

# Wettbewerbsregeln

## Dart-Sport-Liga BGL e.V.

### **Inhaltsverzeichnis:**

DARSTELLUNG DES SPORTSYSTEMS	1
ALLGEMEINES	1 / 2
<b>SPORTORDNUNG DER DART-SPORT-LIGA-BGL</b>	
1. Anmeldung / Spielerqualifikation	3
2. Nachmeldungen	3 / 4
3. Beiträge / Rechnungen	4
4. Spielerstatus	4
5. Termine	5
6. Spielverschiebung	5
7. Abgabe der Spielberichte / Auswertungen	5
8. Sporttechnische Voraussetzungen	6
9. Spielbeginn / Spielablauf	6 / 7
10. Spielabschluss	8 / 9
11. Nichtantritt	9
12. Streitfragen	9
13. Ansprechpartner / Adressen / Bankverbindung	10

### **Darstellung des Sportsystems**

Die Ligen sind in Leistungsklassen, wie in der nachfolgenden Tabelle dargestellt, eingeteilt. Eine neue Mannschaft muss immer in der C-Liga beginnen. Ausnahme dann, wenn mehr als 2 Spieler der Mannschaft bereits in einer höheren Spielklasse als C gespielt haben. Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern (Teamkapitän und 3 Spieler). Es ist jedoch sinnvoll, einige Ersatzspieler mitzumelden.

Nach Saisonende werden die Mannschaften den entsprechenden Leistungsklassen neu zugeteilt. Dies regelt die Vorstandschaft der DSLB. Ausschlaggebend für die Zuteilung ist die Abschlussplatzierung der Vorsaison sowie die Neuanmeldungen.

### **ALLGEMEINES**

Die Ligen bestehen aus der in der Ligaübersicht angegebenen Anzahl von Mannschaften, oder aus der von der Vorstandschaft der DSLB festgelegten Anzahl von Mannschaften.

Besteht eine höhere Klasse noch nicht, so verbleiben die betreffenden Mannschaften in ihrer zurzeit höchsten Spielklasse.

Eine Mannschaft, die nicht sportlich abstiegt (Auf- Abstiegsregel), darf in der kommenden Saison nur in einer unteren Spielklasse melden, wenn nicht mehr als zwei Spieler aus dieser Mannschaft gemeldet werden. Dies gilt auch für Mannschaften, die den Namen oder das Spiellokal wechseln. Erst nach einer Saison Pause darf diese Mannschaft wieder in der untersten Spielklasse melden.

**A. Auffüllen von Ligen**

Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen aus, so entscheidet die Vorstandschaft über die Nachrücker.

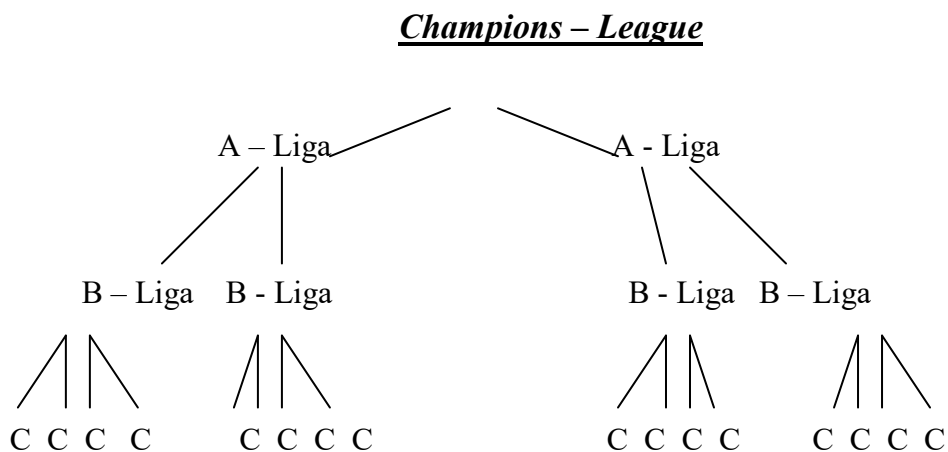
**B. Klassenbildung**

Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch die Vorstandschaft geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

Liga	Anzahl der Mannschaften	Disziplin	Gewinnspiele
C – Liga	5 – 8 Mannschaften	501 s / o	2
B – Liga	6 – 8 Mannschaften	501 m/o	2
A – Liga	6 – 8 Mannschaften	501 d /o	2
Champions – League	8 Mannschaften	501 d/o od. 501 d-i/d-o	2

Gespielt wird nach dem System „Jeder gegen Jeden“, so dass eine Mannschaftsbegegnung aus 16 Einzelbegegnungen besteht.

Der Aufbau der Spielklassen erfolgt pyramidenähnlich:



**Die Vorstandschaft der DSLB kann von diesem System abweichen, wenn z.B. die notwendige Anzahl der Mannschaften nicht gemeldet wird.**

## 1. Anmeldung / Spielerqualifikation

- 1.1 In der DSLB darf kein Mitglied aufgrund Nationalität, Hautfarbe, Geschlecht oder Weltanschauung in irgendeiner Weise benachteiligt werden.
- 1.2 Alle Spieler die in der DSLB spielen, müssen Mitglied der DSLB sein und am ersten Spieltag der Saison das 16. Lebensjahr vollendet haben.
- 1.3 Die Mannschaftsmeldungen müssen vor dem von der Vorstandschaft festgelegten Meldeschluss auf dem dafür vorgesehenen Vordruck (im Ligabüro erhältlich) im Ligabüro eingegangen sein.  
Es werden nur Meldungen angenommen, die vollständig ausgefüllt sind.  
Unvollständige Meldungen werden von der Vorstandschaft zurück gewiesen und müssen bis zum Meldeschluss korrigiert werden.  
Meldungen, die nach dem Meldeschluss eingehen, werden für die Saison nicht mehr berücksichtigt. Über begründete Ausnahmen entscheidet der Ligasekretär in Absprache mit dem Vorstand.
- 1.4 Es dürfen in der Mannschaft nur Spieler gemeldet sein, die
  - a.) für keine andere Mannschaft gemeldet sind.
  - b.) das 16. Lebensjahr vollendet haben oder eine schriftliche **Genehmigung** der Vorstandschaft haben
  - c.) nicht durch die Vorstandschaft gesperrt worden sind
- 1.5 Ein Spieler darf nur für die Mannschaft spielen, unter der er beim Ligasekretär für die laufende Saison gemeldet ist. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die gesamte Saison gesperrt.
- 1.6 Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nur wechseln, wenn er für die Mannschaft wo er gemeldet war, noch kein Spiel absolviert hat.  
Ein Wechsel vor Beginn der ersten Spielwoche der Saison ist ebenfalls möglich, wenn dies vom Ligasekretär der DSLB genehmigt wird.
- 1.7 Alle Spieler müssen einen Saisonbeitrag von derzeit 16,-- € für Neumitglieder und 9,-- € für Mitglieder, die in der vorherigen Saison gemeldet waren, entrichten.  
Die Beiträge werden zu Beginn der jeweiligen Saison in Rechnung gestellt und müssen binnen 14 Tage nach Erhalt der Rechnung überwiesen werden.

## 2. Nachmeldungen

- 2.1 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind nur in der Hinrunde (einschließlich Spielwoche 7) möglich.  
Es können maximal 2 Spieler nachgemeldet werden!**
- 2.2 Eine Nachmeldung hat **schriftlich** auf dem dafür vorgesehenen Formular an das Ligabüro zu erfolgen.  
Angenommen werden nur vollständig ausgefüllte Nachmeldungen.  
**Die Beträge für nachgemeldete Spieler müssen 3 Tage nach der Erhalt der Rechnung beglichen werden.**

- 2.3 Ein nachgemeldeter Spieler ist sofort spielberechtigt, wenn der gegnerische Teamkapitän **vor Beginn** des Spieles über die Nachmeldung informiert wurde und die Nachmeldung mit den vollständigen Angaben auf dem Spielbericht bzw. auf dem Nachmeldeformular vermerkt wurde.
- 2.4 **Während eines Ligaspiels ist eine Nachmeldung nicht möglich.**

### 3. Beiträge / Rechnungen

- 3.1 **Zu Beginn der neuen Saison erhalten die Kapitäne, Wirte sowie Aufsteller ihre Rechnungen mit einem Zahlungsziel von 14 Tagen nach Erhalt der Rechnung. Falls die Rechnungen binnen 14 Tagen nicht bezahlt werden, wird vom Kassier eine Mahnung verschickt mit einer Frist von weiteren 14 Tagen. Sollte wider Erwarten keine Zahlung eingehen, wird der Kassier in Absprache mit dem Vorstand über den Ausschluss der Mannschaft entscheiden.**
- 3.2 **Ausgestellte Rechnungen für Mannschaften, Wirte, Aufsteller und für nachgemeldete Spieler werden nicht mehr korrigiert sondern müssen so bezahlt werden wie Spieler, Mannschaften, Wirte und Aufsteller gemeldet wurden.**

**Ausnahmen sind: Lokalwechsel, Aufstellerwechsel**

### 4. Spielerstatus

- 4.1 Jeder Spieler der DSLB wird von der Vorstandschaft klassifiziert, der Auf – und Abstieg jeder Mannschaft wird berücksichtigt.  
Alle Spieler die sich bei der DSLB anmelden, auch neue Spieler, werden nach ihrer Spielstärke bzw. Spielklasse eingeteilt, dies gilt auch wenn sie in anderen Ligen spielen.

**A-Liga:** In der A-Liga können alle Spieler eingesetzt werden

**B-Liga:** In der B-Liga kann maximal 1 Spieler mit einem A-Liga Status pro Ligaspiel eingesetzt werden.

**Für den Fall das in einer B-Mannschaft mehrere A-Liga Spieler gemeldet sind, dürfen auch nach einer Auswechslung nicht mehr als 1 A-Liga Spieler an einem Ligaspiel teilnehmen.**

**C-Liga:** In der C-Liga dürfen maximal 2 Spieler mit einem B-Status pro Ligaspiel eingesetzt werden.

Für den Fall das in einer C-Mannschaft mehrere B-Liga Spieler gemeldet sind, dürfen auch nach einer Auswechslung nicht mehr als 2 B-Liga Spieler an einem Ligaspiel teilnehmen.

Bei jeder Mannschaftsmeldung und jeder Nachmeldung ist anzugeben wo und in welcher Klasse derjenige Spieler aktiv ist.

**Bei falschen Angaben wird der Spielerstatus rückwirkend geändert und die Spiele des betreffenden Spielers werden mit 2:0 für den Gegner gewertet.**

- 4.2 **Eine Änderung des Spielerstatus erfolgt wenn:**

- a) **Die Mannschaft nach Saisonende regulär auf – oder absteigt**
- b) **Bei der Mannschaftsmeldung oder Nachmeldung falsche Angaben gemacht wurden**
- c) **Der Sportwart in Verbindung mit dem Vorstand eine Änderung für Notwendig hält**

## 5. Termine

- 5.1 Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich, in einer Frühjahrs- und einer Herbstsaison, durchgeführt. Saisonbeginn und Saisonende werden von der Vorstandschaft der DSLB festgelegt.
- 5.2 Die jeweiligen Spieltermine sind auf dem Spielplan ersichtlich und sind für alle Mannschaften verbindlich.
- 5.3 Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beiderseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich und sind im Ligabüro rechtzeitig mitzuteilen. Bei Nichteinigung entscheidet die Vorstandschaft der DSLB und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest.  
Die Mannschaft, die zu dem von der Vorstandschaft festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren.
- 5.4 Am Ende jeder Saison findet ein Ligaendturnier statt. Der Termin wird von der Vorstandschaft festgelegt. Spielberechtigt ist jedes Mitglied der DSLB, das in der laufenden Saison bei einer Mannschaft ordnungsgemäß gemeldet ist und wenn alle Beiträge pünktlich bezahlt worden sind.

## 6. Spielverschiebung

### 6.1 **Eine Spielverschiebung muss mindestens 48 Stunden vor dem regulären Spieltag festgelegt sein.**

Der Kapitän der **Heimmannschaft** hat das Ligabüro (Ligasekretär) davon zu unterrichten.

Ist bis zu diesem Termin kein Ersatztermin vorhanden, so gilt der reguläre, im Spielplan ersichtliche Termin. Spiele sollten grundsätzlich nur vorverlegt werden.

- 6.2 Der letzte Spieltag einer Saison darf nicht verlegt werden und findet am jeweiligen Spieltag der Heimmannschaft statt.
- 6.3 Jede Mannschaft darf maximal 2 Spiele pro Saison verschieben (1x in der Hinrunde und 1x in der Rückrunde). Wenn eine Mannschaft ein weiteres Mal verschieben möchte, muss der Gegner nicht mehr drauf eingehen.
- 6.4 Alle verschobenen Spiele müssen bis zur Ende der vorletzten Spielwoche gespielt werden ( Meist ist dies die Spielwoche 13)

## 7. Abgabe der Spielberichte / Auswertungen

- 7.1 Ist der **Heimspieltag** einer Mannschaft unter der Woche, (**Montag bis Freitag**) dann muss der Spielbericht bis **spätestens Samstag 12 Uhr** der laufenden Spielwoche an das Ligabüro geschickt werden. (Fax, Email oder Brief). Ist bis zu diesem Termin kein Spielbericht eingegangen, erhält die Heimmannschaft einen Punktabzug, das Ergebnis wird ansonsten normal gewertet. (**Der Kapitän ist verantwortlich dafür**)

- 7.2 Für Mannschaften die Ihren **Heimspieltag** auf **Samstag** gelegt haben (nur mit einer Genehmigung durch die Vorstandschaft möglich), ist der Abgabetermin **spätestens Sonntag 10 Uhr**. Ist bis zu diesem Termin kein Spielbericht eingegangen, erhält die Heimmannschaft einen Punktabzug, das Ergebnis wird ansonsten normal gewertet. **(Der Kapitän ist verantwortlich dafür)**
- 7.3 Die Auswertung einer jeden Spielwoche erhält der Kapitän so wie er es am Anfang der Saison für seine Mannschaft, mittels einem Formular, ausgewählt hat. ( per Email, Post oder Fax)

## 8. Sporttechnische Voraussetzungen

- 8.1 Gespielt wird ausschließlich an den von der DSLB anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten.

In der DSLB sind folgende Electronic- Dart- Automaten vom Präsidium zugelassen:

**L.Ö.W.E.N – Novomatic – Merkur – Scorpion**

**Der Löwen-Quattro ist nur zulässig, sofern der 4-fach Ring während des Ligaspieler ausgeschaltet bleibt.**

- 8.2 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Anforderungen entsprechen:
- a.) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
  - b.) Darts dürfen nicht länger als 16,8 cm sein (die Länge wird ohne Spitze gemessen).
  - c.) Das Maximalgewicht beträgt 18 g (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet.).
- 8.3 Die Abwurflineie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes „Bull,s Eye- Abwurflineie“ erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull,s Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,92 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. **Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden.** Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 8.4 Das Board muss bei den Wettkämpfen mit mindestens 40 W beleuchtet sein.
- 8.5 Die Vorstandschaft der DSLB ist berechtigt, vor Saisonbeginn die Spiellokale und die Sportgeräte auf ihren Zustand und die Einhaltung der vorgenannten Bedingungen zu überprüfen. Die Vorstandschaft kann bei Nichteinhaltung eine Abmahnung aussprechen und bei Nichtbehebung der Mängel das Spiellokal für die Saison sperren.
- 8.6 Auf Grund des seit 01.01.2008 in Kraft getretenen Nichtraucherschutzgesetzes muss es jedem Spieler der Gastmannschaft möglich sein, dass Vereinslokal der Heimmannschaft ohne zusätzliche Kosten zu Betreten (z. B. Mitgliedsbeitrag für Raucherclub, etc.). Sind Kosten / Gebühren unumgänglich, so hat der Gastwirt der Heimmannschaft die Möglichkeit, diese Kosten durch Verrechnung (z. B. Abzug bei Getränkekosten) bei der Gastmannschaft auszugleichen. Ist dies nicht möglich und der Gastmannschaft würden Kosten entstehen, so wird das Spiel an einem neutralen Ort, ggf. zu einem anderen Termin, durchgeführt.

## 9. Spielbeginn / Spielablauf

- 9.1 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn (20 Uhr) ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.
- 9.2 Wenn eine Mannschaft 30 Minuten unentschuldigt, oder 60 Minuten entschuldigt, nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, so wird das Spiel mit der höchsten Wertung für den Gegner gewertet. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung.
- 9.3 Der **Spielberichtsbogen** ist **vor Beginn auszufüllen**. Es dürfen nur gemeldete oder nachzumeldende Spieler (Punkt 1.5 & 2.2) in den Spielberichtsbogen eingetragen werden.
- 9.4 **Sind zwei Automaten vorhanden, so muss auf beiden Automaten gespielt werden. Ausnahmen sind nur möglich, wenn sich beide Mannschaftskapitäne einig sind.**
- 9.5 Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist der Spieler anwesend, kann er seine Spiele aus der ersten und zweiten Runde nachholen. Ist der Spieler bei Aufruf seines Spieles in der dritten Runde nicht anwesend, so werden alle seine Spiele mit 0:2 für den Gegner gewertet.
- 9.6 **Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Alle Spieler müssen vor Spielbeginn im Spielberichtsbogen eingetragen sein. Nach Spielbeginn darf keine Veränderung mehr vorgenommen werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten der einzelnen Ligaklassen, jeder gegen jeden.**
- 9.7 **Während des Ligaspiels kann der eingetragene Ersatzspieler gegen einen eingetragenen Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Eine Rückwechslung ist nicht möglich. Das Auswechslern ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung.**
- 9.8 Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Erscheint ein aufgerufener Spieler nicht nach 5 Minuten an der Abwurflinie, so hat er das Spiel mit 0:2 verloren.
- 9.9 Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.
- 9.10 Der Spieler der Gastmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Heimmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, so wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bull,s Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dart im Bull,s Eye steckt oder diesem am nächsten ist.  
Ein im Bull,s Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue oder beide Spieler in das rote Bull,s Eye, wird der Wurf wiederholt.
- 9.11 Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist

gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

- 9.12 Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punkte mäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: Würfe auf das Bull)
- 9.13 Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Spielt der Spieler einen Winning-Dart, den der Automat falsch registriert, so wird das Spiel als gewonnen gewertet, **wenn der Dart in der Scheibe steckt.**  
Beispiel: Spieler hat 38 Pkt. stehen. Er wirft den ersten Dart in die Doppel-19. Automat registriert aber Doppel-20. Das Spiel ist trotzdem gewonnen.
- 9.14 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
- a.) hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der „Startwechseltaste“ als nächster.
  - b.) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der „Startwechseltaste“ das Spiel fort.
- 9.15 Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:
- a.) **Ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft, z.B. den Spieler ansprechen, sich vor oder neben den Spieler stellen, indirektes Beleidigen des Spielers, lautes Reden der Gastmannschaft, aggressives Nachwerfen nach einem Überwurf.**
  - b.) **Mehrmaliges Übertreten der Abwurflinie**
  - c.) **Absichtliches Verzögern des Spieles**
  - d.) **Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten, z.B. alle körperlichen Attacken gegen den Gegenspieler wie schlagen, treten, spucken, kratzen oder Darts werfen, direktes Ansprechen des Gegners beim Wurf, direktes Beleidigen des Spielers.**
  - e.) **Absichtliches oder „versehentliches“ Nachdrücken eines vom Dartgerät nicht registrierten Darts.**
- 9.16 Wird auf Foul erkannt, so hat der Mannschaftskapitän des gefoulten Spielers bei einem Vergehen eine Verwarnung auszusprechen.
- Bei einem Foul nach Punkt 9.16 a-e oder nach ausgesprochener Verwarnung hat der gefoulte Spieler das Spiel – unabhängig vom Spielstand – mit 2:0 gewonnen. Wird nach 3.3.6.e auf Foul erkannt hat der gefoulte Spieler den Satz sofort gewonnen.**
- 9.17 Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punkte-Zahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und das Sportgerät – wenn möglich – gewechselt werden. Zusätzlich ist ein Vermerk auf dem Spielbericht anzugeben und von beiden Teamkapitänen gesondert zu unterschreiben. Die Vorstandschaft ist berechtigt, einen Nachholtermin anzusetzen, falls dies erforderlich ist.



## 10. Spielabschluss

- 10.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dies durch ihre Unterschrift bestätigen. Es ist unbedingt darauf zu achten, dass die evtl. Einwechslung des Ersatzspielers korrekt im Spielberichtsbogen vermerkt worden ist.
- 10.2 **Der unterschriebene Spielberichtsbogen ist im Original per Post, persönlich, per Fax oder per Email unter Einhaltung der Frist (Punkt 7) an das Ligabüro einzureichen. Per Post gilt für die Spieltage Montag bis Freitag, hier zählt der Poststempel**

## 11. Nichtantritt

- 11.1 Tritt eine Mannschaft **grundlos** nicht an, so hat sie das Spiel mit der höchstmöglichen Wertung verloren. (0:16 / 0:32)
- 11.2 Eine Mannschaft, die zweimal nicht antritt, wird für die gesamte Saison disqualifiziert. Die erzielten Spielergebnisse werden aus der Tabelle annulliert.
- 11.3 **Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so können die Spieler der Mannschaft sofort disqualifiziert und für die nächste Saison sowie das Liga-End-Turnier gesperrt werden. Dies erfolgt schriftlich an die jeweils betroffenen Mannschaften durch die DSLB.**

## 12. Streitfragen

- 12.1 Die Ligaspiele werden nach der Sportordnung der DSLB an Electronic Dart Geräten durchgeführt. Sollte es zu Streitigkeiten kommen, so sind diese durch die Mannschaftskapitäne zu beseitigen. Sollte es hier zu keinem Ergebnis kommen, so entscheidet der Ligasekretär, der per Telefon oder Handy zu erreichen ist. Die Entscheidung ist bindend.
- 12.2 Gegen die Entscheidung kann vor der Vorstandschaft der DSLB Protest eingelegt werden. Der Protest ist schriftlich, innerhalb einer Woche nach dem Vorfall, an das Ligabüro zu richten, bzw. sofort auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Ist der Protest nicht auf dem Spielberichtsbogen vermerkt oder wurden die Vorstandsvertreter nicht eingeschaltet, kann nachträglich, in besonderen Fällen, protestiert werden.
- 12.3 Streitfragen, die nicht während eines Spieles auftreten, sind mit dem Ligasekretär zu klären.
- 12.4 Proteste und Einsprüche sind schriftlich über das Ligabüro an den Vorstand der DSLB, unter **Einzahlung einer Protestgebühr von € 25,--** per Scheck oder Überweisung auf das Konto der DSLB, zu richten.
- 12.5 Soll ein Protest eingelegt werden, ist es wichtig, den Spielberichtsbogen **nicht** zu unterschreiben, sondern groß und deutlich mit **Protest** zu vermerken. Auf ein beiliegendes DIN-A4-Blatt sollte der Anlass, der zum Protest führt, möglichst genau geschildert werden und zusammen mit dem Spielberichtsbogen unverzüglich an das Ligabüro geschickt werden.
- Über den eingelegten Protest entscheidet die Vorstandschaft der DSLB. Zur Entscheidungsfindung müssen die betroffenen Teamkapitäne geladen werden.

## **Ansprechpartner der DSLB, Adresse Ligabüro**

Für Fragen steht jederzeit eines der Vorstandsmitglieder, oder das Ligabüro zur Verfügung.

**Adresse Ligabüro:**           **Dart-Sport-Liga-BGL**  
c/o Melanie Tartler  
Heubergstr. 120  
83404 Ainring - Mitterfelden  
Tel.: 0 86 54 / 77 90 59  
Mobil: 0 17 9 - 79 32 53 9  
Fax: 0 86 54 / 60 759 66  
Email: info@dartliga-bgl.de

## **Präsidiumsmitglieder bzw. Vorstandsmitglieder der DSLB:**

<b>Name</b>	<b>Tel./Handy</b>
1. Vorstand: Zeindl Peter	0 16 0 / 94 17 63 40
2. Vorstand: Tartler Dieter	0 17 9 / 78 26 01 9
Kassier: Mitterer Madlen	0 86 54 / 77 90 59 (Ligabüro)
1. Beisitzer: Moos Sepp	0 17 6 / 94 95 75 76
2. Beisitzer: Putzhammer Bernhard	0 15 1 / 12 48 66 60
Ligasekretärin: Tartler Melanie	0 17 9 / 79 32 53 9

## **Bankverbindung:**

**EMPFÄNGER : Dart-Sport-Liga BGL e.V.**

**SPARKASSE BGL – BLZ: 710 500 00 - KONTO: 6 25 47**

**IBAN: DE31 7105 0000 0000 0625 47      BIC: BYLADEM1BGL**