

Dartverband Mecklenburg-Vorpommern e. V. (DVMV)

*geändert am 15.04.24

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
§10.1	Aufgaben des Schiedsrichters
§11	Spielberechtigung
§12	Gebühren und Geldbußen

Teil 3 Ligaspielbetrieb

§13	Allgemeine Regelungen
§14	Regelkundelehrgang
§15	Der Teamcaptain
§16	Der Spielbetrieb
§16.1	Verbandsliga
§16.2	Landesliga
§16.3	Landesklasse
§16.4	Bezirksliga
§16.5	Vereinswechsel
§16.6	Wechsel eines Spielers innerhalb des Vereins
§16.7	Wechsel eines Spielers aus der Bundesliga/2. Bundesliga zurück zum DVMV
§16.8	Festspielen eines Spielers/Aushelfen
§16.9	Nachmeldung eines Spielers
§17	Die Spieldurchführung
§18	Spielverlegungen und Spielabsagen
§19	Proteste
§20	Aufstieg und Abstieg
§20a	Relegation
§20b	Prämierung
§21	Mannschaftsauflösung
§22	Spielanlage
§23	DVMV Mannschaftsmeister
§24	Qualifikation zur Bundesliga-Aufstiegsrunde

Teil 4 erweiterter Spielbetrieb

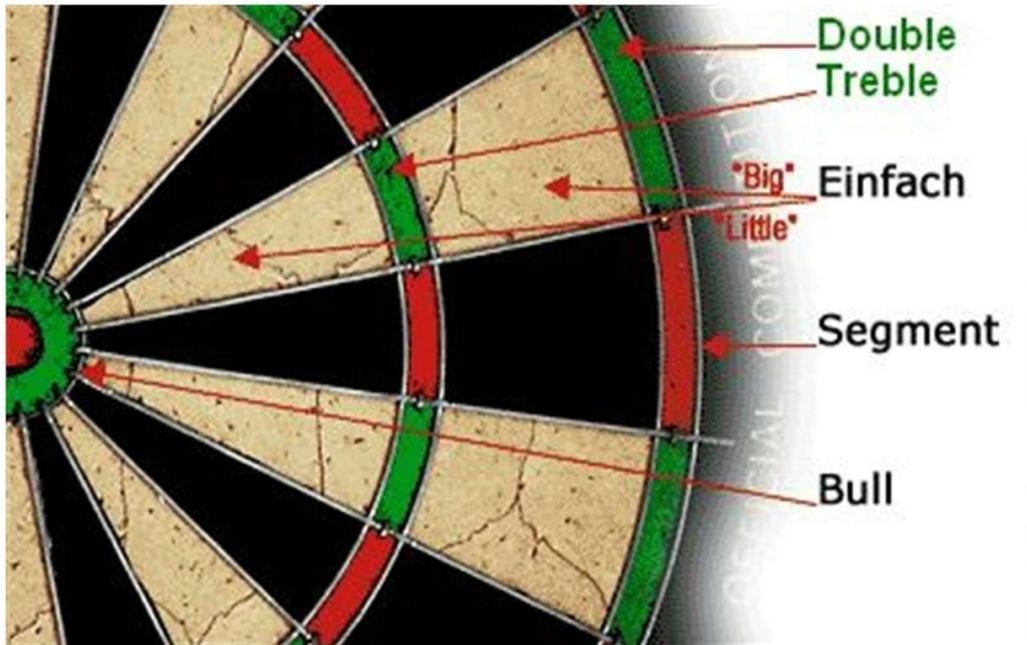
§25	DVMV-Landespokal „SVB-Kurze-Cup“
§26	Qualifikation zur DDV-Pokalrunde
§27	Qualifikation zum DDV-Verbandspokal
§28	Qualifikation zum 4er DDV-Verbandspokal
§29	Ranglistenturniere des DVMV
§30	DVMV- Masters of Master
§31	Landesmeisterschaften

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, oder mit diesem fest verbunden sind
Darts	Das Board	= 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:

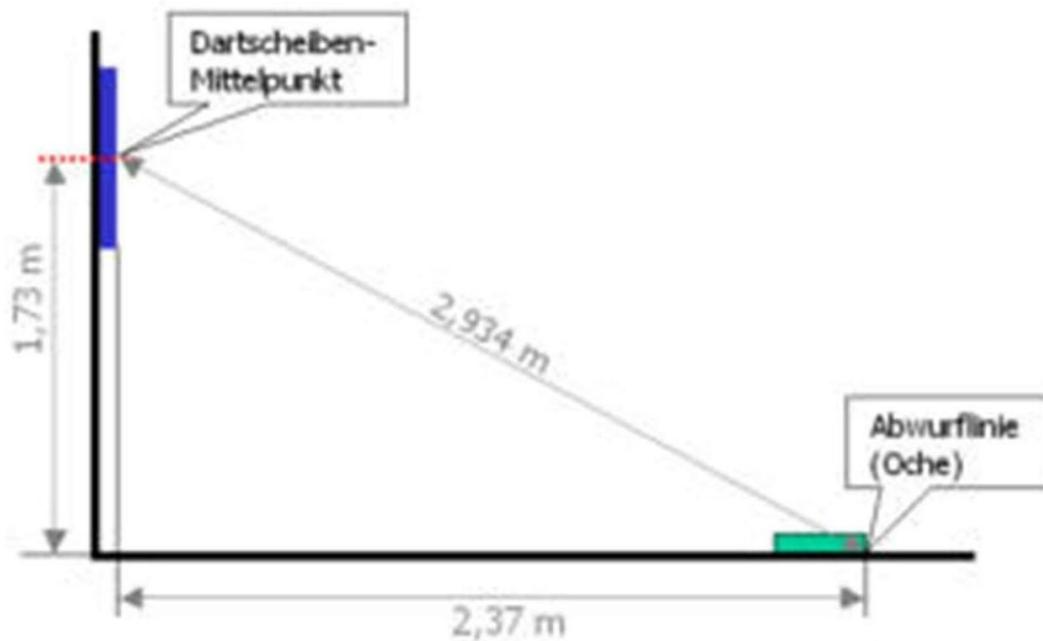
Single sowie = die Segmente zwischen Double und Treble, Triple und Green Bull. Sie zählen einfach.

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 beschriebenen Segmente unterteilt

1.1.2 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

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 = s. weiter unten in den jeweiligen Wettbewerben

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.

Jedes einzelnes gemeldetes Mitglied sollte diese Regeln wissen und anwenden.

Wer an Veranstaltungen des DVMV teilnimmt hat sich so zu verhalten, dass kein Anderer geschädigt, gefährdet oder mehr als nach den Umständen unvermeidbar behindert/belästigt wird.

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

- dem DVMV-Präsidium
- den Mitgliedsvereinen des DVMV

§1a Organisation von Dartveranstaltungen

Der DVMV hat das Recht, überall im Bundesland MV ein Dartturnier zu veranstalten

Kein Mitgliedsverein hat das Recht Turniere des DVMV ohne schriftliche Genehmigung auszurichten.

Den Mitgliedsvereinen des DVMV ist untersagt, an Terminen, an denen DVMV-Ranglistenturniere und Sonderturniere stattfinden, wie z.B. die Landesmeisterschaften, ohne Genehmigung Konkurrenzveranstaltungen durchzuführen.

§2 Grundsätzliches

1. Überprüfung der Boardanlage

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

die Ausrichtung des Boards zu verlangen. Ggf. ist es zu korrigieren. Weigert sich das Heimteam Korrekturen vorzunehmen, gilt das Spiel als verloren in vollem Umfang.

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

(1) 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.

(2) Einem Spieler ist das Verlassen des Spielbereiches für maximal fünf Minuten zu gestatten, wenn außergewöhnliche Umstände vorliegen (trinken etc., ist kein außergewöhnlicher Umstand).

(3) 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

(1) 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, gleiches gilt auch für die Zuschauer. Ein Verstoß kann durch den Schiedsrichter mit dem Verlust des aktuell gespielten Legs gewertet werden.

(2) Verstöße durch Zuschauer sind durch Verwarnung zu ahnden und im Wiederholungsfall mit einem Verweis aus dem Wettkampfbereich.

(3) 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

(1) 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.

(2) Spieler, die hiergegen verstoßen, werden durch die Wettkampfleitung/TC Heim/Schiedsrichter verwarnt, ein weiterer Verstoß führt zum Ausschluß und zum Verlust aller bereits gewonnenen Legs, Sets und Punkte im aktuellen Wettkampf.

(3) Ein weiteres Vorgehen nach der Disziplinarordnung (DO) DVMV ist davon unberührt.

(4) Zuschauer, die das Rauchverbot missachten, sind nach Hinweis und erneutem Verstoß von der Spielstätte zu entfernen. Zuständig ist die Turnierleitung/TC Heim/Schiedsrichter. Ein weiteres Vorgehen Nach der DO DVMV bleibt unberührt.

6. Alkoholverbot im Spielbereich und Spielstätten

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

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

7. Mobilfunktelefone (Handy)

(1) Bei allen Wettkämpfen, die unter der Obhut des DVMV geführt werden, besteht ein absolutes Mobilfunkverbot im Spielbereich. Zuständig für die Durchsetzung ist die Turnierleitung, Schiedsrichter oder der TC der Heimmannschaft. Ein Verstoß hat eine Verwarnung zur Folge. Ein weiterer Verstoß führt zum sofortigen Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb unter Verlust aller bisher gewonnenen Legs, Sets und Punkte. Zuständig ist die Turnierleitung/Schiedsrichter oder der TC der Heimmannschaft. Ein weiteres Vorgehen nach der DO DVMV bleibt davon unberührt.

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.

Sanktionen: als erstes erfolgt eine Verwarnung mit dem Verweis auf das Entrichten eines Ordnungsgeldes s.FO, bei einem weiteren Verstoß erhöht sich das Ordnungsgeld s.FO.

(2) Spielern ist es nicht erlaubt Kopfbedeckungen, Kopfhörer 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.

Sanktionen: Als erstes erfolgt eine Verwarnung durch den Schiedsrichter/Schreiber, sollte diese nicht beachtet werden gilt das Match als verloren. Bei weiterer nicht Beachtung dessen erfolgt der Ausschluss aus dem Spieltag/Turnier/Wettkampf.

(3) Es ist nicht gestattet, Kleidung mit politischen/religiösen Aufdruck (auch graphischer Natur) zu tragen. Auch das Tragen von Trikots anderer Sportarten

- ist untersagt.
- (4) Es ist ein fester, geschlossener, schwarzer Schuh zu tragen (auch Turn- oder Freizeitschuh, der diese Bedingungen erfüllt, die Farbe muss überwiegend schwarz sein).
 - (5) Die Oberbekleidung sollte auch beim Wurf die Achsel bedecken
 - (6) Bei Teamwettbewerben haben die Teams zusätzlich zu den Punkten 1 – 5 jeweils einheitliche Trikots, Dart-(Hemden), Polohemden oder T-Shirts zu tragen.
 - (7) Tritt ein Spieler nicht in vorgeschriebener Kleidung an, so ist dieses auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken (Zuwiderhandlungen werden nach der FO des DVMV bestraft).
 - (8) Bei Ranglistenturnieren wird die Teilnahme verweigert.
 - (9) Ausnahmen sind mit triftigem (medizinischen) Grund möglich (ein Attest ist mitzuführen und auf Verlangen zu zeigen).
 - (10) Neuen Vereinen/Spielern wird ein Aufschub von 8 Wochen ab Meldedatum 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 (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen. Feste Shaft-Flight-Kombinationen sind ebenso möglich.

§5 der Wurf

- (1) **Der Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg kann mit weniger Darts beendet werden oder gebustet wird. Das Nachwerfen weiterer Darts hat eine Verwarnung zur Folge. Bei mehrfacher Wiederholung droht der Legverlust bis hin zum Matchverlust für den betreffenden Spieler.**
- (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. **Dieser muss oberhalb der Schulter stattfinden (aus dem Stand).** Ein Dart, der ohne eindeutig erkennbare Wurfbewegung herunterfällt, gilt nicht als geworfen und darf noch einmal geworfen werden
- (4) **Ein Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht noch einmal geworfen werden. Dies gilt auch beim Ausbullen.**

§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/Schreiber den Score ausgerufen und / oder registriert hat. **Nach dem Entfernen der Darts aus dem Board sind Proteste zum erreichten Score nicht mehr zulässig. Es sei denn beide Spieler sind sich über eine Korrektur einig.**
- (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 müssen 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 (auch in elektronischer Art und Weise möglich).
- (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. **Mindestens 2 Schreiftafeln müssen einsatzbereit und vorschriftsmäßig vorhanden sein. Sollte es zu technischen Ausfällen kommen und keine Schreiftafeln zum weiterführen des Matches vorhanden sein, wird das Spiel mit 0:20 Sets und 0:60 Legs gegen das Heimteam gewertet.**

§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 9 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/Schreiber das Spiel durch den Ausruf „game shot“, check“, oder „aus“. Ein Handzeichen ist auch möglich.** 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 cm betragen.
- 6, Das Dartboard ist schatten- und blendfrei auszuleuchten.
- 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 160 cm betragen. Zu Seitenwänden ist ein Abstand von mindestens 60 cm einzuhalten. Die lichte Höhe im gesamten Spielbereich muss vom Boden bis zur Decke min. 2,30 m betragen.**
Abweichende Werte für die 1. und 2. Bundesliga sind der SpoWO des DDV zu entnehmen.

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 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/RLT), 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. Weitere Sanktionen sind möglich, siehe Bestimmungen zu den RLT.**
- 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. Ein Verstoß hat eine Verwarnung zur Folge. Ein weiterer Verstoß führt zum sofortigen Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb unter Verlust aller bisher gewonnenen Legs, Sets und Punkte. Zuständig ist die Turnierleitung/Schiedsrichter oder der TC der Heimmannschaft. Ein weiteres Vorgehen nach der DO DVMV bleibt davon unberührt.
- 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. 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 außer die werfenden Spieler fordert dazu auf. Score und Restpunktzahl sind deutlich und für den Spieler gut sichtbar zu notieren. Kommentare zu einem beendeten Wurf sind zu unterlassen.
 - 7, Kommt der Schreiber den rechnerischen Aufgaben nicht nach, können die Spieler einen neuen Schreiber beim Schiedsrichter/Orga/TC der Heimmannschaft beantragen.
 - 8, Die Ausbildung zum Schiedsrichter übernimmt der Landessportwart und kann sowohl online als auch in Präsenz stattfinden.
 - 9, Die Gültigkeit ist für zwei Jahre festgelegt und verlängert sich automatisch bei mind.2 Einsätzen je Saison. Wird dies nicht erreicht kann die Lizenz mit einer Weiterbildung verlängert werden.
 - 10, Die Einteilung übernimmt vorerst der Landessportwart, weiterführend der Schiedsrichter-Obmann
 - 11, Es werden Fahrkosten gemäß Formular erstattet, zudem erhält der Schiedsrichter eine Aufwandsentschädigung von....

§10.1

Aufgaben des Schiedsrichters

- (1) Beaufsichtigung auf Einhaltung der Grundregeln des Dartsports gemäß den Vorgaben unseres Landesverbandes
- (2) Sachgerechte Interpretation der Regeln und die Auslegung in der Praxis
- (3) Überwachung eines Wettkampfspiels (Liga, Pokal)
- (4) Boardschiedsrichter auf Ranglistenturnieren des DVMV
- (5) Turnierleitungshelfer auf Ranglistenturnieren des DVMV
- (6) Spielortkontrolle (besonders Boards und Beleuchtung), bei Mängeln hat die Heimmannschaft 30 Min. Zeit, diese zu beheben
- (7) Verwarnungen aussprechen und auf Spielbericht vermerken
- (8) Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen, d.h. Berechtigung zum Abzug von Legs, Spiele und Punkte
- (9) Spielunterbrechungen bei Notfällen
- (10) Ergriffene Disziplinarmaßnahmen sind mit dem Spielbericht einzureichen

- (11) Unparteilichkeit bei der Ausübung seines Amtes
- (12) Rechtzeitige Meldung bei Verhinderung
- (13) korrekte Abrechnung der Reisekosten
- (14) Mitführen des Schiedsrichterausweises
- (15) Korrektes, ruhiges und sachliches Auftreten
- (16) gepflegtes Auftreten (angemessene Kleidung)

§11 Spielberechtigung

Die Spieler der Mitgliedsvereine des DVMV sind für alle Wettkämpfe, die unter der Obhut des DVMV durchgeführt werden, spielberechtigt, je nach Beantragung. 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 Teamcaptain aller Mannschaften und die Gastgeber (z.B. Gaststättenbetreiber) bei teilnehmenden Minderjährigen zwingend einzuhalten. (Kein Ausschank von hochprozentigem Alkohol.)

Nicht spielberechtigt sind:

- +gesperrte Spieler/innen**
- +alkoholisierte oder unter Drogeneinfluss stehende Spieler, die den Spielbetrieb gefährden, stören oder dem Image des DVMV schaden**
- +Spieler die in anderen Landesverbänden als aktives Mitglied eines Vereins gemeldet sind**

§12 Gebühren, Geldbußen und Strafen

Die Gebühren zur Teilnahme am Spielbetrieb werden durch die DVMV-Finanzordnung geregelt.

Zu widerhandlungen 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.
Ein Wechsel eines Spielers nach dem 10. Spieltag in ein Team, welches noch im aktiven Spielbetrieb (Bezirksliga) steht ist nicht zulässig.
Wechsel Vereinsintern sind nur von unten nach oben in der Mannschaftshierarchie möglich.

§ 14 Regelkundelehrgang

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

Änderungen an der SpoWO während der Saison werden über unsere Discord Plattform bekannt gegeben. Diese Veranstaltung ist eine Präsenz-Pflichtveranstaltung für die TC oder einem Beauftragten. Ein TC eines Vereins ist ausreichend. Für mögliche Abstimmungen erhält der anwesende TC je gemeldeter Mannschaft eine Stimme.

§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. **Der TC muss nicht Mannschaftsgebunden sein.**
2. Bei fehlenden Angaben sind Strafen gemäß DVMV-Finanzordnung möglich.
3. **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.**
4. **Der TC ist für die Einhaltung der SpoWO 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 per Mail.**

§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 und sind auf unserer Homepage im Kalender einsehbar.

Bundesliga:

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

Ligen im DVMV:

Der im Saisonwechsel angegebene Heimspieltag kann bis zum Stichtag an einen anderen Tag am Spielwochenende (Freitag um 19:00 Uhr, Samstag von 10:00 bis 18:00 und Sonntag von 10:00 Uhr bis 15:00 Uhr Anwurfzeit) 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. Sollten nur 3 Spieler zum Einsatz kommen wird das 4.Spiel mit 0:3 gewertet.

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 Anwurf im Doppel kann frei gewählt werden, jedoch muss die Reihenfolge dann über das jeweilige Leg beibehalten werden. Bei einem möglichen Decider kann der Werfer des Ausbullen frei gewählt werden aus dem spielenden Doppel. 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: **171-174-177-180**

§16.1 Die Verbandsliga

Die Verbandsliga ist die höchste Spielklasse in Mecklenburg-Vorpommern. Sie ist geteilt in eine Staffel Ost und eine Staffel West. Beide Staffeln bestehen aus maximal 6 Mannschaften.

In der Verbandsliga wird in jeder Saison der Landesmeister M-V in einem Final-Four ermittelt. Dieser hat die Berechtigung an der Aufstiegsrunde zur 2.Bundesliga des DDV teilzunehmen. Verzichtet der Landesmeister, so kann der Zweitplatzierte des Final-Four an der Aufstiegsrunde teilnehmen.

Die Plätze 5 und 6 steigen am Ende der Saison in die jeweilige Landesliga des DVMV direkt ab. Die Auf- und Abstiegsregelungen können sich unter besonderen Bedingungen (Bundesligaabstieg...) ändern.

Teams, die in der laufenden Saison aus der 1./2. Bundesliga ausscheiden z.B. durch Aufgabe, Nichtantreten oder andere Gründe eines Ausschlusses, haben für die nächste Saison keinen Anspruch auf einen Platz in der höchsten Spielklasse M-V's, der Verbandsliga. Bei Anmeldung zur neuen Saison, wird diese Mannschaft der untersten Ligaebene zugeordnet.

Der Spielmodus: **bo5 legs DO!!!**

§16.2 Die Landesliga

Die Landesliga ist die zweite Stufe der Ligastruktur des Dartverbandes M-V. Sie ist geteilt in eine Staffel Ost und eine Staffel West. Beide Staffeln bestehen aus maximal 8 Mannschaften.

Die Plätze 1 und 2 steigen am Ende der Saison direkt in die jeweilige Verbandsliga des DVMV auf.

Der 7.Platz steigt direkt in die nächsttiefere (Landesklasse) ab. Dies gilt für die Saison 24/25 da die Liga zur Saison 25/26 auf 8 Teams erweitert wird. In welche Staffel obliegt dann dem Landessportwart.

Sollten sich weitere Änderungen zur Zusammensetzung der Ligen einstellen, können die Auf- und Abstiegsregelungen sich ändern. **Die Auf- und Abstiegsregelungen können sich unter besonderen Bedingungen (Bundesligaabstieg...) ändern.**

§16.3 Die Landesklassen

Die Landesklassen bilden in der Ligaebene die 3.Stufe. Im Osten/Westen gibt es je 2

Staffeln. Alle Staffeln der LK werden mit max. 8 Mannschaften gespielt.
Die beiden 1 jeder Staffel Ost/West steigen direkt in die Landesliga auf.
Die letzten zwei Plätze jeder Staffel steigen direkt in die nächsttiefere Liga ab. Sollten sich weitere Änderungen zur Zusammensetzung der Ligen einstellen, können die Auf- und Abstiegsregelungen sich ändern.

Dieses ist in der Tabelle anhand der farblichen Markierung kenntlich gemacht.

§16.4 Die Bezirksliga

Die Bezirksligen sind derzeit die unterste Ligaebene im DVMV. Hier finden z. B auch alle neuen Mannschaften ihren Platz für ihre 1.Saison. Wir haben hier je vier Staffeln in Ost/West.

Die Staffelsieger steigen direkt in die Landesklasse auf. Sollten sich weitere Änderungen zur Zusammensetzung der Ligen einstellen, können die Auf- und Abstiegsregelungen sich ändern.

§16.5 Vereinswechsel:

Ein Wechsel eines Spielers von Verein A zu Verein B ist unter folgenden Bedingungen straffrei:

1. Der Wechsel findet vor dem 1. Spieltag statt laut Spielplan oder
2. Der betreffende Spieler wurde bis zum Zeitpunkt noch nicht für sein altes Team eingesetzt oder
3. Der Wechsel findet in der Saisonpause (zwischen dem letzten Hinrundspieltag und dem ersten Rückrundspieltag) statt

Ein Wechsel außerhalb dieser Bedingungen zieht eine Sperre von 4 Spielen, ab Meldedatum, nach sich.

Ein Wechsel dieser Art ist nur einmal je Saison möglich (je Spieler)

§16.6 Wechsel eines Spielers innerhalb des Vereins (Mannschaftswechsel intern)

Wechselt ein Spieler innerhalb seines Vereins zu einem Team mit größerer Ziffer, z.B. von Team 1 zu Team 3, ist er für die zwei folgenden Spieltage laut Rahmenspielplan des DVMV gesperrt. Diese Sperre gilt auch dann, wenn die Spiele der gesperrten Spieltage verschoben werden. Ein weiterer Wechsel dieses Spielers innerhalb des Vereins ist dann nicht mehr möglich. Das Aushelfen in einem Team mit kleinerer Ziffer ist nach dem Wechsel nicht mehr erlaubt. Wurde ein Spieler im Ligaspielbetrieb seines alten Teams nicht eingesetzt, kann er ohne Sperre wechseln. Ein Wechsel in der Saisonpause ist ebenfalls straffrei.

Der Wechsel in ein Team mit kleinerer Ziffer ist jederzeit und ohne Sperre möglich.

§16.7 Wechsel eines Spielers aus der Bundesliga/2. Bundesliga zurück zum DVMV:

Wechselt ein Spieler aus dem Ligasystem des DDV zurück in unser Ligasystem, erhält er eine Sperre von zwei Spieltagen, gemäß dem Rahmenplan des DVMV. Diese Sperre gilt auch dann, wenn die Spiele der gesperrten Spieltage verschoben werden. Ein weiterer Wechsel dieses Spielers innerhalb des Vereins ist dann nicht mehr möglich. Das Aushelfen in einem Team mit kleinerer Ziffer ist nach dem Wechsel nicht mehr erlaubt. Wurde ein Spieler im Ligaspielbetrieb seines alten Teams nicht eingesetzt, kann er ohne Sperre wechseln. Der Nachweis liegt beim meldenden Verein.

§16.8 Festspielen eines Spielers/Aushelfen:

Hat ein Verein mehr als ein Team gemeldet, so darf der Verein pro Saison beliebig viele Spieler aus einem Team mit größerer Ziffer in einem Team mit kleinerer Ziffer einsetzen. Bsp., von Team 3 zu Team 2., jedoch max.2 Spieler pro Spieltag. Die Anzahl der Einsätze eines Spielers ist jedoch auf zwei Spieltage begrenzt pro Saison. Beim dritten Einsatz hat sich der betreffende Spieler im numerisch übergeordneten Team festgespielt (dabei gilt das Team bei dem der Spieler seinen insgesamt 3.Einsatz hat). Zudem wird ein Ordnungsgeld laut FO fällig. Ein Teamwechsel ist für diesen Spieler dann nicht mehr möglich. Ein Aushelfen eines Spielers von einem Team mit kleinerer Ziffer zu einem Team mit größerer Ziffer ist nicht möglich. Bsp.: von Team 1 zu Team 2. Der Einsatz eines Spielers aus einem Team mit größerer Ziffer ist vom TC auf dem Spielberichtsbogen im Feld „Bemerkungen“ einzutragen. Der aushelfende Spieler darf nur in einer Mannschaft des Spieltages zum Einsatz kommen, dies ist vor allem bei Spieltags Verschiebungen zu beachten. Ein Zuwiderhandeln regelt unsere FO.

§16.9 Nachmeldung eines Spielers:

Das Nachmelden eines Spielers für den Liga/Pokalwettbewerb sowie für die RLT-Serie ist jederzeit möglich. Je nach Nachmeldezeitpunkt muss der entsprechende Beitrag an den DVMV gezahlt werden, sowie das Datenschutzformular ordnungsgemäß dem DVMV zugesandt werden, um die Spielberechtigung für diesen Spieler zu erhalten. Die Nachmeldung erfolgt online durch den Verein/Mannschaft und wird vom Sportwart nach Bestätigung des Zahlungseingangs sowie nach Erhalt des Datenschutzformulars freigegeben.

§17 Die Spieldurchführung

- 1. Die Mannschaftsaufstellung für das jeweilige Ligaspiel erfolgt durch den jeweiligen TC oder deren Vertretern, bei Anwesenheit eines Schiedsrichters durch eben diesen, vor Beginn des jeweiligen Liga/Pokalspiels. Eine Änderung der „Aufstellung“ ist nach dem Start der Begegnung nicht mehr erlaubt. 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. Das Einzelspiel eines Abwesenden wird generell mit 3:0 als Sieg für den Gegner gewertet.**
- 2. Die Heimmannschaft beginnt grundsätzlich alle ungeraden Spiele, die Gastmannschaft alle geraden Spiele. Die Spielreihenfolge entspricht der Reihenfolge der auf dem Spielbericht eingetragenen Spieler. Der Anwurf im Doppel ist im Vergleich zur Vergangenheit frei wählbar vor jedem Leg. Es besteht keine gesetzte Anwurfspflicht mehr für den gleichen Spieler. Das mögliche Ausbullen des Anwurfes in einem Decider kann ebenfalls frei gewählt werden. Jedes Team stellt je einen bzw. zwei Schreiber. Bei einem Spielstand von 2:2 in einem Spiel wird vor dem Decider ausgebullt. In allen Ligen erhält der Spieler den Anwurf, welcher dichter am Bullseye ist, wobei single Bull gleich single Bull und Bullseye gleich Bullseye ist. Es wird je ein Dart geworfen. Beginnen muss der Spieler, welcher auch das erste Leg begonnen hat. Sollte der Dart im Single Bull bzw. Bullseye stecken wird dieser durch den Schreiber entfernt. Ein herausfallender Dart darf nicht erneut geworfen werden, sondern verbleibt vorerst an Ort und Stelle. Fällt auch der Dart des Gegners heraus, erhält derjenige den Anwurf dessen Dartspitze dichter am Board liegt (Verlängerung zur Wand/Boardanlage). Kann der Schreiber keinen Sieger des Ausbullens bestimmen, wird erneut geworfen. Diesmal in umgekehrter Reihenfolge. Wird das Ausbullen vergessen wird das bereits angefangene Leg abgebrochen und mit dem Ausbullen neu gestartet. Eine Beanstandung nach der 2.Aufnahme ist dann jedoch nicht mehr möglich**

- und das Spiel wird fortgesetzt.**
3. 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.
 4. **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 auch spielen, muss er für einen anderen Spieler gesetzt werden. Wechselfehler werden nach unserer FO geahndet.**
 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. Bei allen Spielen greift der Paragraph 3(Spielkleidung)**

§17.1 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 6,00€ im Monat über die Homepage der 2k-Software 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/Spielabsagen/Verspätungen

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.

Wird ein Spiel abgesagt ohne begründete Sonderfälle höherer Gewalt, welche vom Team nachzuweisen sind, wird das Spiel mit 0:20/0:60 gegen dieses Team gewertet. Ebenfalls wird ein Strafgeld laut unserer FO erhoben.

Unter Verspätung ist eine Verspätungszeit von mehr als 30 Minuten nach dem offiziellen Anwurf Zeitpunkt. Wurde das Spiel bis dahin nicht angeworfen wird das Spiel mit 0:20/0:60 gegen das für die Verspätung verantwortliche Team gewertet. Ebenfalls wird ein Strafgeld laut unserer FO erhoben.

§ 19 Proteste

Proteste sind unmittelbar nach ihrem Eintreten oder deren Feststellung dem anwesenden Schiedsrichter mitzuteilen oder 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

Die Verbandsligen bestehen derzeit aus max. 6 Teams, da eine Hin und Rückrunde zeitlich begrenzt ist um Meldetermine an den DDV einhalten zu können. Ab der Landesliga sind bis zu 8 Teams möglich. Max. 2 Teams eines Vereins sind pro Liga erlaubt. Wenn dies so ist findet das Spiel gegeneinander am 1. oder 2.Spieltag statt.

§20a Relegation

Eine Relegation ist eine Option, wird aber eher nicht angestrebt. Die Relegation wird je mit einer Hin- und Rückrunde gespielt. Den Vergleich gewinnt diejenige Mannschaft, welche in Abrechnung beider Ergebnisse mehr Punkte hat. Bei Punktgleichheit entscheiden die Sets, danach das Legverhältnis und falls auch das noch gleich sein sollte, wird es ein 1001 Team Game im Anschluss geben im Modus bo3.

§ 20b Prämierung

1. 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.
2. Der jeweilige Meister der Landesligen, Landesklassen und Bezirksligen erhält einen Pokal, eine Prämie lt. Finanzordnung und eine Urkunde. Alle anderen Teilnehmer erhalten 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 Mannschaftsmitglieder für die Ligaspiele der restlichen Saison. Gleiches gilt für den Pokalwettbewerb. **Zudem erhält die Mannschaft ein Ordnungsgeld und ist bei Neuanschreibung zur nächsten Saison in der untersten Ligaebene einzugliedern.**
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 startet man zur neuen Saison in der untersten Ligaebene**

§ 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. **Die Heimmannschaft ist verpflichtet zwei neuwertige Dartboards bereitzustellen.**
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 Liga-Begegnung zu herrschen. Die Gastmannschaft kann bei Nichteinhaltung den Spielantritt verweigern (eine 30 minütige Wartezeit ist dem Heimteam zu gewähren). 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 Schreiftafeln 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. Als „Heimmannschaft“ auf dem Spielberichtsbogen wird der Sieger der jeweiligen Staffel gesetzt. Im Finale wird dies dann ausgelost durch Münzwurf. 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. **Nicht teilnahmeberechtigt ist/sind die Mannschaft/en welche in der 1./2.Bundesliga aktiv sind, s.§26.**
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 zu handhaben.
3. Zwischen Auslosung und Pokalspieltag sind keine Nachmeldungen möglich. Nach dem Viertelfinale sind keine Nachmeldungen mehr möglich.
4. Es wird in Gruppen gespielt. Je nach der Anzahl an teilnehmenden Mannschaften wird in 3er/4er Gruppen gespielt. Soweit es möglich ist werden die Teilnehmer in regionale Töpfe zusammengefasst, so dass zumutbare Distanzen für Alle herrschen.
5. Der Spielmodus in der Phase vor dem Final Four wird folgender sein: 4xEinzelspiele – 2xDoppelspiele – 4xEinzelspiele. Die Spiele werden zu Ende gespielt. Im Final Four wird dann analog zum Modus der Liga gespielt. Hier endet ein Spiel mit Erreichen des 11. Punktes.
6. Der Wurf auf das Bullseye vor jedem Spiel entscheidet wer das Spiel beginnt, dabei gilt nur Bullseye/Bull/outside.
7. Bis zur 3.Runde werden die Gruppen jeweils ausgelost. Ab Runde 3 gibt es einen Setzplan, s.u.
8. Auch der Spielort einer jeden Gruppe wird ausgelost.
9. Der im Vorfeld festgelegte Spieltag ist maßgebend. Eine Verschiebung am Wochenende ist u.U. möglich.

Runde 1:(Vorrunde)

Die Vorrunde dient dazu, die angemeldeten Teams auf 64 zu reduzieren. An der Vorrunde nehmen folgende Mannschaften teil:

Alle neu angemeldeten Teams, die 5.Platzierten,6.Platzierten, 7.Platzierten sowie 8.Platzierten aller Staffeln,

Runde 2:

Runde 2 setzt sich zusammen aus 64 qualifizierten Teams. Gespielt wird somit in 16 Gruppen a 4 Mannschaften. Diese werden per Los ermittelt (Töpfe)

In Topf 1 landen alle Staffel-Meister der vergangenen Saison (12), die Vize-Staffel-Meister der VL (2) und LL (2).

Topf 2 die übrigen Platzierten vom 2 bis zum 3 Platz aller Staffeln (16)

Topf 3 die übrigen 3.Platzierten sowie alle 4.Platzierten aller Staffeln (16)

Topf 4 beinhaltet die Qualifikanten der Vorrunde*

Für einen Sieg in der Gruppe erhält man 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.

Die Wertung in der Tabelle wird dann in folgender Reihenfolge geschehen:

1.erlangte Punkte/ 2.Setzverhältnis/ 3.Legverhältnis

Sollte danach Gleichstand zwischen zwei Mannschaften sein, wird ein Team Game, wie unter §25.1 beschrieben, gespielt.

Die Gruppen Ersten und Zweiten qualifizieren sich für Runde 3.

Runde 3:

Runde 3 setzt sich zusammen aus 32 qualifizierten Teams aus Runde 2.

Gespielt wird somit in 8 Gruppen a 4 Mannschaften. Diese werden gesetzt laut folgendem Plan.

Setzliste:

Grp.1 Sieger Grp.1 Zweiter Grp.8 Sieger Grp.16 Zweiter Grp.9	Grp.2 Sieger Grp.2 Zweiter Grp.7 Sieger Grp.15 Zweiter Grp.10	Grp.3 Sieger Grp.3 Zweiter Grp.6 Sieger Grp.14 Zweiter Grp.11	Grp.4 Sieger Grp.4 Zweiter Grp.5 Sieger Grp.13 Zweiter Grp.12
Grp.5 Sieger Grp.5 Zweiter Grp.4 Sieger Grp.12 Zweiter Grp.13	Grp.6 Sieger Grp.6 Zweiter Grp.3 Sieger Grp.11 Zweiter Grp.14	Grp.7 Sieger Grp.7 Zweiter Grp.2 Sieger Grp.10 Zweiter Grp.15	Grp.8 Sieger Grp.8 Zweiter Grp.1 Sieger Grp.9 Zweiter Grp.16

Für einen Sieg in der Gruppe erhält man 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.

Die Wertung in der Tabelle wird dann in folgender Reihenfolge geschehen:

1. erlangte Punkte/ 2. Setverhältnis/ 3. Legverhältnis

Sollte danach Gleichstand zwischen zwei Mannschaften sein, wird ein Team Game, wie unter §25.1 beschrieben, gespielt.

Die Gruppen Ersten und Zweiten qualifizieren sich für Runde 4.

Runde 4:

Runde 4 setzt sich zusammen aus 16 qualifizierten Teams aus Runde 3.

Gespielt wird somit in 4 Gruppen a 4 Mannschaften. Diese werden per Setzliste zusammengestellt.

Für einen Sieg in der Gruppe erhält man 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.

Die Wertung in der Tabelle wird dann in folgender Reihenfolge geschehen:

1. erlangte Punkte/ 2. Setverhältnis/ 3. Legverhältnis

Sollte danach Gleichstand zwischen zwei Mannschaften sein, wird ein Team Game, wie unter §25.1 beschrieben, gespielt.

Die Gruppen Ersten und Zweiten qualifizieren sich für Runde 5.

Setzliste:

<u>Grp.1</u> Sieger Grp.1 Sieger Grp.8 Zweiter Grp.3 Zweiter Grp.6	<u>Grp.2</u> Sieger Grp.2 Sieger Grp.7 Zweiter Grp.4 Zweiter Grp.5	<u>Grp.3</u> Sieger Grp.3 Sieger Grp.6 Zweiter Grp.1 Zweiter Grp.8	<u>Grp.4</u> Sieger Grp.4 Sieger Grp.5 Zweiter Grp.2 Zweiter Grp.7
--	--	--	--

Runde 5:

Runde 5 setzt sich zusammen aus 8 qualifizierten Teams aus Runde 4.

Gespielt wird somit in 2 Gruppen a 4 Mannschaften. Diese werden per Setzliste zusammengestellt.

Für einen Sieg in der Gruppe erhält man 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.

Die Wertung in der Tabelle wird dann in folgender Reihenfolge geschehen:

1. erlangte Punkte/ 2. Setverhältnis/ 3. Legverhältnis

Sollte danach Gleichstand zwischen zwei Mannschaften sein, wird ein Team Game, wie unter §25.1 beschrieben, gespielt.

Die Gruppen Ersten und Zweiten qualifizieren sich für das Final Four.

Setzliste:

<u>Grp.1</u> Sieger Grp.1 Sieger Grp.3 Zweiter Grp.2 Zweiter Grp.4	<u>Grp.2</u> Sieger Grp.2 Sieger Grp.4 Zweiter Grp.1 Zweiter Grp.3
--	--

Final Four:

Im Final Four stehen die letzten 4 Mannschaften. Für die Ausrichtung können sich alle Vereine bewerben, welche selbst keine Mannschaft im FF vertreten

haben. Das Halbfinale 1 bestreitet der Sieger Grp.1 vs Zweiter Grp.2.
Das Halbfinale 2 bestreitet der Sieger Grp.2 vs Zweiter Grp.1. Als „Heimmannschaft“ auf dem Spielberichtsbogen wird der Sieger der jeweiligen Staffel gesetzt. Im Finale/Spiel um Platz 3 wird dies dann ausgelost durch Münzwurf.

Gespielt wird jetzt analog zum Ligaspiel Modus der Verbandsliga. Der 11. erreichte Punkt beendet die Partie.

Die beiden Verlierer des HF bestreiten das Spiel um Platz 3. Parallel dazu findet das Finale statt.

Sollte es in einem Spiel zu einem 10:10 kommen, wird, wie in §25.1, ein Team Game gespielt. Der Sieger des Team Game ist der Sieger der Partie.

§25.1 Team Game

Endet ein Pokalspiel (Gruppenphase) nach dem regulären Spielverlauf (acht Einzel und zwei Doppel, 501 Double Out; Best of Five) unentschieden, erhalten beide Mannschaften einen Punkt. Ist der Punktestand in allen Belangen am Ende gleich, muss ein Team Game über die Platzierung in der Gruppe entscheiden. Aus jeder Mannschaft müssen vier Spieler zu Beginn des „Team Game“ schriftlich benannt werden. Die Spieler des „Team Games“ müssen nicht zuvor eingesetzt gewesen sein. Sie sind aus dem Kreis der spielberechtigten Spieler auszuwählen. Das „Team Game“ 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 Team Games 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 „Team Game“ beginnt. Der Gewinner des „Team Game“ nimmt demzufolge die bessere Platzierung in der abschließenden Tabelle ein.

§26 Qualifikation zur DDV-Pokalrunde

Qualifiziert ist das bestplatzierte Team in der DDV Bundesliga. Sollte dieser nicht antreten wollen rückt der nächste nach. Sollte kein Team einer dem DDV angehörigen Liga am DDV-Pokal teilnehmen wollen verteilt der DVMV eine Wildcard.

Die Zusatzprämie ist aber an eine Teilnahme gekoppelt.

§27 Qualifikation zum DDV-Verbandspokal

Für den DDV-Verbandspokal qualifiziert sich der Pokalsieger des DVMV. Sollte dieser nicht antreten wollen rutscht die nächstplatzierte Mannschaft nach

§28 Qualifikation zum DDV 4er-Verbandspokal

Je nach der Quotenregelung des DDV, qualifizieren sich die besten Staffelsieger der Landesklassen für den 4er Ligateampokal des DDV zum Zeitpunkt des 10.Spieltages.

§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 24 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 01.08. 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 01.08 – 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. Eine Erhöhung ist u.U. möglich.

§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, in der Regel aber Gruppenphase plus 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 Einzel-Landesmeister sind für die kommenden German Masters qualifiziert.
6. Ablauf:

Samstag:	Championship Einzel Hr/Da
	Gruppenphase: 32 Grp/8 Grp
	Modus: 501 bo5
	Quali: Platz 1 und 2 für die Goldrunde
	Platz 3 und 4 für die Silberrunde
	Platz 5 und 6 für die Bronzerunde

Auslosung Pokalwettbewerb Saison 25/26 Vorrunde/Hauptrunde
Ehrungen Saisonabschluss

	Championship Doppel Hr/Da
	Modus: ja nach TN

Sonntag:	Finaltag der Einzel
	Gruppenphase in Gold/Silber/Bronzerunde
	501 bo 5
	die Plätze 1 und 2 qualifizieren sich für die anschließende SKO-Phase.

Prämierung: wird noch bekannt gegeben

