

Saarländischer

Dartverband e.V.

Ligaspielordnung (LSO)

Inhalt:

1. Allgemeine Spielregeln
2. Ligaaufbau
3. Regionale Zugehörigkeit
4. Ligaleitung
5. Auf- und Abstiegsregelung
6. Spielorte, Spielanlagen
7. Terminplanung, Spieltage
8. Spielberechtigungen
9. Spielablauf
10. Wertung
11. Proteste
12. Ehrungen
13. Inkrafttreten

Präambel (gültig für alle SADV - Spielordnungen)

A Zweck und Abgrenzung der SADV – Spielordnung

1. Die SADV - Spielordnungen (LSO, PSO, TSO) enthalten einheitliche und für ihre Mitglieder allein verbindliche Vorschriften für den Spiel- und Turnierbetrieb auf Landesebene, jedoch in Anlehnung an die bestehenden Richtlinien des DDV.
2. Soweit Fragen zu den SADV - Spielordnungen nicht geregelt sind, gelten die Bestimmungen des DDV.
3. Alle Mitglieder des SADV unterliegen automatisch den Bestimmungen des DDV.

B Zuständigkeit

1. Für alle Liga- und Pokalspiele sowie für DDV- und SADV-Turniere ist stets der Landesspielleiter des SADV oder ein von ihm Beauftragter zuständig.
2. Die Zuständigkeiten im Einzelnen regeln die diversen Spielordnungen.
3. In Streitfällen geht die Zuständigkeit an die zuständigen Gremien über. Dies ist der Gesamtvorstand des SADV (lt. Satzung), sowie das Schieds- und Ehrengericht (lt. Schieds- und Ehrengerichtsordnung).

C Amateurstatus

1. Der SADV versteht sich als Verband, der Sportlern eine neue Heimat gibt, die sich um des Sportes Willen und nicht des Geldverdienens wegen, für die Sportart Dart entschieden haben.
2. Es ist jedem Verbandsmitglied untersagt, Spieler auf finanzielle oder materielle Art abzuwerben. Der Versuch oder die vollzogene Abwerbung wird von den zuständigen Gremien als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

Begriffsdefinitionen (gültig für alle SADV - Spielordnungen)

Match:

Unter diesem Ausdruck ist stets die komplette Liga- bzw. Pokalbegegnung von zwei verschiedenen Mitgliedsvereinen des SADV zu verstehen, die gemäß Spielberichtsbogen (Anhang 2+3) durchgeführt wird.

Spiel:

Unter diesem Ausdruck ist stets eine Begegnung zwischen zwei Einzelspielern, Doppelpaaren oder evtl. noch mehr Spielern (z.B. Teamgame 8 gegen 8 (German Masters)) zu verstehen, die aus Sätzen und Legs bestehen kann.

Satz:

Unter diesem Ausdruck ist stets ein Element eines Spiels zu verstehen, das seinerseits wieder aus kleineren Elementen (Legs) besteht.

Leg:

Unter diesem Ausdruck ist stets das kleinste Element eines Spieles (bzw. eines Satzes) zu verstehen. Ein Leg ist ein Element 501 (bzw. 701, 1001)

Best of 5:

Das bedeutet eine Begegnung die aus maximal 5 Legs bestehen kann; der Gewinner benötigt also 3 gewonnene Legs zum Gewinn. (3-0, 3-1, 3-2)

Best of 3, best of 3:

Das bedeutet, eine Begegnung ist gewonnen, wenn eine der beiden Parteien 2 Sätze gewonnen hat. Ein Satz besteht aus maximal 3 Legs (2-0, 2-1). Die Begegnung besteht aus maximal 3 Sätzen (2-1, 1-2, 2-1)

Schreiber/Schiedsrichter:

Unter diesem Ausdruck ist stets diejenige Person zu verstehen, die ein Spiel schreibt und dabei gleichzeitig als Schiedsrichter, mit den in der LSO bezeichneten Rechten und Pflichten fungiert. Nur bei Bühnenspielen handelt es sich hierbei in der Regel um zwei unterschiedliche Personen.

Teil 1: Allgemeine Spielregeln

§ 1 Allgemeines

1. Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein dürfen. Jeder Dart sollte aus einer Stahlspitze, einem Wurfkörper, einem Schaft und einem Flight bestehen.
2. Die Spieler haben das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste (Abwurfline) vom Board zu verlangen.
3. Alle Spieler und Teams müssen sich an die SADV-Spielordnung halten. Die Auslegung der SADV-Spielordnung obliegt der SADV-Ligaleitung. Alle Punkte, die nicht ausdrücklich geregelt sind, entscheidet der SADV-Landesspielleiter.

§ 2 Der Wurf

1. Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden.
2. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn ein Leg kann mit weniger Darts beendet werden.
3. Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
4. Solange sich ein Spieler im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

§ 3 Beginn und Beendigung des Spiels

1. Bei allen Spielen wird „straight in“ und „double out“ gespielt. (Beginn eines Legs ohne Doppel. Beendigung eines Legs mit Doppel)
2. Das Bulls-Eye zählt 50 Punkte. Hat ein Spieler 50 Punkte Rest, zählt das Bulls-Eye als Doppel-25.
3. Es gilt die Bust-Regel. Das bedeutet, punktet ein Spieler mehr als er Rest hat (bzw. genauso viel ohne Schlußdoppel) oder wenn 1 übrig bleibt, so ist der Wurf ungültig (Bust), und dieser Spieler hat bei seinem nächsten Wurf in diesem Leg den Punktestand vor seinem ungültigen Wurf.

- Der Schreiber/Schiedsrichter gibt nur dann durch ein deutliches Zeichen (Game Shot) zu erkennen, dass ein Leg gewonnen ist, wenn ein Spieler sein benötigtes Doppel trifft. Dieses Zeichen (Game Shot) beendet Leg, Satz oder Spiel. Die Darts dürfen erst dann aus dem Board gezogen werden, wenn das Zeichen vom Schreiber/Schiedsrichter gegeben wurde, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss, den Wurf zu überprüfen.
- Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel schon getroffen hat, irrtümlich noch einen Dart nach, so zählen diese Punkte nicht, wenn der Spieler durch den zuvor geworfenen Dart Leg, Satz oder Spiel beendet hat.

§ 4 Punkte, Scores

- Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn die Spitze des Darts, vom äußeren Draht des Doppelringes aus gesehen, nach innen hin stecken bleibt, oder dauerhaft die Oberfläche des Boards berührt, bis der Spieler die Darts wieder herausgezogen hat.
- Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart zuerst eindringt und wenn der Dart zugleich mit der Spitze die Boardoberfläche berührt.
- Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber/Schiedsrichter registriert worden ist.
- Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr zulässig.
- Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom Schreiber/Schiedsrichter und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss nach Möglichkeit vor dem nächsten Wurf geschehen. Überprüfungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen aber spätestens durchgeführt werden, bevor der betreffende Spieler wirft.
- Die Tafel (oder ähnliche Einrichtung), auf der die Scores notiert werden, muss für den Spieler deutlich sichtbar in Höhe des Boards angebracht sein. Der Punktestand muss klar und leserlich für Schreiber/Schiedsrichter und Spieler in Augenhöhe sichtbar sein.
- Das benötigte Doppel darf vom Schreiber/Schiedsrichter nicht abweichend vom tatsächlichen Punkte-Wert bezeichnet werden. (z.B. nicht Doppel 20, sondern 40)
- Der erste Spieler, der die Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf „Null“ reduziert, ist Sieger des Legs.
- Der Schreiber/Schiedsrichter ist Obmann für Streitigkeiten, die während des von ihm geschriebenen Spieles auftreten. Er kann, wenn dies erforderlich wird, mit den Teamcaptains Rücksprache halten, bevor eine Entscheidung während des Spiels getroffen wird.
10. Ab einer Punktzahl von 181 (Beginn des Bust-Bereiches) sollte die vorangegangene Punktzahl sowie der erzielte Score des betreffenden Spielers durchgestrichen werden, da so Missverständnisse bzgl. der Restpunktzahl vermieden werden können.

Beispiel für korrektes Schreiben

Spieler A		Spieler B	
Score	Rest	Score	Rest
501		501	
100	401	81	420
140	261	100	320
79	182	85	235
100	82	54	181
50	32	100	81
16	16	81	Game Shot

§ 5 Dartboards

- Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.
- Alle Dartboards müssen die Segmente 1 bis 20 „Clock Pattern“ enthalten.
- Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).
- Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (double).
- Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (Bull).
- Der innere mittlere Ring zählt 50 Punkte und wird „Bulls Eye“ genannt.
- Alle Drähte, die Segmente trennen (double, treble, innere, äußere sowie Mittelringe) und zusammen die „Spinne“ (spider) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht sein.
- Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bulls bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe mit dem Abwurfpunkt hinter der Standleiste (oche) liegt, 1,73 Meter beträgt.
- Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der „20“ schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
- Der Abstand zwischen zwei Dartboards, die nebeneinander angebracht sind, muss von Boardmitte (Bulls Eye) zu Boardmitte 1,80 Meter betragen; zur Wand muss ein Abstand von 0,90 Meter vorhanden sein.
- Das zum Spiel, Turnier o.ä. gestellte Dartboard muss neuwertig sein. (In allen Segmenten müssen die Pfeile einwandfrei stecken bleiben)

Standardmaße des Dartboards:

Double- und Trebling: Innenmaß 8,0 mm
 Durchmesser des Bulls Eye Innenmaß 12,7 mm
 Durchmesser des gesamten Bulls Innenmaß 31,8 mm
 Entfernung vom äußeren Doppeldraht zum Bull 170,0 mm
 Entfernung vom äußeren Trebledraht 107,0 mm
 Durchmesser des gesamten Dartboards 451,0 mm
 Entfernung von einem äußeren Doppeldraht zum gegenüberliegenden äußeren Doppeldraht 340,0 mm
 Standard Wire Gauge (Drahtdicke) 16 bis 18 SWG

§ 6 Licht

- Bei allen Spielen muss das Board mit einem Minimum von 100 Watt beleuchtet werden. Der Strahler darf maximal 2,00 m vom Board entfernt sein.
- Die Strahler müssen so angebracht sein, dass Spieler nicht geblendet werden, wenn sie an der Standleiste stehen.

§ 7 Standleiste

1. Die Standleiste (Oche) ist für alle Ligen Pflicht.
2. Die Standleiste ist zwischen 3,5 cm und 5 cm hoch und mindestens 61 cm lang. Sie muss an dem Punkt der Mindestwurfentfernung (Parallel zum Board) angebracht sein, d.h. 2,37 Meter von der Rückseite der Wurfleiste bis zu einer imaginären Linie senkrecht von der Vorderseite des Boards auf den Boden.
3. Die diagonale Entfernung von der Mitte des Bull's Eye bis zur Rückseite der Standleiste auf Bodenniveau muss 2,93 m betragen.
4. Wenn ein Oche (Abwurfbereich) einen erhöhten Spielbereich bildet, so muss der Oche so konstruiert sein, dass er zentral zum Dartboard steht. Die Maße sind in diesem Fall:
Breite: 1,50 m
Höhe: 38 mm bis 50 mm
Minimaler Standbereich hinter der Oche: 1,22 m
5. Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss losgelassen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
6. Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, so muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste befinden muss.
7. Verstößt ein Spieler gegen die §§ 5,6 und/oder 7 dieser LSO, wird er in Gegenwart seines Teamcaptains vom Schreiber/Schiedsrichter verwarnet. Nach dieser Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden nicht. Er darf den Wurf auch nicht in korrekter Weise wiederholen. (Aussetzen)

Maße des Spielbereiches:

Höhe des Zentrums des Bull's Eye 1,73 m
Mindestwurfentfernung 2,37 m
Diagonale Bull's Eye - Standleiste 2,93 m
Höhe Standleiste (mind.) 3,50 cm
Länge der Standleiste (mind.) 0,61 m

§ 8 Übungswürfe

1. Jeder Spieler hat das Recht sich vor Beginn seines Spiels gemeinsam mit seinem Gegner insgesamt eine Minute lang an dem Board, an dem das betreffende Spiel stattfinden soll, einzuwerfen.
2. An Boards, die beim Wurf der Spieler in deren Sichtbereich liegen, sind während des Spiels keine Übungswürfe gestattet.

§ 9 Das Match

1. Alle an einer SADV-Ligabegegnung beteiligten Spieler haben sich an diese Spielordnung zu halten.
2. Erscheint ein Spieler (analog mehrere) nicht spätestens 3 Minuten nach Beendigung des vorangegangenen Spieles an dem betreffenden Board zum anstehenden Spiel oder spielt er dieses nicht zu Ende, wird die Begegnung zu Gunsten des Gegners gewertet. Einzige Ausnahmen bilden die Pausen des Abschnittwechsels (z.B. alle Einzel gespielt, die Doppel werden aufgestellt), die bis zu 15 Minuten lang sein können.
3. Im Spielbereich dürfen sich nur die beteiligten Spieler sowie der Schreiber aufhalten.
4. Vor dem werfenden Spieler darf sich nur der Schreiber aufhalten; dieser muss seine Bewegungen während der Würfe auf ein Minimum reduzieren.
5. Der Gegner eines Spielers muss sich während dessen Wurf mindestens 70 cm hinter diesem aufhalten.
6. Während eines Spieles müssen sich alle Spieler ruhig verhalten. Nur der werfende Spieler darf Fragen an den Schreiber/Schiedsrichter stellen.
7. Jeder Spieler (bzw. Teamcaptain), der gegen § 9, Punkt 6 dieser LSO verstößt, wird zunächst im Beisein seines Teamcaptains vom Schreiber/Schiedsrichter bzw. vom gegnerischen Teamcaptain verwarnet. Bei weiteren Verstößen wird auf dem Spielberichtsbogen ein Eintrag bei Bemerkungen vollzogen. (Wichtig bei Protest)
8. Der werfende Spieler kann den Schreiber/Schiedsrichter über die Höhe seiner Punktzahl oder darüber befragen, wie hoch seine Restpunktzahl ist. Der Spieler darf jedoch nicht Auskunft darüber erhalten, auf welche Art er das Spiel beenden kann.
9. Alle Fragen, die die Punktzahl und den Punkteabzug betreffen, müssen geklärt werden, bevor der betreffende Spieler wieder zu werfen beginnt.
10. Nach Beendigung eines Legs, Satzes oder Spieles durch den Ausruf des Schreiber/Schiedsrichter sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion unzulässig.
11. Tritt bei einem Spieler während seines Spieles ein Schaden an seinem Sportgerät auf, müssen ihm maximal drei Minuten Zeit gewährt werden, das Gerät zu reparieren oder zu ersetzen.
12. Muss ein Spieler während des Spieles den Spielbereich wegen außergewöhnlicher Umstände verlassen, soll ihm dies mit Zustimmung des Gegners für maximal 5 Minuten gestattet werden.
13. Jeder Dartspieler (bzw. jedes Team), der (bzw. das) für schuldig befunden wird, vorsätzlich einen Satz oder ein Spiel (bzw. Match) verloren zu haben, kann durch das SADV Schieds- und Ehrengericht nach Überprüfung bestraft werden. Die Strafe besteht in der Regel aus einer längerfristigen Sperre.
14. Falls ein Spieler oder ein Team in Angelegenheiten verwickelt ist oder solche verursacht, die das Dartspiel in Misskredit bringen, werden gegen diesen Spieler oder das Team Disziplinarmaßnahmen ergriffen, die vom SADV-Schieds- und Ehrengericht entschieden werden.

Teil 2: Ligaaufbau

§ 10 Übersicht

Die SADV - Landesliga soll aus verschiedenen Ligen bestehen, die in mehrere Spielklassen unterteilt werden:

1. 1. Liga Saar
2. 2. Liga Saar
3. 2 Regionalligen
4. 4 Bezirksligen (bis maximal 8)

§ 11 Erste Liga Saar

1. Die 1. Liga Saar ist die höchste Spielklasse im Saarland. Sie soll aus maximal 10 Mannschaften bestehen.
2. In der 1. Liga Saar wird der Landesmeister des Saarlandes ermittelt. Die beiden Mannschaften, die am Ende der Saison die Plätze 9 und 10 belegen, steigen direkt in die 2. Liga ab.

§ 12 Zweite Liga Saar

1. Die 2. Liga Saar ist die zweithöchste Spielklasse im Saarland und wird ebenfalls eingleisig gespielt.
2. Die beiden Erstplatzierten der 2. Liga Saar steigen direkt in die 1. Liga Saar auf.
3. Die beiden Mannschaften, die am Ende der Saison die Plätze 9 und 10 belegen, steigen direkt in die entsprechenden Regionalligen ab.
4. Die Mannschaft, die den 8. Platz am Ende der Saison belegt, muss ein Relegationsspiel gegen den Sieger der Relegationsspielbegegnung der Regionalligazweiten bestreiten. Der Gewinner spielt in der Folgesaison in der 2. Liga Saar.

§ 13 Regionalliga

1. Es sollen 2 Regionalligen mit jeweils 10 Mannschaften gespielt werden. Die Regionen werden vorläufig auf Regionalliga Nordwest und Regionalliga Südost festgelegt. Die endgültige Benennung obliegt der Ligaleitung unter Berücksichtigung der Anzahl der regionalen Anmeldungen teilnehmender Mannschaften.
2. Die jeweils Erstplatzierten steigen direkt in die 2. Liga Saar auf. Die beiden Zweitplatzierten spielen in der Aufstiegsrunde gegeneinander, wobei der Sieger dann gegen den achten der 2. Liga Saar das entscheidende Aufstiegsspiel machen darf. Der Gewinner aus der letztgenannten Partie spielt in der Folgesaison in der 2. Liga Saar.
3. Die Plätze 9 und 10 bedeuten den direkten Abstieg in die entsprechende Bezirksliga. Der 8. Platz kann je nach Konstellation der auf - bzw. absteigenden Mannschaften ein Relegationsspiel gegen einen Bezirks-Ligisten bedeuten.

§ 14 Bezirksliga

1. Es soll in 4 Bezirksligen gespielt werden. Die Bezirke werden vorläufig auf Nord, Ost, Süd und West festgelegt. Die endgültige Benennung obliegt der Ligaleitung unter Berücksichtigung der Anzahl der regionalen Anmeldungen teilnehmender Mannschaften. Die Bezirksliga soll die niedrigste Spielklasse sein; d.h. aus diesen Ligen kann keine Mannschaft absteigen. Diese Bezirksligen sollen ebenfalls aus 10 Mannschaften maximal bestehen.
2. Die 4 Erstplatzierten steigen direkt in die Regionalligen auf. Die 4 Zweitplatzierten spielen im K.O.-System gegeneinander, der Gewinner bestreitet das Aufstiegsspiel gegen den achten der betroffenen Regionalliga. Der Gewinner aus diesem Spiel spielt in der Folgesaison in der entsprechenden Regionalliga.
3. Bei mehr als 40 gemeldeten Bezirksligamannschaften werden solange neue Bezirksligen gegründet, bis 8 Bezirksligen vollständig sind. (Bei noch mehr Anmeldungen sollten Bezirksklassen eingeführt werden) Die Aufstiegsregelung ändert sich infolge dessen insofern, dass die Erstplatzierten in einer Aufstiegsrunde im Gruppenmodus (je nach Anzahl, sogar mehrere Gruppen) gegeneinander spielen. Die 4 besten Mannschaften steigen direkt auf, die fünfte Mannschaft bestreitet das Relegationsspiel gegen den achten der betroffenen Regionalliga. Für alle Aufstiegs und Relegationsspiele gelten die Spielvarianten der zu erreichenden Ligen. Diese Einteilung und der vorgegebene Modus wird erst gültig, wenn eine entsprechende Anzahl von Mannschaften (mind. 32 Mannschaften) im Ligabetrieb gemeldet sind. Bis zum Erreichen dieser erforderlichen Anzahl wird gem. Anhang 4 verfahren.

Teil 3: Regionale Zugehörigkeit

§ 15 Räumliche Einordnung

1. Die Regionale Zugehörigkeit wird durch die Lage des Ortes bestimmt, in dem das Team Zuhause ist.
2. Es besteht kein Anspruch auf Zuweisung in die zugehörige Region. Die Ligaleitung ist jedoch verpflichtet, alle Teams so einzuordnen, dass sich keine unverhältnismäßig großen Anfahrtswege ergeben.
3. Räumliche Verschiebungen von Teams, die am Rande der Regionen oder zentral (Saarbrücken) liegen, sind insbesondere dann zulässig, wenn dadurch eine praktikable Spielstärke in den Ligen zu erreichen ist, und einen vernünftigen Spielbetrieb garantiert. Hierbei ist insbesondere auf die Einhaltung von § 15, 2. Satz 2 zu achten.

Teil 4: Ligaleitung

§ 16 Ligaleitung

1. Die Ligaleitung besteht aus dem Landesspielleiter des SADV als oberster Ligaleiter, sowie den jeweiligen Ligaobleuten der einzelnen Ligen.
2. Die Ligaobleute werden von den Teams der einzelnen Ligen während der Teamcaptain-Sitzungen zu Beginn der Saison gewählt. Sie dürfen zum Zeitpunkt Ihrer Wahl nicht dem Präsidium des SADV angehören. Sie gehören laut Satzung des SADV (§ 9, 1.) dem Gesamtvorstand an und haben die dort näher bezeichneten Rechte und Pflichten. In der Liga unterstützen sie dem Landesspielleiter des SADV.
3. Die Ligaobleute haben dafür Sorge zu tragen, dass die Ligaspielordnung des SADV eingehalten wird. Sie sind verantwortlich für den reibungslosen Ablauf des Spielgeschehens in ihrer Liga und für den Informationsfluss zwischen der Ligaleitung und den Teams.
4. Nach jedem Spieltag erstellen die Ligaobleute unverzüglich eine Tabelle für ihre Liga und schicken sie mit folgenden Angaben bis spätestens den dem Spieltag folgenden Mittwoch an den Landesspielleiter:
 - Matchergebnisse des letzten Spieltages (Spiele, Legs)
 - Matchergebnisse evtl. Nachholspiele
 - □Namen der Spieler, die außergewöhnliche Leistungen erzielten.
5. Die Tabellen müssen folgende einheitliche Form aufweisen:
 - Spalte 1: Aktuelle Platzierung
 - Spalte 2: Name des Teams
 - Spalte 3: Anzahl absolvierter Matches
 - Spalte 4: Anzahl gewonnener Matches

- Spalte 5: Anzahl unentschiedener Matches
 - Spalte 6: Anzahl verlorener Matches
 - □ Spalte 7: Spiele (Plus - Minus)
 - Spalte 8: Punkte aufgrund Matchergebnisse
6. Der Landesspielleiter des SADV ist verpflichtet, allen Teams der SADV Landesliga eine vollständige Übersicht über das Ligageschehen jeweils vor dem nächsten Spieltag zuzusenden, sofern ihm dies durch rechtzeitige Bekanntgabe der Spielergebnisse ermöglicht wird.
 7. Alles Weitere regelt die Satzung des SADV.

Teil 5: Auf- und Abstiegsregelung

§ 17 Auf- und Abstiegsregelung

1. Der Auf- und Abstieg in der SADV-Landesliga regelt sich aus dem Ligaaufbau (§§ 10 - 14 dieser LSO).
2. Aufgrund regionaler Verschiebungen durch unverhältnismäßiges Absteigen von Teams aus einer Region entscheidet über die Berechtigung für die Relegationsspiele der Landesspielleiter des SADV nach Absprache mit dem Präsidium aufgrund der sich ergebenden Konstellation.

Teil 6: Spielorte, Spielanlagen

§ 18 Spielorte

1. Spielort kann jede Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage entsprechend dieser LSO (§§ 5 - 7) zu installieren. Es kann sich hierbei um Gaststätten, Vereinshäuser oder auch geeignete private Räumlichkeiten handeln.
2. Die Spielorte müssen mit mindestens 2 Boards ausgestattet sein.
3. Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel nicht durch andere Aktivitäten gestört wird.

§ 19 Spielanlagen

1. Die Spielanlage muss den §§ 5 - 7 dieser LSO entsprechen.
2. Für das Match müssen neuwertige Bristle-Dartboards zur Verfügung stehen.
3. Beanstandungen sind durch den Gast-Teamcaptain auf dem Spielberichtsbogen darzustellen.

§ 20 Verstöße

1. Verstöße gegen die unter § 18 und § 19 genannten Punkte können entsprechend der Schieds- und Ehrenordnung des SADV geahndet werden.
2. Zumindest ist ein strenger Verweis durch die Ligaleitung zu erwarten, mit der Auflage, bis zur nächsten Begegnung die Erfüllung der oben genannten Punkte nachzuholen.

Teil 7: Terminplanung, Spieltage

§ 21 Saisondauer

1. Der offizielle Beginn der SADV - Ligasaison ist der von der Ligaleitung festgelegte Meldetermin für die Mannschaftsmeldung. Diese Mannschaftsmeldung muss die Namen aller aktiven Spieler beinhalten.
2. Der Spielbeginn wird vom SADV-Landesspielleiter unter Berücksichtigung der DDV-Planung festgelegt. Der Spielbeginn muss mindestens 14 Tage vorher allen Mannschaften mitgeteilt werden.
3. Das offizielle Ende der Saison ist der Tag, an dem alle Siegerehrungen durchgeführt werden und die Ergebnisse der Saison bekannt gegeben werden. Dies wird in der Regel die Jahresabschlussfeier sein.

§ 22 Terminplanung

1. Die Terminplanung für die SADV-Ligaspiele obliegt dem Landesspielleiter.
2. Die Terminpläne sind den Teams spätestens 14 Tage vor Beginn der Saison mitzuteilen.
3. Die Terminplanung muss so gestaltet sein, dass keine Mannschaft durch das Ansetzen von Begegnungen in irgendeiner Form benachteiligt ist.
4. Keine Mannschaft hat das Recht, für die Planung Wünsche zu äußern, die sich auf die vermeintliche Stärke des Gegners beziehen.

§ 23 Spieltage

1.
 - a) Saarländische Viererteamliga: Die Mannschaften können vor Saisonbeginn Ihren Heimspieltag festlegen, auf Samstag, oder Sonntag.
 - b) Saarländische Achterteamliga: Die Mannschaften können vor Saisonbeginn Ihren Heimspieltag festlegen, auf Samstag, Spielbeginn 16:00 Uhr oder Sonntag, Spielbeginn 15:00 Uhr.
 - c) Saarländischer Pokal: Der Spieltag ist Donnerstag, Spielbeginn 19:30 Uhr.
2.
 - a) Saarländische Viererteamliga: Die Verlegung eines Spieltags muss spätestens 48 Stunden vorher bei der Ligaleitung und dem Gegner angemeldet werden. Ansonsten ist eine Spielverlegung nicht mehr möglich.
 - b) Saarländische Achterteamliga: Eine Verlegung auf einen anderen Tag, außerhalb des Spieltags, ist bei vorheriger Einigung beider Teamcaptains von Beiden 7 Tage vorher beim LANDESSPIELLEITER EINZUREICHEN: Sollte eine vorherige Einigung nicht zustande kommen, ist vom beantragenden Teamcaptain 7 Tage vorher mit schriftlicher Begründung dem Landesspielleiter mitzuteilen, der über einen Termin entscheidet..
3. Das Ergebnis ist bis spätestens Sonntagabend an den Ligaobmann zu melden.
4. An Wochenenden, an denen ein DDV-Ranglistenturnier ausgetragen wird, sind nach Möglichkeit keine Ligaspieltage.

5. Alle Begegnungen müssen bis zum letzten Spieltag ausgetragen sein. Sind am Sonntag des letzten Spieltages Begegnungen noch nicht ausgetragen worden, werden die betroffenen Mannschaften für jedes Spiel, welches noch nicht ausgetragen worden ist mit 2 Punkten Abzug bestraft.

§ 24 Verspäten, Nichtantreten

1. Die maximale Verspätungszeit ist 30 Minuten nach offiziellem Anwurfzeitpunkt. Sollte das Match bis zu diesem Zeitpunkt nicht angeworfen sein, hat die verspätete Mannschaft das gesamte Match ohne Punkt- und Satzgewinn verloren.
2. Entschuldigungsgründe können nicht akzeptiert werden. Hierzu zählen auch Gründe durch das Einwirken so genannter höherer Gewalt (z.B. Wetterbedingungen, Stau, Pannen o. ä.).
3. Das Nichtantreten einer Mannschaft wird streng entsprechend des § 35 (Wertung) dieser LSO gewertet.
4. Sowie das Nichtantreten als auch eine Verspätung von mehr als 30 Minuten können streng nach Schieds- und Ehrenordnung des SADV geahndet werden.

Teil 8: Spielberechtigung

§ 25 Vereine

1. Spielberechtigt sind nur Mannschaften oder Spielgemeinschaften aus Mitgliedsvereinen des SADV nach rechtzeitiger Anmeldung. Die Mannschaftsmitglieder müssen gleichzeitig Mitglieder des betreffenden Vereins sein.
2. Der Anmeldeschluss für die nächste Saison wird am Ende der abgelaufenen Saison bekannt gegeben.
3. Vereine, die kein SADV-Mitglied sind, können die Mitgliedschaft beantragen und erhalten bei Aufnahme somit automatisch die Spielberechtigung.

§ 26 Mannschaften

1. Jeder Mitgliedsverein des SADV ist berechtigt, mehrere Mannschaften für den Ligabetrieb zu melden
2. Bis spätestens zum Liga-Meldeschluss legen die Mannschaften der Ligaleitung eine Spielerliste vor, die Namen, Pass-Nr. des SADV-Ausweises (sofern vorhanden) sowie Geburtsdatum und Adresse enthält. Dabei muss jeder Spieler die in § 27 der LSO geforderten Anforderungen erfüllen. Die Anzahl der Spieler ist unbegrenzt, es müssen jedoch mind. so viele Spieler gemeldet sein, dass ein komplettes Match inklusive eines Ersatzspielers durchgeführt werden kann. (z.Zt. 5)
3. Neuanmeldungen und Wechsel sind im Laufe der Saison zu den unter § 29 dieser LSO genannten Bedingungen möglich.

§ 27 Spieler

1. Es sind nur Spieler Einsatz berechtigt, die über einen gültigen SADV - Spielerausweis verfügen. (Ausnahme: Neue Spieler gem. § 29, Punkt 3)
2. Jeder Spieler ist verpflichtet, den SADV - Spielerausweis bei jedem Match mit sich zu führen und bei der Ausstellung der Spielberichtsbogen vorzulegen.
3. Bei Nichtvorlage des SADV - Spielerausweises eines spielberechtigten Spielers muss ein Identitätsausweis in Form eines Dokumentes mit Lichtbild vorgelegt werden. Ein entsprechender Vermerk ist auf dem Spielbericht vorzunehmen und eine Ordnungsstrafe von 3 € wird fällig.
4. Die Kontrolle über die Spielberechtigung eines Spielers obliegt dem gegnerischen Teamcaptain
5. Das Einsetzen eines nicht spielberechtigten Spielers wird von der Ligaleitung entsprechend § 35, Punkt 2 dieser LSO sowie entsprechend der Schieds- und Ehrengerichtsordnung geahndet.
6. Weiterhin sind pro Match nur maximal 2 Spieler Einsatz berechtigt, die ihren 1. Wohnsitz im Ausland haben. Ausgenommen sind nur angehörige der NATO -Streitkräfte und mit ihnen lebende Familienmitglieder, sofern sie im Saarland wohnen oder stationiert sind.

§ 28 Teamcaptain

1. Jedes Team muss einen Teamcaptain benennen und mit vollständiger Anschrift und Telefonnummer der Ligaleitung melden.
2. Der Teamcaptain ist in der Liga offizieller Vertreter seines Teams und somit verpflichtet, an Sitzungen teilzunehmen, die vom Landesspielleiter (oder anderen SADV-Offiziellen) in Verbindung mit dem Ligabetrieb einberufen werden.
3. Der Teamcaptain ist für die Einhaltung der Spielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

§ 29 Teamwechsel und Neuanmeldungen

1. Bei Wechsel eines Spielers zu einem anderen Team innerhalb der SADV-Landesliga ist der neue Verein verpflichtet, diesen Spieler dem Landesspielleiter des SADV mit folgenden Angaben als Wechsel zu melden:
 - Personalien des Spielers
 - bisheriges Team
 - Vorlegen des Spielerpasses
 - Freigabe des ehemaligen Vereins (im Streitfall entscheidet nach Anhörung der betroffenen Parteien der SADV-Gesamtvorstand)
2. Spielerwechsel während der Saison sind grundsätzlich immer möglich, der wechselnde Spieler kann jedoch immer erst frühestens nach Ablauf der Hinrunde bei seinem neuen Verein eingesetzt werden.
3. Neue Spieler (d.h. Spieler, die bei keinem anderen Verein gemeldet sind) sind ab Anmeldung (schriftliche Meldung mit allen notwendigen Angaben) sofort und uneingeschränkt einsetzbar.
4. Spielerwechsel in der Vorrunde bedeuten für den Spieler, dass er erst zum 1. Rückrundenspiel eingesetzt werden kann.
5. Spielerwechsel zur Halbzeit der Saison ziehen eine Spielsperre für das 1. Rückrundenspiel nach sich.
6. Spielerwechsel in der Rückrunde bedeuten für den Spieler, dass er erst in der neuen Saison für seinen neuen Verein spielberechtigt ist.
7. Der Wechsel ist erfolgt, wenn die Meldung und die benötigten Unterlagen beim Landesspielleiter vorliegen
8. Zwischen der Abschlussfeier und dem Meldeschluss für die neue Saison kann unter Berücksichtigung Vereinsinterner Regelungen beliebig gewechselt werden.

Teil 9: Spielablauf

§ 30 Allgemeines

1. Der Spielablauf ist einheitlich für alle Spielklassen der SADV-Liga, sofern dies nicht ausdrücklich anders geregelt ist.

§ 31 Spielablauf im Einzelnen

1. In den SADV-Ligen wird gemäß Spielberichtsbogen (Anhang 2) gespielt.
2. a) Viererteamliga: Die Spiele werden 501 Best-of-5 Legs gespielt.
b) Achterteamliga: Die Spiele werden 501 Best-of-5 Legs gespielt.
3. Jedes gewonnene Spiel ist ein Spielpunkt für das entsprechende Team
4. Grundsätzlich wird auf Zwei Dartboards gespielt, ansonsten ist beidseitiges Einverständnis Voraussetzung.

§ 32 Spielvorbereitung

1. Der Teamcaptain der Gastgeber hat Sorge dafür zu tragen, dass die Spielbedingungen den §§ 18 u. 19 dieser LSO entsprechen.
2. a) Viererteamliga: Beide Teamcaptains tragen vor Beginn des Matches unabhängig voneinander Ihre entsprechende Aufstellung in den Spielbericht ein. Es können vier Stammspieler sowie vier Ersatzspieler aufgestellt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden. Anschließend erfolgt der Übertrag in den jeweils gegnerischen Spielbericht, wodurch sich die einzelnen Paarungen ergeben.
b) Achterteamliga: Beide Teamcaptains tragen vor Beginn des jeweiligen Spielabschnittes unabhängig voneinander Ihre entsprechende Aufstellung in den Spielbericht ein. Anschließend erfolgt der Übertrag in den jeweils gegnerischen Spielbericht, wodurch sich die einzelnen Paarungen ergeben. Anschließend erfolgt der Übertrag in den jeweils gegnerischen Spielbericht, wodurch sich die einzelnen Paarungen ergeben.
3. Vor dem Anwurf überprüfen die Teamcaptains die Spielberechtigung der gegnerischen Spieler gemäß § 27 dieser LSO. Sollte sich hierbei herausstellen, dass ein Spieler nicht spielberechtigt ist, muss dieser sofort aus dem Spielbericht genommen werden. An dessen Stelle kann kein Ersatzspieler zum Einsatz kommen.
a) Viererteamliga: Der Gastgeber beginnt die ungeraden Spiele (1, 3, 5, ...) am linken Board, sowie die ungeraden Legs am linken Board. Der Gast beginnt die geraden Spiele (2, 4, 6, ...) am rechten Board, sowie die ungeraden Legs am rechten Board. Beim Stand von 2-2 Legs wird der Beginn des 5. Leg jeweils ausgebullt.
b) Achterteamliga: Der Gastgeber beginnt die ungeraden Spiele (1, 3, 5,...), sowie die ungeraden Legs am linken Board. Der Gast beginnt die geraden Spiele (2, 4, 6,...), sowie die ungeraden Legs am rechten Board. Beim Stand von 2-2 Legs wird der Beginn des 5. Leg jeweils ausgebullt.
4. Die Aufstellung der weiteren Spiele erfolgt nach Absolvieren der vorangegangenen Matchabschnitte entsprechend

§ 33 Spielereinsatz

1. Eingesetzt werden dürfen nur Spieler, die den Anforderungen nach § 27 dieser LSO entsprechen.
2. Derselbe Spieler darf nur je einmal in jedem Matchabschnitt eingesetzt werden.
3. a) Viererteamliga: Eine Mannschaft muss mit mindestens 3 Spielern antreten, die alle spielberechtigt sind, ansonsten gilt das Match als verloren.
b) Es dürfen nur Spieler in den Teilabschnitt des Spielberichtes eingetragen werden, die zum Zeitpunkt des Beginns der Begegnungen in diesem Teilabschnitt anwesend sind.
4. a) Achterteamliga: Eine Mannschaft muss mit mindestens 5 Spielern antreten, die alle spielberechtigt sind, ansonsten gilt das Spiel als verloren.
b) Später erschienenen Spieler dürfen nur dann eingesetzt werden, wenn ihre Spiele laut Position im Spielbericht noch nicht begonnen hat. Wartezeiten gibt es hier keine. Erscheint der betroffene Spieler nicht, gilt das entsprechende Spiel als verloren und wird mit 0:3 Legs und 0:1 Sets gewertet.

§ 34 Spielberichte

1. Jedes Heimteam ist verpflichtet, unmittelbar nach dem Spiel das Ergebnis per SMS oder Whats App an seinen zuständigen Ligaobmann zu schicken.
2. Unvollständig ausgefüllte verspätet eingehende oder nicht normgerechte Spielberichte haben eine Bestrafung zur Folge (siehe Ordnungsstrafenkatalog (Anhang 5)).
3. Letzter Eingangstermin der Spielberichte bei den Ligaobmännern ist der dem Spieltag folgende Dienstag.

Teil 10: Wertung

§ 35 Wertung

1. Die Wertung eines Matches obliegt in der Regel den zuständigen Ligaobleuten.
2. Bei Regelverstößen größerer Art, bei Nichtantreten und ähnlichem entscheidet als höchste Ligainstanz der SADV-Landesspielleiter. In besonders unsportlichen Fällen wird die Wertung an den Gesamtvorstand überwiesen.
3. Das Nichtantreten einer Mannschaft wird mit der Höchstniederlage gewertet und mit einer Ordnungsstrafe geahndet. Das zweite Nichtantreten bedeutet für diese Mannschaft den Zwangsabstieg in die nächst niedrigere Klasse, sowie das Herausnehmen sämtlicher Spiele dieser Mannschaft aus der Wertung und den Tabellen der laufenden Saison (damit auch ein eventueller Aufstieg aus der niedrigsten Klasse unmöglich wird).
4. Tritt eine Mannschaft am letzten Spieltag zu einem Match nicht an, bedeutet dies ebenfalls den sofortigen Zwangsabstieg mit allen in § 35, Punkt 3, Satz 2 erwähnten Konsequenzen. Darüber hinaus kann eine Bestrafung durch das SADV Schieds- und Ehrengericht erfolgen.
5. Das Ergebnis der Wertung wird unmittelbar nach Entscheidung der Mannschaften der Ligen in Form einer Tabelle zugesandt.

6. Verfahren, die an den Gesamtvorstand weitergeleitet werden, sind gemäß SADV Schieds- und Ehrengerichtsordnung zu behandeln.

Teil 11: Proteste

§ 36 Proteste gegen Spielereinsätze

1. Proteste gegen Spielereinsätze sind grundsätzlich nur dann gültig, wenn der Teamcaptain der protestierenden Mannschaft die Spielerpässe der Gegner eingesehen hat.
2. Proteste gegen Spielereinsätze sind vor dem Spiel auf dem Spielberichtsbogen (Rückseite) festzuhalten.

§ 37 Proteste gegen Spielbedingungen

1. Proteste gegen Spielbedingungen müssen spätestens bei Eintritt einer irregulären Spielsituation (wie z.B. überlaute Musik u.ä.) auf dem Spielbericht (Rückseite) eingetragen werden.

§ 38 Behandlung von Protesten

1. Über die Bewertung eines Protestes entscheiden die Ligaobleute u.U. nach Rücksprache mit dem Landesspielleiter.
2. Proteste können nur bearbeitet werden, wenn sie
 - auf dem Spielberichtsbogen mit Datum, Uhrzeit und Unterschrift vermerkt sind und
 - bis spätestens am Dienstag nach dem Match den zuständigen Ligaobleuten vorliegen

§ 39 Einspruch gegen Entscheid der Ligaleitung

1. Nach Eingang des Entscheids steht allen Beteiligten oder indirekt Betroffenen zu, gegen diesen Entscheid Einspruch vor dem Gesamtvorstand zu erheben. Näheres regelt die Schieds- und Ehrenordnung des SADV.

Teil 12 Ehrungen

§ 40 Pokale und Urkunden

1. In jeder Liga erhalten die jeweils ersten drei Mannschaften zu Saisonende im Rahmen einer Siegerehrung einen Mannschaftspokal.
2. Der Viererteam Landesmeister erhält zusätzlich einen Wanderpokal des SADV. Bei einem Gewinn dreier Titel in Folge bzw. fünfmaligen Gewinn insgesamt geht der Wanderpokal in den endgültigen Besitz des entsprechenden Vereins über.

§ 41 Weitergehende Ehrungen

1. Jedes Siegerteam einer Liga erhält den Titel „Meister der Liga“. Gleichzeitig wird das Team mit dem Aufstieg in die nächst höheren Klasse belohnt. Der Sieger der Ersten Liga Saar bekommt den Titel „Saarländischer Landesmeister 20..“ verliehen. Der Achterteam Landesmeister qualifiziert sich zur Aufstiegsrunde zur Bundesliga, der Vizemeister zum DDV Pokal. Den Teilnehmer des DDV Amateuropokal bestimmt der Landesspielleiter in Absprache mit den interessierten Vereinen.
2. In der Viererteamliga werden eingenommene Startgelder komplett als Sportfördergelder für die Platzierungen ausgezahlt. Die Verteilung wird je nach Teilnehmerzahl vom Präsidium neu festgelegt.

§ 42 Siegerehrung

1. Die Siegerehrung für die gesamte Liga einschließlich des SADV-Pokals wird zum Saisonende in einem entsprechenden Rahmen durchgeführt. Den Ablauf der Siegerehrung planen und organisieren der Präsident des SADV sowie der Landesspielleiter des SADV bzw. ein von ersterem bestimmtes Gesamtvorstandsmitglied.
2. Ist ein Spieler oder Teamvertreter bei der Siegerehrung nicht anwesend, um seine Trophäen, Preise oder Urkunden entgegenzunehmen, und ist diese Abwesenheit nicht zuvor mit den Organisatoren einvernehmlich abgesprochen, so hat der betroffenen Spieler oder das Team keinen Anspruch mehr auf eben diese Trophäen, Preise oder Urkunden.

Teil 13 Inkrafttreten der Ligaspielordnung

§ 43 Inkrafttreten

Die Ligaspielordnung tritt mit Beginn der Saison 1991/92 nach Annahme durch den Gesamtvorstand auf der Sitzung vom 31.08.91 in Kraft.

Diese LSO enthält alle bis zum 31.08.96 beschlossenen Änderungen der Versammlung des Gesamtvorstandes.

Diese LSO enthält alle bis zum 21.03.13 beschlossenen Änderungen der Versammlung des Gesamtvorstandes.

Diese LSO enthält alle bis zum 11.09.13 beschlossenen Änderungen der Onlineabstimmung des Gesamtvorstandes.

Diese LSO enthält alle bis zum 21.09.13 beschlossenen Änderungen der Onlineabstimmung des Gesamtvorstandes.