



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

Spielordnung der Rems-Murr-Dart-Liga e.V.

gültig ab Februar 2025

Inhaltsverzeichnis

Spielordnung der Rems-Murr-Dart-Liga e.V	1
1. ALLGEMEINES	5
1.1. Geltungsbereich	5
1.2. Die Ligaleitung	5
1.2.1. Einhaltung der Spielordnung	5
1.2.2. In der Spielordnung nicht geregelte Punkte	5
1.3. Strafen	5
1.4. Anerkennung der Spielordnung	5
2. ANFORDERUNG AN DIE DARTANLAGE	6
2.1. Die Dartgeräte	6
2.1.1. Zugelassene Dartgeräte und Hersteller	6
2.1.2. Anzahl der Geräte	6
2.1.3. Abstand der Geräte	6
2.1.4. Einstellung der Geräte	6
2.2. Die Dartbahn	7
2.2.1. Beschaffenheit	7
2.2.2. Wurfmarkierung	7
2.2.3. Der Spielbereich	7
2.2.4. Zuschauer	7
2.2.5. Das Umfeld	7



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

3. DER WURF	7
3.1. Die Darts	8
3.1.1. Die Beschaffenheit	8
3.1.2. Gewicht der Darts	8
3.1.3. Gesamtlänge der Darts	8
3.2. Ablauf eines Wurfes	8
4. DIE MANNSCHAFT	9
4.1. Die Zulassung einer Mannschaft	9
4.1.1. Neueinstieg	9
4.1.2. Bereits gemeldete Spieler	10
4.1.3. Sondergenehmigung	10
4.2. Die Anmeldung	10
4.2.1. Form der Anmeldung	10
4.2.2. Die Mannschaft	11
4.2.3. Der Kapitän	11
4.2.4. Die Anmeldegebühr	11
4.2.5 Nachmeldungen	11
4.2.6 Mannschaftsnamenwechsel	12
5. DER LIGABETRIEB	12
5.1. Struktur, Einteilung und Spielmodus	12
5.1.1. Die Ligastruktur	12
5.1.2. Die Einteilung	12
5.1.3. Der Spielmodus	13



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

5.2. Spieltermine	13
5.2.1. Auslosung der Mannschaften	13
5.2.2. Reguläre Spieltermine	13
5.2.3. Fixe Spieltage	13
5.2.4. Flexible Spieltage	14
5.2.5. Tausch des Heimrechts	14
5.2.6. Spielverlegung	14
5.3. Das Ligaspiel	15
5.3.1. Das Sportgerät	15
5.3.2. Der Spielbericht	15
5.3.3. Spielbericht melden	15
5.3.4. Verspätete Abgabe Spielberichtsbogen	15
5.3.5. Verspätete Eingabe des Spielberichtsbogen an den beiden letzten Spieltagen der Saison	15
5.3.6. Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern / falscher Spieler	16
5.3.7. Die Spiele	16
5.3.8. Verspätung	16
5.3.9. Nichtantreten	16
6. „PLAY-OFFS“ (SAISON-ABSCHLUSSTURNIER)	18
6.1. Saisonabschlussturnier und Relegationsspiele	18
6.2. Die Startgelder für den Saisonabschluss	18
6.3. Pokal- und Preisgeldvergabe	18
6.4. Anmeldeschluss	18
6.5. Auf- und Abstieg	18
7. HAUSVERBOT	19



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

8. DATENSCHUTZ	19
8.1. Namen und Kontaktdaten des für die Verarbeitung Verantwortlichen	19
8.2. Erhebung und Speicherung personenbezogener Daten sowie Art und Zweck und deren Verwendung	19
8.3. Die Abwicklung unserer Vertragsbeziehung	20
8.4. Weitergabe von Daten	20
8.5. Betroffenenrechte	21
8.6. Widerrufsrecht	21



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

1. ALLGEMEINES

1.1. Geltungsbereich

Die Spielordnung gilt bei allen Veranstaltungen, die im Auftrag oder direkt von der REMS-MURR-DART-LIGA e.V. ausgerichtet werden.

1.2. Die Ligaleitung

1.2.1. Einhaltung der Spielordnung

Punkte, die hier nicht geregelt sind, werden im Einzelfall von der Ligaleitung entschieden. 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.

Dies betrifft auch wenn über soziale Medien oder ähnlichen Mitteln, Spieler direkt beleidigt oder angegriffen werden. Dann kann die Liga eine Sperrung einzelner Spieler oder gar einer ganzen Mannschaft verhängen.

1. Mal nicht antreten	* erhält eine Verwarnung.
2. Mal nicht antreten	** Disqualifikation aus der laufenden Runde – Rücksetzung der kompletten Runde auf 0, die Kautionszeit verfällt, Ligastatus bleibt erhalten.
Letzte 2 Spieltagen nicht antreten	** Disqualifikation aus der laufenden Runde - Rücksetzung der kompletten Runde auf 0, die Sicherheitsleistung verfällt, Ligastatus bleibt erhalten.
Zu den „Play-offs“ nicht antreten	*** Preisgelder fallen an die REMS-MURR-DART-LIGA e.V.
1. Mal Spielbericht zu spät übermittelt	* erhält eine Verwarnung.
2. Mal Spielbericht zu spät übermittelt	** Disqualifikation aus der laufenden Runde – Rücksetzung der kompletten Runde auf 0, die Sicherheitsleistung verfällt, Ligastatus bleibt erhalten.

1.4. Anerkennung der Spielordnung

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



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

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 „Bulls-Eye“ über dem Boden beträgt 1,73 m
- die 20er-Marke zeigt dabei nach oben
- die Doppel- und Triple Felder haben eine Breite von 18 mm und beinhalten zwei Reihen von Löchern
- der Durchmesser der Trefferfläche beträgt 43 cm
- zwei benachbarte Felder im selben Ring oder derselben Zahl haben **nicht** dieselbe Farbe
- am Rand der Scheibe ist die jeweilige Punktezahl angegeben, die durch einen Wurf erzielt werden kann

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.

2.1.3. Abstand der Geräte

Die Geräte müssen derart aufgestellt werden, dass der Abstand der Geräte von einer Wand mindestens ca. **30 cm** und der Abstand von Gerät zu Gerät **mindestens** ca. **50 cm** 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** überschreite
- keine Rundenbegrenzung bei den Ligadisziplinen
- das Board muss bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl sowie Leuchtmittel beleuchtet sein



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

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/der Darts vermieden wird.

2.2.2. Wurfmarkierung

Die Abwurflinie („Oche“) muss an der dem Spieler zugewandten Kante **2,37 m** 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 „**Bulls-Eye**“ Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von **1,73 m** des „**Bulls-Eye**“ vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von **2,93 m**. 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 **1,00 m Platz oder Raum** 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) sollten während der Spiele keine Geräte betrieben werden, die den Ablauf wesentlich stören.

3. DER WURF

- Je nach getroffenem Feld wird ein unterschiedlicher Multiplikator auf die Punkte angewandt. Die großen Felder bringen den einfachen Punktewert, der schmale Ring außen zählt doppelt, wird der schmale Ring innen getroffen, werden die Punkte mal drei multipliziert.
- Wer das „**Bull**“ trifft, erhält 25 Punkte („Äußere Bull“) oder „**Bullseye**“ 50 Punkte („Innere Bull“)
- Die maximal erreichbare Punktzahl je Wurf liegt bei 20 mal 3. In einem Durchgang mit drei Pfeilen ist demnach die Maximalpunktzahl von 180 Punkten möglich
- Beim 501-Modus beginnen die Darts-Spieler mit je 501 Punkten
- Beim 301-Modus beginnen die Darts-Spieler mit je 301 Punkten
- Ziel ist es, diese Punkte in möglichst wenigen Würfen auf genau 0 zu bringen. Dies entspricht einem „**Leg**“
- Zwei „**Leg**“-Siege entsprechen einem Satz



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

- Der letzte, entscheidende Wurf auf die 0, muss dabei entsprechend dem Spielmodus, über eines der Single-, Master- oder Doppelfelder erzielt werden

3.1. Die Darts

Jeder Spieler darf seine eigenen Darts benutzen, sofern diese den nachfolgenden Bedingungen entsprechen. 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. Pistolen, Blasrohre oder ähnliches sind nicht erlaubt.

3.1.1. Die Beschaffenheit

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

3.1.2. Gewicht der Darts

Das Gewicht des Barrels darf, im Interesse der Geräteaufsteller, 20 Gramm nicht übersteigen.

3.1.3. Gesamtlänge der Darts

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

3.2. Ablauf eines Wurfs

- Ist die Dartbahn frei, d.h. es befindet sich kein anderer Spieler auf ihr, so begibt sich der Spieler zur Abwurftmarkierung. 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.
- Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden.
- 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: **"Ausbulle"** zur Ermittlung des beginnenden Spielers eines Satzes per Wurf auf das Zentrum des Dartboards).
- 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)
- 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. Das Leg 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.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

- 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
 - Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

Wenn das Reklamieren beim jeweiligen Kapitän keine Abhilfe schafft, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Ligabeauftragte 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 Ligabeauftragten 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 Ligabeauftragte informiert werden. Das Spiel wird dann, zu einem vom Ligabeauftragten festgesetzten, für beide Mannschaften verbindlichen Termin wiederholt.
- i) Als Checkdart zählt der Dart, der einen Satz/Leg gemäß Dartspielregeln und dem jeweiligen Spielmodus der Ligaklasse beendet. Steckt der Checkdart in dem, dem Spielmodus entsprechenden Segment des Sportgerätes, so ist der Satz/Leg beendet, auch wenn das Sportgerät die entsprechende Punktzahl nicht zählt.
- j) Der Satz/Leg 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/Leg. Wird ein Satz/Leg 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.

Wenn feststellbar ist, dass ein Spieler wissend einen Betrugsversuch gemacht hat, wird er erst gar nicht auf die Teamkarte des jeweiligen Teams geschrieben. Sofern dieser Betrugsversuch erst in der Saison herauskommt, werden rückwirkend all seine Spiele mit 2:0 gewertet und der Spieler wird mit sofortiger Wirkung für die laufende und die kommende Saison gesperrt.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

4.1.2. Bereits gemeldete Spieler

- Der höchste Ligastatus eines Spielers bleibt für 2 Jahre (4 Saisons) bestehen auch wenn der Spieler in diesen 2 Jahren nicht gespielt hat.
- Ein Spieler ohne Ligastatus, kann in allen Ligaklassen spielen. Hat ein Spieler bereits einen Ligastatus, gegebenenfalls aus anderen Ligen, bleibt dieser bestehen.
Sofern dieser Spieler niemals einen BZ-Status in der RMDL e.V. hatte. Denn sonst darf er nur in folgenden Ligen gemeldet werden:
B-Liga, A-Liga oder BZ-Liga
- Den Status, den jeder einzelne Spieler/in hat, kann sich nur durch Aufstieg und Abstieg verändern. Wobei es auch möglich ist, einen höherklassigen Spieler/in in eine nächst niedrigeren Klasse zu melden, wenn es der einzige höherklassige Spieler in dieser einen Mannschaft ist.

Zum Beispiel: In eine A-Liga Mannschaft darf maximal ein BZ-Liga Spieler gemeldet werden.

In eine B-Liga Mannschaft darf maximal ein A-Liga Spieler gemeldet werden.

In eine C-Liga Mannschaft darf maximal ein B-Liga Spieler gemeldet werden.

- In dieser Zeit, wo bereits ein Spieler einer höheren Klasse in einer Mannschaft gemeldet ist, kann kein weiterer Spieler aus einer nächst höheren Klasse dazu gemeldet werden.
- Sobald ein Spieler durch Sieg in der Relegation oder durch beenden der Saison auf einem direkten Aufstiegsplatz steht, hat er den nächst höheren Status direkt nach dem Saisonabschlussturnier-Wochenende. Ganz egal ob er in der neuen Saison spielt oder nicht.
- Wenn ein Spieler sich tiefer melden kann und darf, behält er trotzdem seinen höheren Status. Wenn er mit der neuen niedrigeren Mannschaft absteigt, wird sein aktueller Status um eine Klasse nach unten korrigiert.

Zum Beispiel:

Ein BZ-Spieler meldet sich in einer A-Liga Mannschaft und steigt mit dieser ab. So hat er einen A-Liga Status und darf somit in einer BZ-Mannschaft, A-Mannschaft oder in maximal in einer B-Liga Mannschaft melden, sofern keiner anderer A-Liga Spieler dort gemeldet ist.

- Wenn ein Spieler aus einer höheren Liga in einer Mannschaft oder mehrerer Mannschaften gespielt hat bekommt er diesen Status nach maximal 2 Jahren.

Zum Beispiel:

Ein BZ-Spieler meldet sich in einer A-Liga Mannschaft und spielt dort 2 Saisons. Danach spielt er für weitere 2 Saisons in einer anderen A-Liga Mannschaft, dann erhält dieser Spieler einen A-Liga Status.

4.1.3. Sondergenehmigung

Bei der REMS-MURR-DART-LIGA e.V. kann eine Sondergenehmigung beantragt werden.

Die Ligaleitung 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 veröffentlichten Meldeschlusstermin der jeweiligen Liga an den Spielleiter übergeben oder per E-Mail oder 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.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

4.2.2. Die Mannschaft

Eine neue Mannschaft besteht aus mindestens **vier** Spielern. Die maximale Spieleranzahl beträgt 15 Spieler pro Mannschaft. Eine neue Mannschaft startet in der zu klassifizierenden Spielkasse. Die Klasseneinteilung ergibt sich aus der Spielberechtigung der Spieler. Ummeldungen von Spielern sind dem Ligabeauftragten bekannt zu geben. Eine Ummeldung ist nur möglich, wenn der Umzumeldende eine Freigabe seitens des noch aktuellen Mannschaftskapitäns erhält.

Eine abgestiegene Mannschaft muss sofern sie sich neugruppieren möchte aus mindestens 50% der alten Spieler bestehen und in der Liga melden in die sie abgestiegen sind.

Ebenfalls müssen folgende Voraussetzungen gewährleistet sein:

- keine Ummeldung innerhalb der gleichen Gruppe,
- keine dadurch anstehende Auflösung der verlassenden Mannschaft,
- ein Mannschaftswechsel ist nur bis **7 Tage vor Beginn der Saison** 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 Handynummer, die E-Mail-Adresse, die Postanschrift und die Bankverbindung 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 sind in der Gebührenordnung festgelegt. Im Wesentlichen werden Gebühren für die Mannschaft, und die Spieler, sowie eine Sicherheitsleistung für die Mannschaft erhoben. Meldet eine Mannschaft in der nächsten Saison nicht mehr an, so kann die Sicherheitsleistung wieder ausbezahlt werden. Eine Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn **alle** Gebühren der Mannschaft und aller Spieler beglichen wurden. Die Bezahlung der Anmeldegebühren für die kommende Saison hat an den „Play-offs“ der laufenden Saison zu erfolgen, **spätestens jedoch 14 Tage** nach den „Play-offs“ müssen die Anmeldegebühren auf dem Ligakonto eingegangen sein.

Bankverbindung: DE71 6025 0010 0000 9903 16

Jede Mannschaft erhält **auf Anfrage** eine Rechnung für ihre Ablage.

4.2.5 Nachmeldungen

Nachmeldungen sind bis zu den **letzten zwei Spieltagen** einer Saison möglich. Für die Nachmeldungen fallen Nachmeldegebühren an (siehe Gebührenordnung). Der nachgemeldete Spieler darf unter Vorbehalt spielen. Die Nachmeldegebühr und der Mitgliedsbeitrag **hat** auf dem Ligakonto bis zum folgenden Dienstag einzugehen, sonst werden alle gespielten Spiele zu 0 gewertet und der Spieler wird wieder von der Teamkarte entfernt. Die Nachmeldegebühr wird ab einer Woche vor dem 1. Spieltag fällig. Es darf maximal 1 Spieler, der einen höheren Ligastatus hat, in einer niedrigeren Klasse gemeldet sein. In Einzelfällen kann eine Woche vor Spielbeginn bei der Rems-Murr-Dart-Liga e.V. eine Sondergenehmigung eingeholt werden. Der Antrag auf die Sondergenehmigung **hat** schriftlich zu erfolgen.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

4.2.6 Mannschaftsnamenwechsel

Ein Mannschaftsnamenwechsel ist jeder Zeit möglich.

Dies bedeutet sofern eine Mannschaft sich wieder neugruppieren möchte werden die letzten 4 Saisons zu Rande gezogen und somit ihr Ligastatus festgesetzt.

Bei neu hinzugefügten Spielern muss jedoch Punkt 4.1.2 und 4.2.2 beachtet werden.

Über Ausnahmen entscheidet der Disziplinarausschuss.

5. DER LIGABETRIEB

5.1. Struktur, Einteilung und Spielmodus

5.1.1. Die Ligastruktur

Die REMS-MURR-DART-LIGA e.V. betreibt eine hierarchische Ligastruktur. Die Hierarchie besteht von oben nach unten aus der Bezirksoberliga, der Bezirksliga, der A-Liga, der B-Liga und der C-Liga. In der Regel besteht jede Gruppe sofern machbar aus 8 Mannschaften. Je nach Anzahl der gemeldeten Mannschaften kann die Einteilung variieren.

5.1.2. Die Einteilung

Die Einteilung der Mannschaften in die Bezirksober-, Bezirks-, A-, B-, und C-Liga erfolgt in erster Linie nach Ligastaus und Auslosung. Werden jedoch von einem Lokal mehrere Mannschaften in einer Liga gemeldet, so werden diese (wenn möglich) in verschiedene Gruppen eingeteilt.

Sofern eine Mannschaft am Ende der laufenden Saison auf einem Abstiegsplatz steht oder Ihr Relegationsspiel verliert steigt diese automatisch und verbindlich in die nächste niedrigere Liga ab.

Sofern eine Mannschaft am Ende der laufenden Saison auf einem Aufstiegsplatz steht oder Ihr Relegationsspiel gewinnt steigt diese automatisch und verbindlich in die nächste höhere Liga auf.

Um die Ligastruktur aufrecht zu erhalten und eine Gruppenstärke von mindestens 6 und maximal 9 Mannschaften zu schaffen kann die Ligaleitung im Einzelfall Änderungen in Absprache mit der Mannschaft vornehmen. Dies geschieht im Allgemeinwohl der RMDL e.V.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

5.1.3. Der Spielmodus

Es werden 4 Doppel und 16 Einzel gespielt. Dabei dürfen maximal 10 Spieler pro Mannschaft eingesetzt werden.

- Bezirksoberliga (BZO) 501 open in / double out **best of five legs**
 - Bezirksliga (BZ)
Doppel werden im Modus 501 open in / double out **best of five legs**
501 open in / double out **best of three legs**
 - A-Liga 501 open in / master out best of three legs
 - B-Liga 301 open in / master out best of three legs
 - C-Liga 301 open in / open out best of three legs

Die Doppel werden im League Modus gespielt

5.2. Spieltermine

Die Rems-Murr-Dart-Liga ist in zwei Saisons geteilt. Frühjahrsaison Beginn März
Herbstsaison Beginn September

5.2.1. Auslosung der Mannschaften

Die Auslosung der Mannschaften findet öffentlich vor Beginn der Ligarunde statt. Ort und Zeit der Auslosung werden mit der **Ausschreibung der „Play-offs“** auf der Homepage unter www.rmdl-dart.de veröffentlicht. Im Anschluss werden die Spielpläne auf der Homepage/2KSoftware veröffentlicht.

5.2.2. Reguläre Spieltermine

Der reguläre Spieltermin ist derzeit:

Samstag, 19.30 Uhr am Spielort der Heimmannschaft **ohne Karenzzeit.**

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

5.2.3. Fixe Spieltage

Der **vorletzte** und **letzte Spieltag** sind **Fixtermine** und können nicht verlegt 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 der Ligaleitung verlegt werden.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

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 vorgegebenen Termin statt, wird das Spiel 20:0 für die gegnerische Mannschaft gewertet. Es ist sportlich und 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 von **beiden Mannschaften** der Ligaleitung zu melden. Mit dem Tausch wird automatisch auch das Rückspiel getauscht. Der alleinige Tausch in der Rückrunde ist **nur in Ausnahmen möglich** und mit der Ligaleitung abzustimmen. Bei mehreren Mannschaften in einem Lokal ist beim Tausch des Heimrechts darauf zu achten, dass es in der Rückrunde zu keiner Doppelbelegung kommt.

5.2.6. Spielverlegung

- a) Eine Mannschaft darf bei einer Gruppenstärke von mindestens 8 Mannschaften bis zu 3 Spiele pro Saison verlegen. Sofern die Gruppenstärke aber nur 7 Mannschaften oder weniger auf weißt darf maximal 2 Spiele pro Saison verlegt werden. Eine Spielverlegung gilt als Spielverlegung sofern sie nicht am Spieltag gespielt wird (Samstag 19:30 Uhr), sondern an einem früheren oder späteren Zeitpunkt. Eine Spielverlegung muss immer dem Ligabeauftragten gemeldet werden. Die Mannschaft, die das Spiel nicht verlegen möchte, darf dem gegnerischen Team **umgehend bis zu drei Ausweichtermine** vorschlagen. Eine Spielverlegung muss 3 Tage vor dem regulären Spieltag festgelegt sein. Wird kein neuer Spieltermin gefunden, bleibt der alte Termin als verbindlich bestehen.
- 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. Sofern es sich um einen der letzten 2 Spieltage der Hinrunde geht, wird eine Kulanz bis zum 2.ten Spieltag der Rückrunde gewährt.
- 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) 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 Termin gespielt werden.
- f) Spielverlegungen müssen grundsätzlich vom Kapitän, der verlegenden Mannschaft, an den Ligabeauftragten 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 Ligabeauftragten mitgeteilt hat (Täuschung)
- h) Die **letzten zwei Spieltage** dürfen nicht verlegt werden
- i) Falls eine Spielverlegung nicht erfolgreich stattgefunden hat, gilt hier die Regelung aus dem Punkt 5.3.9 Nichtantreten.
- j) Sofern eine Mannschaft ein Spiel verlegen muss, da sie z.B. nur 2 Spieler zur Verfügung hat und dies zu 100% Nachweisen kann, dass alle anderen Spieler der Mannschaft krankheitsbedingt oder wegen anderer wichtiger Gründe wie z.B. Beerdigung oder dergleichen ausfallen und der gegnerische Kapitän keiner Spielverlegung zustimmt. Kann die Ligaleitung einen Termin zum Nachholen ansetzen.
- k) Bei einem verlegten Spiel muss das Spiel bis spätestens 24h nach Spielbeginn gemeldet sein.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

5.3. Das Ligaspel

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. Die Kapitäne haben den ordnungsgemäßen Zustand des Sportgerätes zu überprüfen. Das Board muss bei Spielbeginn von abgebrochenen Spitzen gesäubert sein.

5.3.2. Der Spielbericht

- a) Im Spielberichtsbogen, sofern er geschrieben wird, werden die Namen der gemeldeten Spieler eingetragen inkl. Passnummer. Daher der Vorschlag besser einen Spielberichtsbogen schreiben, damit es nicht hinterher zu Streitigkeiten kommt, da der Spielberichtsbogen nach Beendigung vom Spiel von beiden Kapitänen unterschrieben und somit auch akzeptiert worden ist und als Nachweis gilt.
- b) Vor Spielbeginn stellt zuerst die Heimmannschaft ihre Spieler auf, die Gastmannschaft setzt dann dagegen.
- c) Die Spielergebnisse, d.h. die gespielten Legs und Sätze, werden in den entsprechenden Feldern eingetragen.
- d) Bei Auswechlungen werden die Spieler in die entsprechenden Felder eingetragen. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder zurückgewechselt werden.
- e) Sind alle Spiele beendet, so werden die Eintragungen von beiden Kapitänen überprüft.
- f) Die siegereiche Mannschaft erhält 3 Punkte, die unterlegene 0 Punkte. Bei Spielgleichstand wird jeweils 1 Punkt vergeben.
- g) Die Heimmannschaft überträgt den Spielberichtsbogen in die Software und übermittelt den Spielbericht an die Ligaleitung.

5.3.3. Spielbericht melden

Die Spielberichte sind von der Heimmannschaft, auf der Homepage, online, im 2K-Programm einzutragen. Meldeschluss ist vom Spieltag, der darauffolgende **Sonntag, bis 20:00 Uhr**.

5.3.4. Verspätete Abgabe Spielberichtsbogen

1. Mal Spielbericht zu spät übermittelt * erhält eine Verwarnung.
2. Mal Spielbericht zu spät übermittelt ** Disqualifikation aus der laufenden Runde Rücksetzung der kompletten Runde auf 0, die Sicherheitsleistung verfällt, Ligastatus bleibt erhalten.

5.3.5. Verspätete Eingabe des Spielberichtsbogen an den beiden letzten Spieltagen der Saison

- a) Wird das Spiel an einem der letzten 2 Spieltagen verspätet eingetragen, erhält die Mannschaft eine Verwarnung im Sinne eines *.
- b) Diese Verwarnung bleibt für die kommende Saison der Mannschaft erhalten.
- c) Wenn der Kapitän die Mannschaft verlässt, aber die Mannschaft erhalten bleibt, bleibt die Verwarnung erhalten.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

- d) Sofern der Kapitän eine neue Mannschaft für die kommende Saison stellt, erhält die neue Mannschaft die Verwarnung von der Vorsaison.
- e) Sollte eine weitere Verwarnung in der Saison hinzukommen, ist mit einer Disqualifikation zu rechnen.
(siehe **5.3.4. Verspätete Abgabe Spielberichtsbogen**)
- f) Soweit keine weitere Verwarnung in der kommenden oder laufenden Saison hinzukommt, wird die Verwarnung am Ende der Saison wieder entfernt.

5.3.6. Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern / falscher Spieler

Sollte ein Spieler anstelle und/oder unter dem Namen eines spielberechtigen Spielers antreten, so gilt dieser als **nicht** spielberechtigt für die Mannschaft. Wird dies festgestellt, gilt das Spiel für die betroffene Mannschaft als verloren.

Der Spieler, der für das betroffene Team den Spielberichtsbogen unterzeichnet hat, sowie der eingesetzte Spieler unterliegen einer Sperre die von der Ligaleitung getroffen wird.

5.3.7. Die Spiele

- a) Jeder Spieler, der von der Heimmannschaft aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts, dass die richtigen Namen der Spieler aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nach dreimaligem Aufruf (**In einem Zeitraum von jeweils 3 Minuten**) nicht an der Abwurflinie steht, ist das Spiel 0 : 2 verloren.
- b) Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen gestartet ist. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet.
- c) Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel, den zweiten Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem "Ausbullen" entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Der Spieler beginnt den dritten Satz, dessen Dart dem „**Bullseye**“ am nächsten ist. Sollten beide Spieler „**Bullseye**“ treffen muss nochmals geworfen werden, wobei die schon geworfenen Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen.
- d) Die Reihenfolge der Spiele ist im Spielbericht vermerkt. Es müssen von jeder Mannschaft mindestens 3 Spieler anwesend sein.

5.3.8. Verspätung

Wenn eine Mannschaft der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren. Im Falle von einer höheren Gewalt, kann der Ligabeauftragte 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 Spielbericht eingetragene Spieler dürfen **nicht** gestrichen oder geändert werden.

5.3.9. Nichtanitreten

- a) Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren und erhält * eine Verwarnung.
- b) Tritt eine Mannschaft das zweite Mal nicht an, so hat sie dieses Spiel ebenfalls 0:3 0:20 0:40 verloren und erhält ** wird aus der laufenden Runde disqualifiziert, die kompletten Runde auf 0 zurückgesetzt, die Sicherheitsleistung verfällt und Ligastatus bleibt erhalten.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

- c) Tritt eine Mannschaft an einem der letzten 2 Spieltage nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren und erhält ** Außerdem wird sie aus der laufenden Runde disqualifiziert, die kompletten Runde auf 0 zurückgesetzt, die Sicherheitsleistung verfällt und Ligastatus bleibt erhalten.
- d) 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
- e) Bei Disqualifizierung einer Mannschaft erhält jeder einzelne Spieler aus der Mannschaft eine Sperre für die laufende Saison.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

6. „PLAY-OFFS“ (SAISON-ABSCHLUSSTURNIER)

Ort und Zeit der „Play-offs“ werden auf der Homepage unter www.rmdl-dart.de veröffentlicht.

Je nach Meldezahlen der Mannschaften entscheidet der Turnierleiter, ob es eine reine DKO- oder vorab noch eine Round-Robin-Phase gibt.

Bei Nichtantritt verfällt das Preisgeld an die RMDL-Jugend.

6.1. Saisonabschlussturnier und Relegationsspiele

- Alle Mannschaften und Spieler der RMDL sind spielberechtigt und spielen in ihren jeweiligen Ligaklassen gegeneinander.
- Die Teilnahme der 1. und 2. Platzierten Mannschaften im jeweiligen Spielmodus ist Pflicht. Sowie der Mannschaften die, die Relegation spielen müssen ist es Pflicht.
Bei Nicht erscheinen kann die Ligaleitung Disziplinarische Maßnahmen ergreifen.
- In der Bezirksoberliga (BZO) und der Bezirksliga (BZ) wird gebeten ,dass mindestens alle Mannschaften bis zum 4. Platz antreten.

6.2. Die Startgelder für den Saisonabschluss

Die Startgelder sind in der Gebührenordnung festgelegt.

6.3. Pokal- und Preisgeldvergabe

- Pokale sind an den „Play-offs“ abzuholen.
- Die Preisgelder der laufenden Saison werden überwiesen, die Bankverbindung, sofern noch nicht vorhanden ist an den Kassenwart zu leiten weiterleiten.

6.4. Anmeldeschluss

Der „endgültige“ Anmeldeschluss für Mannschaften ist an den „Play-offs“.

6.5. Auf- und Abstieg

Auf- und Abstieg der Mannschaften in der Bezirksoberliga, der Bezirksliga, der A-Liga, der B-Liga und der C-Liga, ist der **Ausschreibung der „Play-offs“** auf der Homepage unter www.rmdl-dart.de zu entnehmen.
Ist Auf- bzw. Abstieg ist verbindlich.



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

7. HAUSVERBOT

Bei bestehendem 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, ist alles gut. Fällt am Spieltag etwas vor, was durch den Spieler selbst verschuldet wird, müssen die Kapitäne der Mannschaften klären ob das Spiel abgebrochen werden muss oder nicht. Sollte es zu keiner Einigung kommen muss die Ligaleitung sofort informiert werden.

Stimmt der Wirt dem Antrag nicht zu, wird das Spiel sofern nicht ausreichend Spieler auf der Teamkarte stehen 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.

8. DATENSCHUTZ

8.1. Namen und Kontaktdaten des für die Verarbeitung Verantwortlichen

Diese Datenschutzhinweise gelten für die Datenverarbeitung durch den REMS-MURR-DART-LIGA e.V., 1. Vorsitzender, 2. Vorsitzender, Ligabeauftragter, Kassenwart und Internet und Passwort.
Die Bestellung eines Datenschutzbeauftragten ist nicht erforderlich, da die Voraussetzung des Art. 37

DSGVO i.V.m §38 BDSG bei dem REMS-MURR-DART-LIGA 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 REMS-MURR-DART-LIGA e.V. erhebt, verarbeitet und nutzt der Verein personenbezogene Daten seiner Mitglieder und Werte 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



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

8.3. Die Abwicklung unserer Vertragsbeziehung

Die Erhebung dieser Daten erfolgt zur Abwicklung unserer Vertragsbeziehung und der Dart Liga, 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 REMS-MURR-DART-LIGA 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 Dart Liga hin und ist nach Art. 6 Abs. 1

Satz 1 lit. b DSGVO zu den genannten Zwecken für die Durchführung der Dart Liga und für die beidseitige Erfüllung von Verpflichtungen aus der Dart Liga erforderlich. Die erhobenen personenbezogenen Daten werden für die Dauer der Teilnahme und im Anschluss bis zum Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist gespeichert und danach gelöscht, es sei denn, dass der REMS-MURR- DART-LIGA 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.rmdl-dart.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 Dart Liga 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, E-Mail-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 Dart Liga erlischt.

8.4. Weitergabe von Daten

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



Rems Murr Dartliga e.V., Friedensstr. 6, 71554 Weissach im Tal

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. 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 REMS-MURR-DART-LIGA 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 kann der Spieler sich hierfür an die Aufsichtsbehörde des üblichen Aufenthaltsortes oder Arbeitsplatzes oder des Sitzes der REMS-MURR-DART-LIGA e.V. (Backnang) 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 dem Spieler besonderen Situation ergeben.

Möchte der Spieler vom Widerrufsrecht Gebrauch machen, genügt eine E-Mail an info@rmdl-dart.de

Jeder Spieler / jede Spielerin der/die in der REMS-MURR-DART-LIGA 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.