

Satzung und Ordnung für den Spielbetrieb des



29. Auflage (Stand: Juli 2017)

Inhalt:

Inhaltsverzeichnis

Satzung

Spiel- und Wettkampfordnung

Pokalspielordnung

Supercup-Spielordnung

Gebührenkatalog

Seite 2: Inhaltsverzeichnis, Impressum und Vorstand des DKV MG/VIE e.V.
 Seite 3: Die Satzung des DKV MG/VIE e.V.
 Seite 8: Die DKV Spiel- und Wettkampfordnung.
 Seite 23: Der DKV Gebührenkatalog
 Seite 24: Die DKV Stadtpokal Spiel- und Wettkampfordnung

I M P R E S S U M :

Herausgeber : **Dart – Kreis – Verein Mönchengladbach / Viersen e.V.**

DKV – Geschäftskonto : Dart – Kreis – Verein Mönchengladbach / Viersen e.V.
 Volksbank MG , IBAN : DE40310605171405439014

DKV– Internet –Adressen : <http://www.dkv-mg-vie.de> + info@dkv-mg-vie.de

<u>1.Vorsitzender :</u>	<u>2.Vorsitzender :</u>	<u>Kassierer :</u>
Achim Wetten Rheydter Straße 180 41352 Korschenbroich Tel.: 02161 – 9672940 Fax: 02161 – 9672952 achim-wetten@t-online.de	Jürgen Hützen Rheindahlenerstrasse 53a 411089 Mönchengladbach Tel: 02166 - 58187 Mobil: 0172 - 2165170 j.huetzen@live.de	Simon Georgens Stähn 63 41238 Mönchengladbach Tel.: 02166 – 2631555 Fax: 02166 – 848636 Simon.georgens@gmx.de

Satzung

des Dart-Kreis-Verein Mönchengladbach/Viersen e.V.

§1 Name und Sitz

1. Der Verein führt den Namen
"Dart-Kreis-Verein Mönchengladbach-Viersen"
2. Er führt nach Eintragung in das Vereinsregister den Namenszusatz
"eingetragener Verein" in seiner abgekürzten Form "e.V."
3. Der Verein hat seinen Sitz in Mönchengladbach.

§2 Zweck des Vereins

Zweck des Vereins ist die Pflege, Verbreitung und Organisation des Dartspiels unter besonderer Berücksichtigung der Jugendförderung.

§3 Vereinstätigkeit

1. Der Verein erfüllt seine Aufgaben durch die ordnungsgemäße Ableistung aller Aufgaben und Arbeiten, die in der Satzung festgelegt sind. Hauptsächlich bestehen diese in der Organisation der Stadtliga und des Stadtpokals.
2. Die Satzung wird vom Vorstand des DKV-MG/VIE schriftlich festgelegt und den Mitgliedern auf Wunsch ausgehändigt.

§4 Eintritt der Mitglieder

1. Mitglied des Vereins kann keine Einzelperson werden, sondern nur Dart-Vereine aus den Kreisen Mönchengladbach/Viersen. Als Verein zählt jede Dartgemeinschaft, die über wenigstens 4 aktive Mitglieder verfügt und eine eigene Spielanlage besitzt.
2. Jeder Verein, der ein Mitglied werden will, muß einen schriftlichen Antrag auf Aufnahme stellen. Ein Aufnahmeantrag kann angefordert werden. Entsprechende Vordrucke können bei der Geschäftsstelle angefordert werden.
3. Die Mitgliedschaft entsteht durch Eintritt in den Verein.
4. Über die Aufnahme entscheidet der Vorstand mit Mehrheit. Der Eintritt wird mit Aushändigung einer schriftlichen Erklärung wirksam. Auf dem Aufnahmeformular muß die Zahlung der Aufnahmegebühr vermerkt sein.

5. Die Ablehnung der Aufnahme durch den Vorstand ist nicht anfechtbar, kann aber durch die Vertreterversammlung widerrufen werden.
6. Ein Aufnahmeanspruch besteht nicht.
7. Vereine die nicht dem Kreis MG/VIE angehören können auf schriftlichem Antrag als Gastverein aufgenommen werden. Über die Aufnahme entscheidet der Vorstand. Ein Aufnahmeanspruch besteht nicht.
8. Gastvereine erhalten nach 3 jähriger Zugehörigkeit (in Folge) im DKV MG/VIE e.V. automatisch das Stimmrecht.

§5 Austritt der Mitglieder

1. Die Mitglieder sind zum Austritt aus dem Verein berechtigt.
2. Der Austritt ist dem Vorstand per Einschreiben schriftlich zu erklären. Ein Rückerstattungsanspruch der Aufnahmegebühr besteht nicht.

§6 Ausschluß der Mitglieder

1. Die Mitgliedschaft endet außerdem durch Ausschluß.
2. Der Ausschluß aus dem Verein ist nur bei wichtigen Gründen zulässig, wie z.B. bei vereinschädigendem Verhalten, vereinsgeschäftliche Unkorrektheiten oder ähnlichem.
3. Über den Ausschluß entscheidet auf Antrag des Vorstandes die Vertreterversammlung. Der Vorstand hat seinen Antrag dem auszuschließenden Mitglied mindestens zwei Wochen vor der Vertreterversammlung mitzuteilen. Eine schriftliche Stellungnahme ist in der über den Ausschluß entscheidenden Versammlung zu verlesen oder es muß die Möglichkeit einer mündlichen Stellungnahme eingeräumt werden.
4. Der Ausschluß wird sofort mit der Beschlußfassung wirksam.
5. Der Ausschluß muß dem Mitglied durch den Vorstand unverzüglich per Einschreiben bekannt gemacht werden.

§7 Beiträge

1. Es ist kein Mitgliedsbeitrag zu leisten.
2. Ein Mitglied entrichtet eine einmalige Aufnahmegebühr von 35,-€ Unberührt hiervon sind jedoch die anfallenden Spielgebühren der Stadtliga und des Stadtpokals.
3. Der Aufnahmebeitrag ist sofort bei Übergabe der schriftlichen Aufnahmeerklärung (§4 Abs.4) fällig.

§8 Organe des Vereins

- a) Die Vertreterversammlung nach §9
- b) Der Vorstand nach §13

§9 Vertreterversammlung

1. Die Vertreterversammlung ist das höchste Organ des Vereins und ist zu berufen
 - a) wenn es das Interesse des Vereins erfordert, jedoch mindestens
 - b) einmal jährlich zu Beginn des Geschäftsjahres, spätestens jedoch im Oktober eines jeden Jahres.
 - c) bei Ausscheiden eines Vorstandsmitgliedes innerhalb von drei Monaten nach dessen Ausscheiden.
2. Zur Tagesordnung der Vertreterversammlung muß gehören:
 - a) Rechenschaftsbericht des Vorstandes
 - b) Kassenprüfung
 - c) Entlastung des Vorstandes
3. Die Vertreterversammlung besteht aus jeweils 1 Vertreter eines jeden Mitgliedes mit je einer Stimme und ohne Berücksichtigung der Mitgliederzahl der Vereinsmitglieder. Ein Stimmberechtigter Vertreter kann bei Verhinderung seine Stimme nur an seinen zweiten Vertreter des selben Mitgliedsvereins übertragen. Vertreter anderer Mitgliedsvereine können dessen Stimmrecht nicht wahrnehmen.

§10 Beschlußfähigkeit

1. Beschlußfähig ist jede ordnungsgemäß berufene Vertreterversammlung.
2. Zur Beschlußfassung über die Auflösung des Vereins (41 BGB) ist die Anwesenheit von zwei Dritteln der Vertreterversammlung erforderlich.
3. Ist eine zu Beschlußfassung über die Auflösung des Vereins einberufene Vertreterversammlung nach Abs. 2 nicht beschlußfähig, so ist vor Ablauf von vier Wochen seit dem Versammlungstag eine weitere Vertreterversammlung mit derselben Tagesordnung einzuberufen.
4. Die neue Versammlung ist ohne Rücksicht auf die Zahl der erschienenen Mitglieder beschlußfähig.
5. Die Einladung zu der weiteren Versammlung hat einen Hinweis auf die erleichterte Beschlußfähigkeit zu enthalten.

§11 Beschlußfassung

1. Es wird durch Handzeichen abgestimmt. Auf Antrag von mindestens 5 der Anwesenden ist schriftlich und geheim abzustimmen.
2. Bei der Beschlußfassung entscheidet die Mehrheit der anwesenden Vertreter.
3. Zu den Beschluß, der eine Änderung der Satzung enthält, ist eine Mehrheit von drei Viertel der anwesenden Vertreter notwendig.
4. Zur Änderung des Zwecks des Vereins ist die Zustimmung aller Mitglieder erforderlich. Die Zustimmung der nicht erschienenen Mitglieder muß schriftlich eingeholt werden.
5. Zur Beschlußfassung der Auflösung des Vereins ist eine Mehrheit von vier Fünfteln der anwesenden Mitglieder notwendig.

§12 Beurkundung

1. Über die in der Vertreterversammlung gefaßten Beschlüsse ist eine Niederschrift anzufertigen.
2. Die Niederschrift ist von den Vorsitzenden der Vertreterversammlung zu unterschreiben. Wenn mehrere Vorsitzende tätig waren, unterzeichnet der letzte Versammlungsleiter die ganze Niederschrift.
3. Jedes Vereinsmitglied ist berechtigt, die Niederschrift einzusehen.

§13 Vorstand

1. Der Vorstand (§26 BGB) besteht aus dem 1. und 2. Vorsitzenden und dem Kassierer.
2. Je zwei Vorstandsmitglieder vertreten gemeinsam.
3. Der Vorstand wird auf Beschluß der Vertreterversammlung auf unbegrenzte Dauer bestellt. Er stellt sich jährlich zur Wahl (Jahreshauptversammlung) und bleibt bis zur satzungsgemäßen Bestellung des nächsten Vorstandes im Amt.
4. Verschiedene Vorstandsämter können nicht in einer Person vereinigt werden.

§14 Beschränkung der Vertretungsmacht des Vorstandes

Der Vorstand hat bei Rechtsgeschäften des Vereins Handlungsvollmacht bis 5000,- € im Einzelfall und beschränkt auf 30000,- € im Laufe eines Geschäftsjahres. Zu sonstigen Belastungen sowie zur Aufnahme eines Kredites ist die Zustimmung der

Vertreterversammlung erforderlich. Diese Regelung gilt nur im Innenverhältnis.

§15 Kassenprüfung

Zusätzlich werden zwei Kassenprüfer gewählt, die einmal jährlich die Kasse überprüfen. Ihre Amtsdauer beträgt ein Jahr. Sie dürfen nicht dem Vorstand angehören. Der Prüfungsbericht muß der Jahreshauptversammlung vorliegen.

§16 Berufung der Vertreterversammlung

1. Die Vertreterversammlung ist vom Vorstand schriftlich unter Einhaltung einer Frist von 4 Wochen zu berufen.
2. Die Berufung muß dem Gegenstand der Beschlussfassung (= Tagesordnung) bezeichnen.
3. Die Frist beginnt mit dem Tag der Absendung der Einladungen an die letzte bekannte Mitgliederanschrift.

§17 Geschäftsjahr

Das Geschäftsjahr beginnt mit dem 01.07. und endet mit dem 30.06. eines jeden Kalenderjahres.

§18 Anerkennung

Mit der Teilnahme am Ligaspielbetrieb des DKV, am Pokalwettbewerb, am Supercupwettbewerb und allen anderen Veranstaltungen des DKV, erkennt jedes Mitglied die Schiedsgerichtordnung an.

§19 Auflösung des Vereins

1. Der Verein kann durch Beschluß der Mitgliederversammlung (Vertreterversammlung) nach §11 Abs. 5 aufgelöst werden.
2. Die Liquidation erfolgt durch den Vorstand.
3. Das Eigentum des Vereins in jeglicher Form soll bei der Auflösung nach Ausgleich aller Schulden und Forderungen nicht an die Mitglieder verteilt werden, sondern einem karitativen Zweck in Mönchengladbach zufallen.

Spiel- und Wettkampfordnung des Dart-Kreis-Verein Mönchengladbach-Viersen e.V.

I. Allgemeines

Der DKV MG/VIE benennt jährlich einen durch Vergleichswettkampf ermittelten Vereins- und Stadtmeister.

Zu diesem Zweck richtet der DKV MG/VIE in der Zeit vom 15. August eines jeden Jahres bis zum 31. Juli des darauffolgenden Jahres eine Vereinsmeisterschaft aus.

Diese erhält die Bezeichnung "Stadtliga des DKV MG/VIE". Änderungen der Spiel- und Wettkampfordnung durch die Ligaleitung werden auf der Mitgliederversammlung bekannt gegeben.

II. Allgemeine Spielregeln

- II.1 Alle Spieler und Teams müssen sich an diese Spiel- und Wettkampfordnung halten.
- II.2 Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein dürfen. Jeder Dart muss aus einem Barrel mit Spitze (Stahl), einem Shaft und einem Flight bestehen.
- II.3 Die Spieler haben das Recht eine Überprüfung der Höhe und der Entfernung der Standleiste (Oche) vom Board zu verlangen.

III. Aufbau

Die Stadtliga des DKV MG/VIE untergliedert sich in verschiedene Spielklassen in hierarchischem Aufbau.

Die Spielklassen werden wie folgt bezeichnet:

- 1.) A-Klasse
- 2.) B-Klasse
- 3.) C-Klasse
- 4.) D-Klasse
- 5.) E-Klasse (je nach Anzahl der Meldungen zweigleisig)

III.1 A-Klasse

- III.1.1 Die A-Klasse ist die höchste Spielklasse des DKV MG/VIE. Sie besteht aus max. 12 Teams.
- III.1.2 In der A-Klasse wird am Saisonende der Vereins- und Stadtmeister des DKV MG/VIE ermittelt. Der Erstplatzierte führt künftig den Titel "Stadtmeister des DKV MG/VIE e.V." unter Angabe der Jahresdaten der Saison, in der der Titel erworben wurde. (z.B. Stadtmeister des DKV MG/VIE 2002/2003)
- III.1.3 Die Teams, die am Ende der Saison die Plätze 10, 11 und 12 belegen, steigen direkt in die B-Klasse ab. Sportlich abgestiegene Teams steigen auch tatsächlich ab. Sollte die Spielklasse, zur nächsten Saison, nicht mit genügend Teams gefüllt sein so werden die jeweils bestplatzierten der nächst tieferen Spielklasse bevorzugt. Platzrechte sind Platzpflichten.
- III.2 **B-Klasse**
- III.2.1 Die B-Klasse ist die zweithöchste Spielklasse des DKV MG/VIE. Sie besteht aus max. 12 Teams.
- III.2.2 Die Teams, die am Ende der Saison die Plätze 1 , 2 und 3 belegen, steigen direkt in die A-Klasse auf.
- III.2.3 Die Teams, die am Ende der Saison die Plätze 10 , 11 und 12 belegen, steigen direkt in die C-Klasse ab. Sportlich abgestiegene Teams steigen auch tatsächlich ab. Sollte die Spielklasse, zur nächsten Saison, nicht mit genügend Teams gefüllt sein so werden die jeweils bestplatzierten der nächst tieferen Spielklasse bevorzugt. Platzrechte sind Platzpflichten.
- III.3 **C-Klasse**
- III.3.1 Die C-Klasse ist die dritthöchste Spielklasse des DKV MG/VIE. Sie besteht aus max. 12 Teams.
- III.3.2 Die Teams, die am Ende der Saison die Plätze 1, 2 und 3 belegen, steigen direkt in die B-Klasse auf.
- III.3.3 Die drei Teams, die am Ende der Saison die Plätze 10, 11 und 12 belegen, steigen direkt in die D-Klasse ab. Sportlich abgestiegene Teams steigen auch tatsächlich ab. Sollte die Spielklasse, zur nächsten Saison, nicht mit genügend Teams gefüllt sein so werden

die jeweils bestplatzierten der nächst tieferen Spielklasse bevorzugt. Platzrechte sind Platzpflichten.

III.4 **D-Klasse**

III.4.1 Die D-Klasse ist die vierthöchste Spielklasse des DKV MG/VIE. Sie besteht aus max. 12 Teams.

III.4.2 Die Teams, die am Ende der Saison die Plätze 1 , 2 und 3 belegen, steigen direkt in die C-Klasse auf.

III.4.3 Die Teams, die am Ende der Saison jeweils die Plätze 10 , 11 und 12 belegen, steigen direkt in die E-Klasse ab. Sportlich abgestiegene Teams steigen auch tatsächlich ab. Sollte die Spielklasse, zur nächsten Saison, nicht mit genügend Teams gefüllt sein so werden die jeweils bestplatzierten der nächst tieferen Spielklasse bevorzugt. Platzrechte sind Platzpflichten.

III.6 **E-Klasse**

III.6.1 Die E-Klasse ist die fünfhöchste Spielklasse des DKV MG/VIE.

III.6.2 Die Anzahl der Teams ergibt sich aus den Anmeldungen für die jeweilige Saison. Bei mehr als 14 Teams kann die E-Klasse zweigleisig gespielt werden.

III.6.3 Die Teams die am Ende der Saison die Plätze 1 , 2 und 3 belegen steigen direkt in die D-Klasse auf. Platzrechte sind Platzpflichten.

III.6.4 Absteiger aus der E-Klasse wird es nicht geben. (keine F-Klasse)

IV. Teilnahme

IV.1 **Teilnahmeberechtigung**

IV.1.1 Teilnahmeberechtigt sind grundsätzlich nur Dartvereine, die Mitglied im DKV MG/VIE e.V. sind.

IV.1.2 Über die Teilnahme anderer Dartvereine (Gastvereine) entscheidet auf Antrag der Vorstand.

IV.2 **Teammeldung**

IV.2.1 Ein Team besteht aus mindestens vier, namentlich zu benennende Spieler. Es gibt keine maximale Spielerbegrenzung.

- IV.2.2 Jeder teilnahmeberechtigte Dartverein kann beliebig viele Teams zur Teilnahme an der Stadtliga melden. Eine Begrenzung ergibt sich nur durch die Anzahl der bespielbaren Dartboards. (siehe VIII.1)
- IV.2.3 Bei Meldung mehrerer Teams eines Dartvereins, sind diese mit dem Zusatz Team 1, Team 2, Team 3 usw. zu bezeichnen. Die Namensgebung hat der jeweiligen Spielklassenteilnahme entsprechend, hierarchisch geordnet zu erfolgen.
- IV.2.4 Weitere ergänzende Namenszusätze sind nur mit der Genehmigung des Vorstands zulässig.
- IV.2.5 Die Namensgebung ist für die Dauer der jeweiligen Stadtligasaison verbindlich.
- IV.2.6 Bei der Anmeldung sind die hierfür vorgesehenen Meldeformulare zu benutzen.
- IV.2.7 Der Meldeschluß für die nächste Saison wird am Ende der abgelaufenen Stadtligasaison bekanntgegeben.
- IV.3 **Teamcaptain**
- IV.3.1 Der teilnahmeberechtigte Dartverein benennt bei der Anmeldung für jedes gemeldete Team einen verantwortlichen Teamcaptain mit Telefonanschluß und **einer gültigen E-Mail Adresse**.
- IV.3.2 Dieser ist gegenüber seinem Dartverein und dem DKV MG/VIE e.V. für den ordnungsgemäßen Spielbetrieb seines Dartteams verantwortlich. Hierzu zählt insbesondere:
 - IV.3.2.1 Die ordnungsgemäße Meldung der zum Team gehörenden oder der sich aus dem jeweiligen Team abgemeldeten Spieler, gegenüber seinem zugehörigen Dartverein und dem Sportwart.
 - IV.3.2.2 Entgegennahme der des Teams betreffenden Korrespondenz, Terminen und Entscheidungen, sowie deren Überprüfung und Weitergabe an die einzelnen Teammitglieder.
 - IV.3.2.3 Instandsetzung (Heimspiele) und Überprüfung der Spielanlage vor Spielbeginn sowie für ein ordentlich bespielbares Dartboard.
 - IV.3.2.4 Überprüfung der Spielberechtigung der eigenen Spieler und der jeweiligen Spielgegner / Gegenmannschaft.

- IV.3.2.5 Interessenvertretung seines Teams vor, während und unmittelbar nach der Begegnung gegenüber dem Spielgegner und Eintrag festgestellter oder dringend vermuteter Unregelmäßigkeiten in den Spielbericht.
- IV.3.2.6 Unterzeichnung des zu erstellenden Spielberichts in Gegenwart der Gegenpartei.
- IV.3.2.7 Rechtzeitige (Mittwoch 18.30 Uhr) Übersendung des Spielberichts an die Ligaobleute und den Sportwart.
- IV.3.2.9 Ist der vom Dartverein benannte Teamcaptain während der Spielbegegnung nicht anwesend, erfolgt vor Spielbeginn seitens des Teams die Benennung eines anwesenden und im Team gemeldeten einzusetzenden Spielers zum Teamcaptain als Vertreter im Amt. Dieser übernimmt für diesen Spieltag sämtliche Verantwortung und Pflichten anstelle des ordentlich benannten Teamcaptains. Die Verhinderung des ordentlich ernannten Teamcaptains ist unbegründet im Spielbericht zu vermerken. Der Name des Vertreters ist im Klartext unter die Unterschrift zu schreiben.

IV.4 **Spielberechtigung**

- IV.4.1 Teilnahmeberechtigt ist jeder von einem teilnahmeberechtigten Dartverein für ein bestimmtes Team gemeldete Spieler.
- IV.4.2 Jeder Spieler darf gleichzeitig innerhalb der Stadtliga nur für einen Dartverein und hier auch nur für ein Team gemeldet werden.
- IV.4.3 Alle bis zum Meldeschluß eines Jahres gemeldete Spieler sind vom ersten Spieltag an spielberechtigt, sofern sie keine Sperre aus den vergangenen Spielzeiten besitzen.
- IV.4.4 Spieler, die im Laufe der Saison nachgemeldet werden und bisher nicht als Stadtligaspieler eines Dartvereins gemeldet waren, sind mit Eingang der Nachmeldung beim Sportwart spielberechtigt.
- IV.4.5 Die Nach- und Ummeldung hat schriftlich (Meldeformular) und zwar spätestens bis zum fünften Tag vor dem angesetzten Spieltag, in dem der Spieler erstmalig eingesetzt werden soll, zu erfolgen.
- IV.4.6 Der in einem Ligaspiel einzusetzende Spieler hat auf Verlangen dem Teamcaptain des gegnerischen Teams einen Lichtbildausweis

zur Identifikation vorzulegen. Wird die Kontrolle am Ort nicht ermöglicht, gilt der Spieler als nicht spielberechtigt.

IV.5 **Team- und Vereinswechsel**

IV.5.1 Wechselt ein Spieler innerhalb des zugehörigen Dartvereins in ein höherklassiges Team, so wird er für das Pflichtspiel, das dem Eingang der Meldegebühr (auf dem Konto) und der Spielermeldung beim Sportwart folgt, gesperrt.

(Eine Begegnung Sperre)

IV.5.2 Wechselt ein Spieler innerhalb des zugehörigen Dartvereins in ein gleich- o. niederklassiges Team, so wird er für drei Pflichtspiele, die dem Eingang der Meldegebühr (auf dem Konto) und der Spielermeldung beim Sportwart folgen, gesperrt. Es können maximal zwei Spieler in ein unterklassiges Team umgemeldet werden.

(Drei Begegnungen Sperre)

IV.5.3 Spielerwechsel innerhalb des zugehörigen Dartvereins sind für alle Spielklassen nur bis **einschl. 15. Spieltag** möglich.

IV.5.4 Spielerwechsel vom zugehörigen zu einem anderen Dartverein sind nur bis vor Beginn der Rückrunde zulässig. Die Spielermeldung hat auch hier schriftlich (Meldeformular) zu erfolgen. Der Spieler wird in diesem Fall **drei Spiele gesperrt**.

IV.5.5 Bei Ummeldungen ist das Ummeldeformular vollständig ausgefüllt einzusenden. Unvollständige Meldeformulare werden als **ungültig** erklärt.

IV.5.6 Zieht ein Verein ein Team während der Saison aus dem Spielbetrieb zurück, so sind aus dem Team für die laufende Saison keine Spieler aus dem Team spielberechtigt und es wird ein Strafgeld von 150€ erhoben. Dieses muss spätestens mit der Meldung für die folgende Saison auf dem Konto des DKV eingegangen sein. Beim Wechsel in ein anderes Team des Vereins siehe IV.5.1. und IV.5.2. Beim Wechsel zu einem anderen Verein siehe IV.5.4. Die gesperrten Spieler werden erst nach Eingang des Strafgeldes für die neue Saison freigegeben.

V. Spielbericht

- V.1 Über den Verlauf eines Stadtligaspiels ist ein Spielbericht gemäß dem dafür vorgesehenen Vordruck anzufertigen. Dieser muß folgende Angaben enthalten:
- a) Bezeichnung der Klasse (und Gruppe)
 - b) Die laufende Nummer des Spieltages und das Datum
 - c) vollständige Namen der aufeinandertreffenden Teams
 - d) Vor- u. Nachname sowie Paßnummer der eingesetzten Spieler
 - e) Spielergebnisse der einzelnen Spielpaarungen mit Satz- und Spielverhältnis
 - f) Gesamtergebnis der Begegnung
 - g) Besondere Leistungen einzelner Spieler; High Finish ab 101; Short Game unter 19 Darts; High Score "180"
 - h) Vor- und Nachname der verantwortlichen Teamcaptains
 - i) Jeder TC kennzeichnet seinen Spielbericht mit einem Kreuz vor seinem Teamnamen.
- V.2 Beide Spielberichte müssen von beiden Teamcaptains unterschrieben werden.
- V.3 Die jeweiligen Spielberichte müssen getrennt von beiden Teamcaptains, spätestens am fünften Tag nach der Begegnung, bei den entsprechenden Ligaobleuten vorliegen. (bis **Mittwoch** 23:59 Uhr) Nicht korrekt ausgefüllte Spielberichte werden als nicht eingegangen gewertet.

VI. Spieltermine

- VI.1 Als Termin für die Ligaspiele gilt grundsätzlich der durch den Sportwart angesetzte Spieltermin. Der Spielbeginn wird auf Freitag 20.00 Uhr festgelegt. Das erste Einzel muß spätestens um 20.30 Uhr begonnen werden. In beiderseitigem Einverständnis der jeweiligen Teamcaptains kann der Spielbeginn jedoch bis kurz vor 24.00 Uhr des gleichen Tages verlegt werden. Kann keine Einigung über einen späteren Spielbeginn erzielt werden, muß spätestens um 20.30 Uhr begonnen werden, sonst siehe X.4, bei zweimaligem Verstoß siehe XI.1 +XI.1.1.
- VI.2 Alle Mannschaften können – nach Einigung mit der gegnerischen Mannschaft – bei der Ligaleitung (Ligaobmann,Sportwart) eine

Spielverlegung beantragen. Wenn beide Teamcaptains der Ligaleitung den Termin für die Verlegung bestätigt haben (unabhängig voneinander), entscheidet die Ligaleitung über den Antrag. Diesem wird stattgegeben wenn sich keine Nachteile für andere Mannschaften ergeben. Die Verlegung gilt mit der Bestätigung durch die Ligaleitung als genehmigt.

- VI.3 Abweichend von VI.1 und VI.2 ist nur der Spielbeginn des letzten Spieltages der laufenden Saison bindend (20.00 Uhr bzw. 20.30 Uhr) Vorverlegungen auf einen früheren Zeitpunkt ist nicht zulässig.
- VI.4 Ausnahmen von VI.3 sind nur mit Genehmigung des Vorstandes nach erfolgtem, schriftlich begründetem, Antrag und nur in besonderen Härtefällen möglich.

VII. Spielort

- VII.1 Der in der Vereinsmeldung des jeweiligen Dartvereins angegebene Spielort ist für alle Heimspiele innerhalb der Stadtliga, bis zum Ende der laufenden Saison für alle unter dem Dartverein gemeldeten Teams (auch Dartgemeinschaften) bindend. Ausnahmen für die Verlegung des Spielortes für den Dartverein sind nur mit Genehmigung des Vorstandes des DKV, nach vorherigem begründetem Antrag, möglich.

VIII. Spielanlage

- VIII.1 Die Spielanlage muß der Vereinsgröße entsprechend mit einer ausreichenden Anzahl tatsächlich bespielbarer Dartboards ausgestattet sein. Je Dartboard dürfen nur zwei Ligateams gemeldet werden.
- VIII.1.2 Der Schreiber des Spieles ist gleichzeitig der Schiedrichter. Er entscheidet bei Streitigkeiten die während des Matches auftreten können. Desweiteren darf der Schreiber auf Anfrage des Spielers nur den geworfene Score oder den tatsächlichen Rest angeben (z.B. nicht Doppel 16 sondern 32).

Beispiel für korrektes Schreiben

Spieler A		Spieler B	
	501		501
100	401	85	416
95	306	140	276
140	166	140	136
126	40	140	50
Game Shot			

Bezeichnungen wie MH für Doppel 1, T für Doppel 20 oder B für Bull und andere sind nicht zulässig.

(Ab einer Restpunktzahl im Bustbereich (181) sollte die vorangegangene Restpunktzahl sowie der erzielte Score durchgestrichen werden, so dass Missverständnisse bzgl. der Restpunktzahl vermieden werden.)

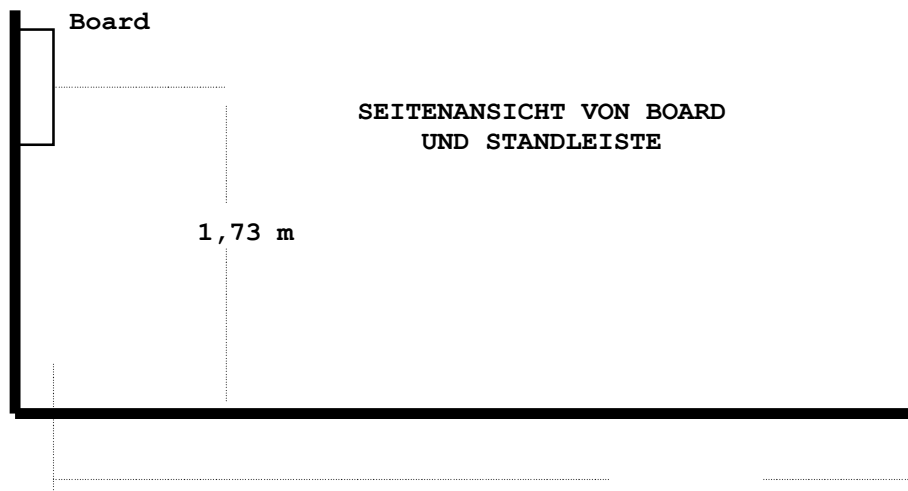
- VIII.1.3 Während des Matches sind Kopfbedeckungen abzu nehmen und Ohr oder Kopfhörer abzu nehmen.
- VIII.2 Die Spielanlage muß den Regeln des DDV entsprechen. Das Dartboard muß in einer Höhe (Bullseye mitte) von 1,73m hängen. Die Abwurfleiste muß in einem Abstand von 2,37m vom Dartboard (Vorderkante) angebracht sein. Die Beleuchtungsanlage darf

diagonal gemessen nicht mehr als 1,50m vom Bullseye (Vorderkante) entfernt sein.

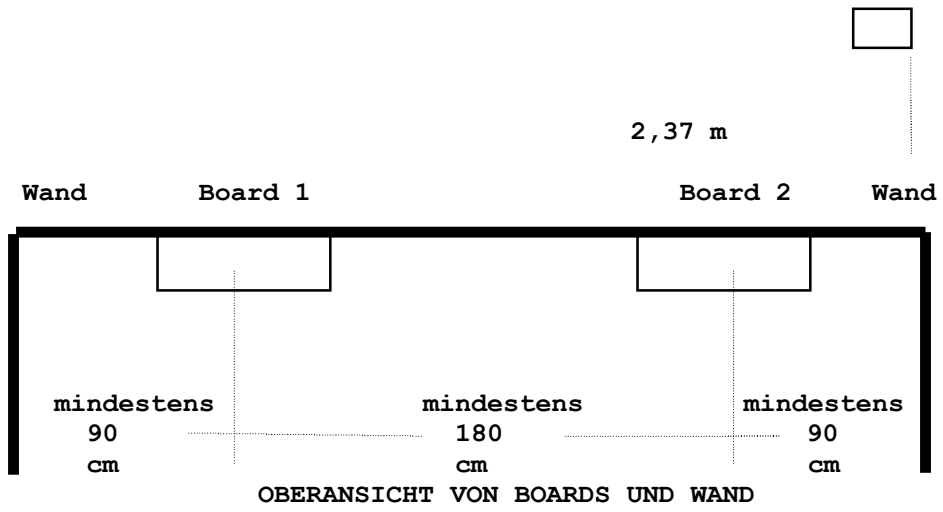
- VIII.3 Verantwortlich für den Zustand der Spielanlage ist der am Spieltag anwesende Teamcaptain oder sein Vertreter der Heimmannschaft.
- VIII.4 Vor Saisonbeginn überprüft ein Mitglied des Vorstands oder ein Ligaobmann die Spielanlagen welche neu errichtet oder verändert wurden. Festgestellte Mängel müssen, in der von der vom Vorstand oder Ligaobmann festgelegten Zeitpunkt, beseitigt werden. Sollten die Mängel nicht behoben werden, wird die Spielanlage nicht für den Spielbetrieb freigegeben. Der Heimverein kann dann die Heimspiele auf eine Ausweichanlage verlegen, solange die Mängel der eigenen Anlage vorhanden sind. Hierfür wird eine weitere Karenzzeit von 14 Tage gewährt. Nach Ablauf dieser Zeit wird der Verein aus die Wertung genommen.

MAßE DES SPIELBEREICHES

Höhe der Mitte des Bulleye	1,73 m
Mindestwurfentfernung	2,37 m
Diagonale Entfernung	2,93 m
Höhe der Standleiste (Oche)	38-50 mm
Länge der Standleiste (mindestens)	61 cm
Seitlicher Abstand vom Bullseye zur Wand (min.)	90 cm
Seitlicher Abstand 2er Boards von Bullseye zu Bullseye (min.)	1,80 m
Beleuchtungsanlage mind. 400 Lux je Board,	



Standleiste



IX. Spielmodus

- IX.1 Ein Pflichtspiel besteht aus den zuerst gespielten vier Einzel und den dann zu spielenden zwei Doppeln (A-Klasse, B-Klasse und C-Klasse, im Anschluß vier weitere Einzel). Eine Änderung der Reihenfolge können die Teamcaptains bei beiderseitigem Einverständnis unter sich regeln. Es müssen mindestens drei Einzel- und ein Doppelspiel (A-Klasse, B-Klasse und C-Klasse, mind. Sechs Einzel- und ein Doppelspiel) tatsächlich ausgetragen werden. Jeder Spieler darf höchstens in einem Einzel und einem Doppelspiel (A-Klasse, B-Klasse und C-Klasse, zwei Einzel- und ein Doppelspiel) eingesetzt werden. Zum Anwurf des ersten Spiels müssen mind. Drei Spieler jeder Mannschaft am Spielort anwesend sein.
- IX.2 Jedes Einzel- und Doppelspiel wird straight in, 501 best of five, double out gespielt.
- IX.3 Der Spieler, der vor Beginn seines Spiels einen Dart dem Mittelpunkt des Dartboards (Bulls Eye) am nächsten wirft (Bullswurf), beginnt den ersten, dritten und fünften Satz, somit auch sein Spiel. Im Streitfall muß der Spieler der Heimmannschaft als erstes auf Bulls Eye werfen. Single Bull und BullsEye sind vor dem Wurf des Gegners zu entfernen.
- IX.4 Während der gesamten Begegnung finden ansonsten die Regeln des NWDV und in Erweiterung des DDV ihre Anwendung.

X. Spielwertung

- X.1 Jedes gewonnene Spiel eines Spielers oder eines Doppels wird mit einem Gewinnpunkt unter Angabe des Satzverhältnisses gewertet.
- X.1.1 Tritt ein Spieler oder ein Doppel nicht an, so wird das jeweilige Spiel mit einem Gewinnpunkt, und mit drei gewonnenen Sätzen für den gegnerischen Spieler (gegnerische Doppel) gewertet. Der oder die Spieler die nicht angetreten sind, sind unbedingt zu streichen.

- X.2 Das Team, das vier oder mehr Gewinnpunkte (A-Klasse, B-Klasse und C-Klasse, sechs oder mehr) auf sich vereinigen kann hat die gesamte Begegnung gewonnen.
- X.2.1 Das Team, das weniger als drei Gewinnpunkte (A-Klasse, B-Klasse und C-Klasse, weniger als fünf) auf sich vereinigen kann, hat die gesamte Begegnung verloren.
- X.2.2 Vereinigen beide Teams jeweils drei (A-Klasse, B-Klasse und C-Klasse, fünf) Gewinnpunkte auf sich, so gilt die Begegnung als unentschieden beendet.
- X.3 Die Begegnungen werden innerhalb der Stadtliga wie folgt gewertet:
- a) gewonnene Begegnungen 2 : 0 Pkt unter Angabe des Spiel- und Satzverhältnisses
 - b) Verlorene Begegnungen 0 : 2 Pkt unter Angabe des Spiel- und Satzverhältnisses
 - c) unentschiedene Begegnungen 1 : 1 Pkt für jedes Team unter Angabe des Spiel- und Satzverhältnisses
- X.4 Tritt ein Team am angesetzten Spieltag nicht oder mit mehr als dreißigminütiger Verspätung an, so wird die Begegnung für dieses Team als verloren gewertet. (D-Klasse bis E-Klasse: 0 : 2 Pkt, 0:6 Spiele und 0:18 Sätze, A-Klasse bis C-Klasse: 0 : 2 Pkt, 0:10 Spiele 0:30 Sätze).
- X.4.1 Gleiches gilt, wenn ein Team einen nicht spielberechtigten Spieler einsetzt und in den Klassen A – C ein Spieler im zweiten Einzelblock an der falschen Position aufgestellt wird.
- X.4.2 Abweichend von V.2 hat der Teamcaptain des angetretenen Teams in den Fällen X.4 und X.4.1 den Spielbericht mit einem entsprechenden Vermerk zu versehen und zu unterschreiben.
- X.5 Die Platzierung ergibt sich aus dem Verhältnis der gewonnenen zu den verlorenen Punkten. Tritt eine Punktgleichheit ein so entscheidet das Verhältnis der gewonnenen zu den verlorenen Spiele.
- X.5.1 Bei gleicher Spieledifferenz entscheidet das Verhältnis der gewonnenen zu der verlorenen Sätzen.

- X.5.2 Ist auch das Satzverhältnis gleich, so entscheiden die Ergebnisse des direkten Vergleichs der betreffenden Teams in der laufenden Saison.
- X.5.3 Sollte sich auch hiernach keine Platzierung ermitteln lassen entscheidet ein Entscheidungsspiel (Relegationsspieltag).

XI. Regelstrafen

- XI.1 Tritt ein Team zweimal zu den angesetzten Spieltagen nicht oder mit mehr als dreißigminütiger Verspätung an, so wird dieses Team für den weiteren Ligabetrieb gesperrt und steigt in die unterste Spielklasse ab. Zusätzlich wird ein Strafgeld in Höhe von 100,- Euro erhoben. Die Geldstrafe ist spätestens bis zum Meldeschluß der nächsten Saison zu Zahlen, erfolgt die Zahlung nicht wird der gesamte Verein gesperrt.
- XI.1.1 Tritt ein Team nach dem 18.Spieltag zu den angesetzten Spieltagen nicht oder mit mehr als dreißigminütiger Verspätung an, so wird dieses Team aus die Wertung genommen und steigt in die unterste Spielklasse ab. Zusätzlich wird ein Strafgeld in Höhe von 150,- Euro erhoben. Die Geldstrafe ist spätestens bis zum Meldeschluß der nächsten Saison zu Zahlen, erfolgt die Zahlung nicht wird der gesamte Verein gesperrt.
- XI.1.2 Zieht ein Verein ein Team aus dem laufenden Spielbetrieb zurück, so verliert dieses Team sein Platzrecht. Die Spieler die zu diesem Zeitpunkt gemeldet sind werden bis zum Ende der folgenden Saison gesperrt. Zusätzlich wird ein Strafgeld von 150€ erhoben.
- XI.2 Wird seitens der Ligaobleute ein Verstoß des jeweiligen benannten Teamcaptains oder seines Vertreters im Amt gegen seine Obliegenheitspflicht gem. IV.3 festgestellt, so ist dies mit einer Sperre von einem für das Team angesetzten Spieltag ahnden.
- XI.3 Wird ein nicht spielberechtigter Spieler in einem Ligaspiel eingesetzt, so erhält dieser eine Sperre von drei Spieltagen, im Anschluß an seine vorherige Sperre. Die verantwortlichen Teamcaptains sind nach XI.2 zu bestrafen. Im Wiederholungsfall wird der Spieler, als auch der Teamcaptain für die Dauer der gesamten Saison gesperrt.

- XI.4 Für weitere Verstöße sind Strafen in Absprache mit dem Vorstand von den jeweiligen Ligaobleuten auszusprechen.
- XI.4.1 Spieler die durch ihr Verhalten dem Ansehen des DKV MG/VIE e.V. schaden zugefügt haben, können je nach Schwere des Vergehens zeitlich begrenzt oder dauerhaft für den Spielbetrieb gesperrt werden. Hierüber entscheidet der Vorstand.
- XI.5 Erscheint der in der Teammeldung benannte Teamcaptain oder Stellvertreter nicht auf der Teamcaptainsitzung, so wird der in der Teammeldung benannte Teamcaptain für das erste Ligaspiel gesperrt. Desweiteren wird gegen den Verein eine Regelstrafe von 25,- Euro verhängt. Werden die 25,- Euro Strafe nicht bis spätestens vier Tage vor Ligabeginn auf das Konto des DKV MG/VIE e.V. überwiesen, wird das betreffende Team nicht für den Ligabetrieb zugelassen.
- XI.6 Wird von den Ligaobleuten ein Verstoß gegen VI.2 festgestellt, so werden beide Teams mit einer Regelstrafe in Höhe von jeweils 25,- Euro belegt.
- XI.7 Alle dem Verein oder Spieler auferlegten Strafen unterliegen keiner Verjährungsfrist. Bei einer Auflösung des Vereins gehen die Strafen automatisch auf den zuletztbekanntesten Vorstand über. Sollte keiner der Vorstandsmitglieder greifbar sein, so muß der erste Spieler, welcher sich in die Liga zurückmeldet für den Außenstand seines ehemaligen Vereins aufkommen.

XII. Ligaleitung

- XII.1 Mit der Ligaleitung der jeweiligen Spielklasse wird durch den Vorstand des DKV MG/VIE ein/eine Ligaobmann/frau betraut.
- XII.2 Zur Aufgabe des/der Ligaobmanns/frau gehören insbesondere:
- a. Annahme und Auswertung der Spielberichte
 - b. Überprüfung der jeweiligen Spielberechtigungen
 - c. Erstellung von Zwischentabellen und Ranglisten (Einzel und Doppel) (nach jedem Spieltag) und Abschlusstabellen
 - d. Diese werden ab der Saison 2017/2018 nur noch Online erstellt.
 - e. Die Punkte für die Ranglisten ergeben sich aus den jeweiligen Spielergebnissen wie folgt :

Für ein 3 : 0 erhält man 8 Punkte

Für ein 3 : 1 7 Punkte

Für ein 3 : 2 6 Punkte

Für ein 2 : 3 3 Punkte

Für ein 1 : 3 2 Punkte

Für ein 0 : 3 1 Punkt

Ein 3 : 0 ohne Gegner wird mit 5 Punkten gewertet

- f. Feststellung und Ahndung von Verstößen
 - g. Verhängung von Strafen und Spielsperren
 - h. Abnahme der Spielanlagen
- XII.3 Gegen die Entscheidung der Ligaobleute, ist Widerspruch möglich. Dieser ist schriftlich begründet, bis spätestens 14 Tage nach Erhalt der Ligaentscheidung, an den Sportwart zu richten.
- XII.4 Stellt der Sportwart fest, daß die Entscheidung der Ligaobleute der Spielordnung nicht gemäß ist, so fordert er den/die Ligaobmann/frau unter Hinweis auf diese Feststellung zur Entscheidungskorrektur auf. Andernfalls ist der Widerspruch schriftlich begründet zu verwerfen.
- XII.5 Gegen die Entscheidung des Sportwartes kann innerhalb von acht Tagen nach Erhalt schriftlich Einspruch eingelegt werden.

XIII. Jugendarbeit

- XIII.1 Zu Beginn einer Saison wird vom Sportwart in Absprache mit dem Vorstand ein Jugendwart eingesetzt.
- XIII.2 Der Jugendwart erhält vom Sportwart alle notwendigen Unterlagen um seine Arbeit im Sinne des Dartsports gewissenhaft erfüllen zu können.
- XIII.3 Ein Jugendspieler zählt nur bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres als Jugendspieler. Hat ein Jugendspieler, zum Stichtag 1. August, das 18. Lebensjahr überschritten darf er nicht mehr an Jugendturniere teilnehmen.

XIV. Sportwart

- XIV.1 Zu Beginn einer Saison wird vom Vorstand ein Sportwart eingesetzt.
- XIV.2 Der Sportwart ist das höchste Organ des Spielbetriebs. Alle Ligaobleute sind dem Sportwart unterstellt.
- XIV.3 Zur Aufgabe des Sportwarts gehören insbesondere:
- a. Benennung der Ligaobleute der jeweiligen Spielklassen in Absprache mit dem Vorstand
 - b. Annahme der Teammeldungen
 - c. Annahme der Spielernach- und ummeldungen
 - d. Aushändigung der Spielerausweise
 - e. Ausrichtung des Pokalspielwettbewerbs
 - f. Ausrichtung des DKV-Supercups

XV. Ehrungen

Pokale, Urkunden, Plaketten usw. müssen von mind. Einem Mitglied des Teams, für das die Ehrungen bestimmt sind, abgeholt werden. Der Zeitpunkt der Ehrungen wird jeweils bekannt gegeben. Bei Ehrungen die nicht durchgeführt werden konnten (kein Erscheinen eines Teammitglieds) gehen die Pokale, Plaketten usw. in den Besitz des DKV MG/VIE e.V. über.

XVI. Der Gebührenkatalog des DKV MG / VIE e.V.

Pkt	Verwendungszweck	Euro
A	Einmaliger Mitgliedsbeitrag für Vereine	35,00 €
B	Stadtliga Meldegebühr für DKV – Mitgliedsvereine je Team	90,00 €
C	Stadtpokal Meldegebühr je Team	20,00 €
D	Supercup Meldegebühr je Team	20,00 €
E	Einzelmeisterschaft Meldegebühr je Spieler/in (für Jugend frei)	5,00 €
F	Neuerstellung, Um-, Neu-, Nachmeldungen	5,00 €
G	Strafgeld für Nichterscheinen oder zu Spät auf einer TC–Sitzung	25,00 €
H	Strafgeld für Nichtantreten zu einem Stadtpokalspiel	25,00 €
I	Strafgeld für Nichtantreten zu einem Supercupspiel	25,00 €
J	Strafgeld für unerlaubtes Vorverlegen eines DKV Spiels	25,00 €
K	Strafgeld für zweimaliges Nichtantreten zum Ligaspiel	100,00 €
L	Strafgeld für nichtantreten nach dem 18.Spieltag	150,00 €
M	Strafgeld bei Rückzug aus dem laufenden Spielbetrieb	150,00€
N	Strafgeld für nicht rechtzeitigem Einreichen des Spielberichts	10,00€

Alle Gebühren (Zahlungen) sollen unverzüglich auf das DKV–Geschäftskonto mit entsprechender Bezeichnung (**z.B.** „Gebühren Punkt X“ + Verein X) eingezahlt werden. **Es ist immer der Zahlungseingang maßgebend.**

DKV – Geschäftskonto:

Dart–Kreis–Verein MG / VIE e.V.
 Volksbank Mönchengladbach
 IBAN : DE40310605171405439014
 BIC GENODED1MRB

Pokalspielordnung des Dart-Kreis-Verein Mönchengladbach-Viersen e.V.

I. Allgemeines

- I.1 Der DKV MG/VIE e.V. benennt jährlich einen durch Vergleichskampf ermittelten Pokalsieger. Der Wettbewerb wird jährlich in der Zeit vom 01. September bis zum 31. Juli des darauffolgenden Jahres durchgeführt. Er erhält die Bezeichnung "Stadtpokal des DKV MG/VIE e.V."

II. Teilnahmeberechtigung

- II.1 Teilnahmeberechtigt sind grundsätzlich nur Dartvereine, die Mitglied im DKV MG/VIE e.V. sind.
- II.2 Über die Teilnahme anderer Dartvereine entscheidet auf Antrag der Vorstand.

III. Teammeldung

- III.1 Es sind jeweils die in der Stadtliga gemeldeten Team automatisch in dieser Zusammensetzung für den Stadtpokal gemeldet.

IV. Teamcaptain

- IV.1 Die Aufgaben, Rechte und Pflichten finden entsprechend den Ziffern III.3.1 - III.3.3 der Spiel- und Wettkampfordnung des DKV MG/VIE e.V. Anwendung.

V. Spielermeldung

- V.1 Nachmeldungen sind ab dem Spieltag der in der Liga als Spielberechtigt gilt auch für den Stadtpokal spielberechtigt

VI. Spieltermine

- VI.1 Als Spieltermin für Stadtpokalspiele gilt grundsätzlich der durch den Sportwart angesetzte Spieltag. Der Spielbeginn ist 16.00 Uhr.

- VI.2 Spielverlegungen sind nur mit Genehmigung des Sportwarts nach erfolgtem schriftlich begründetem Antrag und nur in besonderen Härtefällen möglich.

VII. Spielort

- VII.1 Ziffer VI.1 der Spiel- und Wettkampfordnung des DKV MG/VIE e.V. findet entsprechende Anwendung.

VIII. Spielanlage

- VIII.1 Ziffern VII.1 - VII.4 der Spiel- und Wettkampfordnung des DKV MG/VIE e.V. finden entsprechende Anwendung.

IX. Spielmodus

- IX.1 Eine Pokalbegegnung besteht aus 16 Einzelspielen, sowie im Falle eines Gleichstandes, aus einem Teamgame. Es müssen mind. Neun Einzelspiele tatsächlich ausgetragen werden.
- IX.2 Im Stadtpokal-Wettbewerb spielt jeder gegen jeden in einer Begegnung. Die Aufstellung des Teams sieht vier Einzelspieler und bis zu 12 Ersatzspieler (ES) vor. Es können alle im Team gemeldeten Spieler eingesetzt werden, maximal sind 16 verschiedene Spieler in den Einzeln möglich. Die ES können nach jedem 4. Spiel eingewechselt werden, muß allerdings nicht vor Beginn der Begegnung aufgestellt werden sondern erst wenn er eingewechselt wird. Ist ein ES einmal eingewechselt so spielt dieser sich für diese Runde des Stadtpokals fest. Die herausgenommenen Spieler dürfen nicht mehr eingesetzt werden. (Außer im Teamgame).
- IX.3 Jedes Einzelspiel wird straight in, best of three, 501, double out gespielt. Das Teamgame wird beginnend mit 1001 gleicheregelt durchgeführt; es müssen hier mind. drei Spieler und max. acht Spieler eingesetzt werden. Hier dürfen alle Spieler eingesetzt werden die für das Team gemeldet sind aber nicht in der Mannschaftsaufstellung erscheinen.
- IX.4 Ziffer VIII.3 der Spiel- und Wettkampfordnung des DKV MG/VIE e.V. findet entsprechende Anwendung.

- IX.5 Während der gesamten Begegnung finden ansonsten die Regeln des DDV Anwendung

X. Spielwertung

- X.1 Ziffern IX.1 - IX.2.2 der Spiel- und Wettkampfordnung des DKV MG/VIE e.V. finden entsprechende Anwendung.
- X.2 Vereinigen beide Teams jeweils acht Gewinnpunkte auf sich, so wird ein Teamgame gem. IX.3 dieser Pokalspielordnung durchgeführt. Der Gewinner hiervon hat die Begegnung für sich entschieden.
- X.3 Ziffern IX.4.1 - IX.4.2 der Spiel- und Wettkampfordnung des DKV MG/VIE e.V. finden entsprechende Anwendung.

XI. Regelstrafen

- XI.1 Tritt ein Team zu den angesetzten Spielen nicht, oder mit mehr als dreißigminütiger Verspätung an, so wird ein Strafgeld von 100,- Euro erhoben.