

# Dartverband Mecklenburg-Vorpommern e. V. (DVMV)

\*geändert am 01.07.23

## 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**

### **Teil 2            Allgemeine Bestimmungen und Spielregeln**

- §1            Geltungsbereich
- §1a          Organisation von Dartveranstaltungen
- §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
- §12          Gebühren und Geldbußen

### **Teil 3            Ligaspielbetrieb**

- §13          Allgemeine Regelungen
- §14          Regelkundelehrgang
- §15          Der Teamcaptain
- §16          Der Spielbetrieb
- §17          Die Spieldurchführung
- §18          Spielverlegungen und Spielabsagen
- §19          Proteste
- §20          Aufstieg und Abstieg
- §21          Mannschaftsauflösung
- §22          Spielanlage
- §23          DVMV Mannschaftsmeister
- §24          Qualifikation zur Bundesliga-Aufstiegsrunde

### **Teil 4            erweiterter Spielbetrieb**

- §25          DVMV-Landespokal „SVB-Kurze-Cup“
- §26          Qualifikation zur DDV-Pokalrunde
- §27          Qualifikation zum DDV-Verbandspokal
- §28          Qualifikation zum 4er DDV-Verbandspokal
- §29          Ranglistenturniere des DVMV
- §30          DVMV- Masters of Master
- §31          Landesmeisterschaften

## Teil 1: Begriffsbestimmungen

1.1 Das Sportgerät

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



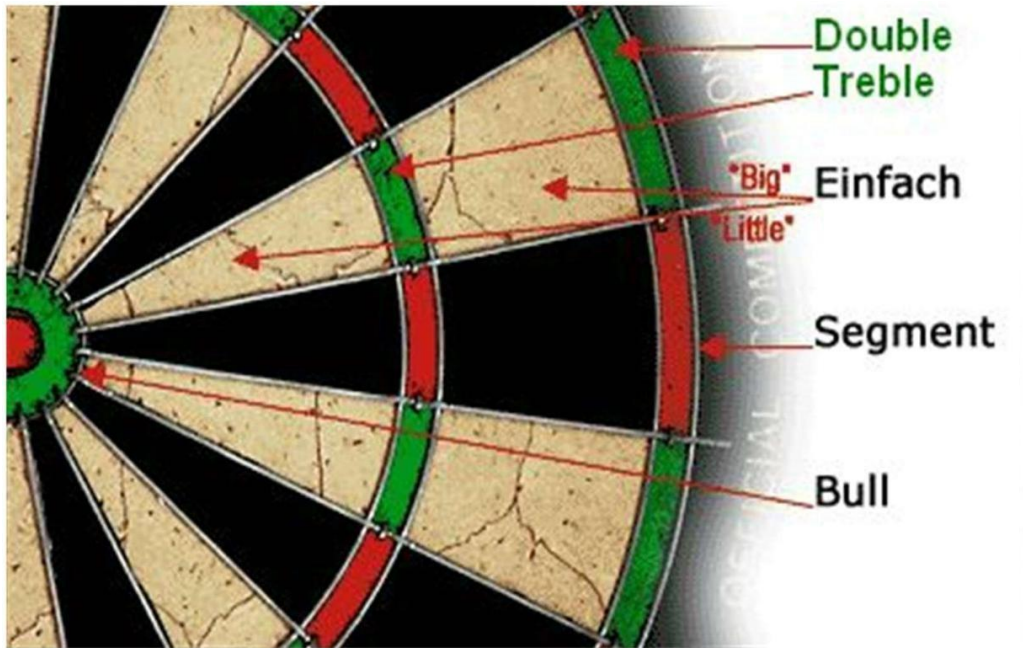
Point = die Spitze des Darts

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  
Darts = ist die Dart-Scheibe, auf die der Spieler seine 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:

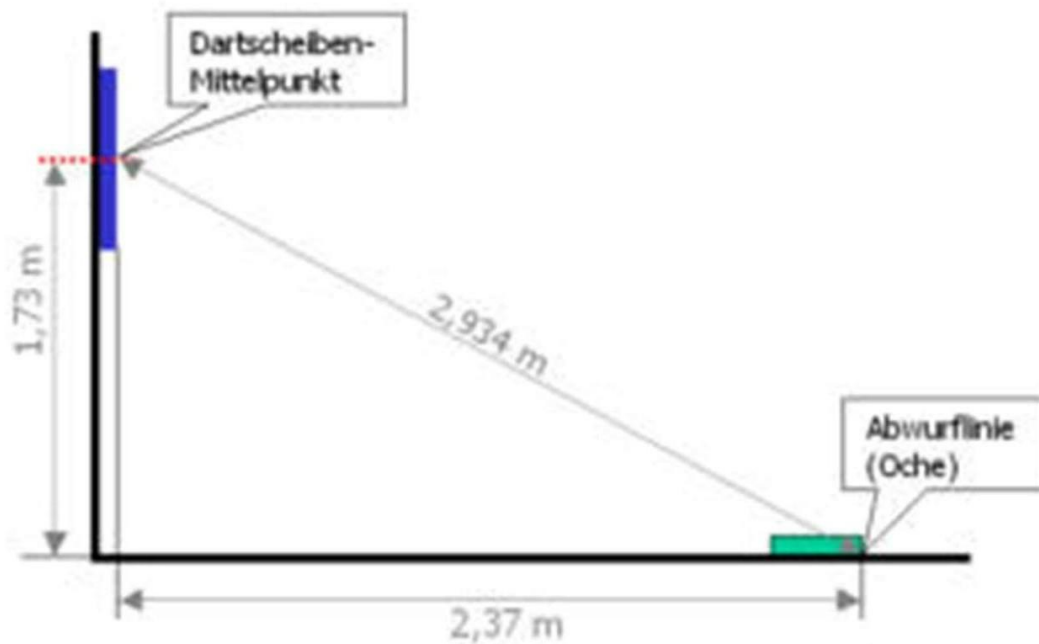
Single sowie = die Segmente zwischen Double und Treble, Triple und Green Bull. Sie zählen einfach.

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

Bulls Eye Bereich, der den Scheibenmittelpunkt (Bulls Eye) umfasst. Dieses Feld zählt 25 Punkte = 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 Schreiftafel, 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 eines Legs. = bezeichnet die Eröffnungsvariante  
  
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.**

Anträge (Änderungen eines Paragraphen mit Gegenüberstellung „alt“/„neu“ und einer Begründung) an den Sportausschuss können gestellt werden von:

- dem DVMV-Präsidium
- den Mitgliedern des DVMV

#### §1a Organisation von Dartveranstaltungen

- 1. Der DVMV hat das Recht, überall im Bundesland MV ein Dartturnier zu veranstalten**
- 2. Kein Mitgliedsverein hat das Recht Turniere des DVMV ohne schriftliche Genehmigung auszurichten.**
- 3. Den Mitgliedsvereinen des DVMV ist untersagt, an Terminen, an denen DVMV Ranglistenturniere und Sondereventuelle stattfinden, wie z.B. die Landesmeisterschaften, ohne Genehmigung Konkurrenzveranstaltungen durchzuführen.**

## §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.

Unsportlichkeit, fehlende Fairness und/oder Respektlosigkeit gegen Jeden sind nicht unser Maßstab und dringlichst zu unterlassen. Im Falle dessen erfolgt eine sofortige Ausschließung aus dem laufenden Wettbewerb mit dem Verlust aller bis dahin erspielten Punkte. Weitere Sanktionen werden vom Vorstand ausgesprochen.

### 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.

#### 6. Alkoholverbot im Spielbereich und Spielstätten

Bei allen Wettkämpfen, die unter der Obhut des DVMV geführt werden, besteht ein absolutes Alkoholverbot für alle Spieler/Schreiber im Spielbereich. Ein Verstoß führt zum sofortigen Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb unter Verlust aller bisher gewonnenen Legs, Sets und Punkte. Zuständig ist die Turnierleitung. Ein weiteres Vorgehen nach der DO DVMV bleibt davon unberührt.

Wir wünschen einen verantwortungsvollen Umgang mit Alkohol, auch dies ist ein Zeichen der Fairness und des Respekts gegenüber allen anwesenden Personen!

#### 7. Mobilfunktelefone(Handy)

Bei allen Wettkämpfen, die unter der Obhut des DVMV geführt werden, besteht ein absolutes Mobilfunkverbot im Spielbereich. 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. Gesondert kann er gekennzeichnet sein.

#### 10. Haftungsausschluss

Der DVMV übernimmt auf keinen Veranstaltungen, die unter der Obhut des DVMV stattfinden, die Haftung für jegliche Personen- und/oder Sachschäden.

### §3 Spielkleidung

- 1, Bei allen DVMV-Wettbewerben hat der Spieler eine lange schwarze Stoff-Hose (auch gepflegte Jeans - Damen auch knielanger Rock möglich) zu tragen, Jogginghosen/Trainingsanzüge und ausgewaschene Jeans sind nicht erlaubt.
- 2, Spielern ist es nicht erlaubt Kopfbedeckungen, Walkmans oder ähnliches(dazu gehören auch sogenannte „In-Ear“) zu tragen(Ohrstöpsel wären möglich), 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, die Farbe muss überwiegend schwarz sein).
- 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 (Zuwiderhandlungen werden nach der DO des DVMV bestraft).  
Bei Ranglistenturnieren wird die Teilnahme verweigert. Ausnahmen sind mit triftigem (medizinischen) Grund möglich (ein Attest ist mitzuführen und auf Verlangen zu zeigen). Neuen Vereinen/Spielern wird bis zum Start der Rückrunde Aufschub gewährt.

### §4 das Sportgerät

Erlaubt sind Darts mit einer Gesamtlänge bis 30,5 cm, die nicht schwerer als 50g sind. 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 auszuleuchten.
- 7, Jeder Spieler oder Teamkapitän hat das Recht die Auswechselung 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 160/180 cm\* betragen. Zu Seitenwänden ist ein Abstand von mindestens 60/90 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 Entfernung der Rückseite der Standleiste zur Senkrechten zwischen Bulls Eye und Boden muss 237cm betragen.
- 2, Hinter der Rückseite der Standleiste muss ein Standbereich von mindestens 122cm gewährleistet sein.
- 3, Die Standleiste darf während des Wurfes weder be- noch übertreten werden.
- 4, 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 (KO-Modus), 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. Ein Zurufen der Restpunktzahl, mögliche Checkwege oder andere Hilfen sind von allen zu unterlassen.
- 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 Punktestand 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 die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, das unterschriebene Datenschutzformular abgegeben haben und über eine gültige DVMV-Mitgliedsnummer verfügen.

Den Status eines Mitgliedsverein im DVMV erlangt ihr mit dem Formular „Vereinsmeldung“ auf unserer Homepage.

Bei Minderjährigen ist eine schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten dem Teamcaptain und dem DVMV vorzulegen.

Das Jugendschutzgesetz ist durch die Teamcaptains aller Mannschaften und die Gastgeber (z.B. Gaststättenbetreiber) bei teilnehmenden Minderjährigen zwingend einzuhalten. (Kein Ausschank von hochprozentigem Alkohol.)

## §12 Gebühren, Geldbußen und Strafen

1. Die Gebühren zur Teilnahme am Spielbetrieb werden durch die DVMV-Finanzordnung geregelt.
2. Zuwiderhandlungen gegen die DVMV-SpoWO werden durch die DVMV-Finanzordnung und unseren Strafenkatalog geregelt.

## Teil 3: Der Ligaspielbetrieb

### §13 Allgemeine Regelungen

1. Der Ligaspielbetrieb wird grundsätzlich durch den DVMV als ligaführende Institution organisiert (unmittelbarer Spielbetrieb).
2. Der Spielbetrieb der Ligen besteht aus Verbandsligen, Landesligen, Landesklassen sowie Bezirksligen. Nach Bedarf können weitere Ligen oder Untergliederungen vom DVMV-Sportwart eingeteilt werden. Die Änderungen sind nach Beschluss des DVMV-Präsidiums in die DVMV-SpoWO aufzunehmen.
3. Während eines Spiels herrscht in allen Wettbewerben des DVMV für den jeweiligen Spieler und den zuständigen Schreiber absolutes Alkoholverbot im Spielbereich. Bei Zuwiderhandlung wird dieses Spiel für den betreffenden Spieler mit 0:3 als verloren gewertet. Im Wiederholungsfall wird dieser Spieler für zwei Ligaspiele gesperrt! Gleiches gilt für einen zu sehr auffallenden alkoholisierten Spieler/Schreiber.  
  
Sollte der Schreiber zuwiderhandeln, ist dieser zu ersetzen/auszutauschen.
4. Alle Mannschaften spielen in der ihnen vom DVMV-Sportwart zugewiesenen Liga.
5. Neu angemeldete Mannschaften starten in der Regel in der untersten Liga. Sollte es aufgrund der Anzahl der Mannschaften dazu kommen, dass eine Liga nicht voll besetzt werden kann, behält sich der Sportwart Ausnahmen vor. So kann es auch zu veränderten Auf- und Abstiegsregelungen kommen.
6. An den Endrunden(Final Four) Liga und Pokal des DVMV dürfen nur Spieler/innen teilnehmen, welche bis zum 31.Jan des laufenden Jahres als Mitglied beim jeweiligen Verein und Verband gemeldet sind.
7. Ein Wechsel eines Spielers nach dem 10.Spieltag in ein Team, welches noch im aktiven Spielbetrieb (Bezirksliga) steht ist nicht zulässig.

## **§ 14 Regelkundelehrgang**

Regelkunde wird während der TC-Sitzung vor der Saison durchgeführt. Ziel ist es die TC zu sensibilisieren gegenüber unseren Wettkampfregeln.

## **§15 Der Teamcaptain**

1. Jede Mannschaft muss vor Saisonbeginn, also spätestens zur TC-Sitzung, einen Teamcaptain (TC) benennen und mit Telefonnummer und E-Mail-Adresse dem Sportwart melden. Der TC kann seine Aufgaben delegieren. Änderungen sind dem Sportwart unverzüglich mitzuteilen. Bei fehlenden Angaben sind Strafen gemäß DVMV-Finanzordnung möglich.
2. Der TC ist in der Liga, in der seine Mannschaft spielt, offizieller Vertreter seiner Mannschaft und sollte an Sitzungen teilnehmen, die vom DVMV-Sportwart in Verbindung mit dem Ligaspielbetrieb einberufen werden.
3. Der TC ist für die Einhaltung der SpoWO des DDV und des DVMV für jeden seiner Spieler verantwortlich. Mögliche Änderungen von Spielerdaten wie z.B. Name oder eine Änderung des Spielortes sind von ihm (über den Verein) oder vom Verein selbst unverzüglich dem Sportwart mitzuteilen.

## **§16 Der Spielbetrieb**

Die Spielwochen mit den Spieltagen, in denen die einzelnen Ligen ihre Spiele austragen, werden vor Beginn der Saison vom DVMV-Sportwart vorgegeben.

### Bundesliga:

Der Spielbetrieb der Bundesliga wird in der DDV-SpoWO geregelt.

### Ligen im DVMV:

Der im Saisonwechsel angegeben Heimspieltag kann bis zum Stichtag an einen anderen Tag am Spielwochenende (Freitag ab 19:00 bis Sonntag um 15:00) terminiert werden. Eine Verschiebung nach dem Stichtag hat eine Gebühr zur Folge, siehe FO. Ausnahmen sind bei ordnungsgemäßer und rechtzeitiger Beantragung und der Zustimmung des Gegners möglich. Eine Mannschaft dieser Liga besteht aus mindestens 4 Personen. Hiervon müssen vor Spielbeginn mindestens drei anwesend sein, damit ein Ligaspiel als „Angetreten“ gewertet wird.

Die Reservespieler einer in der Bundesliga antretenden Mannschaft können als ein Team im Ligasystem des Dartverbandes antreten.

Es werden sechzehn Einzel und vier Doppel gespielt. Spielmodus: 501 Double



out, best of five legs. Ein Doppel besteht aus zwei Personen.  
Der Erstgenannte eines Doppels ist auch der erste Darter des Teams für die ganze Partie. Sollte das Doppel nur von einem Spieler bestritten werden können, so ist die Wurfleistung des fehlenden Partners mit „0“ zu bewerten.

Bestleistungen werden wie folgt notiert:  
High Finish: ab 100  
Short Legs: weniger als 19 Darts (9-18)  
High Shot: 180

### Aushilfsspieler

Für einen Aushilfsspieler in der DDV-Bundesliga gilt die DDV-SpoWO.

Beim Spielbetrieb des DVMV gilt folgende Regelung:

Eine Aushilfe durch Spieler innerhalb eines Vereins wird von den niederklassigen zu den höherklassigen Ligen oder auch gleichen Ligen erlaubt. Aushilfen von höherklassigen in niederklassige Ligen sind nicht möglich. **Ein einzelner Spieler darf höchstens zwei Mal pro Halbrunde aushelfen. Pro Spieltag dürfen maximal zwei Aushilfsspieler eingesetzt werden. Aushilfsspieler gelten bei tatsächlicher Spielbeteiligung als eingesetzt.** Verstöße werden durch die FO des DVMV geregelt. An einem Spieltag darf jeder Spieler nur für ein Team antreten.

Eine Sperre am darauffolgenden Spieltag, im Vergleich zur Vorsaison, entfällt. Liga und Pokal sind getrennt voneinander zu bewerten.

## §17 Die Spieldurchführung

1. Der Spieler, der ein Spiel für sich entscheidet, erhält für seine Mannschaft einen Punkt. Die Mannschaft, welche die meisten Punkte in einem Ligaspiel erreicht, erhält drei Wertungspunkte für die Ligatabelle. Bei einem Unentschieden erhält jede der beiden Mannschaften einen Wertungspunkt.
2. Die Mannschaftsaufstellung für das jeweilige Ligaspiel erfolgt durch den jeweiligen TC oder deren Vertretern. **Die Reihenfolge der Einzelspieler muss vor dem Spielbeginn für den jeweiligen Block feststehen. Die Reihenfolge der Doppelspieler wird unmittelbar vor dem Doppelblock festgelegt. Es wird in der Reihenfolge der Aufstellung gespielt.**
3. Das Einzelspiel eines Abwesenden wird generell mit 3:0 als Sieg für den Gegner gewertet.

4. Die Heimmannschaft beginnt grundsätzlich alle ungeraden Spiele, die Gastmannschaft alle geraden Spiele. Die Spielreihenfolge entspricht der Reihenfolge der auf dem Spielbericht eingetragenen Spieler. Für die Doppelpaarungen bedeutet dies, dass der jeweils an „1“ gesetzte Spieler eines Doppels im jeweiligen Leg als erstes für das eigene Team wirft. Die Reihenfolge einer Doppelpaarung bleibt während des Spiels bestehen. Jedes Team stellt je einen Schreiber.

Bei einem Spielstand von 2:2 in einem Spiel wird vor dem Decider ausgebullt. In der Verbandsliga gibt es nur drei Varianten( outside-single-bull). In den weiteren Ligen erhält der Spieler den Anwurf, welcher dichter am Bullseye ist.

- 4a. Ab dem 2. Einzelblock können Spieler durch Reservespieler ausgewechselt werden. Ein ausgewechselter Spieler kann auch wieder eingewechselt werden, jedoch muss er an seine ursprüngliche Position gesetzt werden. Das heißt: der Spieler Nr.3 wird im 2. Block durch Spieler Nr.5 ersetzt. In Block 3 soll Spieler Nr.3 wieder eingesetzt werden, dann muss er zurück auf die vorgesehene Position 3 laut Spielberichtsbogen. Soll Spieler Nr.5 aber weiter spielen, muss er für einen anderen Spieler gesetzt werden. Wechselfehler werden nach unserer FO gehandhabt.

5. Der Schreiber ist der Schiedsrichter und Zeuge für Streitigkeiten, die während eines Matches entstehen können. Der Schreiber steht ruhig neben dem Board und kontrolliert nach dem **dritten** geworfenen Dart den Score. Er darf den Spielern auf Anfrage sowohl ihren Score, als auch den Restscore ansagen. Die Aufzeichnung erfolgt mittels elektronischer Hilfsmittel, i.d.R. über Tablets und dem Darts Scorer.

6. Liga- und Pokalspiele unter der Obhut des DVMV sind nur in solchen Räumlichkeiten (Spiel- und Aufenthaltsraum) zulässig, in denen ohne Ausnahme absolutes Rauchverbot herrscht und dieses auch eingehalten wird. Das Rauchverbot umfasst auch die Benutzung sogenannter „E-Zigaretten“. Für die Einhaltung ist der TC der Heimmannschaft verantwortlich. Ist er (trotz Aufforderung) dazu nicht in der Lage, darf die Gastmannschaft die Begegnung abbrechen. Das Spiel wird dann zu Gunsten der Gastmannschaft gewertet.

Bei allen Spielen greift der Paragraph 3(Spielkleidung)

## 7. Dokumentation der Spielergebnisse:

Der DVMV strebt in allen Spielklassen eine Zusammenarbeit mit der 2k-Dartsoftware in Kombination mit dem Dart Scorer an. Die einfachste Möglichkeit der Nutzung ist bereits ab 5,00€ im Monat erhältlich. Auf diese Art und Weise gewährleisten wir eine volle Transparenz im LIVE-Modus.

Bei der Nutzung dieser Methode empfehlen wir den Spielberichtsbogen parallel zu führen, dieser muss jedoch nicht im Nachhinein an den Sportwart weitergeleitet werden, sondern dient nur bei einer möglichen technischen Panne als Ergebnisübermittlung.

Sollte eine Heimmannschaft noch nicht die vollautomatische Variante nutzen, ist die Übermittlung des Spielberichtsbogen und die Eintragung des Spielergebnisses in die 2k-Turniersoftware binnen 2 Tagen zu erfolgen. Eine Zuwiderhandlung regelt unsere Finanzordnung/Strafenkatalog. Bemerkungen und Proteste sind in beiden Varianten zu vermerken, so dass der Sportwart darauf reagieren kann.

## **§ 18 Spielverlegungen und Spielabsagen**

Spielverlegungen sind nur noch in besonderen Situationen möglich und haben ebenfalls eine Gebühr (laut Strafenkatalog) zur Folge, welche von der verlegenden Mannschaft zu begleichen ist. Die Zustimmung des Gegners ist zwingend notwendig. Können sich beide Mannschaften nicht auf einen anderen Termin einigen gilt der ursprüngliche Termin. Der mögliche neue Termin muss vor dem nächsten Spieltag terminiert werden. Kommt es zu keiner Einigung und somit zu keinem Spiel wird das Spiel zu Null gegen das um Verlegung bittende Team gewertet. Dies gilt erst nach dem in der Kapitänssitzung bekanntgegebenen Stichtag.

## **§ 19 Proteste**

1. Proteste sind unmittelbar nach ihrem Eintreten oder deren Feststellung auf dem Spielberichtsbogen (auch in der Turniersoftware möglich) zu erheben und von beiden TCs zu unterschreiben. Der Sportwart fällt eine Entscheidung, die beiden Mannschaften mitgeteilt wird

## **§20 Aufstieg/Abstieg**

1. Die Verbandsligen, die Landesligen und die Landesklassen sollten immer aus 6 Mannschaften bestehen - daran hat sich die Auf- und Abstiegsregelung des DVMV zu orientieren.

2. In Abhängigkeit eines eventuellen Aufstiegs in die 2. Bundesliga und/oder auch eines Abstiegs aus der 2. Bundesliga ergeben sich verschiedene Auf- und Abstiegsregelungen...
3. Der Passus, das nur eine Mannschaft eines Vereins in der obersten Liga spielen darf, ist ab dieser Saison aufgehoben.
4. Die Auf- und Abstiegsregelung ist farblich in den Tabellen des Liga-Managers (2K-Software) gekennzeichnet. Auf besondere Umstände muss der Sportwart ggf reagieren und abweichend handeln.  
Grün= Aufstieg; Rot=Abstieg; Blau/Orange=Relegation

### **\$ 20a Prämierung**

1. Der jeweilige Meister der Landesligen, Landesklassen und Bezirksligen erhält einen Pokal, eine Prämie lt. Finanzordnung und eine Urkunde. Alle anderen Teilnehmer erhalten eine Urkunde.
2. Der Meister der Verbandsligen erhält einen Pokal, eine Prämie lt. Finanzordnung und eine Urkunde. Die Plätze 2-4 der VL erhalten eine Prämie lt. Finanzordnung und eine Urkunde. Die Plätze 5 und 6 der VL erhalten je eine Urkunde.

### **§ 21 Mannschaftsauflösung**

1. Löst sich eine Mannschaft während der Saison auf oder tritt dreimal nicht zum Ligaspiel an, so werden alle Spiele dieser Mannschaft aus der Wertung genommen. Des Weiteren ruht ab sofort die Spielberechtigung der Mannschaft für die Ligaspiele der restlichen Saison. Pokalspiele sind hiervon nicht betroffen.
2. Spaltet sich eine Mannschaft während oder nach der Saison von einem Verein ab und meldet sich zu einem späteren Zeitpunkt als neuer Verein beim DVMV an, so entscheidet der Sportausschuss über dessen Einordnung in die Ligastruktur.

### **§21a Vereinswechsel eines Spielers**

1. Wechselt ein Spieler den Verein während der laufenden Saison ist er für den Rest der Saison für alle noch ausstehenden Liga/Pokalspiele gesperrt. Zudem erhält der Spieler erst die Freigabe durch den DVMV wenn alle Verpflichtungen gegenüber dem alten Verein abgegolten sind. Dem Vereinswechsel obliegt eine Gebühr laut FO. Diese ist vom neuen Verein zu tragen.

## § 22 Spielanlage

1. Es wird bei Liga- und Pokalspielen auf mindestens zwei vom DVMV anerkannten, neuwertigen Dartboards gespielt. Wobei die Heimmannschaft das Recht bekommt auch auf 4 Boards spielen zu können, sofern genug qualifizierte Schreiber zur Verfügung stehen. Die Gastmannschaft ist dabei nicht verpflichtet 2 Schreiber zusätzlich zum Liga/Pokalspiel mitzubringen.
2. Das gastgebende Team hat dafür Sorge zu tragen, dass die Temperatur in der Spiellokalität insbesondere im Winter nicht unter +19°C absinkt. Diese Mindesttemperatur hat zu Spielbeginn und für die Dauer der Ligabegegnung zu herrschen. Die Gastmannschaft kann bei Nichteinhaltung den Spielantritt verweigern. Dies geht zu Lasten des gastgebenden Teams und wird mit 20:0 und 60:0 als Sieg für das Gast-Team gewertet. Der Protest ist auf dem Spielberichtsbogen zu begründen und zu dokumentieren.
3. Die Genehmigung der Spielanlage erfolgt durch den DVMV-Sportwart. Die Abnahme kann durch, vom DVMV-Präsidium beauftragte, Dritte des DVMV erfolgen. Die ggf. angeordneten Änderungen innerhalb einer bei Abnahme vorgegebenen Frist sind vorzunehmen. Werden die Änderungen nicht vorgenommen, entscheidet der DVMV-Sportwart über die Sperrung der Spielstätte.
4. Für Bundesliga-Mannschaften ist die DDV-SpoWO maßgebend.
5. Die Ausleuchtung der Boards muss mindestens 400 Lux betragen. Die Messpunkte hierfür sind die „Doppel 20“, das „Bulls-Eye“ und die „Doppel 3“. Es ist darauf zu achten, dass die Beleuchtungsanlage so konzipiert ist, dass die Spieler nicht geblendet oder beim Wurf behindert werden.
6. Der Score ist mit Hilfe von elektronischen Geräten (i.d.R. Tablets) zu dokumentieren. Der Monitor und die Tastatur/Tablet werden analog der Bestimmung zu den Schreibtäfelchen platziert, wobei der Monitor auch über/unter dem Dartboard platziert werden kann.  
Der Score muss deutlich lesbar und unmissverständlich angezeigt werden. Es darf keine Hilfestellung (z.B. das zu werfende Doppel) angezeigt werden.

## § 23 DVMV Mannschaftsmeister

Die beiden Erstplatzierten beider Verbandsligen spielen in einem Final Four den Landes-Mannschafts-Meister aus. Dabei trifft in den Halbfinals ein Tabellenzweiter auf den anderen Tabellenersten. Der Sieger der höchsten DVMV-Liga ist Landes-Mannschafts-Meister. Es dürfen nur Spieler oder Spielerinnen eingesetzt werden, welche vor dem 31.01 des laufenden Jahres beim Verein gemeldet sind.

## § 24 Qualifikation zur Bundesliga-Aufstiegsrunde

1. Qualifiziert ist der Landes-Mannschafts-Meister, d.h. der Sieger des Final Four der Verbandsligen. Sollten weitere Mannschaften zur Bundesliga-Aufstiegsrunde zugelassen werden, so ergibt sich deren Nominierung aus den weiteren Platzierungen der höchsten Liga.
2. Verzichtet eine DVMV-Mannschaft, die sich für die Bundesliga Aufstiegsrunde qualifiziert hat, tritt die nächstplatzierte Mannschaft der höchsten Liga an deren Stelle. Eine weitere Absage, hat den Verlust des Aufstiegsplatzes für den Verband zur Folge. Anrecht auf den Sportförderpreis (Zuschuss) hat nur die teilnehmende Mannschaft an der Aufstiegsrunde.

## Teil 4: erweiterter Spielbetrieb

### §25 DVMV-Landespokal „SVB-Kurze-Cup“

1. Alle dem DVMV gemeldeten Mannschaften sind für die Pokalrunde teilnahmeberechtigt. Sollte eine Mannschaft nicht am Pokalwettbewerb teilnehmen wollen, muss dies dem Sportwart bis zum 15.07 mitgeteilt werden.
2. Nur aktiv im DVMV gemeldete Spieler dürfen am laufenden Pokalwettbewerb teilnehmen. Ein Wechsel eines Spielers zu einer anderen Pokalmannschaft innerhalb des Vereins ist, wie im Ligabetrieb, nur von unten nach oben möglich.
3. Zwischen Auslosung und Pokalspieltag sind keine Nachmeldungen möglich. Nach dem Viertelfinale sind keine Nachmeldungen mehr möglich.
4. Es wird im einfach KO-System gespielt. Beim Auslosen der ersten Runde sind so viele Freilose einzusetzen, dass ein Teilnehmerfeld von 64, 32, 16 oder 8 Mannschaften erreicht wird. Die notwendigen Freilose werden ausgelost, anhand einer Vorrunde.
5. Vor jeder Runde werden die Begegnungen neu ausgelost. Das Heim- und Auswärtsrecht erhält in einer möglichen Vorrunde das unterklassige Team oder das erstgezogene Team. Gleiches gilt nochmal für die erste Hauptrunde. Ab der 2.Hauptrunde ergibt sich die Ansetzung aus der Auslosung. Die zuerst geloste Mannschaft hat dann das Heimrecht.
6. Die Spielwochenenden sind analog zum Ligaspielplan fest vorgegeben mit je zwei Wochenenden pro Runde. Der Spieltermin ist dem Sportwart bis spätestens 2 Tagen nach der Auslosung mitzuteilen.
7. Die Spiele werden durchgeführt wie die Ligaspiele

8. Das Pokalspiel ist mit dem Gewinn des elften Spiels für eine Mannschaft beendet. Einigen sich die TCs, dürfen alle Spiele gespielt werden.

#### 9. Teamgame

Endet ein Pokalspiel nach dem regulären Spielverlauf (sechzehn Einzel und vier Doppel, 501 Double Out; Best of five) unentschieden, wird ein „Teamgame“ ausgetragen. Aus jeder Mannschaft müssen vier Spieler zu Beginn des „Teamgames“ schriftlich benannt werden. Die Spieler des „Teamgames“ müssen nicht zuvor eingesetzt gewesen sein. Sie sind aus dem Kreis der spielberechtigten Spieler auszuwählen. Das „Teamgame“ wird im Modus 1001 DO bo3 gespielt, bei dem alle vier benannten Spieler im Wechsel nach ihrer Mannschaftszugehörigkeit in der Reihenfolge der Aufstellung werfen. Ist eine Mannschaft zum Zeitpunkt des Teamgames nicht mehr vollständig, so ist jeder abwesende Spieler dennoch in der Aufstellung aufzuführen und mit Wurfleistung „0“ zu werten. **Der Wurf auf das Bull (dichter dran) entscheidet** welche Mannschaft das „Teamgame“ beginnt. Der Gewinner des „Teamgame“ ist Sieger des Pokalspiels, unabhängig von den zuvor gewonnenen Legs beider Mannschaften.

10. In erster Linie ist ein Final Four geplant. Für die Ausrichtung dürfen sich Vereine, welche selbst nicht mehr vertreten sind beim Vorstand bewerben. Das Halbfinal wird am Tag des Final Four live ausgelost. Nach den HF findet dann das Spiel um Platz 3 statt und anschließend das Finale. Die Prämierung richtet sich dann nach dem Sponsoringvertrag. Auch hier sind nur Spieler und Spielerinnen spielberechtigt, welche vor dem 31.01 beim jeweiligen Team/Verein gemeldet sind.

### §26 Qualifikation zur DDV-Pokalrunde

1. Qualifiziert ist der Sieger der DVMV-Pokalrunde. Sollte der Sieger schon für die Bundesliga-Aufstiegsrunde qualifiziert sein, tritt der Zweitplatzierte an dessen Stelle.

### §27 Qualifikation zum DDV-Verbandspokal

1. Die Qualifikation für den DDV-Verbandspokal ergibt sich aus der Reihenfolge der Platzierungen in der DVMV-Pokalrunde. Sollten mehrere Plätze benannt werden, behält sich das Präsidium vor dementsprechend Wildcards zu vergeben

### §28 Qualifikation zum DDV 4er-Verbandspokal

1. Die Meister der Landesklassen qualifizieren sich für die Teilnahme am 4er

## DDV Verbandspokal.

### \$29 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. Näheres zu den RLT findet ihr in den Durchführungsbestimmungen zum RLT.

#### 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 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 72 Stunden nach Turnierschluss erfolgt. Nicht- Mitglieder können keine offiziellen Titel des DVMV erwerben.

An offenen Wettbewerben (DDV) 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. Stichtag ist der 01.09. des laufenden Jahres.



3, **Spielkleidung**

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

4, **Terminansetzungen**

Die Termine werden von der sportlichen Leitung bis zum 31.07. 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, Liga oder Pokalspiele zu veranstalten.

5, **Spielzeitraum**

Die Einzel-Ranglistenturniere werden an 6 Wochenenden in der Zeit vom 01.09 – 31.03 ausgetragen (Ausnahmen möglich; in der Regel samstags). Wird die Mindestanzahl von 4 Spielern bei einem der Geschlechter unterschritten findet ein gemischter Einzelwettbewerb statt. Ranglisten werden weiterhin getrennt geführt. Der DVMV behält sich vor, welche Art von RLT wann gespielt wird ( offen; nicht offen..... )

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.

### **§30 DVMV-Masters of Master**

Ein Sonderturnier des DVMV ist das Masters of Master. Dieses ist ein Einladungsturnier und richtet sich nach dem Einzelabschneiden im Ligasystem. Dazu werden die Einzelstatistiken der Spielerbilanz herangezogen. In die abschließende Wertung gehen nur Spieler, welche 10 und mehr Einzelspiele absolviert haben. Ein Spieler der in zwei Ligen zum Einsatz kam und in beiden die Voraussetzungen erfüllt, erhält die Einladung für die höhere Liga.

Für die Ausrichtung dieses Turnieres kann sich beim Vorstand beworben werden. Die Dartanlage des DVMV steht dafür zur Verfügung. Die Turnierklassen werden mit je 300.00€ gesponsert und unter den Platzierungen 1 bis 5 prozentual zu 100% ausgeschüttet.

### **§31 Landesmeisterschaften Einzel/Doppel**

1. Der DVMV richtet einmal pro Jahr die Landesmeisterschaften im Einzel der Junioren/Juniorinnen, der Damen und der Herren, sowie die Landesmeisterschaften im Doppel aus. Für die Ausrichtung dieser Veranstaltung kann man sich beim Präsidium bewerben.
2. Diese Veranstaltung ist ein geschlossenes Event, nur für Mitglieder des DVMV.
3. Der Spielmodus richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer. Möglich wäre DKO/ SKO/ Gruppenphase mit anschl. SKO
4. Der 3. Platz wird im Gegensatz zu den Turnieren unserer Rangliste ausgespielt.
5. Die ersten 3 Plätze werden mit je einem Pokal und Urkunden prämiert. Einen Sportförderpreis gibt es nicht. Die jeweiligen Landesmeister sind für die kommenden German Masters qualifiziert.

