

Satzung der Solinger Dartliga „echt Scharf“

(gültig ab Saison 2019/2020) letzte Aktualisierung 14.07.2022

- 1.1. Name und Sitz**
- 1.2. Zweck der Solinger Dartliga „Echt Scharf“**
- 1.3. Sporttechnische Voraussetzungen**
- 1.4. Spielvariation**
- 1.5. Spielbedingungen**
- 1.6. Teilnahme**
- 1.7. Anmeldung**
- 1.8. Spielort**
- 1.9. Teams**
- 1.10. Teamkapitäne**
- 1.11. Spieler**
- 1.12. Spieltermine**
- 1.13. Spielbericht**
- 1.14. Teamkapitänssitzungen**
- 1.15. Entscheidungsgewalt, Änderungen der Satzung, Verlauf**
- 1.16. Schiedsgericht**
- 1.17. Vorstand**
- 1.18. Preise**
- 1.19. Anhang**

1.1 Name und Sitz

1.1.1 Die Liga führt den Namen Solinger Dartliga „Echt Scharf“ abgekürzt SDES deren Sitz sich in Solingen befindet.

1.2 Zweck der Solinger Dartliga „Echt Scharf“

1.2.1 Die Ligagemeinschaft führt einen Liga- und Pokalbetrieb durch. Diese Betriebe finden über eine Saison statt.

1.2.2 Die Liga bezweckt den Zusammenschluss aller E-Dartsportler in Solingen auf freiwilliger Grundlage, zur Förderung und Pflege der Traditionen des Dartsports.

1.2.3 Die Liga ist politisch und konfessionell neutral. Ihre Tätigkeit ist nicht auf wirtschaftliche Vorteile gerichtet. Sie verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke.

1.2.4 Die Liga ist selbstlos tätig; sie verfolgt nicht in erster Linie eigenen wirtschaftlichen Zweck.

1.2.5 Ihre Ziele verwirklicht sie durch:

- 1 Pflege und Verbreitung des E-Dartsports
- 2 Schaffung von gemeinsamen einheitlichen Richtlinien für den Dartsport
- 3 Durchführung von Meisterschaften
- 4 Abhalten von Pokalrunden

1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

1.3.1 Gespielt wird auf handelsüblichen Dartautomaten

1.3.2 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, sofern sie folgenden Beschreibungen entsprechen:

1. Das maximale Gewicht darf 20 Gramm nicht überschreiten (herstellerbedingte Toleranz wird berücksichtigt)
2. Die Darts dürfen nicht länger als 15,3 cm sein
3. Die Darts müssen Softdartspitzen haben, die ein Steckenbleiben in der Dartscheibe ermöglichen

1.3.3 Die Abwurflinie muss an der zum Dartautomaten zugewandten Kante 2,37m zum Board am Boden angebracht sein und ist parallel zum Board anzubringen. Es muss ein Winkel von 90° zwischen Dartautomaten und Boden bestehen, weshalb eine Messung des Diagonalabstandes zwischen Bulls Eye und Abwurflinie erforderlich ist. Ein Diagonalmaß von 2,93m ergibt sich bei einer Höhe von 1,72m des Bulls Eye zum Boden. Z.B. bei unebenem Boden ist nur das Diagonalmaß entscheidend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen können nicht berücksichtigt werden.

- 1.3.4 Der Dartautomat muss bei allen Spielen (Liga + Pokal) mit der vom Hersteller vorgegebenen Watt beleuchtet sein.
- 1.3.5 Sollte ein Dartautomat fortlaufend falsche Punktezahlen anzeigen oder zählen, muss die Partie abgebrochen und der Vorstand verständigt werden, wenn soweit kein Ersatz Dartautomat zur Verfügung steht. Ist kein Ersatz Dartautomat vorhanden, muss das Spiel abgebrochen und zu einem späteren Zeitpunkt weiter gespielt oder wiederholt werden.

1.4 Spielvariation

- 1.4.1 Es wird ein Ligasystem mit Hin- und Rückrunde gespielt
- 1.4.2 Es wird nach der 3 Punkte Regelung gespielt und die Punkte werden folgenderweise verteilt
 - 1. Sieg 3 Punkte
 - 2. Unentschieden 1 Punkt
 - 3. Niederlage 0 Punkte

- 1.4.3 In der Liga wird folgender Modus gespielt

Erster Block

- 1 Doppel 501 Master Out (Best of Three)
- 4 Einzel 501 Master Out (Best of Three)

Zweiter Block

- 1 Doppel 501 Master Out (Best of Three)
- 4 Einzel 501 Master Out (Best of Three)

Sollte bei den Einzelspielen das jeweilige Leg nicht innerhalb von 17 Runden beendet sein, wird in der 18. Runde gebullt.

Sollte bei den Doppelspielen das jeweilige Leg nicht innerhalb von 17 Runden beendet sein, wird in der 18. Runde gebullt.

- 1.4.4 Einmal pro Saison wird eine Pokalrunde ausgespielt. Über die Saison hinweg wird ein Wanderpokal in einem KO System ausgespielt. Der Spielmodus in der Pokalrunde bleibt unverändert wie in Punkt 1.4.3 beschrieben außer das im Falle von Gleichstand (5-5) ein Teamleage 501 Master Out (1 Leg) gespielt wird. Das Teamleage Spiel kann von allen anwesenden Spielern, unabhängig davon ob die Spieler ausgewechselt worden sind oder gar nicht an dem Spieltag gespielt haben, bestritten werden.

1.5 Spielbedingungen

- 1.5.1 Der jeweilige Spieltag ist von der Mannschaft frei wählbar und mit der Mannschaftsanmeldung vor Saisonbeginn festzulegen. Als Spieltag steht Montag bis Freitag zur Verfügung.

- 1.5.2 Das Heimteam ist verantwortlich für die Einhaltung der Boardmaße, Beleuchtung, deutlicher Kennzeichnung der Abwurfline, sowie die Gewährleistung einer zumutbaren Geräuschkulisse.
- 1.5.3 Regulärer Spielbeginn ist 19.45 Uhr
- 1.5.4 Jedes Team (sowohl Heim-wie auch die Gastmannschaft) ist verpflichtet bis 20.15 Uhr auf seinen Gegner zu warten. Ist bis 20.15 Uhr der Gegner nicht eingetroffen, wird das Spiel 10:0 bzw. 20:0 für das anwesende Team gewertet. Zur Sicherheit dass diese Regel auch so eintrifft und gültig ist, muss der Vorstand sofort informiert werden. Einzige Ausnahme dieser Regel ist höhere Gewalt (z.B. Schneesturm, Orkan oder etwa ein Unfall auf dem Weg zum Spielort), wobei auch hier der Vorstand von dem/den Betroffenen sofort informiert werden muss.
- 1.5.5 Das Heimteam ist am Spieltag für das ausreichende Münzen während des ganzen Spielverlaufs verantwortlich. (Hierbei ist es nicht relevant ob das Team oder der Gastwirt münzt.)
Ausnahme von dieser Regelung ist die Pokalrunde, diese wird von beiden teilnehmenden Mannschaften zu gleichen Teilen gemünzt.

1.6 Teilnahme

- 1.6.1 Mit der Abgabe der Anmeldung erkennt das Team die Satzung der Solinger Dartliga Echt Scharf an.
- 1.6.2 Spielberechtigt ist jeder Spieler, der sich durch eine Anmeldung für ein Team entschieden hat.
- 1.6.3 Das Nachmelden von Teams ist innerhalb einer laufenden Saison nur mit besonderen Ausnahmen möglich. Über diese entscheidet der Vorstand. (z.B. zum Erhalt des Ligabetriebes bei Abmeldungen von mehreren Teams innerhalb der gestarteten Saison)

1.7 Anmeldung

- 1.7.1 Neu- und Nachmeldungen gehen immer über den Vorstand.
- 1.7.2 Jedes Team gibt vor Beginn der neuen Saison eine verbindliche Anmeldung bei dem Vorstand ab, spätestens zur Teamleader Sitzung vor Saisonbeginn.

Folgende Punkte muss diese beinhalten:

- Name des Teams
- Anschrift des Spielortes
- Telefonnummer des Spielortes
- Vor- und Nachname des Teamkapitäns und dessen Stellvertreters
- Telefon, E-Mail –Adresse (sofern vorhanden) des Teamkapitäns und seines Stellvertreters
- Vor und Nachname der Spieler

1.8 Spielort

1.8.1 Ein Team ist Gaststättengebunden welche eine offizielle Gaststättenkonzession hat.

1.8.2 Sollte ein Spieler Hausverbot in einer Spielstätte haben, sollte vor dem Spieltag noch einmal mit dem Gastwirt über eine Ausnahmeregelung gesprochen werden. Hierzu sind beide betroffenen Teamkapitäne zur Zusammenarbeit angehalten. Sollte der Gastwirt sich trotzdem weigern dem Spieler Einlass zu gewähren, müssen beide Teamkapitäne gemeinsam den Vorstand darüber informieren.

1.9 Teams

1.9.1 Alle gemeldeten Teams bestimmen ihren Teamkapitän, üblicherweise vor Abgabe der Anmeldung durch Mehrheitsbeschluss, um diesen wie unter Punkt 1.7.2 anzugeben.

1.9.2 Teams mit weniger als 3 spielberechtigten Spielern am Spieltag haben ihr Spiel verloren. Dies wird dann mit 0:10/0:20 gegen Sie gewertet.

- Wenn eine Mannschaft mit 3 Spielern antritt, werden die nicht besetzten Einzel mit 0:2 als verloren gewertet. Im Doppel hat der Alleinspieler für seinen nicht vorhandenen Spielpartner durchzudrücken.
- Wird das Spiel mit 4 Spielern gestartet und tritt ein Spieler während des laufenden Spieles aus dem Spielverlauf aus (verlassen der Kneipe ohne Wiederkehr), und ist dieser bei Aufruf seines Namens nicht wieder anwesend, werden die Spiele des ausgetretenen Spielers mit 0:2 gegen ihn gewertet, das Team ist aber mit 3 Spielern noch weiter spielberechtigt.

Achtung! Dies gilt nicht wenn ein Team mit nur 3 Spielern startet (Dies wäre in der oben dargestellten Situation ein Spielabbruch, alle verbleibenden Spiele würden dann mit 2:0 für das verbleibende Team gewertet).

- Falls vor Beginn des 2. Blocks noch der vierte Spieler kommen sollte, darf er auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden und ist für den 2. Block spielberechtigt.

1.9.3 Sollte ein Team erst gar nicht antreten (Liga oder Pokalmodus) wird das Spiel mit 0:10/0:20 gegen Sie gewertet.

1.9.4 Sollte ein Team, innerhalb einer Saison 3 Mal nicht antreten wird dieses Team disqualifiziert. Sämtliche Spiele werden dann mit 0:10/0:20 gegen das Team gewertet.

Achtung! Dies gilt jedoch nicht beim vollständigen absolvieren der Hinrunde. Im Fall einer Disqualifizierung in der begonnenen Rückrunde, werden nur die Spiele der Rückrunde mit 0:10/0:20 gewertet. Die absolvierten Spiele der Hinrunde bleiben bestehen.

1.10 Teamkapitäne

1.10.1 Jede Mannschaft muss einen Teamkapitän wie unter Punkt 1.9 bestimmen. Dieser hat eine wichtige Funktion in der Solinger Dartliga Echt Scharf.

1.10.2 Der Teamkapitän sollte der deutschen Sprache in Wort und Schrift mächtig sein.

1.10.3 Der Teamkapitän hat verschiedene Aufgaben um die er sich gewissenhaft kümmern muss, einige Grundlegende davon sind:

- Der Teamkapitän hat dafür Sorge zu tragen, dass die Daten seiner Mannschaft und des Spielorts immer aktuell sind, Änderungen sind sofort dem Vorstand zu melden!
- Der Teamkapitän hat dafür Sorge zu tragen, dass sein Team vollständig und pünktlich am Spielort erscheint.
- Der Teamkapitän sollte dafür Sorge tragen, dass die Gastmannschaft die Möglichkeit bekommt, sich 30 min vor Spielbeginn, am zu bespielenden Dartautomaten aufzuwärmen. Es sei denn, der Gast verzichtet auf dieses Recht.
- Bei eventueller Verspätung seiner Mitspieler sollte der Teamkapitän die Gastmannschaft davon unterrichten. Das Spiel muss jedoch bis 20.15 Uhr beginnen.
- Der Teamkapitän stellt nach Absprache mit seinen Mitspielern die Aufstellung fest.
- Der Teamkapitän ist für spielrelevante Fragen am Spielort direkter Ansprechpartner (z.B. bei mehreren Spielgeräten, das zu bespielende Gerät angeben, Aufrufen der Spielpaarungen, Begrüßung des Gastteams, für Ruhe beim Spielverlauf sorgen etc.)
- Der Teamkapitän ist für die Kontrolle des Spielberichts zuständig und für das weiterleiten an den Vorstand.
- Der Teamkapitän ist Ansprechpartner für andere Teamkapitäne in Sachen Spielterminverlegung.
- Der Teamkapitän muss an der sogenannten Teamkapitänsitzung teilnehmen und deren Ergebnisse an seine Mitspieler weiterleiten
- Der Teamkapitän ist für die interne Kommunikation innerhalb seines Teams und für die Bildung einer Mannschaftsentscheidung bei vorheriger Anfrage seitens des Vorstands zuständig. Ebenso ist er für die ordnungsgemäße Überbringung der Mannschaftsentscheidung an den Vorstand verantwortlich.

1.11 Spieler

- 1.11.1 Alle Spieler müssen unter Ihrem vollständigen Namen spielen!
- 1.11.2 Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, sich an die Regeln zu halten.
- 1.11.3 Es ist nur ein einmaliger Vereins-oder Mannschaftwechsel innerhalb einer Saison möglich.
- 1.11.4 Spielerneuanmeldungen oder Spielerwechsel sind bis zum drittletzten Spieltag zu vollziehen. Die Neuanmeldung oder der Wechsel ist dem Vorstand schriftlich mitzuteilen.
- 1.11.5 Spielerneuanmeldungen oder Spielerwechsel sind für eventuelle Nachholspiele **NICHT** spielberechtigt.
- 1.11.6 Spielerabmeldungen sind möglich, müssen jedoch persönlich, schriftlich, oder telefonisch von dem betroffenen Spieler, oder den jeweiligen Teamkapitän beim Vorstand gemeldet werden.

1.12 Spieltermine

- 1.12.1 Die Spieltermine aller Teams werden in einem Spielplan zusammengefasst und vor Beginn der Saison veröffentlicht. Evtl. Fehler sind umgehend dem Vorstand zu melden.
- 1.12.2 Erscheint eine Mannschaft am Spieltag nicht, werden alle Einzel- und Doppel-Spiele für das gegnerische Team gewertet. 10:0 / 20:0
- 1.12.3 Kann eine Mannschaft an einem festgesetzten Termin nicht antreten, so muss dies dem gegnerischen Team mindestens 48 Stunden vorher mitgeteilt und wie folgt vorgegangen werden:
 - Die Teamkapitäne der beiden Teams versuchen einen zeitnahen Ausweichtermin festzulegen, mit den ernststen Willen zur Einigung.
Die Mannschaft, der abgesagt wurde, gibt der anderen Mannschaft drei Termine zur Auswahl vor, wird keiner der Termine akzeptiert gilt das Spiel von der Mannschaft, die abgesagt hat, als nicht angetreten.
 - Der Zeitraum zwischen Spieltermin und Ausweichtermin sollte 4 Wochen nicht überschreiten, um Verschiebungen in der Tabelle zu vermeiden. Ausnahmen sind in Absprache mit dem Vorstand möglich.
 - Spielverlegungen und Ausweichtermine sind von beiden Teams dem Vorstand umgehend mitzuteilen.
- 1.12.4 Kann zwischen den Teams keine Einigung erzielt werden, ist der im Spielplan eigentlich gesetzte Termin bindend.
- 1.12.5 Spieltermine, die nicht unter Einhaltung der 48-Stunden-Frist abgesagt wurden, gelten als nicht angetreten, es sei denn, die Mannschaft der

abgesagt wurde akzeptiert eine kürzere Frist. Der sportliche Gedanke sollte an erster Stelle stehen.

1.12.6 Teams, die in einer Saison drei Spieltage nicht antreten, werden vom Spielbetrieb disqualifiziert.

1.12.7 Pro Saison dürfen maximal drei Spielverlegungen eines Teams vorgenommen werden. Weitere Spielverlegungen gelten als nicht angetreten.

1.12.8 Ein Vorziehen der Spiele ist erlaubt.

1.12.9 Die letzten 3 Spieltage dürfen nicht verlegt werden.

1.13 Spielbericht

1.13.1 Die Teamkapitäne (oder Schriftführer) schreiben in die Spalten Heim oder Gast jeweils ihrer Spieler in der Reihenfolge in der Sie das Spiel absolvieren möchten auf. Dabei reicht es Block für Block aufzuschreiben.

1.13.2 Nach dem Spiel wird der Spielbericht von beiden Teamkapitänen auf Richtigkeit kontrolliert und falls notwendig korrigiert. Nach dem alles geprüft wurde, unterschreiben beide Teamkapitäne den Spielbericht.

1.13.3 Der Spielbericht muss von der Heimmannschaft, bis zum folgenden Samstag 12.00 Uhr nach dem Spieltag, beim entsprechenden Vorstandsmitglied eingereicht worden sein per Email, WhatsApp oder PN auf Facebook

1.13.4 Ist der Spielbericht aus welchen Gründen auch immer nicht eingetroffen, erkundigt sich das zuständige Vorstandsmitglied bei der Mannschaft nach dem Ergebnis und trägt dieses ein. Die Mannschaft erhält aufgrund ihres Versäumnisses dann eine Strafe in Höhe von 3 Euro.

1.14 Teamkapitänsitzungen

- 1.14.1 Es wird mindestens eine (1) Teamkapitänsitzung innerhalb einer Saison abgehalten.
- 1.14.2 Der Vorstand behält sich das Recht, jederzeit eine Teamkapitänsitzung einzuberufen.
- 1.14.3 Vor Start der Saison wird die erste Teamkapitänsitzung vom Vorstand einberufen.
Dazu wird der Vorstand mit entsprechender Einladung und Tagesordnung, mindestens 2 Wochen vor den Termin offiziell einladen.
- 1.14.4 In dieser ersten Teamkapitänsitzung wird der Kassenbestand der Liga vom Vorstand bekannt gegeben.
- 1.14.5 In dieser ersten Teamkapitänsitzung werden die Mannschaften für die kommende Saison angemeldet.
Ein entsprechender Mannschaftsanmeldebogen ist nach den Regeln der Dartliga Echt Scharf (siehe 1.7.1 und 1.7.2) beim Vorstand vollständig ausgefüllt einzureichen.
- 1.14.6 Während den Teamkapitänsitzungen können Entscheidungen getroffen und Regelungen verändert werden.
Dazu müssen 75% der Teamkapitäne an der jeweiligen Teamkapitänsitzung teilnehmen.
Sind weniger als 75% der Teamkapitäne anwesend, kann keine Abstimmung erfolgen.
Die relevanten Themen/Regelungen die einer Entscheidung bedürfen, **müssen** vorher auf der Tagesordnung stehen. Nur so kann eine entsprechende Vorlauf/Vorbereitungszeit gewährleistet werden und eine Entscheidung/Änderung/Ergänzung/Beibehaltung vollzogen werden.
Die Teamkapitäne haben **2 Wochen Zeit**, das entsprechende Thema mit ihren Mannschaftskollegen zu besprechen/beraten, eine Mannschaftsentscheidung zu bilden und diese Mannschaftsentscheidung während der Teamkapitänsitzung öffentlich mitzuteilen. Das Ergebnis muss mit Ja, Nein und Enthaltungsstimmen der jeweiligen Mannschaft, vom Teamkapitän veröffentlicht und dokumentiert werden.
Die mehrheitlichen Mannschaftsentscheidungen werden dann mit sofortiger Wirkung in der Liga umgesetzt.

Dazu wird der Vorstand gegebenenfalls die Satzung überarbeiten/ändern/ergänzen/anpassen. (mehr dazu siehe 1.15)

1.15 Entscheidungsgewalt, Änderung der Regelungen/Satzung, Verlauf

Bei wichtigen Angelegenheiten die einer Entscheidung bedürfen wird, je nachdem um welche Angelegenheit es sich handelt, in vier (4) verschiedenen Entscheidungsverfahren/Zuständigkeiten differenziert:

1.15.1 Folgende Regelungen stellen die Grundregeln der Solinger Dartliga Echt Scharf da und können **nicht** geändert werden.

Sie gelten immer und unmittelbar, sind nicht personenbezogen und können von keinem gewähltem Vorstand oder sonstigem geändert werden:

- 1.1
- 1.8.1
- 1.14
- 1.15.4
- 1.17.1
- 1.17.2
- 1.17.3

1.15.2 Der jeweils gewählte Vorstand, verfügt über die alleinige Entscheidungsgewalt in folgenden Angelegenheiten:

- 1.6.3
- 1.17.4
- 1.17.5

1.15.3 Folgende Regelungen können(wenn im Team erwünscht) von Teamkapitän alleine entschieden werden:

- 1.16
- 1.18

1.15.4 In allen anderen Angelegenheiten wird wie folgt verfahren:

Eine Mannschaft stellt beim Vorstand eine Anfrage/Antrag (**Achtung!** Es muss eine Mannschaftsanfrage sein, einzelne Spieleranfragen können nicht berücksichtigt werden).

Der Vorstand wird daraufhin unmittelbar alle Teamkapitäne und stellvertretende Teamkapitäne per E-Mail über diese Anfrage informieren.

Die Teamkapitäne verpflichten sich, innerhalb ihrer Mannschaft über diese Anfrage mit den restlichen Spielern zu kommunizieren und eine Mannschaftsentscheidung zu bilden.

Die Teamkapitäne verpflichten sich umgehend, die Mannschaftsentscheidung dem Vorstand mitzuteilen (unter Angabe von Ja, Nein und Enthaltungsstimmen).

Dies muss spätestens innerhalb von zwei (2) Wochen, seitdem die Anfrage vom Vorstand mitgeteilt worden ist abgeschlossen sein.

Der Vorstand verpflichtet sich daraufhin, die Mannschaftsentscheidungen zu überprüfen, zu zählen und das Ergebnis per E-Mail Verfahren an die einzelnen Mannschaften öffentlich zu übermitteln.

Die Mannschaftsentscheidung mit den meisten Stimmen, wird unmittelbar in der Liga umgesetzt.

Voraussetzung dazu ist einzig und allein, dass 75% der Mannschaften eine Mannschaftsentscheidung dem Vorstand mitteilen. Stimmen weniger als 75% der Mannschaften ab, ist das Ergebnis der Abstimmung nichtig und kann nicht berücksichtigt werden.

Wenn eine Anfrage/Antrag per Mehrheitsbeschluss abgelehnt worden ist, müssen mindestens sechs (6) Monate vergehen, bis der gleiche Antrag/Anfrage noch einmal behandelt werden kann.

1.16 Schiedsgericht

1.16.1 Das Schiedsgericht besteht aus 3 Personen zzgl. einer Ersatzperson.

1.16.2 In das Schiedsgericht können Vorstandsmitglieder, Teamkapitäne und deren Stellvertreter gewählt werden, maximal jedoch 1 Person aus jedem Team.

1.16.3 Das Schiedsgericht hat seine Entscheidungen unparteiisch und unvoreingenommen zu fällen.

1.16.4 Proteste, die auf einem Spielbericht niedergeschrieben wurden, werden nach der Anhörung beider Teams vom Schiedsgericht entschieden.

1.16.5 Wird ein Protest anerkannt, so kann das Schiedsgericht:

- Das Ergebnis des Spiels ändern
- Das Spiel für ungültig erklären oder neu austragen lassen
- Einen Spieler, ein Team oder eine Gaststätte, vom Spielbetrieb für eine bestimmte Zeit oder dauerhaft ausschließen
- Bei zivilrechtlichem Vorgehen gegen eine Entscheidung des Schiedsgerichtes erfolgt ein sofortiger Ausschluss aus der Solinger Dartliga „Echt Scharf“

1.17 Vorstand

- 1.17.1 Der Vorstand besteht aus 3 Vorstandsmitgliedern. Ein Vorstandsmitglied führt gleichzeitig die Funktion des Kassenwarts aus.
- 1.17.2 Ein Kassenprüfer wird auf der ersten Teamkapitänssitzung gewählt um am Ende der Saison die Kasse auf Richtigkeit zu prüfen.
- 1.17.3 Diese werden nach Beendigung der Saison bestätigt oder neu gewählt. Dazu wird wie folgt verfahren:
- Jeder angemeldete Spieler kann für den Vorstand kandidieren.
 - Dazu muss er/sie, spätestens drei (3) Wochen bevor die erste Teamkapitänssitzung stattfindet, seine Kandidatur beim Vorstand mitteilen/bekannt geben.
 - Der Vorstand wird mindestens zwei (2) Wochen vor der ersten Teamkapitänssitzung, alle Teamkapitäne ordentlich einladen. Dazu wird eine Tagesordnung veröffentlicht/mitgeteilt, wo alle Kandidaten für den Vorstand aufgeführt werden.
 - Die Teamkapitäne verpflichten sich innerhalb ihrer Mannschaft eine Mannschaftsentscheidung zu bilden. Diese Mannschaftsentscheidung wird während der ersten Teamkapitänssitzung von den Teamkapitänen mitgeteilt.
 - Jede Mannschaft verfügt über drei (3) Stimmen.
 - Sollten nur drei (3) Kandidaten zur Verfügung stehen, werden alle drei (3) automatisch zum Vorstand ernannt, ohne dass eine Abstimmung erfolgen muss.
 - Sollten mehr als drei (3) Kandidaten zur Verfügung stehen, werden alle Mannschaftsentscheidungen ausgewertet. Die drei (3) Kandidaten mit den meisten Stimmen, werden dann zum Vorstand ernannt.
- 1.17.4 Der Vorstand ist berechtigt jederzeit eine Teamkapitänssitzung einzuberufen.
- 1.17.5 Der Vorstand hat die Berechtigung das Schiedsgericht hinzuzuziehen.
- 1.17.6 Der Vorstand ist für die Organisation und den reibungslosen Ablauf der Solinger Dartliga „Echt Scharf“ verantwortlich.

1.18 Preise

1.18.1 Auf jeder ersten Teamkapitänssitzung zur neuen Saison wird darüber abgestimmt, ob ein Preisgeld ausgespielt wird, und/oder ob es eine Saisonabschlußfeier geben soll.

1.19 Anhang

1.19.1 Dartspiel Regelwerk