

Dartverband Mecklenburg-Vorpommern e. V. (DVMV)

*geändert am 11.07.26

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.

Teil 1: Begriffsbestimmungen

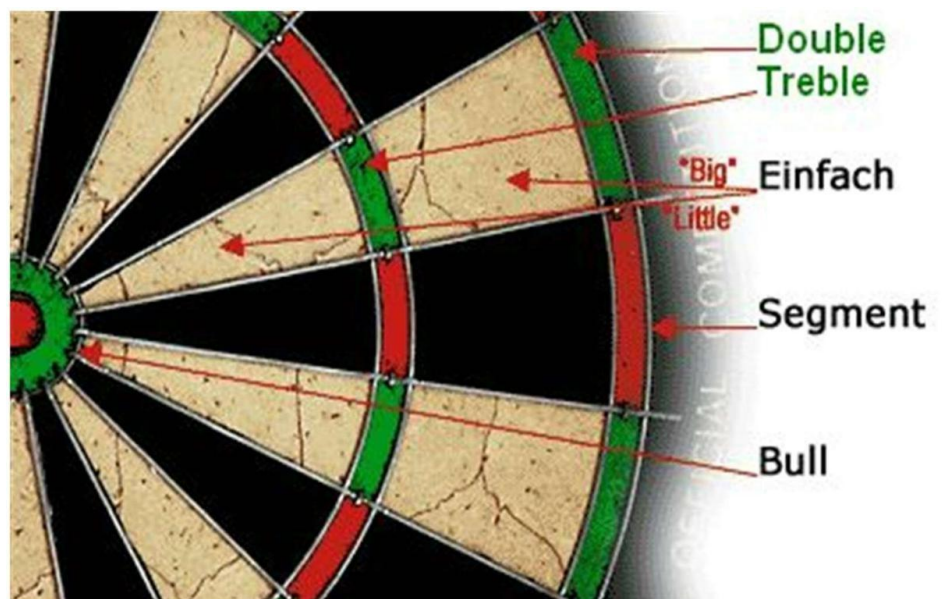
1.1 Das Sportgerät

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



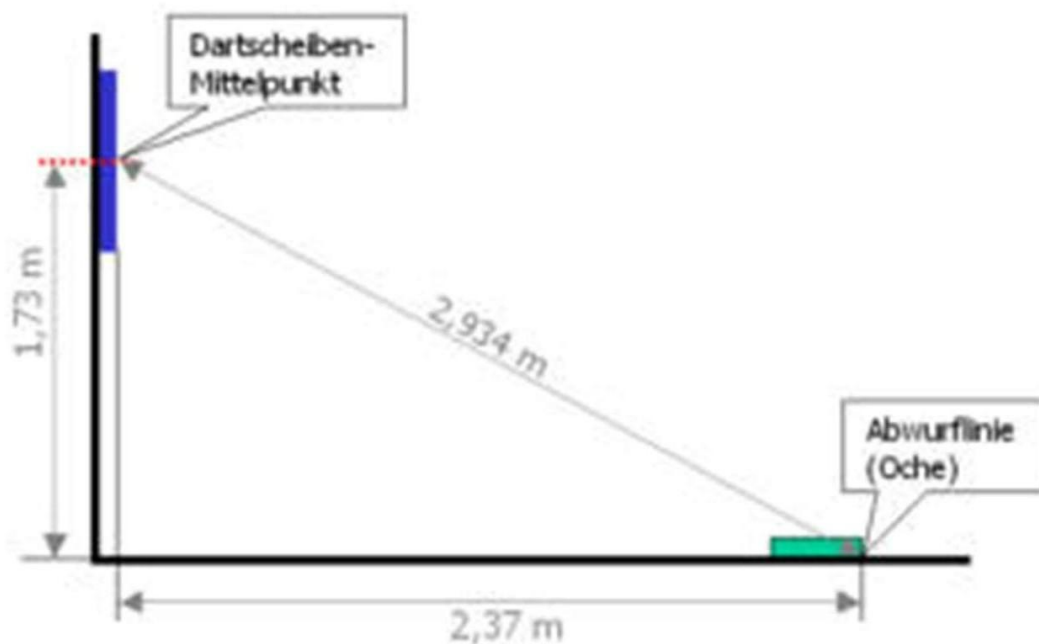
- Point = die Spitze des Darts
 - Barrel = der Grundkörper, in dem Spitze und Schaft befestigt sind
 - Schaft = der Schaft, der am Barrel befestigt wird und wiederum den Flight hält
 - Flight = die Stabilisatoren am hinteren Ende des Darts, die am Schaft befestigt sind, oder mit diesem fest verbunden sind
- Eine Kombination aus Schaft und Flight ist ebenfalls möglich

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



Clock-pattern	= die Segmente des Boards (nicht die Zahlen) entsprechen in ihrer Einteilung und Ausrichtung dem Ziffernblatt einer Uhr, ausgerichtet auf 20 statt 12 Ziffern mit folgenden Unter-Segmenten:
Single 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 Bereich, der den Scheibenmittelpunkt (Bulls Eye) umfasst. Dieses Feld zählt 25 Punkte
Bulls Eye	= auch Double Bull genannt, bezeichnet das rote Zentrum des Boards, das 50 Punkte zählt und als Double wertet
Spider	= Metallspinne auf dem Board, welche das Board in ihre grade 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 Schreibtafel, auf der der erzielte Score, sowie gewonnene Legs, Sets und Matches notiert werden
Beleuchtung	= die oberhalb des Boards angebrachten Leuchtmittel, die das Board ausreichend, ohne Schattenbildung ausleuchten 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 five	= bezeichnet die Länge eines Matches. Ein Spieler muss von fünf (five) Legs drei gewinnen um das Match zu gewinnen (z. B. 3:2; 3:1; 3:0).
--------------	---

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 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 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 in den Mitgliedsvereinen 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 Sondereventuelle stattfinden, wie z.B. die Landesmeisterschaften, ohne Genehmigung Konkurrenzveranstaltungen durchzuführen. Bei Unterstützungen durch z.B dem Ausleihen der Software oder Ähnlichem besteht die Informationspflicht an den Landessportwart.

§2 Grundsätzliches

1. Überprüfung der Boardanlage

Alle Spieler haben vor Beginn des jeweiligen Spieles (Liga/Pokalspiel) das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards, der Entfernung des Oche zum Board und die Ausrichtung des Boards zu verlangen. Näheres dazu siehe §8.
Ggf. ist es zu korrigieren.
Weigert sich das Heimteam eine Überprüfung und nötigenfalls Korrekturen vorzunehmen, gilt das Spiel als verloren in vollem Umfang.

2. **Einnehmen der Wurfhaltung, Beginn des Wurfes**
Ein Spieler darf erst dann eine wurfbereite Haltung annehmen, wenn sein Gegenspieler die Darts aus dem Board entfernt hat. Die eigentliche Wurfbewegung darf erst gestartet werden wenn der Gegenspieler sich wieder hinter dem Oche befindet.
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, nach erfolgter Ermahnung 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 erwarten 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 bei Mannschaftswettbewerben

- (1) Bei allen Mannschaftswettbewerben hat der Spieler eine lange schwarze Stoffhose (auch gepflegte und nicht ausgewaschene Jeans - Damen auch knielanger Rock und Leggings möglich) zu tragen, Jogginghosen/Trainingsanzüge, Hosen mit Seitentaschen/Arbeitshosen sind nicht erlaubt.
 - (2) Es ist ein fester, geschlossener, schwarzer Schuh zu tragen (auch Turn- oder Freizeitschuh. Die Sohle des Schuhs, sowie Applikationen des Logos sind von der geforderten Farbe ausgeschlossen.
 - (3) Die Oberbekleidung sollte auch beim Wurf die Achsel bedecken, zudem ist eine einheitliche Teamkleidung erforderlich. Dies können Trikot's, Polohemden, Darthemden oder auch Shirts sein. Neuen Vereinen/Spielern wird ein Aufschub von 8 Wochen ab Meldedatum gewährt.
 - (4) Tritt ein Spieler nicht in vorgeschriebener Kleidung an, so ist dieses auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken (Zu widerhandlungen werden nach der FO des DVMV bestraft).
 - (5) Ausnahmen sind mit triftigem (medizinischen) Grund möglich (ein Attest ist mitzuführen und auf Verlangen zu zeigen).
 - (6) Spielern ist es nicht erlaubt Kopfbedeckungen, Kopfhörer oder ähnliches (dazugehören 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: Der betreffende Spieler wird als erstes verwahrt und auf den Verlust des Matches hingewiesen durch den Schiedsrichter/Schreiber/TC's, sollte diese nicht beachtet werden gilt das Match als verloren. Bei weiterer nicht Beachtung dessen erfolgt der Ausschluss aus dem Spieltag/Turnier/Wettkampf.

§3.1 Spielkleidung bei Einzelwettbewerben

- (1) Bei allen Einzelwettbewerben hat der Spieler eine lange gepflegte Hose (Damen auch knielanger Rock möglich) zu tragen, Jogginghosen/Trainingsanzüge sind nicht erlaubt. Über Ausnahmen entscheidet das Präsidium im Einzelfall.
- (2) Es ist ein fester, geschlossener Schuh zu tragen (auch Turn- oder Freizeitschuh)
- (3) Die Oberbekleidung sollte auch beim Wurf die Achsel bedecken.
- (4) Es ist nicht gestattet Kleidung mit politischen/religiösen Aufdruck (auch grafischer Natur) zu tragen. Auch das Tragen von Trikots anderer Sportarten ist untersagt.
- (5) Ausnahmen sind mit triftigem (medizinischen) Grund möglich (ein Attest ist mitzuführen und auf Verlangen zu zeigen).
- (6) Sollte einer der Punkte nicht erfüllt sein erfolgt ein sofortiger Ausschluss vom Wettbewerb. Dieser ist zu jedem Zeitpunkt im Wettbewerb möglich. Einen Anspruch auf bis dahin erreichte Prämien/Punkte verfallen mit dem Ausschluss.

§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 erneutem Nachwerfen geht das Leg verloren. Sollte es weiter keine Änderung geben geht das Match ebenfalls verloren und der betreffende Spieler wird für die weiteren Spiele dieser Begegnung gesperrt.
- (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. Bei einem möglichen Ausbullen kommt dies nicht zum Tragen, siehe auch §17 Spieldurchführung.

§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. Ein abgebrochener Dart zählt nicht, d.h. steckt nur die Spitze ohne dem Shaft im Board zählen die erlangten Punkte nicht.
- (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 jeder Aufnahme geprüft werden. Dies muss vor der nächsten Aufnahme 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) 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.
- (7) 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 Schreibtafeln müssen einsatzbereit und vorschriftsmäßig vorhanden sein. Sollte es zu technischen Ausfällen kommen und keine Schreibtafeln zum weiterführen des Matches vorhanden sein, wird das Spiel mit 0:20 Sets und 0:60/80 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. In den Bezirksligen/Bezirksklassen sind die Legs begrenzt auf max 60 Darts. Sollten diese erreicht werden wird ausgebullt, um den Sieger des Legs zu ermitteln. Das Ausbullen beginnt dann natürlich der Spieler, der auch das leg

begonnen hat. Dabei wird analog zu §17(2) verfahren.

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.
- (7) Sollte der angesagte Check vom Caller falsch sein, hat auch hier der Gegner das Recht den Checkout zu prüfen und ggf zusammen mit dem Caller zu berichtigen.

§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.
- (10) Der Zustand der zu bespielenden Dartboards zum Liga/Pokalspiel sollte neuwertig sein.

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) Vereine/Abteilungen mit mehr als 25 gemeldeten Spielern sind dazu verpflichtet mind. einen Schiedsrichter vom DVMV ausbilden zu lassen. Ausgenommen sind neue Vereine der aktuellen Saison. Bei Zuwiderhandlungen ergeht ein Ordnungsgeld laut FO an den Verein. Bei Nichtbezahlung erfolgt der Ausschluss aus dem Spielbetrieb des DVMV aller Mannschaftswettbewerben. Maßgeblich ist der Start der Saison. Sollte die Grenze durch Nachmeldungen im Laufe der Saison überschritten werden ist die Teilnahme an der nächsten Schulung bindend.
- (2) Im Spielbereich dürfen sich nur Schiedsrichter, Schreiber und Spieler aufhalten.
- (3) 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.
- (4) 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.
- (5) 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.
- (6) 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.
- (7) 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.
- (8) Kommt der Schreiber den rechnerischen Aufgaben nicht nach, können die Spieler einen neuen Schreiber beim Schiedsrichter/Orga/TC der Heimmannschaft beantragen.
- (9) Die Ausbildung zum Schiedsrichter übernimmt der Landessportwart und kann sowohl online als auch in Präsenz stattfinden.
- (10) 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.
- (11) Die Einteilung übernimmt vorerst der Landessportwart, weiterführend der Schiedsrichter-Obmann
- (12) Es werden Fahrkosten gemäß Formular erstattet, zudem erhält der Schiedsrichter eine Aufwandsentschädigung von 15,00 Euro je Ansetzungstag.

§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 Wettkampfs (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, Spielen und Punkten
- (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 plus 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. Dies gilt nur für eine Mannschaft. Eine Doppelmeldung im Verband ist nicht möglich. Voraussetzung der gültigen Spielberechtigung ist die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, das Datenschutzformular eingereicht (online) ist und eine gültige DVMV-Mitgliedsnummer vergeben ist.

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

Bei Minderjährigen (10-17J.) 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 des DDV als aktives Mitglied eines Vereins gemeldet sind
- + alle Spieler abgemeldeter Mannschaften

§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 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	Spielfeldanlage
§23	DVMV Mannschaftsmeister
§24	Qualifikation zur Bundesliga-Aufstiegsrunde

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, Bezirksligen sowie Bezirksklassen. 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) Alle Mannschaften spielen in der ihnen vom DVMV-Sportwart zugewiesenen Liga.
- (4) 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.
- (7) 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.

§ 14 Regelkundelehrgang

Regelkunde wird während der TC-Sitzung vor der Saison durchgeführt. Ziel ist es die TC zu sensibilisieren gegenüber unseren Wettkampfregelein. 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, dieser kann auch jeder vom TC Beauftragte eines Vereins sein.

§15 Der Teamcaptain

- (1) Jede Mannschaft muss vor Saisonbeginn, also spätestens zum Meldeschluss, 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. Zusätzlich zu den angesetzten regulären Spieltagen, sind sogenannte Nachholtermine festgelegt. Diese Nachholtermine sollte man ebenfalls mit einplanen, da bei einer möglichen Verschiebung diese vorrangig zu wählen sind. Der letzte Spieltag einer Saison muss an dem angesetzten Spieltagswochenende stattfinden, s.§16.1ff

Bundesliga:

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

Ligen im DVMV:

Eine Mannschaft im Ligasystem 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 0:3/0:4 gewertet.

Die Reservespieler einer in der Bundesliga/2.BL antretenden Mannschaft können in allen Klassen des Ligasystem des DVMV eingesetzt/geplant werden.

Der Modus: Ein Ligaspiel besteht aus 16 Einzeln und 4 Doppeln in folgender Reihenfolge: 4xE – 4xE – 2xD – 4xE – 4xE – 2xD

Bestleistungen werden wie folgt notiert:

High Finish: ab 100

Short Legs: weniger als 19 Darts (9-18)

High Shot: 171-174-177-180

Der im Saisonwechsel angegebene Heimspieltag (Samstag von 10:00 bis 17:00 und Sonntag von 10:00 Uhr bis 13:00 Uhr Anwurf Zeit) ist bindend und kann nur mit Zustimmung des Gegners neu terminiert werden. Muss dennoch ein Spiel während der lfd. Saison verschoben werden s.§18 SpoWO.

§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. Spielberechtigt ist jeweils nur eine Mannschaft eines Vereins in der Verbandsliga. Demzufolge können sich die Auf- und Abstiegsregelungen ändern. Auch ein möglicher Abstieg aus der 2. BL könnte einen Einfluss darauf haben.

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: 501 bo7 legs DO

§16.2 Die Landesliga

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

Die jeweiligen vier Staffelsieger steigen am Ende der Saison direkt in die jeweilige Verbandsliga des DVMV auf.

Die Plätze 7 und 8. Platz aller Staffeln steigen direkt in die nächsttiefere (Landesklasse) ab. 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 ändern, siehe [§16.1 Verbandsliga](#)

Der Spielmodus: 501 bo5 legs DO

§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 Plätze eins und zwei aller Staffeln steigen direkt in die Landesliga auf.

Die letzten zwei Plätze jeder Staffel steigen direkt in die nächsttiefere Liga (Bezirksliga) 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.

Der Spielmodus: 501 bo5 legs DO

§16.4 Die Bezirksliga

Die Bezirksligen bilden in der Ligaebene die Stufe 4. Wir haben hier je vier Staffeln in Ost/ West. Max sind 8 Teams je Staffel möglich.

Es gibt eine Legbegrenzung von max. 60 Darts.

Die Staffelsieger steigen direkt in die Landesklasse auf. Sollten sich weitere Änderungen zur Zusammensetzung der Ligen einstellen, können die Auf- und Abstiegsregelungen sich ändern. Möglich wäre die Schaffung von 4 Landesklassen, dann würden nicht nur die Staffelsieger der BZL aufsteigen sondern die ersten 4

Plätze, dann könnte man 2 zusätzliche 7er Staffeln in der Landesklasse West schaffen. Im Osten ist diese Situation stark vom Zuwachs an neuen Teams zur Saison 27/28 abhängig.

Der Spielmodus: 501 bo5 legs DO

§16.5 Die Bezirksklasse

Die Bezirksklasse bildet die unterste Ligaebene des DVMV und ist in erster Linie neuen Teams vorbehalten bzw. den Absteigern aus der Bezirksliga. Die Anzahl der Staffeln ist abhängig von den gemeldeten Teams, kann aber bis auf 8 ausgebaut werden. Die Staffelgröße soll 8 Teams nicht überschreiten.

Auch hier gibt es eine Legbegrenzung von max. 60 Darts.

Die Aufstiegsregelungen sind stark abhängig von der Anzahl der Staffeln und dem möglichen neuen Ausbau der Ligastruktur. Die Aufstiege werden farblich in den Tabellen gekennzeichnet mit dem Beginn der Saison.

Der Spielmodus beträgt 501 bo5 legs DO

§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 Hinrundenspieltag und dem ersten Rückrundenspieltag) statt

Ein Wechsel außerhalb dieser Bedingungen zieht eine Sperre von 3 Spielen, ab Meldedatum, nach sich.

Ein Wechsel dieser Art ist nur einmal je Saison möglich (je Spieler) und zieht eine Ummeldegebühr von 5,00€ mit sich.

Generell ist ein Wechsel nur möglich, wenn das Einverständnis des „alten“ Vereins vorliegt.

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

Diese Art von Wechsel ist als dauerhafter Wechsel zu verstehen und soll Notsituationen ausgleichen, z.B. längere Ausfallzeiten eines Spielers kompensieren.

Ebenfalls bedarf der Wechsel der Genehmigung durch den Landessportwart.

Das Hin- und Herschieben ganzer Teams ist nicht gestattet. Maximal dürfen 2 Spieler je Team gewechselt werden.

Ebenso ist ein Wechsel nach Beendigung der Saison in ein Team mit laufender Saison nicht erlaubt.

Ein vereinsinterner Teamwechsel eines Spielers ist unter folgenden Bedingungen straffrei:

1. ein Wechsel in der „Saisonpause“ (zw. dem letzten Hinrundenspieltag und dem ersten Rückrundenspieltag) auch von oben nach unten in der Ligahierarchie oder
2. wenn der Wechsel in der Ligahierarchie von unten nach oben stattfindet bzw. in der gleichen Ligaebene vorgesehen ist (dann jederzeit), oder
3. der betreffende Spieler bis zum Zeitpunkt des Wechsels nicht zum Einsatz kam, dann kann der Wechsel auch von oben nach unten stattfinden.

Ein Wechsel eines Spielers außerhalb dieser Punkte zieht eine Sperre von 3 Ligaspielen nach sich, die im Anschluss an den Wechsel zu erfolgen haben.

Ein weiterer Vereinsinterner Wechsel des Spielers ist dann nicht mehr möglich.

Ebenfalls darf dieser Spieler nicht mehr in einem anderen Team aushelfen.

Ein Wechsel wird dem Verein laut FO in Rechnung gestellt.

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

Wechselt ein Spieler (Stamm) aus dem Ligasystem des DDV zurück in unser Ligasystem, erhält er eine Sperre von drei Spieltagen, gemäß dem Rahmenplan des DVMV. Diese Sperre gilt auch dann, wenn die Spiele der gesperrten Spieltage verschoben werden. Der Wechsel muss in das am höchsten spielende Team in unserem Ligasystem erfolgen.

Straffrei ist der Wechsel, wenn er in einer Saisonpause stattfindet oder der betroffene Spieler in der 1.BL/2.BL bis dato noch nicht zum Einsatz kam. 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.

§16.8 Aushilfe:

Hat ein Verein zwei oder mehr Mannschaften im Ligabetrieb ist eine Aushilfe möglich.

Die maximale Anzahl an aushelfenden Spielern in einem Team beträgt 2 Spieler pro Spieltag.

Dies kann als auffüllen von 2 auf 4 Spieler, aber auch als Unterstützung von z.B. 4 auf 6 Spieler; 5 auf 6 oder 6 auf 8 gehandelt werden. Weitere Varianten sind möglich. Sollten 4 Stammspieler anwesend sein, sind diese auch auf die Positionen 1-4 in der Mannschaftaufstellung zu setzen.

Ein Spieler darf maximal an zwei Spieltagen in einem anderen Team aushelfen ohne Konsequenzen. Bei einem möglichen dritten Einsatz als aushelfender Spieler, spielt sich dieser in dem Team fest, in dem er seinen dritten Einsatz als Aushilfe hat. Sondernturniere des DDV (Aufstiegsrunde...) sind gesondert zu betrachten und fallen nicht unter diese Regelung.

Hat sich ein Spieler festgespielt, darf er das Team nicht mehr Vereinsintern wechseln und auch nicht mehr aushelfen.

Eine Aushilfe ist nur erlaubt, wenn der aushelfende Spieler in der gleichen Ligaebene oder tiefer spielt als das Team in dem er aushelfen soll (von unten nach oben in der Ligahierarchie).

Zudem ist zu beachten, dass der aushelfende Spieler nur in einem Spiel je Spieltag zum Einsatz kommt. Das heißt, er darf nicht am Freitag (Spieltag 3) in einem Team aushelfen und am Samstag (Spieltag 3) in seinem Team ebenfalls spielen. Bei Aushilfen in Ligen in denen unterschiedliche Spieltagsansetzungen herrschen aufgrund unterschiedlicher Ligastärke, ist der zeitlich passende Spieltag maßgebend in Absprache mit dem Landessportwart.

Die Aushilfe eines Spielers ist vom zuständigen TC im Spielbericht bei Einsatz zu dokumentieren. Geschieht dies nicht, wird dies dem Verein ebenfalls in Rechnung gestellt.

Aushilfen in Liga und Pokalspielen sind getrennt voneinander zu betrachten. Auch hier wird die Ligahierarchie zu Grunde gezogen. Spieler von Mannschaften, welche im Ligabetrieb spielen aber am Pokalwettbewerb nicht teilnehmen oder aber schon ausgeschieden sind dürfen als Aushilfe herangezogen werden. Dabei gelten die oben geschriebenen Regeln. Spielt sich ein Spieler eines bereits ausgeschiedenen Teams in einer Pokalrunde fest, so gilt die Festspielung ebenfalls für den Ligabetrieb.

§16.9 Nachmeldung eines Spielers:

Das Nachmelden eines Spielers für den Ligawettbewerb sowie für die RLT-Serie ist jederzeit möglich. Je nach Nachmeldezeitpunkt muss der entsprechende Beitrag an den DVMV gezahlt werden, um die Spielberechtigung für diesen Spieler zu erhalten. Die Nachmeldung erfolgt online über die Ligasoftware durch den Verein und wird vom Sportwart nach Bestätigung des Zahlungseingangs freigegeben. Bei Junioren-Spielern ist zusätzlich das Formblatt „Einverständniserklärung“ einzureichen. Um einen schnellen Einsatz zu gewährleisten ist eine rechtzeitige Nachmeldung, von mindesten 3 Tagen im Vorlauf, zu tätigen. Erfolgt keine fristgerechte Zahlung werden alle Spiele vom nachgemeldeten Spieler mit 0:3 gegen ihn gewertet.

§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, bzw wird die Aufstellung von ihm überwacht, vor Beginn des jeweiligen Liga/Pokalspiels.

Die Heimmannschaft erhält das Recht dagegen zu stellen. Zuerst aufstellen muss die Gastmannschaft. Dies gilt sowohl für die Aufstellung zu Beginn des Spiels, als auch bei Auswechslungen und der Aufstellung der Doppel. Die Eingabe hat über ein Endgerät der Heimmannschaft zu erfolgen!

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 3:0/4:0 als Sieg für den Gegner gewertet.

Auch eine fehlende Spielberechtigung hat eine 3:0/4:0 Wertung für den Gegner zur Folge.

- (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 frei wählbar vor jedem Leg. Es besteht keine gesetzte Anwurfspflicht 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.

Nach dem 10.Spiel gibt es eine Pause von 15 Minuten, welche durch die beiden TC frei verhandelbar ist, bei Einigkeit beider. Sollte es zu keiner Einigung kommen ist das Spiel nach maximal 15 Minuten fortzusetzen.

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 erneut geworfen werden. 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 dessen ist nur möglich solange Spieler 2 seine 1.Aufnahme noch nicht begonnen hat.

In den Bezirksligen/Bezirksklassen wird ein Leg nach je 60 gespielten Darts abgebrochen und mit einem Wurf auf das Bullseye beendet. Vorlegen muss der Spieler, welcher das jeweilige Leg begonnen hat. Die Regeln sind analog zum Ausbullen wie in einem möglichen Decider.

- (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 Stammspieler 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. Dabei ist darauf zu achten, dass es nicht zu einem bereits gespieltem Spiel (gleiche Paarung) kommt, ggf ist darauf zu reagieren.
- (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.

§17.1 Dokumentation der Spielergebnisse:

Der DVMV strebt in allen Spielklassen eine Zusammenarbeit mit der 3k-Dartsoftware in Kombination mit dem Dart Scorer an. 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.

Nach der Begegnung muss der TC des Heimteams das Spiel mit dem Spielbericht umgehend bestätigen. Anschließend erhält der TC des Gastteams eine Mail zur Aufforderung den Spielbericht ebenfalls zu bestätigen. Dies sollte innerhalb von 24h abgeschlossen sein.

Sollte eine Heimmannschaft noch nicht die vollautomatische Variante nutzen, ist die Übermittlung des Spielberichtsbogen und die Eintragung des Spielergebnisses in die 3k-Turniersoftware binnen 24h zu erfolgen, maßgebend ist die Anwurfzeit im Spielplan.

Eine Zuwiderhandlung für beide Varianten regelt unsere Finanzordnung. Bemerkungen und Proteste sind in beiden Varianten zu vermerken, so dass der Sportwart darauf reagieren kann.

§ 18 Spielverlegungen/Spielabsagen/Verspätungen

Spielverlegungswünsche von Mannschaften sind online über den 3k-Ligamanager zu beantragen, mit Angabe des Grundes der beantragten Verschiebung. Dies muss bis einschließlich Montag vor dem Spieltag von beiden Parteien erfolgt sein, um

bearbeitet werden zu können. Nur eine bearbeitete und genehmigte Verschiebung ist rechtens.

Der neue Wunschtermin bei Spielverlegungen der Hinrunde muss innerhalb der kommenden 4 Wochen, jedoch vor dem ersten Rückrundenspiel erfolgen. Bei Spielverlegung eines Rückrundenspiels ist der neue Termin ebenfalls in den kommenden 4 Wochen, jedoch noch vor dem letzten Spieltag anzusetzen, oder wie schon in der Hinrunde kann eine Verlegung auch nach vorne beantragt werden, jedoch nicht bis in die Hinrunde.

Kommt es unverhofft zu keiner Einigung über einen neuen Termin innerhalb dieser Bedingungen, legt der Landessportwart einen verbindlichen neuen Spieltermin fest, optional kann dies ein offizieller Nachholtermin sein.

Kann an eben diesen erneut das Spiel nicht stattfinden, geht das Spiel zu Null an das spielende Team.

Das um Verlegung bittende Team erhält zudem eine Gebühr laut FO.

Sollte die Verschiebung aufgrund von krankheitsbedingten, oder anderen Ausfällen kurzfristiger erfolgen, gibt der Sportwart den Nachholspieltag vor. Kann an eben diesen erneut das Spiel nicht stattfinden, geht das Spiel zu Null an das spielende Team.

Kann ein Spiel durch unvorhersehbarer Dinge nicht weitergeführt werden, muss dies umgehend an den Landessportwart mit den betreffenden Gründen übermittelt werden. Dieser entscheidet dann im Einzelfall über den weiteren Verlauf der Begegnung.

Wird ein Spiel abgesagt ohne begründete Sonderfälle höherer Gewalt, welche vom Team nachzuweisen sind, wird das Spiel zu „0“ gegen dieses Team gewertet. Ebenfalls wird ein Strafgeld laut unserer FO erhoben, wovon 50% an die Heimmannschaft zu zahlen sind. (Für den Fall das das Auswärtsteam abgesagt hat) Bei entsprechendem Nachweis für den Grund der Absage wird das Spiel vom Landessportwart neu angesetzt. In der Regel dient dazu ein offizieller Nachholtermin laut DVMV-Kalender. Gibt es keine Möglichkeit dafür z.B. im Pokalwettbewerb geht die Wertung an das gegnerische Team.

Unter Verspätung ist eine Verspätungszeit von mehr als 30 Minuten nach dem offiziellen Anwurf Zeitpunkt zu verstehen. Wurde das Spiel bis dahin nicht angeworfen wird das Spiel zu „0“ gegen das für die Verspätung verantwortliche Team gewertet. Auch hier sind die Nachweise zwingend nötig für die reale Einschätzung und dem weiteren Verfahren, wie bei der Absage. Ebenfalls wird ein Strafgeld laut unserer FO erhoben.

§ 19 Proteste

Die Einreichung eines Protestes obliegt dem Verein bzw dem Verantwortlichen der Dartabteilung des Vereins.

Proteste gegen jegliche Form eines Liga/Pokalspiels sind dem Landessportwart bis zum kommenden Dienstag 18 Uhr einzureichen.

Die Gebühr beträgt 50 Euro. Diese ist binnen 7 Tagen an den DVMV zu zahlen. Erst danach erfolgt die Bearbeitung des Protests.

Der Sportwart fällt eine Entscheidung, die beiden Mannschaften mitgeteilt wird.

Bei positivem Ausgang für das proteststellende Team werden die 50€ zurück erstattet. Sollte man gegen den Entschluss des Landessportwartes sein, kann man einen Antrag auf Überprüfung beim Schiedsgericht stellen.

§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. Die Auf- und Abstiegsplatzierungen sind farblich in der Tabelle markiert. In besonderen Situationen können Sonderregelungen durch den Landessportwart festgelegt werden.

§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. Die Plätze 2-4 der VL erhalten eine Prämie lt. Finanzordnung. Die Plätze 1-3 erhalten zudem eine Urkunde. Die weiteren Plätze können sich diese per Mail vom Landessportwart als Datei anfordern bis zum 31.7., dem Ende der aktuellen Saison.
- (2) Der jeweilige Meister der Landesligen, Landesklassen, Bezirksligen und Bezirksklassen erhält einen Pokal, eine Prämie lt. Finanzordnung. Die Platzierten 1-3 erhalten eine Urkunde. Die weiteren Plätze können sich diese per Mail vom Landessportwart als Datei anfordern bis zum 31.7., dem Ende der aktuellen Saison.
- (3) Die besten Einzelspieler ihrer Staffeln werden ebenfalls prämiert. Ausschlaggebend ist die Platzierung anhand der Statistiken/Spieler Bilanz/Einzelwertung. Voraussetzung ist jedoch mindestens 50% der theoretisch machbaren Spiele gespielt zu haben. Dies steht noch zur Diskussion im Vorstand.

§ 21 Mannschaftsauflösung/-abmeldung

- (1) Löst sich eine Mannschaft während der Saison auf/ meldet sich ab oder tritt zweimal nicht zum Ligaspiel an, so werden alle Spiele dieser Mannschaft aus der Wertung genommen. Des Weiteren ruht ab sofort die Spielberechtigung der Mannschaftsmitglieder für sämtliche Ligaspiele der restlichen Saison. Gleiches gilt für den Pokalwettbewerb. Zudem erhält die Mannschaft ein Ordnungsgeld und ist bei Neuansmeldung 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, siehe §8, gespielt. Wobei die Heimmannschaft das Recht bekommt auch auf 4 Boards spielen zu können, sofern genug qualifizierte Schreiber zur Verfügung stehen und der Gast dem zustimmt. 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.
- (3) Die Genehmigung der Spielanlage erfolgt mit dem Formular „Abnahme der Spielstätte“ auf unserer Homepage durch jeden Verein selbst in Eigenverantwortung. Weitere Infos befinden sich auf dem Formular.
- (4) Für Bundesliga-Mannschaften ist die DDV-SpoWO maßgebend.
- (5) 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 Schreibtafeln platziert, wobei der Monitor auch über/unter dem Dartboard platziert werden kann.
Der Score muss deutlich lesbar und unmissverständlich angezeigt werden.
- (6) Sollten die Punkte 1, 2 und 5 nicht dem entsprechen bzw vom gastgebenden Team nicht abgestellt werden (innerhalb von 30 Minuten) wird das Spiel zu „0“ gegen sie gewertet. Proteste sind auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

§ 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

§25.1	DVMV-Landespokal „SVB-Kurze-Cup“
§25.2	DVMV-Bezirkspokal „KICS-CUP“
§26	Qualifikation zur DDV-Pokalrunde
§27	Qualifikation zum DDV-Verbandspokal
§28	Qualifikation zum 4er DDV-Verbandspokal
§29	Ranglistenturniere des DVMV
§30	Landesmeisterschaften

Teil 4: erweiterter Spielbetrieb

§25 Pokalwettbewerbe

- (1) Es gibt einen DVMV-Landespokal, welcher weiterhin als SVB-Kurze-Cup durchgeführt wird. Parallel dazu wird es einen Bezirkspokal geben.

§25.1 DVMV-Landespokal/SVB-Kurze-Cup

- (1) Gesetz für den DVMV-Landespokal sind alle Mannschaften der Verbandsligen (12) und die besten 18 Teams aller Landesligen sowie die beiden Pokalsieger. Sind beide oder nur einer bereits unter den genannten Teams, dann werden die beiden freien Plätze dementsprechend nachbesetzt, je nach Tabellenplatz. Sagen Mannschaften ihre Teilnahme ab wird nachbesetzt aus den noch verbliebenen Teams der Landesliga. Sollten keine Teams mehr über sein wird nicht weiter aufgefüllt, sondern mit Freilos gearbeitet. Dies kann je nach Ligastruktur abweichen. Die endgültige Teilnahme wird im Vorfeld mitgeteilt.
- (2) Maßgebend ist die gerade abgeschlossene Saison.
- (3) Nur aktiv im DVMV gemeldete Spieler dürfen am laufenden Pokalwettbewerb teilnehmen. Die Wechselmodalitäten sind analog der Liga zu handhaben.
- (4) Nach dem Viertelfinale sind keine Nachmeldungen mehr möglich.
- (5) Der Spieltag und die Uhrzeit werden dem zugelosten Heimteam, laut Saisonmeldung, angepasst. Sollte es zu keiner Einigung kommen und kein gemeinsamer Ausweichtermin gefunden werden, welcher in den zeitlichen Rahmen passt, geht das Spiel zu Gunsten der Mannschaft, die am angesetzten Spieltag hätte spielen können. Der mögliche Nachholtermin muss mind. zwei Wochen vor der nächsten Runde erfolgen. Eine spätere Terminierung ist nicht möglich.
- (6) Ein Nichtantritt zu einer Pokalrunde bedeutet das Aus und zieht ebenso eine Strafe von 150€ nach sich, s.FO DVMV, Ausnahme bei nachgewiesener höherer Gewalt.
- (7) Gespielt wird in den Runden: Letzte 16, Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finale.
- (8) Der Spielmodus ist analog zum Ligamodus, jedoch reicht der erlangte 11.Punkt einer Mannschaft für den vorzeitigen Einzug in die nächste Runde. Bei einem Spielstand von 10:10 entscheidet ein Team Game über den Einzug in die nächste Runde, s.§25.3
- (9) Das jeweilige Heimrecht erhält die erstgezogene Mannschaft in der Auslosung zur jeweiligen Runde
- (10) Für eine mögliche Austragung des Finales ist eine Bewerbung bis zum 31.01.2026 per Mail an den Landessportwart einzureichen. Danach wird unter den eingegangenen im Präsidium entschieden.
- (11) Gesponsort wird der Pokal weiterhin vom Sachverständigen Büro M.Kurze.

Über die möglichen Sportförderpreise wird demnächst verhandelt.

§25.2 DVMV-Bezirkspokal

- (1) Spielberechtigt für den DVMV-Bezirkspokal sind alle Mannschaften der LL, welche nicht mehr berücksichtigt werden konnten für den Landespokal, sowie alle anderen gemeldeten Teams, u.U. auch neu angemeldete Teams.
- (2) Maßgebend ist die gerade abgeschlossene Saison.
- (3) Nur aktiv im DVMV gemeldete Spieler dürfen am laufenden Pokalwettbewerb teilnehmen. Die Wechselmodalitäten sind analog der Liga zu handhaben.
- (4) Nach dem Viertelfinale sind keine Nachmeldungen mehr möglich.
- (5) Der Spieltag und die Uhrzeit werden dem zugelosten Heimteam, laut Saisonmeldung, angepasst. Sollte es zu keiner Einigung kommen und kein gemeinsamer Ausweichtermin gefunden werden, welcher in den zeitlichen Rahmen passt, geht das Spiel zu Gunsten der Mannschaft, die am angesetzten Spieltag hätte spielen können. Der mögliche Nachholtermin muss mind. zwei Wochen vor der nächsten Runde erfolgen. Eine spätere Terminierung ist nicht möglich.
- (6) Ein Nichtantritt zu einer Pokalrunde bedeutet das Aus und zieht ebenso eine Strafe von 150€ nach sich, s.FO DVMV.
- (7) Gespielt wird in den Runden: Vorrunde, Letzte 64, Letzte 32, Letzte 16, Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finale.
- (8) Der Spielmodus ist analog zum Ligamodus, jedoch reicht der erlangte 11.Punkt einer Mannschaft für den vorzeitigen Einzug in die nächste Runde. Bei einem Spielstand von 10:10 entscheidet ein Team Game über den Einzug in die nächste Runde, s.§25.3
- (9) Das jeweilige Heimrecht erhält die unterklassige Mannschaft bzw. die erstgezogene Mannschaft bei gleicher Ligaebene in der Auslosung zur jeweiligen Runde. Sollte es in einem Spiel zu einem 10:10 kommen, wird, wie in §25.3, ein Team Game gespielt. Der Sieger des Team Game ist der Sieger der Partie.
- (10) Für eine mögliche Austragung des Finales ist eine Bewerbung bis zum 31.01.2025 per Mail an den Landessportwart einzureichen. Danach wird unter den eingegangenen im Präsidium entschieden.
- (11) Gesponsort wird der Pokal weiterhin vom Sachverständigen Büro M.Kurze. Über die möglichen Sportförderpreise wird demnächst verhandelt.

§25.3 Team Game

Endet ein Pokalspiel nach dem regulären Spielverlauf unentschieden muss ein Team Game darüber entscheiden wer als Sieger dieser Begegnung hervorgeht.. 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. Den ersten Wurf auf das Bullseye erhält die Heimmannschaft.

§26 Qualifikation zur DDV-Pokalrunde

Qualifiziert ist das bestplatzierte Team in der DDV-Bundesliga. Sollte diese nicht

antreten wollen rückt das nächste Team nach. Sollte kein Team einer dem DDV angehörigen Liga am DDV-Pokal teilnehmen wollen verteilt der DVMV eine Wildcard. Die Zusatzprämie ist an eine Teilnahme gekoppelt.

§27 Qualifikation zum DDV-Verbandspokal

Für den DDV-Verbandspokal qualifiziert sich der Landes-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

Das Mindestalter für die Teilnahme an den Herren/Damen RLT beträgt ab dieser Saison 17 Jahre. Maßgeblich ist der Stichtag 1.4.26. Das bedeutet: Wer am oder vor dem 1.4.26 seinen 17.Geburtstag gefeiert hat, ist teilnahmeberechtigt bei den Herren/Damen. Eine Teilnahme bei den Junioren ist dann nicht mehr möglich.

An offenen Wettbewerben darf grundsätzlich jeder Spieler, (abgesehen vom Alter) ungeachtet seiner etwaigen Mitgliedschaft in einem anderen Landes- oder Nationalverband teilnehmen. Sollten Nichtmitglieder (DVMV) teilnehmen und ihre erlangten Ranglistenpunkte, für eine mögliche Qualifikation zu den German Masters, sammeln zu wollen, müssen Sie, über einen Mitgliedsverein, innerhalb von 24h nach Beendigung des RLT ihre Mitgliedschaft beantragen.

An geschlossenen Wettbewerben sind nur Mitglieder unseres Dartverbandes spielberechtigt.

(3) Spielkleidung

Es gilt die Kleiderordnung nach Teil 2, § 3.1 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 zu veranstalten und/oder anderen Veranstaltungen zu unterstützen.**

(5) Spielzeitraum

Die Einzel-Ranglistenturniere werden an 4 Wochenenden in der Zeit vom 01.08 – 31.03 ausgetragen (Ausnahmen möglich; in der Regel samstags und sonntags). 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 Landesmeisterschaften Einzel

- (1) Der DVMV richtet einmal pro Jahr die Landesmeisterschaften im Einzel der Junioren/Juniorinnen, der Damen und der Herren. 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 im Allgemeinen an den Modus der RLT, kann aber anhand der Anzahl an teilnehmenden Mitgliedern von der ORGA abgeändert werden.
- (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 und die Platzierten 2 und 3 erhalten Bonuspunkte für die neue RLT-Saison.

§30.1 Landesmeisterschaften Doppel

- (1) Der DVMV richtet einmal pro Jahr die Landesmeisterschaften im Doppel aus. Dies kann je nach Ausschreibung als Geschlechtsspezifisch ausgetragen werden oder aber auch frei sein, heißt gemischte Doppel wären möglich.
- (2) Für die Ausrichtung dieser Veranstaltung kann man sich beim Präsidium bewerben.
- (3) Diese Veranstaltung ist ein geschlossenes Event, nur für Mitglieder des DVMV.
- (4) Der Spielmodus richtet sich im Allgemeinen an die Anzahl an teilnehmenden Doppeln und wird somit von der ORGA bestimmt.
- (5) Der 3. Platz wird im Gegensatz zu den Turnieren unserer Rangliste ausgespielt.
- (6) Die ersten 3 Plätze werden mit je einem Pokal und Urkunden prämiert. Einen Sportförderpreis gibt es nicht.

§31 Master of Masters

Wir versuchen es nochmal das Master of Masters einzuführen.

Dieses Turnier wird als Einladungsturnier ausgetragen. Es wird je ein Turnier für die besten Einzelspieler in jeder Ligaebene geben. Ermittelt werden diese mit der Statistikdatenbank Spielerbilanz in der Einzelwertung. Voraussetzung ist auch hierfür wieder, dass minimal die Hälfte aller möglichen Einzelspiele absolviert wurden.

Für die jeweiligen Ligaebenen qualifizieren sich die jeweils 8-besten jeder Staffel.

Das ergibt dann für die Verbandsliga ein Teilnehmerfeld von 16 Spielern, für die Landesliga und Landeskategorie von 32 Spielern, für die Bezirksligen von 64 Spielern und für die Bezirksklasse von 24 Spielern.

Master of Masters – Verbandsliga

Teilnehmer: 16

Gruppenzahl: 4

Modus Grp.: bo 7

Danach SKO steigend

Master of Masters – Landesliga/Landesklasse

Teilnehmer: 32

Gruppenzahl: 8

Modus Grp.: bo 5

Danach SKO steigend

Master of Masters – Bezirksliga

Teilnehmer: 64

Gruppenzahl: 8

Modus Grp.: bo 3

Danach SKO steigend

Master of Masters – Bezirksklasse

Teilnehmer: 24

Gruppenzahl: 4

Modus Grp.: bo 3

Danach SKO steigend