannschaft. (Maximale Punktzahl = 18)
- (3) Die Einzelbegegnungen werden grundsätzlich an 2 Boards parallel ausgetragen, sofern die Räumlichkeit und die Anzahl an Spielern und Schreibern dies ermöglicht. (LSO # 17)
Während der Doppelbegegnungen dürfen nur nach Absprache beider Teamcaptains miteinander weitere Einzel des nächsten Blocks schon vorweg gespielt werden, sofern dies sowohl der Spielberichtsbogen und die die Räumlichkeit ermöglicht.

30 [Modus der Relegationsspiele]

- (1) Alle Relegationsspiele werden nach # 29 (1) – (3) ausgetragen. Der Spielmodus 501 Best of Five ist zu wählen, wenn an dem Relegationsspiel mindestens eine Mannschaft aus der höchsten Spielklasse beteiligt ist.
Es gelten die Bestimmungen der Anlage der LSO zur Auf- und Abstiegsregelung. (# 11 (3))

31 [Spielvorbereitung]

- (1) Der Teamcaptain der Gastgeber hat dafür Sorge zu tragen, daß die Spielbedingungen entsprechend # 5 bis # 7 bzw. # 17 und # 18 dieser LSO geprüft sind.
- (2) Beide Teamcaptains tragen vor Beginn des Ligaspiels unabhängig voneinander sämtliche, spielberechtigte Spieler ihres Vereins, die an diesem Spieltag zum Einsatz kommen sollen, mit ihrem Namen und ihrer Spielernummer auf ihrem Spielberichtsbogen ein. Anschließend erfolgt der beiderseitige Übertrag in den gegnerischen Spielberichtsbogen. (Mit der Beschlussfassung der GVS vom 16.07.2018 gilt):
Die Reihenfolge der Einträge auf dem Spielberichtsbogen hat keinen Einfluss auf die Aufstellungen in den einzelnen Blöcken.
- (3) Die Heimmannschaft beginnt jede Partie, wobei jeweils ein Schreiber / Schiedsrichter ein Einzel der Heimmannschaft auf einem Board leitet und auf dem zweiten Board ein Schreiber / Schiedsrichter der Gästemannschaft eine Partie leitet. Die Doppel werden abwechselnd von einem Schreiber / Schiedsrichter der Mannschaften geleitet.
- (4) Sollte sich vor dem Spiel herausstellen, daß ein Spieler nicht einsatzberechtigt ist, muß er sofort aus dem Spielberichtsbogen gestrichen werden und der Platz in der Mannschaftsaufstellung bleibt frei.
Sollte eine Mannschaft dadurch mit weniger als den erforderlichen 4 Spielern antreten, ist das Match für die betreffende Mannschaft wie ein Nichtantreten zu werten.

32 [Spielereinsatz]

- (1) Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, welche die unter der LSO # 25 gestellten Anforderungen erfüllen.
- (2) (Mit der Beschlussfassung der GVS vom 16.07.2018 gilt):
Jede Mannschaft muß mit mindestens 4 Spielern zu jedem Spiel antreten!
Zu Spielbeginn (1. Block) reicht es jedoch, wenn von jeder Mannschaft nur 3 Spieler anwesend sind, um die Aufstellungen vorzunehmen, und die ersten beiden Einzel spielen zu können, spätestens aber zum 4. Einzel aber muß der vierte Spieler Vorort und einsatzbereit sein. Ist dies nicht der Fall so gilt das gesamte Match für die betreffende Mannschaft als verloren und wird wie ein Nichtantreten gewertet!
- (3) (Mit Beschlussfassung der GVS vom 16.07.2018 gilt):
Jeder Spieler darf in jedem Block sowohl in einem Einzel, sowie in einem Doppel eingesetzt werden.

33 [Spielberichte]

- (1) Jedes **Heimteam** ist verpflichtet, unmittelbar nach dem Spiel einen vollständig ausgefüllten Spielbericht an den zuständigen Ligaobmann zu senden.
- (2) Unvollständig ausgefüllte, verspätet eingehende, nicht formgerecht ausgefüllte oder nicht eingehende Spielberichte, **sowie das Eingeben des Spelausgangs in der 2K-Dart-Software (Ergebnis mit Sets, Legs und Bestleistungen)** haben eine Bestrafung zur Folge (Teil 11 E Ordnungsstrafenkatalog).
- (3) Letzter Eingangstermin des Spielberichtes (inkl. evtl. Proteste) beim Ligaobmann ist Samstag 15:00 Uhr.
Diese Meldung kann sowohl über E-Mail, Handy-App oder per Fax mitgeteilt werden.
- (4) Beide Spielberichte sind von den Teamcaptains beider Mannschaften bzw. deren Stellvertreter zu unterschreiben

Teil 8: Wertung

34 [Wertung]

- (1) Die Wertung eines Matches obliegt in der Regel den zuständigen Ligaobleuten.
- (2) Mit Beschlussfassung der GVS vom 02.07.2019 gilt:
Das Nichtantreten eines Teams wird mit 0:18, 0:54 (Oberliga) bzw. 0:18, 0:36 (Unterliga) gewertet und wird mit einer Ordnungsstrafe geahndet, wobei diese Entscheidung die Ligaleitung nach Abwägung aller Fakten trifft. Nach dem zweiten Nichtantreten werden sämtliche Spiele aus der Wertung herausgenommen.
- (3) Das Ergebnis der Wertung ist den beteiligten Teams und dem Vorsitzenden des 1. DDV e.V. unmittelbar nach Entscheid mitzuteilen.
- (4) Ist ein Ligaobmann bzw. sein Team direkt betroffen, so hat er den Fall ohne Entscheidung an das nächst höhere Gremium (Vorstand bzw. Schiedsgericht) weiterzuleiten.

Teil 9: Proteste

35 [Proteste gegen Spielereinsätze]

- (1) Proteste gegen Spielereinsätze sind vor Spielbeginn auf dem Spielbericht (Rückseite) zu vermerken. Wird danach "unter Protest" weitergespielt, entsteht der protestierenden Mannschaft dadurch kein rechtlicher Nachteil.

36 [Proteste gegen Spielbedingungen]

- (1) Proteste gegen Spielbedingungen müssen spätestens bei Eintreten der irregulären Spielsituation (z.B. überlaute Musik, o.ä.) auf dem Spielbericht (Rückseite) vermerkt werden.
- (2) Proteste gegen Spielbedingungen oder Spielereinsätze müssen vom Teamcaptain der gegnerischen Mannschaft oder seinem Stellvertreter gegengezeichnet (Unterschrift) werden. Die Unterschrift bedeutet nur die Bestätigung und Kenntnisnahme des Protestes, nicht aber die Anerkennung der Gründe für den Protest.

37 [Behandlung von Protesten]

- (1) Über die Behandlung von Protesten entscheidet die Ligaleitung in 1. Instanz.
- (2) Proteste können nur dann behandelt werden, wenn:
 - (a) sie auf dem Spielbericht mit Datum, Uhrzeit und Unterschrift vermerkt sind.
 - (b) der Spielbericht spätestens 4 Tage nach dem Spiel dem zuständigen Ligaobmann vorliegt.
 - (c) die protestierende Mannschaft keinen eigenen Regelverstoß begangen hat.
 - (d) Die Protestgebühr laut Gebührenordnung des 1. DDV e.V. eingegangen ist.
- (3) Die Ligaleitung unterrichtet das Präsidium des 1. DDV e.V. unverzüglich über den Protest und den entsprechenden Entscheid.

38 [Einspruch gegen Entscheidungen der Ligaleitung]

- (1) Nach Eingang der Entscheidung steht es allen Beteiligten und indirekt Betroffenen zu, innerhalb der im Bescheid angegebenen Frist, Einspruch zu erheben. Ausgenommen hiervon sind Urteile des Schiedsgerichtes.
- (2) Einsprüche gegen Entscheidungen der Ligaleitung werden vom Schiedsgericht verhandelt.
- (3) Einsprüche könne nur nach Eingang der Protestgebühr nach Gebührenordnung des 1. DDV e.V. verhandelt werden. Alles Weitere regelt die SGO.

Teil 10: Inkrafttreten der Ligaspielordnung

39 [Inkrafttreten]

- (1) Die Ligaspielordnung tritt mit Beginn der Saison (2018/2019) nach Annahme durch den Gesamtvorstand des 1. DDV in Kraft.

Teil 11: Ordnungsstrafenkatalog des 1.DDV e.V.

Im Falle der Nichteinhaltung der Ligaspielordnung des 1. DDV werden folgende Ordnungsstrafen in Erwägung gezogen:

A)	Nichterfüllung der Auflagen zu Spielort und Spielanlage gem. # 17 dieser LSO	50 €
B)	Nichterfüllung der Auflagen zu Spielort und Spielanlage gem. # 18 dieser LSO	25 €
C)	Nichteinhaltung des # 22,4 (Spielverlegung) durch Ligaobleute und Teamcaptains	25 €
D)	Nichterscheinen eines Teamcaptains oder eines Gesamtvorstandsmitgliedes bei offiziellen Sitzungen	25 €
E)	Nichterfüllung der ## 31 bzw. 33 (1 & 2) der LSO (z.B.: Spielberichtseinsendung im Wiederholungsfall)	10 €
F)	Erstes Nichtantreten eines Teams in der Hinrunde	50 €
G)	Erstes Nichtantreten in der Rückrunde	75 €
H)	Erstes Nichtantreten innerhalb der letzten 3 Spieltage einer Saison	125 € (+Zwangsabstieg)
I)	Zweites Nichtantreten (Zeitpunkt unwichtig)	125 € (+Zwangsabstieg)
J)	Jeder nicht berechnete Protest gem. # 35 ff (= Protest aus reiner Willkür)	25 €
K)	Verstoß gegen # 17 (4) Handyverbot im Spielbereich	5 €
L)	Nichtantreten im Pokalwettbewerb	50 €
M)	Nichtbezahlung der Saisonrechnung # 24 (6)	Ausschluss aus Spielbetrieb

Die oben aufgeführten Ordnungsstrafen sind nach Eingang des entsprechenden Bescheides auf das Konto des 1. DDV zu überweisen. Andernfalls wird das entsprechende Team mit Punktabzug oder im Wiederholungsfall mit Ausschluß vom Spielbetrieb bestraft.

Die Geldstrafen können seitens der Bevollmächtigten (Ligaobleute, Sportwart, Gesamtvorstand, Schiedsgericht) in weniger schwerwiegende Strafen oder Ermahnungen abgemildert werden, sofern dieses für angemessen erachtet wird.

Einspruch gegen alle Bescheide (außer Schiedsgerichtsurteile) sind allen Betroffenen entsprechend der Schiedsgerichtsordnung des 1. DDV möglich.

Wird eine Ordnungsstrafe nicht innerhalb der im Bescheid angegebenen Frist beglichen, erhöht sich die Ligastartgebühr für die nächste Saison um den doppelten Betrag der Ordnungsstrafe, wobei dieser Betrag nicht mit den Meldungen verrechnet wird.

Teil 12: Gebührenordnung des 1.DDV e.V.

- | | |
|---|---------------------------------|
| A) <u>Aufnahmegebühr für neue Vereine</u> | <u>entfällt</u> |
| B) <u>Ligastartgebühr zur Teilnahme am Spielbetrieb (pro Team und Saison)</u> | <u>laut Rechnungsbetrag für</u> |
| <u>innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der zugestellten Rechnung</u> | <u>die angemeldeten Spieler</u> |
| C) <u>Mitgliedsbeiträge (pro Spieler und Saison: gültig ab Saison 96/97)</u> | <u>15 €</u> |
| D) <u>Bearbeitung eines Protestes</u> | <u>25 €</u> |

BANKVERBINDUNG	STADTSPARKASSE DÜSSELDORF	
	KONTONUMMER:	21 044 961
	BANKLEITZAHL:	30050110
	IBAN:	DE80 3005 0110 0021 0449 61