

# Satzung der SDL

---



# Inhalt

<b>1. ALLGEMEINER TEIL .....</b>	<b>3</b>
1.1. SchwerinerDartLiga.....	3
1.2. Ligaleitung.....	3
1.3. Kapitänssitzung.....	3
1.4. Teilnahme .....	3
1.5. Spielteilnahme Minderjähriger .....	4
1.6. Mannschaftsanmeldung .....	4
1.7. Einteilung in Spielklassen und Ligaplanung .....	4
1.8. Neugründung einer Mannschaft.....	5
1.9. Spielernachmeldung .....	5
1.10. Spielerwechsel .....	5
<b>2. SPIELBETRIEB.....</b>	<b>6</b>
2.1. Spielmodus, Spielgerät .....	6
2.2. Spielberichtsbogen .....	6
2.3. Spielabsagen .....	7
2.4. Spielverlegungen .....	7
2.5. Streitigkeiten während eines Spiels.....	7
2.6. Ligaspiel mit weniger als vier Mannschaftsmitgliedern.....	7
2.7. Spielstättenverbot .....	7
2.8. Relegationsspiel.....	8
2.9. Spielstättengewährleistung .....	8
2.10. Ausschluss von Mannschaften.....	8
<b>3. STRAFEN.....</b>	<b>8</b>
3.1. Allgemeine Regelung .....	8
3.2. Strafkatalog.....	9
<b>4. LIGAOBMANN .....</b>	<b>10</b>
<b>5. SPIELERRAT .....</b>	<b>10</b>
<b>6. LIGAKONTO .....</b>	<b>10</b>
<b>7. Anlagen .....</b>	<b>10</b>
Anlage 1 .....	12
Anlage 2 .....	14

# 1. ALLGEMEINER TEIL

## 1.1. SchwerinerDartLiga

Die SchwerinerDartLiga, im Folgenden SDL genannt, wurde im Sinne der Gemeinnützigkeit gegründet.

Ziel und Zweck ist die Förderung des Elektronikdartsports in der Region. Es soll die Möglichkeit geschaffen werden, dass sich Einzelspieler und Mannschaften in sportlich fairen Begegnungen miteinander messen können. Es können grundsätzlich alle Mannschaften, welche die Zugangskriterien erfüllen, am Ligabetrieb teilnehmen.

## 1.2. Ligaleitung

Geleitet wird die Liga vom Vorstand, bestehend aus einem Ligaobmann und einem Spielerrat (bestehend aus 4 Mitgliedern). Der Vorstand ist auch gleichzeitig das Schlichtungsgremium. Bei außergewöhnlichen Umständen (z.B. Pandemie) behält sich die Ligaleitung eine Anpassung der Satzung vor.

Vor Beginn der Saison ist eine Kapitänssitzung abzuhalten. Zu dieser sind nur der Vorstand und die Kapitäne der am Ligabetrieb teilnehmenden Mannschaften zugelassen. Im Falle der Abwesenheit eines Kapitäns, kann ersatzweise auch ein anderes Mannschaftsmitglied stimmberechtigt an der Sitzung teilnehmen. Zu Abstimmungen hat jeder anwesende Kapitän bzw. dessen Stellvertreter eine Stimme. Nicht anwesende kein Recht auf Widerspruch der Abstimmungen.

## 1.3. Kapitänssitzung

Eine Kapitänssitzung ist für alle Kapitäne (bzw. Stellvertreter) eine Pflichtveranstaltung. Sollte ein Kapitän (bzw. ein Mannschaftsmitglied) nicht an der Sitzung teilnehmen, wird ein Strafgeld gemäß Strafkatalog (Punkt 3.2) fällig.

## 1.4. Teilnahme

Spielberechtigt sind alle Mannschaften, die mindestens 5 Spieler benennen können. Jeder Spieler darf nur für eine Mannschaft je Halbsaison spielen. Die Mannschaften starten unter einem Mannschaftsnamen.

Jede Spielstätte zahlt je Spielsaison und Mannschaft eine **Startgebühr in Höhe von 150,- €**. Jeder Spieler zahlt eine **Meldegebühr in Höhe von 10,- €**. Zu zahlen bis zum 31.12. des Jahres in der die Saison beginnt.

Die Start- und Meldegebühren sowie die eventuellen Strafzahlungen werden im Regelfall, abzüglich der Ligakosten, als Siegprämien ausgezahlt. Hierbei werden innerhalb der A-Liga 60% und innerhalb der B-Liga 40% ausgeschüttet.

## 1.5. Spielteilnahme Minderjähriger

Im Sinne eines geregelten Ligaspielbetriebs dürfen Jugendliche erst ab einem Alter von 14 Jahren als Mannschaftsspieler gemeldet werden. Hierbei gilt: Stichtag ist der erste Spieltag einer neuen Saison zur Erreichung der Altersgrenze.

Die Regelungen des Nichtraucherschutzgesetzes und des Jugendschutzgesetzes bleiben hiervon unberührt, d. h. kein Zutritt für unter 18-jährige in Rauchergaststätten bzw. sog. „Muttizettel“ in anderen Spielstätten.

## 1.6. Mannschaftsanmeldung

Die Anmeldung hat schriftlich beim Ligaobmann mit dem entsprechenden Vordruck (Mannschaftsmeldung), rechtzeitig zum gesetzten Anmeldeschluss (Ende der 1. Kapitänssitzung) für die jeweilige Spielsaison, zu erfolgen. Spätere Anmeldungen sind nicht mehr möglich. Mit Abgabe des Anmeldebogens erklärt sich die jeweilige Mannschaft mit der Satzung, den Fairplayregeln (Anlage 1) und den Datenschutzbestimmungen (Anlage 2) einverstanden. Diese sind auf der SDL-Seite jederzeit einsehbar.

Die Zahlung der Start- und Meldegebühren, ist bis zum 31.12. des Jahres in der die Saison beginnt, zu entrichten. Nicht rechtzeitige Zahlungseingänge können, wie im Strafkatalog (Punkt 3.2) beschrieben, zu Strafgeldern oder sogar zum Ausschluss der Mannschaft führen.

## 1.7. Einteilung in Spielklassen und Ligaplanung

Die SDL ist auf **24 Mannschaften** begrenzt, dabei werden die Teams von der Ligaleitung auf 2 Ligen (**A-Liga** und **B-Liga**) aufgeteilt. Eine gleichmäßige Aufteilung ist hierbei keine Voraussetzung. Die Platzierungen in der jeweiligen Liga werden wie folgt festgestellt:

- a) Punktverhältnis
- b) Spielverhältnis
- c) Satzverhältnis
- d) direkter Vergleich
- e) Auslosung

Die beiden letztplatzierten Mannschaften aus der A-Liga steigen direkt ab, somit steigen die Mannschaften der Plätze 1 und 2 der B-Liga direkt auf. Der drittletzte der A-Liga spielt ein Relegationsspiel gegen den drittplatzierten der B-Liga. Das Spiel wird nach den Regeln von **Punkt 2.8** gespielt.

Die Mannschaften sind verpflichtet auf- bzw. abzustiegen. Ausnahme hierbei ist lediglich, wenn die A-Liga aufgefüllt werden muss. Dann werden Mannschaften in der Platzierungsfolge der letzten Saison gefragt, ob diese aufsteigen möchten.

Beispiel:

A-Liga = 10 Mannschaften

B-Liga = 12 Mannschaften

2 weitere Teams melden sich an und müssen in der B-Liga starten. Da es dann insgesamt 24 Mannschaften sind, müssen 2 Mannschaften in die A-Liga zusätzlich aufsteigen bzw. weniger absteigen.

Zuerst wird die Mannschaft gefragt, welche die Relegation verloren hat. Mit dem Vorletzten der A-Liga geht es weiter, dann der Letzte. Danach vierter Platz B-Liga, dann fünfter Platz B-Liga usw. Sollten sich keine Mannschaften bereit erklären, verpflichten sich die Mannschaften in derselben Reihenfolge, wie gefragt wurde.

Das gesamte Startgeld der Mannschaften landet in einem Pott, nach Abzug der laufenden Kosten (u.a. für Konto und Internetauftritt) werden vom Rest des Geldes dann 60% innerhalb der A-Liga und 40% innerhalb der B-Liga verteilt.

### 1.8. Neugründung einer Mannschaft

Ein neugegründetes Team fängt immer in der untersten Liga an. Eine einfache Namensänderung mit mindestens 3 Mannschaftmitgliedern der umzubenennenden Mannschaft zählt nicht dazu.

### 1.9. Spielernachmeldung

Die Spielernachmeldung hat schriftlich beim Ligaobmann, spätestens 7 Tage vor dem nächsten angesetzten Spieltermin, zu erfolgen. Die Meldegebühr ist spätestens bis zum Spieltermin auf das Ligakonto einzuzahlen oder beim Ligaobmann zu entrichten. Ansonsten besteht kein Anrecht auf Teilnahme am Ligabetrieb. Sollte die- oder derjenige trotzdem spielen, wird das Spiel für das jeweilige Team als verloren gewertet. Nachmeldungen dürfen nur bis zu den letzten 3 Spieltagen erfolgen. (auch keine Nachmeldungen vor den Relegationsspielen). Gültigkeit haben die Nachmeldungen nur ab dem aktuellen Spieltag. Für eventuelle Nachholspiele, die vor dem aktuellen Spieltag liegen, dürfen die nachgemeldeten Spieler nicht spielen.

### 1.10. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist nur zur Halbserie möglich. Dafür sind **zusätzliche Anmeldegebühren in Höhe von 5,- € je Spieler** zu zahlen.

## 2. SPIELBETRIEB

### 2.1. Spielmodus, Spielgerät

Gespielt wird jeweils über 2 Gewinnsätze in der

A-Liga           **501 Double Out**

und in der

B-Liga           **301 Master Out**

Sollte es unentschieden stehen, wird ausgebullt, hierbei beginnt die Heimmannschaft (A). Wird beim Ausbullen das Bullseye getroffen, so muss der Dart herausgezogen werden, damit der gegnerische Spieler Chancengleichheit besitzt. Wird einfach Bull getroffen, bleibt der Dart stecken. Sollten beide Spieler einfach Bull treffen, wird mit den restlichen Darts weiter ausgebullt, hierbei ist folgendes zu beachten:

- die Darts im einfach Bull bleiben stecken
- es wird im Wechsel, beginnend mit dem Gastspieler (B), solange weitergeworfen bis eine Entscheidung gefallen ist (Schema: A-B-B-A ff.)
- sollte nach jeweiligen 3 Darts noch keine Entscheidung gefallen sein, dürfen alle Darts gezogen werden und das Ausbullen ist fortzusetzen

Die Heimmannschaft entscheidet auf welchem Automaten (Merkur, Radikal, Löwen etc.) gespielt wird. Der Gastmannschaft ist das Einspielen an diesem 15 Minuten vor Spielbeginn (i.d.R. ab 19:45 Uhr) zu gewähren.

Die Heimmannschaft ist für ausreichend Steckgeld verantwortlich, dafür zahlt die Gastmannschaft 20,- € sowohl als auch die Heimmannschaft. In diesen sind sowohl die 15minütige Einspielzeit als auch das entsprechende Ligaspiel am Spielautomaten enthalten.

Der Abstand Abwurfline zum Dartboard beträgt 2,37m. Die Höhe zum Bullseye beträgt 1,73m.

Die Spiele finden grundsätzlich freitags/20 Uhr statt.

### 2.2. Spielberichtsbogen

Die Spielberichtsbögen sind in der entsprechenden Heimspielstätte aufzubewahren. Die Spielergebnisse sind bis 2 Tage nach dem Spiel dem Ligaobmann bzw. dem Zuständigen der Ergebnisverwaltung mitzuteilen. Bei zweimaliger Nichtbeachtung wird das verantwortliche Team gemäß Strafkatalog (Punkt 3.2) bestraft. Alle Spieler die zum Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, sind für diesen Spieltag spielberechtigt. Nachträglich hinzugefügte Spieler haben an diesem Spieltag kein Spielrecht.

Auswechslungen sind blockunabhängig vor jedem einzelnen Spiel möglich. Ausgewechselte Spieler dürfen an diesem Spieltag nicht wieder eingewechselt werden.

Die Verantwortlichkeit für das Melden der Spielergebnisse liegt immer beim jeweiligen Heimteam.

### **2.3. Spielabsagen**

Spiele können nur spätestens 2 Tage vor Spieltag bis 20 Uhr beim gegnerischen Team abgesagt werden (z. B. Mittwoch für Spiele am Freitag und Donnerstag für Spiele am Samstag). Sollte das Spiel aus einem triftigen Grund trotzdem abgesagt werden, ist unverzüglich der Ligaleitung zu informieren. Diese entscheidet über das weitere Vorgehen.

Bei Nichtantritt einer Mannschaft (ohne triftigen Grund) wird das Spiel mit 2:0 Punkten, 9:0 Spiele und 18:0 Sätzen für das gegnerische Team gewertet. Sofern eine Mannschaft zweimal innerhalb einer Saison nicht antritt (ohne triftigen Grund), wird diese sofort vom Ligabetrieb ausgeschlossen.

### **2.4. Spielverlegungen**

Alle Spiele sind bis zum letzten Spieltag der jeweiligen Liga zu spielen. Sollte dies nicht der Fall sein, so ist durch die Ligaleitung diesbezüglich eine Entscheidung zu treffen

Spielverlegungen nach vorne sind jederzeit möglich, dieses gilt auch für die beiden letzten Spieltage beider Ligen. Diese dürfen fairnesshalber nicht zu einem späteren Zeitpunkt gespielt werden.

### **2.5. Streitigkeiten während eines Spiels**

Bei Streitigkeiten während eines Spiels, sind die beiden Kapitäne (bzw. Stellvertreter) verantwortlich, den Streit zu schlichten bzw. umgehend (d.h. innerhalb von 24 Stunden) die Ligaleitung zu informieren. Diese entscheidet über das weitere Vorgehen.

Bei Automatenwechsel oder Spielabbruch wird das Spiel mit dem Stand vor dem Abbruch fortgeführt.

### **2.6. Ligaspiel mit weniger als vier Mannschaftsmitgliedern**

Sollte es vorkommen, dass eine Mannschaft weniger als 4 Spielern antritt, so werden je fehlendem Spieler automatisch 4 Spiele dieser Mannschaft mit 2:0 für den jeweiligen Gegner gewertet.

### **2.7. Spielstättenverbot**

Sollte ein Mannschaftsmitglied in einer Spielstätte Hausverbot haben, so muss sein Team dieses Spiel ohne das Mitglied bestreiten.

## 2.8. Relegationsspiel

Am Ende der Saison, findet zwischen dem Drittlezten der A-Liga und dem Dritten der B-Liga ein Relegationsspiel um den Aufstieg bzw. Verbleib in der A-Liga statt. Das Relegationsspiel besteht aus je einem Hin- und Rückspiel, wobei das A-Liga-Team zuerst Heimrecht hat. Gespielt wird **501 Double Out**.

Sollte der Fall eintreten, dass die Ergebnisse beider Spiele und auch die Differenz der Spiele und Sätze gleich ist (z.B. Hinspiel 7:9, 22:24 Rückspiel 9:7, 23:21) wird ein Entscheidungsdoppel im Modus **501 Double Out - Best of 3** gespielt.

Das Doppel besteht aus 2 Spielern einer Mannschaft, pro Spieler eine Zahl.

Spielberechtigt sind nur Mannschaftsmitglieder welche auf dem Spielberichtsogens des Rückspiels eingetragen sind und nicht ausgewechselt wurden. Es dürfen also auch Spieler eingesetzt werden, welche noch nicht im Rückspiel gespielt haben aber als Auswechselspieler auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind.

Die jeweilige Heimmannschaft fängt das Ausbullen an.

## 2.9. Spielstättengewährleistung

Der Gastwirt bzw. Automatenaufsteller, hat dafür zu sorgen, dass die Automaten einwandfrei funktionieren und sauber sind. Sollten vor oder beim Spiel Probleme auftreten, so hat der Kapitän der jeweiligen Mannschaft das Recht, dieses Ligaspiel abubrechen. Über den Abbruch ist der Ligaobmann zu informieren.

Alle Spieler haben vor Beginn des Spiels das Recht, eine Überprüfung der vorgegebenen Abstände (gem. Pkt. 2.1) zu verlangen.

## 2.10. Ausschluss von Mannschaften

Sollte eine Mannschaft während der Saison den Spielbetrieb einstellen oder ausgeschlossen werden, hat diese Mannschaft kein Anrecht auf ein Preisgeld.

Bei Ausschluss einer Mannschaft bekommt der Spielstätteninhaber, sofern er nicht schließt oder selbst Schuld am Ausschluss trägt, die Anmeldegebühr anteilig, gemessen an den noch ausstehenden Heimspielen, zurückerstattet.

# 3. STRAFEN

## 3.1. Allgemeine Regelung

Das Nichteinhalten der vorbeschriebenen Punkte dieser Satzung sind unverzüglich dem Vorstand zu melden. Diese werden innerhalb der Ligaleitung besprochen und können eine Strafe gem. Strafkatalog (Pkt. 3.2) oder andere zur Folge haben.

Die Zahlungsfristen für das Strafgeld gelten ab dem Ausspruch der Strafe an den jeweiligen Spieler oder Kapitän.

### 3.2. Strafkatalog

- **Mannschafts- und Meldegebühr bis zum festgelegten Zeitpunkt nicht gezahlt**  
Strafe:  
Strafgeld in Höhe von **200,- €** zahlbar innerhalb von 14 Tagen.  
Sollte keine Zahlung erfolgen, erfolgt der sofortige Ausschluss der Mannschaft.
  
- **Meldegebühr für die Nachmeldung eines Spielers nicht bis zum Spieltermin gezahlt.**  
Strafe:  
Keine Spielberechtigung für den nachgemeldeten Spieler
  
- **An Kapitänssitzung nicht teilgenommen bzw. kurzfristig abgesagt**  
Strafe:  
Strafgeld in Höhe von **20,- €**, zahlbar innerhalb von 14 Tagen.  
Sollte dies ebenfalls nicht gezahlt werden, so erhöht sich das Strafgeld wie folgt  
Ab 15. Tag **40,- €**, Zahlungsfrist 14 Tage  
Ab 29. Tag **80,- €**, Zahlungsfrist 14 Tage  
Sollten auch das Strafgeld i.H. v. 80,- € nicht gezahlt werden, erfolgt der sofortige Spelausschluss der Mannschaft.
  
- **Zweimal innerhalb einer Saison Spielergebnis nicht bzw. nicht rechtzeitig gemeldet**  
Strafe:  
Strafgeld in Höhe von **20,- €**, zahlbar innerhalb von 14 Tagen.  
Sollte dies ebenfalls nicht gezahlt werden, so erhöht sich das Strafgeld wie folgt  
Ab 15. Tag **40,- €**, Zahlungsfrist 14 Tage  
Ab 29. Tag **80,- €**, Zahlungsfrist 14 Tage  
Sollten auch das Strafgeld i.H. v. 80,- € nicht gezahlt werden, erfolgt der sofortige Spelausschluss der Mannschaft.

- **Mehrfache Entgleisungen eines Spielers oder einer Mannschaft**

- Strafe gemäß Entscheidung der Ligaleitung

- Strafgelder bis 200,- € oder Spielsperrungen. Notfalls führt dies zum Ausschluss des Spielers oder der Mannschaft vom Spielbetrieb.

Strafgelder von der Ligaleitung verhängt, sind mit einem Zahlungsziel von 14 Tage zu zahlen. Der Zeitraum beginnt mit dem Tag, an dem die Ligaleitung die Strafe verhängt hat. Sollte die Strafzahlung nicht innerhalb dieser 14 Tage erfolgen, erhöht sich der Betrag 2-mal um das Doppelte mit der Frist von jeweils 14 Tage. Danach erfolgt Ausschluss des Spielers oder Mannschaft etc.

## 4. LIGAOBMANN

Ligaobmann ist:

Herr Jörn Kwauka, Tel.: 0173 / 286 1825

## 5. SPIELERRAT

Mitglieder des Spielerrates sind:

Herr Heinz-Joachim Grewe

Herr Andreas Zecher

Herr Sebastian Arndt

Herr Jens-Udo Ludwigs

## 6. LIGAKONTO

Bank:	VR-Bank eG
Kontoname:	Schwerinerer Kneipen Dart Liga
Kontonummer:	9962
Bankleitzahl:	14091464
IBAN:	DE30 1409 1464 0000 0099 62

## 7. Anlagen

---

Anlage 1 Fairplayregeln

Anlage 2 Datenschutzbestimmungen

## Anlage 1

# Fairplay Regeln des Darts für die SDL

Nie werden geschriebene Regeln die menschliche Haltung des „Fair Play“ ersetzen können.

Die Sportler, die das „Fair Play“ beachten, handeln nicht nach dem Buchstaben, sie handeln nach dem Geist des und der Regeln.

Wir unterstützen Fairplay, Gewaltfreiheit und Toleranz im Dartsport, weil wir unseren Sport lieben.

Darum beachten wir folgenden Grundsätze:

1. Achte die geschriebenen und ungeschriebenen Regeln. Zum Sport gehören gleichermaßen Sieg und Niederlage. Gewinne mit Anstand, aber verliere ebenso mit Anstand.
2. Betrachte deine Gegner als Partner, nicht als Feind.
3. Hilfe dem Gegner, wenn dieser etwas nicht versteht oder es ein Problem mit den Bedingungen oder den Regeln gibt. Gib ihm Zeit das Sportgerät zu reparieren.
4. Jedes Match beginnt und endet mit einem Handschlag.
5. Respektiere das Spiel des Gegners, sowie der anderen Mannschaften am Nebenautomaten. Während des Wurfes eines Spielers hat sich der Gegner hinter dem Spieler aufzuhalten, jede unnötige Bewegung zu vermeiden. Jegliche Form während des Spiels zur Beeinflussung zu unterlassen.
6. Der Wurf besteht aus 3 Darts, es sei denn, das Leg kann mit weniger beendet werden. Als geworfen gilt, nur der vorsätzlich geworfene Dart. Ein Dart der ohne eindeutig erkennbare Wurfbewegung herunterfällt, gilt nicht als geworfen und darf nochmal geworfen werden. Der Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht noch einmal geworfen werden. Ein Spieler, darf erst dann eine wurfbereite Haltung annehmen, wenn sein Gegenspieler den Bereich zwischen Oche (Linie) und Board verlassen hat.
7. Achte auf dein Verhalten, deine Sprache und Ausdrücke --- Pfeile wegwerfen, Tritte gegen den Automaten, Fluchwörter bringen nichts.
8. Werfe aus dem Stand und achte darauf die Abwurflinie nicht zu übertreten.

9. Wir fühlen uns für die körperliche und seelische Unversehrtheit unserer Gegner verantwortlich, daher werden keine Beleidigungen ausgesprochen oder Gewalt angewendet.
10. Wir sind für fairen Sport und wissen, dass nur durch Aufrichtigkeit, Toleranz, Hilfsbereitschaft und Verantwortung fairer Dartsport möglich ist und die Freude daran erhalten bleibt.
11. Wir achten insbesondere auch die Mitspieler und Spieler unserer Partner, die anderer Herkunft, Hautfarbe, Religion und Weltanschauung sind als wir, denn auch wir wollen stets so akzeptiert werden, wie wir sind.

Wenn beide Mannschaften fair miteinander umgehen, sollte es auch zu keinen Meinungsverschiedenheiten oder Problemen kommen.

Für die Durchsetzung und Einhaltung dieser Fairplay Regeln ist in erster Linie der Kapitän, aber auch jeder einzelne Spieler selbst verantwortlich.

Grobe Missachtung dieser Fairplay Regeln werden mit Strafen bis hin zum Ausschluss aus der laufenden Saison, durch den Vorstand geahndet.

## Anlage 2

# Datenschutzbestimmungen der SDL

Diese gelten für alle teilnehmenden Mannschaften und deren Spieler!!!!

1. Die SDL erhebt, verarbeitet und nutzt personenbezogene Daten seiner Mannschaften und Spieler unter Einsatz von Datenverarbeitungsanlagen zur Erfüllung der in dieser Satzung aufgeführten Zwecke und Aufgaben (z.B. Name und Anschrift, Bankverbindung, Telefonnummern und E-Mailadressen, Geburtsdatum, Geburtsort, Lizenzen, Funktionen innerhalb der SDL).
2. Durch die Teilnahme an der SDL und die damit verbundene Anerkennung dieser Satzung stimmen die Mannschaften und deren Spieler der
  - Erhebung
  - Verarbeitung (Speicherung, Veränderung und Übermittlung)
  - NutzungIhrer personengebundenen Daten im Rahmen der Erfüllung der satzungsgemäßen Aufgaben und Zwecke der SDL zu. Eine anderweitige Datenverwendung (z.B. Verkauf) ist nicht statthaft.
3. Durch die Teilnahme an der SDL und die damit verbundene Anerkennung dieser Satzung stimmen die Mannschaften und deren Spieler außerdem der Veröffentlichung von Bildern und Namen in Print- und Telemedien sowie elektronischen Medien zu, soweit dies den satzungsgemäßen Aufgaben und Zwecken der SDL entspricht.

Jede Mannschaft und deren einzelne Spieler hat im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften des Bundesdatenschutzgesetzes das Recht auf

- Auskunft über die zu seiner Person gespeicherten Daten, deren Empfängern sowie den Zweck der Speicherung
  - Berichtigung seiner Daten im Falle der Unrichtigkeit
  - Löschung und Sperrung der Daten
4. Zweckbindung: Persönliche Daten können im Rahmen der Zweckbindung auch über eine mögliche Kündigung beziehungsweise Ausscheiden hinaus gespeichert werden. Dazu gehören beispielsweise die Speicherung von Statistiken oder die Möglichkeit ausgeschiedene Spieler oder Mannschaften zu Traditionsveranstaltungen zu gewinnen. Hierzu ist eine gesonderte Zustimmung erforderlich, welche jederzeit widerrufen werden kann.

- Ja, meine persönlichen Daten dürfen auch nach einem persönlichen Ausscheiden oder Kündigung zweckgebunden gespeichert werden.
- Nein, mit meinem Ausscheiden bzw. Kündigung müssen auch meine Daten gelöscht werden.

Ich stimme den Datenschutzbestimmungen zu.

Datum, Unterschrift der teilnehmenden Mannschaft oder Spieler