

Satzung

§ 1 Name, Sitz, Geschäftsjahr

1. Der Verein führt den Namen: DART-SPORT-VERBAND Untere Saar e.V.
2. Der Sitz des Verbandes ist Merzig.
3. Das Geschäftsjahr ist die Laufende Spielzeit.
4. Der Verein wird in das Vereinsregister eingetragen.

§ 2 Zweck und Aufgaben des Verbandes

1. Der Zweck des Verbandes ist die Förderung des Dartsportes, die Erziehung zu ritterlichem Sportgeist, zur Freundschaft und Kameradschaft, zur Akzeptanz der sportlichen Regeln, sowie der Förderung und Erziehung der Jugend im Sinne der freiheitlichen demokratischen Grundordnung. Der Verband verfolgt ausschließlich unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts „Steuerbegünstigte Zwecke der Angabensordnung“.
2. Aufgaben
 - der Verband ist politisch und konventionell neutral
 - der Verband führt vereinsinterne Wettkämpfe durch
 - er pflegt die sportliche Disziplin und Ordnung des Vereins, sowie die Anwendung seiner Satzung
 - er fördert die Jugendarbeit zur Heranbildung des Nachwuchses
 - er vertritt den Amateurgedanken und steht auf dem Boden der Völkerverständigung
 - er führt Werbeveranstaltungen für den Sport durch

§ 3 Mitgliedschaft

1. Mitglieder des Verbandes können alle Dartvereine / Clubs werden, die bereit sind den unter § 2, Absatz 1 angeführten Zweck mitzutragen und zu erfüllen. Der Verband führt ausschließlich Vereine bzw. Clubs als Mitglieder. Die Mitglieder müssen bereit sein, die Satzung anzuerkennen, die Anordnung des Vorstandes und die Beschlüsse der Mitgliederversammlung zu respektieren.
2. Über die Aufnahme eines Mitgliedes in Form eines Vereins oder Clubs beschließt der Vorstand mit absoluter Stimmenmehrheit. Die Aufnahme wird erst wirksam mit der Ausstellung der Clubausweise bzw. der Aufnahme in die Verbandsliste. Dem neuen Mitglied ist die Satzung sowie die Spielordnung über den Vorsitzenden des Vereins zur Kenntnis zu bringen.
3. Die Ablehnung eines Aufnahmeantrages ist dem Antragsteller mit Angabe des Grundes mitzuteilen. Er hat Einspruchsrecht an die Mitgliederversammlung.

§ 4 Beendigung der Mitgliedschaft

1. Die Mitgliedschaft kann durch Abgabe der Clubausweise oder Streichung aus Verbandsliste beendet werden. Mit Beendigung der Mitgliedschaft erlöschen alle Ansprüche an den Verband.
Der betreffende Vorsitzende des Vereins / Clubs hat hier ebenfalls Stimmrecht.
2. Ein Mitglied kann durch Beschluß des Vorstandes durch einen eingeschriebenen Brief Gekündigt werden, wenn ein wichtiger Grund vorliegt. (Verstoß gegen die Satzung, Beschlüsse des Vereins, unehrenhaftes Verhalten).

Dem Ausgeschlossenen steht innerhalb von 14 Tagen ein schriftlicher Einspruch zu. Der Einspruch hat aufhebenden Wirkung. Über den Einspruch entscheidet dann die nächste Mitgliederversammlung.

§ 5 Mitgliedsbeiträge

Die Höhe der Mitgliedsbeiträge richtet sich nach den Bedürfnissen des Verbandes und werden von der Mitgliederversammlung mit absoluter Stimmenmehrheit festgesetzt.

Mitgliedsbeiträge werden von den einzelnen Vereinen als Kostenbeitrag quartalsmäßig im Voraus entrichtet. Am Ende des Geschäftsjahres findet eine Überschuss-Ausschüttung an die einzelnen Vereine statt. Die im laufenden Geschäftsjahr eingetretenen Vereine erhalten eine anteilmäßige Rückzahlung in Zwölfteile.

Vereine die mehr als ein Quartal ihrer Mitgliedsbeiträge in Rückstand geraten werden auf Beschluß des Vorstandes durch einen eingeschriebenen Brief Gekündigt.

§ 6 Organe des Verbandes

1. Der geschäftsführende Vorstand
2. Der erweiterte Vorstand
3. Der Spielausschuss
4. Die Mitgliederversammlung

Zu 1. Vorstand im Sinne des § 26 BGB ist:
- der 1. Vorsitzende
- der 2. Vorsitzende
- der Kassenwart
- der Schriftführer
jeweils zwei von diesen vertreten gemeinsam.

Zu 2. Der erweiterte Vorstand besteht aus:
- dem Spielausschussvorsitzenden
- dem EDV Berater
- dem Pressewart

Der Vorsitzende hat das Recht aus jedem Verein einen Beisitzer zu berufen, der Dann auch Stimmrecht hat. Aus dem Kreis der Beisitzer werden zwei Kassen – prüfer gewählt. Der Vorstand gibt sich seine Geschäftsordnung selbst, der Verband wird somit vom Vorstand verwaltet.

Die Vorstandsämter sind Ehrenämter.

Der Vorsitzende beruft die Vorstandssitzungen und die Mitgliederversammlung ein und erstellt die Tagesordnung.

Die Abstimmung findet mit absoluter Mehrheit statt. Der Vorstand ist beschlussfähig, wenn die Hälfte des satzungsmäßig festgelegten Vorstandes anwesend ist. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des 1. Vorsitzenden.

Zur Zuständigkeit des Vorstandes gehören insbesondere:

- Aufstellung des Haushaltsplanes
- Aufstellung der Tagesordnung für die Versammlung
- Vorprüfung der Gewinn- und Verlustrechnung
- Entscheidung über die Aufnahme neuer Mitglieder
- Durchführung der Beschlüsse der Mitgliederversammlung
- Schlichtung aller Streitigkeiten innerhalb des Verbandes
- Überwachung des Sportbetriebes sowie Erstellung der Spielordnung und des Spielmodus

Zu 3. Der Spielausschuss wird geführt vom Spielausschussvorsitzenden und besteht aus:

- dem Spielausschussvorsitzenden
- den Klassenleitern
- den Spielführern der Vereine

Der Spielausschussvorsitzende ist verantwortlich für den gesamten Spielbetrieb, dessen Terminierung, Koordination und Durchführung. Die einzelnen Klassenleiter und Spielführer arbeiten ihm zu.

Zu 4. Die Mitgliederversammlung ist das oberste Organ des Verbandes. Die Beschlüsse sind für alle Mitglieder bindend. Mitgliederversammlungen finden einmal im Jahr statt. Sie werden durch den Vorstand spätestens 2 Wochen vor dem Versammlungstermin, unter Bekanntgabe der Tagesordnung, im Amtsblatt „Neues aus Merzig“ bekanntgegeben.

Aufgaben:

- Entgegennahme und Genehmigung des Geschäfts- und Kassenberichtes
- Entlastung des Vorstandes
- Wahl des neuen Vorstandes
- Festsetzung des neuen Beitrages
- Satzungsänderungen

Über alle Mitgliederversammlungen ist durch den Schriftführer ein Protokoll zu führen. Die Mitgliederversammlung ist beschlussfähig, wenn mindestens 50 % der Mitglieder anwesend sind. Die Mitgliederversammlung fasst ihre Beschlüsse in Absoluter Mehrheit.

§ 7 Wahl des Vorstandes

Der Vorstand wird auf die Dauer von 2 Jahren gewählt. Die Wahl erfolgt mit absoluter Stimmenmehrheit. Der Vorstand bleibt im Amt, bis ein neuer Vorstand von der Mitgliederversammlung gewählt wurde.

Bei vorzeitigem Ausschneiden eines Vorstandsmitgliedes ist der Gesamtvorstand berechtigt einen kommissarischen Nachfolger bis zur nächsten Neuwahl zu bestimmen. Eine vorherige Abberufung des Vorstandes ist statthaft. Gründe insbesondere:

1. Grobe Pflichtverletzung
2. Unfähigkeit zur Geschäftsführung

Der Vorstand wird von je 3 Delegierten der dem Verband angehörenden Vereine gewählt. Nach der Neuwahl stellt der 1. Vorsitzende Antrag auf Entlastung des alten Vorstandes.

§ 8 Außerordentliche Mitgliederversammlung

Der Vorstand ist verpflichtet eine außerordentliche Mitgliederversammlung einzuberufen, wenn mindestens 10 % der Mitglieder eine solche fordern.

Der Vorstand selbst kann eine außerordentliche Mitgliederversammlung einberufen, wenn er eine solche aus wichtigen Gründen für notwendig erachtet.

§ 9 Geschäftsführung des Verbandes

Das Geschäftsjahr ist die Aktuelle Spielrunde. Die Belege für die laufenden Geldgeschäfte sind von einem der beiden Vorsitzenden und dem Kassierer zu unterzeichnen. Der Schriftführer erledigt die laufende Korrespondenz und führt Protokolle über die Versammlungen. Die Korrespondenz ist vom Schriftführer und einem weiteren Vorstandsmitglied des Geschäftsführenden Vorstandes zu unterzeichnen.

§ 10 Kassenprüfung

Von der Mitgliederversammlung werden zwei Kassenprüfer gewählt. Sie haben das Recht und die Pflicht die Kassengeschäfte des Vereins laufend zu prüfen. Über die Prüfungen, insbesondere zum Jahresabschluß berichten sie der Mitgliederversammlung. Kassenprüfungen haben mindestens zweimal im laufenden Geschäftsjahr stattzufinden. Zum ersten, spätestens bis zum Beginn der Sommerpause. Zum zweiten, spätestens bis zwei Wochen vor der jährlichen Mitgliederversammlung.

§ 11 Satzungsänderungen

Eine Änderung der Satzung müssen mindestens $\frac{3}{4}$ der anwesenden Mitglieder bestimmen.

§ 12 Mittel

Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Verbandes. Der Verband ist selbstlos tätig, er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zwecke der Körperschaft fremd sind oder durch unverhältnismäßige hohe Vergütungen, begünstigt werden.

§ 13 Auflösung des Verbandes

Über die Auflösung des Verbandes müssen mindestens $\frac{3}{4}$ der anwesenden Mitglieder bestimmen. Bei der Abstimmung muß mindestens die Hälfte der Mitglieder anwesend sein. Bei Auflösung des Verbandes oder bei Wegfall seines bisherigen Zweckes ist das Vermögen zu steuerbegünstigten Zwecken zu verwenden. Beschlüsse über künftige Verwendungen des Vermögens dürfen erst nach Einwilligung des Finanzamtes ausgeführt werden.

Die benannte Satzung des Dart-Sport-Verband Untere Saar e.V., wir in ihrem Sinn und Wortlaut, von unseren Mitgliedern anerkannt.

Es unterschreibt der Vortstand:

1.Vorsitzender	Jager Gerhard Zur Heiligenwies 66663 Merzig	_____	DC Angels 1
2. Vorsitzender	Engels Ingbert Niederlosheimerstr.94 66679 Losheim	_____	DC Dartanions
Schriftführerin	Kirsten Stein Rotensteinerweg 43 66663 Merzig	_____	DC Red Bull
Kassenwart	Supra Kai An der Lehmkaul. 28 66663 Merzig	_____	DC Fäßchen
Spielausschuß- vorsitzender	Kunze Bernd Hausbacherstraße 66663 Merzig	_____	DC Angels 1
EDV-Berater	Klein Markus Luxemburgerstr. 80 66663 Merzig	_____	DC Tornardo
Pressewart	Gitzinger Thomas Nikolausstr. 34 66701 Beckingen	_____	DC Black Phanter

Merzig den _____

.....
Schriftführerin

.....
1. Vorsitzender

§ 1 Spielmodus & Wettkampf

1a) Der Spielmodus richtet sich nach jeweiligen Spielklasse und wird folgendermaßen festgelegt:

C Klasse 501 SO (Einfach aus)

B Klasse 501 SO (Einfach aus)

A Klasse 501 MO (Masterout)

Kreisklasse 501 DO (Doppelt aus)

1b) Es kann an mehreren Geräten gleichzeitig gespielt werden.

1c) Unabhängig vom Gerätetyp (Löwen, Merkur, etc.) wird der Abstand auf 2,44 m festgelegt.

1d) Spieltag ist prinzipiell der Samstag 20,30 Uhr.

1e) Auf und Abstieg innerhalb der einzelnen Klassen, richtet sich nach der jeweiligen Gruppenstärke, und wird vom Vorstand nach Notwendigkeit, unter Berücksichtigung der gemeldeten Clubs, festgelegt.

1f) Die Gastmannschaft sollte 15 Minuten vor Wettkampfbeginn die Gelegenheit haben, sich am Wettkampfgerät einzuwerfen.
(Vorraussetzung: Pünktliches Erscheinen)

1g) Jede Mannschaft muss mindestens 6 Spieler stellen. Hat eine Mannschaft weniger als 6 Spieler zu Verfügung, gilt der Wettkampf als verloren. (Wertung: 0 Punkte, 0:20 Outs)

1h) Spielberechtigt sind ausschließlich Spieler, die über einen gültigen Club-Ausweis verfügen. Bei einem diesbezüglichen Verstoß, gilt der Wettkampf als verloren. (Wertung: 0 Punkte, 0:20 Outs)

1i) Gespielt wird immer 16 Einzel und 4 Doppel.

1j) Nur die 16 Einzelspiele werden für die Rangliste berücksichtigt.

1k) Neue Mannschaften beginnen immer in der untersten Klasse.

1l) Spielerwechsel sind nur noch in den Pausen Saisonende sowie Saisonpause (Halbzeit) möglich.

§ 2 **Einzelspiele**

Es werden 16 Einzel in Runden gespielt. Verfügt eine Mannschaft nur über 6 oder 7 Spieler, wird durch die gegnerische Mannschaft gelöst. Die Vorrunde des Wettkampfes beginnt immer der Gast, die Rückrunde die Heimmannschaft. Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Out bewertet, also maximal 16:0 Out's.

§ 3 **Doppelspiele**

Die 4 Doppelspiele werden in zwei Gewinnsätzen gespielt, in allen 4 Doppelspielen beginnt der Gast den ersten Satz, die Heimmannschaft den zweiten. Kommt es zu einem dritten Satz, so entscheidet ein Bullwurf wer beginnt. Es muss grundsätzlich abwechselnd geworfen werden. Bei regelwidrigem Verhalten zu diesen Punkten, wird das betreffende Doppelspiel als verloren gewertet (1 Out). Ein gewonnenes Doppelspiel wird mit einem Out bewertet. Bei 4 Doppelspielen also maximal 4:0 Out's. Verfügt eine Mannschaft nur über 6 Spieler, wird durch die gegnerische Mannschaft gelöst.

§ 4 **Spielwertung**

Die Out's von Einzel- und Doppelspielen werden addiert. Die Mannschaft mit den meisten Out's gewinnt den Wettkampf und erhält 3 Punkte. Bei Unentschieden jede Mannschaft 1 Punkt.

§ 5 **Sonstige Spielregeln**

Ein Spiel endet, wenn

- ein Spieler 0 erreicht hat
- ein Spieler sich selbst beim Herausziehen der Pfeile Punkte eindrückt
- ein Spieler das Spiel nicht fortsetzt
- ein Spieler wirft der nicht an der Reihe ist.

Kann ein Spieler durch Abwesenheit nicht zu seinem Spiel antreten, so gilt dieses Spiel als verloren. Es ist ihm jedoch eine Wartezeit von 5 Minuten einzuräumen.

Jeder Spieler ist für seinen Wurf selbst verantwortlich, er achtet darauf, dass das Gerät auf ihn umgeschaltet hat, er achtet darauf, dass das Gerät auf seinen Gegner umgeschaltet hat.

Er entnimmt den Pfeil, der als Fehler durch Aufblinker des Gerätes angezeigt wird. Wirft ein Spieler versehentlich Punkte für seinen Gegner, so ist er selbst verantwortlich. Er kann jedoch das Spiel mit 3 Pfeilen fortsetzen.

Werden dem Gegner durch Herausziehen der Pfeile Punkte gedrückt, so hat dies keine Auswirkung auf das Spiel. Der begünstigte Spieler erhält durch weiterdrücken seine 3 Pfeile.

Bleibt ein Pfeil nicht im Gerät stecken, so gilt er dennoch als geworfen.

§ 6 Allgemeines zum Spielablauf:

Während des Wurfes sollte ein Spieler nicht durch Zwischenrufe gestört werden. Übertreten der Wurflinie kann nur vor dem Werfen eines Pfeils beanstandet werden. Der betreffende Spieler hat die Stellung seines Fußes zu korrigieren. Erfolgt nach der zweiten Beanstandung keine Korrektur, so gilt das Spiel als verloren (1 Out).

§ 7 Rahmenbedingungen:

Spieltag ist prinzipiell der Samstag, Spielverlegungen sollten grundsätzlich vermieden werden. Sollten Spielverlegungen aus wichtigen Gründen notwendig werden, so gilt folgende Verfahrensweise:

- 7a) Der Wettkampf sollte grundsätzlich am Freitag bzw. Sonntag des selben Wochenendes ausgetragen werden.
- 7b) Sollte dies nicht möglich sein, so ist der Wettkampf spätestens am nächsten spielfreien Samstag aufzutragen.
- 7c) Eine Vorverlegung kann langfristig erfolgen.
- 7d) Es kann immer nur eine Spielverlegung erfolgen.
- 7e) Eine weitere Spielverlegung ist erst dann in Betracht zu ziehen, wenn der vorherige nachzuholende Wettkampf stattgefunden hat.
- 7f) Spielverlegungen sind dem Spelausschussvorsitzenden oder dessen Helfer spätestens bis Sonntag 12,00 Uhr Schriftlich vor dem nächsten Wettkampftag mitzuteilen. Hierzu ist die Einwilligung beider Mannschaftsführer notwendig.
- 7g) Wird eine Verlegung nicht ordnungsgemäß angemeldet, so ist der auszutragende Wettkampf für beide Mannschaften mit 0 Punkten und 0 Out's zu werten.
- 7h) Wurde von den Mannschaftsführern keine Einigung über eine Wettkampfverlegung erzielt, so wird der Termin, vorausgesetzt die Verlegung wurde rechtzeitig angemeldet, vom Spelausschussvorsitzenden unter Berücksichtigung des § 7b festgelegt.
- 7i) Die letzten beiden Spieltage der Vor- und Rückrunde haben gleichzeitig stattzufinden. Nachholspiele müssen bis dahin absolviert sein.
- 7j) Bei Nichterscheinen einer Mannschaft gilt der Wettkampf als verloren (Wertung: 0 Punkte, 0:6 Out's)

- 7k) Heim – und Gastmannschaft müssen spätestens 30 Minuten nach vereinbartem Wettkampftermin spielbereit sein. Sonst gilt der Wettkampf als verloren (Wertung: 0 Punkte, 0:6 Out's).
- 7l) Spielberechtigte Jugendliche müssen sich in Begleitung eines Erziehungsberechtigten befinden.
- 7m) Unsportliches oder unehrenhaftes Verhalten eines Mitgliedes (Vereins) wird vom Schiedsgericht geahndet.
- 7n) Mannschaftsführer kann nur ein Spieler mit einem gültigen Spielerausweis sein. Da dieser auch Einfluss auf den auszutragenden Wettkampf hat.
Spieler die vom Schiedsgericht wegen unsportlichem oder unehrenhaftem Verhalten vom Spielbetrieb ausgeschlossen wurden, dürfen hier keinerlei Einfluss mehr ausüben.
- 7o) Mannschaften die 3 Spieltage Unentschuldigt und ohne Schriftliche Spielverlegung nicht antreten, werden vom Verband Ausgeschlossen.
- 7p) Spielabsagen kurz vor Wettkampfbeginn werden mit einer Geldstrafe von 25€ belegt.

§8 Höhere Gewalt:

In Fällen von höherer Gewalt (Wetter, Probleme am Spielgerät, usw.) kann ein Wettkampf verlegt bzw. abgebrochen werden. Bei Defekt des Gerätes darf die Heimmannschaft den Wettkampf an einem anderen Gerät innerhalb der Spielstätte fortsetzen. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Spielausschussvorsitzende.

§9 Abgebrochenes Spiel:

Wird ein Spiel abgebrochen so ist der Spielausschussvorsitzende schriftlich mit der Unterschrift beider Mannschaftsführer innerhalb von 24 Stunden zu informieren. Sollte das Spiel neu angesetzt werden so werden die bereits absolvierten Spiele nicht wiederholt. Wird die Frist nicht eingehalten, so wird der Wettkampf für beide Teams mit 0 Punkten und 0 Out's gewertet.

§10 Schiedsgericht:

Bei Unstimmigkeiten gilt folgende Verfahrensweise:

- 10a) Bei Unstimmigkeiten entscheidet das Schiedsgericht. Es besteht aus dem Vorstand, dem Spielausschuss, sowie den beteiligten Mannschaftsführern. Die Entscheidung des Schiedsgericht ist bindend.

§11 Spielberichtsbogen:

Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft auszufüllen. Die Gastmannschaft hat jederzeit das Recht und die Pflicht den Spielberichtsbogen einzusehen. Nach Wettkampfe bestätigen beide Mannschaftsführer mit Unterschrift die Richtigkeit des Berichts. Das Original ist dem Spielausschussvorsitzenden oder dessen Helfern bis spätestens Sonntag 12,00 Uhr zu übergeben. Die Durchschläge verbleiben bei den jeweiligen Mannschaften.

Hier wird bei Nichteinhaltung ein Bußgeld von 10 € der betreffenden Mannschaft von der Jahresrückvergütung abgezogen.

§ 12 Pokalspiele:

- 12a) Jede einzelne Pokalrunde wird neu gelost. Es findet ein Hin- und Rückspiel statt.
- 12b) Der zuerst gezogene Club besitzt, unabhängig von der Spielklasse, Heimrecht.
- 12c) Pokalspielmodus ist 301 Masterout.
- 12d) Bei Punkt und Outgleichstand nach Hin- und Rückspiel, erfolgt die Entscheidung durch 3 Einzelspiele mit 2 Gewinnsätzen.
- 12e) Die Pokalspiele werden nicht für die Rangliste gewertet.

§ 13 Tabelle:

Am Ende der Rückrunde hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Punkte hat. Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Mannschaften, hat die Mannschaft gewonnen, die die beste Outdifferenz aufzuweisen hat. Ergibt sich auch hier ein Gleichstand, so wird ein Entscheidungsspiel absolviert. Die weiteren Rangplätze erfolgen adäquat.

Merzig den _____