

Satzung der SKDL



Inhalt

1. ALLGEMEINER TEIL	3
1.1. SchwerinerKneipenDartLiga	3
1.2. Ligaleitung	3
1.3. Kapitänssitzung.....	3
1.4. Teilnahme	3
1.5. Spielteilnahme Minderjähriger	4
1.6. Mannschaftsanmeldung.....	4
1.7. Einteilung in Spielklassen	4
1.8. Neugründung einer Mannschaft	4
1.9. Spielernachmeldung.....	5
1.10. Spielerwechsel.....	5
2. SPIELBETRIEB.....	5
2.1. Spielmodus, Spielgerät	5
2.2. Spielberichtsbogen	6
2.3. Spielabsagen.....	6
2.4. Spielverlegungen	6
2.5. Streitigkeiten während eines Spiels	6
2.6. Ligaspiel mit drei Mannschaftsmitgliedern	7
2.6.1 Losverfahren.....	7
2.7. Spielstättenverbot.....	7
2.8. Relegationsspiel.....	7
2.9. Spielstättengewährleistung.....	8
2.10. Ausschluss von Mannschaften	8
3. STRAFEN.....	8
3.1. Allgemeine Regelung.....	8
3.2. Strafkatalog	8
4. LIGAOBMANN	9
5. SPIELERRAT	10
6. LIGAKONTO	10

1. ALLGEMEINER TEIL

1.1. SchwerinerKneipenDartLiga

Die SchwerinerKneipenDartLiga, im Folgenden SKDL genannt, wurde im Sinne der Gemeinnützigkeit gegründet.

Ziel und Zweck ist die Förderung des Elektronikdartsports in der Region. Es soll die Möglichkeit geschaffen werden, dass sich Einzelspieler und Mannschaften in sportlich fairen Begegnungen miteinander messen können. Es können grundsätzlich alle Mannschaften, welche die Zugangskriterien erfüllen, am Ligabetrieb teilnehmen.

1.2. Ligaleitung

Geleitet wird die Liga vom Vorstand, bestehend aus einem Ligaobmann, sowie bei Streitigkeiten zwischen 2 Mannschaften, dem Schlichtungsgremium, bestehend aus Vorstand und Spielerrat (bestehend aus 5 Mitgliedern).

Jedes Jahr ist vor Beginn der Saison eine Kapitänssitzung abzuhalten. Zu dieser sind nur der Vorstand und die Kapitäne der am Ligabetrieb teilnehmenden Mannschaften zugelassen. Im Falle der Abwesenheit eines Kapitäns, kann ersatzweise auch ein anderes Mannschaftsmitglied stimmberechtigt an der Sitzung teilnehmen. Zu Abstimmungen hat jeder Kapitän eine Stimme. Nicht anwesende bzw. vertretende Kapitäne haben kein Recht auf Widerspruch der Abstimmungen.

1.3. Kapitänssitzung

Eine Kapitänssitzung ist für alle Kapitäne (bzw. Stellvertreter) eine Pflichtveranstaltung. Sollte ein Kapitän (bzw. ein Mannschaftsmitglied) nicht an der Sitzung teilnehmen, wird ein Strafgeld gemäß Strafkatalog (Punkt 3.2) fällig.

1.4. Teilnahme

Spielberechtigt sind alle Mannschaften, die mindestens 5 Spieler benennen können. Jeder Spieler darf nur für eine Mannschaft je Halbsaison spielen. Die Mannschaften starten unter einem Mannschaftsnamen.

Jede Spielstätte zahlt je Spielsaison und Mannschaft eine **Startgebühr in Höhe von 150,- €**. Jeder Spieler zahlt eine **Meldegebühr in Höhe von 10,- €**.

Die Start- und Meldegebühren werden im Regelfall, abzüglich der Ligakosten, als Siegprämien ausgezahlt.

1.5. Spielteilnahme Minderjähriger

Im Sinne eines geregelten Ligaspielbetriebs dürfen Jugendliche erst ab einem Alter von 18 Jahren als Mannschaftsspieler gemeldet werden. Hierbei gilt: Stichtag ist der erste Spieltag einer neuen Saison zur Erreichung der Altersgrenze.

Eine Ausnahme besteht bei Minderjährigen im Alter von 16 bzw. 17 Jahren. Diese dürfen als Mannschaftsspieler gemeldet werden und am Spieltag eingesetzt werden, wenn gewährleistet ist, dass ein Erziehungsberechtigter am Spieltag dabei ist. Sollte dies nicht der Fall sein, so darf der minderjährige Spieler nicht spielen bzw. werden dessen Spiele jeweils mit 0:2 gewertet. Die Regelungen des Nichtraucherschutzgesetzes bleiben hiervon unberührt, d. h. in den Rauchergaststätten muss dem Minderjährigen immer der Zutritt verwehrt werden, da es sich ansonsten um eine Ordnungswidrigkeit nach §4 NichtRSchutzG M-V handelt, welche mit einer Geldbuße von bis fünfhundert Euro geahndet werden kann.

1.6. Mannschaftsanmeldung

Die Anmeldung hat schriftlich beim Ligaobmann mit dem entsprechenden Vordruck (Mannschaftsmeldung), rechtzeitig zum gesetzten Anmeldeschluss (Ende der 1. Kapitänssitzung) für die jeweilige Spielsaison, zu erfolgen. Spätere Anmeldungen sind nicht mehr möglich.

Die Start- und Meldegebühren müssen bis zum 01.06. des jeweiligen Spieljahres auf dem Ligakonto eingegangen sein. Zuwiderhandlungen können, wie im Strafkatalog (Punkt 3.2) beschrieben, zu Strafgeldern oder sogar zum Ausschluss der Mannschaft führen.

1.7. Einteilung in Spielklassen

Zurzeit wird in der SKDL in folgenden Spielklassen gespielt:

A-Liga mit 11 Mannschaften und

B-Liga mit 12 Mannschaften.

Die Spielklassen können gegebenenfalls vor Beginn einer Spielsaison neu festgelegt werden. Dies geschieht in Abhängigkeit der Anzahl gemeldeter Mannschaften. Begrenzt ist die SchwerinerKneipenDartLiga auf 24 Mannschaften (12 A / 12 B).

1.8. Neugründung einer Mannschaft

Ein neugegründetes Team fängt immer in der untersten Liga an.

1.9. Spielernachmeldung

Die Spielernachmeldung hat schriftlich beim Ligaobmann mit dem entsprechenden Vordruck (Spielernachmeldung), spätestens 7 Tage vor dem nächsten angesetzten Spieltermin, zu erfolgen. Die Meldegebühr ist spätestens bis zum Spieltermin auf das Ligakonto einzuzahlen oder beim Ligaobmann zu entrichten. Ansonsten besteht kein Anrecht auf Teilnahme am Ligabetrieb. Sollte die- oder derjenige trotzdem spielen, wird das Spiel für das jeweilige Team als verloren gewertet.

1.10. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist nur zur Halbserie möglich. Dafür sind **zusätzliche Anmeldegebühren in Höhe von 5,- € je Spieler** zu zahlen.

2. SPIELBETRIEB

2.1. Spielmodus, Spielgerät

Gespielt wird jeweils über 2 Gewinnsätze in der

A-Liga **501 Master Out**

und in der

B-Liga **301 Master Out.**

Sollte es unentschieden stehen, wird ausgebullt, hierbei beginnt die Heimmannschaft. Wird beim Ausbullen das Double Bullseye getroffen, so muss der Dart herausgezogen werden, damit der gegnerische Spieler Chancengleichheit besitzt. Wird Einfach Bullseye getroffen, bleibt der Dart stecken. Sollten beide Spieler Einfach Bullseye treffen, wird mit den restlichen Darts weiter ausgebullt, hierbei ist folgendes zu beachten:

- die Darts im Einfach Bullseye bleiben stecken
- es wird im Wechsel, beginnend mit dem Gastspieler, solange weitergeworfen bis eine Entscheidung gefallen ist
- sollte nach jeweiligen 3 Darts noch keine Entscheidung gefallen sein, dürfen alle Darts gezogen werden und das Ausbullen ist fortzusetzen

Die Heimmannschaft entscheidet auf welchem Automaten (Merkur, Radikal, Löwen etc.) gespielt wird.

Der Abstand Abwurfline zum Dartboard beträgt 2,37 m.

2.2. Spielberichtsbogen

Die Spielberichtsbögen sind in der entsprechenden Heimspielstätte aufzubewahren. Die Spielergebnisse sind bis 2 Tage nach dem Spiel dem Ligaobmann bzw. dem Zuständigen der Ergebnisverwaltung mitzuteilen. Bei zweimaliger Nichtbeachtung wird das verantwortliche Team gemäß Strafkatalog (Punkt 3.2) bestraft. Alle Spieler die zum Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, sind für diesen Spieltag spielberechtigt. Nachträglich hinzugefügte Spieler haben an diesem Spieltag kein Spielrecht.

Die Verantwortlichkeit für das Melden der Spielergebnisse liegt immer beim jeweiligen Heimteam.

2.3. Spielabsagen

Spiele können nur spätestens 3 Tage vor Spieltag bis 20 Uhr beim gegnerischen Team abgesagt werden (z. B. Dienstag für Spiele am Freitag und Mittwoch für Spiele am Samstag). Sollte das Spiel aus einem triftigen Grund trotzdem abgesagt werden, ist unverzüglich der Ligaobmann zu informieren. Der Spielerrat entscheidet über das weitere Vorgehen.

Bei Nichtantritt einer Mannschaft (ohne triftigen Grund) wird das Spiel mit 16:0 Punkten und 32:0 Sätzen für das gegnerische Team gewertet. Sofern eine Mannschaft zweimal innerhalb einer Saison nicht antritt (ohne triftigen Grund), wird diese sofort vom Ligabetrieb ausgeschlossen.

2.4. Spielverlegungen

Die Spielverlegungen sind schnellstmöglich nachzuholen! Die letzten beiden Spieltage der Rückrunde dürfen fairnesshalber nicht verschoben werden, nur ein außerordentlicher Grund erlaubt dieses, in Abstimmung mit dem Ligaobmann.

Von dem Spielerrat und der Kapitänsitzung ist anzumerken, dass bis zum letzten Spieltag der Rückrunde, alle in der Saison verlegten Spiele nachgeholt sein müssen. Sollte dies nicht der Fall sein, so ist durch den Spielerrat diesbezüglich eine Entscheidung zu treffen.

2.5. Streitigkeiten während eines Spiels

Bei Streitigkeiten während eines Spiels, sind die beiden Kapitäne (bzw. Stellvertreter) verantwortlich, den Streit zu schlichten bzw. umgehend den Vorstand zu informieren. Diese Information muss spätestens 1 Woche nach dem Spiel erfolgen, damit der Vorstand gegebenenfalls eine Spielerratssitzung (mit den Kapitänen der betroffenen Mannschaften) einberufen kann. Bei Automatenwechsel oder Spielabbruch wird das Spiel mit dem Stand vor dem Abbruch fortgeführt.

2.6. Ligaspiel mit drei Mannschaftsmitgliedern

Es dürfen in der Saison zwei Spiele, davon eines in der Hinrunde und eines in der Rückrunde, von jeder Mannschaft mit 3 Spielern bestritten werden. Dieses Spiel wird generell gemäß Losverfahren (Punkt 2.6.1) ausgelost. Hierbei ist zu beachten, dass das erste Spiel im ersten Block immer für die Mannschaft mit 2:0 zu werten ist welche mit mindestens 4 Spielern antritt. Das Losverfahren darf fairnesshalber nicht für die letzten drei Spiele der Saison angewendet werden.

Sollte es vorkommen, dass eine Mannschaft mehrmals mit 3 Spielern in der Hin- und Rückrunde antritt, so werden automatisch 4 Spiele dieser Mannschaft mit 2:0 für den jeweiligen Gegner gewertet.

2.6.1 Losverfahren

- Die Auslosung wird der Kapitän der gegnerischen Mannschaft vor dem Spiel vornehmen.
- Es kommen die drei Spielernamen in einen Topf.
- Gezogen wird
 - ein Spieler für den 2. Block (2 Zettel verbleiben)
 - ein Spieler für den 3. Block, wobei dann
 - ein Spieler für den 4. Block verbleibt.

Somit ergibt sich für die Mannschaft mit nur 3 Spielern folgende Spielanzahl

- Drei Spieler mit insgesamt 5 Spielen

2.7. Spielstättenverbot

Sollte ein Mannschaftsmitglied in einer Spielstätte Hausverbot haben, so muss sein Team dieses Spiel ohne das Mitglied bestreiten.

2.8. Relegationsspiel

Am Ende der Saison, findet zwischen dem Drittletzten der A-Liga und dem Dritten der B-Liga ein Relegationsspiel um den Aufstieg bzw. Verbleib in der A-Liga statt. Das Relegationsspiel besteht aus je einem Hin- und Rückspiel, wobei das A-Liga-Team zuerst Heimrecht hat. Gespielt wird **501 Master Out**.

Sollte der Fall eintreten, dass die Ergebnisse beider Spiele und auch die Differenz der Spiele und Sätze gleich ist (z.B. Hinspiel 7:9, 22:24 Rückspiel 9:7, 23:21) wird ein Entscheidungsdoppel im Modus **501 Master Out - Best of 3** gespielt.

Das Doppel besteht aus 2 Spielern einer Mannschaft, pro Spieler eine Zahl.

Spielberechtigt sind nur Mannschaftsmitglieder welche auf dem Spielberichtsogens des Rückspiels eingetragen sind und nicht ausgewechselt wurden. Es dürfen also auch Spieler

eingesetzt werden, welche noch nicht im Rückspiel gespielt haben aber als Auswechselspieler auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind.

Die jeweilige Heimmannschaft fängt das Ausbullen an.

2.9. Spielstättengewährleistung

Der Gastwirt bzw. Automatenaufsteller, hat dafür zu sorgen, dass die Automaten einwandfrei funktionieren und sauber sind. Sollten vor oder beim Spiel Probleme auftreten, so hat der Kapitän der jeweiligen Mannschaft das Recht, dieses Ligaspiel abubrechen. Über den Abbruch ist der Ligaobmann zu informieren.

2.10. Ausschluss von Mannschaften

Sollte eine Mannschaft während der Saison den Spielbetrieb einstellen oder ausgeschlossen werden, hat diese Mannschaft kein Anrecht auf ein Preisgeld.

Bei Ausschluss einer Mannschaft bekommt der Spielstätteninhaber, sofern er nicht schließt oder selbst Schuld am Ausschluss trägt, die Anmeldegebühr anteilig, gemessen an den noch ausstehenden Heimspielen, zurückerstattet.

3. STRAFEN

3.1. Allgemeine Regelung

Die Nichteinhaltung der vorbeschriebenen Punkte dieser Satzung, wie z. B. fristgemäße Zahlung von Gebühren, Abwesenheit bei der Kapitänssitzung etc. werden gemäß des Strafkatalogs (Punkt 3.2) geahndet.

Die Zahlungsfristen für das Strafgeld gelten ab dem Ausspruch der Sprache an den jeweiligen Spieler oder Kapitän.

3.2. Strafkatalog

- **Mannschafts- und Meldegebühr bis zum 01.06. des jeweiligen Jahres nicht gezahlt**
Strafe:
Strafgeld in Höhe von **200,- €** zahlbar innerhalb von 14 Tagen.
Sollte keine Zahlung erfolgen, erfolgt der sofortige Ausschluss der Mannschaft.

- **Meldegebühr für die Nachmeldung eines Spielers nicht bis zum Spieltermin gezahlt.**
Strafe:
Keine Spielberechtigung für den nachgemeldeten Spieler

- **An Kapitänssitzung nicht teilgenommen bzw. kurzfristig abgesagt**
Strafe:
Strafgeld in Höhe von **20,- €**, zahlbar innerhalb von 14 Tagen.
Sollte dies ebenfalls nicht gezahlt werden, so erhöht sich das Strafgeld wie folgt
Ab 15. Tag **40,- €**, Zahlungsfrist 14 Tage
Ab 29. Tag **80,- €**, Zahlungsfrist 14 Tage
Sollten auch das Strafgeld i.H. v. 80,- € nicht gezahlt werden, erfolgt der sofortige Spielausschluss der Mannschaft.

- **Zweimal innerhalb einer Saison Spielergebnis nicht bzw. nicht rechtzeitig gemeldet**
Strafe:
Strafgeld in Höhe von **20,- €**, zahlbar innerhalb von 14 Tagen.
Sollte dies ebenfalls nicht gezahlt werden, so erhöht sich das Strafgeld wie folgt
Ab 15. Tag **40,- €**, Zahlungsfrist 14 Tage
Ab 29. Tag **80,- €**, Zahlungsfrist 14 Tage
Sollten auch das Strafgeld i.H. v. 80,- € nicht gezahlt werden, erfolgt der sofortige Spielausschluss der Mannschaft.

- **Mehrfache Entgleisungen eines Spielers oder einer Mannschaft**
Strafe gemäß gemeinsamer Entscheidung des Vorstands zusammen mit Spielerrat
Strafgelder bis 200,- € oder Spielsperrungen. Notfalls führt dies zum Ausschluss des Spielers oder der Mannschaft vom Spielbetrieb.

Strafgelder vom Spielerrat verhängt sind mit einem Zahlungsziel von 14 Tage zu zahlen. Der Zeitraum beginnt mit dem Tag, an dem der Spielerrat die Strafe verhängt hat. Sollte die Strafzahlung nicht innerhalb dieser 14 Tage erfolgen, erhöht sich der Betrag 2-mal um das Doppelte mit der Frist von jeweils 14 Tage. Danach erfolgt Ausschluss des Spielers oder Mannschaft etc.

4. LIGAOBMANN

Ligaobmann ist:

Herr Jörn Kwauka, Tel.: 0173 / 286 1825

5. SPIELERRAT

Mitglieder des Spielerrates sind:

Herr Ralf Nestler

Herr Andreas Zecher

Herr Henning Schirrmeister

Frau Gesine Kuhn

Frau Conny Meier

6. LIGAKONTO

Bank:	VR-Bank eG
Kontoname:	Schweriner Kneipen Dartliga
Kontonummer:	9962
Bankleitzahl:	14091464
BIC:	GENODEF 1SN1
IBAN:	DE30 1409 1464 0000 0099 62