

## **Sport-Wettkampfordnung und Strafkatalog des DC Red Thunder Rudolstadt e.V.**

Gegründet 2019

**Beschlussfassung 01.02.2020**



Inhaltsverzeichnis Allgemeine

Regeln .....	3
Spielvarianten der einzelnen Ligen.....	3
Teamanmeldungen .....	3
Spielerqualifikation .....	3
Spieleranmeldung .....	3
Spielerwechsel .....	4
Sporttechnische Voraussetzungen .....	4
Sportgeräte .....	4
Maße und Werte .....	4
Saisontermine und Beiträge .....	5
Spieltermine und Spielverlegungen .....	5
Spielstätte .....	5
Spieltermin.....	5
Spielverlegung .....	5
Wettkampfbetrieb .....	6
Spielbeginn .....	6
Spielverlauf .....	6
Regelung „Check Out“: .....	8
Fouls .....	8
Sportgerät .....	9
Spielende .....	9
Ergebnismeldung .....	9
Versammlungen und Kapitänssitzungen .....	9
Sanktionen und Strafen .....	9
Strafkatalog des Vereins.....	10

## Allgemeine Regeln

### Spielvarianten der einzelnen Ligen

In den einzelnen Ligen wird wie folgt gespielt:

- \* A-Liga 501 Double Out
- \* B-Liga 501 Master Out
- \* C-Liga 501 Single Out

### Teamanmeldungen

Der letzte Abgabetermin der Teamanmeldung wird rechtzeitig vor Saisonbeginn vom Vorstand übernommen. Mit der Abgabe der Teamanmeldung bestätigt jeder Spieler mit seiner Unterschrift, die Geschäftsbedingungen & Spielregeln gelesen zu haben und erkennt diesen an.

Alle Teamanmeldungen sind vollständig auszufüllen, d.h. das alle Felder ausgefüllt werden müssen. Anmeldungen mit leeren Feldern oder Kommentaren, wie „siehe Vorjahr“ werden nicht bearbeitet. Außerdem sind die Abgabefristen strikt einzuhalten. Verspätete Meldungen können nicht bzw. nur in absoluten Ausnahmefällen unter erheblichem Verwaltungsaufwand gegen eine Extragebühr angenommen werden. Es werden alle Teamnamen anerkannt, die nicht obszön, diskriminierend oder verfassungsfeindlich sind.

### Spielerqualifikation

Das Mindestalter zur Teilnahme am Spielbetrieb beträgt 18 Jahre. Ligaspieler müssen über die Vereine/Mannschaften bei der Erfurter-Dartliga angemeldet sein und über einen gültigen Spielerpass verfügen. Der Spielerpass ist Eigentum der Erfurter-Dartliga und wird bei Abmeldung für ungültig erklärt.

Jeder Spieler muss sich beim DC Red Thunder Rudolstadt e.V. anmelden, bevor er in der Erfurter Dartliga mit spielen darf.

### Spieleranmeldung

Die Anmeldung eines Spielers erfolgt mit der Teamanmeldung und dessen Unterschrift, sofern der Spieler in der Vorsaison gemeldet war.

War ein Spieler in der Vorsaison nicht in der Erfurter-Dartliga gemeldet ist eine gesonderte Neuanmeldung des Spielers notwendig.

Ligaspieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der Sie bei der Erfurter-Dartliga gemeldet sind.

Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind außer an den letzten drei Spieltagen jederzeit möglich.

---

DC Red Thunder Rudolstadt e.V. Dr-Wilhelm-Külz-Strasse 8 07407 Rudolstadt

## Spielerwechsel

Ein Spieler darf während einer laufenden Saison zur Halbzeitpause wechseln, wenn das Einverständnis des Vorstandes vorliegt. Liegt das Einverständnis nicht vor, tritt eine Sperre von vier Pflichtspielen ein. Ein Wechsel innerhalb einer Halbserie ist nicht gestattet.

In welche Spielklasse ein Spieler wechseln darf, entscheidet letztendlich der Vorstand des DC Red Thunder Rudolstadt e.V..

## Sporttechnische Voraussetzungen

### Sportgeräte

Gespielt wird ausschließlich an von der Erfurter-Dartliga und für den Spielbetrieb zugelassenen Sportgeräten. Dies sind speziell Dartspielautomaten der Marken Merkur, Löwe, Radikal, sowie baugleiche Geräte (Bspw. OK-Automaten). Jeder Spieler darf seine eigenen Dartpfeile benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- \* Sie müssen elastische Spitzen (Soft-Tips) haben, die ein Steckenbleiben ermöglichen.
- \* Sie dürfen nicht länger als 18,0 cm sein.
- \* Das Maximalgewicht beträgt 18 Gramm (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet)

### Maße und Werte

Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37m zum Board angebracht sein. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls-Eye zur Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Bulls-Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

Der Durchmesser des Bulls-Eye darf eine Größe von max. 3,5 cm nicht überschreiten.

Das Board muss mindestens mit einer Leuchtstärke eines herkömmlichen 60 Watt Leuchtmittels beleuchtet sein.

Der Abstand zwischen zwei Automaten und von Wänden muss mindestens 50 cm betragen.

## Saisontermine und Beiträge

Saisondurchführung, Meldefristen, Saisonablauf, Spieltermine, Auf- / Abstiegsregeln und Antrittskaution werden durch die Erfurter-Dartliga und deren Satzung bestimmt.

Mitgliedsbeiträge beim DC Red Thunder Rudolstadt e.V. werden durch die Satzung geregelt und muss immer bis zum 15 jedes Monates gezahlt werden. Sollte die Zahlung nicht bis dahin gezahlt sein trifft der Strafkatalog in Kraft und kann bei nicht Zahlung bis zum Ausschluss aus dem Verein gehen.

Die Mitgliedsbeiträge der Spieler und Startgebühren der jeweiligen Mannschaften für die Erfurter Dartliga übernimmt der Verein des DC Red Thunder Rudolstadt e. V.

Die Zusammensetzung der unteren Spielklassen mit mehr als einer Staffel wird durch Auslosung der Erfurter Dartliga bestimmt.

## Spieltermine und Spielverlegungen

### Spielstätte

Die Spielstätte einer Mannschaft ist die, auf dem Anmeldebogen eingetragene Adresse. Spielstättenwechsel der Mannschaften sind nur aus wichtigem Grund möglich. Wichtige Gründe sind die Schließung der Spielstätte oder schriftliche Freigabe durch den Spielstättenbetreiber. Wenn der Ligabetrieb nicht mehr ordentlich wegen des Gaststättenbetreibers durchgeführt werden kann, muss der Vorstand und seine Mitglieder des Vereins eine neue Spielstätte suchen.

### Spieltermin

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Sollte die Mannschaften durch Spielermangel nicht ausreichend Spieler zur Verfügung haben kann das Spiel durch den Kapitän bzw. sein Stellvertreter verlegt werden.

### Spielverlegung

Spielverlegungen sind mindestens eine Woche vor dem angesetzten Spieltermin zu melden. Spielverlegungen bedürfen der schriftlichen Form (Brief, Fax, Email) und sind von der Mannschaft an die Erfurter-Dartliga zu melden, die das Spiel verlegen will. Spielverlegungen werden nur genehmigt, wenn der neue Termin feststeht und dem Verantwortlichen der Liga gemeldet wurde. Verlegte Spiele der Hinrunde sind bis zum Ende der Hinrunde und Verlegungen der Rückrunde bis 3 Spieltage vor Saisonende nachzuholen. Können sich zwei Mannschaften bei einer Spielverlegung nicht auf einen neuen Termin einigen, wird von der Erfurter-Dartliga ein neuer Spieltermin festgelegt.

---

Die neuen Spieltermine sind als offizieller Spieltag anzusehen. Eine weitere Verschiebung dieser Termine ist nicht gestattet. Ein Spieltermin darf jederzeit auf einen früheren Termin verlegt werden. Die letzten drei Spieltage dürfen nicht nach hinten verlegt werden. Sollte ein Spielverlegungsantrag nicht rechtzeitig schriftlich eingegangen sein oder einer der drei letzten Spieltage auf ein Datum nach dem offiziellen Spieltag verschoben werden sollen, so gilt der Antrag als nicht genehmigt.

Jeder Spieler des DC Red Thunder Rudolstadt e.V. ist verpflichtet rechtzeitig Bescheid zu sagen welche Spiele sie nicht anwesend sind. Bis 14 Tage vor dem Spiel hat jeder Spieler sich bei seinem Kapitän bzw. Stellvertreter zu melden wenn er nicht zum Spiel erscheinen kann. Ausnahmefälle sind Krankheit, kurzfristig Arbeit und Todesfall in der Familie, damit das Spiel dann rechtzeitig verlegt werden kann. Sollte das nicht eingehalten werden trifft der Strafkatalog in Kraft.

## Wettkampfbetrieb

### Spielbeginn

Jede Mannschaft muss mit mindestens vier Spielern zum Wettkampf antreten. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Wenn eine Mannschaft eine Stunde nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:2, 0:18 (0:36)<sup>1</sup> verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden. Nur anwesende Spieler dürfen auf Positionen 1 bis 4 eingetragen werden. Ersatzspieler müssen zu Spielbeginn noch nicht anwesend sein. Es dürfen nur Spieler mit gültigem Spielerpass für die jeweilige Mannschaft spielen. Die Pässe sind vor Spielbeginn von den Mannschaften zu kontrollieren. Sollte ein Spielerpass nicht vorliegen, da ein Spieler erst kurzfristig nachgemeldet hat, so hat er sich mit Personalausweis oder Führerschein auszuweisen. Die Erfurter-Dartliga kontrolliert dann die ordnungsgemäße Anmeldung. Jede Mannschaft muss zwischen 4-6 Spieler auf dem Spielbogen melden. Diese müssen zu Spielbeginn auch anwesend sein. Dabei treten die ersten 4 laut Spielplan jeder gegen jeden jeweils zu einem Spiel (Best of 3) an. Ab der Saison 2018/19 wurden 2 Teamspiele eingeführt. Diese sind, wie auf dem Spielplan verzeichnet zu Beginn der Partie auszutragen.

### Spielverlauf

Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei Gewinnsätzen. Alle Liga-Spiele werden auf einem Dartsportautomaten nacheinander anhand des Spielberichts bogens ausgetragen.

Sollten zwei oder mehr Automaten verwendet werden, so ist dies nur mit Einverständnis beider Kapitäne möglich. Nachträgliche Reklamationen darüber sind nicht zugelassen.

Während des Spiels können zwei Ersatzspieler eingewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in den dafür vorgesehenen Feldern einzutragen. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer Spielpaarung. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.

---

DC Red Thunder Rudolstadt e.V. Dr-Wilhelm-Külz-Strasse 8 07407 Rudolstadt

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Erscheint der Spieler nicht, überprüfen beide Mannschaftskapitäne anhand der Spielberichtsbogen, dass der richtige Name aufgerufen wurde. Wenn der aufgerufene Sportler weiterhin ohne triftigen Grund nicht erscheint, wird er von beiden Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Erscheint er dann immer noch nicht, ist das Spiel 0:2 verloren.

Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen.

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die angeforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Ist ein falsches Spiel gestartet worden, wird der Satz wiederholt.

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den zweiten Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bulls Eye entschieden, wobei der Dartpfeil stecken bleiben muss. Fällt der Dartpfeil vom Board, muss der Wurf wiederholt werden. Derjenige Spieler beginnt den Satz, dessen Dartpfeil im Bulls Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bulls Eye steckender Pfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler das Bulls Eye, so muss noch einmal ausgeworfen werden.

Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie in der gedachten Verlängerung nach links und rechts ist gestattet. Alle drei Pfeile müssen in Richtung des Sportgerätes geworfen werden. Alle Dartpfeile, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden und die Abwurflinie überschritten haben, gelten als geworfen. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie punktemäßig registriert wurden oder nicht. Es darf auf keinem Fall nachgedrückt oder ein zusätzlicher Pfeil geworfen werden.

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

- a) Hat der Spieler weniger als drei Pfeile geworfen, wird das Gerät durch die Taste „Startwechsel“, in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt.
- b) Wirft der Spieler alle drei Pfeile unter der Nummer des Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er damit seine Runde beendet, und der Gegner setzt nach zweimaligem betätigen der „Startwechsel“-Taste das Spiel fort.

Nach dem Wurf sind die Dartpfeile unverzüglich aus dem Dartgerät zu entfernen und der Automat für den nächsten Spieler frei zu machen. Der nächste Spieler muss mit seinen Vorbereitungen warten, bis der Wurfbereich frei ist. Der Wurfbereich muss vor und während des Wurfes frei gehalten werden. Der oder die wartenden Spieler müssen sich mind. 1m hinter dem Werfenden zurückziehen. Ein Aufenthalt neben dem Wurfbereich ist ebenfalls nicht gestattet.

### Regelung „Check Out“:

Sollte beim Check Out mit dem Dartpfeil das richtige Feld getroffen werden, der Automat beendet das Spiel aber nicht, gilt das Spiel für den Spieler trotzdem als gewonnen, wenn der Dartpfeil nachweislich im richtigen Segment steckt.

Sollte beim Check Out mit dem Pfeil nicht das richtige Segment getroffen werden, und der Automat beendet das Spiel fälschlicher Weise, so wird das Spiel beim letzten Spielstand fortgesetzt. Dies erfolgt auch durch Starten eines neuen Spiels und Eindrücken der Punkte bis zum letzten Spielstand, bevor der Automat abgeschaltet hat. An dieser Stelle setzt der Spieler mit der gleichen Anzahl Pfeile sein Spiel fort.

Sollte durch Nachwerfen beim Check Out dem Gegner die Zahl verändert werden, hat der Verursacher den Satz verloren.

### Fouls

Fouls werden von den Mannschaftskapitänen geahndet. Sollte es zu keiner Einigung kommen, trifft die Liga die Entscheidung. Fouls sind:

- a) absichtliches ablenkendes Verhalten, während ein gegnerischer Spieler wirft
- b) ständiges Übertreten der Abwurflinie
- c) absichtliches Verzögern des Spiels
- d) mutwilliges wütendes Nachwerfen e) Missbrauch des Gerätes dazu zählt vor allem vor den Automaten treten und schlagen. Dies ist mit einer Geldstrafe von 50,- € an den Automatenbesitzer zu ahnden. Bei Zahlungsverweigerung droht der Ausschluss aus der Liga
- e) unsportliches Verhalten/Benehmen (z.B. Beleidigungen gegenüber den Spielern und der Mannschaft)

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Spiel mit 2:0 gewonnen. Tätlichkeiten oder Rowdytum werden mit sofortigem Ausschluss aus dem Verein geahndet. Der Spielstätteninhaber übt Hausrecht aus.

### Sportgerät

Sollte ein Sportgerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen und kein zweiter Automat vorhanden sein, muss die Partie abgebrochen und die Erfurter-Dartliga verständigt werden. Das Spiel wird dann von einem von der Liga festzulegenden Zeitpunkt wiederholt.



---

DC Red Thunder Rudolstadt e.V. Dr-Wilhelm-Külz-Strasse 8 07407 Rudolstadt

Ist ein zweiter Automat vorhanden wird die Partie an diesem Automaten fortgesetzt.

Sollte das Sportgerät wegen einer Rundenbegrenzung abschalten, hat die Heimmannschaft den Satz verloren.

Die Heimmannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass das Sportgerät vor Wettkampfbetrieb bei der jeweiligen Spieloption auf 50 Cent eingestellt ist. Sollte dies nicht der Fall sein, kommt die Heimmannschaft für die Differenz auf.

### **Spielende**

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dies durch Unterschrift bestätigen. Mit der Unterschrift beider Mannschaftskapitäne ist das Spiel in allen Punkten anerkannt.

Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt/anerkannt.

### **Ergebnismeldung**

Der Spielberichtsbogen muss der Liga innerhalb von 3 Werktagen nach dem Spieltermin vorliegen. Hierbei zählt das Datum an dem das Spiel tatsächlich stattfand. Die Heimmannschaft ist in jedem Fall für die Übermittlung der Spielergebnisse verantwortlich.

Reklamationen zum durchgeführten Spieltag sind der Erfurter-Dartliga schriftlich mitzuteilen.

### **Versammlungen und Kapitänssitzungen**

Der Vorstand des Vereins gibt seinen Kapitänen bzw. Stellvertretern den Termin bekannt, der es seinen Spielern weiterleiten muss.

### **Sanktionen und Strafen**

Ziel des Vereins ist es grundsätzlich keine unnötigen „0:18 (0:36)“-Wertungen auszusprechen.

Tritt eine Mannschaft im vorgegebenen Zeitlimit nicht an, so hat sie das Spiel mit 0:2, 0:18 (0:36) verloren.

Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann sie sofort disqualifiziert und die Spieler für die nächste Saison gesperrt werden.

Bei einer wiederholten 0:16 (0:32) Wertung kann durch die Erfurter-Dartliga mit sofortiger Wirkung der Ausschluss vollzogen werden. Alle bereits gespielten Spiele dieser Mannschaft werden dann aus der Wertung genommen.

## Strafkatalog des DC Red Thunder Rudolstadt e.V.

### Allgemeines :

Mitgliedsbeiträge nicht bis zum 15. jedes Monat ( Zeit der Banken bis zu 3 Tagen )

- a) erste Woche zusätzlich 10% ,
- b) zweite Woche 20% ,
- c) dritte Woche 40%
- d) ab der vierten Woche jeweils 50% pro Woche.

Sollten drei Monate nicht gezahlt werden ist die Folge: Ausschluss aus den Verein und Kostenübernahme in eigener Person, die der Verein geleistet hat für den Spieler.

### Das bedeutet :

- a) Mitgliedsbeitrag für die Erfurter Dartliga
- b) Anteil Startgebühren der Team-Anmeldung
- c) Anteilig Fahrtkosten
- d) Anteilig Automatengelder bei Ligaspiel

## Strafen bei Ligaspielen

- |  |                      |
|--|----------------------|
| a) Shirt vergessen   | 10,00 €              |
| b) falsches Shirt an   | 5,00 €               |
| c) Jacke vergessen   | 10,00 €              |
| d) Pfeile beim Ligaspiel vergessen   | 20,00 €              |
| e) nicht abgemeldet  | 20,00 €              |
| f) mit Handy gespielt  | 1 Ermahnung 20,00 €  |
|  | 2 Ermahnung 50,00 €  |
|  | 3 Ermahnung 100,00 € |
| g) zu viel Alkohol eines Spielers (wenn das Spiel beeinträchtigt wird)<br>Die Fahrtkosten pro km von 0.80€ sind dann selbst zu zahlen.<br>Der Fahrer bekommt dann die Getränke vom Verursacher frei.   | 10,00 €              |
| h) Sollte ein Spieler Nazisprüche oder diverse nazistische Gesten veranstalten<br>wird eine Strafe erhoben von   | 20,00 €              |
| i) Sollte ein Spieler den Verein nutzen um Gelder für sich einzustreichen oder ohne<br>Absprache mit dem Vorstand den Verein zu seinen Gunsten nutzen und damit den<br>Verein großen Schaden zufügen, kommt es zum sofortigen Ausschluss und einer<br>Strafe von | 500,00 €             |
| j) Mitgebrachte Getränke die in den Gasstätten verzehrt werden, werden mit<br>einer Strafe geahndet von<br>Die Strafe kann mehrmals an einem Tag verhängt werden.  | 20,00 €              |

## Strafen bei Training und Trainingsspielen

- |  |          |
|--|----------|
| a) Mit Handy spielen   | 10,00 €  |
| b) zu hoher Alkoholgenuss  | 10,00 €  |
| c) Pfeile vergessen  | 3,00 €   |
| d) Nicht Abgemeldet  | 5,00 €   |
| e) vorsätzlichen Schaden am Dartraum oder Automaten . Kosten des entstandenen zu übernehmen und zusätzlich eine Strafe von   | 100,00 € |
| f) Sollte ein Spieler Nazisprüche oder diverse oder Nazistische Gesten veranstalten wird eine Strafe von   | 20,00 €  |
| g) Nicht erscheinen von Versammlungen ohne Abmeldung   | 10,00 €  |
| h) Der Dartraum muss nach jedem Spiel oder Training wieder in einen ordentlichen und sauberen zustand verlassen werden. Sollte das nicht sein wird beim Ligaspiel an die Mannschaft eine Strafe erhoben die gerade gespielt hat. | 20,00 €  |