

Satzung der Lübecker E-Dart Liga

Gültig ab 09.2024

Inhaltsverzeichnis

1. Name.....	2
2. Liga Büro	2
3. Internet.....	2
4. Vorstand	3
5. Mitgliedschaft	3
6. Datenschutz.....	3
7. Startgeld	4
8. Ausweise.....	4
9. Spieleinsatz und Ausschüttung	4
10. Spieltag	5
11. Aufstellung	5
12. Spielbögen	5
13. Spielwertung und Einzelranglisten	6
14. Spielverlegung	7
15. Nicht Antreten	8
16. Nachmeldung / Wechsel.....	9
17. Pokale	10
19. Regeln.....	11
20. Spielortwechsel in der Spielzeit	11
21. Fair Play.....	12

1. Name

„Lübecker E-Dart Liga“

2. Liga Büro

New Wunderbar, Ziegelstraße 129, 23556 Lübeck
Nach vorheriger Ankündigung

3. Internet

<http://luebecker-e-dart-liga.de>

4. Vorstand

Der Vorstand besteht aus 3 Spielern der Liga:

- a) 1. Vorstand: Mirjam Stelzer Tel: 0157/56176670
 Borussia St. Lübeck Bermuda Dart Tel: 0451/6110261
- b) 2. Vorstand: Bernd Kohnke Tel: 0176/21775437
 DC Outsider's La Vanta Lounge Tel: 0176/81434986
- c) 3. Vorstand: Torsten Janicki Tel: 01515/1859984
 DC Alles Banane Die 2.-te Kneipe Tel: 0176/95325259

Zum erweiterten Vorstand gehören:

- Kassenwart Andreas Möller Tel: 0173/9013951
 Borussia St. Lübeck Bermuda Dart Tel: 0451/6110261
- Schriftwart Peter Schoof Tel: 0152/08879020
 Borussia St. Lübeck Bermuda Dart Tel: 0451/6110261

Die Vorstandsarbeit ist ehrenamtlich.

Kassenprüfer sind Virco Pflicht, DC Voll Daneben
 Sandra Janicki, DC Alles Banane

5. Mitgliedschaft

Teilnahmeberechtigt ist jeder Dartclub der seinen Sitz in Lübeck und in einem **öffentlichen Lokal oder Club (der vom Vorstand zugelassen ist)** hat.

Die Mitgliedschaft beginnt mit der Abgabe der Anmeldung und endet mit der Auszahlung der Preisgelder bei der Abschlussfeier oder an dem festgelegten Auszahlungstermin.

6. Datenschutz

Um den Datenschutz gerecht zu werden, werden nur die notwendigen Daten erhoben und Verarbeitet.

Eine Liste mit den Telefonnummern der Mannschaften und der spielberechtigten Spielern wird am Saisonbeginn jeder Mannschaft in Papierform ausgehändigt. Diese ist am Saisonende zu vernichten.

Sollte eine Mannschaft während der Saison den Cap oder Co-Cap wechseln, oder sich die Telefonnummern ändern, so kann dies beim Schriftwart erfragt werden.

7. Startgeld

Das Startgeld für jede Mannschaft beträgt 145,- € und 5,- € für jeden Spieler/in, für die Erstellung des Spielerpasses zu Saisonbeginn (nur für Spieler die noch keinen gültigen Pass besitzen). Das Startgeld teilt sich auf in 55 € Startgeld und 90 € Spieleinsatz.

8. Ausweise

Die Ausweise werden vom Vorstand der Lübeck Liga erstellt, diese sind bei Ligaspielen vorzulegen, **ohne Ausweis ist kein Spieler spielberechtigt**. Der Ausweis bleibt solange gültig, bis der/die Spieler/in von der Mannschaft abgemeldet wird, oder er/sie die Mannschaft wechselt. Der Ausweis ist mit jeder Abmeldung zum Entwerten vorzulegen. Die Spielerpässe bleiben Eigentum der Spieler. Ohne Vorlage des Ausweises kann ein Spieler auch dann nicht spielen, wenn der Spieler und seine Nummer bekannt sind.

9. Spieleinsatz und Ausschüttung

Der Einsatz pro Mannschaft beträgt in der 1. Liga **12,- €**, in der 2. Liga **10,- €**, in der 3. Liga **8,- €** und in der 4. Liga und 5. Liga **6,- €**. Die Verlierer-Mannschaft zahlt diesen Betrag mit Unterschrift des Spielbogens an die Gewinner-Mannschaft. Wird un-

entschieden gespielt, entfällt der Betrag. Die Heimmannschaft zahlt das Steckgeld.

Die Ausschüttung der Startgelder erfolgt auf die Mannschaften, die alle Spiele gespielt haben. Ausgeschüttet werden die eingezahlten Einsätze (Spieleinsatz von 90 €) pro Liga. Die Auszahlung erfolgt bei der Abschlussfeier.

Eine Mannschaft die sich vorzeitig auflöst, hat keinen Anspruch auf eine Ausschüttung. Das Geld fließt wieder in die Liga zurück.

10. Spieltag

Die Spielpaarungen mit den Terminen werden vom Vorstand erstellt. Als Heimspieltag kann Freitag oder Samstag gewählt werden.

11. Aufstellung

Die Aufstellung wird von beiden Caps vor dem Spiel und in der Halbzeit anhand der Ausweise aufgestellt.

Jeder Cap stellt seine Mannschaft getrennt von der anderen Mannschaft auf und trägt die Aufstellung in den Spielberichts-bogen ein. Wenn die Aufstellung der zweiten Mannschaft zuge-tragen wird, darf die Aufstellung der ersten Mannschaft nicht mehr verändert werden. Die Ausweisnummer ist im Spielbe-richtsbogen einzutragen. Fehlt die Ausweisnummer zählt das Spiel für die Mannschaft als verloren.

12. Spielbögen / Dart-Software

Es dürfen **nur** die **Spielbögen**, die von dem Vorstand herausgegeben wurden oder deren Kopien verwendet werden. Ein Fo-to des von beiden Kapitänen unterschriebenen Spielbogens

muss bis spätestens am **Montag** nach dem Spieltag **bis 20.00 Uhr** (außer bei verlegten Spielen) an den Schriftwart gesendet werden. Für später oder gar nicht zugesendete Spielbögen wird ein **Strafgeld von 25,- €** erhoben.

Die Spielergebnisse müssen von der Heimmannschaft spätestens am **Montag** nach dem Spieltag **bis 20.00 Uhr** (außer bei verlegten Spielen) in der Dart-Software eingegeben werden. Für später oder gar nicht eingegebene Spielergebnisse wird ein **Strafgeld von 25,- €** erhoben. Für Spielbögen die nicht von beiden Kapitänen unterschrieben oder nicht komplett ausgefüllt worden sind, wo also z.B. Namen oder Zahlen ganz fehlen, oder der Plan völlig unleserlich ist, werden ebenso 25,- € Strafgeld erhoben.

13. Spielwertung und Einzelranglisten

Jede Mannschaft besteht aus **6 Spielern / Spielerinnen**. Jede Mannschaft kann in der Halbzeit Spieler **auswechseln (maximal alle 6)**. Tritt eine Mannschaft mit 5 Spielern an, so wird ein für den fehlenden Spieler Rest 501 mit -501, und ein Highscore mit 0 Punkten gewertet (je Halbzeit).

Gespielt wird **2 mal 501 Master Out** und **2 mal High-Score**.

Ist nach der 15. Runde noch nicht gecheckt worden, so wird das Spiel dieser Paarung an dieser Stelle abgebrochen und es werden die Restpunktzahlen der Spieler notiert.

Werden sich die Mannschaften über das Ergebnis nicht einig, so wird die strittige 4er-Paarung wiederholt.

Außerdem sind im Spielbogen folgende Daten einzutragen:

- a) Highscore (geworfene Punkte aus 7 Runden)
- b) Geworfene Gesamtpunkte (Highscore abzüglich Rest 501)
- c) Höchster Wurf
- d) High Finish

Spielwertung ist wie folgt:

Gewonnen	2	:	0
Unentschieden	1	:	1
Verloren	0	:	2

Außerdem werden noch die geworfenen **Mannschaftspunkte** gewertet. Es werden **Einzelranglisten** geführt für:

- e) Geworfene Gesamtpunkte abzüglich Rest 501; bester Herr, beste Dame
- f) Highscore (geworfene Punkte aus 7 Runden); bester Herr, beste Dame
- g) Höchster Wurf; bester Herr(ab 140), beste Dame (ab 133)
- h) High Finish; bester Herr, beste Dame

Tritt eine Mannschaft nicht an oder findet das Spiel aus anderen Gründen nicht statt (siehe Nr. 14) oder wird ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, gilt das Spiel als verloren und werden dem Gegner die **2 Punkte** gutgeschrieben.

Das Spiel wird dann mit dem Durchschnitt der bisher geworfenen Mannschaftspunkte gewertet, die Einzelspieler bekommen den Durchschnitt der Punkte geteilt durch sechs.

Die Mannschaft mit dem nicht spielberechtigten Spieler bzw. die nicht antritt bekommt keine Punkte, und auch die Einzelspieler erhalten keine Punkte.

Am Saisonende steigen aus jeder Liga 2 Mannschaften auf und 2 Mannschaften ab (Änderungen behält sich der Vorstand vor).

14. Spielverlegung

Verlegung eines Spiels kann nur im **Einverständnis** von beiden Kapitänen im Zeitraum von **vier Wochen vor oder nach** dem vorgegebenen Termin gespielt werden.

Jede Spielverlegung ist bis **Montag** nach dem Spieltag beim **Vorstand bis 20.00 Uhr** bekannt zu geben.

Wird ein Spiel verlegt, und die Spielverlegung wird nicht dem Vorstand bekannt gegeben, so wird **eine Strafe von 5,- €** von der Mannschaft erhoben, die den Vorstand nicht informiert hat.

Um Streitigkeiten zu vermeiden müssen beide Kapitäne getrennt die Spielverlegung dem Vorstand melden. Sollte ein Spiel nicht innerhalb der oben genannten Frist stattfinden, so verliert die Mannschaft, die um die Spielverlegung gebeten hat!

Die Verlegung der letzten beiden Spieltage ist grundsätzlich erlaubt. Es müssen aber alle Spiele bis zum letzten Spieltag gespielt werden.

15. Nicht Antreten

Kann eine Mannschaft nicht zum vorgegebenen Termin antreten, so muss die Absage am Vorabend des Spieles beim Kapitän der Gegenmannschaft angemeldet sein. Bei Absage am Spieltag gewinnt die Gegenmannschaft. Die nicht antretende Mannschaft **zahlt 50,- €** in jeder Liga an die andere Mannschaft. Die nicht antretende Mannschaft zahlt den Einsatz an die andere Mannschaft.

Strafgelder sind nach Absprache mit dem Vorstand zu übergeben. Werden die **Strafgelder** nicht dem Vorstand **übergeben** und/oder **Spieleinsätze** an die Gewinnermannschaft nicht bezahlt, so wird **die Mannschaft solange vom Spielbetrieb der Liga ausgeschlossen, bis die Strafgelder bezahlt wurden**. Zusätzlich werden der Mannschaft dann 2 Pluspunkte abgezogen.

Alle Spieler dieser Mannschaft sind von da an in der Lübecker E-Dart Liga nicht spielberechtigt, bis die ausstehenden Beträge bezahlt worden sind.

16. Nachmeldung / Wechsel

Jede Nachmeldung muss **1 Tag vor dem Spieltag** mit dem dafür vorgesehenen Vordruck, Passbild und 5,- € beim Schriftwart vorliegen.

Wechselt ein Spieler in der laufenden Saison die Mannschaft, so ist er erst zum Anfang der Rückrunde, bzw. am Anfang der nächsten Saison für die neue Mannschaft spielberechtigt. Der Abmeldebogen und der Anmeldebogen sind bei einem Wechsel in der laufenden Saison auszufüllen.

Während der Hin- bzw. Rückrunde ist kein Mannschaftswechsel möglich.

Löst sich die Mannschaft in der Hinrunde auf und hat der Spieler zum Anfang der Rückrunde noch keine neue Mannschaft gefunden, so wird er als Neuanmeldung gewertet, wenn er eine neue Mannschaft in der Rückrunde findet.

Ein Spieler der seine Mannschaft wechselt, darf nur in eine Mannschaft, die

- in der selben Liga
- einer beliebig höheren Liga
- eine Liga tiefer spielt, wechseln.

Es gilt die letzte Halbjahressaison in der der Spieler gemeldet war. Hat ein Spieler **nicht mehr als vier Halbzeiten** in der Vorsaison gespielt, kann er in jede Liga wechseln.

Beispiel: Ein Spieler der in der 1. Liga gespielt hat kann nur zu einer Mannschaft der 1. und 2. Liga wechseln. Spieler der 2. Liga in die 1., 2., oder 3. Liga

17. Pokale

Pokale oder vergleichbare Auszeichnungen werden vergeben für:

- a) Meistermannschaft jeder Liga, sie erhält einen Wanderpokal der spätestens nach dem letzten Spieltag der Folgesaison im Ligabüro abgegeben werden muss.
- b) Bester / Beste Einzelspieler / Spielerin in jeder Liga
- c) Highscore in jeder Liga; bester Herr, beste Dame
- d) High - Finish in jeder Liga; bester Herr, beste Dame
- e) zusätzlich in der 4. und 5. Liga für den höchsten Wurf; bester Herr, beste Dame

Die Berechnung der Einzelwertung (siehe auch Punkt 13) wird wie folgt vorgenommen: Die geworfenen Gesamtpunkte abzüglich Rest 501 werden addiert.

18. Cap Versammlung / JHV

Die Cap-Versammlung findet halbjährlich statt. Die Cap-Versammlung ist eine **Pflichtveranstaltung!**

Jede Mannschaft die nicht durch den Cap, Co-Cap oder einen anderen Vertreter an dieser Versammlung teilnimmt, **zahlt 10 €** in die **Ligakasse**.

19. Regeln

An Spielorten, wo mehrere Mannschaften spielen, dürfen **nicht nebeneinander mehrere Spiele** stattfinden, es sei denn die Automaten sind so weit voneinander getrennt, dass sich die Mannschaften nicht stören (Durchlaufen, Lärm), d.h. es sollte ein **guter Spielablauf** gewährleistet sein.

Der Automat hat immer Recht. Es sei denn, der Dart steckt ganz klar in einem Feld und der Automat zählt nicht, dann werden die Punkte trotzdem gegeben. Der Abstand zum Automaten beträgt 2,37 m. Es dürfen keine Hindernisse innerhalb von 1m nach links und rechts stehen (von der gedachten Verlängerung des Bulls an die Abwurflinie).

Werden Spieler eingesetzt, die nicht spielberechtigt sind, wird der Spieler für die komplette Saison gesperrt, und die Mannschaft zahlt für dieses Spiel mit nicht spielberechtigten Spielern 25,- € in die Ligakasse.

20. Spielortwechsel in der Spielzeit

Hören Mannschaften während der Saison auf, so fallen die Mannschaften aus der Mannschaftswertung. Die Einzelspieler werden weitergeführt.

Wechselt eine Mannschaft während der Saison den Spielort, Adresse, Telefon, den Cap oder den Co-Cap so ist dies dem Vorstand bis spätestens zum nächsten Spieltag mitzuteilen. Bei Missachtung wird ein Strafgeld von 10,- € erhoben.

21. Fair Play

Bei wiederholter Beschwerde an den Vorstand, behält sich der Vorstand das Recht vor, die Mannschaft oder die Spielstätte vom Spielbetrieb auszuschließen. Gründe hierfür können u.a. sein: Bedrohung einzelner Spieler, Belästigung, unzumutbare Spielumstände in der Spielstätte, etc.

Die Heimmannschaft hat für einen ordnungsgemäßen Spielablauf zu sorgen.

Bei auftretenden Streitigkeiten hat immer der Vorstand letzte Entscheidungsgewalt.

Der Vorstand tritt dafür ein, dass sich die Mannschaften im fairen Dartspiel messen.

Wir wünschen allen Mannschaften eine gute Saison und viel Spaß!

Gez. Der Vorstand der Lübecker E-Dart Liga

- Die Satzung bleibt solange Gültig, bis sie durch eine vom Vorstand geänderte Version ersetzt wird.