



# Regulativ

**Gültig für das Sportjahr 2022/2023**

## **Inhalt**

- 01. Begriffsdefinitionen**
- 02. Spielbereich**
- 03. Sporttechnische Voraussetzungen**
- 04. Spielablauf**
- 05. Grundregeln**
- 06. Sportjahr**
- 07. Spielabschluss**
- 08. Spielberechtigungen Liga**
- 09. Streitfragen und Proteste (STRUMA)**
- 10. Spieltermine – Spielverlegungen - Absagen**
- 11. Einstellung des Spielbetriebes / Teilung d. Mannschaft**
- 12. Nichtantritt**
- 13. Rechte und Pflichten der Mannschaftsführer**
- 14. Nachmeldungen und Ummeldungen**
- 15. Schiedsrichter**
- 16. Steeldart**
- 17. BDV-Veranstaltungen**
- 18. Schlussbestimmungen**
- 19. Ligaverwaltung**

## **1. BEGRIFFSDEFINITIONEN**

### **Wurf**

Alle Darts müssen nacheinander mit der Hand (Händen) des Spielers auf das Dartgerät geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Darts. Das nachwerfen eines Dart ist verboten. Der erste nachgeworfene Dart wird in der nächsten Runde vom Wurf abgezogen, nach dem zweiten nachgeworfenen Dart ist das Leg verloren. Wird ein Leg beendet und sollte ein Dart nachgeworfen werden, ist das Leg verloren. Der Wurf wird stehend hinter der Abwurfline ausgeführt, wobei mindestens ein Fuß des Spielers den Boden berühren muss, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z. B. Rollstuhlfahrer). In diesem Falle gilt die große Radachse (hintere Radachse) als Fuß. Das Überqueren der Abwurfline („Nachspringen“) ist verboten. Der Spieler darf erst die Abwurfline überschreiten, wenn der letzte Dart in der Scheibe steckt, bzw. diese berührt hat. Beim ersten Übertreten („Nachspringen“) wird ein Dart beim nächsten Wurf abgezogen, beim zweiten Übertreten („Nachspringen“) ist das Leg verloren. Wird ein Leg beendet und sollte übertreten (nachgesprungen) werden, ist das Leg verloren. Der Spieler kann auch auf einzelne Darts des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Gerät für den nächsten Spieler spielbereit, indem er die „Spieler/Wechseltaste“ drückt.

### **Leg**

Ein Leg besteht aus mehreren Würfen und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles. Ein Leg ist beendet, wenn ein Spieler mit einem Dart genau auf Null kommt (Double Out).

### **Set**

Ein Set besteht aus mehreren Legs. Das Set ist dann beendet, wenn ein Spieler zwei Legs gewonnen hat (Best of three).

### **Spiel**

Ein Spiel ist das Aufeinandertreffen von Mannschaften innerhalb einer Liga, mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ (als Summe der Ergebnisse aus allen Sets) zu ermitteln.

### **Mannschaft**

Eine Mannschaft setzt sich aus mindestens 4 Spieler/-innen zusammen.

### **Spieler**

Bezeichnet sowohl weibliche, als auch männliche Dartspieler.

## **2. SPIELBEREICH**

- a) Nur der im Wurf befindliche Spieler darf sich im Spielbereich aufhalten.
- b) Für die im Spiel befindlichen Spieler ist absolutes Handy-, Rauch-, Ess-, und Trinkverbot!
- c) Die Abwurfline muss parallel zum Dartgerät am Boden angebracht sein. Sie darf nicht übertreten werden. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes von Mitte des Double Bulls (50er) bis Hinterkante der Abwurfline erforderlich. Bei einer vorgeschriebenen Höhe von 173 cm des Double Bulls (50er) vom Boden, ergibt sich ein Diagonalmaß von 293 cm. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen können nicht berücksichtigt werden. Die Toleranzgrenze beträgt 1cm in der Diagonale.
- d) Spielbereich siehe Aufstellungsschema Dartgeräte
- e) Im Spiel und Aufenthaltsbereich müssen entsprechende Licht und Temperaturverhältnisse gegeben sein.

## **3. SPORTECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN**

### **Softdart**

Gespielt wird ausschließlich auf Elektronik-Dartgeräten. Hierbei ist die Dimension der Dartscheibe ausschlaggebend und nicht die Herstellermarke eines Dartgerätes. Das Board muss mit einem Minimum von 40 Watt beleuchtet sein. Der Einwurf für die Ligabegegnung und das Einspielen ist durch die Heimmannschaft zu bezahlen. Die Dartgeräte müssen in der Rundenbegrenzung mindestens 20 Runden nach oben „offen“ sein.

### **Dartpfeile**

Alle Spieler können Darts benutzen, die folgende Spezifikationen aufweisen:

- a) E-Dart müssen elastische Kunststoffspitzen haben
- b) Steel Dart müssen Spitzen aus Eisen oder Karbon haben
- c) Sie müssen ein Steckenbleiben in den Bohrungen der Scheibe ermöglichen
- d) Sie dürfen nicht länger als 180 mm sein (Gesamtlänge)
- e) Das Maximalgewicht des Barrel darf beim E – Dart 20 Gramm nicht überschreiten. Zum Barrel zählen alle Teile zwischen Schaft und Spitze (Gewindereduktion und Gewichte).
- f) Die Darts dürfen nicht magnetisch sein.

### **Steeldart**

Voraussetzungen: 2 Turnier-Dartscheiben, gespielt wird ausschließlich mit Steeldarts, ausreichende Beleuchtung, 2 Anzeigen für die Caller in Blickrichtung der spielenden Dartspieler. Die Sicherheit von Spielern und Zuschauern muss gewährleistet sein. Jeder Spieler ist für sich selbst verantwortlich. Der BDV übernimmt keine Haftung! Das Spiel muss von einem Caller geleitet werden, und muss entweder auf einer Tafel oder EDV (Laptop) geschrieben werden. Es darf nicht auf Automaten eingedrückt werden. Der Caller muss den Punktestand ansagen und erst danach darf der Spieler seine Pfeile aus dem Board ziehen.

#### **4. SPIELABLAUF**

- a) 30 Minuten vor dem offiziellen Spieltermin ist ein Dartgerät, auf welchen die Begegnung ausgetragen wird, zum Einstellen, samt ausreichenden Krediten, für die Gastmannschaft zur Verfügung zu stellen.
- b) Die Aufstellung der Heimmannschaft muss vor Spielbeginn auf den dafür vorgesehenen Spielbericht niedergeschrieben werden. Die Aufstellung der Gästemannschaft erfolgt danach durch den jeweiligen Mannschaftsführer. Die Mannschaftsführer sind für das richtige Ausfüllen des Spielberichtes verantwortlich. Sollte es einer Mannschaft nicht möglich sein zum angesetzten Spieltermin rechtzeitig am Spielort einzutreffen, ist die gegnerische Mannschaft telefonisch zu informieren. Die anwesende Mannschaft hat 30 Minuten zu warten. Sollte auch bis zu diesem Zeitpunkt die abwesende Mannschaft nicht eintreffen, ist das Spiel mit 3:0 zu werten. Wird der anwesenden Mannschaft das verspätete Ankommen bis 20 Uhr nicht avisiert, hat sie das Spiel 3:0 gewonnen. Dies gilt als Nichtantritt.
- c) Start mit Wurf auf Double Bull (50er), der Heimspieler beginnt. Sieger, bzw. Starter ist, dessen Dart im Double Bull (50er) steckt, oder diesem am nächsten ist. Treffen beide Spieler ins Double Bull (50er) herrscht Gleichstand und es muss noch einmal ausgeworfen werden. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betroffenen Spieler noch einmal geworfen werden. Bei Leg-Gleichstand (1:1) beginnt das dritte Leg jener Spieler, der die Bulls-Entscheidung zuvor gewonnen hat.
- d) Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die richtige Variante eingestellt ist. Sollte dies vergessen werden, muss mit der richtigen Option neu gestartet werden.

#### **5. GRUNDREGELN**

##### **Softdart**

- a) Gespielt wird generell 501 double out – „Best of Three“. Doppelbegegnungen werden im League-Modus, 501 double out – „Best of Three“ ausgetragen.
- b) Eine Ligabegegnung besteht aus den Spielen, die für die jeweilige Klasse/Liga vorgesehen wurden.
- c) Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht übertreten werden. Ein Abwurf neben der Linie – hinter ihrer gedachten Verlängerung, ist möglich.
- d) Alle Darts welche in Richtung Dartgerät geworfen wurden gelten als geworfen, gleich ob sie punkten, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinem Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Die vom Dartgerät angezeigte Punktezahle ist gültig. Ausnahme „Winning Dart“. (d.h. wird das Leg offensichtlich korrekt beendet, das heißt, steckt der Pfeil im richtigen Double Segment, wird aber vom Gerät nicht richtig gewertet, gilt es trotzdem als gewonnen.) Sollte ein Dartgerät mehrmals falsche Punktezahlen anzeigen, muss das Spiel abgebrochen werden. Alle bis dahin abgeschlossenen Legs zählen. Die restlichen Legs werden zu einem neu festgelegten Termin, oder auf einen anderen Dartgerät nachgeholt, wobei die Aufstellung der Spieler nicht verändert werden darf. Der Abbruch des Spieles muss der Ligaverwaltung mitgeteilt werden.
- e) Jeder Spieler hat vor dem Wurf darauf zu achten, dass das Dartgerät seine Spielnummer anzeigt und bereit ist. Wirft ein Spieler, während das Dartgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Leg mit dem letzten gültigen Spielstand neu zu starten.
- f) Nach 20 Runden, wird die Entscheidung durch Werfen auf das Bulls Eye herbeigeführt.
- g) **Fouls:** Ablenkendes Verhalten während der Gegner wirft, Zwischenrufe, Pfeifen, Applaudieren, Wiederholtes Übertreten der Abwurflinie, Absichtliche Verzögerung des Spieles, Missbrauch des Dartgerätes, Unsportliches Benehmen, ...  
Wird ein Foul erkannt, ist der Mannschaftsführer berechtigt einen Protest einzureichen.
- h) Sollte ein Dart neben die Dartscheibe geworfen werden und durch Herausziehen eines Darts das Gerät eine Punktezahle werten, muss das Leg mit dem letzten gültigen Spielstand wiederholt werden.
- i) Die 16 Einzelspiele werden in 4 Vierergruppen und die Doppel in Zweiergruppen eingeteilt. Jeder Spieler und Ersatzspieler darf pro Gruppe nur einmal eingesetzt werden. Beim Einsatz der Ersatzspieler dürfen keine gleichen Paarungen entstehen.

##### **Steeldart**

- a) Bei Steeldart gibt es keine Rundenbegrenzung.
- b) Geworfene Darts zählen nur, wenn die Spitze im Board steckt oder das Board berührt.
- c) Der Caller muss den Punktestand ansagen, und erst danach darf der Spieler seine Pfeile aus dem Board ziehen.
- d) Doppelbegegnungen werden auf einer Bahn gespielt (kein League-Modus).

#### **6. SPORTJAHR**

Das Sportjahr beginnt jeweils am 1.7. und endet jeweils am 30.6. des Folgejahres. Der Nennschluss für Vereine und Mannschaften endet mit Beginn des Sportjahres. Ausnahmen unterliegen einer Genehmigung durch den Vorstand.

#### **7. SPIELABSCHLUSS**

- a) Die Wertung nach Spielende erfolgt durch ein Punktesystem:  
3 Punkte für den Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden  
Für die Einzelwertung gilt folgender Punkteschlüssel: 2:0 = 6 Pkt. 2:1 = 5 Pkt. 1:2 = 1 Pkt. 0:2 = 0 Pkt.
- b) Nach der letzten Spielerpaarung müssen die Mannschaftsführer den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und diesen durch ihre eigenhändige Unterschrift gegenzeichnen. Sollte der Mannschaftsführer selbst nicht anwesend sein, d.h. ein anderer Spieler unterschreibt den Spielbericht, so ist „i.V.“ vor die Unterschrift des anderen Spielers zu setzen und der Name ist in Blockschrift hinzuzufügen.

- c) Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft ist verpflichtet, den Spielbericht unverzüglich per Mail an die zuständige Ligaverwaltung zu senden.

## **8. SPIELBERECHTIGUNGEN LIGA**

- a) Grundsätzlich ist jeder, ordnungsgemäß gemeldete Spieler/Spielerin spielberechtigt, sofern dieser nicht gesperrt wurde, oder ist. Als ordnungsgemäß gemeldete Spieler gelten jene, welche durch den Obmann termingerecht beim BDV für die neue Saison angemeldet oder per Nachmeldeformular termingerecht nachgemeldet wurden. Zusätzlich ist das unterschriebene DSGVO-Formular im Original zwingend erforderlich. Die gemeldeten Spieler dürfen auch einem anderen Dartverband, Dartorganisation oder Dartliga angehören, oder bei einer solchen gemeldet sein. Am Ende des Sportjahres verlieren alle Spielberechtigungen Ihre Gültigkeit.
- b) Spielt ein nicht ordnungsgemäß gemeldeter Spieler ein Ligaspiel, so werden dessen Spiele mit 2:0 zu Gunsten des Gegners gewertet und das Endergebnis entsprechend korrigiert. Sollte der Verstoß ein zweites Mal vorkommen, wird die Mannschaft ausgeschlossen.
- c) Sollte ein Verein mehrere Mannschaften in verschiedenen Spielklassen gemeldet haben, so ist folgendes möglich: Von der Unteren in die Höhere Spielklasse: Ein Spieler darf 6 Ligarunden von der Unteren in der oberen Liga/Klasse eingesetzt werden. Ein Wechsel von der höheren in die untere Liga/Klasse ist nicht möglich. Wenn ein Verein zwei oder mehrere Mannschaften in der gleichen Liga/Klasse hat: Ein Spieler kann zweimal in der anderen Mannschaft aushelfen, sofern der Verein keine Mannschaft in einer unteren Spielklasse hat. Es darf nur EIN Spieler aushelfen, wenn von der gemeldeten Mannschaft nur 3 bzw. 2 (man kann auch mit 3 Spielern antreten) Spieler anwesend sind. Der Spieler der aushilft darf in dieser Runde in seiner Mannschaft NICHT spielen. Diese Regelung gilt auch für Steeldart.
- d) Es ist pro Mannschaftsmeldung nur 1 ausländischer Spieler spielberechtigt. Als ausländischer Spieler gilt, wer keinen Hauptwohnsitz in Österreich hat. Ausländische Spieler, welche seit mehr als 3 Jahren den Hauptwohnsitz in Österreich haben, fallen nicht unter diese Regelung.

## **9. STREITFRAGEN UND PROTESTE**

- a) Streitfragen während einer Ligabegegnung sind grundsätzlich von beiden Mannschaftsführern zu klären.
- b) Sollte es zu keiner Einigung kommen, so ist im Spielprotokoll unter dem Punkt „Besondere Vorkommnisse“ der Vermerk „Protest des „Vereinsname“ – Schriftliche Stellungnahme folgt“ zu vermerken.
- c) Beide Mannschaftsführer sind verpflichtet binnen 4 Tagen nach dem Ligaspiel eine schriftliche Stellungnahme per Post/Mail an die Ligaverwaltung zu senden.
- d) Sollte ein Mannschaftsführer keine schriftliche Stellungnahme abgeben, wird dem Protest der Gegnerischen Mannschaft stattgegeben.
- e) Die Entscheidung über eingebrachte Proteste obliegt dem Strafausschuss, welcher sich aus Strafausschussobmann und der Ligaverwaltung zusammensetzt. Bei einer Berufung gegen einen Beschluss des Strafausschusses ist der Vorstand des BDV als letzte Instanz zuständig. Die Kosten für einen Einspruch betragen € 50,- und sind von jener Mannschaft zu tragen, dessen Einspruch nicht stattgegeben wurde. Sollte dem Protest oder Einspruch stattgegeben werden, wird die Gebühr rückerstattet.

## **10. SPIELTERMINE - SPIELVERLEGUNGEN - ABSAGEN**

- a) Die aus dem Spielplan vorgegebenen Spieltermine, Spielorte und Spielzeiten sind verbindlich.
- b) Grundsätzlich sind Verbandstermine, die in der Auslosung bekanntgegebenen Termine.
- c) Die Teilnahme an anderen Ligaspielen darf kein Grund zur Verschiebung eines BDV Spieles sein.
- d) Spielverlegungen sind nur in Ausnahmesituationen möglich. Die Zustimmung der Spielverlegung wird nur erteilt, wenn beide Mannschaftsführer per Mail die Ligaverwaltung verständigt.
- e) Die Spiele der letzten beiden Runden sind vorgegebene Ligatermine und dürfen aus diesem Grund auch nicht verschoben werden.
- f) Absagen durch „Höhere Gewalt“ sind der Ligaverwaltung und dem Gegner unverzüglich mitzuteilen.
- g) Spielverschiebungen sollten nach Möglichkeit vorverlegt werden. Sollte das nicht möglich sein muss das Spiel binnen 4 Wochen nach dem regulären Spieltermin ausgetragen werden ansonsten wird das Spiel zu 0 gegen die verschiebende Mannschaft gewertet. Die Nicht-verschiebende Mannschaft übermittelt der verschiebenden Mannschaft mindestens 3 mögliche Spieltermine!
- h) Bei Verschiebungen im CUP tritt Punkt 10 g außer Kraft. Das Spiel muss jedoch 10 Tage vor der nächsten Runde ausgetragen werden ansonsten ist die nicht verschiebende Mannschaft weiter. Die letzte Runde muss zum vorgegebenen Termin gespielt, oder abgeschlossen sein.
- i) Bei Todesfällen, ist eine Spielverschiebung kein Problem, dies sollte auch von den anderen Mannschaften respektiert werden.
- j) Jede Mannschaft darf im Sportjahr max. 3 Spiele verschieben und mit mindestens 3 Spielern antreten.

## **11. EINSTELLUNG DES SPIELBETRIEBES / TEILUNG DER MANNSCHAFT**

Bei Einstellung des Spielbetriebes einer Mannschaft, oder eines Vereines während der laufenden Meisterschaft gilt folgendes: Alle Spiele werden mit 0:3 gewertet. Die Einzelwertung wird als „nicht gespielt“ gewertet, d.h. es gibt keine Einzelwertungspunkte. Alle Preise und sonstige Entschädigungen verfallen. Die Spieler werden für das laufende und das darauffolgende Sportjahr aus der Liga ausgeschlossen.

## **12. NICHTANTRITT**

**1. und 2. Nichtantritt:** Das Spiel wird zu Gunsten des Gegners, mit 3:0 gewertet, und den gegnerischen Spielern werden die Punkte für die Einzelwertung zuerkannt.

**3. Nichtantritt:** Die Mannschaft wird automatisch aus der laufenden Liga ausgeschlossen. Alle Spiele in der Tabelle werden mit 3:0 für den Gegner gewertet, und aus der Einzelwertung genommen.

## **13. RECHTE UND PFLICHTEN DER MANNSCHAFTSFÜHRER**

- a) Der Mannschaftsführer ist für seine Mannschaft gegenüber dem BDV alleine verantwortlich und ist Ansprechperson für die Ligaverwaltung und den BDV.
- b) Er hat die Pflicht, alle seine Spieler über das aktuelle Regulativ zu informieren.
- c) Er ist verpflichtet bei Mannschaftsführerbesprechungen oder Schulungen teilzunehmen. Bei Verhinderung kann er eine von ihm bevollmächtigte Person entsenden.
- d) Er ist zuständig für die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspiels.
- e) Er ist zuständig für die Gerätebereitstellung zum Einspielen für die Gastmannschaft, mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn.
- f) Er ist zuständig für die Aufstellung seiner Mannschaft.
- g) Er hat das Recht die ordnungsgemäße Aufstellung der Dartgeräte und die Abmessungen der Dartscheibe sowie die Entfernung zur Abwurfline zu überprüfen.
- h) Beide Mannschaftsführer sind für das richtige Ausfüllen des Spielberichtes verantwortlich.
- i) Er ist zuständig für die Kontrolle und die Bestätigung (Unterschrift) des Spielberichtes nach dem Ligaspiel.
- j) Er ist zuständig für die Bekanntgabe des Spielergebnisses an die Ligaverwaltung, sowie für die Entsendung des Original-Spielberichtes per Mail.
- k) Die Mannschaftsführer sind gleichzeitig Schiedsrichter bei den Ligaspielen. Streitfragen sind nur zwischen den beiden Mannschaftsführern zu klären. Kommt es zu keiner Einigung, kann ein schriftlicher Protest eingereicht werden.
- l) Sollte ein Mannschaftsführerwechsel stattfinden, oder eine Änderung im Stammdatenblatt muss dies der Ligaverwaltung per Mail oder schriftlich per Post vom Obmann mitgeteilt werden.

## **14. NACHMELDUNGEN UND UMMELDUNGEN**

- a) Spieler sind ab dem Zeitpunkt der ordnungsgemäßen Nachmeldung spielberechtigt.
- b) Ummeldungen von BDV-Spielern während dem laufenden Sportjahr, sind nur nach Beendigung der Hinrunde (Grunddurchgang) möglich. Ein Vereinswechsel im laufenden Sportjahr ist nicht möglich.
- c) Neu nachgemeldete Spieler sind berechtigt für die Mannschaft auch im Cup und Steeldart zu spielen, sofern diese vom Obmann auch für diese ordnungsgemäß gemeldet werden.

## **15. SCHIEDSRICHTER**

Jede Mannschaft kann eine Woche vor einem Pflichtspiel einen Schiedsrichter beim BDV schriftlich anfordern. Die Kosten betragen das amtliche Kilometergeld sowie € 10,- für Diäten. Die Kosten sind von jener Mannschaft zu tragen, welche den Schiedsrichter angefordert hat. Der Schiedsrichter übernimmt die gesamte Spielleitung, inkl. der Ergebnisdurchsage an den Ligaverwalter, sowie den Original-Spielbericht.

## **16. STEELDART**

Es gilt das Regulativ des BDV.

## **17. BDV-VERANSTALTUNGEN**

Bei Veranstaltungen und Turnieren des BDV sind grundsätzlich alle ordnungsgemäß gemeldeten Spieler in beiden Sektionen (Soft-/Steeldart) spielberechtigt, die bei der Veranstaltung anwesend sind. Eine telefonische Anmeldung ist möglich, aber sollte der Spieler bis zu seinem ersten Spiel nicht anwesend sein, wird er aus dem Bewerb genommen.

## **18. SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

- a) Sollte es zu Situationen kommen, welche in diesem „Regulativ“ nicht enthalten sind, behält sich der Vorstand des BDV das Recht vor, gesondert Entscheidungen zu treffen und das Regulativ zu ergänzen bzw. abzuändern.
- b) Bei Verstößen gegen das BDV-Regulativ, Diskriminierung des BDV-Spielbetriebes, sowie der für den Spielbetrieb verantwortlichen Personen des BDV, sowie Untergrabung des sportlichen Systems, können Spieler, Mannschaften, Vereine vom Vorstand für bis zu 3 Saisons gesperrt, im Falle eines Vereins- oder Verbandsschädigenden Verhaltens auch aus dem Verband ausgeschlossen werden.
- c) Wurde ein Spielbericht nachweislich manipuliert, wird derjenige Mannschaftsführer der dafür verantwortlich war für 2 Saisons gesperrt sowie die Mannschaft aus dem laufenden Ligabetrieb ausgeschlossen. Sollten beide Teams beteiligt gewesen sein, werden beide Mannschaftsführer für 2 Saisons gesperrt, und beide Teams aus dem laufenden Ligabetrieb ausgeschlossen.
- d) Preisvergaben (Subventionen, Pokale, Urkunden, Sachpreise, sonstige Auszeichnungen usw.) müssen von einem Vertreter der Mannschaft oder des Vereines zu den vorgegebenen Terminen abgeholt werden. Sollte dies nicht geschehen, verfällt der Anspruch auf die Preise.

- e) Das Regulativ ist Eigentum des BDV und darf ohne schriftliche Genehmigung des BDV, auch nicht Auszugsweise, kopiert, gedruckt oder vervielfältigt werden.

### **19. LIGAWERWALTUNG**

Die Anschrift der Ligaverwaltung ist aus der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen.