



# **Grundlegende Bestimmungen und Ordnungen der Ostfriesischen Dart Liga e. V.**

Gültig ab dem 05.08.2000

Neufassung vom 07.08.2004

Bearbeitungsstand: 19.09.2018 (17. Änderung)

Alle Neurungen der aktuellen Änderung sind **rot** geschrieben

## **INHALTSVERZEICHNIS**

### **WSO: Wettspiel- und Turnierordnung**

1. Begriffsdefinition	04
2. Sportgerät	05
3. Darts	05
4. Die Abwurflinie	05
5. Der Spielbereich	05
6. Das Spiellokal	05
7. Die Spielerinnen und Spieler	06
8. Grundregeln	06
9. Punktezählung - Zählweise des Spielgerätes	06
10. Beginn eines Spieles	07
11. Ausschreibung	07
12. Zeitablauf	07
13. Fouls	07
14. Sportgerätbedienung	09
15. Turnierleitung	09
16. Punktspielbetrieb	09
17. Spielberichtsformular	10
18. Ersatzgestellung	10
19. Spielbeobachter	11
20. Spielabbruch	11
21. Spielverlegung/Absage	12
22. Ligapokal	12
23. Mannschaft - Meldebogen	13
24. Auf- und Abstiegsregelung	14
25. Spiellokalwechsel	15
26. Prämierung	15

### **SB: Spielberechtigung**

1. Allgemeines	16
2. Erfordernis und Inhalt der Spielberechtigung	16
3. Zuständigkeit für die Erteilung der Spielberechtigung	16
4. Ersterteilung einer Spielberechtigung	16
5. Verlängerung der Spielberechtigung für den bisherigen Club/Verein	16
6. Wechsel der Spielberechtigung	17
7. Aufgabe und Verlust der Spielberechtigung	17
8. Ruhen und Wiederaufleben der Spielberechtigung	18
9. Wechsel/Nachmeldung in der Saison	18
10. Auflösung von Clubs/Vereinen	18
11. Änderungen der Teamkarte	18

### **PSGO: Protest-, Straf- und Gebührenordnung**

1. Proteste	19
2. Strafbestimmungen	19
3. Automatische Ordnungsstrafen	19
03. Gebühren	21

## **Einführung**

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für den reibungslosen und klaren Ablauf des Ligaspielbetriebes der Ostfriesischen Dart Liga e.V. (nachfolgend ODL genannt). Es enthält alle Informationen zur Anmeldung, dem Ligaaufbau, dem Spielmodus und der zu beachtenden Regeln.

Spieler im Sinne der Grundlegenden Bestimmungen und Ordnungen, sind alle männlichen und weiblichen Mitglieder der ODL, und Teilnehmen an Wettkampfveranstaltungen in den im Bereich der ODL betriebenen Dartsports.

Soweit in diesen Grundlegenden Bestimmungen und Ordnungen die männliche Form gebraucht wird, sind Frauen und Männer in gleicher Weise angesprochen. Die Verwendung der männlichen Bezeichnung dient allein der Vereinfachung und Lesbarkeit und soll nicht als Benachteiligung oder Diskriminierung der Frauen verstanden werden.

## **FAIR PLAY**

Dieser Begriff kennzeichnet ein bestimmtes sportliches Verhalten, das über die bloße Einhaltung von Regeln hinausgeht. Es beschreibt Achtung und Respekt gegenüber seinem sportlichen Gegner, dessen Würde es zu achten gilt. ...selbst im härtesten Wettkampf.

## **Rahmenbedingungen**

Der Vorstand der ODL behält sich vor, die Aufstellung der Automaten und die Rahmenbedingungen der Spiellokale zu kontrollieren und ggf. Maßnahmen zur Optimierung der Spielbedingungen vorzuschlagen bzw. einzuleiten. Spiellokale, die die Grundvoraussetzungen für einen ordnungsgemäßen Ablauf der Punktspiele nicht erfüllen, können vom Vorstand als Punktspielstätte ausgeschlossen werden, wenn keine Optimierung möglich ist.

## **Geltung**

Für jeden Spieler und jede Spielstätte ist dieses Regelwerk bindend. Mit der Anmeldung bei einem der Vereine der ODL, erkennt jeder Spieler diese Regeln an.

Jeder Spieler der ODL muss von den Grundlegenden Bestimmungen und Ordnungen Kenntnis haben, und entsprechend nach ihr handeln. Sie ist im Club/Verein so aufzubewahren, dass alle Mannschaften des Clubs sie einsehen können.

Dabei ist sie immer und auf dem aktuellsten Stand zu halten. Gültig ist jeweils nur die neueste Fassung der Grundlegenden Bestimmungen und Ordnungen.

Die aktuelle Fassung der Grundlegenden Bestimmungen und Ordnungen ist als PDF Datei unter:

[www.o-dartliga.net/sonstiges/download/dateien-und-formulare](http://www.o-dartliga.net/sonstiges/download/dateien-und-formulare) abrufbar. Änderungen einzelner Punkte werden situationsbedingt auch während der Saison vom Vorstand vorgenommen, und sind online einsehbar.

Alle erforderlichen Unterlagen für den Spielbetrieb stehen jedem Mitglied auf der Homepage der ODL unter [www.o-dartliga.net/sonstiges/download/dateien-und-formulare](http://www.o-dartliga.net/sonstiges/download/dateien-und-formulare) zur Verfügung.

## **Datenverarbeitung, Datenschutz**

Zur Erfüllung der Zwecke und Aufgaben der ODL werden unter Beachtung der gesetzlichen Bestimmungen des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG) personenbezogene Daten in der Datenverarbeitung der ODL bearbeitet und gespeichert. Von den zur Erfüllung der Verbandszwecke gespeicherten Daten können Bildnis, Namen, Anschrift, Geburtsjahr, Telefonnummer, und Angaben über die Vereinszugehörigkeit, unter Beachtung der datenschutzrechtlichen Bestimmungen der ihnen angehörenden Vereine und deren Mitglieder, genutzt werden, soweit die Betroffenen der Nutzung nicht ausdrücklich widersprechen.

- a) Den Organen und allen Mitarbeitern der ODL ist es untersagt, personenbezogene Daten unbefugt zu anderen als den zur jeweiligen Aufgabenerfüllung gehörenden Zwecken der ODL zu verarbeiten, bekannt zu geben, Dritten zugänglich zu machen oder sonst zu nutzen. Diese Pflicht besteht auch über das Ausscheiden der oben genannten Personen aus der ODL hinaus.
- b) Die ODL und von ihr mit der Datenverarbeitung beauftragte Dritte sind bei der Erhebung, Verarbeitung, und Nutzung der Daten an die Bestimmungen des Bundesdatenschutzgesetzes gebunden. Sie stellen insbesondere sicher, dass die personenbezogenen Daten durch geeignete technische und organisatorische Maßnahmen vor der unbefugten Kenntnisnahme Dritter geschützt werden und ausschließlich die zuständigen Stellen Zugriff auf diese Daten haben. Zugriffsrechte dürfen nur erteilt werden, soweit dies zur Erfüllung der Verbandszwecke notwendig oder aus anderen Gründen datenschutzrechtlich zulässig ist. Die ODL hat darauf zu achten, dass bei der Datenverarbeitung schutzwürdige Belange der betroffenen Personen berücksichtigt werden

# (WSO) Wettbewerb und Turnierordnung

## 1. Begriffsdefinitionen

### 1.1. Wurf (to throw)

Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen

**Ausnahme:** Es genügen weniger als drei geworfene Pfeile, um ein Leg zu beenden.

Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten.

Er macht das Gerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die "Spielerwechsel-Taste" drückt.

Der Wurf wird auf bzw. an der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z. B. Rollstuhlfahrer).

### 1.2. Satz (Leg)

Es besteht aus mehreren Würfen und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles.

### 1.3. Spiel (Game):

**Turnierspiel:** Ist die Begegnung zweier Sportler oder Teams (zwei Personen). Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Legs gewonnen hat (z.B. Best-of-Three oder Best-of-Five).

**Punktspiel:** Ist die Begegnung von zwei Sportlern eines Clubs gegen zwei Sportler eines anderen Clubs.

Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler checkt oder bei Shanghai, Shanghai wirft bzw. 7 Runden gespielt wurden. Sollten zwei oder mehrere Spieler dieselbe Punktzahl erreichen, so gilt die Regelung „Wer zuerst die Punktzahl erreicht hat, erhält die höhere Punktwertung“. Der Beste Spieler erhält 5 Wertungspunkte.

Die anderen drei Spieler entsprechend ihrer erspielten Reihenfolge 3, 2 bzw. 1 Wertungspunkt.

**Match:** Unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Spiele von Sportlern und Teams möglich.

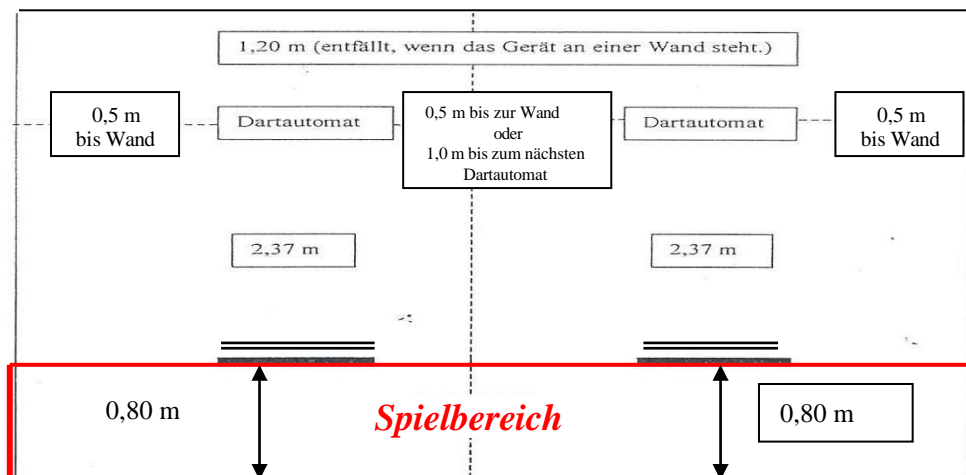
**Ligamatch:** Ist die Begegnung von 6-12 Spieler/in einer Mannschaft von einem Verein/Club, gegen 6-12 Spieler/in einer Mannschaft eines anderen Verein/Club.

Das Ligamatch ist dann beendet, wenn alle 6 Wertungsdurchgänge mit den von der Ligaleitung festgelegten Spielvariationen durchgespielt wurden.

Eine Beendigung der Begegnung zu dem Zeitpunkt, wo eine Mannschaft bereits 100 Wertungspunkte erspielt hat, und damit den Sieg erreicht hat, ist nicht gestattet.

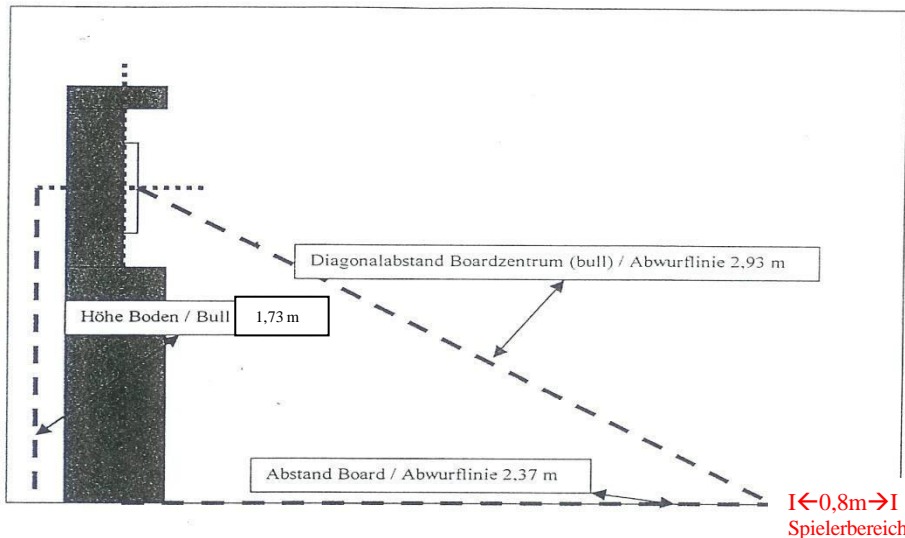
Unter die Ligamatches fallen auch die Begegnungen im Rahmen der Pokalwettbewerbe.

Skizze 1



Skizze 2

Skizze 2



## 2. Sportgerät

- 2.1. Gespielt wird an einem Board (Dartautomat) mit elektronischer Anzeige. Die Boards müssen dabei ein unterteiltes Bull mit einen 50 Punkte-Bereich und einem 25 Punkte-Bereich aufweisen. Die einzelnen Felder müssen abwechselnd verschiedenfarbig gestaltet sein, wobei die Farben kontrastreich sein müssen. Mit welchen Farben die Kontrastierung erreicht wird, ist unerheblich. Die Breite der Ringe muss jedoch 2 Löcher betragen. Man spricht auch von einer sogenannten 2 Loch Scheibe.

## 3. Darts

- 3.1. Alle Spieler müssen Dartpfeile benutzen, die folgenden Spezifikationen entsprechen. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen. Sie dürfen nicht länger als 18,5 cm sein. Das Maximalgewicht beträgt 20 Gramm (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet). Jeder Dartpfeil sollte aus einer Spitze, dem Griffteil, dem Schaft und einem Flight bestehen.

## 4. Die Abwurflinie

- 4.1. Die Abwurflinie muss eine ebenerdige und gut erkennbare Linie sein. Sie ist mit ihrer dem Dartgerät zugewandte Seite, im Abstand von 2,37 m (waagrecht zum Board gemessen) am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Bei einer Höhe von 1,73 m des Boardzentrums (Bull's Eye) vom Boden aus, ergibt sich ein Diagonalmass von 2,93 m zur Abwurflinie. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmass ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist parallel zum Dartgerät anzubringen. Ihre Breite ist nicht festgelegt. Sie darf beim Wurf betreten, aber nicht übertreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Mindestens ein Fuß muss beim Werfen (to throw) dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z. B. Rollstuhlfahrer). Bei Rollstuhlfahrern darf das Hinterrad auf der Abwurflinie stehen. Auch ein Abwurf neben der Linie - in gedachter Verlängerung - ist gestattet. Jede Mannschaft hat das Recht vor Spielbeginn die Entfernung des Gerätes kontrollieren.
- 4.2. Die Entfernung zum Dartgerät muss ggf. vor Spielbeginn korrigiert werden. Nach Beginn des Spiels wird ein Protest wegen der Entfernung der Abwurflinie zum Dartgerät, nicht mehr anerkannt.
- 4.3. Ausnahme: Ist die Abwurflinie nicht dauerhaft fixiert (z.B. Gummimatte), ist die Abwurflinie ggf. auch während der einzelnen Sätze von den jeweiligen Spielern zu kontrollieren bzw. zu korrigieren.

## 5. Der Spielbereich

Im Spielbereich darf sich während eines Spieles nur der im Wurf befindliche Spieler aufhalten. Es darf kein Spieler bei seinem Wurf behindert werden. Der Spielbereich ist in Skizze 1 definiert.

## 6. Das Spiellokal

- 6.1 Das Spiellokal ist der Ort bzw. die Räumlichkeit an der das Spiel durchgeführt wird. Im Spiellokal muss ausreichend Platz für beide am Spiel beteiligten Mannschaften sein.
- 6.2. Durch die Aufenthaltsräume (Sitzgelegenheiten/Tische) der Spieler/Zuschauer, darf der Spielbereich in keiner Weise beeinflusst werden.
- 6.3. Ist das Spiellokal ein Bistro, eine Gaststätte, eine Diskothek o.ä. so darf das Spiel nicht durch den normalen Betrieb des Lokals beeinflusst werden. Die Wünsche der Gastmannschaft (z.B. in Bezug auf zu laute Musik etc.) sind von der Heimmannschaft zu berücksichtigen.

- 6.4. Spielern (einem oder mehreren) der Gastmannschaft darf der Zutritt zum Spiellokal für die Dauer des Spieles nicht verwehrt werden, wenn dabei gegen keine Gesetze verstoßen werden.  
(z. B. wenn ein der ODL bekanntes Schriftliches „Hausverbot“, gegen einen oder mehrere Spieler besteht)  
Jugendlichen ist der Zutritt zu verwehren, wenn dies ein Verstoß gegen geltende Gesetze zur Folge hätte (z. B. Jugendschutzgesetz),
- 6.5. Hat ein Spieler der Gastmannschaft in einer Spielstätte der Heimmannschaft ein Hausverbot, ist mit dem gegnerischen Mannschaftsführer und dem Wirt über eine Aussetzung des Hausverbotes für die Dauer des Ligaspieles zu verhandeln. Besteht der Wirt auf das Hausverbot, wird das Spiel ohne den entsprechenden Spieler ausgetragen. Hat die komplette Mannschaft ein Hausverbot, wird das Spiel in einer anderen Spielstätte ausgetragen. Dieses gilt auch wenn zwei, drei oder mehrere Spieler einer Mannschaft ein Hausverbot hätten, und die Mannschaft dadurch auf das Minimum von 5 Spielern dezimiert wird, und nur noch bedingt Spielfähig wäre. Die Zuweisung der Spielstätte erfolgt durch den Sportwart, im nahen Umfeld der Heimmannschaft.
- 6.6. Sollte ein Wirt einem oder mehrere Spielern Grundlos oder Willkürlich den Zutritt verwehren, so wird das Spiel für die Gastmannschaft als gewonnen gewertet.  
Der Mannschaftsführer der Gastmannschaft hat diese Zutrittsverweigerung auf dem Spielbericht unter Bemerkungen einzutragen und den Bogen zu unterschreiben. Ist der/die Mannschaftsführer/in selbst Betroffene/r, so hat sein Stellvertreter die Eintragung und die Unterschrift zu leisten.  
Die Höhe des kampflosen Sieges ergibt sich aus der PSGO Absatz 2.i) Pkt. 15
- \* Eine weitere disziplinarische Maßnahme des Schiedsausschusses ist nicht ausgeschlossen. Der Sportwart hat bei entsprechender Kenntnis, dies sofort dem Schiedsausschussobmann zu melden.
- 6.7. Die Spieler der Gastmannschaft sind im Spiellokal so unterzubringen, dass ihnen ein ungestörter Blick auf die Dartbahn nicht verwehrt wird.
- 6.8. Die Heimmannschaft ist nicht verpflichtet, für die Verköstigung der Gastmannschaft Speisen und Getränke bereit zu halten.

## **7. Die Spielerinnen und Spieler**

- 7.1. Spielberechtigt sind alle Spielerinnen und Spieler, die bei einem Verein/Club/Mannschaft der ODL Ordnungsgemäß bei der Zuständigen Instanz (Passstelle) gemeldet sind.
- 7.2. Werden Spielerinnen oder Spieler, die auf Grund von Verstößen gegen Vorschriften der ODL vom Spielbetrieb gesperrt, oder durch Abmeldung, während eines offiziellen ODL Spieles eingesetzt, so ist eine Strafe gem. PSGO 2 i 1 zu verhängen. Das Spiel wird für die Foulspielende Mannschaft mit **78:120** gewertet.

## **8. Grundregeln**

- 8.1. Der Sportler steht beim Wurf auf bzw. an der Abwurflinie.
- 8.2. Pro Wurf stehen jedem Spieler drei Dartpfeile zur Verfügung.
- 8.3. Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.
- 8.4. Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden.
- 8.5. Wenn ein Dartpfeil das Board trifft, bevor die Leuchtanzeige "Pfeile werfen" aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.
- 8.6. Ein Dartpfeil, der aus anderen Gründen über die Abwurflinie gerät (z.B. unabsichtliches Fallenlassen) gilt als nicht geworfen. Ein Dartpfeil gilt erst dann als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung erkennbar war. Im Zweifelsfall, liegt die Entscheidung hierüber bei den Mannschaftsführern oder der Turnierleitung vor Ort.
- 8.7. Der Spieler, der seine drei Darts geworfen hat, muss darauf achten, dass das Gerät für den nächsten Spieler freigeschaltet ist.

## **9. Punktezahlung - Zählweise des Spielgerätes**

- 9.1. Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Gerät) zählen null Punkte. Diese Dartpfeile dürfen nicht noch einmal geworfen werden. Findet kein "Fehlwurfabzug" durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die Start / Wechsel Taste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen.
- 9.2. In den äußeren schmalen Ring geworfene Dartpfeile zählen doppelt, die in den mittleren schmalen Ring dreifach, die ins große Bull's Eye 25 und die ins kleine Bull's Eye 50 Punkten.
- 9.3. Für die Spielvariation 501/301 (ggf. mit Zusatzoptionen) gilt, erzielt ein Sportler mehr Punkte als nötig sind, um auf „null“ zu kommen, so ist dieser Wurf ungültig. Sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem ungültigen Wurf hatte.
- 9.4. Die Zählweise des Gerätes ist grundsätzlich anzuerkennen, und der Sportler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl. D.h. - einmalig auftretende Funktionsstörungen (falsche Zahl gezählt etc.) finden keine Beachtung.

Ausnahme: Steckt ein Dart zum Beenden des Spiels/Legs im Zielsegment und das Gerät schaltet nicht aus, ist mit dem Gegner bzw. MF zu kontrollieren, ob der Dart wirklich im Zielsegment steckt. Ist dies der Fall, gilt das Spiel/Leg als gewonnen.

- 9.5. Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen (Ausfall eines Feldes auf Dauer bzw. die Zählweise des Geräts hat anhaltende auftretende Funktionsstörungen, oder versagt völlig) ist das Spiel zu unterbrechen. Steht ein zweites Gerät zur Verfügung, so wird das Spiel/Ligamatch am „Ausweichgerät“ weiter fortgeführt. Der unterbrochene Satz (Leg) bzw. Spiel (z. B. Shanghai) wird mit den gleichen Spielern Neu begonnen, D.h.: Nicht das komplette Spiel/Ligamatch wird Neu ausgespielt, sondern nur das eine Spiel (z. B. Shanghai oder Master OUT) und nicht der ganze Block.
- 9.6. Falls kein „zweites Gerät“ zur Verfügung steht, oder das Erstgerät nicht repariert werden kann, wird das Spiel abgebrochen. Die beiden Mannschaftsführer haben sich auf einen neuen Termin zu einigen. Dabei ist sicherzustellen, dass die gleiche Mannschaftsaufstellung wie am Tage des Spielabbruchs antritt. Der Spielabbruch (Grund) ist unter Bemerkungen aufzuführen, beide Mannschaftsführer bestätigen mit ihrer Unterschrift die Richtigkeit, der Spielbericht ist an den Sportwart zu übersenden.

## 10. Beginn eines Spieles

- 10.1. Das Spiel beginnt mit der Einwurfzeit und endet mit dem letzten Spiel. Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Dartpfeiles ermittelt. Derjenige Sportler beginnt das Spiel, dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der oder die Gegner werfen. Treffen zwei oder mehr Sportler gleich, so muss noch einmal ausgeworfen werden. Bei Turnierspielen "Best of Three" oder "Best of Five" wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel oder Leg beginnt. Das zweite Leg beginnt der Gegner. Das evtl. notwendige Entscheidungsleg beginnt der Spieler, der auch das erste Leg begonnen hat. Das Ausbullen muss vorher angesagt werden, Heim fängt an.

## 11. Ausschreibung

- 11.1. Jeder Veranstalter, der ein Turnier für Sportler, die der ODL angegliedert sind, durchführen will, soll eine Ausschreibung herausgeben, in der alle für den Sportler notwendigen Informationen enthalten sind. Turniertermine sind mit dem Spielplan erstellenden Instanzen der ODL abzusprechen.

## 12. Zeitablauf

- 12.1. Jeder Sportler ist verpflichtet, rechtzeitig zu seinem Spiel zu erscheinen.  
Turnier: Erscheint der Sportler nach angemessener Zeit (z.B. nach zweimaligem Aufruf) - spätestens aber nach drei Minuten - nicht an der Abwurfline, so hat er das Spiel verloren.  
Punktspiel: Erscheint der Sportler nach angemessener Zeit (z.B. nach zweimaligem Aufruf) - spätestens aber nach drei Minuten - nicht an der Abwurfline, so hat er das Spiel verloren. Unter Punktspiele fallen auch Begegnungen im Rahmen der Pokalwettbewerbe.

## 13. Fouls

- 13.1. Sie können von der Turnierleitung mit Ausschluss geahndet werden. Bei Punkt- oder Pokalspielen haben sich die Mannschaftsführer der beteiligten Mannschaften nach Protest einer Mannschaft zu einigen. Ist eine Einigung nicht möglich, so sind beide Mannschaftsführer verpflichtet, den Sachverhalt auf dem Spielformular zu schildern. Ein späterer Protest ist nicht möglich.
- 13.2. Stören einen an der Abwurfline stehenden Spieler, durch Spieler der gegnerischen Mannschaft.
- 13.3. Mehrmaliges Übertreten der Abwurfline.
- 13.4. Absichtliche Verzögerung des Spiels.
- 13.5. Missbrauch der Sportgeräte, der Pfeile oder unsportliches Benehmen. Besonders Pfeile die nicht gezielt auf das Dartboard geworfen werden, sind missbräuchlich genutzt. Dartpfeile sind Wurfgeschosse und können bei nicht vorgesehener, sachgerechtem Einsatz schwerste körperliche Schäden verursachen. Spieler die zuwider handeln sind sofort vom Spiel bis zum Ende des Matches auszuschließen. Eine Ersatzgestellung für diesen Spieler ist nicht gestattet, die restlichen Durchgänge werden für diesen Spieler mit 1 Pkt. gewertet. Einen Eintrag unter Bemerkungen muss erfolgen. (Siehe hierzu auch PSGO Ziff. 2i Nr.16)
- 13.6. Werfen unter der falschen Spielnummer.
- a) Ein Spieler wirft versehentlich für einen Spieler der gegnerischen Mannschaft. Bei den einzelnen Spielarten wird wie folgt verfahren:  
Masters: Die Spielerwechseltaste wird solange betätigt, bis der Spieler, der vor dem versehentlichen Falschwurf seines Gegenspielers eigentlich an der Reihe gewesen wäre, mit seinem Wurf wieder dran ist. Er darf alle drei Pfeile werfen, egal ob der Gegenspieler nun einen, zwei oder drei Pfeile versehentlich unter seiner Spielnummer geworfen hat. Die durch den Gegenspieler geworfenen Punkte werden nicht wieder abgezogen. Der foulspielende Spieler behält jedoch das Recht, seinen eigenen Wurf durchzuführen.

**Double In Double Out:** Wie beim Masters!

**Shanghai:** Das Spiel wird abgebrochen und die bis dahin erreichten Punktzahlen werden vom Spielformular führenden Spieler notiert. Das Spiel wird manuell durch drücken von "Shanghai" beendet. Dann wird eine neue Spielrunde eingedrückt und die Punktzahlen werden, wenn möglich, manuell auf den notierten Stand gebracht. Es ist in jedem Fall sicher zu stellen, dass der Spieler mit der Zahl, mit der er bei normalem Spielverlauf dran gewesen wäre, weiterwerfen kann. Ist die alte Punktzahl manuell nicht mehr einstellbar, so ist eine andere ein zu stellen und die Differenz zur korrekten Punktzahl nach Beendigung des Spieles zu addieren bzw. abzuziehen. Danach wird das Spiel bei dem Spieler, der vor dem versehentlichen Falschwurf seines Gegenspielers eigentlich an der Reihe gewesen wäre, in der Runde, in der man sich beim Abbruch befand, fortgesetzt. Die Punkte, die der versehentlich unter der falschen Spielnummer geworfene Spieler für seinen Gegenspieler geworfen hat, darf dieser behalten. Die Kosten dieser zusätzlichen Spielrunde trägt die Mannschaft aus der der foulspielende Spieler stammt. Der foulspielende Spieler behält das Recht, seinen eigenen Wurf durchzuführen.

- b) Ein Spieler wirft versehentlich für einen Spieler der eigenen Mannschaft. Bei den einzelnen Spielarten wird wie folgt verfahren:

**Masters:** Die Punkte, die der foulspielende Spieler für seinen Mitspieler geworfen hat, werden wieder aufaddiert. Ist die geworfene Punktzahl nicht bekannt, so werden 100 Punkte (bis max. wieder auf 301/501 Punkte) aufaddiert. Der sich dann ergebene Punktestand wird für alle Spieler vom Spielformular führenden Spieler notiert. Das Spiel wird dann manuell beendet. Ein neues Spiel wird gedrückt und manuell auf den notierten Stand gebracht. Der Spieler, der eigentlich an der Reihe gewesen wäre, setzt das Spiel auch mit seinen drei Darts fort. Der Spieler, der versehentlich für ihn geworfen hatte, also Foul spielte, hat seine drei Darts bei dem Falschwurf verbraucht und muss, wenn er tatsächlich an der Reihe ist, durch betätigen der Spielerwechseltaste das Spiel für den nächsten Spieler freigeben, d.h. er muss eine Runde aussetzen. Die Kosten dieses zusätzlichen Spieles trägt die Mannschaft des foulspielenden Spielers.

**Double In - Double Out:** Wie beim Masters!

**Shanghai:** Wie beim Masters: Ist hier die geworfene Punktzahl nicht bekannt, so wird die nach dem Fehlwurf des Mitspielers angezeigte Punktzahl halbiert.

- 13.7. Zu den Fouls ist auch zu zählen, wenn beim Herausziehen der geworfenen Pfeile mit der Hand Punkte gedrückt werden.
- 13.8. Es ist dann bei **Masters** und beim **Double In - Double Out** wie folgt zu verfahren.
- a) Wurde eine einfache Zahl gedrückt, so hat der foulspielende Spieler im nächsten Durchgang nur noch zwei Wurf.
- b) Wurde ein Double gedrückt, so hat der foulspielende Spieler im nächsten Durchgang nur noch einen Wurf.
- c) Wurde ein Triple gedrückt, so muss der foulspielende Spieler eine Runde aussetzen.
- d) Wurde ein „Double In“, durch drücken mit der Hand eröffnet, so ist das Spiel abzubrechen und neu zu beginnen. Die Spieler, die schon eröffnet haben, erhalten die Punktzahl auf der sie beim Abbruch standen und spielen ab dort weiter. Der foulspielende Spieler beginnt wieder bei 501.
- e) Wurde das Spiel durch drücken mit der Hand beendet, so wird der foulspielende Sportler auf den vierten Platz gesetzt und erhält null Punkte. Die anderen drei Spieler spielen das Spiel zu Ende. Dabei wird manuell der Spielstand eingedrückt, der bei der versehentlichen Beendigung des Spieles Bestand hatte.

Beim **Shanghai** ist wie folgt zu verfahren:

- a) ist versehentlich oder absichtlich die nächst höhere Zahl gedrückt worden, so ist, wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, so zu handeln, als habe er diese Zahl noch nicht getroffen. D.h. er muss auf die Zahl spielen, die er mit der Hand eingedrückt hat. Erst wenn er diese getroffen hat, darf er normal weiterspielen. Trifft er beim Spiel auf die nachzuholende Zahl die nächstfolgende Zahl, so hat er auch diese nachzuholen. Ist ein Nachholen nicht mehr möglich oder die nachzuholende Zahl wurde bis zum letzten Durchgang nicht getroffen, so ist die eingedrückte Punktzahl wieder abzuziehen.
- b) Wurde ein Double oder Triple gedrückt, so ist wie unter a) zu verfahren. Trifft der Spieler beim Nachholen der Zahl das gedrückte Double oder Triple, so bleibt sein Punktestand. Trifft er nur einfach, so ist die übersteigende Punktezahl, die durch das Drücken zustande gekommen ist, nach Beendigung des Spieles abzuziehen.
- c) Wird durch das Drücken mit der Hand das Spiel durch Shanghai beendet, so wird der foulspielende Spieler auf den vierten Platz gesetzt und erhält null Punkte. Die anderen Spieler werden manuell auf den Stand gebracht der beim Foul vorlag. Dann spielen die verbleibenden drei Spieler das Spiel normal zu Ende.
- 13.9. Wird bei den Pkt. 13.2 - 13.4 auf Foul erkannt, so hat bei Turnieren der Gegner das Leg oder sogar das Spiel gewonnen. Bei Punktspielen wird der Sportler, der Foul spielte, mit null Punkten gewertet.

## 14. **Sportgeräthbedienung**

- 14.1. Die am Spiel beteiligten Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante (501/301 oder Shanghai) mit Optionen (Masters, Double In - Double Out, League) gestartet wird.
- 14.2. Jeder Sportler ist dafür verantwortlich, vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, dass das Gerät seine entsprechende Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, so ist wie unter WSO Pkt. 13.6. zu verfahren.
- 14.3. Sollte bei Optionen (Masters; Double In - Double Out,) die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben sich die Spieler wie folgt zu verhalten:
  - a) Sie informieren sofort die Turnierleitung und ersuchen um einen Schiedsrichter oder bei einem Punktspiel informieren sie die Mannschaftsführer, oder:
  - b) Sie spielen weiter und achten darauf, der geforderten Option entsprechend, ihr Spiel zu spielen und zu beenden. z.B. bei "Double Out" bedeutet dies: beendet ein Spieler das Leg mit einer nicht doppelten Wertung oder kommt auf die Punktzahl 1, so hat er das Spiel verloren. Sind alle Spieler damit einverstanden, kann das Spiel auch sofort abgebrochen werden. Die richtige Option ist zu drücken und das Spiel manuell auf den Stand zum Zeitpunkt des Abbruchs zu bringen. Das Spiel wird dann normal weitergeführt. Gibt es nachträglich Uneinigkeiten, so können beide Spieler von der Turnierleitung disqualifiziert werden.

## 15. **Turnierleitung**

Die Turnierleitung hat bei allen Unstimmigkeiten während des Turniers die Entscheidungsgewalt. Sie bestimmt, entsprechend den o.g. Regeln, den Turnierverlauf. Sie ist verpflichtet, sich an die Regeln zu halten. Anweisungen und Entscheidungen der Turnierleitung sind unbedingt Folge zu leisten. Es wird den Spielern empfohlen, sich mit Fragen direkt und unverzüglich an die Turnierleitung zu wenden. Bei Punktspielen und Ligapokalspielen der ODL übernehmen die beiden Mannschaftsführer (Heim und Gast) die Entscheidung bei Zweifelsfragen. Ist ein offizieller Beobachter der ODL anwesend, so übernimmt dieser die Funktion

## 16. **Punktspielbetrieb**

- 16.1. Die Gastmannschaft ist berechtigt, die unter WSO Pkt. 4. angegebenen Maße nachzuprüfen.
- 16.2. Als Spielgeld zahlt die Gastmannschaft vor Spielbeginn z.Zt. **12,00 Euro**
- 16.3. Vor Beginn der Begegnung ist die Gültigkeit der Teamkarte zu kontrollieren.
- 16.4. Pro Team dürfen während des Punktspieles 6 Spieler eingesetzt werden. Der Austausch von Spielern durch Ersatzspieler ist gestattet. Die Gesamtmanpowerstärke darf während eines Punktspieles 12 Spieler nicht überschreiten. Jeder Spieler darf dabei pro Durchgang nur einmal und während eines Punktspieles höchstens sechsmal eingesetzt werden. Vor Beginn der Begegnung werden die Mannschaftsaufstellungen von den beiden Mannschaftsführern in das Spielformular eingetragen. Dabei sind alle Spieler (6 Spieler und 6 Ersatzspieler) die evtl. zum Einsatz kommen sollen, mit Namen und Passnummer im Spielformular zu verzeichnen. Sobald das Mannschaftsspiel begonnen hat. D.h. sobald die ersten vier Spieler mit dem Auswerfen auf das Bull begonnen haben, ist eine Änderung der Aufstellung nicht mehr möglich. Noch freie Felder bei den Ersatzspielern und evtl. auch bei den Stammspielern sind durch einen deutlichen Querstrich auszufüllen.
- 16.5. Eine Mannschaft kann nur dann ein Punktspiel durchführen, wenn bei 6er Mannschaften mindestens 5 Spieler antreten können. Tritt eine Mannschaft mit 5 Spieler an, ist die Spielerposition 6 zu streichen, damit spielt der Spieler auf der Position 5 alleine.  
Die Punktezahlung erfolgt hier (**5-3-2-1**), wobei den „1“ Punkt, der fehlende Spieler erhält.
- 16.6. Gespielt werden in allen Klassen:  
6 Durchgänge, wobei jeder Durchgang aus drei Spielen besteht. Jede Mannschaft kann pro Durchgang 6 Spieler einsetzen. Gespielt werden die Durchgänge in der Reihenfolge:
  1. Durchgang: Masters Out
  2. Durchgang: Shanghai
  3. Durchgang: Double Out
  4. Durchgang: Double In - Double Out
  5. Durchgang: Shanghai
  6. Durchgang: Masters Out
- 16.7. **Gespielt wird:** Die Spielvariante **501** in allen Klassen.
- 16.8. Die Spielpaarungen müssen vor Beginn eines Durchgangs festgelegt werden. Sie müssen in das Spielberichtsformular eingetragen sein. Nachträgliche Änderungen im Durchgang sind unzulässig.

- 16.9. **Auswechslung von Spielern**: Pro Begegnung können sechs Ersatzspieler aufgestellt werden. Eine Einwechslung ist immer nur zu Beginn eines Durchgangs möglich. Im ersten Masters- Durchgang sind die bei der Mannschaftsaufstellung unter Nr. 1-6 eingetragenen Spieler in dieser eingetragenen Reihenfolge einzusetzen. Die Auswechslung eines Spielers ist ab dem zweiten Durchgang möglich. Der einzuwechselnde Ersatzspieler übernimmt die Position (Nr.) des ausgewechselten Spielers und behält diese bei. Der ausgewechselte Spieler wird zum Ersatzspieler und kann ab dem nächsten Durchgang auf jeder Position wieder eingewechselt werden. Eine Auswechslung von Spielern ist nicht mehr möglich, wenn der nächste Durchgang mit Auswerfen auf das Bull schon begonnen hat. WSO Pkt. 16.4. ist bei der Auswechslung zu beachten.
- 16.10. Von jeder Mannschaft befinden sich immer höchstens zwei Spieler am Board. Jeder Spieler spielt für sich. Derjenige, der ein Spiel checkt oder beim Shanghai das Spiel durch Shanghai beendet oder die höchste Punktzahl erreicht bzw. die höchste Punktzahl zuerst erreicht, erhält **5** Punkte. Die anderen drei Spieler werden entsprechend ihrer Platzierungen mit **3, 2** oder **1** Punkt gewertet. Tritt eine Mannschaft mit weniger als sechs Spielern an, so bleibt die Position 6 unbesetzt. Für einen fehlenden Spieler erhält die Mannschaft, die mit weniger als den vorgeschriebenen sechs Spielern antritt, **1** Punkt. Fehlt bei beiden Mannschaften ein Spieler, so ist bei den Durchgängen, bei denen je ein Spieler fehlt, die Verteilung der Punkte 2 und 1 durch Losentscheid zu ermitteln. Die Auslosung wird durch die beiden Mannschaftsführer durch werfen einer Münze (Kopf oder Zahl) vorgenommen. Die verbleibenden zwei Spieler spielen um die Punkte **5** und **3**.
- 16.11. Pro Spiel sind somit **11** Punkte und pro Durchgang **33** Punkte zu verteilen, sodass sich bei 6 Durchgänge eine zu verteilende Gesamtpunktzahl von **198** ergibt. Ein "Unentschieden" von **99:99** ist möglich.
- 16.12. In Punktspielen ist die Punkteverteilung wie folgt: 3 Punkte bei Sieg, 1 Punkt bei Unentschieden, und 0 Punkte bei einer Niederlage.
- 16.13. Sollte ein Spieler checken und zwei oder drei andere haben die gleiche Restpunktzahl, so ergibt sich die Reihenfolge und die Punktverteilung daraus, in welcher Reihenfolge diese Spieler diese Restpunktzahl erreicht haben.
- 16.14. Sollten beim Double In Double Out 2 oder 3 Spieler nicht eröffnen, so ergibt sich die Platzierung aus der Startreihenfolge, die sich beim "Ausbullen" ergeben hat. Gleiches gilt für den Durchgang Shanghai, wenn 2 oder 3 Spieler auf der Punktzahl 0 enden.
- 16.15. Ein Spieler darf nur dann ein Punktspiel bestreiten, wenn er eine gültige Passnummer der ODL besitzt, und die Teamkarte im Original mit Stempeldruck und Namenszeichen der ODL vorliegt.

## **17. Spielberichtsformular**

- 17.1. Das Spielberichtformular wird von der Heimmannschaft ausgefüllt. Die Heimmannschaft ist für die Führung und Richtigkeit des Spielberichtsformulars verantwortlich. (Siehe hierzu auch PSGO Ziff. 2i Nr. 5)  
Der Gastmannschaft ist es freigestellt die Aufzeichnung der Ergebnisse durch die Heimmannschaft Regelmäßig zu überwachen, um spätere Unstimmigkeiten in Bezug auf das Endergebnis zu vermeiden. Die Gastmannschaft kann durch Namenszeichen auf dem Spielberichtsbogen, den jeweiligen Spielverlauf bestätigen.
- 17.2. Nach Beendigung des Punktspiels bestätigen die Mannschaftsführer, oder dessen Vertreter, durch ihre Unterschrift die Richtigkeit der Aufzeichnungen und des Endergebnisses. Im Feld Protest ist ein Kästchen an zu kreuzen (Ja oder Nein), bei der Entscheidung „Ja“ ist auf der Rückseite des Spielberichtformulars für den Sportwart der Grund für den Protest zu vermerken. Der Spielberichtsbogen muss bis Donnerstag nach dem Spiel, dem Sportwart vorliegen. Das Spielergebnis ist auf elektronischem Weg bereits bis Sonntag 18:00 Uhr zu übermitteln. (Siehe hierzu auch PSGO Ziff. 2i Nr. 3)
- 17.3. Spielberichte die nach vorheriger Absprache ausgefüllt werden, ohne die Punkte tatsächlich erspielt zu haben, werden als „Spielmanipulation“ geahndet. (Siehe hierzu auch PSGO Ziff. 2i Nr. 17)

## **18. Ersatzgestellung**

- 18.1. Meldet ein Club/Verein für eine Saison mehr als eine Mannschaft, so dürfen Spieler aus unteren Klassen/Staffeln in höheren Klassen/Staffeln als Ersatzspieler eingesetzt werden. Spieler aus höheren Staffeln/Klassen, dürfen nicht in unteren Staffeln/Klassen aushelfen.

- 18.2. Jede/r Spieler/in aus einer unteren Mannschaft darf jedoch während einer Saison nur **Insgesamt sechsmal** in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden. (Beispiel: Spieler A aus der 3. Mannschaft wird in der 1. Mannschaft eingesetzt. Danach darf er nur noch 5x in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden, dabei ist es egal ob es die 1. oder 2. Mannschaft ist), auf dem Spielberichtsformular ist der Aushilfsspieler zu kennzeichnen. Zusätzlich zum Namen und Passnummer die Ziffer der Mannschaft (römischer Zahl) aufzuführen in der er gemeldet ist. Sollten zwei Spiele parallel/ zeitgleich stattfinden, so darf ein/e Spieler/in nur in einem Spiel eingesetzt werden. Er darf nicht parallel/ zeitgleich in seiner Stammmannschaft spielen und gleichzeitig in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden. Außerdem ist es bei parallel/zeitgleichen Spielen nicht erlaubt auf beiden Spielberichtsformularen zu stehen. Das gilt auch für Spiele die sich überschneiden und sei es nur für ein Spiel.
- 18.3. Sollte ein Spieler in einer höheren Mannschaft bei einem Punktspiel als Ersatzspieler/in eingetragen sein, jedoch nicht zum Einsatz kommen, so wird dieses Spiel nicht als Einsatz gewertet.
- 18.4. Sollten zwei oder mehr Mannschaften eines Clubs/Vereins in einer Klasse/Staffel spielen (egal ob A oder B), so ist eine Ersatzgestaltung der Mannschaften untereinander nicht erlaubt.

## 19. **Spielbeobachter**

- 19.1. Jede Mannschaft kann beim Schiedsausschussobmann einen Spielbeobachter anfordern. Der Spielbeobachter erhält von der Mannschaft, die ihn zur Beobachtung angefordert hat, eine Unkostenentschädigung von z.Zt. 25,00 Euro. Der Schiedsausschussobmann hat bei der Auswahl der Beobachter auf den erweiterten Vorstand zurückzugreifen. Stehen diese nicht zur Verfügung, so hat der Schiedsausschussobmann einen Spieler seines Vertrauens auszuwählen. Der vom Schiedsausschussobmann ausgewählte Beobachter kann von der beantragenden Mannschaft nicht abgelehnt werden. Wird von der ODL durch einen Protest/Beschluss ein Spielbeobachter gestellt, so hat die protestführende Mannschaft/Person die Gebühr zu zahlen.

## 20. **Spielabbruch**

- 20.1. Sollte ein Punktspiel durch Stromausfall unterbrochen werden, so muss eine angemessene Zeit von ca. 60 Minuten abgewartet werden. Kann dann wegen des Stromausfalls noch nicht weiter gespielt werden, so wird das Spiel abgebrochen. Die beiden Mannschaftsführer haben sich auf einen neuen Termin zu einigen, an dem das Spiel an dem Punkt, an dem es sich zum Zeitpunkt des Abbruchs befand, fortgesetzt wird. Dabei ist sicherzustellen, dass die gleiche Mannschaftsaufstellung wie am Tage des Spielabbruchs antritt. Der Spielabbruch ist unter Bemerkungen aufzuführen, der Spielbericht ist an den Sportwart zu übersenden. Gleiches gilt bei einem Defekt des Dart - Automaten. (Siehe hierzu auch WSO 9.5.)
- 20.2. Es ist sicherzustellen, dass ein begonnenes Punktspiel auch zu Ende geführt wird. Sollten irgendwelche Meinungsverschiedenheiten zwischen den Mannschaften oder einzelnen Spielern einer oder beider Mannschaften während eines Meisterschafts- oder Pokalspiels auftreten, so sind diese an Ort und Stelle von den Mannschaftsführern ausdiskutieren. Falls keine Lösung erzielt wird, so ist auf der Rückseite des weißen Spielberichts oder einem gesonderten Blatt für den Sportwart der Grund der Streitigkeiten von beiden Mannschaftsführern jeweils aus Ihrer Sicht ausführlich zu vermerken. Bricht eine Mannschaft trotzdem wegen solcher Streitigkeiten ein Punktspiel ab, so hat sie es Automatisch mit 78:120 verloren. Zusätzlich wird eine Automatische Ordnungsstrafe nach PSGO 2i Nr. 6 verhängt
- 20.3. Etwas anderes gilt, wenn das Spielen aus objektiven Gründen unmöglich wird (z.B. Feuer, Wasser, Eskalation der Gewalt, etc.). In diesem Fall haben sich die beiden Mannschaftsführer an Ort und Stelle auf eine Neuansetzung bzw. Fortführung des Spiels an einem anderen Ort zu einigen. Gelingt dies nicht, so ist von beiden Mannschaftsführern die vorliegende Situation aus jeweils ihrer eigenen Sicht auf dem weißen Spielformular für den Sportwart ausführlich zu vermerken. Beide Mannschaftsführer sind zu einem Vermerk verpflichtet, um dem Sportwart oder auch dem Schiedsausschuss eine spätere Entscheidung zu erleichtern.
- 20.4. Bricht eine Mannschaft ein Punktspiel ab, darf das Spielberichtsformular nicht weiter ausgefüllt werden. Das Spielberichtsformular ist dem Sportwart von der Heimmannschaft so zuzusenden, wie zu dem Zeitpunkt des Spielabbruches. Es dürfen keine weiteren Punkte eingetragen werden. Nachträgliches hinzufügen von Punkte, oder Ausfüllen des Spielberichtsformulars, ohne die Punkte tatsächlich erspielt zu haben, werden als „Spielmanipulation“ geahndet. (Siehe hierzu auch PSGO Ziff. 2i Nr. 17) Der Spielabbruch ist unter Bemerkungen aufzuführen.

## **21. Spielverlegung/Absage**

- 21.1. Die Reihenfolge der Punktspiele, die Spielwochen und Termine (Spielplan) für die beiden Halbserien werden vorher vom Sportwart festgelegt, und spätestens auf der jeweiligen Staffelsitzung bzw. zeitnah vor Beginn einer Saison an die einzelnen Mannschaften per E-Mail verteilt.
- 21.2. Die Punktspiele werden auf eine bestimmte Zeit angesetzt. Ist diese Zeit verstrichen, so hat die anwesende Mannschaft 60 Minuten auf die gegnerische Mannschaft zu warten. Ist dann eine der Mannschaften nicht in der Lage, das Spiel mit mindestens 5 Spielern zu beginnen, so gilt es mit **78:120** Punkten für die spielfähige Mannschaft als gewonnen. Zusätzlich wird eine Automatische Ordnungsstrafe nach PSGO 2i Nr. 6 verhängt.
- 21.3. Sofern die Heimmannschaft die Spielberechtigung hiernach verliert, bzw. nicht erreicht, ist der angereisten Mannschaft ein Fahrtkostenersatz in Höhe von 0,25 Euro je gefahrenen Kilometer zu zahlen. Ein Sechser-Team kann nur für zwei Wagen einen Fahrtkostenersatz verlangen. Die 0,25 Euro gelten pro Wagen. Auf Antrag entscheidet der Schiedsausschuss, ob Gründe vorliegen, die einen Verzicht auf die Zahlung des Fahrtkostenersatzes rechtfertigen.
- 21.4. Kann die auswärtige Mannschaft z.B. wegen einer Autopanne nicht pünktlich antreten, so ist die Heimmannschaft rechtzeitig, d.h. vor der angesetzten Spielzeit zu informieren. Im Falle eines Unfalls oder Todesfalls ist vom Sportwart ein neuer Termin festzulegen. Von einer Strafe ist abzusehen.
- 21.5. Ein Punktspiel soll am vorgegebenen Spieltag ausgetragen werden. Spielverlegungen nach vorne sind Grundsätzlich erlaubt. Spielverlegungen nach hinten, sind wie folgt erlaubt:  
bei Staffelsitzungen und in einem vom Sportwart festgesetzten Zeitraum für Spielverlegungen, oder auf Anfragen einer Mannschaft während der Saison auf Spielverlegung (für die Gegnerische Mannschaft kein „Muss“), und sich beide Mannschaften auf einen neuen Termin einigen, sofern dieser neue Termin dem Sportwart noch vor Beginn des zu verlegenden Spieles von beiden Mannschaftsführern bestätigt wird, und keiner Regelung widerspricht.  
(Beschluss Verbandstag 04.August 2018)
- 21.6. Die resultierenden neuen Spieltermine aus Verlegungen (nach Vorne oder Hinten) sind immer bindend, und können nicht nochmals Verlegt werden.
- 21.7. Spielverlegungen (Nachholspiele) müssen bis Ende der jeweiligen Halbserie gespielt sein bzw. Spielverlegungen aus der Rückrunde bis jeweils vor dem Vorletzten Spieltag.  
Alle Spielverlegungen müssen dem Sportwart von beiden MF mitgeteilt werden. (Siehe hierzu PSGO 2i Nr. 9)
- 21.8. Die letzten beiden Spieltage einer jeweiligen Saison, dürfen nicht verlegt werden. Bei Nichtantritt einer der letzten beiden Spieltage einer Saison, erfolgt neben der Ordnungsstrafe in Höhe von 110,- Euro, zuzüglich 6 Punkte Abzug (Beschluss Verbandstag 04.August 2018)
- 21.9. Sollte eine Mannschaft auf einer Staffelsitzung (oder vom Sportwart festgesetzten Zeitraum für Spielverlegungen), einer Spielverlegung auf Anfragen einer generischen Mannschaft nicht zustimmen oder zwischen beiden Mannschaften kommt es zu keiner Einigung, gibt der Sportwart 3 Termine vor mit einer Frist von einer Woche. Innerhalb dieser Woche, haben sich beide Mannschaften auf einen Termin zu einigen. Sollte es zu keiner Einigung kommen, gibt der Sportwart aus den zuvor 3 genannten Terminen einen vor, und dieser Termin ist für beide Mannschaften bindend.  
Ist eine Mannschaft nicht in der Lage, einen vereinbarten oder festgesetzten Punktspieltermin wahrzunehmen, so sind der Sportwart und der gegnerische Mannschaftsführer zu informieren. Das Spiel gilt für die absagende Mannschaft mit 78:120 als verloren und zusätzlich wird eine automatische Ordnungsstrafe gem. PSGO 2i Nr. 6 verhängt.
- 21.10. Ein zweimaliger Verstoß gegen WSO Punkt 20.2., 21.2. oder 21.9., hat den Ausschluss der Mannschaft für die laufende Spielzeit zur Folge. Die Tabelle ist vom Sportwart zu bereinigen. Die Spieler der ausgeschlossenen Mannschaft erhalten für die laufende Spielzeit keine Spielberechtigung mehr. Somit ist ein Wechsel in andere Mannschaften/Vereine/Club ausgeschlossen.
- 21.11. Dem Sportwart obliegt in bestimmten und begründeten Fällen, eine Ausnahmeregelung zu gestatten.

### **Ligapokal**

- 21.12. Gespielt wird in drei Klassen:  
- der VL und BOL den **Ligapokal 501 DO + Shanghai**  
und die Mannschaften  
- der BL und BK den **Ligapokal 501 MO + Shanghai**  
und die Mannschaften  
- der KL den **Ligapokal 501 SO + Shanghai**

- 21.13. Teilnahmeberechtigt sind alle Mannschaften, die am Punktspielbetrieb in einer der ODL Ligastaffeln teilnehmen und für den Pokalwettbewerb auf dem Mannschaft - Meldebogen die Teilnahme am Ligapokal angekreuzt haben.
- 21.14. Ausnahme:  
Gesperrte/Disqualifizierte Mannschaften oder Spieler, sind nicht Teilnahmeberechtigt, und somit ausgeschlossen.
- 21.15. Die Meldegebühr beträgt 25,- Euro und ist nach Aufforderung des Sportworts, oder nach Ankündigung im Staffeldrundschreiben, zu entrichten.  
Die Auslosung der Gruppenphase erfolgt vor Turnierbeginn.  
Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern + 2 Ersatzspieler
- 21.16. Die Pokalwettbewerbe werden jeweils in einer Gruppenphasen, wobei die Erst- und Zweitplatzierten weiterkommen, anschließend wird im K.o. System weitergespielt.  
Entscheidungen, sowie Änderungen obliegen dem Sportwart und der Turnierleitung.  
Spielablauf regeln wird den teilnehmenden Mannschaften nach erfolgter Bezahlung der Startgebühr ausgehändigt.  
Die Ligapokale sind Wanderpokale die jedes Jahr neu Ausgespielt werden sie bleibt im Besitz einer Mannschaft, wenn diese ihn dreimal Hintereinander oder insgesamt fünfmal gewonnen hat.  
Zusätzlich erhalten die Spieler der Ligapokalgewinner und der unterlegene Finalteilnehmer (DO, MO und SO) eine kleine Erinnerungsplakette.

## 22. Mannschaft – Meldebogen

- 22.1 Jeder Club/Verein ist verpflichtet, vor Beginn der Saison pro Mannschaft bei der Passstelle ein Mannschaft - Meldebogen einzureichen.
- 22.2. In diesem Mannschaft - Meldebogen sind alle spielberechtigten Spieler der jeweiligen Mannschaft mit vollem Namen, Anschrift, Geburtstag, und der Passnummer einzutragen. Außerdem ist auf dem Mannschaft - Meldebogen deutlich zu kennzeichnen um welche Mannschaft (I, II, III usw.) es sich handelt, die Anzahl der vorhandenen Dartautomaten, und die Anzahl der im Club/Spielort befindlichen spielenden Mannschaften/Teams einzutragen.  
Der Mannschaft - Meldebogen ist von jedem Spieler mit eigenhändiger Unterschrift zu unterschreiben.  
Mannschaftsführer und Spielort, sind ebenfalls mit vollständiger Adresse, Telefonnummer und, soweit vorhanden ist eine aktuelle E-Mail-Adresse anzugeben.  
  
Jede Mannschaft muss einen Teamkapitän (Mannschaftsführer) bei der Anmeldung zur Saison benennen  
Der Teamkapitän (Mannschaftsführer) ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seiner Mannschaft, und vertritt die Mannschaft bei allen Fragen und Angelegenheiten zum ODL-Ligaspielbetrieb.  
Er ist für die Einhaltung der Grundlegenden Bestimmungen und Ordnungen, durch jeden seiner Spieler verantwortlich, für das korrekte ausfüllen des Spielberichtes, für die fristgerechte Meldung der Spielergebnisse, und die fristgerechte Übersendung des Spielberichtes verantwortlich. Er muss Mitglied der ODL und seiner Mannschaft sein. Nicht zulässig ist, dass der Mannschaftsführer nur über die Lokaltelefonnummer (Spielstätte, Vereinsheim) erreichbar ist.  
Ein Wechsel des Mannschaftsführers in einer Saison, oder Sämtliche Änderungen der Personalien eines gemeldeten Mannschaftsführers, insbesondere der Telefonnummern und E-Mail-Adressen, ist dem Sportwart umgehend schriftlich (per E-Mail oder WhatsApp) zu melden.
- 22.3. In der Ostfriesischen Dart Liga dürfen nur Spieler ab dem 16 Lebensjahr teilnehmen in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz und Nichtraucherschutzgesetz in der jeweils aktuellen Fassung und in Begleitung eines Erziehungsberechtigten.  
(PSGO 2.i.p. ist zu beachten)
- 22.4. Für neue Spieler, die bei der Erstellung des Mannschaft - Meldebogen dem Club/Verein noch nicht angehörten, kann mit der Neubeantragung einer Passnummer bzw. mit dem Wechselantrag (Spieler An/Ab oder Ummeldung) auf dem Antragsformular die Mannschaft angegeben werden, für die der neue Spieler/in spielberechtigt sein soll.  
Die Passstelle informiert in angemessenen Abständen den Sportwart über Neuansträge und Spielerwechsel.

- 22.5. Eine Umgruppierung der Spieler innerhalb eines Club/Vereins ist nur zwischen Hin- und Rückrunde möglich, dabei dürfen nicht mehr als 2 Spieler pro Mannschaft und nur von unterklassigen in höherklassige Mannschaften wechseln.  
Eine Umgruppierung von Höherklassigen in Unterklasse (Maximal eine Staffel/Klasse tiefer), sowie in Parallelklassen spielenden Mannschaften, ist wie ein Wechsel der Vereins/Clubzugehörigkeit gem. SB Nr. 6.2. zu behandeln und mit der in SB Nr. 6.3. vorgesehenen Sperrfrist zu belegen.

Spielberechtigte Spieler einer gemeldeten Mannschaft, die während einer laufenden Saison nicht in einer Mannschaft ihres Verein/Club zum Einsatz kamen, und auch nicht auf einem Spielberichtsbogen als Ersatzspieler aufgeführt waren, können (nach dem fünften Offiziellen Spieltag) ohne Sperrfrist die Vereinszugehörigkeit oder innerhalb des Vereines/Club wechseln. Ein Wechsel von Höherklassigen in Unterklasse, ist Maximal nur eine Staffel/Klasse tiefer zulässig.

- 22.6. Jede gemeldete und Spielberechtigte Mannschaft bekommt von der ODL - Passstelle eine Teamkarte ausgestellt. Diese Teamkarte ist nur im Original mit einem Stempelabdruck und Namenszeichen der ODL - Passstelle gültig. Die Teamkarte ist vom Mannschaftsführer zu jedem Pflichtspiel mitzuführen und dem gegnerischen Mannschaftsführer unaufgefordert zur Überprüfung zur Verfügung zu stellen. Unstimmigkeiten sind sofort auf dem Spielberichtsbogen unter Bemerkungen einzutragen (evtl. zusätzlich auf einem gesonderten Blatt)

### 23. Auf- und Abstiegsregelung

- 23.1. Die ODL ist in verschiedene Spielklassen/Staffeln aufgeteilt.  
Diese sind in der Saison 2019/20:

**Eine Bezirksoberliga**  
**Zwei Bezirksligen A + B**  
**Zwei Bezirksklassen A + B**  
**Zwei Kreisligen A + B**

Die Sollstärke dieser Staffeln beträgt 10 Mannschaften. Diese Sollstärke darf nicht überschritten werden. Eine Unterschreitung der Sollstärke ist immer möglich. Sinkt die Sollstärke auf sechs oder weniger Teams, so kann nach Weisung des Sportwartes eine Dreifach oder Vierfachrunde ausgespielt werden. In begründeten Fällen kann der Sportwart auch eine Aufstockung mit Mannschaften aus unteren Klassen oder durch neu angemeldete Mannschaften, die die entsprechende Spielstärke aufweisen, durchführen.

- 23.2. Der Meister der Bezirksoberliga ist Gesamt - ODL e.V. - Meister. Der offizielle Titel lautet:

"Ostfriesischer Dart - Mannschaftsmeister"

- 23.3. ---- -----

- 23.4. Die Bezirksoberliga besteht aus 10 Mannschaften.  
Die vier letztplatzierten steigen in die Bezirksliga (A oder B) ab.
- 23.5. Die Bezirksliga besteht aus zwei parallelen Staffeln (A + B) mit jeweils 10 Mannschaften. **Die beiden Erstplatzierten jeder Staffel (Meister / Vizemeister) steigen in die Bezirksoberliga auf.**  
Die beiden letztplatzierten jeder Staffel der Bezirksliga A + B steigen in die Bezirksklasse (A oder B) ab.
- 23.6. Die Bezirksklasse besteht aus zwei parallelen Staffeln (A + B) mit jeweils 10 Mannschaften.  
**Die beiden Erstplatzierten jeder Staffel (Meister / Vizemeister) steigen in die Bezirksliga (A oder B) auf.**  
Die beiden letztplatzierten jeder Staffel der Bezirksklassen A + B steigen in die Kreisliga (A oder B) ab.
- 23.7. Die Kreisliga besteht aus zwei parallelen Staffeln (A + B) mit jeweils 10 Mannschaften.  
**Die beiden Erstplatzierten jeder Staffel (Meister / Vizemeister) steigen in die Bezirksklasse (A oder B) auf.**
- 23.8. Der Anmeldeschluss für alle Mannschaften, für die kommende Saison ist der **01.11** eines Jahres. Dieser Termin ist für alle schon in der ODL spielenden Mannschaften absolut verbindlich und darf nicht überschritten werden.

- 23.9. Für neue Clubs/Vereine kann eine Aufnahme in die ODL bis spätestens am 10.11. eines Jahres erfolgen. Die Aufnahme einer neuen Mannschaft nach dem 10.11. eines Jahres ist in keinem Fall zulässig. Eine sich dann noch meldende Mannschaft kann allenfalls außer Konkurrenz am Spielbetrieb der untersten Klasse teilnehmen. Die Staffelmansschaften sind dabei nicht verpflichtet, gegen diese außer Konkurrenz spielende Mannschaft anzutreten.
- 23.10. Abmelden von Mannschaften während der laufenden Saison:  
Meldet sich eine Mannschaft innerhalb einer Spielsaison ab (egal ob in der Hinrunde oder Rückrunde) oder wird vom Spielbetrieb ausgeschlossen, werden alle Punkte „Gewinnpunkte und Wurfpunkte“ vom Sportwart aus der Tabelle heraus gerechnet. Die so bereinigte Tabelle ist für die verbleibenden Mannschaften bindend. Protest(e) wegen evtl. Benachteiligung oder Bevorzugung sind ausgeschlossen.  
(Siehe hierzu auch PSGO 2i Nr. 7)
- 23.11. Der Vorstand der ODL in Zusammenarbeit mit dem Sportwart kann kurzfristig eine andere Lösung der Auf- und Abstiegsregelung erarbeiten. Für eine Änderung der Auf- und Abstiegsregeln Ist die Zustimmung der ODL e.V. - Mitgliederversammlung nicht erforderlich. Sie kann jedoch bei einschneidenden Änderungen eingeholt werden.
- 23.12. Die Einstufung der Mannschaften für die neue Spielzeit ergibt sich aus den Platzierungen der abgelaufenen Saison, bzw. durch die sportliche Instanz der ODL e.V. (Sportwart)

## **24. Spiellokalwechsel**

- 24.1. Ein Spielortwechsel eines Verein/Club während der laufenden Saison, muss dem Sportwart und den Gastmannschaften der laufenden Saison umgehend (Schriftlich per Mail oder WhatsApp) mitgeteilt werden.
- 24.2. Spielortwechsel einer Mannschaft, ist während einer laufenden Saison nur mit Zustimmung des Vereins/Club zulässig.
- 24.3. Für Lokalwechsel innerhalb der Saison werden die Kosten, die der ODL dadurch entstehen, dem verursachenden Verein/Club/Mannschaft, in Rechnung gestellt.

## **25. Prämierung**

- 25.1. In jeder Staffel erhalten die drei Erstplatzierten Mannschaften zur Erinnerung einen Pokal oder Plakette. Die vier erstplatzierten erhalten zudem einen gestaffelten Sportförderpreis.
- 25.2. Spielerinnen oder Spieler, die während eines ODL-Pflicht/Pokalspieles dem beim Dart höchstmöglichen Wurf (180 Ton Eighty) oder eine 171 (57-57-57) erzielen, werden, einmalig, am Ende der Saison oder auf dem ODL - Verbandstag mit einem Aufnäher ausgezeichnet.  
Diesen Aufnäher gibt es nur einmalig für die gesamte Spielzeit in der ODL, und nicht für jede Saison.

## **(SB) Spielberechtigung**

### **1. Allgemeines**

Hier sind alle Angelegenheiten geregelt, die mit der Spielberechtigung eines Spielers für einen Mitgliedsclub/Verein/Mannschaft der ODL zusammenhängen.

### **2. Erfordernis und Inhalt der Spielberechtigung**

- 2.1. Am Spielbetrieb der ODL dürfen (Ranglistenturnieren, Punkt- und Pokalspielen) nur Spieler teilnehmen die eine gültige Spielberechtigung besitzen. Näheres wird auch durch den Pkt. "Teamkarte" in der Wettspielordnung geregelt. Insbesondere weisen wir Mannschaftsführer von Spielern unter 18 Jahren auf die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes und Nichtraucherschutzgesetz in der jeweils gültigen Fassung hin. Verweis: WSO 23.3. und PSGO 2.i.p) beachten!
- 2.2. Die Spielberechtigung wird durch eine Passnummer nachgewiesen, die nur dann gültig ist, wenn die von der Passstelle unterschriebene Teamkarte der betreffenden Saison vorliegt.
- 2.3. Die Spielberechtigung eines Spielers kann immer nur für einen Club/Verein/Mannschaft erteilt werden. Voraussetzung für die Erteilung der Spielberechtigung ist die Mitgliedschaft des Spielers in diesem Club/Verein. Dem Spieler steht es frei, Mitglied weiterer Clubs oder Vereine zu sein, für die er aber keine Spielberechtigung bekommt.
- 2.4. Spieler dürfen nur für den Club/Verein starten, für den sie eine gültige Spielberechtigung besitzen.

### **3. Zuständigkeit für die Erteilung der Spielberechtigung**

- 3.1. Die Spielberechtigung für einen Mitgliedsclub/-verein und deren Spieler, Mannschaften für die jeweilige Saison, erteilt mit dem entsprechendem Antrag ausschließlich die Passstelle der ODL  
**Anschrift:** Bernhard Müller, 2.Südwieke 174, 26817 Rhaderfehn,  
**Telefon:** 01515 6878187  
**E-Mail:** [passstelle@o-dartliga.net](mailto:passstelle@o-dartliga.net)

### **4. Ersterteilung einer Spielberechtigung**

- 4.1. Für Spieler, die bisher noch keinem Dartclub/-verein der ODL angehört haben, oder aber Spieler, für die trotz bereits bestehender Mitgliedschaft eines Verein/Club noch nie eine Spielberechtigung beantragt oder erteilt war, kann die Spielberechtigung jederzeit im Laufe einer Spielzeit auf Antrag des Mitgliedsclubs/Vereins durch die Passstelle der ODL erteilt werden.
- 4.2. Der Mitgliedsclub/-verein beantragt direkt bei der Passstelle auf dem dafür zuständigen amtlichen Formular die Erteilung der Spielberechtigung und die damit verbundene Ausstellung einer Passnummer.
- 4.3. Auf dem Antragsformular sind anzugeben: Name, Vorname, Geburtsdatum, und eigenhändige Unterschrift des Spielers. Ohne vollständige Angaben der Daten ist die Passstelle berechtigt die Ausstellung einer Passnummer zu verwehren. Die eingereichten Unterlagen werden dann kostenpflichtig an den antragstellenden Club/Verein zurückgesandt. Die Passstelle ist nicht verpflichtet, unvollständige Unterlagen länger als 2 Wochen zu verwahren. Liegt bis dahin kein vollständiger Antrag vor, so sind die abgegebenen Unterlagen an den antragstellenden Club/Verein kostenpflichtig zurückzusenden.
- 4.4. Bei Vorliegen dieser Voraussetzungen erteilt die Passstelle der ODL die Spielberechtigung für den Antragstellenden Club/Verein mit sofortiger Wirkung. Gültigkeit erlangt die Spielberechtigung und damit die Passnummer erst durch die Teamkarte.
- 4.5. Der Zusatz auf dem Spielberichtsbogen „beantragt“ ist nicht zulässig. Die Teamkarte muss von allen erforderlichen Personen unterschrieben und bei Punktspielbeginn vorliegen.

### **5. Verlängerung der Spielberechtigung für den bisherigen Club/Verein**

- 5.1. Die Verlängerung der Spielberechtigung erteilt immer die Passstelle der ODL auf Antrag des Stammclubs/-vereins. Auf rechtzeitige Verlängerung ist zu achten. Hierfür ist allein der Stammclub/-verein verantwortlich.

## **6. Wechsel der Spielberechtigung**

- 6.1. Für einen Wechsel der Spielberechtigung gelten im Bereich der ODL die Bestimmungen in der jeweils gültigen Fassung
- 6.2. Bei der Stellung eines Antrages auf Wechsel der Spielberechtigung sind die Antragsformulare der ODL zu verwenden und umgehend und vollständig ausgefüllt der Passstelle zuzuleiten. Ein Wechsel der Vereins-/Clubzugehörigkeit ist in der Zeit nach dem letzten offiziellen Spieltag (Punkt / Pokal und oder Relegationsspiel) bis ein Tag vor dem Verbandstag ohne Sperre möglich. Alle Wechsel nach diesem Termin werden mit der in Pkt. 6.3. genannten Sperrfrist belegt. Ist der Wechselantrag nicht vollständig ausgefüllt, so ist die Passstelle berechtigt, die eingereichten Unterlagen kostenpflichtig an den Antragstellenden Verein/Club zurückzusenden. Ein Antrag auf Club-/Verein-/Mannschaftswechsel ist immer dann auszufüllen, wenn ein Spieler für eine andere Mannschaft spielen will, als für die, für die er das letzte Mal durch die Passstelle eine Freigabe erhielt, also auch dann, wenn die alte Mannschaft sich aufgelöst hat oder der Spieler eine oder mehrere Spielzeiten ausgesetzt hat.
- 6.3. Fortbestand der Spielberechtigung beim bisherigen Club/Verein oder Beginn der Spielberechtigung für den neuen Club/Verein oder Mannschaft am Tag des Eingangs des Antrags auf Club-/Verein-/Mannschaftswechsel bei der Passstelle erlischt die Spielberechtigung für den alten Club/Verein, falls diese Berechtigung nicht schon vorher durch den Club/Vereinsaustritt erloschen war (s. Pkt. 7). Für den neuen Club/Verein ist der Spieler nach Ablauf von 4 Spieltagen (Spielfreie Spieltage, bei ungeraden Staffeln/Klassen, zählen als Spieltag) nach Eingang des vollständigen Wechselantrages bei der Passstelle spielberechtigt. Der Tag der neuen Spielberechtigung sowie der neue Club/Verein sind von der Passstelle auf der Teamkarte zu vermerken. Für Spieler, die gem. Pkt. 7 von ihrem Club/Verein ausgeschlossen wurden bzw. aus ihrem bisherigen Club/Verein ausgetreten sind, beginnt die Sperrfrist mit dem Tag nach dem Ausschluss bzw. Austritt zu laufen.
- 6.4. Die Rücknahme oder Änderung eines Antrages ist grundsätzlich nicht möglich. Ausnahmen sind im Einverständnis aller Beteiligten (Spieler, abgebender Verein, aufnehmender Verein) möglich. Der Spieler oder die Spielerin, die den Wechsel beantragt hat und dann vom Wechsel zurückgetreten ist, ist solange für den Spielbetrieb der ODL gesperrt, bis der Passstelle eine schriftliche Wechsel- Rücktrittserklärung des Spielers vorliegt. Liegt diese Erklärung vor, ist die Passstelle gehalten, sich sofort bei den zwei beteiligten Clubs zu erkundigen, ob sie mit dem Wechselrücktritt einverstanden sind. Verweigert ein Club seine Zustimmung, so gilt der Wechselantrag.
- 6.5. Eine Freigabeverweigerung durch den bisherigen Club/Verein ist nach Eingang eines Antrages auf Wechsel der Spielberechtigung nicht zulässig. Sollte Seitens dieses Clubs/Vereins noch Forderungen (Clubbeiträge, Vereinseigene Sachen, Trikots, Sweatshirts oder Trainingsanzüge) an diesen Spieler bestehen, so müssten sie auf dem Wechselantrag (in der dafür vorgesehenen Zeile) vermerkt werden. Wechselanträge mit einem solchen Vermerk werden an den Schiedsausschussobmann zur Klärung weitergeleitet. Bis zur Begleichung der Schuld bleibt der antragstellende Spieler gesperrt. Nach Begleichung der Schuld wird der Wechselantrag vom Schiedsausschussobmann an die Passstelle zur weiteren Bearbeitung weitergeleitet. Alle Außenstände (Hierzugehören keine Schulden die durch Bewirtung des Spielers entstanden sind – offene Zechen) müssen vom Club/Verein Schriftlich belegt werden können! Der Verein/Club steht in der Beweispflicht.
- 6.6. **Für einem Wechsel/Abmeldung oder Wiederherstellung der Spielberechtigung, braucht es nicht mehr zwingend die Unterschrift des alten Mannschaftsführers. Vereine/Clubs/Mannschaften können aber bei „Vereinsschulden“ ein Veto bei der Passstelle gegen den zu verlassenden Spieler/in einlegen.**
- 6.7. Ein den Verein verlassender Spieler darf keine Anträge oder Bestätigungen des Vereins, die sich auf ihn selbst beziehen, unterschreiben. Auch dann nicht, wenn er Club oder Vereinsintern für derartige Formalitäten befugt war oder wäre.
- 6.8. Beantragt ein Spieler die Neuausstellung einer Passnummer, obwohl für ihn bereits einmal eine Passnummer ausgestellt wurde, so liegt der Tatbestand der versuchten Umgehung der Wechselsperre vor. Dieser Spieler wird aufgrund dieses Vergehens für die Dauer von mindestens 6 Monaten gesperrt und nicht unter 30,-€ bestraft.
- 6.9. Bei Vorliegen aller Voraussetzungen erteilt die Passstelle der ODL die Spielberechtigung für den antragstellenden Club/Verein durch eine entsprechende Umschreibung bzw. Neuausstellung der Passnummer, und der Teamkarte.  
Für die Gültigkeit der Spielberechtigung (s. Ziff. 2.2.) ist der Club/Verein selbst verantwortlich

## **7. Aufgabe und Verlust der Spielberechtigung**

- 7.1. Der Spieler verliert automatisch die Spielberechtigung zum Zeitpunkt des Austritts (Aufgabe) oder des Ausschlusses (Verlust) aus dem Club/Verein für den er bisher spielberechtigt war.

## **8. Ruhen und Wiederaufleben der Spielberechtigung**

- 8.1. Eine Spielberechtigung ruht dann, wenn der Club/Verein für den der Spieler spielberechtigt ist nicht zu Beginn einer Spielzeit (Saison) die Gültigkeit der Spielberechtigung (s. Ziff. 5) durch Anforderung der betreffenden Jahresfreigabe beantragt.
- 8.2. Eine ruhende Spielberechtigung für den bisherigen Club/Verein kann jederzeit durch Beantragung des Jahresfreigabevermerks wiederaufleben und damit Gültigkeit erlangen.  
Eine Saison beginnt mit dem Tag des Verbandstages und endet mit dem letzten offiziellen Spieltag der ODL.
- 8.3. Ist mit einem Antrag auf Wiederaufleben einer Spielberechtigung auch ein Wechsel der Spielberechtigung verbunden, so genügt die einfache Anforderung einer entsprechenden Jahresfreigabe durch den Club/Verein nicht. In diesen Fällen müssen die Bestimmungen der Ziffer 6 der Spielberechtigung uneingeschränkt beachtet und befolgt werden. Es erfolgt jedoch keine Sperre, wenn zwischen der Aufgabe der Spielberechtigung und dem Antrag mind. 4 Spieltage verstrichen sind.
- 8.4. Spieler, die von einem Club/Verein ohne gültige Spielberechtigung in einem Pflichtspiel eingesetzt werden, dürfen ab diesem widerrechtlichen Einsatz für die Dauer von 6 Monaten keine Spielberechtigung für die ODL beantragen.

## **9. Wechsel/Nachmeldung in der Saison**

- 9.1. Wechsel/Nachmeldungen von Spieler während einer laufenden Saison, sind nur möglich von Unterklassigen nach Höherklassigen Mannschaften, und von Höherklassigen Mannschaften nach Unterklassigen Mannschaften nur maximal eine Klasse/Staffel tiefer.
- 9.2. Die Spielstärke von den zu wechselnden bzw. Nachmeldungen von Spieler aus Höherklassigen Mannschaften nach Unterklassigen Mannschaften ergibt sich aus der Vorsaison, bzw. aus der Spielstärke der gesamten Spielsaisons die der Spieler in der ODL gespielt hat.
- 9.3. Es dürfen nur maximal 2 Spieler aus Höherklassigen Mannschaften in eine Unterklassigen Mannschaft in einer laufenden Saison nachgemeldet werden. Dabei ist (SB) Punkt 9.1. und 9.2. zu beachten.
- 9.4. Für eine Neuanmeldung/Wechsel/Erneuerung der Spielberechtigung und Abmeldungen, wird bis auf weiteres keine besondere Gebühr erhoben. Die Unkosten werden über die Mannschaftsmeldegelder gedeckt.

## **10. Auflösung von Clubs/Vereinen**

- 10.1. Bei Auflösung eines Clubs/Vereins und Wechsel zu einem anderen Club/Verein erfolgt keine Sperre des wechselnden Spielers.
- 10.2. Bei Auflösungen von einzelnen Mannschaften eines Club/Verein ist ein Weiterspielen in anderen Mannschaften des Club/Verein ohne Sperre möglich. Bei Wechsel zu anderen Clubs/Vereinen, obwohl der alte Club/Verein noch besteht und sich lediglich eine am Spielbetrieb gemeldete Mannschaft sich aufgelöst hat, erfolgt eine Sperre von 4 Spieltagen.

## **11. Änderungen der Teamkarte**

- 11.1. Ausschließlich die Passstelle der ODL ist zuständig für die Eintragungen in der Teamkarte.
- 11.2. Eintragungen und Änderungen in der Teamkarte **dürfen nur von der Passstelle** vorgenommen werden. Dabei ist jede Änderung mit Amtstempel und Namenszug des Passstellenleiters zu bescheinigen.
- 11.3. Verstöße von Clubs/Vereinen oder Spielern gegen (SB) Ziffer 10.1 und 10.2 werden mit einer Ordnungsstrafe (gem. PSGO 2i Nr. 13) geahndet.

**Ab der Saison 2013 erhalten Jugendliche unter 16 Jahren eine Passnummer zur Teilnahme an der ODL Jugendliga. Diese Passnummer ist kostenfrei.**

# **(PSGO) Protest-, Straf- und Gebührenordnung**

## **1. Proteste**

Die Form- und Fristvorschriften, Höhe der Protest-/Berufungsgebühren für das Einlegen eines Protestes bzw. eines Rechtsmittels (Berufung), die Zuständigkeit des Rechtsorganes, die Verfahrensvorschriften und Verfahrenskosten sowie die Kostenpflicht sind in der Rechtsordnung (RO) geregelt. Die Rechtsordnung ist auf der ODL Homepage unter [www.o-dartliga.net/sonstiges/download/dateien-und-formulare](http://www.o-dartliga.net/sonstiges/download/dateien-und-formulare) gespeichert.

- a) Automatische Ordnungsstrafen und von den zuständigen Instanzen genehmigte Mannschaftsmeldeformulare können nicht mit einem Protest angefochten werden.

## **2. Strafbestimmungen**

Zu widerhandlungen gegen diese Wettspielordnung sowie unsportliches Verhalten der Spieler, Mannschaften und Vereine werden von den zuständigen Organen der ODL geahndet.

Die Entscheidungen sind für alle angeschlossenen Vereine bindend.

### **Automatische Ordnungsstrafen**

- a) Die spielleitenden Stelle (Sportwart) und die für die Genehmigung von Veranstaltungen zuständigen Stellen der ODL sind verpflichtet, innerhalb von 14 Tagen nach Bekanntwerden - auch ohne etwaige Proteste - Verstöße gegen die bestehenden Bestimmungen zu ahnden. Eine Ahndung ist aber auch noch zu einem späteren Zeitpunkt durch die zuständigen Instanzen der ODL zulässig. Insbesondere sind sie verpflichtet, ohne Einleitung eines Verfahrens sog. "Automatische Ordnungsstrafen" gegen Vereine, Mannschaften und Spieler ihres Zuständigkeitsbereiches auszusprechen, wenn ihnen entsprechende Verstöße bekannt werden.
- b) Die automatischen Ordnungsstrafen schließen weitere Maßnahmen, die bei derartigen Vergehen u.U. zu treffen sind (z. B. Punktaberkennung, Sperre, Disqualifikation etc.) keinesfalls aus.
- c) Wiederholungsvergehen innerhalb desselben Spieljahres ziehen eine Erhöhung der Strafen nach sich.
- d) Die zuständige Stelle verhängt eine automatische Ordnungsstrafe dies kann durch Brief oder per E-Mail geschehen. Dabei sind der Verstoß, die angewandten Bestimmungen, die Höhe der Ordnungsstrafe der Zahlungsempfänger mit Bankverbindung anzugeben. Auf die Zahlungsfristen und evtl. Folgen ist gesondert hinzuweisen. Es genügt, wenn die zuständige Stelle die ausgesprochenen Strafen im turnusmäßigen Staffeldrucken mit veröffentlicht.
- e) Die automatischen Ordnungsstrafen sind innerhalb von 2 Wochen nach Veröffentlichung der Strafe im Rundschreiben des Sportwartes auf das Konto der ODL einzuzahlen.  
Die Strafen gelten als bezahlt, wenn sie auf dem Konto der ODL gutgeschrieben worden sind. Ist dann keine Zahlung erfolgt, erfolgt eine sofortige Sperre. (Vgl. Pkt.2.L PSGO)  
Im Wiederholungsfall einer nicht bezahlten Ordnungsstrafe innerhalb der gesetzten Frist und desselben Spieljahres, wird der Mannschaftsführer oder Mannschaft (Vgl. PSGO Pkt.2.L) zusätzlich mit 2 Spieltagen Sperre bestraft, auch wenn die Strafe mittlerweile bezahlt wurde.
- f) Gesperrte Vereine bzw. Mannschaften dürfen die Spiele, die während der Laufzeit der Sperre hätten ausgetragen werden sollen, nicht nachholen oder verlegen. Die festgesetzten Termine bleiben bestehen. Gesperrte Clubs haben die Spiele, die sie wegen ihrer Sperre nicht durchführen können, automatisch mit dem Ergebnis (**78:120**) verloren.
- g) Als Mindeststrafe sind von den jeweiligen Instanzen (Sportwart) bei entsprechenden Verstößen die in **Absatz i** genannten automatischen Ordnungsstrafen zu verhängen.
- h) Hält die zuständige Instanz (Sportwart) die automatische Ordnungsstrafe als Mindeststrafe für nicht ausreichend, kann er den betr. Fall zusätzlich noch an den (Schiedsausschuss) der ODL weiterleiten.

## **i) Automatische Ordnungsstrafen**

- |     |   |                           |
|-----|---|---------------------------|
| 1)  | Spiele ohne Spielberechtigung (SB Pkt. 2.1. und 8.4. - WSO Pkt. 18.1. und 18.2) .....   | 55 Euro                   |
| 2)  | Fehlen der Teamkarte .....  | 15 Euro                   |
| 3)  | Verspätete Übermittlung des Spielergebnisses (telefonisch/SMS/E-Mail) bis 18.00 Uhr am Folgetag nach dem tatsächlich gespielten Spiel, sowie Verspätetes Einsenden des Spielberichtformulars.<br>(Das Spielberichtformular muss dem Sportwart am Donnerstag nach dem Spiel vorliegen, verzögert sich die Abgabe, wird die Strafe pro Woche um mindestens 7, - Euro erhöht)..... | 7 Euro                    |
| 4)  | Verwendung nichtamtlicher Spielberichtsformulare .....  | 15 Euro                   |
| 5)  | Unvollständiges oder fehlerhaftes Ausfüllen des Spielberichtformulars.....  | 7 Euro                    |
| 6)  | Nicht Durchführen eines Punktspiels gem. WSO 20.2. , 21.2. und 21.9 (Mannschaftsstrafe).....  | 55 Euro                   |
|     | an den letzten beiden Spieltagen (Mannschaftsstrafe).....   | 6 Punkte Abzug + 110 Euro |
| 7)  | Streichen oder Zurückziehung einer Mannschaft in der Zeit vom Verbandstag bis zum letzten offiziellen Spieltag der Rückrunde (Mannschaftsstrafe).....   | 110 Euro                  |
| 8)  | a) Nichtteilnahme (unentschuldigt) an Staffelsitzungen.....   | 15 Euro                   |
|     | b) Nichtteilnahme (unentschuldigt) an Verbandstagungen (Mannschaftsstrafe) .....  | 30 Euro                   |
| 9)  | Unterlassene Absprache von Spielverlegungen mit dem Sportwart.....  | 15 Euro                   |
| 11) | Frei  |                           |
| 12) | Wechselfehler (Verstoß gegen WSO Pkt. 16.9.).....   | 7 Euro                    |
| 13) | Ändern der Teamkarte ohne Genehmigung der Passstelle .....  | 30 Euro                   |
| 14) | Einsatz eines Spielers unter falschem Namen und falscher Passnummer (vgl. auch SB Pkt. 8.4.) dieses Spiel wird zusätzlich mit 78:120 als verloren gewertet .....  | 55 Euro                   |
| 15) | Einem oder mehreren Gästespielern wird der Zutritt zum Spiellokal der Heimmannschaft untersagt.....   | 25 Euro                   |
|     | Folge: Punktabzug (z. Zt. 0 + 78:120, die Strafe von 25,- Euro ist als Fahrtkostenerstattung an die Gästemannschaft zu zahlen)  |                           |
| 16) | Verstoß gegen WSO 13.5. sofortiger Spielausschluss für den foulspielenden Spieler.<br>Sofortige Sperre für 3 Punktspiele und eine Strafe von.....   | 50 Euro                   |
| 17) | Verstoß gegen WSO 17.3. und 20.4.sofortiger Spielausschluss für die foulspielenden Mannschaften.<br>Sofortige Sperre/Disqualifikation der Mannschaft/Spieler für die laufende Saison und eine Strafe von (Mannschaftsstrafe) .....  | 100 Euro                  |
- j) Bei den Pkt.16) handelt es sich um eine persönliche Strafe, d.h. sie wird gegen einen Spieler verhängt und betrifft nur ihn.
- k) Eine Kopie der Einzahlung oder Überweisung von Automatischen Ordnungsstrafen ist unverzüglich dem Sportwart zuzusenden.
- l) Die unter Pkt. 2. i aufgelisteten automatischen Ordnungsstrafen die vom Mannschaftsführer zu vertreten sind ziehen bei Nichtzahlung eine Sperre des Mannschaftsführers nach sich. Sind die Strafen der gesamten Mannschaft anzulasten, so wird bei Nichtzahlung die gesamte Mannschaft gesperrt. (Vgl. Pkt.2.e PSGO).
- m) Nach Unterschrift beider Vereine auf offiziellen Spielberichtsbögen der ODL, dürfen “KEINE VERÄNDERUNGEN” mehr vorgenommen werden. Gleiches gilt sinngemäß für alle Dokumente die von mehr als einer Person unterschrieben wurden. Nachträgliche Veränderungen erfüllen den Tatbestand der Urkundenfälschung. Schon bei/der Verdacht einer nachträglichen Veränderung von Dokumenten ist dem Schiedsausschussobmann von/über der zuständigen Instanz zu melden. Alle relevanten Unterlagen sind beizufügen.
- n) Löst eine Mannschaft sich während einer Saison auf, und wurden die gegen sie verhängten Strafen (inkl. der Strafe für die Abmeldung während einer Saison) nicht bis zur gesetzten Frist bezahlt, so ist vom der zuständigen Instanz festzustellen, welche Spieler in dieser Mannschaft eingesetzt wurden. Die noch ausstehende Strafe ist dann auf die ehemaligen Spieler dieser Mannschaft zu gleichen Teilen zu verteilen. Dabei ist auf volle Euro-Beträge aufzurunden. Die einzelnen Spieler sind dann bis zur Zahlung ihres persönlichen Anteils an der Mannschaftsstrafe gesperrt. Ist der persönliche Anteil eines Spielers nachweislich bezahlt, ist er sofort wieder Spielberechtigt, auch für die Saison, in der sich seine Mannschaft während einer Saison abgemeldet hat. Die Überwachung der Spielersperren ist von der Passstelle unter Mithilfe des Schatzmeisters vorzunehmen.

- o) Sämtlichen Mitgliedern des erweiterten ODL-Vorstandes ist es gestattet, Meisterschafts- und Ligapokalspiele nach eigenem Wunsch zu besuchen, um dort die Einhaltung der Bestimmungen der ODL zu kontrollieren. Sollten ihnen Verstöße gegen die Ordnungen der ODL bekannt werden, so haben sie diese auf den Spielberichtsbogen zu vermerken. Der in Satz 1 erwähnte Personenkreis ist auch berechtigt, bei groben Verstößen sofortige Sperren gem. der Rechtsordnung auszusprechen. Die zuständige Instanz hat dann die entsprechenden Strafen zu verhängen bzw. den Schiedsausschuss anzurufen. Dem o.g. Personenkreis darf der Zutritt zur Spielbeobachtung nicht verwehrt werden.
- p) **Spieler unter 18 Jahren erhalten nur dann in der ODL e.V. eine Spielberechtigung, wenn:**
1. Die Unterschriebene Einverständniserklärung der/des Erziehungsberechtigten (Vordruck - Einverständniserklärung ODL e.V.) dem Passstellenleiter im Original vorliegt. Nach Übermittlung der Einverständniserklärung per E-Mail/WhatsApp etc. an den Passstellenleiter für eine schnellere Bearbeitung, ist die Unterschriebene Einverständniserklärung im Original innerhalb einer Woche per Post nachzureichen.
  2. Sie das 16 Lebensjahr erreichen,
  3. Das Jugendschutzgesetz und Nichtraucherschutzgesetz Folge geleistet wird,
  4. Punktspiele für die gemeldete Mannschaft nicht in Räumlichkeiten/Vereinen/Clubs/Gaststätten ausgetragen werden, in denen geraucht wird,
- Bei Zuwiderhandlung der o.g. Punkte, wird die Spielberechtigung mit sofortiger Wirkung widerrufen, Punktspiele in denen ein gemeldeter Spieler der ODL e.V. unter 18 Jahren auf dem Spielberichtsformular aufgeführt ist, werden als Verloren gewertet (120:78) und es erfolgt eine Ordnungsstrafe in Höhe von 55 Euro.  
Der/die betroffenen Spieler, erhalten bis zur Vollendung des 18 Lebensjahres keine Spielberechtigung mehr in der ODL e.V.

Der Vorstand der ODL behält sich vor, Spiellokale die ungeachtet des o.g. Punkt 4, Jugendliche Mitglieder unter 18 Jahren der ODL e.V. den Zutritt zu offiziellen Punktspielen der ODL e.V. dennoch zu gewähren, ggf. Maßnahmen einzuleiten. Von Abmahnung/Ordnungsstrafe bis hin als Punktspielstätte ausgeschlossen zu werden, wenn keine Einsicht erfolgen sollte.

### **3. Gebühren**

#### **3.1. Mitgliedsbeitrag**

- \* Die Mannschaftsmeldegebühr (Mitgliedsbeitrag) beträgt ab dem 01.07.2018 100,00 Euro pro Saison (für Verwaltungsgebühren und Sportfördergelder).
- \* Die Zahlung der Mannschaftsmeldegebühr erfolgt ausschließlich per Überweisung, unter Angabe des Mannschaftsnamen und der betreffende Re.-Nr.
- \* Bei Nichtbeachtung der Beitragszahlung erfolgt eine Mahnung, nach dieser ist ein Ausschluss unumgänglich.
- \* Bei Ausschluss erfolgt zumindest eine Aufnahmesperre für die laufende Saison, für alle gemeldeten Spieler.

#### **3.2. Passstellegebühren**

Zurzeit Gebührenfrei, auch während einer laufenden Saison. Die Unkosten zur Bearbeitung eines Antrages, werden über die Mannschaftsmeldegelder gedeckt.

##### **Hierunter fallen die Anträge:**

- Erstmaliges Ausstellen einer Passnummer
- Wiederaufleben einer Spielberechtigung während einer laufenden Saison
- Umschreibung der Spielberechtigung bei Wechsel (Wechselantrag)
- Abmeldungen von Spieler

Entstehende Unkosten wegen fehlerhafter Anträge, können der Mannschaft/Verein/Club oder Spieler zur Last Gelegt werden. (Vergleich SB Pkt. 4.3.)

#### **3.3. Mahnungen**

Für jede Mahnung wird eine Mahngebühr von 5,00 Euro erhoben.

#### **3.4. Strafen**

Die Strafen aus dem Spielbetrieb sind in der Protestspielordnung (PSGO) unter Punkt 2i geregelt.

### 3.5. **Protestgebühren**

Die Protest- bzw. Berufungsgebühren (Gebührevorschuss) sind in der Rechtsordnung der ODL (RO) geregelt, die nicht Teil der Grundlegenden Bestimmungen und Ordnungen sind. (gesondert aufgeführt)

Der Protest- bzw. Berufungsgebühren, ist von der protestierenden Partei innerhalb von einer Woche nach Einreichen des Protestes auf das Konto der ODL zu entrichten.

Ist der Gebührevorschusses nicht innerhalb der gesetzten Frist auf das Konto der ODL entrichtet, gilt der Antrag als nicht gestellt.

Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Einzahlung oder Überweisung bei einem Geldinstitut.

### 3.4. **Beitragsfreie Mitglieder**

Ehrenmitglieder des Vereins und Jugendliche Mitglieder unter 18 Jahre sind Beitragsfrei. Ehrenmitglieder werden auf der Jahreshauptversammlung durch die Mitglieder vorgeschlagen und durch eine Abstimmung festgelegt.

### 3.5. **Spielberichtsbögen**

Ein Satz Spielberichte besteht aus 10 Spielberichtsbögen und kann gegen eine Gebühr von 3,00 € (zzgl. Porto, derzeit mind. 1,45 €) beim Kassenwart oder Passstelle der ODL angefordert werden.

### 3.8. **Aufnäher**

Jedes Mitglied erhält nach 10-jähriger Zugehörigkeit, wahlweise einen Aufnäher oder Anstecknadel.

Jeder Spieler der in offiziellen Ligaspielen/-turnieren erstmalig den höchstmöglichen Wurf „180“ (Thon Eigthy) oder mit der 19 (57-57-57) „171“ wirft erhält einmalig einen Aufnäher.

Jeder weitere Aufnäher kann gegen eine Gebühr von 5,00 € erworben werden.