

Satzung

§ 1 Name, Sitz, Geschäftsjahr

1. Der Verein führt den Namen: DART-SPORT-VERBAND Untere Saar e.V.
2. Der Sitz des Verbandes ist Merzig.
3. Das Geschäftsjahr ist die laufende Spielzeit.
4. Der Verein wird in das Vereinsregister eingetragen

§ 2 Zweck und Aufgaben des Verbandes

1. Der Zweck des Verbandes ist die Förderung des Dartsports, die Erziehung zu ritterlichem Sportsgeist, zur Freundschaft und Kameradschaft, zur Akzeptanz der sportlichen Regeln, sowie der Förderung und Erziehung der Jugend im Sinne der freiheitlichen demokratischen Grundordnung. Der Verband verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts „Steuerbegünstigte Zwecke der Abgabenordnung“.
2. Aufgaben
 - der Verband ist politisch und konventionell neutral
 - der Verband führt vereinsinterne Wettkämpfe durch
 - er pflegt die sportliche Disziplin und Ordnung des Vereins, sowie die Anwendung seiner Satzung
 - er fördert die Jugendarbeit zur Heranbildung des Nachwuchses
 - er vertritt den Amateurgedanken und steht auf dem Boden der Völkerverständigung
 - er führt Werbeveranstaltungen für den Sport durch

§ 3 Mitgliedschaft

1. Mitglieder des Verbandes können alle Dartvereine / Clubs werden, die bereit sind den unter § 2, Absatz 1 angeführten Zweck mitzutragen und zu erfüllen. Der Verband führt ausschließlich Vereine bzw. Clubs als Mitglieder. Die Mitglieder müssen bereit sein, die Satzung anzuerkennen, die Anordnung des Vorstandes und die Beschlüsse der Mitgliederversammlung zu respektieren.
2. Über die Aufnahme eines Mitgliedes in Form eines Vereins oder Clubs beschließt der Vorstand mit absoluter Stimmenmehrheit. Die Aufnahme wird erst wirksam mit der Ausstellung der Clubausweise bzw. der Aufnahme in die Verbandsliste. Dem neuen Mitglied ist die Satzung sowie die Spielordnung über den Vorsitzenden des Vereins zur Kenntnis zu bringen.
3. Die Ablehnung eines Aufnahmeantrages ist dem Antragsteller mit Angabe des Grundes mitzuteilen. Er hat Einspruchsrecht an die Mitgliederversammlung.

§ 4 Beendigung der Mitgliedschaft

1. Die Mitgliedschaft kann durch Abgabe der Clubausweise oder Streichung aus Verbandsliste beendet werden. Mit Beendigung der Mitgliedschaft erlöschen alle Ansprüche an den Verband.
Der betreffende Vorsitzende des Vereins / Clubs hat hier ebenfalls Stimmrecht.
2. Ein Mitglied kann durch Beschluss des Vorstandes durch einen eingeschriebenen Brief gekündigt werden, wenn ein wichtiger Grund vorliegt. (Verstoß gegen die Satzung, Beschlüsse des Vereins, unehrenhaftes Verhalten).
3. Dem Ausgeschlossenen steht innerhalb von 14 Tagen ein schriftlicher Einspruch zu. Der Einspruch hat aufhebende Wirkung. Über den Einspruch entscheidet dann die nächste Mitgliederversammlung.

§ 5 Mitgliedsbeiträge

Die Höhe der Mitgliedsbeiträge richtet sich nach den Bedürfnissen des Verbandes und wird von der Mitgliederversammlung mit absoluter Stimmenmehrheit festgesetzt. Mitgliedsbeiträge werden von den einzelnen Vereinen als Kostenbeitrag quartalsmäßig im Voraus entrichtet. Am Ende des Geschäftsjahres findet eine Überschuss- Ausschüttung an die einzelnen Vereine statt. Die im laufenden Geschäftsjahr eingetretenen Vereine erhalten eine anteilmäßige Rückzahlung in Zwölfteile.

Vereine die mehr als ein Quartal ihrer Mitgliedsbeiträge in Rückstand geraten werden auf Beschluss des Vorstandes durch einen eingeschriebenen Brief gekündigt.

Hinweis § 13 Auflösung des Verbandes, hier werden die Vermögen des Verbandes zu Steuerbegünstigten Zwecken geregelt.

Beschlüsse über künftige Verwendungen des Vermögens dürfen erst nach Einwilligung des Finanzamtes ausgeführt werden.

Hier werden auch keine Einzelpersonen - Vorstandsmitglieder oder sonstige Personen einen Vorteil erhalten.

§ 6 Organe des Verbandes

1. Der geschäftsführende Vorstand
2. Der erweiterte Vorstand
3. Der Spielausschuss
4. Die Mitgliederversammlung

Zu 1. Vorstand im Sinne des § 26 BGB ist:

- der 1. Vorsitzende
- der 2. Vorsitzende
- der Kassenwart
- der Schriftführer

jeweils zwei von diesen vertreten gemeinsam.

Zu 2. Der erweiterte Vorstand besteht aus:

- dem Spielausschußvorsitzenden
- dem EDV Berater
- dem Pressewart

Der Vorsitzende hat das Recht aus jedem Verein einen Beisitzer zu berufen, der dann auch Stimmrecht hat. Aus dem Kreis der Beisitzer werden zwei Kassenprüfer gewählt. Der Vorstand gibt sich seine Geschäftsordnung selbst, der Verband wird somit vom Vorstand verwaltet.

Die Vorstandsämter sind Ehrenämter.

Der Vorsitzende beruft die Vorstandssitzungen und die Mitgliederversammlung ein und erstellt die Tagesordnung. Die Abstimmung findet mit absoluter Mehrheit statt. Der Vorstand ist beschlussfähig, wenn die Hälfte des satzungsmäßig festgelegten Vorstandes anwesend ist. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des 1. Vorsitzenden.

Zur Zuständigkeit des Vorstandes gehören insbesondere:

- Aufstellung des Haushaltsplanes
- Aufstellung der Tagesordnung für die Versammlung
- Vorprüfung der Gewinn und Verlustrechnung
- Entscheidung über die Aufnahme neuer Mitglieder
- Durchführung der Beschlüsse der Mitgliederversammlung
- Schlichtung aller Streitigkeiten innerhalb des Verbandes
- Überwachung des Sportbetriebes sowie Erstellung der Spielordnung und des Spielmodus

Zu 3. Der Spielausschuss wird geführt vom Spielausschußvorsitzenden und besteht aus:

- dem Spielausschußvorsitzenden
- den Klassenleitern
- den Spielführern der Vereine

Der Spielausschußvorsitzende ist verantwortlich für den gesamten Spielbetrieb, dessen Terminierung, Koordination und Durchführung. Die einzelnen Spielführer arbeiten ihm zu.

Zu 4. Die Mitgliederversammlung ist das oberste Organ des Verbandes. Die Beschlüsse sind für alle Mitglieder bindend. Mitgliederversammlungen finden einmal im Jahr statt. Sie werden durch den Vorstand spätestens 2 Wochen vor dem Versammlungstermin, unter Bekanntgabe der Tagesordnung, im Amtsblatt „Neues aus Merzig“ bekanntgegeben.

Aufgaben:

- Entgegennahme und Genehmigung des Geschäfts- und Kassenberichtes
- Entlastung des Vorstandes
- Wahl des neuen Vorstandes
- Festsetzung des neuen Beitrages
- Satzungsänderungen

Über alle Mitgliederversammlungen ist durch den Schriftführer ein Protokoll zu führen. Die Mitgliederversammlung ist beschlussfähig, wenn mindestens 50 % der Mitglieder anwesend sind. Die Mitgliederversammlung fasst ihre Beschlüsse in Absoluter Mehrheit.

§ 7 Wahl des Vorstandes

Der Vorstand wird auf die Dauer von 2 Jahren gewählt. Die Wahl erfolgt mit absoluter Stimmenmehrheit. Der Vorstand bleibt im Amt, bis ein neuer Vorstand von der Mitgliederversammlung gewählt wurde.

Bei vorzeitigem Ausschneiden eines Vorstandsmitgliedes ist der Gesamtvorstand berechtigt einen kommissarischen Nachfolger bis zur nächsten Neuwahl zu bestimmen. Eine vorherige Abberufung des Vorstandes ist statthaft.

Gründe insbesondere:

1. Grobe Pflichtverletzung
2. Unfähigkeit zur Geschäftsführung.

Der Vorstandsvorstand wird von je 3 Delegierten der dem Verband angehörenden Vereine gewählt. Nach der Neuwahl stellt der 1. Vorsitzende Antrag auf Entlastung des alten Vorstandes.

§ 8 Außerordentliche Mitgliederversammlung

Der Vorstand ist verpflichtet eine außerordentliche Mitgliederversammlung einzuberufen, wenn mindestens 10 % der Mitglieder eine solche fordern.

Der Vorstand selbst kann eine außerordentliche Mitgliederversammlung einberufen, wenn er eine solche aus wichtigen Gründen für notwendig erachtet.

§ 9 Geschäftsführung des Verbandes

Das Geschäftsjahr ist die Aktuelle Spielrunde. Sowohl der Kassenwart als auch der erste Vorsitzende sind für Belege der laufenden Geldgeschäfte allein zeichnungsberechtigt. Der Schriftführer erledigt die laufende Korrespondenz und führt Protokolle über die Versammlungen. Die Korrespondenz ist vom Schriftführer und einem weiteren Vorstandsmitglied des Geschäftsführenden Vorstandes zu unterzeichnen.

§ 10 Kassenprüfung

Von der Mitgliederversammlung werden zwei Kassenprüfer gewählt. Sie haben das Recht und die Pflicht die Kassengeschäfte des Vereins laufend zu prüfen. Über die Prüfungen, insbesondere zum Jahresabschluss berichten sie der Mitgliederversammlung.

Kassenprüfungen haben mindestens zweimal im laufenden Geschäftsjahr stattzufinden. Zum ersten, spätestens bis zum Beginn der Sommerpause.

Zum zweiten, spätestens bis zwei Wochen vor der jährlichen Mitgliederversammlung.

§ 11 Satzungsänderungen

Eine Änderung der Satzung müssen mindestens $\frac{3}{4}$ der anwesenden Mitglieder bestimmen.

§ 12 Mittel

Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Verbandes. Der Verband ist selbstlos tätig, er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke.

Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zwecke der Körperschaft fremd sind oder durch unverhältnismäßige hohe Vergütungen, begünstigt werden.

§ 13 Auflösung des Verbandes

Über die Auflösung des Verbandes müssen mindestens $\frac{3}{4}$ der anwesenden Mitglieder bestimmen. Bei der Abstimmung muss mindestens die Hälfte der Mitglieder anwesend sein. Bei Auflösung des Verbandes oder bei Wegfall seines bisherigen Zweckes ist das Vermögen zu steuerbegünstigten Zwecken zu verwenden.

Beschlüsse über künftige Verwendungen des Vermögens dürfen erst nach Einwilligung des Finanzamtes ausgeführt werden.

§ 14 Inkrafttreten

1. Diese Satzung wurde am 23. Oktober 2018 von der Mitgliederversammlung neu beschlossen.
2. Die Satzung vom März 2004 tritt außer Kraft.

Merzig, 25.10.2018

Die benannte Satzung des Dart-Sport-Verband Untere Saar e.V., wird in ihrem Sinn und Wortlaut, von unseren Mitgliedern anerkannt.

Es unterschreibt der Vorstand:

1. Vorsitzender Auf drei Eichen 7 66679 Losheim	Jörg Bellmann		DC RedBull
2. Vorsitzender Luxemburger Str. 80 66663 Merzig	Markus Klein		DC RedBull
Schriftführerin Torstrasse 13 66663 Merzig	Tanja Wilhelm		DC Tornados
Kassenwart Mondorfer Str. 15 66663 Merzig	Alfred Maurer		DC Tornados
Spielausschuß- vorsitzender Nikolausstrasse 34 66701 Beckingen	Thomas Gitzing		DC Zwenti
EDV-Berater Gangolfstrasse 14 66663 Merzig	SebastianHönisc		DC Kroko & Friends
Pass- und Pressewart Torstrasse 13 66663 Merzig	Hristina Shnaydt		DC Glückstreffer
Kassenprüfer Kirschholzstrasse 27 66839 Schmelz	Roman Nicola		DC Red Bull
Kassenprüfer Kostian In der Igelsheck 6 66663 Merzig	Axel		DC Zwenti

Merzig, 13. Oktober 2018



Anhang: aktuelle Spielordnung

Schriftführer



1. Vorsitzender

Spielordnung

§ 1 Spielmodus & Wettkampf

- 1a) Spielmodus wird durch Beschluss der Mitgliederversammlung für jede Saison festgelegt. Der Spielbericht und Spielplan werden auf der Homepage des Dart-Sport-Verbandes veröffentlicht.
- 1b) Es kann an mehreren Geräten gleichzeitig gespielt werden.
- 1c) Unabhängig vom Gerätetyp (Löwen, Merkur, etc.) wird der Abstand auf

2,37 m festgelegt.

Bei Automaten mit Quattrmodus ist sicher zu stellen, dass dieser ausgeschaltet ist.

- 1d) Spieltag ist prinzipiell der Samstag, Spielbeginn ist grundsätzlich

um 20:30 Uhr.

1e) **entfallen**

1f) Die Gastmannschaft sollte 15 Minuten vor Spielbeginn die Gelegenheit haben, sich am Dartgerät einzuwerfen. (Voraussetzung: Pünktliches Erscheinen)

1g) Jede Mannschaft muss mindestens 6 Spieler stellen. Hat eine Mannschaft weniger als 6 Spieler zur Verfügung, gilt der Wettkampf als verloren. (Wertung: 0 Punkte, 0:6 Outs)

Ausnahme:

Die Mannschaften dürfen ab der kommenden Saison 2015/2016 pro halbe Saison jeweils **einmal** mit 5 Spielern spielen. Die Spiele des NICHT anwesenden Spielers, werden mit 3 Outs (2 Einzel und 1 Doppel) für den Gegner gewertet. Das Spiel wird ganz normal gespielt wobei der Fehlende Spieler immer auf **Position 6** und **Position 12** im **Einzel** und **Position 3** im **Doppel** gesetzt wird.

1h) Spielberechtigt sind ausschließlich Spieler, die über einen gültigen Club-Ausweis verfügen. Bei einem diesbezüglichen Verstoß, gilt der Wettkampf als verloren. (Wertung: 0 Punkte, 0:6 Outs)

Die Spielerpässe sind Eigentum des Dart-Sport-Verbandes und sind dem Passwart nach Ausscheiden oder Wechsel eines Spielers unverzüglich auszuhändigen.

1i) Gespielt werden immer 16 Einzel und 4 Doppel.

1j) Nur die 16 Einzelspiele werden für die Einzel-Rangliste berücksichtigt. 1k)

entfallen

1l) Spielerwechsel sind nur noch am Saisonende sowie in der Saisonpause (Halbzeit) möglich. Sollte eine Mannschaft sich auflösen und sich aus der laufenden Saison abmelden, können die Spieler ohne Sperre direkt wechseln

§ 2 Einzelspiele

Es werden 16 Einzel in 2 Runden gespielt. Verfügt eine Mannschaft nur über 6 oder 7 Spieler, wird durch die gegnerische Mannschaft gelöst.

Die Vorrunde des Wettkampfes beginnt immer die Gastmannschaft, die Rückrunde die Heimmannschaft. Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Out bewertet, also maximal 16:0 Outs.

§ 3 Doppelspiele

Die 4 Doppelspiele werden in zwei Gewinnsätzen gespielt. In allen 4 Doppelspielen beginnt die Gastmannschaft den ersten Satz, die Heimmannschaft den zweiten Satz. Kommt es zu einem dritten Satz, so entscheidet ein Bullwurf wer beginnt. Es muss grundsätzlich abwechselnd geworfen werden.

Bei regelwidrigem Verhalten zu diesen Punkten, wird das betreffende Doppelspiel als verloren gewertet (-1- Out). Ein gewonnenes Doppelspiel wird mit -1- Out bewertet. Bei 4 Doppelspielen also maximal -4- Outs. Verfügt eine Mannschaft nur über 6 Spieler, wird durch die gegnerische Mannschaft gelöst.

§ 4 Spielwertung

Die Outs von Einzel- und Doppelspielen werden addiert. Die Mannschaft mit den meisten Outs gewinnt den Wettkampf und erhält 3 Punkte. Bei Unentschieden erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

§ 5 Sonstige Spielregeln

Ein Spiel endet, wenn:

- ein Spieler 0 erreicht hat
- ein Spieler sich selbst beim Herausziehen der Pfeile Punkte eindrückt
- ein Spieler das Spiel nicht fortsetzt
- ein Spieler wirft der nicht an der Reihe ist.

Kann ein Spieler durch Abwesenheit nicht zu seinem Spiel antreten, so gilt dieses Spiel als verloren. Es ist ihm jedoch eine Wartezeit von 5 Minuten einzuräumen.

Jeder Spieler ist für seinen Wurf selbst verantwortlich, er achtet darauf, dass das Gerät auf ihn umgeschaltet hat. Er achtet ebenfalls darauf, dass das Gerät auf seinen Gegner umgeschaltet hat.

Er entnimmt den Pfeil, der als Fehler durch Aufblinker des Gerätes angezeigt wird. Wirft ein Spieler versehentlich Punkte für seinen Gegner, so ist er selbst dafür verantwortlich. Er kann jedoch das Spiel mit 3 Pfeilen fortsetzen.

Werden dem Gegner durch Herausziehen der Pfeile Punkte gedrückt, so hat dies keine Auswirkung auf das Spiel. Der begünstigte Spieler erhält durch weiterdrücken seine 3 Pfeile.

Bleibt ein Pfeil nicht im Gerät stecken, so gilt er dennoch als geworfen.

§ 6 Allgemeines zum Spielablauf

Während des Wurfes sollte ein Spieler nicht durch Zwischenrufe gestört werden.

Übertreten der Wurflinie kann nur vor dem Werfen eines Pfeils beanstandet werden. Der betreffende Spieler hat die Stellung seines Fußes zu korrigieren. Erfolgt nach der zweiten Beanstandung keine Korrektur, so gilt das Spiel als verloren (1 Out).

§ 7 Rahmenbedingungen

Maßgebend für den laufenden Spielbetrieb ist die aktuelle Spielordnung. Wertungen der laufenden Saison werden der veränderten Spielordnung angepasst.

Spieltag ist prinzipiell der Samstag, Spielverlegungen sollten grundsätzlich vermieden werden. Sollten Spielverlegungen aus wichtigen Gründen notwendig werden, so gilt folgende Verfahrensweise:

- 7a) Der Wettkampf sollte grundsätzlich am Freitag bzw. Sonntag desselben Wochenendes ausgetragen werden.
- 7b) **Sollte dies nicht möglich sein, so ist der Wettkampf spätestens bis zum nächsten spielfreien Samstag oder an den ausgewiesenen Verlege- Terminen nachzuholen und auszutragen.**
- 7c) Eine Vorverlegung kann langfristig erfolgen.
- 7d) Es kann immer nur eine Spielverlegung durch ein und dieselbe Mannschaft erfolgen.
- 7e) Eine weitere Spielverlegung ist erst dann in Betracht zu ziehen, wenn der vorherige, nachzuholende Wettkampf stattgefunden hat.
- 7f) Spielverlegungen sind dem Spielausschußvorsitzenden **spätestens bis Sonntag 12:00 Uhr vor dem nächsten Wettkampftag** schriftlich mitzuteilen. Hierzu ist die Einwilligung beider Mannschaftsführer notwendig.
- 7g) Wird eine Verlegung nicht ordnungsgemäß angemeldet, so ist der auszutragende Wettkampf für beide Mannschaften mit 0 Punkten und 0 Outs zu werten.
- 7h) Wurde von den Mannschaftsführern keine Einigung über eine Wettkampfverlegung erzielt, so wird der Termin, vorausgesetzt die Verlegung wurde rechtzeitig angemeldet, vom Vorstand unter Berücksichtigung des § 7b festgelegt.
- 7i) Die letzten beiden Spieltage der Vor- und Rückrunde haben gleichzeitig stattzufinden. Nachholspiele müssen bis dahin absolviert sein.

- 7j) **Bei Nichterscheinen einer Mannschaft gilt der Wettkampf für diese Mannschaft als verloren.**
Angetretene Mannschaft erhält: 3 Punkte und 6 Outs
Nichtangetretene Mannschaft erhält: -1 Punkte und 0 Outs
- „Geschenkte Spiele“ werden künftig wie folgt behandelt.**
Punkte- und Outwertung:
Beschenkte Mannschaft erhält: 2 Punkte und 6 Outs
Schenker Mannschaft erhält: -1 Punkte und 0 Outs
- 7k) Heim - und Gastmannschaft müssen **spätestens 20.30 Uhr** am vereinbarten Wettkampftermin spielbereit sein. Sonst gilt der Wettkampf für die nicht spielbereite Mannschaft als verloren
Spielbereite Mannschaft erhält: 3 Punkte und 6 Outs
Nichtspielbereite Mannschaft erhält: -1 Punkte und 0 Outs
- 7l) Spielberechtigte Jugendliche müssen sich in Begleitung eines Erziehungsberechtigten befinden.
- 7m) Unsportliches oder unehrenhaftes Verhalten eines Mitgliedes (Vereins) wird vom Schiedsgericht geahndet.
- 7n) Mannschaftsführer kann nur ein Spieler mit einem gültigen Spielerausweis sein. Da dieser auch Einfluss auf den auszutragenden Wettkampf hat. Spieler die vom Schiedsgericht wegen unsportlichem oder unehrenhaftem Verhalten vom Spielbetrieb ausgeschlossen wurden, dürfen hier keinerlei Einfluss mehr ausüben.
- 7o) **Mannschaften die 2 Spieltage unentschuldigt oder ohne schriftliche Spielverlegung nicht antreten, werden vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen.**
- 7p) Spielabsagen kurz vor Wettkampfbeginn werden mit einer Geldstrafe von **50 €** belegt. Der Betrag wird von der Jahresrückerstattung abgezogen.

§ 8 Spielerpässe

- 8a) Die Spielerpässe sind Eigentum des Dart-Sport-Verbandes.
- 8b) Bei der Saisonmeldung der Mannschaften hat der Mannschaftsführer die Pässe von nicht mehr gemeldeten Spielern mit der Mannschaftsmeldung abzugeben.
- 8c) Spieler, die die Mannschaft wechseln wollen haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihr Pass vom Pass-Wart geändert wird und dem neuen Mannschaftskapitän ausgehändigt wird.
- 8d) Die Pässe sind bei jedem Spiel mitzuführen. Der gegnerische Kapitän hat das Recht diese vor Beginn des Spieles zu kontrollieren.
- 8e) Von Spielern, die auf Grund einer Nachmeldung noch keinen gültigen Pass haben, hat der Mannschaftskapitän ein Kopie der Nachmeldung mitzuführen. Bei Unklarheiten ist mit dem Pass-Wart oder Spielausschußvorsitzenden Rücksprache zu halten.

§ 9 Höhere Gewalt

In Fällen von höherer Gewalt (Wetter, Probleme am Spielgerät, usw.) kann ein Wettkampf verlegt bzw. abgebrochen werden. Bei Defekt des Gerätes darf die Heimmannschaft den Wettkampf an einem anderen Gerät innerhalb der Spielstätte fortsetzen. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Spielausschußvorsitzende.

§ 10 Abgebrochenes Spiel

Wird ein Spiel abgebrochen so ist der Spielausschußvorsitzende schriftlich mit der Unterschrift beider Mannschaftsführer innerhalb von 24 Stunden zu informieren. Sollte das Spiel neu angesetzt werden so werden die bereits absolvierten Spiele nicht wiederholt. Wird die Frist nicht eingehalten, so wird der Wettkampf für beide Teams mit 0 Punkten und 0 Outs gewertet.

§ 11 Schiedsgericht

Bei Unstimmigkeiten gilt folgende Verfahrensweise:

Bei Unstimmigkeiten entscheidet das Schiedsgericht. Es besteht aus dem Vorstand, dem Spielausschuss, sowie den beteiligten Mannschaftsführern. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist bindend.

§ 12 Spielberichtsbogen

Der Spielberichtsbogen liegt auf der Homepage des Dart-Sport-Verbands zum Download bereit. (<http://www.dsv-unteresaar.de>) Beide Mannschaften haben sich vor Spielbeginn mit einer Kopie zu versorgen. Beide Mannschaften füllen einen Spielbericht aus. Nach Wettkampfe bestatigen beide Mannschaftsfuhrer mit Unterschrift die Richtigkeit der Berichte. Eine Kopie ist dem Spielausschuvorsitzenden oder dessen Helfern bis spatestens Sonntag 12:00 Uhr zu bergeben. Die Originale verbleiben bei den jeweiligen Mannschaften. Hier wird bei Nichteinhaltung ein Bugeld von 10 € der betreffenden Mannschaft von der Jahresrckvergtung abgezogen.

§ 13 Tabelle

Am Ende der Rckrunde hat die Mannschaft gewonnen, welche die meisten Punkte hat. Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Mannschaften, hat die Mannschaft gewonnen, welche die beste Outdifferenz aufzuweisen hat. Ergibt sich auch hier ein Gleichstand, so wird ein Entscheidungsspiel absolviert. Die weiteren Rangplatze erfolgen adaquat.

§ 14 Pokalspiele

Sollte zum Ende der Liga-Saison noch genugend Zeit sein, kann noch eine Pokalrunde gespielt werden. (abhangig von der Anzahl der gemeldeten Mannschaften)

- 14a) Gespielt wird nach dem Turniermodus. Einzel- oder Doppel-KO ist abhangig von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und Anzahl der moglichen Spieltage.
- 14b) Spielberechtigt sind ausschlielich Spieler, die wahrend der laufenden Ligasaison mitgespielt haben.
- 14c) Der zuerst gezogene Club besitzt, unabhangig von der Spielklasse, Heimrecht.
- 14d) Pokalspielmodus wird durch Beschluss der Mitgliederversammlung festgelegt. Der entsprechende Pokal-Spielbericht wird auf der Homepage des Verbandes zur Verfugung gestellt. (<http://www.dsv-unteresaar.de>)
- 14e) Im Finale hat die Mannschaft, die von der Verliererseite kommt zuerst Heimrecht. Kommt es zum Satzausgleich, wird ein 2. Finalspiel ausgetragen, bei dem die andere Mannschaft Heimrecht hat.
- 14f) Die Pokalspiele werden nicht fur die Rangliste gewertet.

Alternativ zu einer Pokalrunde können im Laufe der Spielsaison Ranglistenturniere abgehalten werden.

§15 Ranglistenturniere

15a) Allgemeines:

15b) Ranglistenturniere

- Zur Ermittlung der Herren-, Damen- und Jugendverbandsmeister des DSV werden für Damen, Herren und Jugend ausschließlich gemischte Einzelturniere gespielt.
- Für Damen und Herren gilt der Doppel -K.O. -Modus. Es wird im Turnier immer 501 Master Out Best-of -Three gespielt. Bei geringer Teilnehmerzahl kann das Turnier auch in Gruppenspielen ausgetragen werden.
- Das Teilnehmerfeld ist zahlenmäßig unbegrenzt.
- Jeder Teilnehmer ist für seine Anmeldung selbst verantwortlich. Zur Teilnahme melden sich die Spieler bis spätestens eine Stunde vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung und entrichten die Startgebühr.

15c) Teilnahmeberechtigung

- Teilnahmeberechtigt an den DSV -Ranglistenturnieren sind alle Spieler die bis zum Anmeldeschluss die Startgebühr entrichtet haben. Punkte für die Rangliste können nur Spieler erhalten, die bei einer Mannschaft des DSV gemeldet sind und bei den Ligaspielen der laufenden Saison teilnehmen. (Spieler, die die gesamte Saison gemeldet sind, müssen bei 30% der Ligaspiel teilgenommen haben, Spieler, die später gemeldet werden, müssen 50% der verbleibenden Ligaspiele absolviert haben. 3 Monate vor Ende der Saison, kann kein Spieler mehr nachgemeldet werden.)
- Läuft ein Spelausschlußverfahren im Sinne der Satzung des DSV gegen eine Spielerin oder Spieler, sind diese nicht Teilnahmeberechtigt.

15d) Rangliste

- Zur Feststellung der besten Spieler/innen, werden mehrere Ranglistenturniere ausgetragen.
- Die Rangliste ist die Grundlage für die Auszahlung des Ranglistenjackpots.

„DART – SPORT – VERBAND Untere Saar e. V.“

- Nur Mitglieder des DSV unteres Saar e.V. erhalten Ranglistenpunkte.
- Der Punkteschlüssel wird aufgrund des gespielten Modus wie folgt festgelegt:

Der Punkteschlüssel:

1.Rang	= 01. Platz	= 25 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
2.Rang	= 02. Platz	= 20 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
3.Rang	= 03. Platz	= 16 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
4.Rang	= 04. Platz	= 13 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
5.Rang	= 05. Platz	= 10 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
6.Rang	= 07. Platz	= 8 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
7.Rang	= 09. Platz	= 6 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
8.Rang	= 13. Platz	= 4 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
9.Rang	= 17. Platz	= 3 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
10.Rang	= 25. Platz	= 2 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
11.Rang	= 33. Platz	= 1 x Teilnehmeranzahl	+ 50 Antrittspunkte
12. Rang	= ab dem 49. Platz werden nur noch 50 Antrittspunkte vergeben.		

15e) Sperrung, Streichergebnis

Verhalten sich Spieler während eines Turniers grob unsportlich (randalieren, stören des allgemeinen Turnierablaufs.), verlieren sie die erspielten Punkte und werden disqualifiziert. Je nach Schwere des Vergehens kann zusätzlich eine Sperre verhängt werden.

15f) Preis-und Startgeldstruktur

- Die Höhe des Startgeldes wird vom Vorstand DSV Untere Saar e.V. festgelegt und beträgt 5,-€. Dabei werden 2,50 € in den Jackpot eingezahlt. Das Startgeld ist bis spätestens 1 Stunde vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung zu bezahlen.
- Jugendliche nehmen ohne Startgeld beim Jugendturnier teil. Sollten sie zusätzlich bei den Senioren teilnehmen, zahlen sie ebenfalls das Startgeld und erhalten entsprechend ihrer Platzierung Ehrungen und Punkte für die Rangliste.
- Die Preisgelder der einzelnen Turniere sind festgelegt und betragen 50% der Startgelder.
- Der angesammelte Jackpot wird nach Schlüssel der erzielten RL- Punkte ausgezahlt. Die Auszahlung der Preisgelder erfolgt nach dem Abschlussturnier am Sommerfest des DSV.
- Sollte ein Preisträger grundlos nicht Erscheinen, verliert er seinen Anspruch auf die Preisgelder, die zu Gunsten der nächsten Ranglistenserie in den neuen Jackpot wandern. Bei vorheriger begründeter Absage durch den Spieler, kann er einen Empfangsberechtigten benennen.
- Dem Veranstalter eines DSV -Ranglistenturniers bleibt es freigestellt, Pokale zu vergeben.

15g) Turniergebühren

Turniergebühren werden zurzeit keine erhoben.

15h) Organisation von DSV – Ranglistenturnieren

- Entsprechend der Satzung des DSV Untere Saar e.V. liegt die Turnierplanung und -organisation in den Händen des erweiterten Vorstandes.
- Der DSV kann die RLT an Mitgliedsvereine vergeben, jedoch nach Möglichkeit immer nur 1 Turnier pro Saison an denselben Veranstalter. Für die Vergabe ist der DSV-Vorstand verantwortlich. Bei der Vergabe sollen ausschließlich sportliche und organisatorische Aspekte den Ausschlag geben.
- Das Turnier wird grundsätzlich vom Veranstalter geleitet. Oberschiedsrichter ist jedoch immer der DSV – Spielausschußvorsitzende oder dessen Vertreter. Alle seine Entscheidungen im Verlauf eines Turniers sind bindend. Bei besonders schweren Fällen wird ein Gremium zusammengerufen, das aus dem DSV – Spielausschußvorsitzenden, dem 1. Vorstandes oder seinem Vertreter und dem Turnierleiter des Veranstalters besteht. Der Spielort soll so groß gewählt werden, dass auf mind. 4 Automaten gespielt werden kann.
- Die Turniere müssen mind. 4 Wochen vorher ausgeschrieben werden. Den Versand der Ausschreibung übernimmt der Veranstalter. Der Internetbeauftragte des DSV stellt das Turnier so schnell wie möglich in die Homepage ein. In der Ausschreibung (die jeder Team-Kapitän erhalten soll) müssen der Ort, die Anfangszeit, der Anmeldeschluss und das Datum enthalten sein. Des Weiteren muss in der Ausschreibung stehen, dass es sich um ein DSV - Ranglistenturnier handelt und dass 2,50 € des Startgeldes an den Ranglistenjackpot abgeführt werden.

15i) Ablauf eines Ranglistenturniers

- Die Meldungen werden von der Turnierleitung am Turniertag entgegengenommen.
- Nachdem alle Meldungen eingegangen sind, wird aufgrund dieser Meldungen der Turnierplan erstellt; d.h. die Teilnehmer werden unter Berücksichtigung der Setzliste in den Turnierplan gelost.
- Vor Beginn des Turniers werden alle Teilnehmer begrüßt und die Teilnehmerzahl bekannt gegeben. Im Anschluss werden die Paarungen aufgerufen.
- Die Teilnehmer haben 3 Minuten Zeit, nach Aufruf am Board zu erscheinen; zusätzlich dann 1 Minute, um sich am Board

„DART – SPORT – VERBAND Untere Saar e. V.“

einzuwerfen. Danach wird durch Bullwerfen derjenige festgestellt, der das Spiel beginnen darf.

- Nachdem die entsprechenden Sieger festgestellt sind, erfolgt eine Siegerehrung mit Überreichung der Preisgelder und evtl. Pokale.

Merzig, 13. Oktober 2018