

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

<b>1. ALLGEMEINES</b>	3
1.1. Geltungsbereich	3
1.2. Die Ligaleitung	3
1.2.1. Einhaltung der Spielordnung	3
1.2.2. In der Spielordnung nicht geregelte Punkte	3
1.2.3. Beschlüsse der Ligaleitung	3
1.3. Strafen	3
1.4. Anerkennung der Spielordnung	3
<b>2. ANFORDERUNG AN DIE DARTANLAGE</b>	4
2.1. Die Dartgeräte	4
2.1.1. Zugelassene Dartgeräte und Hersteller	4
2.1.2. Anzahl der Geräte	4
2.1.3. Abstand der Geräte	4
2.1.4. Einstellung der Geräte	4
2.2. Die Dartbahn	4
2.2.1. Beschaffenheit	4
2.2.2. Die Wurfmarkierung	5
2.2.3. Der Spielbereich	5
2.2.4. Zuschauer	5
2.2.5. Das Umfeld	5
<b>3. DER WURF</b>	5
3.1. Die Darts	5
3.1.1. Die Beschaffenheit	5
3.1.2. Gewicht der Darts	5
3.1.3. Gesamtlänge der Darts	6
3.2. Ablauf eines Wurfs	6
<b>4. DIE MANNSCHAFT</b>	7
4.1. Die Zulassung für eine Liga	7
4.1.1. Neueinstieg	7
4.1.2. Bereits gemeldete Spieler	7
4.1.3. Sondergenehmigung	8
4.2. Die Anmeldung	8
4.2.1. Form der Anmeldung	8
4.2.2. Die Mannschaft	8
4.2.3. Der Kapitän	9
4.2.4. Die Anmeldegebühr	9
4.3. Nachmeldungen	9
4.4. Aushelfen	9
<b>5. DER LIGABETRIEB</b>	10
5.1. Struktur, Einteilung und Spielmodus	10

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

<b>5.1.1.</b> Die Ligastruktur	10
<b>5.1.2.</b> Die Einteilung	10
<b>5.1.3.</b> Der Spielmodus	10
<b>5.2.</b> Spieltermine	11
<b>5.2.1.</b> Spielpaarungen	11
<b>5.2.2.</b> Reguläre Spieltermine	11
<b>5.2.3.</b> Fixtermine	11
<b>5.2.4.</b> Flexible Spieltage	11
<b>5.2.5.</b> Tauschen des Heimrechts	11
<b>5.2.6.</b> Spielverlegung	12
<b>5.3.</b> Das Ligaspiel	12
<b>5.3.1.</b> Das Sportgerät	13
<b>5.3.2.</b> Der Spielberichtsbogen	13
<b>5.3.3.</b> Abgabe der Spieleberichtsbogen	14
<b>5.3.4.</b> Verspätete Abgabe der Spielberichtsbogen	14
<b>5.3.5.</b> Verlust des Spielberichtsbogen	14
<b>5.3.6.</b> Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern / falscher Spieler	14
<b>5.3.7.</b> Die Spiele	15
<b>5.3.8.</b> Verspätung	15
<b>5.3.9.</b> Nicht-Antreten	16
<b>5.4.</b> Die Förderpreise	16
<b>5.4.1.</b> Die Einzelwertung	16
<b>5.4.2.</b> Die Doppelwertung	16
<b>5.4.3.</b> Die Mannschaftswertung	16
<b>6. HAUSVERBOT</b>	16
<b>6.1.</b> Hausverbot	16
<b>7. DER LIGAPOKAL</b>	17
<b>7.1.</b> Die Anmeldung	17
<b>7.2.</b> Die Auslosung	17
<b>7.3.</b> Die Austragung	17
<b>7.4.</b> Die Förderpreise	18
<b>8. DATENSCHUTZ</b>	18
<b>8.1.</b> Namen und Kontaktdaten	18
<b>8.2.</b> Erhebung und Speichern	18
<b>8.3.</b> Abwicklung Vertragsbeziehung	18
<b>8.4.</b> Weitergabe von Daten	19
<b>8.5.</b> Betroffenenrecht	19
<b>8.6.</b> Widerrufsrecht	20

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

## **1. ALLGEMEINES**

### **1.1. Geltungsbereich**

Die Spielordnung gilt bei allen Veranstaltungen, die im Auftrag oder direkt vom Süddeutschen Dartsportverband ausgerichtet werden

### **1.2. Die Ligaleitung**

#### **1.2.1. Einhaltung der Spielordnung**

Punkte, die hier nicht geregelt sind, werden im Einzelfall von der Ligaleitung entscheiden. Bei größerem Arbeitsaufkommen kann die Ligaleitung durch zwei Beisitzer erweitert werden

#### **1.2.2. In der Spielordnung nicht geregelte Punkte**

Die Beschlüsse der Ligaleitung sind endgültig und bindend.

### **1.3. Strafen**

Spieler oder Teams, die sich nicht an diese Spielordnung halten oder verhängte Strafen nicht entrichten, werden von der Ligaleitung für den Ligabetrieb gesperrt.

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| 1. Mal nicht antreten                | 150,00 € + 2 Punkte Abzug  |
| 2. Mal nicht antreten                | 150,00 € + Disqualifikation aus der laufenden Runde - Rücksetzung der kompletten Runde auf 0 |
| 1. Mal Spielbericht zu spät abgeben: | Verwarnung   |
| 2. Mal Spielbericht zu spät abgeben: | 50,00 €  |
| 3. Mal Spielbereich zu spät abgeben: | 100,00 € + 3 Punkte Abzug  |

### **1.4. Anerkennung der Spielordnung**

Jeder Wirt, jeder Verein, jede Mannschaft und jeder Spieler erkennt diese Spielordnung mit der Anmeldung an.

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

## 2. ANFORDERUNG AN DIE DARTANLAGE

### 2.1. Die Dartgeräte

#### 2.1.1. Zugelassene Dartgeräte und Hersteller

Es sind prinzipiell alle Dartgeräte und Hersteller zugelassen, sofern die Dartgeräte folgende Bedingungen erfüllen:

- die Höhe des Zentrums des Doppelbulls über dem Boden beträgt 1,72m
- die Doppel- und Tripple Felder haben eine Breite von 18mm und beinhalten zwei Reihen von Löchern
- der Durchmesser der Trefferfläche beträgt 43cm
- zwei benachbarte Felder im selben Ring oder derselben Zahl haben **nicht** die selbe Farbe

#### 2.1.2. Anzahl der Geräte

Die Anzahl der notwendigen Geräte wird durch die Anzahl der gemeldeten Mannschaften bestimmt. Es müssen mindestens 2 Geräte am Spielort vorhanden sein. Pro **zwei** Mannschaften, werden zwei Liga Geräte benötigt.

#### 2.1.3. Abstand der Geräte

Die Geräte müssen derart aufgestellt werden, dass der Abstand der Geräte von einer Wand ca. **30cm** und der Abstand von Gerät zu Gerät ca. **50cm** beträgt.

#### 2.1.4. Einstellung der Geräte:

Die Einstellung der Geräte muss den folgenden Punkten entsprechen:

- die Kosten für ein einzelnes Spiel dürfen EUR 0,50 **nicht** überschreiten
- für EUR 2,-- werden 5 Kredite vergeben
- keine Rundenbegrenzung bei den Ligadisziplinen. Wird ein Satz durch die Rundenbegrenzung vorzeitig beendet, so verliert die Heimmannschaft diesen Satz
- das Board muss bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl sowie Leuchtmittel beleuchtet sein

### 2.2. Die Dartbahn

#### 2.2.1. Beschaffenheit

Die Dartbahn zwischen Wurfmarkierung und Dartgerät muss eben sein. Empfohlen wird eine weiche Oberfläche, damit eine Beschädigung des Darts vermieden wird.

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

### 2.2.2. Wurfmarkierung

Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante **2,37m** zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von **90°** bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull's Eye Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von **1,72m** des Bull's Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von **2,94m**. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

### 2.2.3. Der Spielbereich

Hinter der Wurfmarkierung sollte noch zusätzlich **1,00m** ausschließlich für die gerade agierenden Spieler bereitstehen. Alle anderen Personen haben diesen Bereich zu meiden

### 2.2.4. Zuschauer

Die Zuschauer dürfen sich **nicht** innerhalb einer bespielten Dartbahn aufhalten oder diese überqueren

### 2.2.5. Das Umfeld

Im näheren Umfeld der Dartbahn(en) dürfen während der Spiele keine Geräte betrieben werden, die den Ablauf wesentlich stören. Insbesondere sind TV-Geräte, Videospiele, etc. abzuschalten, falls einer der Kapitäne dies fordert. Im sportlichen Sinne sollten Handys auf leise oder gar lautlos geschaltet werden.

## 3. DER WURF

### 3.1. Die Darts

Jeder Spieler darf seine eigenen Darts benutzen, sofern diese den nachfolgenden Bedingungen genügen. Die Eigenschaften des Darts werden von der Ligaleitung nicht kontrolliert, sie können aber bei nationalen und internationalen Veranstaltungen zur Disqualifikation führen. Es liegt also im Interesse des Sportlers, diese Vorgaben einzuhalten.

#### 3.1.1. Die Beschaffenheit

Ein Dart besteht aus Point (Spitze), Barrel (Grundkörper), Shaft (Schaft) und Flight (Feder), diverser Zubehör wird vernachlässigt.

#### 3.1.2. Gewicht der Darts

Das Gewicht des Barrels darf - im Interesse der Geräteaufsteller - 18 Gramm nicht übersteigen

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

### 3.1.3. Gesamtlänge der Darts

Die Gesamtlänge von der Spitze bis zur Feder darf 20 cm nicht überschreiten.

### 3.2. Ablauf eines Wurfes

- a. Ist die Dartbahn frei, d.h. es befindet sich kein anderer Spieler auf ihr, so begibt sich der Spieler zur Abwurfmarkierung. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch übertreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Wurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.
- b. Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden
- c. Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktmäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: Wurf auf Bull's Eye).
- d. Prinzipiell gilt "der Automat hat Recht". Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne (ausgenommen h) und i))
- e. Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
  - Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Startwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nun noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der "Startwechsel" Taste als Nächster. 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 "Startwechsel" taste das Spiel fort
- f. Zählt das Sportgerät während eines Wurfes einen oder mehrere Darts nicht, so hat der Spieler bei einer Anzeige von entsprechend verbleibenden Darts durch Betätigen der "Startwechsel" taste auf die Spielernummer des Gegners zu wechseln. Sollte beim Herausziehen einer oder mehrere Darts eine entsprechende Punktzahl nachgezählt werden, so gilt dieser Satz als verloren
- g. Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:
  - Ablenkendes Verhalten während der Spieler wirft
  - Ständiges Übertreten der Abwurflinie
  - Absichtlich Verzögern des Spiels

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

- Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten

Wenn das Reklamieren beim jeweiligen Kapitän keine Abhilfe schafft, so ist der Spielleiter zu informieren. Im Schlimmsten Fall hat die foulende Mannschaft, unabhängig des Spielstandes das laufende Spiel 2:0 verloren.

- h. Sollte ein Sportgerät mehr als drei Mal falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden. Dies gilt auch für offensichtliche Mängel des Sportgerätes. Offensichtliche Mängel werden vom Ligaleiter definiert. Sollte ein zweites, fehlerfreies Sportgerät unabhängig vom Hersteller vorhanden sein, wird die Partie auf diesem Gerät fortgesetzt. Es gilt der Spielstand bis zur Unterbrechung. Ist dies nicht möglich, muss der Ligaleiter informiert werden. Das Spiel wird dann, zu einem vom Ligaleiter festgesetzten, für beide Mannschaften verbindlichen Termin wiederholt.
- i. Als Checkdart zählt der Dart, der einen Satz gemäß Dartspielregeln und dem jeweiligen Spielmodus der Ligaklasse beendet. Steckt der Checkdart in dem, dem Spielmodus entsprechenden Segment des Sportgerätes, so ist der Satz beendet, auch wenn das Sportgerät die entsprechende Punktzahl nicht zählt.
- j. Der Satz beginnt mit der, dem Spielmodus der Spielklasse entsprechender Punktzahl. Die geworfene Punktzahl wird von der Ausgangspunktzahl subtrahiert. Der Spieler der zuerst die erforderliche Punktzahl mit dem Checkdart erreicht, gewinnt den Satz. Wird ein Satz nicht mit einem Checkdart beendet, gilt Punkt h.
- k. Mit den abgezogenen Darts läuft der Spieler auf der Dartbahn zurück hinter die Wurfmarkierung. Der nachfolgende Spieler muss hinter der Wurfmarkierung warten, bis ihn der zurückspielende passiert hat.

## **4. DIE MANNSCHAFT**

### **4.1. Die Zulassung einer Mannschaft**

#### **4.1.1. Neueinstieg**

Ein neuer Spieler ist grundsätzlich für alle Klassen zugelassen.

Ausnahme: Der Spieler spielt bereits in anderen Dartverbänden und kann somit in eine Spielstärke eingestuft werden. Somit darf er nur ab seiner Spielstärke angemessenen Klasse spielen

#### **4.1.2. Bereits gemeldete Spieler**

Ein Spieler darf (gem. der seinem aktuellen Ligastatus) max. 1 Klasse tiefer spielen. Ein Team darf grundsätzlich aus max. 1 Spieler mit einem höheren

	<h2>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</h2>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

Ligastatus als die aktuelle Ligaklassifizierung des übrigen Teams bestehen (dabei ist der Zeitpunkt unwichtig). Meldet sich ein Spieler zu einer neuen Saison nicht an, so wird er **pro ausgesetzte** Saison eine Spielklasse tiefer eingestuft. Tiefste Stufe ist dabei die Spielstärke der Kreisligen Die Ligaleitung behält sich eine Einzelprüfung vor. Die nächste Saison ist die nächste von dem Spieler gespielte Saison (Grundlage ist die von ihm gespielte Spielklasse). Generelle Voraussetzung ist, dass für diesen Spieler alle Strafgebühren entrichtet wurden

#### 4.1.3. Sondergenehmigung

Beim SDDV kann eine Sondergenehmigung beantragt werden. Der Ausschuss entscheidet dann je nach Sachverhalt über die Zulassung

### 4.2. Die Anmeldung

#### 4.2.1. Form der Anmeldung

Zur Anmeldung einer Mannschaft wird der aktuelle Anmeldebogen (zu finden auf der Homepage --> Download Bereich) benötigt. Es ist darauf zu achten, dass die Anmeldung **vollständig** und jeweils zum **veröffentlichen Meldeschlusstermin** der jeweiligen Liga an den Spielleiter auf die allgemeine gültige Faxnummer oder per WhatsApp gesendet wird. In bestimmten Fällen darf der Spielleiter das Original per Post anfordern. Deshalb ist jede Mannschaft verpflichtet, diesen bis zum Erreichen des 1. Spieltages aufzubewahren. Bei Missachtung kann eine Disqualifikation mit Verlust der Meldegebühr zur Folge haben.

#### 4.2.2. Die Mannschaft

Eine neue Mannschaft besteht aus mindestens vier und max. zehn Spielern. Eine neue Mannschaft startet in der zu klassifizierenden Spielklasse. Die Klasseneinteilung ergibt sich aus der Spielberechtigung der Spieler. Eine Mannschaft, die bereits in der SDDV gespielt hat, kann als neues Team gewertet werden, wenn sie aus weniger als 3 Spielern des alten Teams besteht. Nachmeldungen aus Spielern aus dem alten Team dürfen nicht erfolgen. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt. Ummeldungen von Spielern sind dem Ligasekretär bekannt zu geben. Eine Ummeldung ist nur zu beantragen, wenn der Ummeldende eine Freigabe seitens des noch aktuellen Mannschaftskapitän sowie Wirt erhält.

Ebenfalls müssen folgende Voraussetzungen gewährleistet sein:

- keine Ummeldung innerhalb der gleichen Staffel
- keine dadurch anstehende Auflösung der verlassenen Mannschaft

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

- ein Mannschaftswechsel ist nur bis **7 Tage vor Beginn der Runde möglich**

#### 4.2.3. Der Kapitän

Ein Spieler der Mannschaft wird als Kapitän benannt. Der Kapitän ist der Ansprechpartner seiner Mannschaft, deshalb muss von ihm zusätzlich zu den Spielerdaten, die Telefonnummer hinterlegt werden. Der Mannschaftskapitän hat dafür Sorge zu tragen, dass sich seine komplette Mannschaft an die Spielordnung hält.

#### 4.2.4. Die Anmeldegebühr

Die Anmeldegebühren werden in der Gebührenordnung festgelegt. Im Wesentlichen werden Gebühren für die Spieler, für den Wirt und für den Geräteaufsteller erhoben. Eine Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn **alle** Gebühren und alle verhängten Strafen der Mannschaft und aller Spieler beglichen wurden und dies mit dem Überweisungsbeleg nachgewiesen wurde. Die Bezahlung der Meldegebühr **muss 2 Wochen nach Zahlschluss** erfolgen. Eine Rechnung erhält der Wirt / Aufsteller für seine Ablage

#### 4.3. Nachmeldungen

Nachmeldungen sind bis zu den **letzten drei Spieltagen** einer Saison möglich, solange die vorangegangenen Bedienungen erfüllt sind. Nachmeldungen **müssen** genau ausgefüllt werden (**Vor- und Nachname**, der Spitzname allein ist hierfür nicht ausreichend). Für die Nachmeldungen fallen keine Nachmeldegebühren an (siehe Gebührenordnung). Sind die Nachmeldefelder **nicht** richtig ausgefüllt bzw. es wurde vergessen Spieler nach zu melden, erheben wir beim 1. Mal ein Strafgeld von 20,00 €, beim 2. Mal werden die erspielten Punkte der Mannschaft abgezogen. Es darf **kein** Spieler, der einen höheren Ligastatus hat, in einer niedrigeren Klasse gemeldet werden, ohne vorherige Absprache mit dem Vorstand. Sollte ein höher klassifizierter Spieler, ohne vorherige Absprache, nachgemeldet werden, so wird das Spiel 4:0 / 8:0 gewertet. In Einzelfällen kann eine Woche vor Spielbeginn beim Vorstand eine Sondergenehmigung eingeholt werden. Der Antrag auf die Sondergenehmigung **muss** schriftlich erfolgen.

#### 4.4. Aushelfen

Es ist möglich, dass ein Spieler in einer anderen Mannschaft aushilft. Folgendes muss hierbei aber beachtet werden:

Der Spieler **muss** in einer Mannschaft im gleichen Ligalokal gemeldet sein  
Die Mannschaft des Spielers **muss** mind. eine Staffel tiefer spielen als die Mannschaft in der ausgeholfen wird.

Der Spieler darf **max. 2 mal aushelfen**, beim 3. Mal ist er automatisch in der höheren Mannschaft gemeldet.

 <p>SDDV e.V. Süddeutscher Dartsportverband e.V. www.sddvev.de</p>	<h2>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</h2>	<p>Stand Dezember '19</p>
---	---	---------------------------

Aushilfsspieler sind in den Ranglisten an den farblichen Hervorhebungen zu erkennen. Bis zum 3. Mal aushelfen, zählt der Spieler **nicht** als gemeldeter Spieler in der höheren Klasse und nimmt somit auch kein Platz in der höheren Klasse in.

## 5. DER LIGABETRIEB

### 5.1. Struktur, Einteilung und Spielmodus

#### 5.1.1. Die Ligastruktur

Der SDDV betreibt eine hierarchische Ligastruktur. Die Hierarchie besteht von oben nach unten aus der Bezirksoberliga, der Bezirksliga, der Kreisoberliga und der Kreisliga. Die Bezirksoberliga besteht aus einer Staffel, die Bezirksliga aus zwei, die Kreisoberliga aus vier und die Kreisliga aus acht Staffeln. In der Regel besteht jede Staffel aus 8 Mannschaften. Je nach Anzahl der gemeldeten Mannschaften kann die Einteilung variieren.

#### 5.1.2. Die Einteilung

Die Einteilung der Mannschaften in die Bezirks-, Kreisober- und Kreisliga erfolgt in erster Linie aufgrund des Bereiches der Spielorte, so dass die Fahrwege an den Ligaspieltagen minimiert werden. Werden jedoch von einem Lokal mehrere Mannschaften in einer Liga gemeldet, so werden diese (wenn möglich) in verschiedene Staffeln eingeteilt.

#### 5.1.3. Der Spielmodus

Es werden 4 Doppel und 16 Einzel gespielt. Dabei dürfen maximal 10 Spieler eingesetzt werden. Der Spielerwechsel ist erst nach den Doppelpartien möglich. Im laufenden Einzel dürfen die Spieler 2x ausgewechselt werden. Hierbei ist darauf zu achten, dass **ein ausgewechselter Spieler** (auch direkt nach dem Doppel) **nicht wieder eingewechselt** werden darf.

#### Donnerstagsliga:

Bezirksliga:	501 open in / double out	best of three legs
Kreisoberliga	501 open in / master out	best of three legs
Kreisliga	501 open in / open out	best of three legs

Die Doppel (Spiel 1 - 4 ) werden auf eine Anzeige gespielt

#### Samstagsliga:

Bezirksliga	501 open in / masters out	best of three legs
-------------	---------------------------	--------------------

Die Doppel (Spiel 1 - 4 ) werden im League Modus gespielt

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

## 5.2. Spieltermine

### 5.2.1. Spielpaarungen

Vor Beginn der Ligarunde werden von der Ligaleitung die Spielpaarungen und Termine für jede Staffel im Internet veröffentlicht und an den Ligaabschlussfeiern in die Mannschaftsunterlagen hinzugefügt. Die zuerst genannte Mannschaft hat Heimrecht

### 5.2.2. Reguläre Spieltermine

Der reguläre Spieltermin ist derzeit:

DO Liga → Donnerstag, 20 Uhr im Spielort der Heimmannschaft

SA Liga → Samstag, 19 Uhr im Spielort der Heimmannschaft

Hier kann es aufgrund von Sonderregelungen auch zu anderen Spielterminen, vorwiegend Uhrzeit betreffend, kommen. Diese werden aber ausdrücklich allen separat bekannt gegeben.

### 5.2.3. Fixtermine:

Der **vorletzte** und **letzte Spieltag** sind **Fixtermine** und können nur vorgespielt werden. Wird ein Fixtermin verlegt oder nicht zum vorgegebenen Termin gespielt, so kann eine Verwarnung gegen die Mannschaft und gegen das Lokal verhängt werden, sofern dies als Täuschung angesehen werden kann.

**Fixtermine** können nur im **äußersten Notfall** und nur mit Absprache verlegt werden.

### 5.2.4. Flexible Spieltage

Sind flexible Spieltage angegeben, so ist der Kapitän der Heimmannschaft verpflichtet, einen Termin mit dem Gegner zu vereinbaren. Findet ein flexibler Spieltag, nicht bis zu vorgegebenem Termin statt, wird das Spiel 20:0 für die gegnerische Mannschaft gewertet. Es ist sportlich jedoch nur fair, sich ggf. mit dem Gegner in Verbindung zu setzen um einen Termin abzustimmen.

### 5.2.5. Tausch des Heimrechts

Der Tausch des Heimrechts ist in der Vorrunde immer möglich, wenn sich die beiden Kapitäne einig sind. Der Tausch ist auf dem Spielbericht **deutlich zu kennzeichnen**. Mit dem Tausch wird automatisch auch das Rückspiel getauscht. Der alleinige Tausch in der Rückrunde ist **nicht** möglich.

Bei mehreren Mannschaften in einem Lokal ist beim Tausch des Heimrechts darauf zu achten, dass es in der Rückrunde zu **keiner Doppelbelegung** kommt.

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

### 5.2.6. Spielverlegung

- a) In Ausnahmefällen, kann ein Spiel verlegt werden. Die Mannschaft, die das Spiel verlegt, muss dem gegnerischen Team **umgehend drei Ausweichtermine** vorschlagen. Auf diese Vorschläge muss wiederum spätestens nach 2 Tagen eine Bestätigung erfolgen **oder** 3 neue Termine mitgeteilt werden. Wird kein neuer Spieltermin gefunden, entscheidet die Ligaleitung und setzt einen für beide Mannschaften **verbindlichen** Termin fest. Die Mannschaft, die den festgelegten Termin nicht einhält, hat das Spiel verloren.
- b) Bei Spielverlegungen muss darauf geachtet werden, dass bei Spielen aus der Hinrunde, der Nachholtermin **vor Beginn der Rückrunde** stattfindet. In der Rückrunde muss der Nachholtermin **vor den Fixterminen** erfolgen.
- c) Grundsätzlich sollte jede Spielverlegung (egal ob nach vorne oder nach hinten) der Ligaleitung mitgeteilt werden. Wird ein Spiel ohne Info an die Ligaleitung verlegt und es führt zu Problemen, kann hier nicht geholfen werden. Sollte noch kein neuer Termin bekannt sein, so muss zumindest die beabsichtigte Verlegung der Ligaleitung mitgeteilt werden.
- d) Eine Spielverlegung muss 48 Stunden vor dem regulären Spieltag dem **gegnerischen Kapitän** mitgeteilt werden. In Sonderfällen kann ein Spiel auch kurzfristig verlegt werden, sofern die gegnerische Mannschaft zustimmt. Dies kann aufgrund diverser unvorhersehbarer Situation gemacht werden.
- e) Verlegte Spiele können **nicht** nochmals verlegt werden und müssen zum vereinbarten Nachholtermin gespielt werden.
- f) Spielverlegungen müssen grundsätzlich vom Kapitän, der verlegen will, an den Spielleiter weitergegeben werden.
- g) Bei Nichtantreten der anderen Mannschaft, da diese nichts davon wusste, hat die Mannschaft verloren die den Termin verlegt hat und dies dem Spielleiter mitgeteilt hat (Täuschung)
- h) Die **letzten zwei Spieltage** dürfen nicht nachverlegt werden
- i) Falls eine Spielverlegung nicht erfolgreich stattgefunden hat, gilt hier die Regelung aus dem Punkt 5.3.9 Nichtantreten.

### 5.3. Das Ligaspiel

Die folgenden Punkte gelten als Richtlinie für den Spielverlauf.

### 5.3.1. Das Sportgerät

Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Außerdem müssen die Kapitäne den ordnungsgemäßen Zustand des Sportgerätes überprüfen.

### 5.3.2. Der Spielberichtsbogen

- a) Auf dem Spielberichtsbogen werden Liga, Datum und Spieltag, sowie Heim- und Gastmannschaft eingetragen. Spielplan muss ausgefüllt werden, d.h. Spielnummer und Name oder der gemeldet Spitzname
- b) Vor Spielbeginn stellt zuerst die Heimmannschaft ihre Spieler auf, die Gastmannschaft setzt dann dagegen. Es ist erlaubt vorerst nur die Doppelpaarungen einzutragen um einen Spielerwechsel kurz vor den Einzelpartieren noch zu bestimmen
- c) Die Spielergebnisse, d.h. die gespielten Sätze, werden in den entsprechenden Feldern eingetragen.
- d) Bei einer Auswechslung müssen die noch offenen Spielfelder gestrichen werden und bei dem eingewechselten Spieler in dem dazugehörigen Feld wieder eingefügt werden:

DOPPEL		Gast-Doppel 1		Gast-Doppel 2	
Heim-Doppel 1	Heim-Doppel 2	Gast 2 / Gast 3		Gast 1 / Gast 4	
Heim 1 / Heim 4	Heim 2 / Heim 3	Spiel 1	0:2	Spiel 4	2:0
		Spiel 7	1:2	Spiel 2	2:0

  

EINZEL						
Gast 1	Gast 2	Gast 3	Gast 4	Gast 5	Gast 6	
Heim 1	Heim 2	Heim 3	Heim 4	Heim 5	Heim 6	
Spiel 5 2:0	Spiel 18 1:2	Spiel 11 0:2	Spiel 12 1:2	Spiel 13 1:2	Spiel 14 1:2	
Spiel 6 2:0	Spiel 6 1:2	Spiel 19 1:2	Spiel 10 1:2	Spiel 15 1:2	Spiel 16 1:2	
<del>Spiel 15</del>	<del>Spiel 20</del>	Spiel 7 0:2	Spiel 21 1:2	Spiel 17 1:2	Spiel 18 1:2	
<del>Spiel 17</del>	<del>Spiel 14</del>	Spiel 11 2:0	Spiel 8 2:1	Spiel 19 0:2	Spiel 20 2:1	
Spiel	Spiel	Spiel	Spiel	Spiel	Spiel	
Spiel	Spiel	Spiel	Spiel	Spiel	Spiel	

- e) Besondere Leistungen werden in den dafür vorgesehenen Bereich notiert
- f) Sind alle Spiele beendet, so wird das Gesamtergebnis bestimmt und die Felder der Heim- bzw. Gastmannschaft eingetragen
- g) Die siegereiche Mannschaft erhält 3 Punkte, die unterlegene 0 Punkte. Bei Spielgleichstand entscheiden die Sätze: die Mannschaft mit dem besseren Satzverhältnis erhält 2 Punkte, die andere 1 Punkt. Sind auch die Sätze gleich, so wird jeweils 1 Punkt vergeben. Es erfolgt **kein** Entscheidungsspiel
- h) Beide Kapitäne (oder ein Vertreter) bestätigen mit seiner Unterschrift das Ergebnis

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

### 5.3.3. Abgabe der Spielberichtsbogen

**DO LIGA** → vom Spieltag der darauf folgende **Sonntag, 18:00 Uhr**  
von FIXTERMINEN bis am Freitag, 10:00 Uhr

**SA LIGA** → vom Spieltag der darauf folgende **Mittwoch, 18:00 Uhr**  
von FIXTERMINEN bis am Freitag, 10:00 Uhr

Die Spielberichte können per WhatsApp, E-Mail oder Fax an die Ligaleitung geschickt werden. Bei postalischer Zustellung gilt der Poststempel.

Die Spielberichte müssen von der **Gewinnermannschaft** an die Spilleitung übermittelt werden

### 5.3.4. Verspätete Abgabe Spielberichtsbogen

1. Versäumnis = gebührenfrei
2. Versäumnis = 50,00 € Strafgeld\*
3. Versäumnis = 100,00 € Strafe + 3 Punkte Abzug

\* derzeitige Höhe. Bindend sind die Gebühren aus der Gebührenordnung

### 5.3.5. Verlust eines Spielberichtes

Aufgrund der neuen Universal - Spielberichtsbögen sind keine Durchschläge mehr vorhanden. Hier trägt die volle Verantwortung die

**Gewinnermannschaft.** Was zur Folge hat, dass bei Verlust des Spielberichts, die Gewinnermannschaft das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren hat

### 5.3.6. Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern / falscher Spieler

Sollte ein Spieler anstelle und/oder unter dem Namen eines spielberechtigten Spielers antreten, so gilt dieser als **nicht** spielberechtigt für die Mannschaft. Wird vor, während oder nach Beendigung des Spiels festgestellt, dass für eine Mannschaft ein nicht spielberechtigter Spieler auf dem Spielberichtsbogen eingetragen wurde, so ist das Spiel abzurechnen und gilt für die betroffene Mannschaft als verloren.

Des Weiteren verfällt die evtl. hinterlegte Kautions. Die Kautions muss innerhalb von einer Woche wieder aufgefüllt werden, ansonsten wird die Mannschaft vom Ligabetrieb ausgeschlossen.

Der Spieler, der für das betroffene Team den Spielberichtsbogen unterzeichnet hat, sowie der eingesetzte Spieler unterliegen einer Sperre von 11 Spieltagen. Die Sperre verfällt **nicht** am Ende einer laufenden Saison. Voraussetzung ist, dass die Teamkapitäne den Spielberichtsbogen noch nicht durch ihre Unterschrift bestätigt haben.

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

### 5.3.7. Die Spiele

Die Reihenfolge der Spiele ist auf dem Spielschein vermerkt. Es müssen von jeder Mannschaft mindestens zwei Spieler anwesend sein

### 5.3.8. Verspätung

Wenn eine Mannschaft 40 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht im Lokal ist, werden alle vier Doppel mit 2:0 gewertet. Nach weiteren 10 Minuten werden ersten zwei Einzelbegegnungen mit 2:0 geschrieben. Sollte die gegnerische Mannschaft nach 60 Minuten immer noch nicht da sein, hat sie das Spiel 0:3 0:2 0:40 verloren. Im Falle von einer höheren Gewalt, kann der Spielleiter nach Prüfung einen neuen Spieltermin festlegen.

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 in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen **nicht** gestrichen oder geändert werden. Pro Team werden 4 Spieler für das Doppel und 4 Spieler für das Einzel auf dem Spielberichtsbogen eingetragen. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen, jeder gegen jeden.

### 5.3.9. Nichtantreten

- a) Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren und die anwesenden Mannschaft bekommt die Einzelwertungen 4:0 gewertet. Die Strafe für die nicht angetretene Mannschaft liegt bei 150,00 Euro, außerdem erhält sie einen Punktabzug von 2 Punkten
- b) Eine Mannschaft die zwei Mal nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste herausgerechnet
- c) Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an und es kann ihnen nachgewiesen werden, so können die Spieler der Mannschaft sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden
- d) Um einen geordneten Spielablauf zu garantieren, darf die Ligaleitung vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine gemessene Kautionsfordern, die bei ordnungsgemäßen Spielablauf am Saisonende zurückerstatten werden. Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die gestellte Kautions.
- e) Jeder, ob Spieler oder Team, der/das für schuldig befunden wird, vorsätzlich ein Spiel oder ein Match verloren zu haben oder ein abgebrochenes Ergebnis eingetragen zu haben, wird aus dem Spielbetrieb disqualifiziert

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

- f) Bei Disqualifizierung einer Mannschaft erhält jeder einzelne Spieler aus der Mannschaft eine Sperre für die laufende Saison.

## 5.4. Die Förderpreise

### 5.4.1. Die Einzelwertung

Die besten Spieler der Einzelwertung jede Staffel werden mit Förderpreise belegt. Diese können der Förderpreisordnung entnommen werden. Zusätzlich werden besondere Leistungen mit Urkunden belohnt (High Checks 180 und 171, High Finish ab 141, Short Leg „9-6 Dart“ bei 301, „15-9 Dart“ bei 501)

### 5.4.2. Die Doppelwertung

DO LIGA            High-Checks 180 & 171 sowie High Finish ab 141  
SA LIGA            High Checks 180 & 171, High Finish ab 141  
Short Leg 15 - 9 Dart bei 501  
vom jeweils geworfenen Doppelspieler

### 5.4.3. Die Mannschaftswertung

Die besten Mannschaften jeder Staffel werden mit Förderpreisen belegt. Diese können der Förderpreisordnung entnommen werden

## 6. HAUSVERBOT

### 6.1. Hausverbot

Ist einem Spieler bekannt, dass er in einer Spielstätte in seiner Staffel Hausverbot hat, ist dies bei **Rundenbeginn** der Spielleitung mit zu teilen. Wird das Hausverbot erst während der laufenden Runde ausgesprochen so muss dies umgehend vom Wirt der Spielleitung mitgeteilt werden, spätestens jedoch 7 Tage vor dem regulären Spieltag.

Einem Spieler darf nicht erst bei Beginn der Spieles Hausverbot erteilt werden, sofern der Grund schon länger zurück liegt.

Bei bestehenden Hausverbot muss der Kapitän der Mannschaft mit dem betroffenen Spieler, beim Wirt einen schriftlichen Antrag stellen. Dieser Antrag **muss** 5 Tage vor dem Spieltag beim Wirt eingehen.

Stimmt der Wirt zu, dass der Spieler spielen darf, so ist beim Spieltag ein Ausschussmitglied anwesend. Fällt am Spieltag etwas vor, was durch den Spieler selbst verschuldet wird, wird das Spiel abgebrochen und der Spieler wird für die komplette Runde gesperrt.

Stimmt der Wirt dem Antrag nicht zu, wird das Spiel auf neutralem Boden gespielt. Der Spielort wird von der Spielleitung festgelegt. Das Spiel wird zum regulären Spieltag gespielt, sofern dies möglich ist.

Geht beim Wirt kein Antrag in **schriftlicher Form** ein, findet das Spiel zum regulären Termin und im regulären Lokal statt.

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

## 7. DER LIGAPOKAL

Zur Zeit wird kein Ligapokal ausgetragen. Die Punkte 7.1 bis 6.4 sind belanglos

### 7.1. Die Anmeldung

Die Anmeldung zum Liga-Pokal erfolgt automatisch. Die Teilnahme ist jedoch freiwillig. Bei Nichtantreten werden keine Strafen verhängt

### 7.2. Die Auslosung

Die Auslosung der Paarungen und die Einteilung in dem Spielplan erfolgt öffentlich. Der Termin der Auslosung wird rechtzeitig bekannt gegeben. Die zuerst gezogene Mannschaft einer gelosten Paarung hat Heimrecht. Der Spielplan wird im Internet veröffentlicht.

### 7.3. Die Austragung

Die Austragung erfolgt analog zum Ligabetrieb, mit folgenden Ausnahmen:

- Beide Mannschaften notieren ihre Aufstellung „blind“ (ohne die Aufstellung des Gegners zu kennen) auf ein separates Blatt und übernehme diese dann gemeinsam in den Spielbericht
- Gespielt wird der Modus der in der Liga- Hierarchie tiefer gestellten Mannschaft
- Ab dem Halbfinale wird ein Hin- und ein Rückrundenspiel ausgetragen, wobei jede Mannschaft einmal Heim- und einmal Gastrecht besitzt. Das Gesamtergebnis ist die Addition beider Spielergebnisse
- Bei Gleichstand der Spiele wird unabhängig vom Stand der Sätze ein Mannschaftsspiel 701 open in, open out, best of one ausgetragen - die unterlegene Mannschaft scheidet aus dem Wettbewerb aus.

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

#### **7.4. Die Förderpreise**

Die besten vier Mannschaften erhalten eine Erinnerung für ihre Leistung. Die im Halbfinale unterlegenen Mannschaften belegen gemeinsam den dritten Platz. Die Förderreise werde in der Förderpreisordnung bekannt gegeben. Dem Sieger des Liga-Pokals wird ein Wanderpokal überreicht. Gewinnt eine Mannschaft den Wanderpokal dreimal, darf sie ihn behalten.

### **8. DATENSCHUTZ**

#### **8.1. Namen und Kontaktdaten des für die Verarbeitung Verantwortlichen**

Diese Datenschutzhinweise gelten für die Datenverarbeitung durch den SDDV e.V., 1. Vorstand (Myriam Kroschewski), 2. Vorstand (Andreas Ciboci), Spielleitung (Sabrina Weiß) und Kasse (Tanja Kremb)

Die Bestellung eines Datenschutzbeauftragten ist nicht erforderlich, da die Voraussetzung des Art. 37 DSGVO i.V.m §38 BDSG bei dem SDDV e.V. nicht vorliegt.

#### **8.2. Erhebung und Speicherung personenbezogener Daten sowie Art und Zweck und deren Verwendung**

Bei Anmeldung zur Teilnahme am Spielbetrieb beim SDDV e.V. erhebt, verarbeitet und nutzt der Verein personenbezogene Daten seiner Mitglieder und Wirte unter Einsatz von Datenverarbeitungsanlagen. Darunter fallen folgende Daten:

- Anrede, Vor- und Nachname (evtl. Spielername)
- Anschrift sowie Telefon- und Handynummer, ggf. Faxnummer
- E-Mail Adresse
- Geburtsdatum
- sonstige Informationen die für den Ligabetrieb wichtig sind

#### **8.3. Die Abwicklung unserer Vertragsbeziehung**

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

Diese Daten werden ligaintern im SDDV e.V. Backoffice gespeichert. Jedem Mitglied wird dabei eine Spielernummer (Mitgliedsnummer) zugeordnet. Die personenbezogenen Daten werden durch geeignete technische und organisatorische Maßnahme vor der Kenntnisnahme Dritter geschützt.

Die Datenverarbeitung erfolgt auf der Spieleranmeldung zur Dartliga hin und ist nach Art. 6 Abs. 1 Satz 1 lit. b DSGVO zu den genannten Zwecken für die Durchführung der Dartliga und für die beidseitige Erfüllung von Verpflichtungen aus der Dartliga erforderlich. Die erhobenen personenbezogenen Daten werden für die Dauer der Teilnahme und im Anschluss bis zum Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

gespeichert und danach gelöscht, es sei denn, dass der SDDV e.V. nach Artikel 6 Abs. 1 Satz 1 lit. c DSGVO aufgrund von steuer- und handelsrechtlichen oder sonstigen weitergehenden gesetzlichen Aufbewahrungs- und Dokumentationspflichten zu einer längeren Speicherung verpflichtet. Der Verein stellt Informationen auf seiner Homepage [www.sddvev.de](http://www.sddvev.de) bereit. Diese Datenverarbeitung ist nur zulässig, wenn der Spieler eine freiwillige schriftliche Einwilligung nach Art. 6 Abs. 1 Satz 1 lit. a i.V.m. Art. 7 DSGVO erteilt haben. Diese Einwilligung wird durch die Unterschrift auf dem Anmeldebogen und/oder der Spielernachmeldung gegeben. Der Spieler kann diese Einwilligung gem. Ziff. 4 jederzeit widerrufen, ohne dass dadurch das Recht an der Teilnahme der Dartliga erlischt.

Pro Saison erscheint ein Spielerheft, in diesem veröffentlicht der Verein neben anderen Inhalten auch folgende personenbezogenen Daten: Name, Vorname und Leistungsergebnisse. Spezielle Daten von Funktionsträgern wie Teamkapitäne, Lokalen, Ausschussmitgliedern (Festnetz-/Mobilnummer, ggf. Faxnummer, Email-Adresse, Anschrift). Ferner veröffentlicht der Verein diese Daten auch auf der Vereinshomepage. Diese Datenverarbeitung ist nur zulässig, wenn eine freiwillige schriftliche Einwilligung nach Art. 6 Abs. 1 Satz 1 lit. a i.V.m. Art. 7 DSGVO erteilt wurde. Diese Einwilligung wird durch die Unterschrift der einzelnen Spieler, auf dem Anmeldebogen gegeben. Diese Einwilligung kann ganz oder teilweise gem. Ziff. 4 jederzeit widerrufen, ohne dass dadurch das Recht an der Teilnahme der Dartliga erlischt.

#### **8.4. Weitergabe von Daten**

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

#### **8.5. Betroffenenrechte**

Der Spieler hat das Recht

- gemäß Art. 7 Abs. 3 DSGVO die einmalig erteilte Einwilligung gegenüber dem Verein zu widerrufen. Eine bestimmte Form muss nicht eingehalten werden. Dies hat zur Folge, dass die Datenverarbeitung, die auf dieser Einwilligung beruht, für die Zukunft nicht mehr fortgeführt werden darf
- gemäß Art. 15 DSGVO Auskunft über die vom Verein verarbeiteten personenbezogenen Daten zu verlangen. Der Spieler kann Auskunft über die Verarbeitungszwecke, die Kategorie der personenbezogenen Daten, die Kategorien von Empfängern, gegenüber denen die Daten offen gelegt wurden oder werden, die geplante Speicherdauer, das Bestehen eines Rechts auf Berichtigung, Löschung, Einschränkung der Verarbeitung oder Widerspruch, das Bestehen eines Beschwerderechts, die Herkunft der Daten, sofern diese nicht beim Verein erhoben wurde, sowie über das Bestehen einer automatisierten Entscheidungsfindung einschließlich Profiling und ggf.

	<b>Spielordnung des Süddeutschen Dartsport- verbandes</b>	Stand Dezember '19
---	---	--------------------

aussagekräftigen Informationen zu deren Einzelheiten verlangen.

- gemäß Art. 16 DSGVO unverzüglich die Berichtigung unrichtiger oder Vervollständigung der Spielerdaten bei der Ligaleitung Liga gespeicherten personenbezogenen Daten zu verlangen;
- gemäß Art. 17 DSGVO die Löschung der bei der Ligaleitung gespeicherten personenbezogenen Daten zu verlangen, soweit nicht die Verarbeitung zur Ausübung des Rechts auf freie Meinungsäußerung und Information, zur Erfüllung einer rechtlichen Verpflichtung, aus Gründen des öffentlichen Interesses oder zur Geltendmachung, Ausübung oder Verteidigung von Rechtsansprüchen erforderlich ist;
- gemäß Art. 18 DSGVO die Einschränkung der Verarbeitung der personenbezogenen Daten zu verlangen, soweit die Richtigkeit der Daten vom Spieler bestritten wird, die Verarbeitung unrechtmäßig ist, der Spieler aber deren Löschung ablehnt und der SDDV e.V. die Daten nicht mehr benötigen, die jedoch diese zur Geltendmachung, Ausübung oder Verteidigung von Rechtsansprüchen benötigen oder der Spieler gemäß Art. 21 DSGVO Widerspruch gegen die Verarbeitung eingelegt hat;
- gemäß Art. 20 DSGVO die personenbezogenen Daten, die der Spieler dem Verein -Liga bereitgestellt hat, in einem strukturierten, gängigen und maschinenlesebaren Format zu erhalten oder die Übermittlung an einen anderen Verantwortlichen zu verlangen und
- gemäß Art. 77 DSGVO sich bei einer Aufsichtsbehörde zu beschweren. In der Regel kannst du dich hierfür an die Aufsichtsbehörde des üblichen Aufenthaltsortes oder Arbeitsplatzes oder des Sitzes des SDDV e.V. (Balingen) wenden.

### **8.6. Widerrufsrecht**

Sofern die personenbezogenen Daten auf Grundlage von berechtigten Interessen gemäß Art. 6 Abs. 1 Satz 1 lit. F DSGVO verarbeitet werden, hat der Spieler das Recht, gemäß Art. 21 DSGVO Widerspruch gegen die Verarbeitung der personenbezogenen Daten einzulegen, soweit dafür Gründe vorliegen, die sich aus der besonderen Situation des Spielers ergeben

Möchte der Spieler vom Widerrufsrecht Gebrauch machen, genügt eine E-Mail an [spielleiter@sddvev.de](mailto:spielleiter@sddvev.de)

**Jeder Spieler / jede Spielerin der/die in der SDDV e.V. spielt, ist mit den Bestimmungen und Regeln einverstanden und erkennt sie mit der Unterschrift auf dem Anmeldebogen bzw. beim nachmelden während der laufenden Saison an. Der Ausschuss entscheidet im Sinne der Spieler und Spielerinnen sowie zum Allgemeinwohl des Vereins.**