



# Sport- und Wettkampfordnung (SpoWo)

## 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

<b>A.</b>	<b>Allgemeine E-Dart Regeln .....</b>	<b>3</b>
A1	Sportgerät (Board) .....	3
A2	MAßE .....	3
A3	Definitionen .....	3
A4	Bereiche .....	4
A5	Spielvariante .....	5
A6	Punktezahlung .....	5
A7	Spielablauf und Spielende .....	6
A8	Spielende .....	6
A9	Unsportliches Verhalten (Fouls) .....	6
<b>B.</b>	<b>Sportordnung .....</b>	<b>7</b>
S1	Sportrahmenplan .....	7
S2	Meldungen .....	7
S3	Spielberechtigung .....	7
<b>W.</b>	<b>Wettkampfordnung .....</b>	<b>9</b>
W1	Grundsätzliches .....	9
W2	Spielbetrieb .....	9
	<b>Noch einmal zum besseren Verständnis: .....</b>	<b>15</b>

# ALLGEMEINE E-DART REGELN

## A1 SPORTGERÄT (BOARD)

### GERÄTETYPEN

Dartgeräte sollten vom Typ Löwen, Connection, Phönix, Merkur, Star Darts oder Cyberdine sein. American Dartgeräte („Bullshooter“) werden grundsätzlich ausgeschlossen und sind nicht für den Wettkampf- oder Turnierbetrieb zugelassen.

### BELEUCHTUNG

Alle am Spielbetrieb teilnehmenden Geräte müssen mindestens mit einer 415 Lumen (entspricht 40 Watt alte Leuchtmittel) starken Beleuchtung ausgestattet sein.

## A2 MAßE

### ABSTÄNDE

Der seitliche Abstand vom Bull Eye bis zur Wand beträgt mindestens 90 cm. Die Bull Eyes zweier benachbarter Geräte müssen mindestens 120 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Abweichungen von den angegebenen Maßen können vom Vorstand befristet oder dauerhaft genehmigt werden.

### STANDLEISTE/ABWURFLINIE

Sie ist mit ihrer dem Sportgerät zugewandten Seite, im Abstand von 2,37 m (waagrecht zum Board gemessen) am Boden anzubringen. Zwischen Gerät 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 Diagonalmäß von 2,93 m zur Abwurflinie. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmäß ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Länge sollte 60cm nicht unterschreiten. Sie darf betreten, aber nicht übertreten werden. Der Standbereich muss eben und ohne Hindernisse / Kanten sein. Herkömmliche Gummimatten mit Überlängen aus dem Dart Shop sind gestattet, hier ist das korrekte Auslegen und die Abwurflinie von 2,37m entscheidend.

### DARTS

Der Dart darf nicht länger als 20,32 cm und nicht schwerer als 20g sein. Jeder Dart muss sich aus einer Softspitze, 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. Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „Spieler-Wechsel-Taste“ drückt. 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 Würfungen (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. Nur am Spiel beteiligte Personen sowie Mitglieder der Turnierleitung dürfen sich im Spielbereich aufhalten.

---

### WURFBEREICH

Der Wurfbereich umfasst den Raum zwischen Sportgerät und Abwurflinie. Ist es aus räumlichen Gründen erforderlich die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so dürfen sich nur 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 SPIELVARIANTE

Die Sportler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante (incl. der richtigen Optionen) am Gerät eingestellt ist und die richtige Spielnummer angezeigt wird. Sollte erst während eines Satzes bemerkt werden, dass nicht die geforderte Spieloption eingestellt wurde, so ist wie folgt zu verfahren:

- a) Die Spieler einigen sich darauf weiterzuspielen und entsprechend der geforderten Option den Satz zu beenden.
- b) Die Spieler einigen sich nicht und müssen somit den Satz neu beginnen.

Sollte ein Spieler geworfen haben, während das Gerät die Spielnummer (Score) des Gegners anzeigt, ist wie folgt zu verfahren:

- a) Hat der Spieler weniger als drei Pfeile geworfen, wird das Sportgerät durch die Start-Wechseltaste in die richtige Stellung (Score) gebracht. Der Spieler darf nur seine verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start-Wechseltaste als nächster.
- b) Wirft der Sportler alle drei Darts unter der Spielnummer seines Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde (Wurf) damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start-/Wechseltaste das Spiel fort.

## A6 PUNKTEZÄHLUNG

Die Punktezählung des Sportgeräts ist grundsätzlich zu akzeptieren.

Ausnahme: Wenn beim Checken der Dart im richtigen Segment steckt, das Sportgerät jedoch falsch wertet, gilt ein Satz trotzdem als gewonnen.

**Die Einrede „Das Gerät hat Recht“ ist nicht geltend zu machen.**

Im entgegen gesetzten Falls gilt: Wenn beim Checken der Dart im falschen Segment steckt und das Sportgerät das Spiel als gewonnen wertet, wird ein neues Spiel gestartet. Der alte Punkte- sowie Rundenstand muss zuvor manuell wiederhergestellt werden. Anschließend wird das Spiel fortgesetzt.

Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen ist umgehend der für den Wettkampf verantwortliche Offizielle (z.B. der Sportwart) zu informieren. Dieser entscheidet ggf. über den weiteren Verlauf des Spiels, sofern kein Ersatzgerät zur Verfügung steht.

Ein Dart, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezählung auslöst, darf nicht manuell gezählt bzw. nachgedrückt werden.

Wenn nicht alle 3 Würfe vom Gerät registriert werden und der Spieler vergisst das Drücken der Startwechseltaste vor dem Herausziehen der Darts, gelten dabei die registrierten Punkte als nachgedrückt. Der Spieler hat dann das jeweilige Leg verloren.

Wenn ein Dart auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Darts werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dart darf nicht noch einmal geworfen werden.

Findet kein „Fehlwurfabzug“ statt, bei Darts, die neben das Board geworfen wurden (Auffangring, Gerätefront oder neben das Sportgerät), so muss der Sportler nach seinem Wurf, auf die Start-/Wechseltaste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Der folgende Spieler hat immer darauf zu achten, dass das Sportgerät ihm Spielbereitschaft anzeigt, bevor er mit seinem Wurf beginnt.

Wirft ein Sportler mehr Punkte als er benötigt, ist dieser Wurf ungültig und sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem Wurf hatte (Bust-Regel).

### 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 MDVe.V. gilt Folgendes:**

**Grundsätzlich wird das erste Leg in einer Partie (Match) von der Heimmannschaft begonnen, das darauffolgende Leg beginnt die 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.**
- 2. Steckt der Dart im Single Bull oder 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 so lange 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, Treten)

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

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 vom 01. – 30. Januar eines Jahres,

Mannschaftsmeldungen sind zum **30. November** vor der Saisoneinreichen.

**Nachmeldungen sind bis 1 Woche vor Rückrundenstart der laufenden Saison gestattet.**

#### 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 sowie deren Mitglieder, die der angeschlossenen Mitgliedsligen oder einem angeschlossenen Landesverband angehören und die ihre Beiträge ordnungsgemäß entrichtet haben. Sowie den Anforderungen des entsprechenden Spielerstatus erfüllen (siehe unter Spielerstatus).

#### 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 unterschrieben sind, deren Bearbeitungsgebühren bezahlt sind und deren keine Sperren auferlegt sind.

Spielberechtigt sind Kinder und Jugendliche, die das 7. Lebensjahr vollendet und das 18. Lebens- Jahr noch nicht vollendet haben (es muss möglich sein, die Darts von 2,37 m Entfernung ins Board zu werfen. Sollte es nicht möglich sein die Darts gefahrlos selbst zu entfernen, so muss eine Hilfestellung gewährleistet sein).

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

Jugendspieler/innen dürfen im Ligaspielbetrieb des MDVe.V. **ab dem 12. Lebensjahr (vollendetem 11. Lebensjahr)** unter Beachtung des Jugendschutzgesetzes eingesetzt werden.

**Ist in Spielstätten der Zutritt erst ab 18 gestattet, dürfen die Jugendlichen nicht mit zum Spiel genommen werden!**

Nimmt ein/e Jugendspieler/in am Ligaspielbetrieb teil, welcher in einer gastronomischen Einrichtung ausgetragen wird, muss eine schriftliche Einverständniserklärung des gesetzlichen Vertreters für den/die Jugendspieler/in 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 die unter „*Spielberechtigt sind*.“ genannten Voraussetzungen nicht erfüllen. Ausnahmen, z.B. bei offenen Turnieren, können vom Vorstand genehmigt werden.

Alkoholisierte 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.

Spieler, die außerhalb ihres Status in Mannschaften eingesetzt werden.

**Spielerinnen und Spieler die nicht im System der Dartverwaltung / K2 als spielberechtigt aufgeführt sind.**



## W. WETTKAMPFORDNUNG

### W1 GRUNDSÄTZLICHES

Es gelten die allgemeinen E-Dart Regeln, welche hier unter A) vorangestellt sind.

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

**Die Heimmannschaft ist für den ordnungsgemäßen Ablauf des Spiels zuständig; der Gastmannschaft dürfen ab 30 Minuten vor Spielbeginn keinerlei Kosten in Form von Steckgeld o.ä. entstehen.**

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

Über Einsprüche bei sämtlichen vom MDVe.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 der Vorstand des MDVe.V. Dieser behält sich eine Änderung/Anpassung dieser Ordnung zum nächstmöglichen Zeitpunkt vor.

**Der Vorstand kann auf Antrag ein unabhängiges Sportgericht, welches sich aus nicht in den Streit 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 MDVe.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 MDVe.V. appelliert an alle Spieler, eine freiwillige Selbstkontrolle bzgl. des Alkoholkonsums durchzuführen.**

### W2 SPIELBETRIEB

#### VORGABEN IM LIGABETRIEB

Es gelten sämtliche Vorgaben der Sportordnung des MDVe.V.

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

**Es muss ein handschriftlicher Spielberichtsbogen zu jedem Spiel geführt werden. Die Eintragungen beginnt die Heimmannschaft mit der Mannschaftsaufstellung, anschließend trägt die Gastmannschaft ihre Mannschaftsaufstellung ein (ggf. kann die Mannschaftsaufstellung abgedeckt werden).**

#### HAFTUNGSAUSSCHLUSS

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

---

## SPIELERWECHSEL

Im Liga Team können maximal vier Einzelspieler ausgewechselt werden. Falls ein Spieler eines Teams in mehr als einem Einzel zum Einsatz kommt, **er darf aus- und auch wieder eingewechselt werden**, 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 Spiels zweimal auf den gleichen Gegner treffen.

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

Es dürfen Spieler aus einem 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.

Bei dem Einsatz eines Spielers in mehreren höherklassigen Mannschaften innerhalb eines Vereins, verbleibt der Spieler beim dritten Einsatz in der Mannschaft, in der er zuletzt eingesetzt wurde.

---

## DOPPELPAARUNGEN

Die Doppel werden auf einen Zähler abwechselnd, von zwei Spielern eines Teams, von 501 abwärts auf „Null“ gespielt (kein Team League).

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

**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. Es wird ein Doppel (z.B. G1 + G2) festgesetzt, das zweite Doppel in dem ein Spieler fehlt wird dann jeweils um ein Spieler aus dem festen Doppel im Wechsel ergänzt (z.B. 1 Doppel: G3 + G1, 2 Doppel: G3 + G2).**

---

## 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/innen.**

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, bzw. 0:1 / 0:3) 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 bzw. 0:1 und 0:3 Legs gewertet.

**Verfahrensweise bei Mindestspielstärke und Besetzung der Doppel siehe oben unter „Doppelpaarungen“.**

Über Ausnahmen befindet der Sportwart im Vorfeld auf Antrag.

---

## ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFT

Jede/r Spieler/in darf nur in einer 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, Bezirksoberliga bzw. Verbandsliga. Dieser Status ist relevant bei: Neuformierung einer Mannschaft und Wechsel von Spielern in eine andere Mannschaft.

**Spielerinnen und Spieler anderer Verbände, auch Steel Dart, erhalten bei Wechsel in den MDVe.V. (Erst-/ Neumeldung) den Status des Verbandes, in dem sie zuletzt gespielt haben, d.h. Bundesligaspieler aus dem Steel Dart oder anderer Verbände erhalten automatisch den Status der höchsten Spielklasse des MDVe.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, als 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.

**In Ausnahmefällen entscheidet der Sportwart auf Antrag nach Rücksprache mit dem Vorstand des MDVe.V.**

**Bei einer nicht gespielten Saison durch höhere Gewalt, Pandemie o.ä. wird der Spielerstatus eines jeden Einzelnen beibehalten.**

---

## 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.

---

## AUF- UND ABSTIEG

Generell steigt der Tabellenerste auf und der Tabellenletzte ab. Hilfsweise und zu Gunsten jeder neuen Staffelpassung 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 der 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 sich einzelne Spieler aus dem Team in anderen Teams anmelden, jedoch max. 2 Spieler! Sollten sich 3 oder mehrere Spieler aus dem Team wieder in ein Team unter anderem oder gleichem Namen anmelden, gilt das Team wie in der Vorsaison als Aufsteiger und muss in diese Klasse gemeldet werden.

---

## ANZAHL GERÄTE

Für die Spielstätte sind mindestens 2 Dartgeräte 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

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.

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.

**Der von beiden Kapitänen unterschriebene Spielberichtsbogen gilt als endgültiges Ergebnis des Spieles. Es ist vor der Unterschrift genau zu prüfen, ob Alles seine Richtigkeit hat. Im Nachhinein erfolgte Korrekturen und Proteste sind nicht zulässig.**

---

## STÖRUNGEN AM DARTGERÄT

Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss das Spiel abgebrochen und komplett wiederholt werden. Sollte kein weiteres Ersatzgerät vorhanden sein, die Mindestanzahl von 1 zu bespielendem Gerät unterschritten werden, muss die Begegnung abgebrochen und der zuständige Sportobmann verständigt werden. Die Begegnung wird dann zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt.

---

## FALSCHER SPIELMODUS

Wird ein falscher Spielmodus eingegeben, muss das Spiel abgebrochen und mit dem richtigen Modus erneut gestartet werden. Spiele, die im falschen Modus beendet wurden, müssen ebenfalls wiederholt werden.

---

## 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.

In jeder Partie hat die Heimmannschaft Anwurf, bei Legausgleich wird vor dem Entscheidungsleg ausgebullt (s.o. Dartregeln zum Bullen). **Das Ausbullen beginnt der Spieler, welcher das Ausgleichsleg gewonnen hat.**

---

## SPIELEND

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

---

## VERSPÄTUNGEN

Bei Nichteinhaltung des festgesetzten Spielbeginns ist der Gastmannschaft eine Wartezeit von maximal einer Stunde einzuräumen. Überschreitet eine Mannschaft/ein 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, ggf. telefonisch.

**Für die Heimmannschaft gibt es keine Wartezeit.**

---

## SPIELVERLEGUNGEN

Spielverlegungen sind **nur** in Absprache mit dem zuständigen Sportwart oder Ligaobmann möglich.

**Es sind maximal zwei Spielverlegungen pro Saison kostenfrei (ein Spiel in der Hinrunde und ein Spiel in der Rückrunde). Weitere Spielverlegungen werden kostenpflichtig mit einer Verwaltungsgebühr gemäß Gebührenordnung belegt. Nach Antrag über Spielverlegung, Bestätigung der Spielverlegung durch den Gegner und Vorlage des Einzahlungsbelegs der Gebühr können zusätzlich Spiele verlegt werden.**

Wird die Ligaleitung nicht über den neuen Termin informiert, geht sie davon aus, dass gespielt wurde und das Spiel wird, wie bei Nichtabgabe des Spielberichts bogens mit 0:20 / 0:40 gegen die Mannschaft gewertet, welche die Verlegung gewollt hat.

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

**Kurzfristige Spielabsagen sind umgehend dem Sportwart und der gegnerischen Mannschaft mitzuteilen, jede kurzfristige Verlegung ist mit einem Ersatztermin zu versehen. Ob solch eine kurzfristige Spielabsage möglich ist, entscheidet der Sportwart oder der Ligaobmann. Sollte die gegnerische Mannschaft sich mit der absagenden Partei einig sein und es liegt ein neuer Termin vor, gibt es von der sportlichen Leitung keine Einwände.**

**Bei kurzfristigen Spielverlegungen ist die Verwaltungsgebühr innerhalb von 7 Tagen nachzuweisen, ansonsten gilt das Spiel als verloren.**

**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.**

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. (Kann aber vorverlegt werden)**

**Möchte eine Mannschaft ein Spiel verlegen und die gegnerische Mannschaft stimmt der Verlegung nicht zu, dann ist der angesetzte Termin im Rahmenspielplan bindend und muss eingehalten 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 dies folgende Konsequenzen:

- a) alle bis dahin erzielten 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.

## POKAL MDV

Der Pokal ist ein eigener, freiwilliger Modus, unabhängig vom normalen Spielbetrieb, gesteckt wird selbst.

Die Teilnahme am Pokal ist kostenlos. Es werden vom MDV e.V. weder Startgelder noch Fördergelder erhoben und ausgezahlt. Ausgenommen sind Pokalgebundene Gelder und Sponsorengelder, die im Final4 ausgezahlt werden.

Der Pokal ist ein rein sportlicher Wettkampf um die Trophäe des Wanderpokals des MDV e.V.

Teilnahmeberechtigt sind alle Mannschaften des MDV e.V. Die Anmeldung erfolgt gleichzeitig mit der Team-Meldung zur jeweiligen neuen Saison.

Dafür ist auf dem Team Meldebogen ein separates Feld „Pokal“, wo jedes Team seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme anzukreuzen hat. Sollte dort kein Kreuz vermerkt sein, ist eine automatische Teilnahme am Pokal vorgesehen.

Spielberechtigt sind alle gemeldeten und auf den Teamkarten versehenen Spieler.

Spielfähig ist eine Mannschaft ab drei Spielern. Es darf, um ein Team auf 4 Spieler aufzustocken, ein Spieler einer Unterklassigen-Mannschaft eingesetzt werden, soweit der Verein diese im Spielbetrieb hat. Dieser Spieler darf einmalig eingesetzt werden.

Die Pokalrunden werden jedes Mal neu ausgelost. Das Heimrecht bezieht sich nach der Auslosung; die erstgezogene Mannschaft hat Heimrecht, sofern beide gezogenen Mannschaften in derselben Liga-Ebene spielen, ansonsten hat die Mannschaft der niedrigeren Spielklasse Heimrecht.

**Bei der Auslosung der zuletzt verbliebenen 8 Mannschaften verbleibt das Heimrecht bei dem zuerst gezogenen Team.**

Der Spielzeitraum, in der die jeweilige Runde zu spielen ist, wird jeweils am Tag der Auslosung bekanntgegeben. Um die Termine haben sich die Kapitäne der Heimmannschaft zu kümmern und mit den Kapitänen der Gastmannschaft abzusprechen und zu koordinieren, wobei auch die Informationspflicht der Kapitän im Allgemeinen innehat.

## POKAL SPIELMODUS

Gespielt wird auf zwei ligaüblichen SoftDart-Geräten.

Auf dem linken Automaten beginnt die Heimmannschaft und auf dem rechten Automaten die Gastmannschaft.

Die Abstände sind die des normalen Ligaspiels.

→Hierfür gibt es auf unserer Homepage ein Pokal Formular, das sich jeder herunterladen kann.

1. Doppel im League Modus 501 MO
2. Block 501 Single Out
3. Block 501 Masterout
4. Doppel im League Modus 501 MO
5. Block 501 Doppelout
6. Block Cricket

Jedes Spiel wird Best of 3 gespielt.

Bei einem 10:10 wird wie folgt verfahren:

Von den zuletzt im Spiel befindlichen 4 Spielern einer jeden Mannschaft werden 2 Spieler vom Kapitän ausgewählt, die jeweils ein Einzel im Modus 501 MO und nur 1 Leg spielen. Werden von einem Team die beiden Legs im Einzel gewonnen, so ist das Spiel beendet. Sollte jeweils ein Leg von einem Team gewonnen werden, wird ein Entscheidungsdoppel gespielt, die zuletzt im Spiel befindlichen Spieler spielen ein Leg im Modus 501 MO und Team League (also auf 4 Zähler). Welches Team dann dieses Leg gewinnt, hat den 11. Punkt und somit das Spiel gewonnen. Wer das Entscheidungsleg im Doppel beginnt, wird durch das Bullen ermittelt.

Bei einem Spielstand, bei dem ein Team schon 11 Punkte erreicht hat, kann das Spiel abgebrochen werden, sofern sich beide Kapitäne darauf im Vorfeld geeignet haben.

Die ausgefüllten Pokal-Bögen sollten anschließend an den Pokal-Obmann gesendet werden, dies kann per E-Mail oder WhatsApp (Foto) erfolgen.

Bei Fragen und Unklarheiten zum Pokalablauf bitte den Pokal-Obmann kontaktieren.

### 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 bzgl. des Alkoholkonsums durchzuführen.**

**Gültig ab: Saison 2025**