



---

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

**gültig ab Januar 2023**

## Inhaltsverzeichnis

Spielordnung der Rems-Murr-Dart-Liga e.V.....	1
gültig ab Januar 2023.....	1
1. ALLGEMEINES.....	5
1.1. Geltungsbereich .....	5
1.2. Die Ligaleitung.....	5
1.2.1. Einhaltung der Spielordnung.....	5
1.2.2. In der Spielordnung nicht geregelte Punkte.....	5
1.3. Strafen.....	5
1.4. Anerkennung der Spielordnung.....	6
2. ANFORDERUNG AN DIE DARTANLAGE .....	6
2.1. Die Dartgeräte .....	6
2.1.1. Zugelassene Dartgeräte und Hersteller.....	6
2.1.2. Anzahl der Geräte .....	6
2.1.3. Abstand der Geräte .....	6
2.1.4. Einstellung der Geräte:.....	6
2.2. Die Dartbahn .....	7
2.2.1. Beschaffenheit .....	7
2.2.2. Wurfmarkierung.....	7
2.2.3. Der Spielbereich.....	7
2.2.4. Zuschauer.....	7



---

2.2.5. Das Umfeld .....	7
3. DER WURF .....	8
3.1. Die Darts .....	8
3.1.1. Die Beschaffenheit .....	8
3.1.2. Gewicht der Darts.....	9
3.1.3. Gesamtlänge der Darts.....	9
3.2. Ablauf eines Wurfes .....	9
4. DIE MANNSCHAFT .....	11
4.1. Die Zulassung einer Mannschaft.....	11
4.1.1. Neueinstieg .....	11
4.1.2. Bereits gemeldete Spieler.....	11
4.1.3. Sondergenehmigung .....	11
4.2. Die Anmeldung .....	11
4.2.1. Form der Anmeldung.....	11
4.2.2. Die Mannschaft .....	11
4.2.3. Der Kapitän .....	12
4.2.4. Die Anmeldegebühr.....	12
4.2.5. Nachmeldungen .....	13
5. DER LIGABETRIEB .....	13
5.1. Struktur, Einteilung und Spielmodus.....	13
5.1.1. Die Ligastruktur .....	13
5.1.2. Die Einteilung .....	13
5.1.3. Der Spielmodus.....	13
5.2. Spieltermine .....	14
5.2.1. Auslosung der Mannschaften .....	14



---

5.2.2. Reguläre Spieltermine .....	14
5.2.3. Fixe Spieltage .....	14
5.2.4. Tausch des Heimrechts .....	14
5.2.5. Spielverlegung .....	15
5.3. Das Ligaspiel .....	16
5.3.1. Das Sportgerät .....	16
5.3.2. Der Spielbericht .....	16
5.3.3. Spielbericht melden .....	16
5.3.4. Verspätete Abgabe Spielberichtsbogen .....	16
5.3.6. Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern / falscher Spieler .....	17
5.3.7. Die Spiele .....	17
5.3.8. Verspätung .....	18
5.3.9. Nichtantreten .....	18
5.4. Die Förderpreise .....	18
5.4.1. Die Einzelwertung .....	19
5.4.2. Die Doppelwertung .....	19
5.4.3. Die Mannschaftswertung .....	19
6. „PLAY-OFFS“ (SAISON-ABSCHLUSSTURNIER) .....	19
6.1. Saisonabschlussturnier .....	19
• Alle Mannschaften und Spieler der RMDL sind spielberechtigt und spielen in ihren jeweiligen Ligaklassen gegeneinander. ....	19
• Die Teilnahme der 1. und 2. Platzierten Mannschaften im jeweiligen Spielmodus ist Pflicht. ....	19
6.2. Die Startgelder für den Saisonabschluss .....	19
6.3. Pokal- und Preisgeldvergabe .....	20
6.4. Anmeldeschluss .....	20
6.5. Auf- und Abstieg .....	20



---

7. HAUSVERBOT .....	20
8. DATENSCHUTZ .....	21
8.1. Namen und Kontaktdaten des für die Verarbeitung Verantwortlichen.....	21
8.2. Erhebung und Speicherung personenbezogener Daten sowie Art und Zweck und deren Verwendung .....	21
8.3. Die Abwicklung unserer Vertragsbeziehung .....	21
8.4. Weitergabe von Daten .....	22
8.5. Betroffenenrechte .....	22
8.6. Widerrufsrecht .....	23



---

## 1. ALLGEMEINES

### 1.1. Geltungsbereich

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

### 1.2. Die Ligaleitung

#### 1.2.1. Einhaltung der Spielordnung

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

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

Die Beschlüsse der Ligaleitung sind endgültig und bindend.

### 1.3. Strafen

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

1. Mal nicht antreten	* erhält eine Verwarnung.
2. Mal nicht antreten	** 3 Punkte Abzug.
3. Mal nicht antreten	*** Disqualifikation aus der laufenden Runde – Rücksetzung der kompletten Runde auf 0, die Kautionsleistung verfällt, Ligastatus bleibt erhalten.
Letzte 3 Spieltagen nicht antreten	*** Disqualifikation aus der laufenden Runde - Rücksetzung der kompletten Runde auf 0, die Sicherheitsleistung verfällt, Ligastatus bleibt erhalten.
Zu den „Play-offs“ nicht antreten	*** Preisgelder fallen an die REMS-MURR-DART-LIGA e.V.
1. Mal Spielbericht zu spät übermittelt	* erhält eine Verwarnung.
2. Mal Spielbericht zu spät übermittelt	** 3 Punkte Abzug
3. Mal Spielbereich zu spät übermittelt	*** Disqualifikation aus der laufenden Runde – Rücksetzung der kompletten Runde auf 0, die Sicherheitsleistung verfällt, Ligastatus bleibt erhalten.



---

## 1.4. Anerkennung der Spielordnung

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

## 2. ANFORDERUNG AN DIE DARTANLAGE

### 2.1. Die Dartgeräte

#### 2.1.1. Zugelassene Dartgeräte und Hersteller

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

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

#### 2.1.2. Anzahl der Geräte

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

#### 2.1.3. Abstand der Geräte

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

#### 2.1.4. Einstellung der Geräte:

Die Einstellung der Geräte muss den folgenden Punkten entsprechen:



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

## 2.2. Die Dartbahn

### 2.2.1. Beschaffenheit

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

### 2.2.2. Wurfmarkierung

Die Abwurflinie („Oche“) muss an der dem Spieler zugewandten Kante **2,37 m** zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von **90°** bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes „**Bulls-Eye**“ Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von **1,73 m** des „**Bulls-Eye**“ vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von **2,93 m**. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

### 2.2.3. Der Spielbereich

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

### 2.2.4. Zuschauer

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

### 2.2.5. Das Umfeld

Im näheren Umfeld der Dartbahn(en) sollten während der Spiele keine Geräte betrieben werden, die den Ablauf wesentlich stören. Insbesondere sind TV-Geräte, Videospiele, etc. abzuschalten, falls



---

einer der Kapitäne dies fordert. Im sportlichen Sinne sollten Handys auf leise oder gar lautlos geschaltet werden. Der Charakter der Spielstätte muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden, Lautstärke der Musik, Fußballübertragungen, Standort des Spielgerätes usw. liegt im Ermessen des Wirtes.

### 3. DER WURF

- Je nach getroffenem Feld wird ein unterschiedlicher Multiplikator auf die Punkte angewandt. Die großen Felder bringen den einfachen Punktwert, der schmale Ring außen zählt doppelt, wird der schmale Ring innen getroffen, werden die Punkte mal drei multipliziert.
- Wer das „**Bull**“ trifft, erhält 25 Punkte („Äußere Bull“) oder „**Bullys Eye**“ 50 Punkte („Innere Bull“).
- Die maximal erreichbare Punktzahl je Wurf liegt bei 20 mal 3. In einem Durchgang mit drei Würfeln ist demnach die Maximalpunktzahl von 180 Punkten möglich.
- Beim 501-Modus beginnen die Darts-Spieler mit je 501 Punkten.
- Beim 301-Modus beginnen die Darts-Spieler mit je 301 Punkten.
- Ziel ist es, diese Punkte in möglichst wenigen Würfeln auf genau 0 zu bringen. Dies entspricht einem „Leg“.
- Zwei „Leg“-Siege entsprechen einem Satz.
- Der letzte, entscheidende Wurf auf die 0, muss dabei entsprechend dem Spielmodus, über eines der Single-, Master- oder Doppelfelder erzielt werden.
- Wirft der Spieler beim letzten Wurf über die „Null“ hinaus, übernimmt der Gegner. Die eigene Punktezahl wird auf den Stand vor dem letzten Wurf zurückgesetzt und es muss erneut versucht werden, exakt die „Null“ zu erreichen.

#### 3.1. Die Darts

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

##### 3.1.1. Die Beschaffenheit





---

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

### 3.1.2. Gewicht der Darts

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

### 3.1.3. Gesamtlänge der Darts

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

### 3.2. Ablauf eines Wurfes

- a) Ist die Dartbahn frei, d.h. es befindet sich kein anderer Spieler auf ihr, so begibt sich der Spieler zur Abwurfmarkierung. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch übertreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Wurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.
- b) Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden.
- c) Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktmäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: **“Ausbullen“** zur Ermittlung des beginnenden Spielers eines Satzes per Wurf auf das Zentrum des Dartboards).
- d) Prinzipiell gilt "der Automat hat Recht". Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne (ausgenommen h und i)
- e) Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
  - hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Startwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nun noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der "Startwechsel" Taste als Nächster. Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der "Startwechsel" taste das Spiel fort.



f) Zählt das Sportgerät während eines Wurfes einen oder mehrere Darts nicht, so hat der Spieler bei einer Anzeige von entsprechend verbleibenden Darts durch Betätigen der "Startwechsel" taste auf die Spielernummer des Gegners zu wechseln. Sollte beim Herausziehen einer oder mehrere Darts eine entsprechende Punktzahl nachgezählt werden, so gilt dieser Satz als verloren

g) Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.

Fouls sind:

- Ablenkendes Verhalten während der Spieler wirft
- Ständiges Übertreten der Abwurflinie
- Absichtlich Verzögern des Spiels
- Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

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

h) Sollte ein Sportgerät mehr als drei Mal falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden. Dies gilt auch für offensichtliche Mängel des Sportgerätes. Offensichtliche Mängel werden vom Ligabeauftragten definiert. Sollte ein zweites, fehlerfreies Sportgerät unabhängig vom Hersteller vorhanden sein, wird die Partie auf diesem Gerät fortgesetzt. Es gilt der Spielstand bis zur Unterbrechung. Ist dies nicht möglich, muss der Ligabeauftragte informiert werden. Das Spiel wird dann, zu einem vom Ligabeauftragten festgesetzten, für beide Mannschaften verbindlichen Termin wiederholt.

i) Als Checkdart zählt der Dart, der ein Leg gemäß Dartspielregeln und dem jeweiligen Spielmodus der Ligaklasse beendet. Steckt der Checkdart in dem, dem Spielmodus entsprechenden Segment des Sportgerätes, so ist das Leg beendet, auch wenn das Sportgerät die entsprechende Punktzahl nicht zählt.

j) Das Leg beginnt mit der, dem Spielmodus der Spielklasse entsprechender Punktzahl. Die geworfene Punktzahl wird von der Ausgangspunktzahl subtrahiert. Der Spieler, der zuerst die erforderliche Punktzahl mit dem Checkdart erreicht, gewinnt das Leg. Wird ein Leg nicht mit einem Checkdart beendet, gilt Punkt h.

k) Mit den abgezogenen Darts läuft der Spieler auf der Dartbahn zurück hinter die Wurfmarkierung. Der nachfolgende Spieler muss hinter der Wurfmarkierung warten, bis ihn der zurückspielende passiert hat.



---

## 4. DIE MANNSCHAFT

### 4.1. Die Zulassung einer Mannschaft

#### 4.1.1. Neueinstieg

Ein neuer Spieler ist grundsätzlich für alle Klassen zugelassen. Ausnahme: Der Spieler spielt bereits in anderen Dartverbänden und kann somit in eine Spielstärke eingestuft werden. Somit darf er nur ab seiner Spielstärke angemessenen Klasse spielen.

#### 4.1.2. Bereits gemeldete Spieler

Ein Spieler darf (gem. der seinem aktuellen Ligastatus) max. 1 Klasse tiefer spielen. Ein Team darf grundsätzlich aus max. 1 Spieler mit einem höheren Ligastatus als die aktuelle Ligaklassifizierung des übrigen Teams bestehen (dabei ist der Zeitpunkt unwichtig). Meldet sich ein Spieler zu einer neuen Saison nicht an, so wird er pro ausgesetzte Saison eine Spielklasse tiefer eingestuft. Tiefste Stufe ist dabei die Spielstärke der B-Liga. Die Ligaleitung behält sich eine Einzelprüfung vor.

#### 4.1.3. Sondergenehmigung

Bei der REMS-MURR-DART-LIGA e.V. kann eine Sondergenehmigung beantragt werden. Die Ligaleitung entscheidet dann je nach Sachverhalt über die Zulassung

### 4.2. Die Anmeldung

#### 4.2.1. Form der Anmeldung

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

#### 4.2.2. Die Mannschaft



---

Eine neue Mannschaft besteht aus mindestens **vier** Spielern. Eine neue Mannschaft startet in der zu klassifizierenden Spielklasse. Die Klasseneinteilung ergibt sich aus der Spielberechtigung der Spieler. Eine Mannschaft, die bereits in der Rems-Murr-Dart-Liga e.V. gespielt hat, kann als neues Team gewertet werden, wenn sie aus weniger als 3 Spielern des alten Teams besteht. Nachmeldungen aus Spielern aus dem alten Team dürfen nicht erfolgen. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt. Ummeldungen von Spielern sind dem Ligabeauftragten bekannt zu geben. Eine Ummeldung ist nur möglich, wenn der Ummeldende eine Freigabe seitens des noch aktuellen Mannschaftskapitäns erhält.

Ebenfalls müssen folgende Voraussetzungen gewährleistet sein:

- keine Ummeldung innerhalb der gleichen Gruppe,
- keine dadurch anstehende Auflösung der verlassenen Mannschaft,
- ein Mannschaftswechsel ist nur bis **7 Tage vor Beginn der Runde** möglich.

#### **4.2.3. Der Kapitän**

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

#### **4.2.4. Die Anmeldegebühr**

Die Anmeldegebühren sind in der Gebührenordnung festgelegt. Im Wesentlichen werden Gebühren für die Mannschaft, die Spieler, sowie eine Sicherheitsleistung für die Mannschaft erhoben. Meldet eine Mannschaft in der nächsten Saison nicht mehr an, so wird die Sicherheitsleistung wieder ausbezahlt. Eine Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn **alle** Gebühren der Mannschaft und aller Spieler beglichen wurden. Die Bezahlung der Anmeldegebühren für die kommende Saison hat an den „Play-offs“ der laufenden Saison zu erfolgen, **spätestens jedoch 14 Tage** nach den „Play-offs“ müssen die Anmeldegebühren auf dem Ligakonto eingegangen sein.

**Bankverbindung: DE71 6025 0010 0000 9903 16**

. Jede Mannschaft erhält eine Rechnung für ihre Ablage.



---

#### 4.2.5 Nachmeldungen

Nachmeldungen sind bis zu den **letzten drei Spieltagen** einer Saison möglich, solange die vorangegangenen Bedienungen erfüllt sind. Nachmeldungen **sind** genau auszufüllen (**Vor- und Nachname**, der Spitzname allein ist hierfür nicht ausreichend). Für die Nachmeldungen fallen Nachmeldegebühren an (siehe Gebührenordnung). Der nachgemeldete Spieler darf unter Vorbehalt spielen, die Nachmeldegebühr und der Mitgliedsbeitrag **hat** auf dem Ligakonto bis zum folgenden Dienstag einzugehen, sonst werden alle gespielten Spiele zu 0 gewertet und der Spieler wird wieder von der Teamkarte entfernt. Die Nachmeldegebühr wird ab einer Woche nach offizieller Auslosung pro Spieler fällig. Es darf kein Spieler, der einen höheren Ligastatus hat, in einer niedrigeren Klasse gemeldet werden. In Einzelfällen kann eine Woche vor Spielbeginn bei der Rems-Murr-Dart-Liga e.V. eine Sondergenehmigung eingeholt werden. Die Nachmeldung hat schriftlich, auf der Homepage unter [www.rmdl-dart.de](http://www.rmdl-dart.de) --> Nachmeldung, zu erfolgen.

### 5. DER LIGABETRIEB

#### 5.1. Struktur, Einteilung und Spielmodus

##### 5.1.1. Die Ligastruktur

Die REMS-MURR-DART-LIGA e.V. betreibt eine hierarchische Ligastruktur. Die Hierarchie besteht von oben nach unten aus der Bezirksoberliga, der Bezirksliga, der A-Liga, der B-Liga und der C-Liga. Die Bezirksoberliga besteht aus einer Gruppe, die Bezirksliga aus zwei, die A-Liga aus drei, die B-Liga aus 4 und die C-Liga aus 5 Gruppen. In der Regel besteht jede Gruppe aus 8 Mannschaften. Je nach Anzahl der gemeldeten Mannschaften kann die Einteilung variieren.

##### 5.1.2. Die Einteilung

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

##### 5.1.3. Der Spielmodus

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

- Bezirksoberliga (BZO) 501 open in / double out best of three legs



- Bezirksliga (BZ) 501 open in / double out best of three legs
- A-Liga 501 open in / masters out best of three legs
- B-Liga 301 open in / masters out best of three legs
- C-Liga 301 open in / single out best of three legs

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

## 5.2.Spieltermine

Die Rems-Murr-Dart-Liga ist in zwei Saisons geteilt.

- Frühjahrsaison
- Herbstsaison

### 5.2.1. Auslosung der Mannschaften

Die Auslosung der Mannschaften findet öffentlich vor Beginn der Ligarunde statt. Ort und Zeit der Auslosung werden mit der **Ausschreibung der „Play-offs“** auf der Homepage unter [www.rmdl-dart.de](http://www.rmdl-dart.de) veröffentlicht. Im Anschluss werden die Spielpläne auf der Homepage/2KSoftware veröffentlicht. Die zuerst genannte Mannschaft hat Heimrecht

### 5.2.2. Reguläre Spieltermine

Der reguläre Spieltermin ist derzeit:

**Samstag, 19 Uhr** am Spielort der Heimmannschaft

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

### 5.2.3. Fixe Spieltage

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

### 5.2.4. Tausch des Heimrechts



---

Der Tausch des Heimrechts ist in der Vorrunde immer möglich, wenn sich die beiden Kapitäne einig sind. Der Tausch ist von **beiden Mannschaften** der Ligaleitung zu melden. Mit dem Tausch wird automatisch auch das Rückspiel getauscht. Der alleinige Tausch in der Rückrunde ist **nur in Ausnahmen möglich** und mit der Ligaleitung abzustimmen. Bei mehreren Mannschaften in einem Lokal ist beim Tausch des Heimrechts darauf zu achten, dass es in der Rückrunde zu keiner Doppelbelegung kommt.

#### 5.2.5. Spielverlegung

- a) In Ausnahmefällen, kann ein Spiel 2-mal pro Saison verlegt werden. Die Mannschaft, die das Spiel verlegt, bekommt vom gegnerischen Team **umgehend drei Ausweichtermine** vorschlagen. Eine Spielverlegung muss 3 Tage vorm regulären Spieltag festgelegt sein. Wird kein neuer Spieltermin gefunden, entscheidet die Ligaleitung und setzt einen für beide Mannschaften **verbindlichen** Termin fest. Die Mannschaft, die den festgelegten Termin nicht einhält, hat das Spiel verloren.
- b) Bei Spielverlegungen muss darauf geachtet werden, dass bei Spielen aus der Hinrunde, der Nachholtermin **vor Beginn der Rückrunde** stattfindet. In der Rückrunde muss der Nachholtermin **vor den Fixterminen** erfolgen.
- c) Grundsätzlich sollte jede Spielverlegung (egal ob nach vorne oder nach hinten) der Ligaleitung gemeldet werden. Wird ein Spiel ohne Info an die Ligaleitung verlegt und es führt zu Problemen, **kann hier nicht geholfen werden**. Sollte noch kein neuer Termin bekannt sein, so muss zumindest die beabsichtigte Verlegung der Ligaleitung mitgeteilt werden.
- d) In Sonderfällen kann ein Spiel auch kurzfristig verlegt werden, sofern die gegnerische Mannschaft zustimmt. Dies kann aufgrund diverser unvorhersehbarer Situation gemacht werden.
- e) Verlegte Spiele können **nicht** nochmals verlegt werden und müssen zum vereinbarten Nachholtermin gespielt werden.
- f) Spielverlegungen müssen grundsätzlich von beiden Kapitänen gemeldet werden. Die Spielverlegung hat schriftlich, auf der Homepage unter [www.rmdl-dart.de](http://www.rmdl-dart.de) --> Spielverlegung, zu erfolgen.
- g) Bei Nichtantreten der anderen Mannschaft, da diese nichts davon wusste, hat die Mannschaft verloren, die den Termin verlegt hat und dies dem Ligabeauftragten mitgeteilt hat (Täuschung)
- h) Die **letzten zwei Spieltage** dürfen nicht verlegt werden



- 
- i) Falls eine Spielverlegung nicht erfolgreich stattgefunden hat, gilt hier die Regelung aus dem Punkt 5.3.9 Nichtantreten.

### 5.3. Das Ligaspiel

Die folgenden Punkte gelten als Richtlinie für den Spielverlauf.

#### 5.3.1. Das Sportgerät

Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Die Kapitäne haben den ordnungsgemäßen Zustand des Sportgerätes zu überprüfen. Das Board muss bei Spielbeginn von abgebrochenen Spitzen gesäubert sein.

#### 5.3.2. Der Spielbericht

- a) Im Spielbericht werden die Namen der gemeldeten Spieler ausgewählt.
- b) Vor Spielbeginn stellt zuerst die Heimmannschaft ihre Spieler auf, die Gastmannschaft setzt dann dagegen. Es werden die Doppelpaarungen eingetragen.
- c) Die Spielergebnisse, d.h. die gespielten Sätze, werden in den entsprechenden Feldern eingetragen.
- d) Bei Auswechslungen werden die Spieler in die entsprechenden Felder eingetragen. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder zurückgewechselt werden.
- e) Besondere Leistungen werden in den dafür vorgesehenen Bereich notiert.
- f) Sind alle Spiele beendet, so werden die Eintragungen von beiden Kapitänen überprüft.
- g) Die siegereiche Mannschaft erhält 3 Punkte, die unterlegene 0 Punkte. Bei Spielgleichstand wird jeweils 1 Punkt vergeben. Es erfolgt **kein** Entscheidungsspiel.
- h) Die Heimmannschaft übermittelt den Spielbericht an die Ligaleitung.

#### 5.3.3. Spielbericht melden

Die Spielberichte sind von der Heimmannschaft, auf der Homepage, online, im 2K-Programm einzutragen.

Meldeschluss ist vom Spieltag an, der darauffolgende **Montag, bis 20:00 Uhr**.

#### 5.3.4. Verspätete Abgabe Spielberichtsbogen





- 
- |   |  |
|---|--|
| 1. Mal Spielbericht zu spät übermittelt | * erhält eine Verwarnung.  |
| 2. Mal Spielbericht zu spät übermittelt | ** 3 Punkte Abzug  |
| 3. Mal Spielbereich zu spät übermittelt | *** Disqualifikation aus der laufenden Runde Rücksetzung der kompletten Runde auf 0, die Sicherheitsleistung verfällt, Ligastatus bleibt erhalten. |

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

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

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

Der Spieler, der für das betroffene Team den Spielberichtsbogen unterzeichnet hat, sowie der eingesetzte Spieler unterliegen einer Sperre von 11 Spieltagen. Die Sperre verfällt **nicht** am Ende einer laufenden Saison.

### 5.3.7. Die Spiele

- Jeder Spieler, der von der Heimmannschaft aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts, dass die richtigen Namen der Spieler aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nach dreimaligem Aufruf nicht an der Abwurfline steht, ist das Spiel 0 : 2 verloren.
- Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen gestartet ist. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet.
- Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel, das zweiten Leg beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein drittes Leg erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem "Ausbullen" entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Der Spieler beginnt den dritten Satz, dessen Dart dem „**Bullys Eye**“ am nächsten ist. Sollten beide Spieler



---

„Bullys Eye“ treffen muss nochmals geworfen werden, wobei die schon geworfenen Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen.

- d) Die Reihenfolge der Spiele ist im Spielbericht vermerkt.

#### 5.3.8. Verspätung

Wenn eine Mannschaft 45 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren. Im Falle von einer höheren Gewalt, kann der Ligabeauftragte nach Prüfung einen neuen Spieltermin festlegen.

Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Im Spielbericht eingetragene Spieler dürfen **nicht** gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen, jeder gegen jeden.

#### 5.3.9. Nichtantreten

- a) Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren und erhält \* eine Verwarnung.
- b) Tritt eine Mannschaft das zweite Mal nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren und erhält \*\* 3 Punkte Abzug.
- c) Tritt eine Mannschaft das dritte Mal nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren und erhält \*\*\*, wird aus der laufenden Runde disqualifiziert, die kompletten Runde auf 0 zurückgesetzt, die Sicherheitsleistung verfällt und Ligastatus bleibt erhalten.
- d) Tritt eine Mannschaft letzten 3 Spieltagen nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 0:20 0:40 verloren und erhält \*\*\*, wird aus der laufenden Runde disqualifiziert, die kompletten Runde auf 0 zurückgesetzt, die Sicherheitsleistung verfällt und Ligastatus bleibt erhalten.
- e) Jeder, ob Spieler oder Team, der/das für schuldig befunden wird, vorsätzlich ein Spiel oder ein Match verloren zu haben oder ein abgebrochenes Ergebnis eingetragen zu haben, wird aus dem Spielbetrieb disqualifiziert
- f) Bei Disqualifizierung einer Mannschaft erhält jeder einzelne Spieler aus der Mannschaft eine Sperre für die laufende Saison.

### 5.4. Die Förderpreise



---

#### **5.4.1. Die Einzelwertung**

Die besten Spieler der Einzelwertung jeder Gruppe werden mit Förderpreisen belohnt. Diese können der Preisgeldordnung entnommen werden. Zusätzlich werden besondere Leistungen mit Urkunden belohnt, (High Checks 180 und 171, High Finish ab 141, „Short-leg“ „9-6 Darts“ bei 301, „15-9 Darts“ bei 501).

#### **5.4.2. Die Doppelwertung**

Im Doppel werden die besten Spieler mit Förderpreisen belohnt. Diese können der Preisgeldordnung entnommen werden. Zusätzlich werden besondere Leistungen mit Urkunden belohnt, High Checks 180 & 171, High Finish ab 141 „Short-leg“ „9-6 Darts“ bei 301, „15-9 Darts“ bei 501, vom jeweils geworfenen Doppelspieler.

#### **5.4.3. Die Mannschaftswertung**

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

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

Ort und Zeit der „Play-offs“ werden auf der Homepage unter [www.rmdl-dart.de](http://www.rmdl-dart.de) veröffentlicht.

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

#### **6.1. Saisonabschlussturnier**

- Alle Mannschaften und Spieler der RMDL sind spielberechtigt und spielen in ihren jeweiligen Ligaklassen gegeneinander.
- Die Teilnahme der 1. und 2. Platzierten Mannschaften im jeweiligen Spielmodus ist Pflicht.
- In der Bezirksoberliga (BZO) und der Bezirksliga (BZ) wird gebeten das mindestens alle Mannschaften bis zum 4. Platz antreten.

#### **6.2. Die Startgelder für den Saisonabschluss**



---

Die Startgelder sind in der Gebührenordnung festgelegt.

### 6.3. Pokal- und Preisgeldvergabe

- Pokale und Preisgelder sind an den „Play-offs“ abzuholen.
- Die Preisgelder der laufenden Saison werden überwiesen, die Bankverbindung ist an den Kassenwart weiterzuleiten.
- Bei nicht Abholung der Preisgelder fällt das Preisgeld an die Rems-Murr-Dart-Liga e.V.

### 6.4. Anmeldeschluss

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

### 6.5. Auf- und Abstieg

Auf- und Abstieg der Mannschaften in der Bezirksoberliga, der Bezirksliga, der A-Liga, der B-Liga und der C-Liga, ist der **Ausschreibung der „Play-offs“** auf der Homepage unter [www.rmdl-dart.de](http://www.rmdl-dart.de) zu entnehmen.

## 7. HAUSVERBOT

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

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

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

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

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



---

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

## **8. DATENSCHUTZ**

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

Diese Datenschutzhinweise gelten für die Datenverarbeitung durch den REMS-MURR-DART-LIGA e.V., 1. Vorsitzender (Holger Steck), 2. Vorsitzender (Olaf Häusser), Ligabeauftragter (Robin Büller) und Kassenwart (René Schilke)

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

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

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

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

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

Die Erhebung dieser Daten erfolgt zur Abwicklung unserer Vertragsbeziehung und der Dart Liga, insbesondere um Spieler und Mitglieder als berechtigten Spieler am Spielbetrieb zu identifizieren und teilnehmen lassen zu können sowie um die Durchführung des Spielbetriebs gewährleisten zu können, aufrechtzuerhalten und zu verwalten. Und damit eine Korrespondenz mit den Spielern möglich ist. Diese Daten werden ligaintern im REMS-MURR-DART-LIGA e.V. Backoffice gespeichert. Jedem Mitglied wird dabei eine Spielernummer (Mitgliedsnummer) zugeordnet. Die personenbezogenen Daten werden durch geeignete technische und organisatorische Maßnahmen vor der Kenntnisnahme Dritter geschützt.



---

Die Datenverarbeitung erfolgt auf der Spielerranmeldung zur Dart Liga hin und ist nach Art. 6 Abs. 1 Satz 1 lit. b DSGVO zu den genannten Zwecken für die Durchführung der Dart Liga und für die beidseitige Erfüllung von Verpflichtungen aus der Dart Liga erforderlich. Die erhobenen personenbezogenen Daten werden für die Dauer der Teilnahme und im Anschluss bis zum Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist gespeichert und danach gelöscht, es sei denn, dass der REMS-MURR-DART-LIGA e.V. nach Artikel 6 Abs. 1 Satz 1 lit. c DSGVO aufgrund von steuer- und handelsrechtlichen oder sonstigen weitergehenden gesetzlichen Aufbewahrungs- und Dokumentationspflichten zu einer längeren Speicherung verpflichtet. Der Verein stellt Informationen auf seiner Homepage [www.rmdl-dart.de](http://www.rmdl-dart.de) bereit. Diese Datenverarbeitung ist nur zulässig, wenn der Spieler eine freiwillige schriftliche Einwilligung nach Art. 6 Abs. 1 Satz 1 lit. a i.V.m. Art. 7 DSGVO erteilt haben. Diese Einwilligung wird durch die Unterschrift auf dem Anmeldebogen und/oder der Spielernachmeldung gegeben. Der Spieler kann diese Einwilligung gem. Ziff. 4 jederzeit widerrufen, ohne dass dadurch das Recht an der Teilnahme der Dart Liga erlischt.

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

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

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

#### **8.5. Betroffenenrechte**

Der Spieler hat das Recht

- gemäß Art. 7 Abs. 3 DSGVO die einmalig erteilte Einwilligung gegenüber dem Verein zu widerrufen. Eine bestimmte Form muss nicht eingehalten werden. Dies hat zur Folge, dass die



---

Datenverarbeitung, die auf dieser Einwilligung beruht, für die Zukunft nicht mehr fortgeführt werden darf.

- gemäß Art. 15 DSGVO Auskunft über die vom Verein verarbeiteten personenbezogenen Daten zu verlangen. Der Spieler kann Auskunft über die Verarbeitungszwecke, die Kategorie der personenbezogenen Daten, die Kategorien von Empfängern, gegenüber denen die Daten offen gelegt wurden oder werden, die geplante Speicherdauer, das Bestehen eines Rechts auf Berichtigung, Löschung, Einschränkung der Verarbeitung oder Widerspruch, das Bestehen eines Beschwerderechts, die Herkunft der Daten, sofern diese nicht beim Verein erhoben wurde, sowie über das Bestehen einer automatisierten Entscheidungsfindung einschließlich Profiling und ggf. aussagekräftigen Informationen zu deren Einzelheiten verlangen.
- gemäß Art. 16 DSGVO unverzüglich die Berichtigung unrichtiger oder Vervollständigung der Spielerdaten bei der Ligaleitung Liga gespeicherten personenbezogenen Daten zu verlangen;
- gemäß Art. 17 DSGVO die Löschung der bei der Ligaleitung gespeicherten personenbezogenen Daten zu verlangen, soweit nicht die Verarbeitung zur Ausübung des Rechts auf freie Meinungsäußerung und Information, zur Erfüllung einer rechtlichen Verpflichtung, aus Gründen des öffentlichen Interesses oder zur Geltendmachung, Ausübung oder Verteidigung von Rechtsansprüchen erforderlich ist;
- gemäß Art. 18 DSGVO die Einschränkung der Verarbeitung der personenbezogenen Daten zu verlangen, soweit die Richtigkeit der Daten vom Spieler bestritten wird, die Verarbeitung unrechtmäßig ist, der Spieler aber deren Löschung ablehnt und der REMS-MURR-DART-LIGA e.V. die Daten nicht mehr benötigen, die jedoch diese zur Geltendmachung, Ausübung oder Verteidigung von Rechtsansprüchen benötigen oder der Spieler gemäß Art. 21 DSGVO Widerspruch gegen die Verarbeitung eingelegt hat;
- gemäß Art. 20 DSGVO die personenbezogenen Daten, die der Spieler dem Verein -Liga bereitgestellt hat, in einem strukturierten, gängigen und maschinenlesebaren Format zu erhalten oder die Übermittlung an einen anderen Verantwortlichen zu verlangen und
- gemäß Art. 77 DSGVO sich bei einer Aufsichtsbehörde zu beschweren. In der Regel kann der Spieler sich hierfür an die Aufsichtsbehörde des üblichen Aufenthaltsortes oder Arbeitsplatzes oder des Sitzes der REMS-MURR-DART-LIGA e.V. (Backnang) wenden.

## **8.6. Widerrufsrecht**

Sofern die personenbezogenen Daten auf Grundlage von berechtigten Interessen gemäß Art. 6 Abs. 1 Satz 1 lit. F DSGVO verarbeitet werden, hat der Spieler das Recht, gemäß Art. 21 DSGVO

Rems Murr Dart Liga e.V.  
Friedensstr.6  
71554 Weissach im Tal



---

Widerspruch gegen die Verarbeitung der personenbezogenen Daten einzulegen, soweit dafür Gründe vorliegen, die sich aus der besonderen Situation des Spielers ergeben.

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

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