

Sport- und Wettkampf-Ordnung (SpoWO)

Dartverband Mecklenburg-Vorpommern e. V.
(DVMV)

Präambel

Die Sport-und Wettkampfordnung ergänzt den
Satzungszweck zur Förderung des
Steel-Dart-Sports.

Sie dient als Leitfaden für die Organisation und
stellt Regeln zum korrekten Ablauf der
Wettbewerbe dar, die im DVMV durchgeführt
werden.

Des Weiteren soll eine korrekte Umsetzung des
Spielbetriebes, ein fairer, sportlicher Wettkampf und
ein respektvoller Umgang erreicht werden.

Inhaltsverzeichnis

Teil 1 Begriffsbestimmungen

- 1.1 das Sportgerät
 - 1.1.1 der Dart
 - 1.1.2 das Board
 - 1.1.3 die Boardanlage
- 1.2 das Spiel(the game)
- 1.3 weitere Begriffsbestimmungen

Teil 2 Allgemeine Bestimmungen und Spielregeln

- §1 Geltungsbereich
- §2 Grundsätzliches
- §3 Spielkleidung
- §4 Sportgerät
- §5 Wurf
- §6 Punkte(Score)
- §7 Beginn und Beendigung eines Spiels
- §8 Dartboard
- §9 Oche
- §10 Schiedsrichter/Schreiber
- §11 Spielberechtigung

Teil 3 Wettbewerbe innerhalb des DVMV

- §1 Teamwettbewerbe
 - §1.1 4er Teamwettbewerbe
 - §1.1.a **4 er Team Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb**
 - 1. Ligaaufbau und Spielzeit
 - 2. Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)
 - 2.1 Vereins/Mannschaftswechsel eines Spielers innerhalb der Saison
 - 2.2 Spielkleidung
 - 3. Meldung der Mannschaften
 - 3.1 Auf/Abstieg
 - 4. Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt-oder Kreisligen
 - 5. Die Liga Obleute
 - 6. Spieltermine
 - 6.1 Terminansetzungen
 - 6.2 Spielverlegung
 - 6.3 Verspätungen und nicht Erscheinen zum Ligaspiel
 - 6.4 Nichtantreten zum 4 er Liga Spiel
 - 6.5 Wiederholtes Nichtantreten
 - 6.6 Unverschuldetes Nichtantreten
 - 7. Spielmodus
 - 8. Meldung der Spielergebnisse
 - 9. Ermittlung des Landesmeisters
 - 10, Prämierung

- §1.1b Vierer-Team Landes-Pokal-Wettbewerb**
1. Ligaaufbau und Spielzeit
 2. Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)
 - 2.1 Vereins/Mannschaftswechsel eines Spielers innerhalb der Saison
 - 2.2 Spielkleidung
 3. Meldung der Mannschaften
 4. Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt-oder Kreisligen
 5. Die Liga Obleute
 6. Spieltermine
 - 6.1 Terminansetzungen
 - 6.2 Spielverlegungen
 - 6.3 Verspätungen und nicht Erscheinen zum Ligaspiel
 - 6.4 Nichtantreten zum 4 er Pokal Spiel
 - 6.5 Wiederholtes Nichtantreten
 - 6.6 Unverschuldetes Nichtantreten
 7. Spielmodus
 8. Meldung der Spielergebnisse
 9. Ermittlung des Landesmeisters
 10. Prämierung
- §1.2 Online-Team Wettbewerbe**
- §1.2a Online 3 er Team Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb**
1. Ligaaufbau und Spielzeit
 2. Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)
 - 2.1 Vereins/Mannschaftswechsel eines Spielers innerhalb der Saison
 - 2.2 Spielkleidung
 3. Meldung der Mannschaften
 4. Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt-oder Kreisligen
 5. Die Liga Obleute
 6. Spieltermine
 - 6.1 Terminansetzungen
 - 6.2 Spielverlegungen
 - 6.3 Verspätungen und nicht Erscheinen zum Ligaspiel
 - 6.4 Nichtantreten zum 3 er Online Liga Spiel
 - 6.5 Wiederholtes Nichtantreten
 - 6.6 Unverschuldetes Nichtantreten
 7. Spielmodus
 8. Meldung der Spielergebnisse
 9. Ermittlung des Landesmeisters
 10. Prämierung
- §2 DVMV Ranglistenturniere**
1. Allgemeines / Zweck
 2. Spielberechtigung
 3. Spielkleidung
 4. Terminansetzungen
 5. Spielzeitraum
 6. Ausrichtung/Turnierleitung
- §2a Senioren Einzel-Ranglistenturniere**
1. Spielmodus
 - 1.1 Damen
 - 1.2 Herren
 2. Startgelder
 3. Kleidung
 4. Punkte-Vergabe
 5. Sport-Förderpreise
 6. Nominierungskriterien für Landesauswahlmannschaften des DVMV
- §3 DVMV – Landesmeisterschaften**
1. Überblick
 - 1.1 Vierer Team Landesmeister (siehe Teil 3, §1.1a)
 - 1.2 Vierer-Team-Pokal Landesmeister (siehe Teil 3, §1.1b)
 - 1.3 Einzel-Landesmeister
 - 1.4. Doppel-Landesmeister

- §4** **DVMV Jugend – Ranglistenturniere**
- §4.1,** **DVMV Jugend-Rangliste – Mädchen/Jungen**
- 1, Allgemeines / Zweck
 - 2, Spielzeitraum
 - 3, Turnierleitung/Ausrichtung
 - 4, Spielkleidung
 - 5, Spielmodus
 - 5.1, Spielmodus Jungen ab Halbfinale
 - 5.2, Spielmodus Mädchen ab Halbfinale
 - 5.3, Besonderheiten im Jugendbereich
 - 5.3.1, Beendigung des Spiels
 - 6, Startgelder
 - 7, Punktevergabe
 - 8, Prämierung

Teil 1: Begriffsbestimmungen

1.1 Das Sportgerät

1.1.1 Der Dart = Der Pfeil, mit dem der Spieler auf das Board wirft, besteht aus:



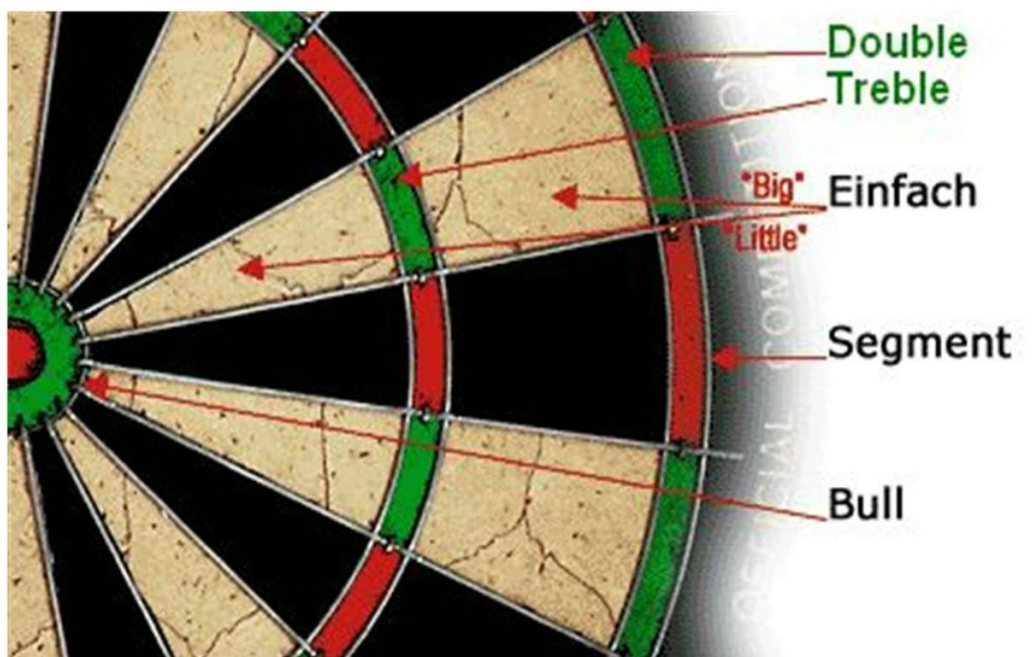
Point = die Spitze des Darts

Barrel = der Grundkörper, in dem Spitze und Schaft befestigt sind

Schaft = der Schaft, der am Barrel befestigt wird und wiederum den Flight hält

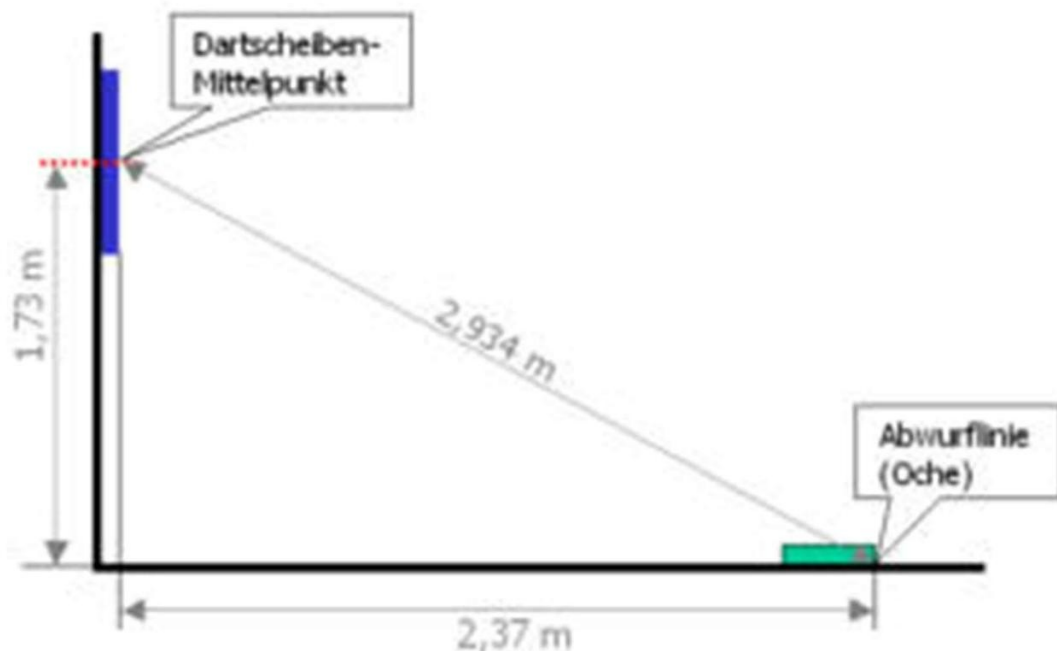
Flight = die Stabilisatoren am hinteren Ende des Darts, die am Schaft befestigt sind

1.1.2 Das Board = ist die Dart-Scheibe, auf die der Spieler seine Darts wirft bestehend aus gepressten Sisalfasern, unterteilt in:



- Clock-pattern = die Segmente des Boards (nicht die Zahlen) entsprechen in ihrer Einteilung und Ausrichtung dem Ziffernblatt einer Uhr, ausgerichtet auf 20 statt 12 Ziffern mit folgenden Unter-Segmenten:
- Single = die Segmente zwischen Double und Treble, sowie Triple und Green Bull. Sie zählen einfach.
- Double = äußerer Ring des Boards mit doppelter Punktwertung
- Triple = innerer Ring des Boards mit dreifacher Punktwertung
- Green Bull = auch Single Bull genannt bezeichnet den grünen Bereich, der den Scheibenmittelpunkt (Bulls Eye) umfasst. Dieses Feld zählt 25 Punkte
- Bulls Eye = auch Double Bull genannt, bezeichnet das rote Zentrum des Boards, das 50 Punkte zählt und als Double wertet
- Spider = Metallspinne auf dem Board, welche das Board in ihre grade beschriebene Segmente unterteilt

1.1.3 die Boardanlage = der Spielbereich, bestehend aus dem Board (Maße siehe Abb.), dem....



- Lichte Höhe = Die lichte Höhe im gesamten Spielbereich muss vom Boden bis zur Decke 2,30 m betragen
- Oche(okki) = als Oche wird die Abwurfleiste, bzw. der Abwurfbereich bezeichnet (Maße min. 3,8 – 5,0 cm hoch und min. 61 cm breit, Standbereich hinter dem Oche 122 cm; weitere Maße siehe Abb.),
- Score-Board = die Schreibtafel, auf der der erzielte Score, sowie gewonnene Legs, Sets und Matches notiert werden
- Beleuchtung = die oberhalb des Boards angebrachten Leuchtmittel, die das Board ausreichend, ohne Schattenbildung ausleuchten (min. 400 LUX)
Surroundbeleuchtungssysteme sind ebenfalls zugelassen.

1.2

- the Game = das Spiel, das zwischen zwei Spielern ausgespielt wird heißt i. d. R. ...
- 501 = und bezeichnet die Startpunktzahl von der die Spieler ihre mit einem Wurf (3 Darts) erzielten Punkte abziehen (301, 701 und 1001 sind auch möglich).

Ein Spiel endet mit dem Treffen eines Doppels mit dem die Restpunktzahl genau auf „0“ gebracht wird. Hierbei spricht man von ...

- double out = ein leg muss mit einem Treffer im äußeren Ring (Double) oder Bulls Eye beendet werden und die Anfangspunktzahl auf null bringen

In der Regel besteht ein

- Match = aus mehreren
- Sets = bestehend aus mehreren ...
- Legs = ein Leg bezeichnet man als ein Spiel 301, 501 usw.

Neben der Höhe der Punktzahl, von der an man beginnt zu spielen können folgende Varianten zur Ermittlung des Gewinners des Spiels gespielt werden:

- Best of three = bezeichnet die Länge eines Matches. Ein Spieler muss von drei (three) Legs zwei gewinnen um das Match zu gewinnen (z. B. 2:1 oder 2:0). Weitere Varianten: z. B. best of five, best of seven, best of eleven
- Best of three of three = bezeichnet die Länge eines Matches. Ein Spieler muss von drei (three) Sets zwei gewinnen um das Match zu gewinnen (z. B. 2:1, 2:0 oder 0:2, 2:1 und 2:0). Das Set wird in diesem Fall best of three gespielt (siehe „best of three“). Weitere Varianten: z. B. best of three of five, best of five of seven

1.3. Weitere Begriffsbestimmungen

Score	= Gesamtzahl der Punkte eines Wurfes
Wurf	= ein Wurf besteht aus drei geworfenen Darts
Straight in	= bezeichnet die Eröffnungsvariante eines Legs. Das Spiel (z. B. 501) beginnt durch Treffer auf jedem zählbaren Feld des Boards. Die erreichte Punktzahl wird sofort gewertet
double in	= bezeichnet die Eröffnungsvariante eines Legs. Das Spiel (z. B. 301 oder 501) beginnt erst durch einen Treffer innerhalb eines Double-Feldes des Boards (auch Bulls Eye). Beispiel: Der Spieler wirft den ersten Pfeil in die Single 20, den Zweiten in die Double 20 und den Dritten in die Single 20. Der erste Pfeil wird nicht gewertet. Ab dem Zweiten wird gezählt (Gesamt 60 Punkte).
Bust	= die Bust-Regel besagt die Ungültigkeit des gesamten Wurfes, wenn eine höhere als die Restpunktzahl geworfen wird oder aber ein Rest von einem Punkt erreicht ist
Bull-Wurf	= werfen eines Dart um den Matchbeginn auf das Bulls Eye. Es beginnt der Erstgenannte. Derjenige, der dichter am Bulls- Eye trifft, beginnt das Spiel. Treffen beide in das gleiche Bull - Segment, beginnt der zweitgenannte der Partie mit einem zweiten Bullwurf.
Coin tossing	= Münzwurf um den Spielbeginn Der Schreiber befragt den Erstgenannten der Partie nach seiner Münz-Seiten Wahl. Derjenige der die Seite gewählt hat, die nach dem Wurf oben liegt, beginnt das Spiel.
Game shot	= Ausruf des Schiedsrichters, wenn das benötigte double getroffen worden ist
Good Darts	= sportlicher Gruß an den Gegner zu Beginn eines Matches und Anerkennung eines gelungenen Wurfes des Gegners <u>nach</u> dessen beendetem Wurf

Teil 2 : Allgemeine Spielregeln

§1 Geltungsbereich

Die Regeln dieser Sport- und Wettkampfordnung gelten für alle unter der Obhut des DVMV stattfindenden Wettkämpfe. Die Mitglieder des DVMV sind bei der Durchführung interner Wettkämpfe gehalten, die **wesentlichen Grundzüge der SpoWO DVMV zu beachten.**

§2 Grundsätzliches

1. Überprüfung der Boardanlage

Alle Spieler haben vor Beginn des Spieles das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung des Oche zum Board zu verlangen.

2. Einnehmen der Wurfhaltung

Ein Spieler darf erst dann eine wurfbereite Haltung annehmen, wenn sein Gegenspieler den Bereich **zwischen Oche und Board verlassen hat.**

3, Spielunterbrechungen

Tritt bei einem Spieler während des Spieles ein Schaden an seinem Sportgerät auf, ist ihm auf Verlangen drei Minuten Zeit zu gewähren, um den Schaden beheben zu können.

Auch ohne Eintritt eines Schadens ist es jedem Spieler gestattet, sein Sportgerät während des Spieles einmal oder auch mehrfach zu wechseln, sofern der Gegenspieler und der Spielbetrieb dadurch nicht beeinträchtigt wird. Der Spielbereich darf dabei nicht verlassen werden.

Einem Spieler ist das Verlassen des Spielbereiches für maximal fünf Minuten zu gestatten, wenn außergewöhnliche Umstände vorliegen.

Meldet sich ein Spieler erst nach Ablauf des in Ziffer 3.2 genannten Zeitraumes wieder als spielbereit, ist das aktuell gespielte leg für ihn als verloren zu werten.

4, Verhalten während des Spiels

Während des Wurfes eines Spielers hat sich der Gegenspieler hinter dem Spieler aufzuhalten, jede unnötige Bewegung zu vermeiden und den Spieler weder lobend noch sonst wie anzusprechen oder anderweitig zu beeinflussen. Ein Verstoß kann durch den Schiedsrichter mit dem Verlust des aktuell gespielten Legs gewertet werden. Verstöße durch Zuschauer sind durch Verwarnung zu ahnden und im Wiederholungsfall mit einem Verweis aus dem Wettkampfbereich.

5, Rauchverbot im Spiel- oder Wettkampfbereich und Spielstätten

Bei allen Wettkämpfen, die unter der Obhut des DVMV geführt werden, besteht ein absolutes Rauchverbot im Spielbereich. In öffentlichen Gebäuden, wie Sporthallen, Gaststätten und ähnliches findet ohnehin das Nichtraucherschutzgesetz Anwendung. Spieler, die hiergegen verstoßen, werden durch die Wettkampfleitung vom Wettkampf ausgeschlossen und verlieren alle bereits gewonnenen Legs, Sets und Punkte im aktuellen Wettkampf.

Ein weiteres Vorgehen nach der Disziplinarordnung (DO) DVMV ist davon unberührt. Zuschauer, die das Rauchverbot missachten, sind nach Hinweis und erneutem Verstoß von der Spielstätte zu entfernen. Zuständig ist die Turnierleitung. Ein weiteres Vorgehen nach der DO DVMV bleibt unberührt. Das Rauchverbot erstreckt sich ebenfalls auf alle Funktionäre des Wettkampfes.

6, Alkoholverbot im Spielbereich und Spielstätten

Bei allen Wettkämpfen, die unter der Obhut des DVMV geführt werden, besteht ein absolutes Alkoholverbot für alle Spieler im Spielbereich. Ein Verstoß führt zum sofortigen Ausschluss aus dem aufenden Wettbewerb unter Verlust aller bisher gewonnenen Legs, Sets und Punkte. Zuständig ist die Turnierleitung. Ein weiteres Vorgehen nach der DO DVMV bleibt davon unberührt. Das Alkoholverbot im Wettkampfbereich erstreckt sich ebenfalls auf alle Funktionäre des Wettkampfes (z. B. Schreiber oder Schiedsrichter).

7, Mobilfunktelefone(Handy)

Bei allen Wettkämpfen, die unter der Obhut des DVMV geführt werden, besteht ein absolutes Mobilfunkverbot im Wettkampfbereich. Sind Wettkampfbereich und restlicher Bereich der Spielstätte räumlich nicht ausreichend voneinander zu trennen, erstreckt sich das Mobilfunkverbot auch auf die Spielstätte. Zuständig für die Durchsetzung ist die Turnierleitung.

8, Spielstätte

Spielstätte ist die Gesamtheit des Raumes, in dem der Wettkampf stattfindet.

9, Spielbereich

Der Spielbereich setzt sich in der Breite aus der Gesamtanzahl der nebeneinander installierten Boards zusammen. Die Tiefe des Spielbereiches beträgt vom jeweiligen Board aus gemessen 359 cm und setzt sich zusammen aus der Mindestentfernung des Oche zum Board und dem Standbereich hinter dem Oche von mindestens 122 cm.

§3 Spielkleidung

- 1, Bei allen DVMV Wettbewerben hat der Spieler eine lange schwarze Stoff-Hose (auch gepflegte schwarze Jeans - Damen auch Rock möglich) zu tragen, Jogginghosen sind nicht erlaubt.
- 2, Spielern ist es nicht erlaubt Kopfbedeckungen, Walkmans oder ähnliches zu tragen, ohne den DVMV bzw. die Organisatoren vorher um Erlaubnis gebeten zu haben und diese auch zugestimmt haben.
- 3, Es ist grundsätzlich nicht gestattet, Kleidung mit anzüglichem Aufdruck (auch graphischer Natur) zu tragen.
- 4, Es ist ein fester, vorne geschlossener, schwarzer Schuh zu tragen (auch Turn- oder Freizeitschuh, der diese Bedingungen erfüllt). Schwarze Schuhe mit auffälligen andersfarbigen und/oder bunten Applikationen sind nicht zulässig
- 5, Bei Teamwettbewerben haben die Teams zusätzlich zu den Punkten 1 – 4 jeweils einheitliche Trikots, Dart-(Hemden), Polohemden oder T-Shirts zu tragen.
- 6, Tritt ein Spieler nicht in vorgeschriebener Kleidung an, so ist dieses auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.
Diese Bestimmungen dienen für die Saison 21/22 als Anhalt und ab der Saison 22/23 als maßgebend.

§4 das Sportgerät

- 1, Erlaubt sind Darts mit einer Gesamtlänge bis 30,5 cm, die nicht schwerer als 50g sind.
- 2, Jeder Dart muss aus einer Spitze, einem Wurfkörper, einem Schaft und einem Flight bestehen.

§5 der Wurf

- 1, Der Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein leg kann mit weniger Darts beendet werden.
- 2, Ein Wurf gilt auch als beendet, wenn ein Spieler seinen ersten oder zweiten Dart im Board berührt oder herauszieht. (z. B. beim zur Seite Biegen eines Darts, der die Flugbahn für den nächsten versperrt.)
- 3, Als geworfen zählt nur der vorsätzlich geworfene Dart. Ein Dart, der ohne eindeutig erkennbare Wurfbewegung herunterfällt, gilt nicht als geworfen und darf noch geworfen werden
- 4, Ein Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht noch einmal geworfen werden.

§6 Punkte(Score)

- 1, Punkte werden nur gewertet, wenn der Dart innerhalb des äußeren Ringes des Boards mit der Spitze steckt oder das Board mit der Spitze berührt und der gesamte Score eines Wurfes vom Schiedsrichter ausgerufen worden ist. Ein Dart, der nach dem Ausruf oder des Aufschreibens aus dem Board fällt, zählt als gewertet.
- 2, Die Darts dürfen erst dann aus dem Board gezogen werden, wenn der Schiedsrichter den Score ausgerufen und / oder registriert hat. Nach dem Entfernen der Darts aus dem Board sind Proteste zum erreichten Score nicht mehr zulässig.
- 3, Die Punktzahl ergibt sich aus dem durch den Draht eingefassten Segment, in das der Dart mit der Spitze steckt oder es berührt.
- 4, Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom Schiedsrichter, Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss vor dem nächsten Wurf geschehen. Änderungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen durchgeführt werden, bevor der betroffene Spieler wieder wirft.
- 5, Der Punktestand muss klar und leserlich in Sichtweite vor dem Spieler und Schiedsrichter auf einem Punktezettel oder einer Punktetafel notiert werden.
- 6, Das benötigte Doppel darf weder vom Schreiber noch vom Schiedsrichter abweichend vom tatsächlichen Wert bezeichnet werden (z.B. nicht Doppel 16, sondern 32).
- 7, Der Schiedsrichter ist der Obmann für Streitigkeiten, die während eines Matches entstehen können und kann, wenn nötig, mit dem Schreiber und anderen Offiziellen Rücksprache halten, bevor eine Entscheidung während des Matches getroffen wird.
- 8, Elektronische Hilfsmittel zur Anzeige des Scores und der Restpunktzahl sind zulässig, wenn sie folgende Voraussetzungen erfüllen: - Die letzten 6 Scores beider Spieler müssen nachvollziehbar angezeigt werden - Falsche Score-Eingaben müssen korrigierbar sein. - Die Restpunktzahl muss deutlich angezeigt werden. Schreiftafeln müssen einsatzbereit und vorschriftsmäßig vorhanden sein.

§7 Beginn und Beendigung eines Spiels

- 1, Bei allen Wettkämpfen wird „straight in „ und „double out „ gespielt.
- 2, Das Bulls Eye wertet mit 50 Punkten, auch als Doppel.
- 3, Ungültig ist der Wurf, wenn die Restpunktzahl überschritten wird oder aber ein Punkt als Rest verbleibt; Bust – Regel.
- 4, Jeder Spieler hat das Recht vor Beginn seines Spieles an seinem Board maximal 6 Übungsdarts zu werfen.
- 5, Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler seine Restpunktzahl durch Treffer in einem Doppel auf null reduziert. Wirft ein Spieler irrtümlich einen weiteren Dart, obwohl das benötigte Doppel bereits getroffen worden ist, zählen die durch den irrtümlich geworfenen Dart erreichten Punkte nicht.
- 6, Ist das benötigte Doppel getroffen, beendet der Schiedsrichter das Spiel durch den Ausruf „ game shot“, check“, oder „aus“. Bevor die Darts aus dem Board entfernt werden, ist dem Gegenspieler Gelegenheit zu geben, den Wurf zu prüfen. Die Pflicht der Aufmerksamkeit liegt beim Gegenspieler.

§8 Dartboard

- 1, Die auf Wettkämpfen unter Obhut des DVMV verwendeten Dartboards müssen vom Typ „Bristle“ sein und die Segmente 1-20 „clock-pattern“ aufweisen.
- 2, Die Spinne (Spider) muss flach am Board befestigt sein.
- 3, Das Dartboard muss so befestigt sein, dass es sich nicht verdrehen kann und ein schwarzes Segment der 20 die obere Mitte des Dartboard darstellt.
- 4, Der Abstand von der Mitte des Bulls Eye bis zu dem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt, wie der Abwurfbereich hinter dem Oche muss 173 cm (a) betragen.
- 5, Die lotrechte Entfernung von der Dartboardoberfläche zur Rückseite des Oche muss 237 cm (b) betragen. Die diagonale Entfernung vom Bulls Eye zur Rückseite des Oche muss 293,425 cm © betragen. $c = \sqrt{a^2 + b^2}$
- 6, Das Dartboard ist schatten- und blendfrei mit mindestens 400 Lux auszuleuchten. Bei Endspielen auf Bühnen sind für die Ausleuchtung mindestens zwei Strahler zu je 100 Watt erforderlich.

- 7, Jeder Spieler oder Teamkapitän hat das Recht die Auswechslung eines Boards zu verlangen, oder aber das Verdrehen der Segmente, sofern der Gegner einwilligt. Bei Uneinigkeit entscheidet der Schiedsrichter. Das Verlangen kann nur vor Beginn eines Spieles gestellt werden.
- 8, Das Dartboard ist auf seiner Unterkonstruktion so anzubringen, dass es sich von dieser deutlich abhebt. Das Anbringen von Gegenständen auf der Unterkonstruktion, die geeignet sind, den Spieler abzulenken, ist nicht erlaubt. Sie sind auf Verlangen eines Spielers zu entfernen.
- 9, Die Abstände zwischen den Mittelpunkten der Dartboards müssen mindestens 180 cm betragen. Zu Seitenwänden ist ein Abstand von mindestens 90 cm einzuhalten. Die lichte Höhe im gesamten Spielbereich muss vom Boden bis zur Decke min. 2,30 m betragen.

Ausnahmen können zugelassen werden, sofern die Spielstätte die Einhaltung dieser Maße nicht erlaubt, gleichwohl aber ein reibungsloser Spielbetrieb möglich erscheint. Hierüber entscheidet der Sportwart bei Abnahme der Anlage.

§9 Oche(Standleiste)

- 1, Die Standleiste muss mindestens 3,8 cm höchstens aber 5 cm hoch sein. Sie muss mindestens 61cm lang sein.
- 2, Die Entfernung der Rückseite der Standleiste zur Senkrechten zwischen Bulls Eye und Boden muss 237cm betragen.
- 3, Hinter der Rückseite der Standleiste muss ein Standbereich von mindestens 122cm gewährleistet sein.
- 4, Die Standleiste darf während des Wurfes weder be- noch übertreten werden.
- 5, Soll ein Dart oder Wurf aus einer Position neben der Standleiste erfolgen, hat der Spieler hinter der imaginären Verlängerung der Standleiste zu verbleiben. Verstöße gegen die Ziffern 4 und 5 führen zu einer Verwarnung durch den Schiedsrichter und im Wiederholungsfall zu einem Verlust des, durch den Wurf erzielten Scores.

§10 Schiedsrichter/Schreiber

- 1, Im Spielbereich dürfen sich nur Schiedsrichter, Schreiber und Spieler aufhalten.
- 2, Können die Positionen des Schiedsrichters und des Schreibers aus personellen oder sonstigen Gründen nicht getrennt voneinander besetzt werden, erfüllt der Schreiber zugleich die Funktion des Schiedsrichters.
- 3, Jeder Spieler, der sein Spiel verloren hat, ist verpflichtet in dem auf sein verlorenes Spiel folgenden Spiel als Schreiber tätig zu sein. Kommt er dieser Pflicht nicht nach und stellt auch keinen anderen Schreiber, werden ihm die bisher im Wettkampf erreichten Punkte aberkannt.
- 4, Auf Anfrage des Spielers hat der Schiedsrichter/Schreiber die Restpunktzahl anzusagen. Dabei dürfen keine Wege zur Beendigung des Spieles oder ein bestimmtes Doppel angegeben werden, sondern immer nur die tatsächliche Restpunktzahl.
- 5, Mit Ausnahme des werfenden Spielers haben alle Personen im Spielbereich ihre Bewegungen auf ein Minimum zu reduzieren und jede unnötige Bewegung während des Wurfes eines Spielers zu unterlassen. Dem Schiedsrichter/Schreiber ist das Essen und Trinken während des Spieles untersagt. Das Gesicht soll zum Board gerichtet sein, der Blickkontakt mit dem Spieler ist zu unterlassen. Getränke sind nur zwischen den Legs zu sich zu nehmen. Punktzahl und Subtraktion müssen durch Schiedsrichter und Spieler vor dem jeweils nächsten Wurf geprüft werden.
- 6, Korrekturen müssen vor dem jeweils nächsten Wurf des Spielers durchgeführt sein. Während des Wurfes darf der Punktstand eines Spielers nicht geändert werden, wenn der Wurf bereits begonnen hat. Das Hinauslehnen zur Feststellung in welchem Segment ein Treffer erzielt worden ist, ist während des Wurfes eines Spielers untersagt. Score und Restpunktzahl sind deutlich und für den Spieler gut sichtbar zu notieren. Kommentare zu einem beendeten Wurf sind zu unterlassen.

§11 Spielberechtigung

Die Spieler der Mitgliedsvereine des DVMV sind für alle Wettkämpfe, die unter der Obhut des DVMV durchgeführt werden, spielberechtigt. Voraussetzung ist jedoch die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, sofern nicht Beitragsfreiheit besteht, und die schriftliche Meldung beim Landessportwart vorliegt.

Nichtmitglieder des DVMV, die nicht einem anderen Landesverband angeschlossen sind, sind berechtigt, an einem Ranglistenturnier innerhalb der laufenden Saison teilzunehmen. Erreichte Punkte gelangen nur dann in die Wertung, wenn die Beitrittserklärung zum DVMV innerhalb von 24 Stunden nach Turnierschluss erfolgt. Ausnahme: Im Jugendbereich sind an allen Jugendranglistenturnieren auch Jugendliche teilnahmeberechtigt, die nicht Mitglied im DVMV sind und nicht einem anderen Landesverband angehören. Diese werden in der Rangliste gesondert gekennzeichnet geführt. Nicht-Mitglieder können keine offiziellen Titel des DVMV erwerben.

An offenen Wettbewerben darf grundsätzlich jeder Spieler ungeachtet seiner etwaigen Mitgliedschaft in einem anderen Landes- oder Nationalverband teilnehmen.

Jugendliche ab dem vollendeten 14. Lebensjahr sind in den Erwachsenenwettbewerben spielberechtigt, jedoch dürfen sie nicht an parallellaufenden Jugendwettbewerben teilnehmen, bzw. Jugendliche, die zur Teilnahme an einer parallel durchgeführten Seniorendisziplin berechtigt werden, bleibt die Teilnahme an einem Jugendwettbewerb verwehrt.

Kinder ab dem vollendeten 12. Lebensjahr können per Antrag an Senioren-Wettbewerben mitspielen. Für Kinder bis zum vollendeten 12. Lebensjahres bedarf es einer Sondergenehmigung durch die sportliche Leitung.

Ab dem 18. Lebensjahr ist eine Teilnahme an Jugend-Wettbewerben nicht mehr möglich.

Teil 3: Wettbewerbe innerhalb des DVMV

§1 Team Wettbewerbe

Der DVMV führt im Rahmen der Vierer-Team Wettbewerbe eine Meisterschaft im Ligaspielbetrieb (§1.1a) und einen Pokalwettbewerb (§1.1b) durch. Des Weiteren sollen alle weiteren Wettbewerbe, je nach Anmeldung und Terminplanung ermöglicht werden. Alle weiteren Wettbewerbe werden durch die sportliche Leitung rechtzeitig bekannt gegeben.

§1.1 Vierer - Team Wettbewerbe

§1.1a Vierer-Team-Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb

1, Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)

Die 4-er Team Liga unterteilt sich in eine Landesliga, darunter angesiedelte Oberligen (West/Ost). Jede Liga soll nach Möglichkeit eine Mindeststärke von 6 Mannschaften besitzen. Je nach Meldevolumen an Mannschaften können Regionalligen hinzukommen.

Die DVMV 4-er Team Landesmeisterschaft wird einmal jährlich ausgespielt. Saisonbeginn ist der 1. September, Saisonende der 31. August des Kalenderjahres.

2, Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)

Eine Mannschaft besteht mindestens aus 4 Spielern. Im Übrigen ist die Meldung von Spielern je Team nicht begrenzt. Je Spieltag sind jedoch max. 8. Spieler einzusetzen.

Spielberechtigt ist ein Team nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des DVMV sind und vor Saisonbeginn gemeldet worden sind. Nachmeldungen sind jederzeit möglich, sofern eine Bestätigung des Schatzmeisters über die Entrichtung des Mitgliedbeitrages vorliegt. Eine Nachmeldung ganzer Teams ist ausgeschlossen.

2.1, Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften:

a) Ein Spielerwechsel innerhalb eines Vereins zwischen zwei Teams ist zulässig:

Wechselt der Spieler innerhalb einer Halbserie, so ist dieser mit einem Spiel Sperre belegt, welche im direkten Anschluss auf den Wechsel folgt. Ein Wechsel nach der Halbserie, vor Beginn der neuen Halbserie kann erfolgen, ohne dass eine Sperre in Kraft tritt.

b) Ein Spielerwechsel zwischen unterschiedlichen Vereinen ist zulässig:

Wechselt der Spieler innerhalb einer Halbserie, so ist dieser mit zwei aufeinander folgenden Spielen Sperre zu belegen, welche im direkten Anschluss an den Wechsel folgen. Wechselt der Spieler den Verein nach der Halbserie und vor Beginn der neuen Halbserie, so ist dieser Spieler mit einem Spiel Sperre zu belegen, welche am ersten Spieltag der neuen Halbserie erfolgt.

Spielfreie Spieltage des neuen Vereines sind für den betreffenden Spieler KEINE Spieltage auf, die die Sperre Anwendung finden kann.

Spieltage im Pokal-Wettbewerb finden bei der Anrechnung der Sperre Anwendung.

2.2, Spielkleidung

Es gilt die Kleiderordnung nach Teil 2, § 3 dieser Ordnung.

Tritt ein Spieler nicht in vorgeschriebener Kleidung an, so ist dieses auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

3, Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg)

Meldungen erfolgen an den Landessportwart. Meldeschluss für die jeweils nächste Saison ist der 15. August jeden Jahres.

3.1, Aufstieg / Abstieg

Folgende Auf und Abstiegsregelungen sollen für die Ligen Anwendung finden:

- 1, Die beiden Letztplatzierten der Oberliga steigen in die dementsprechende Regionalliga (Nord/Süd) ab, Die beiden Erstplatzierten der zugeordneten Regionalligen steigen in die Oberliga (Nord/Süd) auf, sofern zutreffend und angelegt.
- 2, Die beiden Erstplatzierten der Oberliga steigen in die Landesliga auf, die beiden Letztplatzierten der Landesliga steigen in die dementsprechende Oberliga ab.
- 3, Aufgrund der Zusammenstellung und Organisation der Ligen hat die sportliche Leitung die Möglichkeit, Auf-und Abstieg in dementsprechend organisierten Relegationsturnieren auszutragen. Hiervon unberührt bleibt das Aufstiegsrecht des Liga-ersten einer jeden Liga. Den Turniermodus legt die sportliche Leitung fest.
- 4, Satz (3) soll die Ausnahme bilden und dient lediglich dem Erhalt des Liga-Spielbetriebes in der kommenden Spielzeit in den jeweiligen Ligen.

4, Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt- oder Kreisligen

Die geographische Grenze zwischen den Oberligen (West/Ost) bildet die A19. Die Grenze kann bei Bedarf vom Präsidium des DVMV neu festgelegt oder aufgehoben werden (z. B. bei regional stark unterschiedlicher Mannschaftsbeteiligung oder zu geringer Mannschaftsmeldung insgesamt).

5, Die Liga Obleute

Die Teams der Ober- und Regionalligen wählen über ihre Teamcaptains den Ligaobmann für die Dauer von zwei Jahren. Die Amtszeit verkürzt sich nur durch Rücktritt des Ligaobmannes oder bei Aufstieg seines Teams in die Landesliga. In diesem Falle wird der Nachfolger vorerst für eine Amtszeit von einem Jahr gewählt. Die Liga Obleute können Spielverlegungen innerhalb der Saison zulassen. Die Liga Obleute überprüfen die korrekte und vollständige Eingabe der Ergebnisse in den Liga Manager bis spätestens 3 Tage nach dem Spieltag. Des Weiteren ist er erster Ansprechpartner für Spielverlegung und stimmt diesen, notfalls mit Rücksprache der sportlichen Leitung, zu/ lehnt ab. Er ist verantwortlich für die Annahme etwaiger Proteste und leitet diese, mit den dementsprechenden Stellungnahmen der Mannschaften an die sportliche Leitung weiter. Die Entscheidungen über Proteste/Sperren/Bußgelder obliegt der sportlichen Leitung. Desweiteren sind sie für die Abnahme der Spielstätten verantwortlich. Liga Obmann für die Landesliga ist der sportliche Leiter(Sportwart des DVMV).

6, Spieltermine

Die Mannschaften spielen innerhalb Ihrer Ligen jeder gegen jeden. Es wird eine Hinrunde und Rückrunde gespielt. Der Regelspieltag ist ein Sonntag, Spielbeginn 12:00 Uhr. Der Regelspieltag wird vom Sportwart vor Beginn der Saison festgelegt.

a) Terminansetzungen

Die Termine für die Spieltage werden von der sportlichen Leitung nach Meldeschluss zu Saisonbeginn festgelegt. Die Regelspieltage sollen so gelegt werden, dass Kollisionen mit DVMV-Ranglistenturnieren vermieden werden. Alle Mitglieder des DVMV verpflichten sich an diesem Termin keine eigenen Turniere zu veranstalten.

b) Spielverlegungen

Die Umlegung des ursprünglich festgelegten Termins kann nur von den Teamcaptains der betroffenen Spielpaarung beim Ligaobmann beantragt werden und bedürfen der Zustimmung beider Mannschaften, sowie des Ligaobmannes. Sie dürfen mit DVMV-Ranglistenturnieren nicht terminlich zusammenfallen. Ausnahme: Spielansetzung vor oder nach dem Turnier. Es muss nur sichergestellt werden, dass die Partie vor Beginn des nachfolgenden Turniers beendet ist.

Die Spielverlegung muss sofort nach Vereinbarung der Teamcaptains unter Angabe des neuen Spieltages und der Anwurf Zeit spätestens 24 Stunden vor dem ursprünglichen Spieltermin beim Ligaobmann angemeldet werden. Die Verlegung kann auf einen früheren oder auch späteren Termin erfolgen, muss aber vor dem offiziellen nächsten Spieltag liegen. Können sich die Teamcaptains nicht auf einen Alternativspieltag einigen so ist ursprüngliche, im Spielplan angegebene Spieltag bindend.

der

Bei einer nicht abwendbaren Verlegung eines Ligaspiel ist von dem verlegenden

Team ein Ausweichtermine zu nennen. Wird dieser nicht möglich sein, so hat das Team 2 weitere Termine vorzuschlagen. Bei Nichtannahme dieser wird das Spiel für das Heimteam als gewonnen gewertet.

c)Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel

Kann ein Team nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat die gegnerische Mannschaft mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint ein Team nicht oder nicht vollständig bis 30 Minuten nach dem Anwurf Zeitpunkt, so gilt das Spiel als nicht angetreten. Auf den Grund des Nichterscheinens kommt es nicht an. Bei Verspätung über 30 Minuten kann nur im Einvernehmen mit dem gegnerischen Teamcaptain das Spiel noch gespielt werden.

d)Nichtantreten zum 4-er Liga Spiel

Bei Nichtantreten zu einem Ligaspiel ohne triftigen Grund wird ein Mannschaftsstrafgeld von 50,00 € festgesetzt, welches der gegnerischen Mannschaft als Entschädigung zukommt. Der Vorstand entscheidet im Streitfall gemeinsam mit dem Sportwart und dem Ligaobmann über Bewertung der Hintergründe und somit über die Verhängung dieser Strafe. Das Spiel wird von der Ligaleitung neu angesetzt.

e)Wiederholtes Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft ein Ligaspiel nicht zu einer von der Ligaleitung festgesetzten Neuansetzung eines Ligaspiels an, erfolgt die Disqualifikation für die laufende Saison und ein Mannschaftsstrafgeld von 100,00 € wird fällig. Eine Meldung zum Ligaspielbetrieb für die nächste Saison ist nur dann möglich, sofern das Mannschaftsstrafgeld beglichen wurde.

f)Unverschuldetes Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft unverschuldet, z.B. durch höhere Gewalt verhindert, nicht zu einem Spiel an, so wird von dem Sportwart in Verbindung mit den Mannschaftskapitänen der betreffenden Mannschaften ein neuer Termin gesucht. Die Nichtantretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und den Ligaleiter zu informieren. Die höhere Gewalt muss zweifelsfrei nachgewiesen werden.

7, Spielmodus

Es wird im Modus 501, best of 5 legs, Single in Double out gespielt. Bei 2:2 in den Legs einer Partie wird nicht ausgebullt. Eine Spielpaarung zweier Mannschaften besteht aus 2 Einzelblöcken und einen Doppelblock. Es müssen mindestens 4 Spieler je Team antreten. Maximal können in einem Spiel 8 Spieler zum Einsatz kommen. Somit kann eine Mannschaft max. 30:0 Legs, 10:0 Sets und 2:0 Punkte gewinnen / verlieren. Bei einen Set Verhältnis von 5 zu 5 werden die Punkte geteilt.

Vor Beginn setzen die Team-Captains die Spieler auf die Positionen 1-4. Es wird in Reihenfolge jeweils 4 Einzel, (Einzelrunde) dann 2 Doppel (Doppelrunde), dann die zweite Einzelrunde gespielt. Durch die Vorgabe auf dem Spielbogen ergeben sich die Spielpaarungen in den Einzel in der ersten Einzel-Runde, sowie in der Doppelrunde. Zur zweiten Einzelrunde stellt die Heimmannschaft auf und die Gastmannschaft darf dagegen setzen.

Nach der ersten Einzelrunde hat der Captain die Möglichkeit, Spieler ein-, bzw. auszuwechseln. Prinzipiell ist dabei auch in den weiteren Einzelrunden, sowie Doppelrunden darauf zu achten, dass eine schon gespielte Paarung nicht noch einmal gespielt werden darf. Dementsprechend wird bei den Doppeln verfahren. Hierbei kann jedoch auch in der ersten Doppelrunde ein Spieler gewechselt werden.

8, Meldung der Spielergebnisse

Der Original-Spielbericht mit den Ergebnissen ist vom Teamcaptain der Heimmannschaft bis zum Ende der Saison aufzubewahren und nach Abschluss der Saison an den Sportwart im Original zu übermitteln. Eine Ablichtung nach Abschluss des Spieles (mit den Unterschriften BEIDER Teamcaptains) ist dem Ligaobmann per E-Mail/ Fax/ WhatsApp-Gruppeneintrag unverzüglich nach

Spielende zur Verfügung zu stellen. Ergebnisse sind binnen 3 Tagen in den bereitgestellten Ligamanager vollständig und korrekt einzutragen. Dem Captain der gegnerischen Mannschaft obliegt die Prüfungspflicht. Hierfür hat dieser 3 weitere Tage Zeit. Nach Ablauf dieser 6 Tage ist ein Einspruch wegen falscher Eingabe der Ergebnisse unzulässig.

9, Ermittlung des Landesmeisters

Die bestplatzierte DVMV Mannschaft in der Landesliga, erhält den Titel DVMV Landesmeister.

10, Prämierung

Der Landesmeister wird mit dem 4-er Landesmeister-Wander-Pokal und Urkunden, der 2. Platz bis zum 4. Platz ebenfalls mit Urkunden prämiert. Die Höhe eines möglichen Sportförderpreises können wir erst zum Ende der Saison genau festlegen.

§1.1.b Vierer-Team Landes-Pokal-Wettbewerb

1, Ligaaufbau und Spielzeit

Der DVMV Landes Pokal wird einmal jährlich ausgespielt. Dieses geschieht innerhalb der Saison der 4-er Team Meisterschaft, vom 1. September bis zum 30 Juni des folgenden Kalenderjahres. In absoluten Ausnahmefällen (z.B. Corona) kann der Zeitraum bis spätestens Ende des Kalenderjahres verlängert werden.

2, Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)

Eine Mannschaft besteht mindestens aus 4 Spielern. Im Übrigen ist die Meldung von Spielern je Team nicht begrenzt. Je Spieltag sind jedoch max. 8. Spieler einzusetzen.

Spielberechtigt ist ein Team nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des DVMV sind und vor Saisonbeginn gemeldet worden sind. Nachmeldungen sind jederzeit möglich, sofern eine Bestätigung des Schatzmeisters über die Entrichtung des Mitgliedbeitrages vorliegt. Eine Nachmeldung ganzer Teams ist ausgeschlossen.

Spielberechtigt für den Pokal-Wettbewerb sind automatisch alle gemeldeten Mannschaften / Spieler des 4-er Team Meisterschafts-Wettbewerbes des DVMV.

2.1, Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften:

siehe §1.1a Nummer 2.1

2.2, Spielkleidung

siehe Teil 2 §3 dieser Ordnung

Tritt ein Spieler nicht in vorgeschriebener Kleidung an, so ist dieses auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

3, Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg)

Meldungen erfolgen an den Landessportwart. Meldeschluss für die jeweils nächste Saison ist der 15. August jeden Jahres.

3.1, Auf/Abstieg

ENTFÄLLT

4, Regionale Aufteilung

ENTFÄLLT

5, Liga Obleute

ENTFÄLLT

6, Spieltermine

Sämtliche Runden im Pokal-Wettbewerb werden zu Beginn, bzw. nach vollendeter Spielrunde mit den verbleibenden Mannschaften neu ausgelost. Das zuerst geloste Team bekommt Heimrecht. Die Auslosung erfolgt durch den Sportwart oder einem von ihm delegierten Vertreter, samt 2 Aufsichtspersonen und ist unter Angabe der, an der Auslosung beteiligten Personen mit dem Auslosungsergebnis bekannt zu geben.

a) Terminansetzungen

Die Spielzeiträume werden vor Saison Beginn vom DVMV festgelegt und können nur nach vorheriger Absprache mit der sportlichen Leitung verlegt werden.

b) Spielverlegungen

Eine Spielverlegung über den von der sportlichen Leitung festgelegten Zeitraum hinaus ist nur in absoluten Ausnahmefällen und mit Zustimmung der sportlichen Leitung möglich. Sollte ein Spiel in dem angewiesenen Zeitraum nicht stattfinden, entscheidet die sportliche Leitung nach Sachlage.

c) Verspätung und Nichterscheinen zum Pokalspiel

Kann ein Team nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat die gegnerische Mannschaft mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint ein Team nicht oder nicht vollständig bis 30 Minuten nach dem Anwurf Zeitpunkt, so gilt das Spiel als nicht angetreten. Auf den Grund des Nichterscheins kommt es nicht an. Bei Verspätung über 30 Minuten kann nur im Einvernehmen mit dem gegnerischen Teamcaptain das Spiel noch gespielt werden.

d) Nichtantreten zum Pokalspiel

Bei Nichtantreten zu einem Pokalspiel ohne triftigen Grund wird ein Mannschaftsstrafgeld von 50,00 € festgesetzt. Der Vorstand entscheidet im Streitfall gemeinsam mit dem Sportwart und dem Ligaobmann über Bewertung der Hintergründe und somit über die Verhängung dieser Strafe. Eine Neuansetzung erfolgt nicht. Das Spiel wird für die nicht angetretene Mannschaft als verloren gewertet.

e) Wiederholtes Nichtantreten zum Pokalspiel

ENTFÄLLT

f)Unverschuldetes Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft unverschuldet, z.B. durch höhere Gewalt verhindert, nicht zu einem Spiel an, so wird von dem Sportwart in Verbindung mit den Mannschaftskapitänen der betreffenden Mannschaften ein neuer Termin gesucht. Die Nichtantretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und den Ligaleiter zu informieren. Die höhere Gewalt muss zweifelsfrei nachgewiesen werden.

7, Spielmodus

Die Mannschaften spielen im gesamten Einzugsgebiet des DVMV ein Spiel im Modus der 4-er Liga Meisterschaft, mit dem Unterschied, dass es 4 Einzelblöcke und 1 Doppelblock geben wird. Bei 2:2 in den Legs einer Partie wird nicht ausgebullt. Bei Unentschieden nach den Einzeln und Doppeln wird ein Team Game 1001 Best of 3 legs, double in - double out gespielt. Hierbei können alle möglichen 8 Spieler, die auf dem Spielbogen notiert sind, spielen. Mindestens 4 Spieler pro Mannschaft müssen spielen. Die Reihenfolge haben die Teamkapitäne vorher auf den Spielbericht zu notieren.

8, Meldung der Ergebnisse

Der Original-Spielbericht mit den Ergebnissen ist vom Teamcaptain der Heimmannschaft binnen Wochenfrist ohne Erinnerung eingescannt per E-Mail, per WhatsApp per Fax oder per Post an den Sportwart zu senden. Er enthält auch: High Score (180), High finish (> oder = 101) und Shortest leg (< oder =18 Darts). Zusätzlich ist das reine Spielergebnis (Sets und Legs) ohne etwaige Bestleistungen telefonisch, schriftlich noch am selben Tag an den Sportwart zu melden. Meldet der Teamcaptain der Heimmannschaft das Ergebnis nicht wie soeben beschrieben, wird das Spiel gegen sie als verloren gewertet.

9, Endrunde (Ermittlung des Landes-Pokal-Siegers)

Die beiden letzten im Wettbewerb verbliebenen Mannschaften bestreiten das Finale. Das Endspiel um den Landes-Pokal im DVMV findet zum Saisonabschluss statt. Der genaue Termin wird in Absprache mit den beiden beteiligten Mannschaften vom Sportwart festgelegt. Den Beginn des Finales entscheidet das Los.

10, Prämierung

Der erste Platz wird mit dem 4-er Team-Wander-Pokal und Urkunden als Ehrenbeweis prämiert. Über die Höhe eines möglichen Sportförderpreises entscheidet das Präsidium des DVMV zum Ende der Saison.

Gleiches gilt für die Plätze 2-3(ausgenommen des Wander-Pokals).

§1.2 Online Wettbewerbe

Online Wettbewerbe stellen innerhalb des DVMV ein Zusatz-Angebot dar, für Zeiten, in denen kein regulärer Spielbetrieb in seiner Gesamtheit aufgrund behördlicher Anordnung/ höherer Gewalt möglich ist (Spielstätten geschlossen, Kontaktbeschränkungen, etc.), wie z.B. in Zeiten der Corona Pandemie. Für den Spielbetrieb wird eine Webcam (oder ein Handy als umfunktionierte Webcam) und ein Laptop benötigt. Des Weiteren muss ein Account auf einer Spielplattform, die vom Sportwart mitgeteilt wird, erstellt werden (N01, WDA, Lidarts), entweder als Team-Account oder Einzel-Account. Dieses Angebot des Landesverbandes erfolgt nur in Zeiten, in denen kein regulärer Spielbetrieb möglich ist.

§1.2a Online 3 er-Team Landesmeisterschaft im Liga-Spielbetrieb

- 1, **Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)**
Die 3-er Team Online Liga wird **nur** angeboten, wenn ein regulärer Spielbetrieb aufgrund höherer Gewalt/ behördliche Anordnung in seiner Gesamtheit nicht möglich ist (z.B.: Corona-Pandemie) Die sportliche Leitung koordiniert die Meldungen der 3 er Teams über die bekannten Kanäle (E-Mail- Verteiler) und bildet Ligen, je nach Meldestärke.
Die Spielzeit ist auf die abzusehende Zeit, in der kein regulärer Spielbetrieb möglich ist, abzustimmen, jedoch bis längstens zum Ende der Saison (31.08. eines jeden Jahres)
- 2, **Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)**
Eine Mannschaft besteht mindestens aus 3 Spielern. Im Übrigen ist die Meldung von Spielern je Team nicht begrenzt. Je Spieltag sind jedoch max. 5. Spieler einzusetzen. Spielberechtigt ist ein Team nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des DVMV sind und vor Saisonbeginn gemeldet worden sind. Nachmeldungen sind jederzeit möglich, sofern eine Bestätigung des Schatzmeisters über die Entrichtung des Mitgliedbeitrages vorliegt. Eine Nachmeldung ganzer Teams ist ausgeschlossen.
 - 2.1, **Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften:**
siehe §1.1a Nummer 2.1
 - 2.2, **Spielkleidung**
ENTFÄLLT
- 3, **Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg)**
Meldungen erfolgen an den Landessportwart. Meldeschluss wird von der sportlichen Leitung festgelegt.
 - 3.1, **Aufstieg / Abstieg**
ENTFÄLLT
- 4, **Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt- oder Kreisligen**
ENTFÄLLT
- 5, **Die Liga Obleute**
Die Teams der Liga/Ligen wählen über ihre Teamcaptains den Ligaobmann für die Dauer der Spielzeit. Die Liga Obleute können Spielverlegungen innerhalb der Saison zulassen. Die Liga Obleute überprüfen die korrekte und vollständige Eingabe der Ergebnisse in den Liga Manager bis spätestens 2 Tage nach dem Spieltag. Des Weiteren ist er erster Ansprechpartner für Spielverlegung und stimmt diesen, notfalls mit Rücksprache der sportlichen Leitung, zu/ lehnt ab. Er ist verantwortlich für die Annahme etwaiger Proteste und leitet diese, mit den dementsprechenden Stellungnahmen der Mannschaften an die sportliche Leitung weiter. Die Entscheidungen über Proteste/Sperren/Bußgelder obliegt der sportlichen Leitung.
- 6, **Spieltermine**
Die Mannschaften spielen innerhalb Ihrer Ligen jeder gegen jeden. Es wird eine Hinrunde und Rückrunde gespielt. Der Spielplan wird vom Sportwart erstellt.
 - a) **Terminansetzungen**
Die Termine für die Spieltage werden von der sportlichen Leitung nach Meldeschluss zu Saisonbeginn festgelegt.
 - b) **Spielverlegungen**
Die Umlegung des ursprünglich festgelegten Termins kann nur von den Teamcaptains der betroffenen Spielpaarung beim Ligaobmann beantragt werden und bedürfen der Zustimmung beider Mannschaften, sowie des Ligaobmannes.

Die Spielverlegung muss sofort nach Vereinbarung der Teamcaptains unter Angabe des neuen Spieltages und der Anwurf Zeit spätestens 24 Stunden vor dem ursprünglichen Spieltermin beim Ligaobmann angemeldet werden. Die Verlegung kann auf einen früheren oder auch späteren Termin erfolgen, muss aber vor dem offiziellen nächsten Spieltag liegen. Können sich die Teamcaptains nicht auf einen Alternativspieltag einigen so ist der ursprüngliche, im Spielplan angegebene Spieltag bindend. Bei einer nicht abwendbaren Verlegung eines Ligaspiel ist von dem verlegenden Team ein Ausweichtermine zu nennen. Wird dieser nicht möglich sein, so hat das Team hat 2 weitere Termine vorzuschlagen. Bei Nichtannahme dieser wird das Spiel für das Heimteam als gewonnen gewertet.

c), Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel

Kann ein Team nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat die gegnerische Mannschaft mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint ein Team nicht oder nicht vollständig bis 30 Minuten nach dem Anwurf Zeitpunkt, so gilt das Spiel als nicht angetreten. Auf den Grund des Nichterscheinens kommt es nicht an. Bei Verspätung über 30 Minuten kann nur im Einvernehmen mit dem gegnerischen Teamcaptain das Spiel noch gespielt werden.

d), Nichtantreten zum 3 er Online Liga Spiel

Bei Nichtantreten zu einem Ligaspiel ohne triftigen Grund wird das Spiel von der Ligaleitung neu angesetzt.

e), Wiederholtes Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft ein Ligaspiel nicht zu einer von der Ligaleitung festgesetzten Neuansetzung eines Ligaspiels an, wird das Spiel für die nicht angetretene Mannschaft als verloren gewertet.

f), Unverschuldetes Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft unverschuldet, z.B. durch höhere Gewalt verhindert, nicht zu einem Spiel an, so wird von dem Sportwart in Verbindung mit den Mannschaftskapitänen der betreffenden Mannschaften ein neuer Termin gesucht. Die Nichtantretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und den Ligaleiter zu informieren. Die höhere Gewalt muss zweifelsfrei nachgewiesen werden. Eine fehlende/gestörte Internetverbindung ist KEINE höhere Gewalt, es sei denn es ist eine Störung seitens des Anbieters nachgewiesen.

7, Spielmodus

Es wird im Modus 501, best of 4 legs, Single in Double out gespielt. Eine Spielpaarung zweier Mannschaften besteht aus dreimal 3 Einzel und 3 Doppeln – Sollten Treffen von Kleinstgruppen aufgrund behördlicher Anordnung nicht möglich sein, entfallen die drei Doppel. Es müssen mindestens 3 Spieler je Team antreten. Maximal können in einem Spiel 5 Spieler zum Einsatz kommen. Somit kann eine Mannschaft max. 27:0 Legs, 9:0 Sets und 2:0 Punkten gewinnen / verlieren(nur Einzel) oder 36:0 Legs, 12:0 Sets und 2:0 Punkten (Einzel und Doppel).

Vor Beginn setzen die Team-Captains die Spieler auf die Positionen 1-3. Es werden erst die dreimal 3 Einzel gespielt. Am Schluss werden die 3 Doppel gespielt. Durch die Vorgabe auf dem Spielbogen ergeben sich die Spielpaarungen in den Einzel in der ersten Einzel-Runde.

Nach der ersten Einzelrunde hat der Captain die Möglichkeit, Spieler ein-, bzw. auszuwechseln. Prinzipiell ist dabei auch in den weiteren Einzelrunden darauf zu achten, dass eine schon gespielte Paarung nicht noch einmal gespielt werden darf. Dementsprechend wird bei den Doppeln verfahren.

8, Meldung der Spielergebnisse

Die Ergebnisse sind dem Sportwart per Mail vom Team-Captain zu übermitteln. Ebenfalls enthält die E- Mail die Bestleistungen, die in den Programmen jeweils in den Statistiken ersichtlich sind. Jeder Teamcaptain übermittelt ALLE Bestleistungen (auch die vom Gegner). Bestleistungen, die nicht durch beide E-Mails bestätigt sind, werden nicht in den Listen geführt.

Werden Bestleistungen absichtlich oder mehrfach NICHT vom Gegner benannt, kann der Sportwart hier mit Leg-Abzug beim nicht meldenden Team einschreiten.

9, Ermittlung des Landesmeisters

Die bestplatzierte DVMV Mannschaft in der Gruppe, erhält den Titel DVMV Online-Landesmeister. Bestehen mehrere Gruppen, werden die Erstplatzierten das Endspiel bestreiten (bei 2 Gruppen), eine Endrundengruppe Jeder gegen Jeden spielen (bei 3 Gruppen) oder im einfach K.O. (bei vier Gruppen)den Sieger ermitteln.

10, Prämierung

Der Landesmeister wird mit dem Titel „DVMV 3-er Team-Online-Landesmeister“ und Urkunden prämiert.

§1.2 b Online Einzel- Landesmeisterschaft im Liga-Spielbetrieb

1, Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)

Die Einzel-Landesmeister Online Liga wird **nur** angeboten, wenn ein regulärer Spielbetrieb aufgrund höherer Gewalt/ behördliche Anordnung in seiner Gesamtheit nicht möglich ist (z.B.: Corona-Pandemie)

Die sportliche Leitung koordiniert die Meldungen über die bekannten Kanäle (E-Mail-Verteiler) und bildet Ligen, je nach Meldestärke.

Die Spielzeit ist auf die abzusehende Zeit, in der kein regulärer Spielbetrieb möglich ist, abzustimmen, jedoch bis längstens zum Ende der Saison (31.08. eines jeden Jahres)

2, Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)

Spielberechtigt ist ein Spieler nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des DVMV sind und vor Saisonbeginn gemeldet worden sind.

2.1, Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften:

ENTFÄLLT

2.2, Spielkleidung

ENTFÄLLT

3, Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg)

Meldungen erfolgen an den Landessportwart. Meldeschluss wird von der sportlichen Leitung festgelegt.

3.1, Aufstieg / Abstieg

ENTFÄLLT

4, Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt- oder Kreisligen

ENTFÄLLT

5, Die Liga Obleute

Die Teams der Liga/Ligen wählen über ihre Teamcaptains den Ligaobmann für die Dauer der Spielzeit. Die Liga Obleute können Spielverlegungen innerhalb der Saison zulassen. Die Liga Obleute überprüfen die korrekte und vollständige Eingabe der Ergebnisse in den Liga Manager bis spätestens 2 Tage nach dem Spieltag. Des Weiteren ist er erster Ansprechpartner für Spielverlegung und stimmt diesen, notfalls mit Rücksprache der sportlichen Leitung, zu/ lehnt ab. Er ist verantwortlich für die Annahme etwaiger Proteste und leitet diese, mit den dementsprechenden Stellungnahmen der Mannschaften an die sportliche Leitung weiter. Die Entscheidungen über Proteste/Sperren/Bußgelder obliegt der sportlichen Leitung.

6, Spieltermine

Die Spieler spielen innerhalb Ihrer Gruppe jeder gegen jeden. Es wird eine Hinrunde und Rückrunde gespielt. Der Spielplan wird vom Sportwart erstellt.

a), Terminansetzungen

Die Termine für die Spieltage werden von der sportlichen Leitung nach Meldeschluss zu Saisonbeginn festgelegt.

b), Spielverlegungen

Die Umlegung des ursprünglich festgelegten Termins kann nur von den betreffenden Spielern gemeinsam festgelegt werden. Der neue Termin wird dem Sportwart mitgeteilt.

c), Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel

Kann ein Spieler nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat der Gegner mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint ein Spieler nicht oder nicht vollständig bis 30 Minuten nach dem Anwurf Zeitpunkt, so gilt das Spiel als nicht angetreten. Auf den Grund des Nichterscheinens kommt es nicht an. Bei Verspätung über 30 Minuten kann nur im Einvernehmen mit dem Gegner das Spiel noch gespielt werden.

d), Nichtantreten zum Liga Spiel

Bei unentschuldigtem Nichtantreten gilt das Spiel als verloren.

e), Wiederholtes Nichtantreten

Tritt ein Spieler ein Ligaspiel nicht zu einer von der Ligaleitung erneuten Neuansetzung eines Ligaspiels an, erfolgt die Disqualifikation für die laufende Saison.

f), Unverschuldetes Nichtantreten

Tritt ein Spieler unverschuldet, z.B. durch höhere Gewalt verhindert, nicht zu einem Spiel an, so wird von dem Sportwart in Verbindung mit dem Gegner ein neuer Termin gesucht. Der Nichtantretende Spieler hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt den Gegner und den Ligaleiter zu informieren. Die höhere Gewalt muss zweifelsfrei nachgewiesen werden. Eine fehlende/gestörte Internetverbindung ist KEINE höhere Gewalt, es sei denn es ist eine Störung seitens des Anbieters nachgewiesen.

7, Spielmodus

Es wird im Modus 501, best of 10 legs, Single in Double out gespielt. Es kann daher zu Unentschieden (5:5) kommen. In diesem Fall werden die Punkte geteilt. Das Spiel endet automatisch, wenn ein Spieler das sechste Leg gewinnt. Dieser Spieler erhält in dem Fall 2:0 Punkte, der Unterlegene 0:2 Punkte.

8, Meldung der Spielergebnisse

Die Ergebnisse sind dem Sportwart per Mail zu übermitteln. Ebenfalls enthält die E-Mail die Bestleistungen, die in den Programmen jeweils in den Statistiken ersichtlich sind. Jeder Spieler übermittelt ALLE Bestleistungen (auch die vom Gegner). Bestleistungen, die nicht durch beide E-Mails bestätigt sind, werden nicht in den Listen geführt.

Werden Bestleistungen absichtlich oder mehrfach NICHT vom Gegner benannt, kann der Sportwart hier mit Leg-Abzug beim nicht meldenden Spieler einschreiten.

9, Ermittlung des Landesmeisters

Der bestplatzierte Spieler in der Gruppe, erhält den Titel DVMV Online-Landesmeister.

Bestehen mehrere Gruppen, werden die Erstplatzierten das Endspiel bestreiten (bei 2 Gruppen), eine Endrundengruppe Jeder gegen Jeden spielen (bei 3 Gruppen) oder im einfach K.O. (bei vier Gruppen) den Sieger ermitteln.

10, Prämierung

Der Landesmeister wird mit dem Titel „DVMV-Online-Einzel-Landesmeister“ und einer Urkunde prämiert.

§2 DVMV – Ranglistenturniere

1, Allgemeines / Zweck

Der DVMV richtet zum Zwecke des Erwerbs von Turniererfahrungen und zur Ermittlung des Spieler- Kaders als Abordnung des Landes Mecklenburg-Vorpommerns zu Ländervergleichswettkämpfen (z. B. German Masters) regelmäßig Einzelranglisten-Wettbewerbe aus.

2, Spielberechtigung

Die Spieler der Mitgliedsvereine des DVMV sind für alle Wettkämpfe, die unter der Obhut des DVMV durchgeführt werden, spielberechtigt. Voraussetzung ist jedoch die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, sofern nicht Beitragsfreiheit besteht, und die schriftliche Meldung beim Landessportwart vorliegt.

Nichtmitglieder des DVMV, die nicht einem anderen Landesverband angeschlossen sind, sind berechtigt, an einem Ranglistenturnier innerhalb der laufenden Saison teilzunehmen. Erreichte Punkte gelangen nur dann in die Wertung, wenn die Beitrittserklärung zum DVMV innerhalb von 24 Stunden nach Turnierschluss erfolgt. Ausnahme: Im Jugendbereich sind an allen Jugendranglistenturnieren auch Jugendliche teilnahmeberechtigt, die nicht Mitglied im DVMV sind und nicht einem anderen Landesverband angehören. Diese werden in der Rangliste gesondert gekennzeichnet geführt. Nicht- Mitglieder können keine offiziellen Titel des DVMV erwerben.

An offenen Wettbewerben darf grundsätzlich jeder Spieler ungeachtet seiner etwaigen Mitgliedschaft in einem anderen Landes- oder Nationalverband teilnehmen.

Jugendliche ab dem vollendeten 14. Lebensjahr sind in den Erwachsenenwettbewerben spielberechtigt, jedoch dürfen sie nicht an parallellaufenden Jugendwettbewerben teilnehmen, bzw. Jugendliche, die zur Teilnahme an einer parallel durchgeführten Seniorendisziplin berechtigt werden, bleibt die Teilnahme an einem Jugendwettbewerb verwehrt. Kinder ab dem vollendeten 12. Lebensjahr können per Antrag an Senioren-Wettbewerben mitspielen.

Ab dem 19. Lebensjahr ist eine Teilnahme an Jugend-Wettbewerben nicht mehr möglich.

3, Spielkleidung

Es gilt die Kleiderordnung nach Teil 2, § 3 dieser Ordnung.

4, Terminansetzungen

Die Termine werden von der sportlichen Leitung bis zum 31.01. für die kommende Saison festgelegt. Die Termine für die Ranglistenturniere sollen so gelegt werden, dass Kollisionen mit DDV-Ranglistenturnieren vermieden werden. Alle Mitglieder des DVMV verpflichten sich an diesen Terminen keine eigenen Turniere zu veranstalten.

5, Spielzeitraum

Die Einzel-Ranglistenturniere werden an 9 Wochenenden in der Zeit vom 1. September bis zum 30. Mai ausgetragen. Samstags findet generell ein offenes geschlechterübergreifendes Ranglistenturnier und sonntags ab 4 Teilnehmern je Geschlecht getrennt nach Damen und Herren, als Einzelwettbewerb statt. Wird die Mindestanzahl von 4 Spielern bei einem der Geschlechter unterschritten findet ein gemischter Einzelwettbewerb auch am Sonntag statt. Ranglisten werden weiterhin getrennt geführt.

Ausgenommen von dieser Regelung ist die Einzellandesmeisterschaft, die weiterhin geschlechtsspezifisch ausgetragen wird.

6, Turnierleitung / Ausrichtung

Alle Ranglistenturniere finden unter der Leitung des Ausrichters statt. Ausrichter der Turniere sind die Mitglieder des DVMV, die auf ihre Bewerbung die Ausrichtung eines Wettkampfes übertragen bekommen haben. Über Bewerbungen um die Ausrichtung der DVMV Ranglistenturniere werden auf der Delegiertenversammlung vor Saisonbeginn entschieden. Der Ablauf der DVMV Ranglistenturniere wird in den Durchführungsbestimmungen für DVMV Turniere geregelt. Der Ausrichter kann im Anschluss frei bestimmen ob noch weitere Turniere gespielt werden. Dies können Einzel-, Doppel-, Triple- und oder Mixed-Turniere sein. Auch steht dem Ausrichter frei welches Spiel er im Zusatzwettbewerb spielen lässt. Es kann auch Tactics, Shanghai oder ein anderes Spiel gespielt werden.

§2.a DVMV-Senioren Einzel-Ranglistenturniere

Zur Ermittlung der Einzellandesmeister und der Teilnehmer für die German Masters veranstaltet der DVMV Ranglistenturniere für Jugendliche (siehe §4 Jugend-Ranglistenturniere), Damen und Herren.

1, Spielmodus

Gespielt wird im 501 – Modus, straight in, double out. Zu Beginn wird in Gruppen gespielt. Bis zur Hauptrunde wird best of three Legs gespielt. Nach der Gruppenphase wird die Hauptrunde nach einem A- und ein B-Turnierplan; Single-K.O. gespielt. Der Erst- und Zweitplatzierte der Vorrundengruppe wird in das A-Feld gesetzt; der Dritt- und Viertplatzierte kommt in das B-Feld. Bei Unentschieden vor dem entscheidenden Leg – später Set – wird „ausgebullt“.

Die Auslosung und Einteilung der Gruppen ist abhängig von der Teilnehmerzahl und wird in der Übersicht Gruppeneinteilung für DVMV-Turniere geregelt. Für den Samstag werden die Gruppenköpfe von Platz 1 bis 14 der Herrenrangliste und Platz 1 und 2 der Damenrangliste in den 16 Gruppen gesetzt. Für den Sonntag werden bei den Herren die Plätze 1 bis 16 der aktuellen Rangliste und bei den Damen die Plätze 1 bis 4 gesetzt, sofern bei den Herren 16 Gruppen gespielt werden. Bei den Damen bis 2 Gruppen werden in Gruppe 1 Setzliste Platz 1 und Platz 4 und in Gruppe 2 Setzliste Platz 2 und 3 festgelegt

Beim Setzen des Sonntages werden die Ergebnisse vom Samstag nicht berücksichtigt.

1.1, Spielmodus Herren

In der Hauptrunde sollen die letzten 64/ 32/ 16 best of 5 gespielt werden, Im Viertelfinale best of 7, im Halbfinale best of 9 und Im Finale best of 11 ohne Anwendung der tie break Regel.

1.2, Spielmodus Damen

Der Spielmodus der Damen, wird von der sportlichen Leitung des DVMV festgelegt.

Am Sonntag wird ab 4 Spielerinnen ein Damenturnier durchgeführt. Je nach Teilnehmerinnenzahl wird erst in Gruppen und dann KO - System gespielt oder es wird nur in Gruppen gespielt, wobei die Siegerin des Damenturniers die Gewinnerin der Hauptgruppe ist.

Ab der Hauptrunde wird best of 5 Legs, im Halbfinale wird best of 7 und im Finale ohne Anwendung der tie break – Regel best of 9 gespielt.

Bei ein bis drei Starterinnen spielen die Damen bei den Herren mit. Die Punkte werden dann anhand der erreichten Platzierung verteilt. Beste Platzierung gleich erster Platz. Bei gleicher Platzierung gibt es ein Platzierungsspiel. Die bei den Herren erreichten Punkte werden hinzugezählt.

2, Startgelder

Erwachsene und Jugendliche, die in den Erwachsenenwettbewerben mitspielen wollen, zahlen ein Startgeld von 10,00 € bei der Turnierleitung. Der Verbandskasse fällt je Spieler 4,40 €, davon 2,00 € dem Jugendbereich zu. Bei nicht offenen Ranglistenturnieren wird kein Sportförderpreis ausgeschüttet. Bei offenen Turnieren erfolgt die Ausschüttung nach Punkt 5.

3, Spielkleidung

Es gilt die Kleiderordnung nach Teil 2, § 3 dieser Ordnung. Tritt ein Spieler nicht in vorgeschriebener Kleidung an, so entscheidet die sportliche Leitung. Anzügliche Kleidung ist strikt unterbinden. Bei nicht mehr tragbarer Kleidung (Hose/Rock gerissen) kann mit Einwilligung des Gegners und der sportlichen Leitung zum Wohle des Spielbetriebes entschieden werden. Bei nicht ordnungsgemäßer Kleidung entscheidet die sportliche Leitung, Tritt ein Spieler nicht in vorgeschriebener Kleidung an, so zahlt er ein doppeltes Startgeld. Bei gravierenden Abweichungen zur vorgeschriebenen Spielkleidung ist der Turnierleitung vorbehalten, den Spieler nicht zum Turnier zuzulassen

4, Punktevergabe

Grundsätzlich werden für Antritt bei DVMV-Ranglistenturnieren 3 Punkte vergeben. Darüber hinaus wird jedes gewonnene Spiel (nicht Leg) in der Vorrunde / Gruppenphase der Ranglistenturniere mit 1 Punkt gewertet. Letztlich werden Ranglistenpunkte nach entsprechender Platzierung in der KO-Phase der Ranglistenturniere vergeben. Die Punktevergabe gliedert sich nach der Anzahl der Teilnehmer wie folgt:

A-Finalrunde

Teilnehmerfeld	8	16	32	64	128	256
Platz 1	15	18	20	22	25	29
Platz 2	12	15	17	19	22	25
Platz 3	9	12	14	16	19	22
Platz 5		10	12	14	16	20
Platz 9			10	12	14	18
Platz 17				10	12	16
Platz 33					10	14
Platz 65						12

B-Finalrunde

Platz 1	7	8	8	9	9	10
Platz 2	4	5	6	7	7	8
Platz 3	2	3	4	5	5	6
Platz 5		1	2	3	4	5
Platz 9			1	2	3	4
Platz 17				1	2	3
Platz 33					1	2
Platz 65						1

5, Sport-Förder-Preise

Von den verbleibenden 5,60 € der Startgelder gelangen, unter Auf- bzw. Abrundung auf volle 5 €, ca. 2/3 der 5,60€ direkt in die Ausschüttung und ca. 1/3 gelangen in einen Jackpot und werden am Saisonende auf die ersten 10 Platzierungen der Herren und die 5 ersten der Damen wie folgt ausgeschüttet. Der Sportförderpreis für die Direktausschüttung wird wie folgt belegt:

1, Platz 40%

2. Platz 30%

3. Platz 15% jeweils

Jackpot-Ausschüttung:

Da wir erst am Anfang sind können wir keine Summen an Sportförderpreisen der Herren sowie der Damen garantieren. Sobald Klarheit über die finanzielle Situation herrscht, wird eine genauere Aufstellung erfolgen. Jugendliche im Erwachsenenwettbewerb erhalten auf Grund gesetzlicher Bestimmungen statt eines Sportförderpreises einen Sachpreis im vergleichbaren Wert.

z.B. Turnierdartboard, Dart Buch, Gutscheine für Dartzubehör, etc. .

An Samstagswettbewerben wird der Sportförderpreis nach obigem Schlüssel, jedoch ohne Sportförderpreisgarantie ausgespielt. Ein Anspruch auf den Sportförderpreis besteht nicht für Spieler, die an der Siegerehrung und Sportförderpreisverleihung nicht teilnehmen. Eine Stellvertretung ist insoweit nicht zulässig, es sei denn, es liegt ein wichtiger Grund vor. Dieser ist bei der Turnierleitung vor der Siegerehrung und Preisverleihung geltend zu machen. Nicht zur Ausschüttung gelangte Startgelder fallen der Verbandskasse zu.

6, Nominierungskriterien in Landesauswahlmannschaften des DVMV

Für die Ermittlung der jeweiligen Auswahlmannschaften des DVMV ist die Rangliste des DVMV maßgeblich. Darüber hinaus kann der Verband Wildcards vergeben. Ob und in welcher Anzahl Wildcards vergeben werden legt der Verband zu Saisonbeginn fest. Spätere Anpassung der Zahl der Wildcards sind aufgrund ggf. veränderter Zuweisungsquoten übergeordneter Verbände vorbehalten.

Ranglistenpunkte werden für die Nominierung in der Form herangezogen, dass nicht die Gesamtsumme aller, für die Ermittlung herangezogenen Punkte berücksichtigt werden, Es werden die besten 8 Ergebnisse für die Wertung herangezogen. Bei weniger als 8 Teilnahmen, werden fehlende Ergebnisse mit 0 Punkten gewertet.

Die Landesmeister der Damen und Herren qualifizieren sich automatisch für die German Masters. Die beiden besten Spieler und die beste Dame des DVMV in der DDV Rangliste, sind für die German Masters qualifiziert, sofern sie, bei den Herren, unter den besten 64 und bei den Damen unter den besten 32, platziert sind. Sollten die Spieler schon die Qualifikation über die Landesrangliste erreicht haben, so werden die Plätze nicht weitervergeben.

Nicht angenommene Nominierungen werden als Wildcard wieder vergeben.

§3 DVMV – Landesmeisterschaften

1, Überblick Landesmeisterschaften

Der DVMV richtet pro Saison Landesmeisterschaften in folgenden Disziplinen aus:

1. Vierer-Team-Landesmeister (siehe Teil 3, §1.1a)
2. Vierer-Team -Pokal-Landesmeister (siehe Teil 3, § 1.1b)
3. Einzel-Landesmeister
4. Doppel-Landesmeister

1.1, Vierer-Team-Landesmeisterschaft

Die 4-er-Team-Landesmeisterschaft wird im Ligaspielbetrieb ausgetragen (siehe Teil 3, § 1).

Prämierung:

Der erste Platz wird mit dem 4-er Team Landesmeister-Wander-Pokal und Urkunden der 2. Platz mit Urkunden als Ehrenbeweis und der 3. Platz mit Urkunden als Ehrenbeweis prämiert. Über mögliche Sportförderpreise wird später entschieden.

1.2, Vierer-Team-Pokal-Landesmeisterschaft

Die Vierer-Team-Pokal-Landesmeisterschaft wird im Modus Jeder gegen Jeden, Einfach K.O.-Runde ausgetragen. Alle Spiele werden gelost (siehe Teil 3, § 1 c).

Prämierung:

Der erste Platz wird mit dem 4-er Team-Wander-Pokal, Urkunden als Ehrenbeweis prämiert.
Der 2. Platz wird mit Urkunden als Ehrenbeweis prämiert.
Die dritten Plätze werden mit Urkunden als Ehrenbeweis prämiert.
Über mögliche Sportförderpreise wird später entschieden.

1.3, Einzel-Landesmeisterschaft

Die Einzel-Landesmeisterschaft wird im Rahmen eines vor der Saison festgelegten DVMV - Ranglistenturniers ausgetragen (siehe Teil 3, § 2, a). Die Einzel-Landesmeisterschaft wird nicht auf einem offenen Turnier ausgerichtet. Der dritte Platz wird ausgespielt.

Prämierung:

Die ersten drei Plätze werden mit einem Pokal und Urkunden als Ehrenbeweis prämiert.
Sportförderpreis wird auf der Einzel-Landesmeisterschaft nicht ausgeschüttet.

1.4, Doppel-Landesmeisterschaft

Die Doppelmeisterschaft wird auf einem gesonderten Turnier ausgespielt. Je nach Beteiligung entscheidet der Sportwart darüber, ob zuerst in Gruppen oder im Single- oder sogar Doppel-KO-Modus gespielt wird.

Prämierung:

Die ersten drei Plätze werden mit einem Pokal und Urkunden als Ehrenbeweis prämiert.
Sportförderpreis wird auf der Doppel-Landesmeisterschaft nicht ausgeschüttet.

§4 DVMV Jugend – Ranglistenturniere

§4.1, DVMV Jugend-Rangliste – Mädchen/Jungen

1, Allgemeines / Zweck

Der DVMV richtet zum Zwecke des Erwerbs von Turniererfahrungen und zur Ermittlung des Spieler-Kaders als Abordnung des Landes Mecklenburg-Vorpommern zu den jährlich stattfindenden German Masters(Ländervergleichswettkampf) regelmäßige Einzelranglistenwettbewerbe aus. Ferner werden anhand der Ranglistenplatzierungen die Teilnehmer für den „Challenge Cup“ und des „Kings-Cup“ vom Jugendwart des DVMV nominiert. Der Jugendlandesmeister und der bestplatzierte DDV Spieler/ Spielerin sind für die German Masters direkt qualifiziert, ebenso für den Challenge Cup und den Kings Cup. Zur abgelaufenen Saison wird der Spielerkader aus sechs Jungen und Mädchen, anhand der Jugendranglistenposition, die für die Einladungsturniere benannt werden, gebildet.

2, Spielzeitraum

Die Jugend-Einzel-Ranglistenturniere werden in der Regel im Rahmen der DVMV-Ranglistenturniere in der Zeit vom 1. September bis zum 30. Mai ausgetragen. Sie finden am Sonntag statt. Die Turnier- und die Veranstaltungstage stehen zu Saisonbeginn fest.

3, Turnierleitung/Ausrichtung

Alle Ranglistenturniere finden unter der Leitung des Ausrichters statt. Ausrichter der Turniere sind die Mitglieder des DVMV, die auf ihre Bewerbung die Ausrichtung eines Wettkampfes übertragen bekommen haben. Bewerbungen um die Ausrichtung der DVMV Ranglistenturniere sind 6 Wochen vor Saisonbeginn schriftlich an den Landesjugendwart zu richten. Der Jugendwart oder ein von ihm bestimmter Stellvertreter leitet das Turnier.

4, Spielkleidung

Es gilt die Kleiderordnung nach Teil 2, § 3 dieser Ordnung. Tritt ein Spieler nicht in vorgeschriebener Kleidung an, so entscheidet die sportliche Leitung. Anzügliche Kleidung ist strikt unterbinden. Bei nicht mehr tragbarer Kleidung (Hose/Rock gerissen) kann mit Einwilligung des Gegners und der sportlichen Leitung zum Wohle des Spielbetriebes entschieden werden. Bei nicht ordnungsgemäßer Kleidung entscheidet die sportliche Leitung,

5, Spielmodus

Gespielt wird im 501 – Modus, straight in, double out. Zu Beginn wird in Gruppen gespielt. Die ersten vier der Jugendrangliste werden gesetzt, je nach Anzahl der Gruppen. Entweder in 4 Gruppen als Gruppenkopf oder Gruppe 1 1. und 4. der Jugendrangliste; Gruppe 2 2. und 3. der Jugendrangliste. In der Hauptrunde wird im einfachen KO – System gespielt. Ab der Hauptrunde wird best of 5 Legs gespielt. Im Viertelfinale wird best of 7 Legs gespielt.

5.1, Spielmodus Jungen ab Halbfinale

Das Halbfinale best of 7 Legs, Im Finale ohne Anwendung der tie break – Regel best of 9 Legs gespielt.

5.2, Spielmodus Mädchen ab Halbfinale

Das Halbfinale best of 7 Legs, Im Finale ohne Anwendung der tie break – Regel best of 9 Legs gespielt.

5.3, Besonderheiten im Jugendbereich

5.3.1, Beendigung des Spiels

Ist ein Spiel nach der dreißigsten Runde nicht beendet, so wird ausgebullt. Es beginnt der Spieler, der das Spiel begonnen hat.

6, Startgelder

Jugendranglistenturniere sind startgeldfrei.

7, Punktevergabe

Die Punktevergabe gliedert sich nach der Anzahl der Teilnehmer in den Mädchen und Jungenbereich gleichermaßen wie folgt:

a) bis 16 Teilnehmer

1.Platz	18Punkte
2.Platz	15Punkte
3.Platz	12Punkte
5.Platz	10Punkte
9.Platz	8Punkte

b) Bei einer größeren Beteiligung als 16 Jugendliche greift der Punkteschlüssel der SpoWO des DVMV nach Teil 3, § 2.a, Punkt 4

8, Prämierung

Es werden Pokale, Medaillen und Urkunden für die drei Erstplatzierten und Urkunden für die weiteren Platzierungen vergeben.