

Mittelthüringer Dartliga e.V.

Spielordnung (aktualisiert am 24.11.2025)

Inhalt

- § 1 Zulassung von Lokalen
- § 2 Zulassung von Dartautomaten
- § 3 Zulassung von Mannschaften
- § 4 Zulassung der Darts
- § 5 Ligazusammenstellung
- § 6 Spielwochen
- § 7 Auf – Abstiegsregelung
- § 8 Spielberechtigung
- § 9 Mannschaftswechsel
- § 10 Spielverlegung
- § 11 Neues Spiellokal
- § 12 Geschlossenes Spiellokal
- § 13 Tauschen von Heimrecht
- § 14 Neutraler Boden
- § 15 Lokalverbot
- § 16 Protest (Verfahren)
- § 17 Ehrenkodex
- § 18 Teilnahme am Spielbetrieb
- § 19 Spielberichtsbögen
- § 20 Spielmodus
- § 21 Spielablauf
- § 22 Generalklausel
- § 23 Übergangs- und Schlussbestimmungen



Mittelthüringer Dartliga e.V.

Spielordnung

§ 1 Zulassung von Lokalen

- (1) Lokale, die zum Spielbetrieb der MTDL e.V. zugelassen werden wollen, müssen über einen ausreichenden Aufenthaltsbereich für Mannschaften, Spielbereich für die Spieler und ordnungsgemäß einstellbare Dartautomaten verfügen.
- (2) Über die Zulassung des Lokals entscheidet der Vorstand.
- (3) Der Vorstand kann zur Gewährleistung der ordnungsgemäßen Durchführung eines Ligaspielbetriebs Auflagen erteilen.
- (4) Die Zulassung und Prüfung von Lokalen oder nach Antrag wird über den Vorstand schriftlich erteilt und kann mit Auflagen versehen werden.

§ 2 Zulassung von Dartautomaten

- (1) Für den Spielbetrieb der MTDL e.V. sind alle handelsüblichen Dartautomaten, außer Bullshooter (American Dart), zugelassen. Löwendartgeräte müssen mit einer 40W Reflektor-Glühlampe ausgestattet sein.
- (2) Der Dartautomat darf bei Ligaspielen keine Rundenbegrenzung haben. Jedes Leg darf nur 0,50 € kosten.
- (3) Das Dartboard muss sich in einer Höhe von 173 cm, gerechnet vom Boden bis zur Mitte des Bull Eye, befinden.
Abweichungen von +/- 1 cm sind zulässig.
Der Abstand, der parallel zum Gerät anzubringenden Abwurflinie, muss an der dem Automaten zugewandten Kante, 237 cm zum Dartboard betragen. Die Diagonale vom Bull Eye zur Abwurflinie beträgt demnach 293 cm.
- (4) Die Überprüfung der Dartautomaten wird bei Zulassung des Spiellokals durch den Vorstand vorgenommen.
- (5) Der Spielbereich muss von der Abwurflinie nach hinten mindestens 60 cm freien Raum haben. Die Abwurflinie muss sicher angebracht und deutlich gekennzeichnet sein. Die Spieler und Gäste sind ohne Aufforderung angehalten, aus dem Sichtbereich des an Bord stehenden Spielers zu treten.

§ 3 Zulassung von Mannschaften

- (1) Für den Ligaspielbetrieb sind alle Mannschaften mit mindestens vier Spielenden zugelassen, welche ordnungsgemäß schriftlich bei dem Vorstand gemeldet sind und die Mitgliedsbeiträge für die laufende Saison entrichtet haben und für die die Startgebühren durch den Wirt, Aufsteller oder durch die Mannschaften selbst bezahlt worden sind.
- (2) Die Mannschaftsmeldung ist nur gültig, wenn sie
 - ☐ vollständig ausgefüllt ist
 - ☐ von allen Spielenden unterschrieben ist
 - ☐ vom Spielstättenbetreiber unterschrieben und mit Stempel versehen ist
 - ☐ Der Kapitän darf nach Absprache mit dem Spieler im Auftrag unterschreiben
- (3) Wirt, Aufsteller oder Mannschaften erhalten nach Eingang der schriftlichen Anmeldung zum Spielbetrieb eine Rechnung über die Startgebühren der jeweiligen Liga. Die Rechnung ist zahlbar innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der Rechnung durch Überweisung auf das dort angegebene Konto.

§ 4 Zulassung der Darts

Zugelassen sind alle Darts mit Plastikspitzen (Softtips) bis zu einem Gesamtgewicht von 21 Gramm. Magnetik – Darts sind nicht zugelassen.

§ 5 Ligazusammenstellung

- (1) Die Ligazusammenstellung erfolgt gegebenenfalls durch Auslosung.
- (2) Neu angemeldete Mannschaften oder Spielende werden in Absprache mit dem Vorstand und evtl. mit der Mitgliederversammlung in eine Liga eingestuft.

§ 6 Spielwochen

- (1) Eine Spielwoche beginnt an einem Mittwoch und endet an einem Dienstag der darauffolgenden Woche.
- (2) Die letzten 3 Spieltage einer Saison dürfen aus Gründen einer möglichen Wettbewerbsverzerrung nicht nach hinten verschoben oder verlegt werden. Eine Vorverlegung der Spiele ist möglich. Alle verschobenen Spiele müssen vor den letzten zwei Spielwochen gespielt sein.

§ 7 Auf – Abstiegsregelung

- (1) Die Auf- und Abstiegsregelung wird spätestens zum Rückrundenbeginn festgelegt und den Mannschaften mitgeteilt.
- (2) Der Aufstieg und Einzelspielerstatus in eine höhere Ligaklasse ist bindend.
- (3) Ausnahmeregelungen trifft der Vorstand im eigenen Ermessen.

§ 8 Spielberechtigung

- (1) Die Spielberechtigung für die laufende Saison wird mit einem Spielerpass nachgewiesen.
- (2) Ein Ligaspieler darf nur für eine Ligamannschaft gemeldet werden und ist auch nur für diese startberechtigt. Spielende, welche unter einem anderen Dachverband oder einer „wilden Liga“ spielen, können auch die Spielberechtigung der MTDL e.V. erwerben.

§ 9 Mannschaftswechsel

- (1) Ein Mannschaftswechsel während der laufenden Saison ist nur nach Beendigung der Hinrunde möglich.
- (2) Bei einem Mannschaftswechsel während der laufenden Saison darf der Spielende maximal eine Ligaklasse tiefer wechseln.
AUSNAHME: Der Spielende ist zu Saisonbeginn eine Liga tiefer gemeldet.
Bei einem Mannschaftswechsel sind die Auflagen der Mannschaft und der Status einzelner Spielenden zu beachten, in die der Spielende wechseln will.
- (3) Disqualifizierte oder aufgelöste Mannschaften behalten ihren Status.

§ 10 Spielverlegung

Es sind max. 4 Spielverlegungen in der laufenden Saison erlaubt.
Jede weitere Verlegung wird nicht anerkannt und als Nichtantritt gewertet.
Ausnahmen durch den Vorstand sind nach schriftlicher Anfrage möglich.
Eine Verlegung innerhalb der Spielwoche zählt nicht als Verlegung.

(1) Ein Ligaspiel ist zu verlegen, wenn:

- (a.) eine Mannschaft aufgrund nachgewiesener Arbeit, Krankheit oder sonstiger wichtiger Gründe nicht mehr mit vier Spielenden antreten kann.

(b.) Auf schriftlichen Antrag kann der Vorstand ein Ligaspiel verlegen, wenn begründete Ausnahmefälle angeführt werden.

(c.) Der Antrag auf Spielverlegung muss mindestens 3 Tage vor Spielverlegungstermin eingereicht werden.

(d.) In Fällen von höherer Gewalt oder plötzlicher unerwarteter Ereignisse kann der Vorstand bei Verständigung durch die betroffene Mannschaft ein Ligaspiel kurzfristig absagen.

(2) Eine Mannschaft darf zu keinem Zeitpunkt mehr als EIN selbst abgesagtes Spiel haben.

a) Wurde bereits ein Spiel verschoben, kann **KEIN WEITERES** Spiel verschoben werden, bis das Nachholspiel ausgetragen wurde. Wird dennoch ein weiterer Spieltermin abgesagt, wird dieses Spiel für die erneut absagende Mannschaft mit 0:2 Punkten, 0:20 Sets und 0:40 Legs gewertet.

b) Hat eine Mannschaft mehr als zwei unverschuldete Absagen bekommen, darf sie selbst kein weiteres Spiel absagen, da egal ob verschuldet oder unverschuldet nicht mehr als zwei Spiele offen sein dürfen.

c) Ein verlegtes oder abgesagtes Spiel ist nachzuholen:

Hinrunde: bis Ende der Hinrunde

Rückrunde: 3 Spielwochen vor Beendigung der Saison

z.B. Saisonende ist 29.06. dann muss bis spätestens am 08.06. gespielt sein.

(3) Letzter Spieltag

Um Wettbewerbsverzerrung zu vermeiden, darf der letzte Spieltag nicht verlegt werden.

(4) Pokal

Pokalspieltermine sind fix und können nicht verschoben werden.

Kann eine Mannschaft nicht antreten, scheidet sie automatisch aus dem laufenden Pokalwettbewerb aus.

(5) Vorverlegung von Spielen

Das Vorziehen von Spielen ist jederzeit möglich, zählt allerdings nicht als Spielverlegung und eine Zustimmung der Ligaleitung ist daher nicht nötig. (Siehe dazu auch § 6 !)

Es ist aber auf Eintrag des korrekten Spieltages auf dem Spielbericht zu achten.

(6) Nichtantritt:

Bei einem Nichtantritt verliert die Mannschaft, welche auswärts nicht angetreten ist, ihr Heimrecht. Das Rückspiel findet somit in gegnerischen Spielstätte statt. Sollte ein Team ohne triftigen Grund von einem Ligaspiel fernbleiben, so wird es mit einer Strafe von **50,- €** belegt. Hiervon erhält der gegnerische Wirt **30,- €** und der Rest kommt dem Ligavermögen zugute. Die Strafe ist bis zum nächstfolgendem Ligaspiel zu zahlen.

(a) Tritt ein Team dreimal nicht an, erfolgt der Ausschluss vom Spielbetrieb in allen Wettbewerben.

§ 11 Neues Spiellokal

(1) Kann eine Ligamannschaft in ihrem Ligaspiellokal keine Ligaspiele mehr durchführen, (Pächterwechsel, o.ä.) hat die Ligamannschaft 14 Tage Zeit, ein geeignetes Ligaspiellokal zu finden oder in einer anderen Gaststätte als Gastverein zu spielen.

(2) Sollte eine Ligamannschaft innerhalb dieser 14 Tage Heimspiele haben, ohne ein Spiellokal vorweisen zu können, werden diese Auswärts gespielt.

(3) Ein Spiellokalwechsel ist dem Vorstand unverzüglich schriftlich mitzuteilen.
Die betroffene Mannschaft hat die nächsten Gegner in geeigneter und nachgewiesener Form von dem Spiellokalwechsel zu unterrichten.

§ 12 Geschlossenes Spiellokal

Ist ein Ligaspiellokal an einem Ligaspieltermin unerwartet geschlossen (z.B. Krankheit, Todesfall, Einbruch, Brandschaden, o. Ä.) tritt §11 (1) (2) (3) in Kraft.
Der Vorfall ist umgehend dem Vorstand zu melden.

§ 13 Tauschen von Heimrecht

Das Tauschen sollte in Absprache beider Mannschaften immer möglich sein, muss aber schriftlich bei dem Vorstand gemeldet werden.

§ 14 Neutraler Boden

(1) Auf schriftlichen Antrag an den Vorstand und dessen Prüfung, kann ein Ligaspiel aus wichtigem Grund auf neutralem Boden stattfinden. Der Antrag ist spätestens 14 Tage vor dem Ligaspiel zu stellen.

(2) Der neutrale Boden wird von dem Vorstand festgelegt. Sollte der Vorstand über eine eigene geeignete Spielörtlichkeit (**eigener Vereinsraum**) verfügen, so finden Spiele auf neutralem Boden ausschließlich dort statt.

(3) Der Spielbeginn wird festgelegt.

§ 15 Lokalverbot

(1) Hat ein oder mehrere Spielende nachweislich in einem Spiellokal Lokalverbot und müsste die betroffene Mannschaft dadurch zu dritt antreten, so ist dieses Spiel auf neutralem Boden auszutragen, wenn die betroffenen Spielenden die gegnerische Mannschaft von dem Lokalverbot rechtzeitig (14 Tagefrist) unterrichten und der Wirt für die Dauer des Ligaspiels das Lokalverbot nicht aufhebt.

(2) Hebt ein Wirt für die Dauer des Ligaspiels das Lokalverbot auf, so ist das Spiel von dem Vorstand oder einem Spielbeobachter zu leiten.

(3) Wirte, die einem MTDL e.V.-Spielenden ein Lokalverbot aussprechen, sind angehalten dem Vorstand den Namen des Spielenden und den Grund schriftlich mitzuteilen.

§ 16 Protest (Verfahren)

(1) Ein Protest gegen die Wertung eines Ligaspiels ist nur möglich, wenn auf dem Spielberichtsbogen der Vermerk „**unter Protest**“ angebracht ist.

(2) Eingelegte Proteste sind innerhalb von 3 Tagen schriftlich zu begründen und bei dem Vorstand einzureichen.

(3) Sachlich begründete Proteste werden durch den Vorstand bearbeitet.

(4) Sachlich objektiv unbegründete Proteste werden ohne weitere Anhörung sofort verworfen.

§ 17 Ehrenkodex

Sollte ein Spielender den Ehrenkodex verletzen, so wird das laufende Spiel gegen ihn gewertet, z.B.

- ☐ ablenkendes und unsportliches Verhalten während der Gegner am Board steht
- ☐ ausfallende Beleidigungen
- ☐ unsportliches Benehmen (Tritt gegen den Automaten, wegwerfen seiner Darts usw.)

Dies muss auf den Spielberichtsbogen durch Protest vermerkt werden.
Bei Wiederholungen kann dieses zum Ausschluss aus der Liga führen.

§18 Teilnahme am Spielbetrieb

(1) Die Teilnahme am Ligaspielbetrieb der MTDL e.V. erfordert von allen mittelbar und unmittelbar Beteiligten und unbeteiligten Personen die gegenseitige Rücksichtnahme und sportlich fairen Umgang miteinander, damit der Spielbetrieb reibungslos funktioniert.

(2) Vor, während und nach dem Ligaspiel darf kein Spielender mehr als unvermeidbar behindert, gestört, belästigt oder geschädigt werden.

(3) Sofern kein Schiedsrichter oder Spielbeobachter die Ligapartie leitet, sind die Mannschaftsführer angehalten, sich um einen ungehinderten, störungsfreien Ligaspielbetrieb zu kümmern.
Ist dies nicht möglich oder ist das Ligaspiel erheblich behindert oder gestört, ist das Ligaspiel zu unterbrechen und eine Entscheidung durch den Vorstand herbeizuführen.

(4) Einzelfälle, die den Spielbetrieb nicht erheblich (Spiel entscheidend) behindern oder stören, können durch die Mannschaftsführer gütlich geeinigt werden. Betroffene Spielende haben das Recht durch schriftlichen Antrag an den Vorstand die Entscheidung der Mannschaftsführer prüfen zu lassen und eine Ahndung der Vorfälle zu erwirken. Der Antrag muss innerhalb von 3 Werktagen nach dem Ligaspiel dem Vorstand schriftlich begründet vorliegen.

(5) Die Ahndung von Einzelfällen erfolgt durch den festgelegten Maßnahmenkatalog.

§ 19 Spielberichtsbögen

(1) Bei einem Ligaspiel sind die Spielergebnisse ausschließlich in die für die laufende Saison gültigen und ausgeteilten Spielberichtsbögen leserlich und vollständig einzutragen. Die Spielberichtsbögen werden grundsätzlich von dem Mannschaftsführer der Heimmannschaft oder einem von ihm Beauftragten geführt. Für evtl. Fehlwertungen wird keine Haftung übernommen.

(2) Nach Beendigung des Ligaspiels ist der Spielberichtsbogen bis spätestens Mittwoch 18:00 Uhr der folgenden Kalenderwoche von der Heimmannschaft an die zuständige Person zu senden.

§ 20 Spielmodus

(1) Gespielt wird in den Ligen nach den festgelegten Disziplinen, Jeder gegen Jeden, gem. Spielberichtsbogen

Liga	Modus	Gewinnsätze (Legs)
C - Liga	501 Single out	Best of three
B - Liga	501 Master out	Best of three
A - Liga	501 Double out	Best of three

(1) a

Die Doppel werden gemäß Spielbericht gespielt.

In der A-Liga werden die Doppel (nur die Doppel!) verpflichtend parallel an 2 Automaten gespielt und jede/r Spieler/in spielt auf seine eigene Zahl (mit Blocken).

In B und C-Liga können die Doppel ebenfalls parallel an 2 Automaten gespielt werden, hier ist dies aber nicht verpflichtend, abhängig von der Örtlichkeit.

Hier spielen im Doppel beide Spieler/innen auf eine Zahl (ohne Blocken).

(2) Wirte und Aufsteller haben dafür Sorge zu tragen, dass die vorhandenen Dartautomaten in einem einwandfreien, ordnungsgemäßen Zustand sind und für die anstehenden Ligaspiele zur Verfügung stehen.

(3) Pokalwettbewerb

Im Pokalwettbewerb treten die Teams ligaübergreifend in einem Wettbewerb an, bei dem der MODUS 501 MASTER OUT gilt. Die Partien werden nach jeder Runde neu ausgelost. Bei Bedarf kann auf Gruppenphasen ausgewichen werden, um so auf eine passende Team-Anzahl zu kommen, für die K.O.-Phase, die ansonsten hier gilt. Spielabläufe sind auf gesonderten Spielberichtsbögen ausgewiesen. In den Gruppenphasen spielt jeder gegen jeden einer Gruppe und nach Beendigung aller Spiele werden diese in einer Tabelle aufgelistet. Bei gleicher Anzahl der Sets in einem Spiel (z.B. 5:5) erfolgt eine Punkteteilung (unabhängig von der Leganzahl). In der K.O. - Phase gilt: Sollte nach einem Spiel und Auswertung aller Parameter (Sets, Legs) absoluter Gleichstand herrschen, wird ein Leg 701 MASTER OUT gespielt, dieses eine Leg wird neu ausgebullt. Bei diesem einen Leg spielen die zuletzt eingesetzten 4 Spieler der Teams, wobei jedes Team auf EINE Zahl spielt. So wird in dem Entscheidungs-Leg der Sieger ermittelt. Das Pokalfinale findet auf neutralem Boden statt. Da es im Pokalfinale keine Heim- bzw. Gastmannschaft gibt, wird vor jedem Set ausgebullt. Hierbei fängt immer die auf dem Spielbericht zuerst genannte Mannschaft das Ausbullen an.

§ 21 Spielablauf

(1) Der (Die) Dartautomat(en), auf welchem (welchen) das Ligaspiel ausgetragen wird, ist (sind) der Gastmannschaft vor Ligaspielbeginn 30 Minuten, mindestens jedoch 15 Min., wenn dort noch ein Ligaspiel abgehalten wird, zum Einwerfen freizuhalten. Sollte es hierbei zu einer Verzögerung des Spielbeginns kommen, so ist dies zu dulden.

(z.B. Spielbeginn 20:00 Uhr. Verzögerung spätestens 20.45 Uhr)

(2) Vor Beginn des Ligaspiels ist der Spielberichtsbogen vollständig auszufüllen:

Vorname, Nachname und Spielernummer. Auf den Positionen H1 bis H4 und G1 bis G4 dürfen nur anwesende Ligaspielende mit gültigen Spielernummern eingetragen werden.

Eintragungen von Spielenden die verspätet eintreffen sind nur auf den Positionen H5 bis H8 und G5 bis G8 zulässig und der gegnerische Spielführer ist darüber vor Spielbeginn zu informieren.

Nachtragungen von Spielenden nach Spielbeginn sind nicht zulässig.

Die Spielernummern sind von den Mannschaftsführern auf Gültigkeit zu kontrollieren.

Zum ersten Spiel müssen alle Spielenden im Spielberichtsbogen eingetragen sein.

(3) Es muss gemäß dem Spielberichtsbogen gespielt werden. Sollten Spiele aus dringenden Gründen vorgezogen werden müssen, so ist dies in Absprache der Mannschaftsführer zulässig.

(4) Aufgerufene Spielende haben unverzüglich am Dartboard anzutreten.

(5) Sobald der erste Dart im Ligaspiel geworfen worden ist, gelten alle Spielverhältnisse als anerkannt. Die Mannschaften haben VOR Spielbeginn die ordnungsgemäße Funktion des/der Automaten zu überprüfen.

Bei Mängeln ist der Verantwortliche der Heimmannschaft mit Bitte, um Behebung der Mängel zu kontaktieren.

Treten während eines Spieles Fehlfunktionen auf, ist der korrekte Spielstand manuell einzustellen, gegeben falls ist das Leg neu zu starten.

Wiederholen sich die Fehlfunktionen, ist, soweit möglich, das Spiel an einem anderen Automaten fortzusetzen oder das Spiel abubrechen und die Ligaleitung bzw. den dafür Verantwortlichen zu informieren.

(6) Bei Verspätung innerhalb der 30 Minuten Karenzzeit ist mit dem gegnerischen Mannschaftsführer Kontakt aufzunehmen. Dies gilt für beide Seiten, wobei die verspätete Mannschaft im Vordergrund steht.

(7) Nach Freigabe des Automaten (Aufleuchten der drei grünen Pfeile) zählt der geworfene, im richtigen Segment steckende Dart. **Check – Dart** ist der Dart, der das Spiel beendet. Sollte der Automat falsch zählen oder das Spiel nicht beenden, obwohl der Dart im richtigen Segment steckt, ist dies ein CHECK DART

ACHTUNG: Sollte der Automat das Spiel beenden, obwohl der Dart sichtbar im falschen Segment oder im Schwarzen steckt, ist das Spiel auf den ursprünglichen Spielstand zurück zu stellen. Bei Unstimmigkeiten wird das Leg komplett wiederholt.

(8) Die Abwurfline darf während der Aufnahme (werfen der 3 Darts) nicht übertreten werden. Als Ausnahme gilt nur, wenn ein geworfener Dart ein Segment blockiert (Stuck Dart / Check Dart). Jedes andere Übertreten während der Aufnahme gilt als Beenden derselben und es ist weiter zu drücken.

Bei Darts, die nicht aus der Wurfbewegung runterfallen, darf die Linie zum Aufheben übertreten werden.

Bei wiederholtem Regelverstoß wird der Spieler disqualifiziert und die bereits gespielten Spiele als verloren gewertet. Der Vorstand behält sich weitere Schritte (Spielsperre) vor.

(9) Abs.1 Das Ausbullen entscheidet über das Anwurfrecht eines Matches bzw. Legs.

Das Ausbullen beginnt die Heimmannschaft.

Das Ausbullen innerhalb eines Matches kommt bei folgenden Möglichkeiten in Betracht:

a.) vor Matchbeginn

b.) vor dem letzten spielentscheidendem Leg bei Gleichstand innerhalb eines Matches.

Beim Ausbullen darf jeder Spielende während einer Aufnahme nur einen Dart werfen.

Hierbei gelten alle nach diesem Regelwerk beschriebenen Regeln zur Wertung eines Wurfes bzw. einer Aufnahme.

Es gelten die Wertungen der Single-Bull bzw. Bulls Eye- Felder.

Jeder Spielende wirft pro Durchgang einen Dart.

Sollten beide Spielenden identische Wertungen erzielen, wird das Ausbullen in umgekehrter Wurf-Reihenfolge wiederholt.

Es gewinnt der Spielende das Anwurfrecht mit der höchsten Wertung.

(10) Während des Ligaspielles müssen die beiden Mannschaftsführer oder die Vertretung erreichbar sein.

§ 22 Generalklausel, Werte, Spielerausweis

(1) Wir fördern den Dartsport im Allgemeinen und auch die Jugendarbeit im Besonderen.

Unser Handeln ist geprägt von Fairness, Toleranz, Unterstützung und Respekt gegenüber Mitspielern, Gegnern und Zuschauern.

Gewalt, Rassismus und Fremdenfeindlichkeit haben bei uns keinen Platz.

Wer gegen diese Werte handelt, dem kann vom Vorstand, nach Anhörung, die Spielberechtigung samt Spielerausweis entzogen werden, befristet oder unbefristet.

Der Spielerausweis muss beim Vorstand beantragt werden und wird an Mitglieder, die bereit sind, nach unseren Werten zu handeln von diesem ausgestellt.

(2) Einzelfallentscheidungen aufgrund derzeit nicht abschließend geregelter Bestimmungen der Spielordnung werden auf schriftlichem Antrag vor dem Vorstand behandelt.

(3) Dem Vorstand obliegt ebenso die Prüfung, ob es sich um eine Einzelfallentscheidung handelt, oder ob die Spielordnung ergänzt werden muss.

(4) Bei Nichteinhaltung und grober Verletzung der Spielordnung, behält sich der Vorstand das Recht vor, die gesamte Mannschaft aus der laufenden Saison auszuschließen.

Mannschaftsführer und Spielende können separat von dem Vorstand nach groben, unsportlichem Verhalten und Missachtung der Spielordnung abgesetzt oder gesperrt werden.

(5) Sollte ein Spielender das Lokal oder die Mannschaft wechseln und hat Schulden im alten Spiellokal, (Wirt oder Mannschaft), wird dieser bis zum Begleichen der Schuld vom Spielbetrieb der MTDL e.V. ausgeschlossen.

Die Sperre tritt nur bei schriftlich nachgewiesener Schuld in Kraft (Datum und Unterschrift)

§ 23 Übergangs- und Schlussbestimmungen

Die neue Spielordnung der MTDL e.V. tritt mit dem Tag ihrer Veröffentlichung zu Beginn der Saison in Kraft. Alle bisherigen Spielordnungen des Vereins sind damit ungültig.