



Sport- und Wettkampfordnung (SpoWo) für Steel-Dart im MDV e.V.

PRÄAMBEL

Die Sport -und Wettkampfordnung ist die Grundlage für einen einheitlichen und fairen Ligaspielbetrieb. Die gemeinsam festgelegten und beschlossenen Regeln sind von den Mitgliedern des MDVe.V. strikt einzuhalten. Die Nutzung sogenannter „Lücken“ im Regelwerk ist nicht statthaft, bei Unstimmigkeiten und Zweifel bei der Anwendung der Regeln ist umgehend der Sportwart zu kontaktieren. Die Sport -und Wettkampfordnung gilt immer für eine Spielsaison und basiert auf den gewonnenen Erfahrungen aus dem Ligaspielbetrieb. Ohne den Sport an Regeln fesseln zu müssen werden neue Erkenntnisse und sinnvolle Abläufe der vorherigen Saison in die SpoWo der folgenden Saison mit einbezogen.

Präambel 1

A.	Allgemeine Dart Regeln	3
A1	Sportgerät (Board)	3
A2	MAßE	3
A3	Definitionen	4
A4	Bereiche	4
A5	Schreibvarianten	5
A6	Punkteählung	5
A7	Spielablauf und Spielende	5
A8	Spielende	6
A9	Unsportliches Verhalten (Fouls)	6
B.	Sportordnung	7
S1	Sportrahmenplan	7
S2	Meldungen	7
S4	Spielberechtigung	7
W.	Wettkampfordnung	8
W1	Grundsätzliches	8
W2	Spielbetrieb	9
	Noch einmal zum besseren Verständnis:	13

DARTBOARD

1. Dartboards müssen vom Typ Bristle sein und die Segmente 1 bis 20 Clock Pattern enthalten.
2. Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).
3. Im Äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (double).
4. Der Äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (outer Bull/Halbbull).
5. Der innere Ring zählt 50 Punkte (Bullseye). Das Bullseye zählt als Doppel-25.
6. Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Doubles, Trebels, innere, Äußere sowie mittlere Ringe) und zusammen die Spinne (Spider) bilden, müssen flach am Dartboard aufliegen. Das Board muss einwandfrei zu bespielen, die Segmente und Begrenzungsdrähte klar erkennbar sein.
7. Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bullseye bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste, 173 cm misst und dass das Segment der 20 schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
8. Ein Spieler oder Mannschaftsführer hat bei Unkorrektheit mit Einverständnis des Gegners das Recht auf Auswechslung bzw. Positionsänderung des Boards sowie Segment-Verdrehung. Bei Nichteinigung ist der Schiedsrichter zum Entscheid einzuschalten. Die Maßnahmen sind jedoch vor Legbeginn einzuleiten.
10. Standardmaße des Bristle-Dartboards: Double- und Trebling (Innenmaß) 8,0 mm Durchmesser des Doppelbull (Innenmaß) 12,7 mm Größe des gesamten Bull (Innenmaß) 31,8 mm Entfernung vom Äußeren Doppeldraht zum Bull 170,0 mm Entfernung vom Äußeren Trebledraht zum Bull 107,0 mm Entfernung von einem äußeren Doppeldraht zum gegenüberliegenden äußeren Doppeldraht 340,0 mm Gesamtdurchmesser des Bristle-Boards 457,0 mm Spider wire gauge 16-18 SWG

Bei Wettkämpfen, Liga- und Pokalspielen muss jedes Board mit einer Lichtstärke von mindestens 400 LUX beleuchtet sein, unter Gewährleistung der möglichst schattenfreien Ausleuchtung.

A2 MAßE

ABSTÄNDE

Der seitliche Abstand vom Bull Eye bis zur Wand beträgt mindestens 90 cm. Die Bull Eyes zweier benachbarter Boards müssen mindestens 180 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Abweichungen von den angegebenen Maßen können vom Präsidium befristet oder dauerhaft genehmigt werden.

STANDLEISTE/ABWURFLINIE

Sie ist mit ihrer dem Board zugewandten Seite, im Abstand von 2,37 m (waagrecht zum Board gemessen) am Boden anzubringen. Zwischen Board und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Bei einer Höhe von 1,73 m des Boardzentrum (Bull's Eye) vom Boden aus, ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m zur Abwurflinie. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist mind. 3,8cm und höchstens 5cm hoch und ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Länge sollte 60cm nicht unterschreiten. Sie darf nicht betreten oder übertreten werden. Der Standbereich muss eben und ohne Hindernisse / Kanten sein.

DARTS

Der Dart darf nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50g sein. Jeder Dart muss sich aus einer Metallspitze, einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight zusammensetzen.

A3 DEFINITIONEN

WURF (THROW)

Alle Darts müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Darts.

Ausnahme: Es genügen weniger als drei geworfene Darts, um ein Leg zu beenden. Der Spieler kann auch auf einzelne Darts des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer).

Ein Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden. Ein Dart gilt als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung vorausgegangen ist. Das gilt nicht, wenn der Dart lediglich beim Aufnehmen aus der Hand fällt.

Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position zu werfen, die sich neben der Standleiste/Abwurflinie befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste/Abwurflinie befindet, ohne dabei evtl. benachbarte Boards bzw. Spieler zu behindern.

Befindet sich ein Spieler im Wurfbereich, ist seinem Kontrahenten die Einnahme der Wurfhaltung untersagt.

Der Kontrahent muss sich während des Wurfes eines Spielers mindestens 80cm hinter ihm aufhalten.

SATZ (LEG)

Dieser besteht aus mehreren Würfen (Throws) und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles (z.B. ein 501 MO).

SPIEL (SET)

Ein Spiel besteht aus einem oder mehreren Sätzen. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Sätzen gewonnen hat.

PARTIE (MATCH)

Unter Partie ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb einer Partie sind Spiele von Sportlern und Teams möglich. Eine Partie ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).

A4 BEREICHE

SPIELBEREICH

Der Spielbereich umfasst den gesamten Raum des Wurfbereichs, Abwurfbereichs und Mitspielerbereichs. Nach dem Wurf des ersten Darts im Match dürfen die beteiligten Spieler den Spielbereich nicht mehr verlassen. Im Spielbereich ist der Aufenthalt nur dem Schiedsrichter, Schreiber sowie den jeweiligen Spielern gestattet.

WURFBEREICH

Nur der Schreiber darf sich vor dem werfenden Spieler aufhalten und haben ihre Bewegungen auf ein Minimum zu reduzieren. Der Wurfbereich umfasst den Raum zwischen Sportgerät und Abwurflinie. Es müssen die an angrenzenden Sportgeräten im Wurf befindliche Sportler rücksichtsvoll und aufmerksam im Wurfbereich bewegen. Dort hält sich nur der aktuell werfende Spieler auf und räumt diesen nach seinem Wurf umgehend.

ABWURFBEREICH

Der Abwurfbereich umfasst den Raum zwischen Abwurflinie und Mitspielerbereich. Dieser Bereich umfasst mindestens 0,8m. Während eines Spiels darf sich im Abwurfbereich nur der jeweils im Wurf befindliche Spieler aufhalten. Der Abwurfbereich ist eben und ohne Hindernisse zu halten.

MITSPIELERBEREICH

Der Mitspielerbereich umfasst den Raum, der sich gleich hinter dem Abwurfbereich befindet. Während eines Spiels dürfen sich hier nur Kontrahenten aufhalten.

ZUSCHAUERBEREICH

Der Zuschauerbereich beginnt direkt hinter dem Mitspielerbereich.

A5 SCHREIBVARIANTEN

Grundsätzlich sind alle Möglichkeiten zum Schreiben, auch die die das Schreiben erleichtern, gestattet.

Ob die altbekannte Schreibweise mit Tafel und Stift, oder die Modernere Computergestützte Schreibweise, beides ist zulässig. Auch möglich sind moderne Zählweisen durch Sensoren, Kameras und ähnlichen.

A6 PUNKTEZÄHLUNG

1. Punktzählung erfolgt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Board-Ringes steckenblieb oder wenn er dort mit der Spitze traf und der Schreiber die Punkte bereits notierte bzw. aufrief.
2. Punkte zählen für das drahtbegrenzte Segment, in das der Dart zuerst eindrang, wenn er zugleich die Boardoberfläche mit der Spitze berührte.
3. Die Darts dürfen erst aus dem Board gezogen werden, nachdem der Schreiber die Punktzahl registriert und bekannt gab.
4. Die erzielten Punkte und das Gesamtergebnis sind klar und leserlich in Sichtweite vor den Spielern und dem Schiedsrichter auf einem Zettel oder einer Tafel zu notieren.
Elektronische Hilfsmittel zur Anzeige des Scores und der Restpunktzahl sind zulässig, wenn:
 - a) Die letzten 6 Scores beider Spieler müssen nachvollziehbar angezeigt werden
 - b) Falsche Score eingaben müssen korrigierbar sein.
 - c) Die Restpunktzahl muss deutlich angezeigt werden.
5. Nach dem Entfernen der Darts aus dem Board, ist ein Protest gegen erzielte Punkte unzulässig.
6. Punktzahl und Subtraktion sind nach jedem Wurf vom Schiedsrichter, Schreiber und Spieler zu prüfen. Das ist vor dem nächsten Wurf vorzunehmen. Generell müssen Überprüfungen vor dem erneuten Wurf eines gleichen Spielers abgeschlossen sein.
7. Nach Leg-, Set- oder Matchende sind Beanstandungen wegen Punktestand oder Subtraktion unzulässig.

AUSBULLEN

Die Begegnung beginnt derjenige, dessen Dart im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Single Bull bzw. in das Bull's Eye, so muss erneut geworfen werden.

Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel beginnt. Den zweiten Satz beginnt der Gegner. Die Reihenfolge ist fortlaufend einzuhalten. Ausnahme: Re-Match Finale.

Für den Ligaspielbetrieb des MDV e.V. gilt Folgendes:

Grundsätzlich wird an einem Board (z.B. Board 1) das erste Leg von der Heimmannschaft begonnen, das am anderen Board (z.B. Board 2) von der Gastmannschaft.

Bei Legausgleich wird das Entscheidungsleg ausgebullt. Hierbei gilt Folgendes:

- 1. Das Ausbullen beginnt der/die Spieler/in der das Leg zum Legausgleich gewonnen hat (Der, der vom Board kommt).**
- 2. Steckt der Dart im Bulls Eye muss der Dart entfernt werden um Chancengleichheit zu wahren,**
- 3. Wurde von beiden Kontrahenten ein Single Bull oder Bull Eye erzielt wird der Vorgang solange wiederholt bis entschieden ist welche Spielerin oder welcher Spieler das Entscheidungsleg beginnt.**

WIEDERAUFTRUF

Erscheint einer der aufgerufenen Spieler/Teams nicht innerhalb von drei Minuten nach dem Aufruf der Begegnung am Sportgerät, um das Spiel zu beginnen, hat der anwesende Spieler/Teamkapitän umgehend einen Wiederaufruf anzumelden.

Es erfolgt der erste Wiederaufruf. Ab dann hat die fehlende Partei drei Minuten Zeit sich beim gegnerischen Teamkapitän, oder während eines Turniers bei der Turnierleitung, zu melden. Geschieht dies nicht innerhalb dieser Zeit, erfolgt der zweite Wiederaufruf, der den Verlust des ersten Satzes für die fehlende Partei zur Folge hat. Hat sich die fehlende Partei nicht innerhalb dieser drei Minuten beim gegnerischen Teamkapitän, oder während eines Turniers bei der Turnierleitung, gemeldet, wird nach Ablauf der Zeit das gesamte Match für die fehlende Partei als verloren gewertet.

A8 SPIELEND

Der erste Spieler oder das erste Team, der/das die Punktzahl durch das benötigte Segment auf „Null“ reduziert, gewinnt Leg, Set oder Match.

A9 UNSPORTLICHES VERHALTEN (FOULS)

Übertreten der Abwurfline (mehrmals)

Jegliche Verzögerung des Spielablaufs

Missbrauch der Sportgeräte (Schlagen o.ä.)

Verstöße gegen Regeln, Richtlinien, Ausschreibungen und Ordnungen

Verbale Äußerungen, Hilfen und ablenkendes Verhalten, während ein Spieler wirft

Beleidigungen und Handgreiflichkeiten gegenüber Spielern und anderen Personen

Verlassen des Spielbereichs während eines laufenden Spiels, außer zum Herbeiholen eines Schiedsrichters

Wenn Darts durch den Raum oder über den Tisch geschmissen werden

Es ist nicht gestattet während dem Spiel (Match) aus Gründen der taktischen Beeinflussung zur Toilette zu gehen. In Absprache mit den TC's, Schiedsrichter und Gegner ist dieses einmalig erlaubt. Bei mehrmaligen Anträgen und Verlassen des Spielbereichs zur Toilette ist das Spiel als verloren zu werten.

A. SPORTORDNUNG

S1 SPORTRAHMENPLAN

Der Sportrahmenplan umfasst sämtliche für den Spielbetrieb im MDV e.V. maßgeblichen Daten und beinhaltet u.a. folgende Termine:

- a) Regel-Spieltag
- b) Meisterschaften, Sitzungen

Der Vorstand erstellt den Sportrahmenplan und legt diesen zur Kapitänssitzung vor Beginn einer Saison vor.

Terminfestlegungen sind für alle Mitglieder bindend.

S2 MELDUNGEN

Die folgenden Fristen sind einzuhalten:

MITGLIEDERMELDUNGEN

Mitgliedermeldungen und Beitragszahlung vom 01. – 30. Januar eines Jahres,

Mannschaftsmeldungen zum **30. November** vor der Saison.

Nachmeldungen nur bis zum **Ende der Hinrunde**.

TURNIERWETTBEWERBE

Team- und Spielermeldungen für die Turnierwettbewerbe zu einem vom Präsidium festzulegenden Stichtag.

MELDEEINGANG

Für sämtliche genannten Fristen und Stichtage gilt, wenn nicht ausdrücklich anders geregelt, das Datum des Meldeeingangs.

S3 SPIELBERECHTIGUNG

Spielberechtigt sind:

MANNSCHAFTEN, VEREINE UND CLUBS

Mannschaften, Vereine und Clubs des MDV e.V. sowie deren Mitglieder, oder einer angeschlossenen Mitgliedsliga angehören, die ihre Beiträge ordnungsgemäß entrichtet und Statusgerecht (siehe Spielerstatus) gemeldet haben.

MITGLIEDER

Mitglieder, die auf einer aktuellen Teamkarte geführt bzw. im Verwaltungsprogramm registriert sind und sich mit einem gültigen Lichtbildausweis legitimieren können. Nachgemeldete Spieler/innen, deren Nach- o. Ummeldung von einem Mitglied der Ligaleitung bestätigt sind, deren Bearbeitungsgebühren bezahlt sind und deren keine Sperre auferlegt sind und Statusgerecht (siehe Spielerstatus) gemeldet wurden.

JUGEND

Bei Jugend-Wettkämpfen sind Kinder und Jugendliche, die das 17. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, spielberechtigt. Nach Vollendung des 17. Lebensjahres (18) ist der /die Jugend-Spieler/in nur noch bis zum Ende der laufenden Saison spielberechtigt.

Jugendspieler dürfen im Ligaspielbetrieb des MDV e.V. ab dem 14. Lebensjahr (vollendetem 13. Lebensjahr) unter Beachtung des Jugendschutzgesetzes eingesetzt werden.

Nimmt ein Jugendspieler am Ligaspielbetrieb teil, welcher in einer gastronomischen Einrichtung ausgetragen wird, muss eine schriftliche Einverständniserklärung des gesetzlichen Vertreters für den Jugendspieler vorliegen. Diesbezüglich kontrollpflichtig ist der Gastgeber und der Betreiber der Spielstätte. (Während des Wettkampfes ist das Rauchen in den Räumlichkeiten des Wettkampfes und der Konsum von Alkohol der Teilnehmer am Wettkampf untersagt).

Nicht Spielberechtigt sind:

Alle, die unter „*Spielberechtigt sind:*“ genannten Voraussetzungen nicht erfüllen. Ausnahmen, z.B. bei offenen Turnieren, können vom Vorstand genehmigt werden.

Alkoholisierter oder unter Drogeneinfluss stehende Spieler/innen, welche die Sicherheit oder den ordnungsgemäßen Ablauf des Spielbetriebes gefährden, oder dem Image schaden.

Mitglieder, denen eine Sperre auferlegt wurde. Ein Entzug der Spielberechtigung ist umgehend dem Vorstand mitzuteilen.

Mitglieder die versehentlich oder wissentlich mit zu hohem Status (siehe Spielerstatus) in niedrigeren Klassen gemeldet wurden.

W. WETTKAMPFORDNUNG

W1 GRUNDSÄTZLICHES

Es gelten die Allgemeine Dart Regeln, welche hier unter A) vorangestellt sind.

Es gilt die Hausordnung des Veranstaltungsortes, sowie die Regeln und Ordnungen des MDV e.V.

Die Heimmannschaft ist für den ordnungsgemäßen Ablauf des Spiels zuständig.

Diese Ordnungen sind von Spielern und Teams im Spielbetrieb des MDV einzuhalten. Ein Verstoß kann mit Veranstaltungsausschluss, Punktabzug oder weiteren Sanktionen geahndet werden.

Über Einsprüche bei sämtlichen vom MDV e.V. geführten Veranstaltungen / Wettkämpfen entscheidet der von der Mitgliederversammlung gewählte Sportwart, oder dessen Vertreter im Amt, dessen Entscheidung bindend ist. Gegen diese Entscheidung kann auf Antrag ein Schiedsgericht einberufen werden.

Über evtl. strittige Punkte, die nicht ausdrücklich durch diese Ordnung zu klären sind, entscheidet bindend das Präsidium des MDV e.V. Dieses behält sich eine Änderung/Anpassung dieser Ordnung zum nächstmöglichen Zeitpunkt vor.

Das Präsidium kann auf Antrag ein unabhängiges Sportgericht, welches sich aus nicht involvierten Mitgliedern zusammensetzt, einberufen. Die evtl. anfallenden Kosten trägt die unterlegene Partei.

Die Benutzung von Mobiltelefonen ist in Räumen, in denen offizielle Wettbewerbe ausgetragen werden, während der gesamten Dauer der Wettbewerbe grundsätzlich nicht gestattet. Die Mobiltelefone sind auszustellen bzw. die Lautloseinstellung ist zu aktivieren. (Dringende Ausnahmefälle müssen vor Wettkampfbeginn sowohl beim Schiedsrichter als auch Gegner angezeigt werden und bedürfen deren Zustimmung).

Bei allen vom MDV e.V. geführten Veranstaltungen sind Teilnehmern, Zuschauern und Organisatoren Geldspiele und Wetten jeder Art generell untersagt. Bei Zuwiderhandlung werden Spieler sofort von der Veranstaltung ausgeschlossen und verlieren jedes Anrecht auf Pokale, Preise und Preisgelder. Weiterhin kommt der Verweis sämtlich betroffener Personen, ggf. unter Anwendung des Hausrechtes, vom Austragungsort zum Tragen.

Der MDV e.V. appelliert an alle Spieler, eine freiwillige Selbstkontrolle bezgl. des Alkoholkonsums durchzuführen.

W2 SPIELBETRIEB

VORGABEN IM LIGABETRIEB

Es gelten sämtliche Vorgaben der Sportordnung des MDV e.V.

Es gelten die Allgemeinen Steel-Dart Regeln, sofern diese nicht explizit hier anderslautend zur Geltung gebracht werden.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Für persönliche Gegenstände, sowie Schäden, die durch Dritte entstehen, wird keine Haftung übernommen

SPIELERWECHSEL IM SPIELBETRIEB

Im Liga Team können maximal vier Einzelspieler ausgewechselt werden. Falls ein Spieler eines Teams in mehr als einem Einzel zum Einsatz kommt, ist er während des Weiteren Matchverlaufs an die gleichen Positionen zu setzen, die er bereits im ersten Spiel innehatte (siehe Positions-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Spieler darf während des Spieles zweimal auf den gleichen Gegner treffen.

Ein bereits ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die auf der Teamkarte im Verwaltungsprogramm registriert sind!

Es dürfen Spieler aus dem gleichen Verein oder Dart - Club in einem Team eingesetzt werden, wenn dieser Spieler mindestens eine Spielklasse unter dem zum Einsatz kommenden Team spielt und dort registriert ist.

Der Einsatz eines Spielers aus unterklassigen Mannschaften ist nur zweimal pro Saison (einmal pro Halbserie) zulässig, ab dem dritten Einsatz verbleibt der Spieler im Team der höherklassigen Mannschaft bis zum Saisonende.

DOPPELPAARUNGEN

Die Doppel werden abwechselnd, von zwei Spielern eines Teams, von 501 abwärts auf „Null“ gespielt.

Die zwei Doppelpaarungen eines jeden Teams werden vor der Partie (Match) festgelegt, alle im Spielformular aufgeführten Spieler/in auch Ersatzspieler/in sind möglich, und werden auf dem Spielformular eingetragen.

Auch im Doppel darf gewechselt werden! Wird ein Einzelspieler ausgewechselt, so wird er auch im Doppel ausgewechselt. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden!

Kein Doppel/ Spieler darf während der Partie (Match) auf den gleichen Gegner treffen, Heimmannschaft bleibt auf der gleichen Position und Gastmannschaft wechselt im zweiten Doppel die Position, d.h. wie folgt z.B.:

1. Block:	Heim 1 und 2	gegen	Gast 1 und 2
1. Block:	Heim 3 und 4	gegen	Gast 3 und 4
2. Block:	Heim 1 und 2	gegen	Gast 3 und 4
2. Block:	Heim 3 und 4	gegen	Gast 1 und 2

Tritt ein Team in Mindestspielstärke (3 Spieler/innen) an, ist im Doppel wie folgt zu verfahren:

1. In dem Doppel wo der Mitspieler/in fehlt, wird ersatzweise aus dem anderen Doppel je einmal ein Spieler zugestanden. Doppel-1 Spieler A mit Spieler B, Doppel-2 Spieler C im ersten Doppel mit Spieler A und im zweiten Doppel mit Spieler B.

SUDDEN DEATH

Wird nur bei Unentschieden im Pokal angewandt. Ein Ligaspiel darf Unentschieden ausgehen, hierbei wird die Sudden Death Regelung nicht angewandt, beide Mannschaften erhalten einen Punkt.

MINDESTSPIELSTÄRKE

Die Mindestspielstärke beträgt 3 Spieler/in.

Kann eine Mannschaft die Mindestspielstärke gemäß der Sportordnung nicht stellen, liegt ein Nichtantritt mit bedeutungsgleicher verlorener Wertung vor.

Kann ein/e im Spielberichtsformular eingetragener Spieler/in nach Spielbeginn ein Spiel nicht zu Ende bestreiten, wird dieses Spiel gegen ihn gewertet. Der/die Spieler/in kann anschl. gegen einen Ersatzspieler ausgetauscht werden.

Ist eine Mannschaft zum angesetzten Spieltermin in Mindestspielstärke anwesend, so ist das Spiel pünktlich zu starten. evtl. nachkommende Spieler/in dürfen mit auf dem Spielbericht vermerkt werden. Sollte der/die nachkommenden Spieler/in noch nicht zu Ihrem Aufruf in den einzelnen Blöcken anwesend sein, ist das Spiel als verloren (0:1 / 0:2) zu werten, um den Spielfluss nicht zu behindern.

Tritt ein Team in Mindestspielstärke an, werden die Einzel des fehlenden Spielers jeweils mit 0:1 Sets und 0:2 Legs bzw. 0:1 Sets und 0:3 Legs je nach Staffel, gewertet.

Verfahrensweise bei Mindestspielstärke und Besetzung der Doppel siehe oben bei Doppelpaarungen.

Über Ausnahmen befindet der Sportwart im Vorfeld auf Antrag.

ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFT

Jede/r Spieler/in darf nur in einer Steel Dart Mannschaft des MDV e.V. gemeldet sein.

Für eine Mannschaft müssen mindestens 5 Spieler/innen gemeldet werden.

SPIELERSTATUS

Jeder Spieler hat durch die Teilnahme am Spielbetrieb einen Status: **Kreisklasse, Kreisliga, Bezirksklasse, Bezirksliga, Bezirksoberriga bzw. Verbandsliga.** Dieser Status ist relevant bei: Neuformierung einer Mannschaft und Wechsel von Spielern in eine andere Mannschaft.

Spielerinnen und Spieler anderer Verbände erhalten bei Wechsel in den MDV e.V. (Erst-/ Neumeldung) den Status des Verbandes, in dem sie zuletzt gespielt haben. D.h. Bundesligaspieler aus anderen Verbände erhalten automatisch den Status der höchsten Spielklasse des MDV e.V.

Der persönlich erlangte Spielstatus kann maximal für die darauffolgende Saison um eine Spielklasse abgesenkt werden.

Jeder Spieler darf nach der Saison max. eine Klasse tiefer melden, wie er zuvor gemeldet war. z.B. aktuell in der Bezirksklasse, anschließend nicht tiefer als Kreisliga. Hat ein Spieler vor der laufenden Saison eine Klasse tiefer gemeldet, ist das tiefer Melden (Spielerwechsel) in der laufenden Saison nicht mehr zulässig.

Bei Außerordentlichen Spielunterbrechungen über ein längeren Zeitraum: z.B. Staatlich verordnet, bleibt der bis dahin geltende Status erhalten! Ein Herabstufen pro Jahr wird nicht angewandt.

In Ausnahmefällen entscheidet der Sportwart auf Antrag nach Rücksprache mit dem Vorstand des MDV e.V.

SPIELERWECHSEL

In einer Saison ist nur ein Wechsel zulässig! Der Wechsel in eine tiefere Klasse ist nur gestattet, wenn es der Status zulässt. Ein Wechsel beinhaltet immer eine Sperre von 2 aufeinander folgenden Spieltagen, ab Datum der Freigabe. Darüber hinaus ist er für die Saison für die Spiele gegen seine ehemalige Mannschaft gesperrt.

Bei einem Wechsel innerhalb eines Clubs bzw. Vereins in eine höherklassige Mannschaft erhält der Spieler keine Sperre. Wechselt der Spieler während der laufenden Saison eine Klasse tiefer, so darf er für darauffolgende Saison nicht erneut eine Klasse tiefer melden.

Sollte ein Spieler weder im Liga- noch im Pokalspielbetrieb des Vereins eingesetzt worden sein, kann er jederzeit ohne Sperre wechseln.

AUF- UND ABSTIEG

Generell steigt der Tabellenerste auf und der Tabellenletzte ab. Hilfsweise und zu Gunsten jeder neuen Staffelplanung, kann die Ligaleitung darüber verfügen, dass auch mehrere Mannschaften aufsteigen, z.B. Neue übergeordnete Staffel muss aufgefüllt werden, bzw. absteigen müssen.

Hat sich eine Mannschaft für den Aufstieg qualifiziert und lehnt diesen ab, wird sie automatisch auf den vorletzten Platz der jeweiligen Staffel gesetzt, d.h. Verlust des Sportfördergeldes und Pokal. Sollte eine Mannschaft die Ligaleitung erst nach Erhalt der Sportfördergelder über die Ablehnung des Aufstiegs informieren, ist das Sportfördergeld sowie Ehrenpreis an die Ligaleitung zurückzugeben.

Sollte eine Mannschaft, die den Aufstieg und damit verbundene Sportfördergelder erhalten hat, sich in der Folgesaison aber nicht mehr melden, dürfen einzelne Spieler aus dem Team sich in anderen Teams anmelden, aber max. 2 Spieler! Sollten sich 3 oder mehrere Spieler aus dem Team wieder in ein Team unter anderen oder gleichen Namen anmelden, gilt das Team wie in der Vorsaison als Aufsteiger und muss in dieser Klasse gemeldet werden.

ANZAHL BOARDS

Für die Spielstätte sind mindestens 2 Dartboards vorgeschrieben.

VERANTWORTLICHKEIT DER SPIELSTÄTTE

Für den Spielbetrieb und den sich daraus ergebenden Risiken ist der gastgebende Verein/ Mannschaft allein verantwortlich. Er hat Sorge zu tragen, dass ein ordnungsgemäßer Spielbetrieb durchgeführt werden kann und Gefahren für Spieler und Zuschauer abgewendet sind.

SCHIEDSRICHTER

Grundsätzlich sind beide Kapitäne Schiedsrichter einer Begegnung.

WIDRIGKEITEN

Uneinigkeiten oder Bemängelung der Sportanlage sind vor Spielbeginn zu klären. Der Heimmannschaft ist Zeit einzuräumen diese vor Spielbeginn abzustellen. Nachdem das Spiel beendet und der Spielbericht von beiden Kapitänen unterschrieben ist, gilt der Verlauf und das Spiel als akzeptiert. Danach ist keine Reklamation mehr möglich.

Entspricht der Spielverlauf nicht dem Regelwerk, sind Missstände oder Unregelmäßigkeiten auf dem Spielberichtsbogen einzutragen.

SPIELBERICHTSBOGEN

Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn gemäß den Vorgaben vollständig von beiden Teamkapitänen ausgefüllt werden. Zusätzliche Eintragungen können ggf. auf der Rückseite vorgenommen werden (von beiden Kapitänen abzuzeichnen).

Für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes sind beide Teamkapitäne verantwortlich. Das Ausfüllen übernimmt der Kapitän der Heimmannschaft.

Der Heimkapitän hat bis Montagabend 20 Uhr nach dem Regelspieltag das Ergebnis mit allen Specials in das Verwaltungsprogramm einzutragen. Der Gastkapitän hat bis Mittwochabend 20 Uhr nach dem Regelspieltag den Eintrag zu kontrollieren. Bei Veto bzw. Einsprüchen ist der Spielbericht im Original innerhalb von 24 Stunden an den zuständigen Sportwart zu senden, ansonsten bis Saisonende aufzubewahren.

Nicht rechtzeitig übermittelte bzw. eingetragene Spielberichte werden gemäß Gebührenordnung geahndet.

Der Gastmannschaft ist eine Kopie des Spielberichts auszuhändigen. Dies kann auch in digitaler Form erfolgen.

SPIELABFOLGE

Es wird in folgender Reihenfolge gespielt: 2 Doppel, 8 Einzel, 2 Doppel und 8 Einzel.

Es werden in einem Ligaspiel 20 Partien ausgespielt, die in einer festgelegten Reihenfolge auf Basis des offiziellen Spielformulars gespielt werden.

Die Partien in den Spielklassen KK, KL, BK und BL werden im Set - Modus „Best of three“ gespielt. Für jede gewonnene Partie gibt es einen Punkt.

Die Partien in den Spielklassen BZO und VL werden im Set – Modus „Best of five“ gespielt. Für jede gewonnene Partie gibt es einen Punkt.

SPIELENDEN

Das Spiel gilt als beendet, wenn beide Teamkapitäne den Spielberichtsbogen unterschrieben haben.

SPIELBEKLEIDUNG

1. Für Teilnehmer an MDV-Meisterschaften und im Ligaspielbetrieb ab Bezirks Oberliga gilt folgendes:

Sie müssen geschlossene schwarze Schuhe und eine schwarze lange Hosen tragen. Alternativ ist das Tragen schwarzer, langer und halblanger Röcke oder Kleider gestattet. Teams haben eine Einheitliche Oberbekleidung (Team-Shirt o. ä.)

2. Bei keinem Spiel ist das Tragen von Kopfbedeckungen, Ohrhörern oder ähnlichem ohne die Erlaubnis des MDV bzw. der Organisatoren gestattet. Dies gilt generell bei Teilnahme an Wettkämpfen auf und Punktspielen. Ausgenommen davon sind aus Medizinischen oder Religiöse Gründen.

3. Spieler müssen werbeaufdrucksfreie Bekleidung mit sich führen und sie anziehen, falls Rechte oder Ansinnen eines Sponsors mit Vorhandenem nicht vereinbar sind.

4. Es ist grundsätzlich unstatthaft, Kleidung mit anzüglichen, beleidigendem oder diskriminierendem Aufdruck weder in Schrift noch Bild zu tragen. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Wettkampfausschluss.

VERSPÄTUNGEN

Bei Nichteinhaltung des festgesetzten Spielbeginns ist der Gastmannschaft eine Wartezeit von maximal einer Stunde einzuräumen. Überschreitet eine Mannschaft/Spieler diese Frist, wird das Spiel für sie/ihn als verloren gewertet. Sollte durch das Fehlen eines Spielers die Mindestspielstärke unterschritten werden, liegt ein Nichtantritt mit bedeutungsgleicher verlorener Wertung vor. In Ausnahmefällen (Höhere Gewalt) entscheidet der Sportwart kurzfristig, ggfls. Telefonisch.

SPIELVERLEGUNGEN

Spielverlegungen sind nur in Absprache mit dem zuständigen Sportwart möglich.

Wird die Ligaleitung nicht über den neuen Termin informiert, geht sie davon aus das gespielt wurde und das Spiel wird wie bei nicht abgegeben des Spielberichtsbogen mit 0:20 / 0:40 gegen die Heimmannschaft gewertet.

Generell gilt: es sollten keine Spieltermine verlegt werden! Muss eine Mannschaft gleich welchen Grund die Teilnahme an dem Spieltag absagen, muss dies mindestens 5 Tage vor dem Spiel passieren.

Als Spieltag gilt die gesamte Kalenderwoche (Montag - Sonntag), als Regelspieltag wird jedoch der Samstag vom MDV e.V. definiert. Sollte nicht am Regelspieltag gespielt werden muss dies nicht zwingend beim Sportwart angezeigt werden, da diese Verfahrensweise nicht als Spielverlegung gesehen wird. Ein grundsätzlicher Spieltag auf Sonntage wird nicht angeordnet! Hier sind die Absprachen zwischen den Kapitänen erforderlich.

Innerhalb einer Woche nach dem ursprünglichen Spieltag müssen beide Kapitäne dem zuständigen Sportwart einen neuen Termin benennen, auf den sie sich beide geeinigt haben. Sollte es keine Einigung geben, legt der zuständige Sportwart einen Termin fest, der dann für beide Mannschaften verbindlich ist und nicht mehr verlegt werden kann.

Alle Spiele der Hinrunde müssen vor dem 1. Spieltag der Rückrunde gespielt sein.

Der letzte Spieltag der Rückrunde darf nicht verlegt werden.

NICHTANTRITT

Ein Nichtantritt wird für die betroffene Mannschaft, als verloren gewertet und nach Gebührenordnung geahndet. Im Wiederholungsfall wird diese Mannschaft disqualifiziert. Ein Nichtantritt am letzten Spieltag führt zur sofortigen Disqualifikation. Ein Anspruch auf Preise jeglicher Art verfällt.

Wird ein Team während einer laufenden Saison zurückgezogen, so hat die folgenden Konsequenzen:

- a) alle bis dahin erzielte Wertungen der einzelnen Spieler werden aus dem laufenden Wettbewerb genommen,
- b) alle erzielten Ergebnisse des Teams werden gestrichen,
- c) **es ist ein Strafgeld gemäß Gebührenordnung zu entrichten,**
- d) der Vorstand behält sich vor eine Sperre für nachfolgende Wettbewerbe auszusprechen.

NOCH EINMAL ZUM BESSEREN VERSTÄNDNIS:

Die Sport- und Wettkampfordnung soll mit gemeinsam eingehaltenen Regeln einen fairen und vergleichbaren Wettkampf ermöglichen. Der jeweilige Spieler ist angehalten, vernünftiges und sportliches Verhalten auch außerhalb des Regelwerks walten zu lassen und nicht sog. „Lücken“ des Regelwerks zum eigenen Vorteil auszulegen.

Die Sport- und Wettkampfordnung legt in diesem Sinne verbindliche Regeln fest, die bislang erprobte Erfahrung und sinnvolle Abläufe vorgeben, ohne den Sport durch Regeln fesseln zu wollen.

Der MDV e.V. appelliert an alle Spieler, eine freiwillige Selbstkontrolle bezgl. des Alkoholkonsums durchzuführen.

Gültig ab: Saison 2023