

Ligaspielordnung des Dart-Kreis-Verband-Konstanz e.V.

1. Allgemeine Regeln

- **Geltungsbereich**

Die Ligaspielordnung des Dart-Kreis-Verband-Konstanz e.V. gilt bei allen Veranstaltungen, die im Auftrag oder direkt vom Verband ausgerichtet werden.

- **Die Ligaleitung**

1.2.1 Anerkennung der Ligaspielordnung

Jeder gemeldete Verein, jede Mannschaft, jeder Spieler sowie jeder der Inhaber/Wirt des Austragungsortes erkennt diese Ligaspielordnung mit der Anmeldung an.

Der Inhaber/Wirt bzw. das Vereinsheim stellt intakte Dart-Automaten und gewährleistet, dass die Ligaspiele regelkonform durchgeführt werden können (angepasste Lautstärke der Musik, kein Betreten des Spielfeldes durch Bewirtung während der laufenden Spiele).

1.2.2 Einhaltung der Spielordnung

Punkte, die hier nicht geregelt sind, werden im Einzelfall von der Vorstandschaft entschieden. Bei größerem Arbeitsaufkommen kann es zu Verzögerungen einer Entscheidung kommen.

Die Beschlüsse der Vorstandschaft sind endgültig und bindend.

1.3 Dauer des Ligaspielbetriebes

Die DKVK-Hauptrunde wird in einer Hin- und Rückrunde ausgetragen. Der Anmeldeschluss für die DKVK-Hauptrunde wird von der Vorstandschaft rechtzeitig bekannt gegeben.

1.4 Spielerqualifikation und Ligastatus

- 1.4.1 Ligaspieler müssen über eine gültige DKVK-Spielerlizenz verfügen.
- 1.4.2 Lizenzen werden von der Vorstandschaft vergeben. Mit Eingang der Mannschaftsanmeldung wird geprüft, welcher Spieler bereits über eine Lizenz im DKVK besitzt und welchen Ligastatus der jeweilige Spieler hat.

Den Spielern, die über keine Lizenz-Nummer verfügen, wird vom sportlichen Leiter des DKVK eine neue Lizenz-Nummer vergeben. Die Lizenz-Nummern der Mannschaften werden den Mannschaftskapitänen mitgeteilt und werden auf der DKVK-Homepage nachzulesen sein.

Die Lizenzgebühr pro Spieler beträgt 10,00 €. Die Gebühr muss spätestens bis zum nächsten Spieltag auf dem Konto des DKVK überwiesen sein. Die Spielerlizenz wird dann vergeben, wenn der Betrag beglichen wurde. Geschieht dies nicht, so werden seine erzielten Punkte dem Gegner gutgeschrieben und dem Spiel entsprechend gewertet.

- 1.4.3 Ein Mannschaftswechsel ist nur nach der Vorrunde und vor Beginn der Rückrunde möglich, sofern der Kapitän des neuen und des alten Teams die Einwilligung durch ihre Unterschrift auf dem Ummeldeformular bestätigen. Ein Spieler darf während der Saison maximal 1-Mal die Mannschaft mittels Ummeldeformular wechseln. Bei Verstoß gegen das Wechselgesetz, werden die Ergebnisse dieses Spielers für den Gegner gewertet und kann somit eine Änderung des Spielerergebnisses zur Folge haben.
- 1.4.4 Zu einer Mannschaft einer niedrigeren Liga dürfen maximal 2 Spieler mit einem höheren Ligastatus wechseln. Ausgenommen, bei der Mannschaftsanmeldung waren bereits zwei Spieler einer höheren Liga angemeldet.
- 1.4.5 Sollte ein Spieler aus der 1. Liga in die 2. Liga wechseln, so verpflichtet er sich für eine komplette Saison in der 2. Liga zu spielen, erst dann kann er in die 3. Liga wechseln. Dies gilt auch für Absteiger. Ein Wechsel von einer tieferen Liga in eine höhere Liga ist möglich.
- 1.4.6 Am Ende der Saison, wird der Ligastatus aller gemeldeten Spieler einer Mannschaft angepasst. Ein Spieler behält seinen Ligastatus für 3 Jahre, wenn er für die neue Saison in keiner anderen Mannschaft gemeldet wird. Wurde ein Spieler für 3 Jahre in keiner DKVK-Mannschaft gemeldet, verfällt sein Ligastatus.
- 1.4.7 Ein Spielerwechsel/Neuzugang ist an den letzten zwei Spieltagen der Saison (Rückrunde) nicht möglich. Des Weiteren ist auch eine Spielverschiebung an den letzten beiden Spieltagen nicht möglich.
- 1.4.8 Die Nachmeldung eines neuen Spielers kann mit Einreichung des Spielberichts bogens am Spieltag beantragt werden (Regelungen zu Lizenzen siehe 1.4.2, 2.2.1).
- 1.4.9 Ein neuer Spieler ist grundsätzlich für alle Ligen zugelassen.
- Ausnahme: Der Spieler spielte bereits in anderen Dart-Verbänden und kann somit in eine Spielstärke eingestuft werden. Somit darf er nur ab seiner Spielstärke angemessene Liga spielen.

1.5 Spielpaarungen und Spieltage

Die Spielpaarungen und Termine werden von der DKVK-Vorstandschaft vorgegeben und sind einzuhalten.

Es gelten folgende Spieltermine

- | | |
|----------------------------------|------------|
| 1. und 2. Liga Samstagabend | 19:30 Uhr |
| 3. + weitere Ligen Samstagmittag | 15:00 Uhr. |

In Ausnahmefällen (z.B. wegen Schichtarbeit, Krankheit etc.) kann ein Spiel verlegt werden. Die Spielverlegung muss dem gegnerischen Kapitän spätestens 3 Tage vor dem regulären Spieltag mitgeteilt werden.

Hierbei ist folgendes zu beachten. Die Mannschaft, die das Spiel verlegt, bekommt vom gegnerischen Team umgehend zwei Ausweichtermine vorschlagen. Auf diesen Vorschlag muss wiederum spätestens nach 2 Tagen eine Bestätigung erfolgen oder 1 neuer Termine mitgeteilt werden. Wird kein neuer Spieltermin gefunden, entscheidet die Vorstandschaft und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest. Die Spiele können an jedem Wochentag ausgetragen werden. Verlegungen sind einmal in der Vor- sowie einmal in der Rückrunde erlaubt. Es gilt nicht als Verlegung wenn sich auf ein Spieltag innerhalb der vorgesehenen Spielwoche geeinigt wird. Der Termin der Verlegung muss dem Sportwart oder 1. bzw 2. Vorstand mindestens 1 Tag vorher mitgeteilt werden.

Die Mannschaft, die den festgelegten Termin nicht einhält, hat das Spiel verloren. Treten beide Mannschaften nicht an, wird keine Wertung (0:0) des Spiels vorgenommen. Ziffer 2.1.3 beachten.

Aufgrund diverser unvorhersehbarer Situationen (Todesfällen, höhere Gewalt etc.) kann ein Spiel auch kurzfristig verlegt werden. Werden auch hier die Kapitäne bezüglich eines Nachholtermins nicht einig, behält sich die Vorstandschaft vor eine Entscheidung zu treffen.

1.6 Mannschaften

- 1.6.1 Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern, die durch die fristgerechte Abgabe des Anmeldeformulars einer Mannschaft beim sportlichen Leiter des DKVK eingereicht werden muss.
- 1.6.2 Löst sich eine Mannschaft während der laufenden Saison auf, werden die bisher erzielten Spielergebnisse aus allen Wertungen herausgerechnet.

1.7 Beiträge und Gebühren

- 1.7.1 Vereine/Mannschaften, die keine DKVK-Mitglieder sind, können nicht an der DKVK-Hauptrunde teilnehmen.
- 1.7.2 Die Höhe der von den ordentlichen Mitgliedern zu entrichtenden Beiträge wird von DKVK der Mitgliederversammlung jährlich, nach Vorgabe der Vorstandschaft festgelegt.

Der Beitrag beträgt jedoch mindestens 200,00 € pro Mannschaft und Saison (siehe auch Satzung § 7).

1.7.3 Die Lizenzgebühr pro gemeldetem Spieler beträgt 10,00 € **pro** Saison.

Mit der Anmeldung ist die gesamte Lizenzgebühr von 100€ zu Überweisen, die zum Ligaende verrechnet wird. Beiträge und Gebühren sind rechtzeitig auf das Konto des DKVK zu überweisen. Barzahlungen werden nicht akzeptiert.

- **Spielablauf und Wertung**

2.1.1 Als Spielort gilt die Gaststätte bzw. das Vereinsheim, welche bei der Anmeldung angegeben wurde oder welche schriftlich beim sportlichen Leiter genannt wird.

2.1.2 Es wird auf zwei Automaten gespielt. Die Automaten müssen gem. den allgemeinen geltenden Richtlinien aufgestellt werden, d. h. der Abstand der Automaten von einer Wand muss ca. 30 cm und der Abstand zwischen den Automaten muss mindestens 50 cm betragen.

2.1.3 Die gegnerische Mannschaft muss zum Spielbeginn mit mindestens 3 Spielern anwesend sein.

Wenn es voraussichtlich zu einer Verspätung der gesamten Mannschaft kommen sollte, ist die Heimmannschaft sofort telefonisch zu informieren. In diesem Fall kann das Spiel um maximal eine halbe Stunde verschoben werden, sonst gilt das Spiel als nicht angetreten. Dies muss dem sportlichen Leiter gemeldet werden.

Bei „nicht Antreten“ einer Mannschaft wird das Spiel für den Gegner mit 3:0 Punkten und 20:0 Spielen gewertet. Punkte für die Einzelwertung werden für 4 Spieler die vom Kapitän genannt werden vergeben.

Sollte die Mannschaft sich nicht beim Gegner abgemeldet haben, wird der Mannschaft 3 Punkte abgezogen sowie eine Strafe von 100,00 € auferlegt. Das Strafgeld geht an den Wirt des Heimteams.

2.1.4 Der gegnerischen Mannschaft ist eine 20-minütige Einspielzeit vor Beginn des Ligaspiels zu gewähren.

2.1.5 Beide Spieler sind verantwortlich, dass die richtige Spieloption gewählt wird und jeder Spieler nur auf seinem Score punktet. Punktet ein Spieler auf dem Score seines Gegners, so hat er dieses Leg verloren. Wirft ein Spieler einen Dart, wenn der Automat noch nicht bereit ist, so gilt dieser Dart als geworfen.

2.1.6 Die aufgerufenen Spieler haben ohne längere Verzögerung an der Abwurfline zu erscheinen. Folgt ein Spieler dem 2. Aufruf nicht, oder ist er nicht anwesend, so hat er sein Spiel mit 0:2 Sätzen verloren.

2.1.7 Bei einem Ligaspiel besteht für die Einzelspiele die Möglichkeit 4 Spieler auszuwechseln. Dies kann nicht in einer laufenden Spielpaarung geschehen. Der Wechsel ist jederzeit möglich. Ist ein Spieler einmal ausgewechselt, so kann dieser nicht mehr eingesetzt werden. Für die Spiele der Doppel kann auch ein Spieler eingesetzt werden, welcher als Ersatz eingetragen ist.

- 2.1.8 Die Heimmannschaft beginnt das erste Leg, die Gastmannschaft das zweite Leg. Sollte ein drittes Leg erforderlich sein, so wird dieses ausgebullt. Es beginnt der Spieler, der das Zentrum der Scheibe trifft oder ihm am nächsten kommt. Sollte ein Leg bis zum Ende der 20. Runde nicht entschieden sein, wird die Entscheidung durch ausbullen mit Beginn der 21. Runde herbeigeführt. Die Heimmannschaft beginnt.
- 2.1.9 Während des Spiels darf die Abwurflinie nicht übertreten werden. Das Beugen über die Abwurflinie ist jedoch erlaubt.
- 2.1.10. Jeder Dart gilt als geworfen, wenn er die Wurf Hand des Spielers verlassen hat und vor der Abwurflinie liegt. Es darf nicht nachgeworfen oder nachgedrückt werden.
- 2.1.11. Fouls sind sofort durch die Mannschaftskapitäne zu unterbinden (siehe Regelverstöße, Anhang 1).
- 2.1.12. Als Fouls gelten: Übertreten der Abwurflinie, absichtliche Spielverzögerung, Gegner beim Werfen zu beeinflussen, unsportliches Benehmen ect. (siehe Regelverstöße, Anhang 1)
- 2.1.13. Wenn sich bei Lokalverbot eines Spielers keine Einigung zwischen den Mannschaften und der Spielstätte findet, wird vom 1. Vorstand oder dem Sportwart ein neutraler Spielort genannt, der dann bindend ist und bei nicht antreten geahndet wird.
- 2.1.14. Nach Spielende haben beide Kapitäne die Ergebnisse zu kontrollieren und für die Richtigkeit auf dem Spielberichtsbogen zu unterschreiben. Die Spiel-ergebnisse gehen so in die Wertung ein, wie sie auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind.

Ausnahme: Zu hohe Ergebnisse werden nicht gewertet (z.B. 5:0 Punkte;

9:6 Sätze). Korrekturen wegen Einsatzes nicht spielberechtigter Spieler bleiben dem sportlichen Leiter ebenfalls vorbehalten.

- 2.1.15. Bei Nichtantreten an den beiden letzten Spieltagen einer Runde wird eine Strafe von € 150 erhoben, davon gehen 100 € an den Heimwirt und 50,00 € in die DKVK Kasse.

2.2 Spielberichtsbogen

- 2.2.1 Der Spielberichtsbogen wird vor Beginn des Ligaspiels zuerst von der Gastmannschaft, dann von der Heim-Mannschaft ausgefüllt. Es können auch Spieler eingetragen werden, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht anwesend sind. Beachte Ziffer 2.3.

Spielberechtigt sind Spieler, die über eine gültige Spielerlizenz verfügen, oder Spieler die ihr erstes Spiel in der DKVK-Liga bestreiten. Neue Spieler sind mit Vor- und Nachnamen auf dem Spielberichtsbogen mit der Lizenznummer „neu“ einzutragen. Bezüglich der Gebühren und Erhalt der Lizenznummer siehe Ziffer 1.4.2 und 1.7.3.

- 2.2.2 Unleserliche Spielberichtsbögen werden nicht gewertet, dies gilt für beide Mannschaften. Spielberichtsbögen sind in einer gut lesbaren Schrift vollständig auszufüllen.
- 2.2.3 Der Spielberichtsbogen sollte umgehend, jedoch spätestens bis am darauffolgenden Montag um 18:00 Uhr an den sportlichen Leiter weitergeleitet werden. Der Spielberichtsbogen darf vom Kapitän der Heim-Mannschaft abfotografiert werden und dem sportlichen Leiter per WhatsApp oder per E-Mail an dkvk1988ev@web.de gesendet werden. Der Originalbogen muss vom Mannschaftskapitän aufbewahrt werden.
- 2.2.4 Bei nicht Absenden des Spielberichts bogens verliert die Heim-Mannschaft das Spiel, als wäre sie nicht angetreten. Die Heim-Mannschaft steht in der Pflicht, dass der Spielberichtsbogen pünktlich beim sportlichen Leiter ankommt. Eine nachträgliche Änderung wird nicht mehr vorgenommen. Es wird außerdem der Mannschaft einen Punkt in der laufenden Saison abgezogen.

2.3 Protest und Streitfragen

- 2.3.1 Ein von beiden Kapitänen unterzeichneter und eingereichter Spielberichtsbogen fließt so in die Wertung ein, ein Protest ist nicht möglich und wird nicht berücksichtigt.
- 2.3.2 Bei Streitigkeiten sollten erst die Kapitäne nach einer Lösung suchen. Sollten Sie keine finden, so ist der sportliche Leiter zu kontaktieren, sollte dieser nicht zu erreichen sein, ist der 1. Vorstand, dann der 2. Vorstand zu benachrichtigen. Die Kontaktdaten sind unserer Homepage www.d-k-v-k-1988ev.de zu entnehmen. Deren Entscheidung ist bindend. Sollte keiner der drei Personen erreichbar sein, so ist das Spiel unter Nennung des Grundes abzubrechen. Die Vorstandschaft entscheidet nach Anhörung beider Parteien, über den weiteren Werdegang und Wertung des Ligaspiels.
- 2.3.3 Sollte das Spiel abgebrochen werden, ist umgehend, spätestens bis am darauffolgenden Montag bis 18:00 Uhr, von beiden Kapitänen ein schriftlicher Protest mit detaillierter Begründung beim sportlichen Leiter einzureichen. Ansonsten wird der Protest ohne jede weitere Maßnahme abgewiesen.
- 2.3.4 Ein Protest der nichts unmittelbar mit einem Ligaspiel zu tun hat, kann bis eine Woche nach dem Vorfall schriftlich beim sportlichen Leiter eingereicht werden. Die Vorstandschaft beschäftigt sich dann mit diesem Fall bei der nächsten Vorstandssitzung.

3. Sporttechnische Voraussetzungen

3.1 Darts

Zugelassen sind alle handelsüblichen Darts mit Softtips, die eine max.

Gesamtlänge (von der Spitze bis zur Feder) von 20 cm betragen. Das Gewicht des **Barrels** darf –im Interesse der Geräteaufsteller- **18g** nicht übersteigen. Das Nachwiegen der Pfeile ist den Mannschaftskapitänen gestattet.

3.2 Dartautomaten

Zugelassen sind alle handelsüblichen Dartautomaten (auch online Automaten) die den gängigen Normen entsprechen. Der Dartautomat zählt die Punkte und dies ist auf jeden Fall zu akzeptieren. Sollte ein Dartautomat während eines Spieles mehrfach falsch zählen oder sonstige Störungen aufweisen, so ist auf ein Ersatzgerät auszuweichen oder der Spieltag wird an einem anderen Tag nachgeholt. Wenn beide Kapitäne sich einig sind, kann auf einem Gerät weitergespielt werden.

Der Wurfabstand ist dem internationalen Maß anzugleichen, er beträgt 2,37 m. Die Höhe des Bulls Eye 1,73 m. Der Diagonalabstand 2,95 m. Im Zweifelfalls ist der Diagonalabstand ausschlaggebend. Die Geräte müssen derart aufgestellt werden, dass der Abstand der von einer Wand ca. 30 cm und der Abstand von Gerät zu Gerät ca. 50 beträgt (siehe Punkt 2.1). zurzeit
Geräte
cm

3.3 Spielart

Gespielt wird wie folgt

- | | |
|---------|----------------------------------|
| 1. Liga | Jeder gegen jeden 501 Double Out |
| 2. Liga | Jeder gegen jeden 501 Master Out |
| 3. Liga | Jeder gegen jeden 301 Single Out |

In jeder Liga wird auf zwei Gewinnsätze gespielt. Es werden insgesamt 16 Einzel gespielt und Vier Doppel. Die Doppel können im zeitlichen Ablauf des Ligaspiels nach Absprache der Kapitäne gespielt werden, d. h. sie können zu Beginn, zum Schluss oder nach dem 2. Block gespielt werden. Beide Mannschaften müssen sich über den zeitlichen Ablauf einig sein. Kommt es zu keiner Einigung zwischen den Mannschaften, werden die Doppel wie auf dem Spielberichtsbogen vermerkt, vor dem 1. und nach dem 2. Block gespielt.

3.3.1 In den 4 Doppel darf ein Spieler 2x eingesetzt werden, allerdings mit einem anderen Spielpartner. jeweils

für die Doppel stehen auch ohne einwechslung die Ersatzspieler zur verfügung.

3.4 Wertung

3.4.1 Wertung Ligaspiele

Ein gewonnenes Spiel wird mit 3 Punkten gewertet, ein unentschiedenes

Spiel wird mit je 1 Punkt pro Mannschaft gewertet.

Für die Einzelwertung werden nur die 16 Einzelspiele gewertet. Bei Punktgleichheit entscheidet weiter die Spieldifferenz, die Satzdiffere

nz, der direkte Vergleich.

3.4.2 Wertung nicht gespielter Ligaspiele

Ligaspiele, die nicht angetreten bzw. nicht gespielt wurden, werden mit 0:20 für die gegnerische Mannschaft gewertet.

In die Einzelwertung fließen für 4 ausgewählte Spieler des Gewinner Teams Punkte ein.

Ein Spiel wird als verloren gewertet, wenn eine Mannschaft nicht oder mehr als 30 Minuten verspätet antritt.

Tritt eine Mannschaft drei Mal nicht oder verspätet an oder schickt den Spielberichtsbogen nicht ab, so wird diese Mannschaft disqualifiziert.

Die Ergebnisse dieser Mannschaft werden komplett aus der Wertung genommen.

4. Ligabildung | Spieler, Wechsel, Einsatz

4.1 Ein Spieler kann nur einem Club angehören. Er ist nur spielberechtigt für diesen Club (innerhalb der DKVK), wenn er eine gültige Lizenz-Nummer vorweisen kann. Er kann pro Spieltag nur einmal eingesetzt werden. Siehe hierzu auch 1.4.8 und 1.7.3.

4.1.1 Spieler- und Mannschaftswechsel siehe 1.4. und 1.6.

4.2 Aufstieg, Abstieg, Neuanmeldung

4.2.1 Der Meister jeder Liga (ausgenommen der 1. Liga) ist aufstiegsberechtigt.

Sollte für die darauffolgende Saison nicht genügend Mannschaften in einer Liga gestellt werden können, können durch Vorstandbeschluss Mannschaften in eine andere Liga eingeteilt werden.

In der Regel gilt „Aufsteiger bleiben Aufsteiger/Absteiger bleiben Absteiger“.

4.2.2 Die Vorstandschaft legt vor Beginn der bevorstehenden Saison fest, wie viele Mannschaften auf- bzw. absteigen.

4.2.3 Aufstiegsberechtigte Mannschaften müssen in die nächst höhere Liga. Ein Verzicht ist nicht möglich.

4.2.4 Neu angemeldete Mannschaften sind in der untersten Liga einzuordnen. Wenn drei Spieler der neuen Mannschaft einen höheren Ligastatus besitzen, müssen diese in der entsprechenden Liga starten. Ligaeinteilung ist Entscheidung der Vorstandschaft.

- 4.2.5 Möglicherweise sind zwei Mannschaften eines Vereins/Ligalokal in der gleichen Liga spielberechtigt. Sollte dies der Fall sein, so müssen diese Mannschaften am ersten Spieltag der Hin- und Rückrunde gegeneinander antreten, um das Risiko einer Manipulation so gering wie möglich zu halten.

5. Klassenerhalt

Namenswechsel oder Gaststättenwechsel einer gesamten Mannschaft hat keinen Einfluss auf den Klassenerhalt.

6. Allgemeine Bestimmungen

6.1 Änderung der Spielregeln

Eine Änderung der Spielregeln ist nur durch Mehrheitsbeschluss der Vorstandschaft möglich.

6.2 Anmeldung von Mannschaften

- 6.2.1 Zu einer Anmeldung einer Mannschaft gehört die Nennung des Mannschaftskapitäns mit Anschrift, weiter der Name des Vereins und der Mannschaftsname sowie die Nennung der Spielstätte mit Adresse. Die Spielberechtigung wird erst mit Zahlungseingang des Mitgliedbeitrages sowie der einzelnen Lizenzgebühren der Spieler wirksam (siehe Punkt 1.7). Mit dem Anmeldeformular erhält jede Mannschaft ein Zahlungsziel. Der pünktliche Zahlungseingang des Mitgliedbeitrages sowie der Lizenzgebühren ist bindend für die Spielberechtigung.

- 6.2.2 Für die Anmeldung eines Teams sind zum Start nicht mehr als 10 Spieler erlaubt, es sind in der Vor- und Rück-Runde jeweils nur 2 weitere Spieler Neumeldungen zugelassen.

Es sind somit 14 Spielermeldungen in einer Saison möglich, davon ausgeschlossen sind Spieler die während der Saison das Team wechseln. Diese laufen nicht als Meldung des Teams.

7. Jahresabschlussfeier

Zum Ende einer jeweiligen Saison findet eine Jahresabschlussfeier statt. Termin und Austragungsort hierfür wird von der Vorstandschaft gewählt und wird über die Kapitänsgruppe sowie auf der Homepage bekannt gegeben.

Sollte an der Preisverleihung eine Mannschaft oder deren Vertreter nicht anwesend sein, hat die Mannschaft 14 Tage Zeit sich bezüglich der Auszahlung des Preisgeldes beim 1. Kassier zu melden. Nach Ablauf der 14-tägigen Frist ist eine Auszahlung nicht mehr möglich.

8. Datenschutz

- 8.1 Die Datenschutzhinweise gelten für die Datenverarbeitung durch den DKVK e.V., insbesondere durch die Vorstandschaft.

Nach Art. 37 DSGVO i.V.m. § 38 BDSG ist die Bestellung eines Datenschutzbeauftragten für den DKVK e. V. nicht erforderlich.

- 8.2 Bei der Anmeldung zur Teilnahme am Spielbetrieb des DKVK e.V. erhebt, verarbeitet und nutzt der Verband personenbezogene Daten seiner Mitglieder und Spielstätten.

Hierrunter können fallen:

- Vor- und Nachname
- Anschrift sowie Telefonnummer der Kapitäne
- E-Mailadressen der Vorstandschaft und der Kapitäne
- Geburtsdatum der Spieler
- Sonstige Informationen die für den Ligabetrieb wichtig sind

- 8.3 Die Erhebung dieser Daten erfolgt zur Abwicklung der Dartliga, insbesondere um Spieler und Mitglieder als berechtigten Spieler am Spielbetrieb zu identifizieren und teilnehmen zu lassen zu können sowie um die Durchführung des Spielbetriebs gewährleisten zu können, aufrechtzuerhalten und zu verwalten. Und damit eine Korrespondenz mit den Kapitänen zu ermöglichen.

Die Daten werden ligaintern beim DKVK e. V. gespeichert. Jedem Mitglied wird dabei eine Lizenznummer zugeordnet. Die personenbezogenen Daten werden durch geeignete technische und organisatorische Maßnahme vor der Kenntnisnahme Dritter geschützt.

Die Datenverarbeitung erfolgt auf der Liganmeldung sowie dem Spielberichtsbogen zur Dartliga und wird zu dem Zwecke für die Durchführung der Liga und für die beidseitige Erfüllung von Verpflichtungen aus der Dartliga erforderlich. Die erhobenen personenbezogenen Daten werden für die Dauer des Ligabetriebs sowie bis zum Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist gespeichert und danach gelöscht, es sei denn, dass der DKVK e.V. wird zu einer längeren Speicherung nach steuer- und handelsrechtlicher Aufbewahrungs- und Dokumentationspflichten verpflichtet wird.

Der Verband stellt Informationen auf seiner Homepage www.d-k-v-k-1988ev.de bereit.

Durch die Unterschrift auf dem Anmeldebogen und/oder der Spielernachmeldung wird die Einwilligung nach Art. 6 Abs. 1 Satz 1 lit. a. i.V.m. Art. 7 DSGVO erteilt. Jeder Spieler kann diese Einwilligung gem. Ziff. 4 jederzeit widerrufen, hierdurch

erlischt das Recht an der Teilnahme der Dartliga.

- 8.4 Die Übermittlung der persönlichen Daten an Dritte zu anderen als den im folgenden aufgeführten Zweck findet nicht statt.

Jeder Spieler im DKVK e.V. ist mit den Bestimmungen und Regelungen einverstanden und erkennt sie mit der Unterschrift auf dem Anmeldebogen bzw. beim nachmelden während der laufenden Saison an. Der Vorstand entscheidet im Sinne der Spieler sowie zum Allgemeinwohl des Verbands.

1. Anhang

1. Regelverstöße

Kategorie 1: Unsportlichkeit

- Betreten oder Übertreten der Abwurflinie
- Ablenkendes Verhalten durch gegnerische Spieler während der Konzentrationsphase bis zum Wurf des Darts
- Absichtliches Verzögern des Spiels
- Missbrauch des Sportgerätes, Manipulation des Spielgeräts (Gewalt gegen den Spielautomat oder Einrichtung der Spielstätte)
- Leichte Beleidigungen
- Werfen eines Pfeils während sich ein Spieler oder Gast der Spielstätte im Abwurfbereich befindet

Kategorie 2: Schwerer Regelverstoß

- Schwere Beleidigungen
- Tätlichkeiten gegenüber einem anderen Spieler
- Nachweisbare Resultatabsprachen unter Spielern oder Falscheintragung der Ergebnisse des Spieles oder Einzelwertung
- Drohungen jeglicher Art
- Beschädigungen des Sportgerätes oder Einrichtung der Spielstätte
- Spielern unter falschem Namen

1.2. Sanktionen

Bei einem Foul der **Kategorie 1** wird im Erstfall durch den gegnerischen Kapitän eine Abmahnung ausgesprochen. Im Wiederholungsfall hat der Spieler unabhängig vom aktuellen Spielstand dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2

Sätzen verloren. Durch den wiederholten Verstoß ist der Spieler für keine weitere Begegnung an diesem Spieltag spielberechtigt und muss den Spielort sofort verlassen. Sollte der Betroffene Spieler sich weigern muss durch das Hausrecht ein Hausverbot für diesen Spieltag durchgesetzt werden. Des Weiteren ist der Betroffene Spieler für einen weiteren Spieltag gesperrt und nicht spielberechtigt. Bei Zuwiderhandlung können der Sportliche Leiter oder der 1. & 2. Vorstand eine weitere Sperrung oder Ausschluss der restlichen Saison aussprechen.

Bei einem Foul der **Kategorie 2** hat der Spieler unabhängig vom aktuellen Spielstand dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2 Sätzen verloren und darf im weiteren Verlauf des Spieltages nicht mehr eingesetzt werden und muss die Spielstätte verlassen. Bei Weigerung muss durch das Hausrecht ein Hausverbot für diesen Spieltag durchgesetzt werden. Für den weiteren Spielverlauf gilt die Ligaspiegelregel. Die Strafe für Kategorie 2 ist der Ausschluss der restlichen laufenden Saison. Der betroffene Spieler darf unter Absprache mit den Vorstandsmitgliedern und den Kapitänen bei Merheitsentscheid in der nächsten Saison wieder eingesetzt werden.

Bei Regelverstößen entscheidet die Vorstandschaft über weitere Maßnahmen. Folgende weitere Maßnahmen wären denkbar:

-Bußgelder

-Spielverbot über einen längeren Zeitraum bis hin zum Ausschluss vom Verband

-Strafrechtliche Verfolgung