

Sport- und Wettkampfordnung

**Deutscher
Dart-Verband e.V.**

DDV

In der aktuellen Überarbeitung vom Juni 1990 und Oktober 1992 und den Änderungen vom 11. April 1993, 30. Oktober 1993, 8. Januar 1994, 29. Mai 1994, 6. November 1994, 26. März 1995, 6. Mai 1995, 5. November 1995, 4. Mai 1996, 10. November 1996, 2. März 1997, 2. November 1997, 26. April 1998, 8. November 1998, 25. April 1999, 7. November 1999, 26. März 2000, 5. November 2000, 1. April 2001, 4. November 2001, 14. April 2002, 10. November 2002, 30. März 2003, 9. November 2003, 28. März 2004, 28. November 2004, 17. April 2005, 23. Juli 2005, 13. November 2005, 26. März 2006, 12. November 2006, 25. März 2007, 25. November 2007 und 27. April 2008.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 Allgemeines	4
Teil 0 Begriffsdefinitionen	4
Teil I Allgemeine Spielberechtigung	4
§ 1 Regionale Zugehörigkeit, Wechsel	4
§ 2 Junioren-Spielberechtigung	4
Teil II Allgemeine Spielregeln	5
§ 3 Grundsätzliche Spielregelungen	5
§ 4 Wurf	5
§ 5 Beginn und Beendigung des Spiels	5
§ 6 Punkte (Scores)	5
§ 7 Dartboards	6
§ 8 Licht	7
§ 9 Standleiste	7
Teil III Turnier- und Wettkampfregele	9
§ 10 Allgemeine Turnier und Wettkampfregele	9
§ 11 Einschreibung	9
§ 12 Anmeldung	10
§ 13 Auslosung	10
§ 14 Münzwurf	10
§ 15 Übungswürfe	11
§ 16 Wettkampfspiele	11
§ 17 Spielkleidung	12
§ 18 Genussmittel	12
Kapitel 2 Turnierbetrieb	13
§ 19 Vergabe von DDV-Turnieren	13
§ 20 Einzeltourniere allgemein	13
§ 21 Regionalturniere	13
§ 22 Herren-Einzel	14
§ 23 Damen-Einzel	15
§ 24 Junioren-Einzel	15
§ 25 WDF-Turniere	15
§ 26 Turnierablauf	15
Kapitel 3 DDV-Rangliste	16
§ 27 Turnierergebnisse	16
§ 28 Erstellung der Rangliste	16
§ 29 Punktevergabe	16
§ 30 Rangliste	16
§ 31 Saisonverlauf	16
§ 32 Punktevergabestruktur	17
§ 33 Übernahme von WDF-Weltranglistenpunkten	18
§ 34 Startgeld und DDV-Startgeldanteile	19
§ 35 Preisgeld	19
§ 36 Pokale und Sachpreise	20
§ 37 Zum Setzen	20
§ 38 Das Setzen ausländischer Spieler bei internationalen Wettbewerben	22
§ 39 Turniergebühren	22
§ 40 Werbung	22
§ 41 Organisation von Dartveranstaltungen	22
§ 42 Anmeldeschluss	23
§ 43 Nachmeldungen, Startgeld	23
§ 44 Auslosung	23
§ 45 Anmeldung	23
§ 46 Zeitplan	23
§ 47 Halle, Dartboards	23
§ 48 Anzahl der Dartboards	25
§ 49 Zeitspanne für die Turnierendurchführung	25
§ 50 Boardkalkulation	26
§ 51 Fristen	26
§ 52 Anmeldeformular	26
§ 53 Freilose	27
§ 54 Setzen nach DDV-Rangliste	27
§ 55 Setzen zusätzlicher ausländischer Spieler	27
§ 56 Turnierbeginn	28
§ 57 Zeitkalkulationen	28

§ 58	Boardschiedsrichter	28
§ 59	Statistik	28
Kapitel 4	Deutsche Meisterschaften	29
§ 60	Deutsche Einzelmeisterschaften	29
§ 61	Deutsche Two-Person-Team Meisterschaft	29
§ 62	Deutsche Herren-Doppelmeisterschaft	30
§ 63	Deutsche Damen-Doppelmeisterschaft	30
§ 64	Deutsche Mixed-Doppelmeisterschaft	30
§ 65	Deutsche Mixed-Triple-Meisterschaft	31
§ 66	Deutsche Viererteam-Meisterschaft	31
Kapitel 5	German Masters	33
§ 67	German Masters, Einzel allgemein	33
§ 68	German Masters, Herren-Einzel	34
§ 69	German Masters, Damen-Einzel	34
§ 70	German Masters, Junioren-Einzel	34
§ 71	German Masters, Teamwettbewerbe allgemein	34
§ 72	German Masters, Herren-Team	34
§ 73	German Masters, Damen-Team	35
§ 74	German Masters, Länderpokal	35
§ 75	Preisgeld, Pokale und Sachpreise	36
Kapitel 6	Deutsche Pokalwettbewerbe	37
§ 76	Deutsche Pokalwettbewerbe	37
Kapitel 7	Jugendwettbewerbe	38
§ 77	Kings-Cup	38
§ 78	Challenge-Cup	39
Kapitel 8	Ligaspielbetrieb	40
§ 79	Allgemeines	40
§ 80	Spielberechtigung	40
§ 81	An-, Ab-, Nach- und Ummeldungen	41
§ 82	Teamstärke und Aufstellung	41
§ 83	Spielmodus, -tag und -verlegung	41
§ 84	Rücktritt eines Teams	42
§ 85	Abgabe der Spielergebnisse	42
§ 86	Endrunde	42
§ 87	Auf- und Abstiegsregelung	43
§ 88	Proteste	43
§ 89	Spielkleidung	43
§ 90	Strafen und Disziplinarmaßnahmen	44
§ 91	Vermarktung	44
§ 92	Schiedsrichter	44
Kapitel 9	Schiedsrichterobmann und Schiedsrichterausbildung	46
§ 93	Schiedsrichterobmann	46
§ 94	Schiedsrichterausbildung	46
Kapitel 10	Sonstiges und Schlussbestimmungen	48
§ 95	Strafen, Schiedsrichter	48
§ 96	Aufwandsentschädigung, Schiedsrichter	48
§ 97	Schlussbestimmungen	48
§ 98	Inkrafttreten	48

Teil 0 - Begriffsdefinitionen

Spielregeln

Alle Regeln gelten für Dartveranstaltungen, die unter der Obhut des DDV stattfinden, oder denen die Regeln des DDV zugrunde liegen.

Schiedsrichter

Die Person, die ein Match zweier Dartspieler oder Teams während eines Wettkampfes überwacht.

Schreiber

Die Person, die Punkte auf Punktezetteln oder Punktetafeln während eines Wettkampfes notiert und subtrahiert.

Leg

Element eines Sets (z.B. 301, 501, 1001 etc.).

Set

Ein Set besteht aus mehreren Legs. Es gilt dann als gewonnen, wenn ein Spieler oder eine Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Legs gewonnen hat.

Match

Die Anzahl von Sets, die zwischen zwei Spielern oder Mannschaften ausgetragen wird.

Teil I - Allgemeine Spielberechtigung

§ 1 Regionale Zugehörigkeit, Wechsel

- (1) Die politischen Grenzen der Bundesländer sind die Grenzen der Landesverbände.
- (2) Die darin beheimateten Vereine/Teams sind nur für Ihren Landesverband spielberechtigt. Dies betrifft Ranglistenturniere und Ligasysteme auf Landesverbandsebene, sowie Wettbewerbe des DDV.
- (3) Bei besonderen Gegebenheiten in Grenzgebieten der Landesverbände kann, im gegenseitigen Einverständnis der betroffenen Landesverbände und mit Zustimmung des DDV-Präsidiums, für ein Team eine Ligaspielberechtigung für andere Landesverbände erteilt werden
- (4) Ein Spieler ist nur in einem einzigen Landesverband spielberechtigt. Er kann dort nur für einen Verein am offiziellen Spielbetrieb teilnehmen.
- (5) Der Spieler wird durch seinen Verein an den jeweiligen Landesverband gemeldet und von diesem unverzüglich an den DDV gemeldet.
 - a) Jeder Spieler erhält vom Landesverband eine persönliche Mitgliedsnummer aus dem die Zugehörigkeit zu dem jeweiligen Landesverband hervorgeht.
 - b) Der DDV weist den Landesverbänden die jeweilige Kennung zu.
- (6) Wird einem Spieler die Spielberechtigung entzogen, so ist dies dem Bundesspielleiter mitzuteilen.

§ 2 Junioren-Spielberechtigung

- (1) Sobald ein Jugendspieler sein 18. Lebensjahr vollendet hat ist er bei DDV-Jugendwettbewerben nicht mehr spielberechtigt.

Teil II - Allgemeine Spielregeln

§ 3 Grundsätzliche Spielregelungen

- (1) Alle Spieler und Teams müssen sich an diese Sport- und Wettkampfordnung halten. Im Verletzungsfalle können diese von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.
- (2) Alle Punkte, die nicht ausdrücklich in diesen Regeln behandelt werden, sind vom DDV-Präsidium (in der Regel der Bundesspielleiter) zu entscheiden.
- (3) Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein dürfen. Jeder Dart muss aus einer Metallspitze, einem Wurfkörper, einem Shaft und einem Flight bestehen.
- (4) Die Spieler haben das Recht eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste vom Board zu verlangen.

§ 4 Wurf

- (1) Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers geworfen werden.
- (2) Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg, Set oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
- (3) Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
- (4) Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

§ 5 Beginn und Beendigung des Spiels

- (1) Bei allen Wettkämpfen wird, wenn es nicht ausdrücklich anders angegeben ist, *straight in* und *double out* gespielt.
- (2) Das Bullseye zählt 50 Punkte. Hat ein Spieler in einem Leg, Set oder Match 50 Punkte Rest, so zählt das Bullseye als Doppel 25.
- (3) Es gilt die *Bust-Regel*, das bedeutet, punktet ein Spieler mehr als er Rest hat, ist der Wurf ungültig (*Bust*).
- (4) Der Schiedsrichter ruft nur dann *Game Shot*, wenn der Spieler das benötigte Doppel trifft. Dieser Ausruf beendet Leg, Set oder Match. Die Darts dürfen erst dann aus dem Board gezogen werden, wenn *Game Shot* ausgerufen wurde, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss, den Wurf zu prüfen.
- (5) Der erste Spieler oder das erste Team, der (das) die Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null reduziert, ist Sieger des Legs, Sets oder Matches.
- (6) Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel schon getroffen hat, irrtümlich noch einen Dart nach, zählen diese Punkte nicht, wenn der Spieler durch den zuvor geworfenen Dart Leg, Set oder Match beendet hat.

§ 6 Punkte (Scores)

- (1) Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn die Metallspitze des Darts innerhalb des äußeren Ringes stecken bleibt oder wenn der Dart das Board dort mit der Spitze getroffen hat und die Punkte vom Schiedsrichter bereits aufgerufen wurden.

- (2) Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart zuerst eindringt und wenn der Dart zugleich die Boardoberfläche mit der Spitze berührt.
- (3) Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden nachdem die Punktzahl vom Schiedsrichter registriert und bekannt gegeben worden ist.
- (4) Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr zulässig.
- (5) Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom Schiedsrichter, Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss vor dem nächsten Wurf geschehen. Überprüfungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen durchgeführt werden, bevor der Spieler wieder wirft.
- (6) Der Punktestand muss klar und leserlich in Sichtweite vor dem Spieler und Schiedsrichter auf einem Punktezettel oder einer Punktetafel notiert werden.
- (7) Das benötigte Doppel darf weder vom Schreiber noch vom Schiedsrichter abweichend vom tatsächlichen Wert bezeichnet werden (z.B. nicht Doppel 16 sondern 32).
- (8) 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.

Beispiel für korrektes Schreiben

Spieler A		Spieler B	
	501	501	
100	401	416	85
95	306	276	140
140	166	136	140
130	36	60	76
GAME SHOT			

(9) Elektronische Hilfsmittel zur Anzeige des Score und der Restpunktzahl sind zulässig, wenn sie folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Die letzten 6 Scores beider Spieler müssen nachvollziehbar angezeigt werden
- Falsche Scoreeingaben müssen korrigierbar sein.
- Die Restpunktzahl muss deutlich angezeigt werden.

Schreibtafeln müssen einsatzbereit und vorschriftsmäßig vorhanden sein.

§ 7 Dartboards

- (1) Alle Dartboards müssen vom Typ *Bristle* sein.
- (2) Alle Dartboards müssen die Segmente 1 - 20 *Clock Pattern* enthalten.
- (3) Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (*Treble*).
- (4) Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (*Double*).
- (5) Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (*outer Bull*).
- (6) Der innere mittlere Ring zählt 50 Punkte (*Bullseye*).
- (7) Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Doubles, Trebles, innere, äußere sowie Mittelringe) und zusammen die Spinne (*Spider*) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht sein.
- (8) Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bullseye bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste, 173 cm misst.

(9) Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der 20 schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.

(10) In jedem Dartturnier unter der Obhut des DDV muss ein vom DDV anerkanntes Dartboard benutzt werden.

(11) Jeder Spieler oder Mannschaftsführer hat das Recht darum zu bitten, ein Board auszuwechseln oder die Segmente zu verdrehen sowie die Position des Boards zu korrigieren. Voraussetzung ist das Einverständnis des Gegners. Sollte eine Einigung nicht erzielt werden, kann der Schiedsrichter angerufen werden. Dieses kann jedoch nur vor einem Match geschehen.

Standardmaße des Bristle Dartboards

Double- und Treble-Ring (Innenmaß)	8,0 mm
Durchmesser des Doppelbull (Innenmaß)	12,7 mm
Größe des gesamten Bull (Innenmaß)	31,8 mm
Entfernung vom äußeren Doppeldraht zum Bull	170,0 mm
Entfernung vom äußeren Trebledraht zum Bull	107,0 mm
Entfernung von einem äußeren Doppeldraht zum gegenüberliegenden äußeren Doppeldraht	340,0 mm
Spider wire gauge	16 - 18 SWG

§ 8 Licht

(1) Bei Wettkämpfen muss jedes Board mit mindestens 400 Lux ausgeleuchtet werden, wobei darauf zu achten ist, dass eine blendfreie Ausleuchtung gewährleistet ist.

(2) Dartboards, die für Endspiele auf Bühnen aufgestellt werden, müssen mindestens durch zwei Strahler zu je 100 Watt beleuchtet werden.

(3) Bei Bühnenendspielen kann auch *Spotlight* oder *Flutlicht* benutzt werden. Es muss aber darauf geachtet werden, dass keine Schatten auf dem Board zu sehen sind.

§ 9 Standleiste

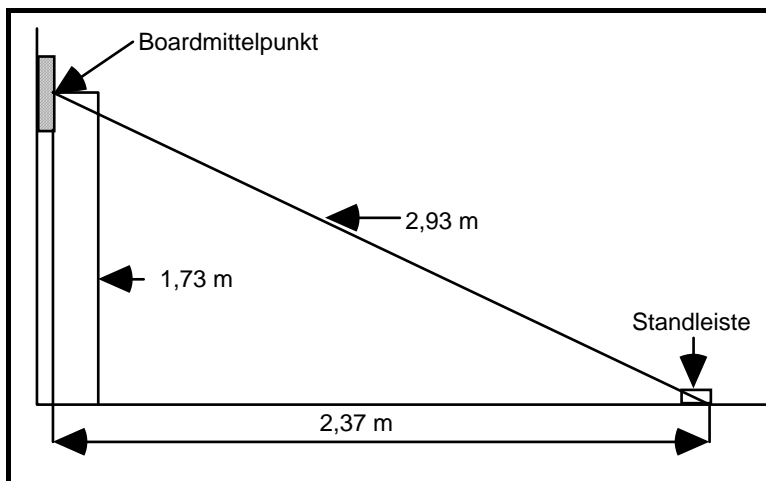
(1) Die Standleiste (*Oche*) ist mindestens 3,8 cm und höchstens 5 cm hoch, sowie mindestens 61 cm lang. Sie muss an dem Punkt der Mindestwurfentfernung angebracht sein, das heißt 2,37 m von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie zum Board.

(2) Die diagonale Entfernung vom Bullseye bis zur Rückseite der Standleiste muss 2,93 m betragen.

(3) Wenn ein **Oche** (Abwurfbereich) einen erhöhten Spielbereich bildet, so muss der Oche so konstruiert sein, dass er zentral zum Board steht. Die Maße des Oche sind in diesem Fall:

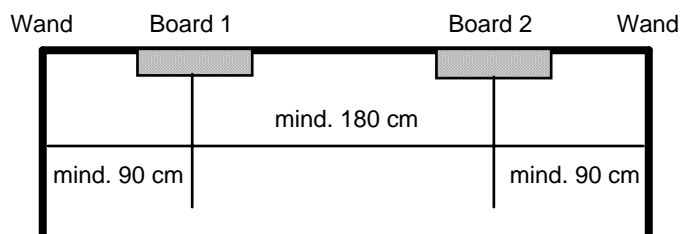
Breite:	1,525 m
Höhe:	38 - 50 mm
Minimaler Standbereich hinter dem Oche:	1,220 m

Seitenansicht von Board und Standleiste



(4) Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zur Wand beträgt mindestens 90 Zentimeter. Die Bullseye zweier Boards müssen mindestens 180 cm seitlich voneinander entfernt liegen.

Oberansicht von Boards und Wand



(5) Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss geworfen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.

(6) Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste befinden muss.

Maße des Spielbereiches

Höhe der Mitte des Bullseye	1,73 m
Mindestwurfentfernung	2,37 m
Diagonale Entfernung	2,93 m
Höhe der Standleiste	38-50 mm
Länge der Standleiste (mindestens)	61 cm
Seitlicher Abstand vom Bullseye zur Wand (min.)	90 cm
Seitlicher Abstand zweier Boards von Bullseye zu Bullseye (min.)	1,80 m

(7) Verstößt ein Spieler gegen § 9 (5) und/oder § 9 (6) wird er in Gegenwart seines Teamcaptains oder Teammanagers vom Schiedsrichter verwarnet. Nach der Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.

Teil III - Turnier- und Wettkampfbregeln

§ 10 Allgemeine Turnier und Wettkampfbregeln

- (1) Alle Dartspieler oder Teams spielen bei DDV-Turnieren unter Aufsicht und Obhut der vom DDV ernannten Organisatoren.
- (2) Bei DDV-Turnieren werden Entscheidungen, die sich auf diese Regeln beziehen, von den vom DDV ernannten Organisatoren getroffen; deren Entscheidungen sind endgültig und bindend.
- (3) Alle an einem Wettkampf teilnehmenden Spieler oder Teams haben sich an diese und eventuelle zusätzliche Regeln zu halten.
- (4) Jeder, ob Dartspieler oder Team, der für schuldig befunden wird, vorsätzlich ein Leg, Set oder Match verloren zu haben, wird ausgeschlossen. Die Spieler oder Teams erhalten eine Spielsperre für andere DDV-Wettkämpfe, und zwar so lange, wie dies von den zuständigen DDV-Gremien für nötig befunden wird.
- (5) Niemand, ob Spieler oder Team, der bei einem Wettkampf mit KO-System ein Match verloren hat, darf während dieses laufenden Wettkampfes, weder als Ersatzmann noch in einem anderen Team, ein zweites Mal spielen. Ausnahmen sind Fälle, bei denen ein Verstoß gegen die DDV Sport- und Wettkampfbordnung vorliegt und dieser Verstoß sich nachteilig für den Spieler oder das Team auswirkt, der (das) verloren hat. Die vom DDV ernannten Organisatoren können in eigenem Ermessen dem betroffenen Spieler oder Team die Erlaubnis erteilen, in dem jeweiligen Wettkampf nochmals zu starten. Die Spieler oder Teams können dann wieder, entweder als Ersatzmann oder zusätzlich, in dem Wettkampf eingesetzt werden.
- (6) Ist ein Spieler (oder der Vertreter eines Teams) bei der Preisverleihung nicht anwesend, um Trophäen, Preise oder Preisgelder entgegenzunehmen und ist die Abwesenheit nicht zuvor mit den vom DDV ernannten Organisatoren abgesprochen und von ihnen genehmigt worden, hat der betroffene Spieler oder das Team kein Recht mehr auf die Trophäen, Preise oder Preisgelder.
- (7) Jeder Spieler (jedes Team), der (das) der Aufforderung zu spielen nicht nachkommt oder ein Match nicht zu Ende spielt, verliert jedes Recht auf Trophäen, Preise oder Preisgelder.
- (8) Sollten dem DDV durch die Abwesenheit gemeldeter Spieler oder Teams Kosten entstehen, so hat diese Kosten der betroffene Spieler oder das Team zu tragen.
- (9) Spieler/Spielerinnen oder Teams, die in Angelegenheiten verwickelt sind oder verursachen, die den Dartsport in Misskredit bringen, werden von der Turnierleitung in Absprache mit dem Bundesspielleiter bzw. seinem Stellvertreter oder vom Bundesspielleiter/Stellvertreter alleine aus dem laufenden Wettbewerb genommen, sowie aus allen anderen Wettbewerben dieses Turnierwochenendes gestrichen. Außerdem wird ein Hausverbot ausgesprochen. Damit entfallen für den Betreffenden gleichzeitig jeglicher Anspruch auf erreichte DDV-Ranglistenpunkte, Preisgelder und Ehrenbeweise aus den Turnieren, sowie der Anspruch auf Erstattung der Startgelder und etwaiger anderer Kosten. Erstattungsansprüche direkt oder indirekt betroffener Dritter sind ebenfalls ausgeschlossen. Außerdem werden gegen den/die Spieler/Spielerin oder das Team Disziplinarmaßnahmen eingeleitet, die von der DDV Bundesspielleitung entschieden werden.

§ 11 Einschreibung

- (1) Die Anmeldungen für DDV-Turniere erfolgen auf den vom Veranstalter vorgesehenen Meldebögen. Sie müssen bis zum Datum des Meldeschlusses (es gilt der Poststempel) an die vom Deutschen Dart-Verband beauftragten Organisatoren zurückgesandt werden.
- (2) Anmeldeformulare, die nicht korrekt ausgefüllt sind, werden nicht als Anmeldung akzeptiert.
- (3) Nur die Einzel- und Teamspieler, die auf den Anmeldeformularen deutlich lesbar namentlich und unter Angabe der Mitgliedsnummer und des zugehörigen Landesverbandes aufgeführt sind, erhalten eine Spielerlaubnis für den jeweiligen Wettkampf.
- (4) Kein Spieler oder Team darf sich mehr als einmal für den betreffenden Wettkampf einschreiben lassen.

- (5) Jeder Spieler darf nur für ein Team gemeldet sein. Sollten aus zwei nicht kompletten Teams ein Team werden, so wird die entsprechende Platzierung ausgelost.
- (6) Alle Spieler müssen unter ihrem eigenen Namen und Mitgliedsnummer gemeldet sein.
- (7) Durch Ausfüllen des Anmeldeformulars akzeptiert der Spieler oder das Team die DDV-Regeln, die für den jeweiligen Wettkampf gelten.
- (8) Die vom DDV ernannten Organisatoren behalten sich das Recht vor, die Teilnahme einzelner Spieler oder Teams an einem bestimmten Wettkampf, nach Absprache mit dem Bundesspielleiter, abzulehnen oder zu streichen.
- (9) Jugendliche, die nicht in der Meldedatei des Bundesjugendleiters aufgeführt sind, sind nicht startberechtigt.

§ 12 Anmeldung

- (1) Alle Wettkampfteilnehmer müssen sich zu der von den Organisatoren vorher festgesetzten Zeit beim zuständigen Boardschiedsrichter einfinden.
- (2) Spieler oder Teams, die es versäumen, sich zum festgesetzten Zeitpunkt beim zuständigen Boardschiedsrichter einzufinden, werden von dem jeweiligen Wettkampf ausgeschlossen. Die Startgebühr wird nicht zurückerstattet.
- (3) Spieler oder Teams, die nicht zur festgesetzten Zeit an ihrem festgelegten Board erscheinen, verlieren automatisch Leg, Set und Match. Die Startgebühr wird nicht zurückerstattet.
- (4) Jeder Spieler oder jedes Team hat das Recht, darüber informiert zu werden, zu welchem voraussichtlichen Zeitpunkt ihr nächstes Spiel beginnt.

§ 13 Auslosung

- (1) Es gibt nur eine öffentliche Auslosung; Einzelheiten regeln die Richtlinien zur Organisation von DDV-Turnieren.
- (2) Die Auslosung muss vor Spielbeginn in einer sichtbaren Position ausgehängt werden.
- (3) Zeitausschreibungen auf dem Spielplan sind nur informativ, jedoch nicht verbindlich. Ein Spieler oder Team muss sich 15 Minuten vor der ausgedruckten Zeit bereithalten.
- (4) Es ist nicht erlaubt, Ersatzspieler oder -teams nach Meldeschluss in die Auslosung eintragen zu lassen. Im Einzelfalle entscheidet der Bundesspielleiter oder sein Vertreter.
- (5) Bei Teamwettkämpfen werden nach der ersten Runde keine Ersatzspieler mehr zugelassen, es sei denn es ist in den Teamregeln ausdrücklich anders geklärt.

§ 14 Münzwurf

- (1) Der Spieler (das Team), der (das) das Match beginnt, wird durch Münzwurf oder eine andere Losmöglichkeit ermittelt. Die Auslosung erfolgt unmittelbar vor Beginn des Matches.
- (2) Der Gewinner der Auslosung beginnt das erste Leg und das erste Set, sowie alle folgenden Legs und Sets in dem betreffenden Match mit ungeraden Zahlen (z.B. 1, 3, 5 usw.).
- (3) Der Verlierer des Münzwurfes beginnt alle Legs und Sets mit geraden Zahlen (z.B. 2, 4, 6 usw.).
- (4) Der Beginn des entscheidenden Legs oder Sets wird durch Bullwurf entschieden. Dabei wirft derjenige zuerst auf Bull, der auch das erste Leg oder Set begonnen hat. Darts aus Single- und Doppel-Bull sind herauszuziehen. Sets, in denen die *Tie-Breaker-Regel* angewandt wird, sind davon nicht betroffen.

§ 15 Übungswürfe

- (1) Jeder Spieler hat das Recht, vor Beginn des Matches an seinem jeweiligen Board maximal sechs Übungsdarts zu werfen.
- (2) An Boards, die nicht ausdrücklich als Übungsboards gekennzeichnet wurden, sind nach Beginn des Wettkampfes Übungswürfe nicht mehr gestattet.
- (3) Im Wettkampfsaal oder in dessen Nähe werden mindestens zwei Übungsboards aufgestellt, die ausschließlich den Spielern oder Teams zur Verfügung stehen, die an dem jeweiligen Wettkampf teilnehmen.

§ 16 Wettkampfspiele

- (1) Bei Wettkämpfen spielen alle Teams und Spieler unter Aufsicht und Weisung der vom DDV beauftragten und ernannten Organisatoren.
- (2) Im Spielbereich dürfen sich nur die Schiedsrichter, die Schreiber sowie die Spieler aufhalten.
- (3) Nur die Schiedsrichter und Schreiber dürfen sich vor dem werfenden Spieler aufhalten. Diese Personen müssen ihre Bewegungen während des Wurfes eines Spielers auf ein Minimum reduzieren.
- (4) Der Gegner eines Spielers muss sich während dessen Wurfes mindestens 61 cm hinter diesem aufhalten.
- (5) Bei Endspielen, die auf einer Bühne ausgetragen werden, spielen die Spieler oder Teams unter Aufsicht des für sie zuständigen Organisations. Zwischen den Würfen müssen sich die Spieler so hinstellen, dass der werfende Spieler von den anderen Spielern, Offiziellen, Zuschauern und (bei bestimmten Wettkämpfen) von Fernsehkameras beobachtet werden kann.
- (6) Während des Matches müssen sich alle Spieler ruhig verhalten. Nur der werfende Spieler darf Fragen an den Schiedsrichter stellen. Zwischenrufe von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind zu unterlassen.
- (7) Jeder Spieler oder jedes Team, der (das) gegen § 16 (6) verstößt, wird zuerst im Beisein seines Teamkapitäns oder Teammanagers vom Schiedsrichter bzw. Schreiber verwarnt; jeder weitere Verstoß gegen § 16 (6) führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers oder Teams. Eine Frage oder ein Protest an den Schiedsrichter oder Schreiber gerichtet, ist kein Verstoß gegen § 16 (6).
- (8) Der werfende Spieler kann den Schiedsrichter über die Höhe seiner Punktzahl oder darüber befragen, wie hoch seine Restpunktzahl ist. Er darf jedoch nicht gesagt bekommen, wie Schluss zu machen ist.
- (9) Alle Fragen, die die Punktzahl und den Punktabzug betreffen, müssen geklärt werden, bevor der Spieler wieder zu werfen beginnt.
- (10) Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion unzulässig.
- (11) Bei Teamwettkämpfen muss die Reihenfolge der Spieler vor Beginn des Matches festgelegt und notiert werden.
- (12) Proteste müssen sofort an den Schiedsrichter oder das Wettkampfgericht gerichtet werden. Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches sind Proteste nicht mehr zulässig.
- (13) Tritt bei einem Spieler während eines Matches ein Schaden an seinem Sportgerät auf, oder muss der Spieler während des Matches den Spielbereich wegen außergewöhnlicher Umstände verlassen, muss ihm dies mit Zustimmung des Schiedsrichters für maximal 5 Minuten gewährt werden.

§ 17 Spielkleidung

- (1) Bei allen DDV Turnieren hat der Spieler eine lange schwarze Stoffhose (Damen auch Rock möglich) zu tragen, Jogginghosen sind nicht erlaubt.
- (2) Bei allen Spielen ist es nicht erlaubt Kopfbedeckungen, Walkmans oder ähnliches zu tragen, ohne den DDV bzw. die Organisatoren vorher um Erlaubnis gebeten zu haben und diese auch zugestimmt haben.
- (3) Spieler müssen Kleidung ohne Werbeaufdruck mit sich führen, für den Fall der Vergabe der Werberechte an einen Sponsor.
- (4) Es ist grundsätzlich nicht gestattet, Kleidung mit anzüglichem Aufdruck (auch graphischer Natur) zu tragen.

§ 18 Genussmittel

- (1) Auf DDV-Turnieren herrscht absolutes Rauchverbot in den Spielhallen.
- (2) Bei Verstoß gegen § 18 (1) wird der (die) Betreffende von den Organisatoren verwarnet. Im Wiederholungsfalle erfolgt die Disqualifikation.
- (3) Spieler, die offensichtlich unter starkem Alkoholeinfluss stehen, können durch die Turnierleitung und/oder den Bundesspielleiter zu jeder Zeit aus dem laufenden Wettbewerb ausgeschlossen werden. Damit entfällt für den Betreffenden gleichzeitig jeglicher Anspruch auf DDV-Ranglistenpunkte, Preisgelder, Pokale und Urkunden aus diesem Turnier.
- (4) Jede Person, die sich gem. Staatlichem Renn-, Wett- und Lotteriegesezt an einem verbotenen Glücksspiel (Poker etc.) beteiligt, macht sich gem. § 284 StGB strafbar. Daher herrscht auch auf DDV-Veranstaltungen ein striktes Verbot solcher Spiele. Jede Person, die sich an einem vom Gesetzgeber verbotenen Glücksspiel beteiligt, muss mit Hausverbot und einer Anzeige im Sinne des § 284 StGB rechnen.
- (5) Bei Jugendturnieren herrscht absolutes Alkoholverbot. Jugendliche, die gegen dieses Verbot verstoßen, werden durch die Turnierleitung und / oder den Bundesspielleiter / Stellvertreter aus dem laufenden Wettbewerb genommen. Damit entfällt für den Betreffenden gleichzeitig jeglicher Anspruch auf DDV-Ranglistenpunkte, Preisgelder, Pokale und Urkunden aus diesem Turnier.

DDV-Turniersystem

§ 19 Vergabe von DDV-Turnieren

- (1) Die Bewerbung für ein DDV-Turnier ist von dem jeweiligen Landesverband unter Nennung des beauftragten Ausrichters, zu den vom DDV bekannt zu gebenden Terminen, abzugeben.
- (2) Kein Landesverband oder Ausrichter kann Anspruch auf die Ausrichtung eines bestimmten Turniers oder einer bestimmten Meisterschaft verlangen.
- (3) Die Bewerbungsfrist für die Ausrichtung der DDV-Turniere der nächsten Saison endet mit dem 30. September des Vorjahres.
- (4) Die DDV-Turniere werden nach Vorbesprechung im DDV-Sportausschuss vom DDV-Hauptausschuss im Herbst des Vorjahres für die nächste Saison vergeben. Ausgenommen hiervon ist die German Masters, diese wird vom DDV-Präsidium vergeben oder selber vom DDV-Präsidium ausgerichtet. Nach Vergabe an einen Ausrichter (i. d. R. einem Sportverein) schließt der DDV mit dem Ausrichter einen Vertrag, der alle besonderen Vereinbarungen, den Haftungsanspruch und die Durchführung entsprechend dieser Ordnung regelt.
- (5) Für die Vergabe von DDV- und WDF-Ranglistenturnieren erhebt der DDV Gebühren gemäß § 3 Abs. 1 und § 5 Abs. 3 der DDV-Finanzordnung. Gibt ein Ausrichter ein ihm zugesprochenes Turnier innerhalb der nachfolgend angegebenen Fristen zurück, erhebt der DDV eine Konventionalstrafe in Höhe von EUR 300,00:

DDV-Ranglistenturnier	-	3 Monate vor Turniertermin
WDF-Ranglistenturnier	-	6 Monate vor Turniertermin

Diese Konventionalstrafe wird an einen Ersatzausrichter, sofern vorhanden, ausgezahlt.
- (6) Erhält ein Ausrichter ein DDV-Ranglistenturnier, so wird dieser Verein direkt vom Bundesverband in der Turnierausrichtung beraten.
- (7) Alle organisatorischen Einzelheiten, besonders der Nachweis einer geeigneten Halle, werden direkt mit dem DDV-Bundesspielleiter abgesprochen, wobei dieser in Streitfällen weisungsberechtigt ist.

§ 20 Einzelturniere allgemein

- (1) Bei sämtlichen DDV-Ranglistenturnieren (inkl. Deutsche Meisterschaften) wird, soweit nicht anders angegeben, 501 gespielt.
- (2) Das Nachmelden sowie Ersetzen eines Spielers durch einen anderen ist nicht möglich.
- (3) Spielberechtigt sind nur dem DDV gemeldete Spieler. Ausländische Spieler sind nur dann spielberechtigt, wenn sie ebenfalls beim DDV gemeldet sind. Mitglieder, die ihren Wohnsitz im Ausland haben, sind nur dann spielberechtigt, wenn sie mindestens seit 3 Jahren aktiv im DDV spielen. WDF-Turniere bleiben von dieser Regelung unberührt.

§ 21 Regionalturniere

- (1) Setzschlüssel
Herren: Aus den ersten 64 der DDV-Herren-Rangliste werden die ersten 16 Spieler gesetzt.
Damen: Aus den ersten 32 der DDV-Damen-Rangliste werden die ersten 16 Spieler gesetzt.

(2) Punktwertung (nach Teilnehmerzahlen)

Platzierung	Herren		Damen	
	über 128	unter 128	über 64	unter 64
1. Platz	10	7	7	5
2. Platz	7	5	5	3
3. Platz	5	3	3	2
5. Platz	3	2	2	1
9. Platz	2	1	1	
17. Platz	1			

(3) Preisgeld

68% der Startgelder sind als Preisgeld an die ersten 8 Herren sowie an die ersten 4 Damen auszuschütten. Eine weitere Ausschüttung ist mit dem zuständigen Landessportwart oder dem Bundesspielleiter abzusprechen.

(4) Der zuständige Landessportwart oder sein Vertreter muss beim Turnier anwesend sein.

(5) Das Startgeld beträgt EUR 10,00 pro Person.

(6) Der DDV Anteil entfällt. Es gibt keine Preisgeldgarantie durch den DDV.

(7) Meldungen für die Ausrichtung gehen über den jeweiligen Landesverband an den Bundesspielleiter.

(8) Der Meldeschluss ist dem Ausrichter freigestellt. Er muss jedoch auf der Ausschreibung ausreichend gekennzeichnet sein.

(9) Alle DDV-Regionalturniere sind offene Turniere

§ 22 Herren-Einzel

(1) DDV-Ranglistenturniere (exkl. German Masters und WDF-Turniere)

a) Es gilt das Doppel-KO-System bis einschließlich des Bordfinales. In der Gewinnerrunde wird *Best-of-5-Legs* und in der Verliererrunde *Best-of-3-Legs* gespielt. Im Bordfinale muss der Gewinner der Verliererrunde gegen den Gewinner der Gewinnerrunde zweimal *Best-of-5-Legs* gewinnen um die nächste Runde zu erreichen. Der Gewinner der Gewinnerrunde benötigt nur einen Sieg bei *Best-of-5-Legs*. Danach wird nun bis einschließlich des Halbfinals im Einfach-KO-System *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.

b) Das Finale wird *Best-of-3-Legs*, *Best-of-5-Sets* gespielt. Bei einem Spielstand von 2:2 Sets und 1:1 Legs im Finale gewinnt derjenige, der zuerst 2 gewonnene Legs Vorsprung hat.

c) Bei einem Spielstand von 4:4 Legs im fünften Set des Finales wird die *Tie-Breaker-Regel* angewandt. Der Spieler, welcher das Match begonnen hat, wirft zuerst einen Pfeil auf das Zentrum des Boards, danach wirft sein Finalgegner. Das entscheidende Leg beginnt derjenige, dessen Pfeil näher am Zentrum liegt.

(2) German Masters und WDF-Ranglistenturniere

a) Es gilt das KO-System. Von Anfang bis einschließlich zum Achtelfinale (die letzten 16) wird bei den Herren *Best-of-5-Legs* gespielt. Die Spiele des Viertel- und des Halbfinals werden *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* gespielt (German Masters siehe § 34). Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.

b) Das Finale wird *Best-of-3-Legs*, *Best-of-5-Sets* gespielt. Bei einem Spielstand von 2:2 Sets und 1:1 Legs im Finale gewinnt derjenige, der zuerst 2 gewonnene Legs Vorsprung hat.

c) Bei einem Spielstand von 4:4 Legs im fünften Set des Finales wird die *Tie-Breaker-Regel* angewandt. Der Spieler, welcher das Match begonnen hat, wirft zuerst einen Pfeil auf das Zentrum des Boards, danach wirft sein Finalgegner. Das entscheidende Leg beginnt derjenige, dessen Pfeil näher am Zentrum liegt.

§ 23 Damen-Einzel

(1) DDV-Ranglistenturniere (exkl. German Masters und WDF-Turniere)

a) Es gilt das Doppel-KO-System bis einschließlich des Bordfinales. In der Gewinnerrunde wird *Best-of-5-Legs* und in der Verliererrunde *Best-of-3-Legs* gespielt. Im Bordfinale muss der Gewinner der Verliererrunde gegen den Gewinner der Gewinnerrunde zweimal *Best-of-5-Legs* gewinnen um die nächste Runde zu erreichen. Der Gewinner der Gewinnerrunde benötigt nur einen Sieg bei *Best-of-5-Legs*. Danach wird nun bis einschließlich des Finales im Einfach-KO-System *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.

b) Im Finale gilt die *Tie-Breaker-Regel* analog dem Herren-Einzel beim Stande von 1:1 Sets und 4:4 Legs (im dritten Set).

(2) German Masters und WDF-Ranglistenturniere

Es gilt das KO-System. Die Damen spielen von Anfang bis einschließlich Viertelfinale *Best-of-5-Legs*. Die Spiele des Halbfinals und des Finales werden *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.

Im Finale gilt die *Tie-Breaker-Regel* analog dem Herren-Einzel beim Stande von 1:1 Sets und 4:4 Legs (im dritten Set).

§ 24 Junioren-Einzel

Es gilt das Doppel KO System bis einschließlich der Gruppenfinals. In der Gewinnerrunde wird *Best-of-5-Legs* und in der Verliererrunde *Best-of-3-Legs* gespielt. Im Gruppenfinale muss der Gewinner der Verliererrunde gegen den Gewinner der Gewinnerrunde 2 mal *Best-of-5-Legs* gewinnen um die nächste zu erreichen. Der Gewinner der Gewinnerrunde benötigt nur einen Sieg *Best-of-5-Legs*. Danach werden bis zum Finale alle Spiele *Best-of-5-Legs* im KO System gespielt. Im Finale wird bei den Junioren *Best-of-3-Sets*, *Best-of-3-Legs* mit *Tie-Breaker-Regel*, bei den Juniorinnen *Best-of-3-Sets*, *Best-of-3-Legs* ohne *Tie-Breaker-Regel* gespielt.

§ 25 WDF-Turniere

(1) Für die WDF-Turniere behält sich der DDV Sonderregelungen vor.

(2) Für die WDF-Turniere kommen übergeordnet die Regeln der WDF zur Geltung.

§ 26 Turnierablauf

(1) Am ersten Tag eines DDV-Ranglistenturniers finden grundsätzlich die Einzelwettbewerbe statt (Ausnahme: Jugendeinzel).

(2) Am zweiten Tag finden die Teamwettbewerbe (Doppel, Two-Person-Team, Viererteam etc.) sowie die Jugendeinzel, je nach Vergabe und Absprache mit dem DDV, statt.

(3) Alle Finalspiele und die Siegerehrung finden am Tag der jeweiligen Veranstaltung statt. Die Juniorinnen- und Juniorenfinalspiele finden grundsätzlich vor den Finalen der Erwachsenenwettbewerbe statt.

Teil I - Punktevergabe

§ 27 Turnierergebnisse

Die Turnierergebnisse werden vom jeweiligen Ausrichter unmittelbar nach einer Veranstaltung an die vom DDV zur Führung der Rangliste beauftragte Person weitergegeben. Geschieht dies nicht bereits im Rahmen der Veranstaltung, so hat der Ausrichter dafür Sorge zu tragen, dass die Ergebnisse spätestens am zweiten Werktag nach dem Turnier in die Post gehen.

§ 28 Erstellung der Rangliste

Die Rangliste wird vom Ranglistenführenden innerhalb einer Woche nach Erhalt der Turnierergebnisse fertig gestellt und unverzüglich auf elektronischem Weg an den Bundesspielleiter, den Teammanager, dem Webmaster sowie alle Landesverbände versandt.

§ 29 Punktevergabe

(1) Es werden für Einzel- und Doppelturniere Ranglistenpunkte vergeben. Diese sind:

- a) DDV-Ranglistenturniere (inkl. German Open),
- b) German Masters,
- c) deutsche Einzelmeisterschaften,
- d) Weltranglistenturniere im Rahmen von § 52.

(2) Spieler(innen), die nach Verlust ihres Spieles nicht schreiben oder eine(n) Schreiber(in) stellen, werden die erreichten Punkte, Preisgelder und Ehrenbeweise aberkannt.

§ 30 Rangliste

(1) Der DDV führt jeweils einheitliche Ranglisten für Herren, Damen, Junioren und Juniorinnen. Diese Rangliste führt alle Spieler (innen), die eine Mitgliedsnummer besitzen.

(2) Für die deutsche Nationalmannschaft kann nur nominiert werden, wer innerhalb der letzten 5 Jahre nicht für eine andere Nation nominiert wurde. Spieler, die nicht die deutsche Nationalität besitzen, müssen nachweislich in den letzten 10 Jahren ihren ersten Wohnsitz in Deutschland haben, um für die Deutsche Nationalmannschaft nominiert zu werden.

(3) Sie wird zu Hilfe genommen, um das DDV-Nationalteam (World Masters, World-Cup und Europa-Cup etc.) zu ermitteln. Die Nr. 1 der Herrenrangliste nimmt darüber hinaus an der Ausscheidung zur World-Professional teil, vorbehaltlich der Entscheidung des DDV. Ranglisten-Stichtag für World Masters, World-Cup, World-Professional und Europa-Cup ist jeweils der 30. Juni eines Jahres.

§ 31 Saisonverlauf

(1) Zu Beginn einer jeden Saison gilt die Abschlussrangliste der Vorsaison. Nach dieser (zuzüglich evtl. noch vor dem ersten DDV-RLT zu Saisonbeginn erreichter Punkte nach § 50) wird beim ersten DDV-Ranglistenturnier gesetzt.

(2) Im Saisonverlauf fällt dann, jeweils für das gerade gespielte DDV-RLT welches neu hinzukommt, das terminlich älteste noch in der aktuellen Rangliste befindliche DDV-RLT heraus.

(3) Masters und Deutsche Einzelmeisterschaft der Vorsaison werden jeweils durch Masters und Deutsche Einzelmeisterschaft der neuen Saison ersetzt.

(4) Hat die neue Saison mehr Ranglistenturniere als die alte, so werden die zusätzlichen Turniere am Schluss hinzugefügt ohne dass alte Turniere herausfallen. Hat die neue Saison weniger Turniere als die alte, so fallen am Schluss die Turniere der alten Saison heraus ohne dass neue hinzukommen. Zu Saisonende zählen immer genau die in der laufenden Saison erzielten Ergebnisse.

§ 32 Punktevergabestruktur

- (1) Die Punktevergabe bei allen normalen DDV-Ranglistenturnieren sowie der German Masters richtet sich nach dem oberen der beiden abgedruckten Schemata.
- (2) Die Punktevergabe hängt weder bei Herren, Damen, Junioren noch Juniorinnen von der Teilnehmerzahl ab.
- (3) Bei WDF-Turnieren kommt eine erhöhte Punktevergabe zur Anwendung.
- (4) Die nachfolgend aufgeführte Punktevergabestruktur gilt für Einzelwettbewerbe.

DDV-Ranglisten Turniere, German Masters, Deutsche Meisterschaften - Einzel		
Platzierung	Herren Punkte	Damen Punkte
1. Platz	20	15
2. Platz	15	10
3. Platz	10	7
5. Platz	7	5
9. Platz	5	3
17. Platz	3	2
33. Platz	2	1
65. Platz	1	

WDF-Turniere - Einzel

Platzierung	Herren Punkte	Damen Punkte
1. Platz	25	20
2. Platz	20	15
3. Platz	15	10
5. Platz	10	7
9. Platz	7	5
17. Platz	5	3
33. Platz	3	2
65. Platz	2	1
129. Platz	1	

Jugend DDV-RLT und WDF-Turniere – Einzel

Platzierung		Bis 16 TN	17-32 TN	ab 33 TN	ab 65 TN	ab 129 TN					
		in 2 8erGruppen									
Doppel KO		KO	Doppel KO	KO	Doppel KO	KO	Doppel KO	KO	Doppel KO	KO	Doppel KO
1. Platz	1. Platz	11	11	14	14	17	17	22	22	27	27
2. Platz	2. Platz	8	8	11	11	14	14	17	17	22	22
3. Platz	3. Platz	6	6	8	8	11	11	14	14	17	17
5. Platz	5. Platz	4	4	6	6	8	8	11	11	14	14
	7. Platz		3		5						
9. Platz	9. Platz	2	2	4	4	6	6	8	8	11	11
	13. Platz		1		3		5				
17. Platz	17. Platz			2	2	4	4	6	6	8	8
	25. Platz				1		3		5		
33. Platz	33. Platz					2	2	4	4	6	6
	49. Platz						1		3		5
65. Platz	65. Platz							2	2	4	4
	97. Platz								1		3
129. Platz	129. Platz									2	2
	192. Platz										1

(5) Die nachfolgend aufgeführte Punktevergabestruktur für Doppelwettbewerbe.

Platzierung	DDV-Turniere		WDF-Turniere	
	Herren Punkte	Damen Punkte	Herren Punkte	Damen Punkte
1. Platz	10	7	15	10
2. Platz	7	5	10	7
3. Platz	5	3	7	5
5. Platz	3	2	5	3
9. Platz	2	1	3	2
17. Platz	1		2	1
33. Platz			1	

§ 33 Übernahme von WDF-Weltranglistenpunkten

(1) Außerdem werden die bei WDF-Weltranglistenturnieren erzielten Punkte aller Spielerinnen und Spieler (nicht Jugend), die im Besitz einer DDV-Mitgliedsnummer sind, mit folgender Wertung in die DDV-Rangliste übernommen (jedes WDF-Open 8/6/3/1 Punkte). Weltranglistenpunkte, die durch Einladungsturniere (Europa-Cup, World-Cup oder World Masters) erworben wurden, fließen nicht in die Ranglistenwertung ein

(2) Die erzielten WDF-Punkte verfallen, wenn das betreffende Turnier wieder gespielt wird, jedoch spätestens zu Ende der nächsten Saison (wenn das betreffende Turnier in der nächsten Saison nicht ausgetragen wurde).

(3) Ist ein DDV-Ranglistenturnier gleichzeitig auch ein WDF-Weltranglistenturnier (z.B. German Open), so werden die dort erreichten WDF-Punkte nicht in die DDV-Rangliste übernommen.

Teil II – Start- und Preisgeldstruktur

§ 34 Startgeld und DDV-Startgeldanteile

- (1) Die Höhe der Startgelder sowie der DDV-Anteile aus den Startgeldern sind in § 3, Absatz 2 der Finanzordnung geregelt.
- (2) Die DDV-Startgeldanteile sind zweckgebunden zur Deckung der Preisgeldgarantie einzusetzen hat. Der erzielte Überschuss ist zweckgebunden für die Arbeit mit den Nationalteams einzusetzen.
- (3) Die Regelungen für DDV-Regionaltourniere sind unter § 21 beschrieben.
- (4) Jeder Landesverband kann für ein Turnier je Saison eine Sonderregelung beantragen. Für die German Open behält sich der DDV eine Sonderregelung vor. Die German Masters und sämtliche DDV-Juniorenwettbewerbe (exkl. WDF-Jugendturniere) sind startgeldfrei.
- (5) Bereits gezahltes Startgeld wird grundsätzlich nicht zurückerstattet.

§ 35 Preisgeld

- (1) Der DDV schreibt folgende Preisgeldstruktur vor: Ausgehend von 2 Tagen (1. Tag - Einzel -- 2. Tag - Teamwettbewerb), wird für alle DDV-Ranglistenturniere (inklusive der Deutschen Einzelmeisterschaft) ein garantiertes Mindestpreisgeld gemäß Abs. 2 ausgeschüttet.
- (2) Folgende Rechenbasis wird zu Grunde gelegt (gerundete Werte)

Samstag - Einzelwettbewerbe (EUR 3.320,00)

Platzierung	Herren	EUR	Damen	EUR
1. Platz	16,87 %	560,00	9,04 %	300,00
2. Platz	8,43 %	280,00	4,22 %	140,00
3. Platz	4,22 %	140,00	2,41 %	80,00
5. Platz	2,11 %	70,00	1,51 %	50,00
9. Platz	1,51 %	50,00	0,90 %	30,00
17. Platz	0,90 %	30,00		
Summe	68,66 %	2.280,00	31,32 %	1.040,00

Der Ausrichter hat diese Preisgelder bis zur Höhe von 70 % der vereinnahmten Startgelder (abzüglich DDV-Startgeldanteil gemäß FO) aus beiden Einzelwettbewerben aufzubringen. Die evtl. verbleibende Differenz zu der realen Preisgeldsumme in Bezug auf die Preisgeldgarantie wird durch den DDV übernommen. Der Ausrichter muss in jedem Fall 70% der vereinnahmten Startgelder ausschütten.

Sonntag - Teamwettbewerbe (EUR 2.440,00) Doppel KO in 16 Gruppen Herren / 8 Gruppen Damen

Platzierung	Herren	EUR	Damen	EUR
1. Platz	13,11 %	320,00	6,56 %	160,00
2. Platz	6,56 %	160,00	3,28 %	80,00
3. Platz	3,28 %	80,00	2,46 %	60,00
5. Platz	2,46 %	60,00	1,64 %	40,00
9. Platz	1,64 %	40,00	1,23 %	30,00
17. Platz	1,23 %	30,00		
Summe	68,87 %	1.680,00	31,16 %	760,00

Sonntag - Teamwettbewerbe (EUR 2.440,00)
Doppel KO in 8 Gruppen Herren / 4 Gruppen Damen

Platzierung	Herren	EUR	Damen	EUR
1. Platz	16,34 %	400,00	9,02 %	220,00
2. Platz	8,20 %	200,00	4,92 %	120,00
3. Platz	4,92 %	120,00	2,87 %	70,00
5. Platz	2,87 %	70,00	1,64 %	40,00
9. Platz	1,64 %	40,00	1,23 %	30,00
17. Platz	1,23 %	30,00		
Summe	68,87 %	1.680,00	31,16 %	760,00

Der Ausrichter hat diese Preisgelder bis zur Höhe von 70 % der vereinnahmten Startgelder (abzüglich DDV-Startgeldanteil gemäß FO) aus den Teamwettbewerben aufzubringen. Die evtl. verbleibende Differenz zu der realen Preisgeldsumme in Bezug auf die Preisgeldgarantie wird durch den DDV übernommen. Der Ausrichter muss in jedem Fall 70 % der vereinnahmten Startgelder ausschütten.

(3) Jeder Ausrichter kann das Preisgeld selbsttätig paritätisch auf der Basis von § 35 (2) erhöhen. Bis spätestens 4 Wochen vor dem Turnier ist die Preisgeldstruktur dem DDV vorzulegen. Für WDF-Turniere gilt eine Sonderregelung; German Masters Preisgelder zahlt der DDV gänzlich.

§ 36 Pokale und Sachpreise

(1) Die Ausrichter von DDV-Turnieren sind an folgende Pokalstruktur gebunden: In allen Wettbewerben werden mindestens Pokale für Platz 1 bis 4 vergeben.

(2) Die Junioren erhalten eine Punkteprämie, die sich nach der Anzahl der erreichten Ranglistenpunkte einer Saison berechnet. Die Auszahlung erfolgt bei den German Masters an die LV zur Verteilung an die entsprechenden Jugendlichen.

Teil III – Turniersetzschlüssel

§ 37 Zum Setzen

(1) Gesetzt wird bei allen DDV-Ranglistenturnieren nach der aktuellen DDV-Rangliste. Gesetzt werden jeweils die nach der Rangliste 16 besten gemeldeten Herren, die 8 besten gemeldeten Damen sowie die 4 besten gemeldeten Junioren und die 4 besten gemeldeten Juniorinnen. Sind zwei Spieler(innen) punktgleich, so entscheidet die Majorität der höheren Platzierungen. Ist keine Unterscheidung möglich, entscheidet das Los.

(2) Bei Mannschaftswettbewerben (Doppel, Two-Person-Team, Mixed, Viererteam etc.) werden die Einzelpunktzahlen der im Team befindlichen Spieler addiert. Auf Grund der Höhe der Gesamtpunktzahl werden jeweils acht Teams gesetzt. Punkte der Jugendrangliste finden keine Berücksichtigung.

(3) Folgender Setzmodus wird zur Anwendung gebracht:

(a) Herren

Ausgehend von 16 Gruppen	Ausgehend von 32 Gruppen
In Gruppe 1 spielt RL-Nr.16	In Gruppe 1 spielt RL-Nr. 16
In Gruppe 2 spielt RL-Nr. 1	In Gruppe 3 spielt RL-Nr. 1
In Gruppe 3 spielt RL-Nr. 9	In Gruppe 5 spielt RL-Nr. 9
In Gruppe 4 spielt RL-Nr. 8	In Gruppe 7 spielt RL-Nr. 8
In Gruppe 5 spielt RL-Nr.12	In Gruppe 9 spielt RL-Nr.12
In Gruppe 6 spielt RL-Nr. 5	In Gruppe11 spielt RL-Nr. 5
In Gruppe 7 spielt RL-Nr.13	In Gruppe13 spielt RL-Nr.13
In Gruppe 8 spielt RL-Nr. 4	In Gruppe15 spielt RL-Nr. 4
In Gruppe 9 spielt RL-Nr.15	In Gruppe17 spielt RL-Nr.15
In Gruppe10 spielt RL-Nr. 2	In Gruppe19 spielt RL-Nr. 2
In Gruppe11 spielt RL-Nr.10	In Gruppe21 spielt RL-Nr.10
In Gruppe12 spielt RL-Nr. 7	In Gruppe23 spielt RL-Nr. 7
In Gruppe13 spielt RL-Nr.11	In Gruppe25 spielt RL-Nr.11
In Gruppe14 spielt RL-Nr. 6	In Gruppe27 spielt RL-Nr. 6
In Gruppe15 spielt RL-Nr.14	In Gruppe29 spielt RL-Nr.14
In Gruppe16 spielt RL-Nr. 3	In Gruppe31 spielt RL-Nr. 3

(b) Damen

Ausgehend von 4 Gruppen	Ausgehend von 8 Gruppen
In Gruppe1 (oben) spielt RL-Nr.1	In Gruppe 1 spielt RL-Nr. 1
In Gruppe1 (unten) spielt RL-Nr.8	In Gruppe2 spielt RL-Nr. 8
In Gruppe2 (oben) spielt RL-Nr.5	In Gruppe3 spielt RL-Nr. 5
In Gruppe2 (unten) spielt RL-Nr.4	In Gruppe4 spielt RL-Nr. 4
In Gruppe3 (oben) spielt RL-Nr.2	In Gruppe5 spielt RL-Nr. 2
In Gruppe3 (unten) spielt RL-Nr.7	In Gruppe6 spielt RL-Nr. 7
In Gruppe4 (oben) spielt RL-Nr.6	In Gruppe7 spielt RL-Nr. 6
In Gruppe4 (unten) spielt RL-Nr.3	In Gruppe8 spielt RL-Nr. 3

c) Junioren

1. Runde:

Ausgehend von 4 Gruppen	Ausgehend von 8 Gruppen
In Gruppe 1 spielt RL-Nr. 1	In Gruppe 1 spielt RL-Nr. 1
In Gruppe 2 spielt RL-Nr. 4	In Gruppe 3 spielt RL-Nr. 4
In Gruppe 3 spielt RL-Nr. 2	In Gruppe 5 spielt RL-Nr. 2
In Gruppe 4 spielt RL-Nr. 3	In Gruppe 7 spielt RL-Nr. 3

Weitere Round-Robin-Gruppen:

In GruppeA spielen1. Gruppe 1 + 1. Gruppe 2 + 2. Gruppe 3 + 2. Gruppe 4
In GruppeB spielen1. Gruppe 3 + 1. Gruppe 4 + 2. Gruppe 1 + 2. Gruppe 2

d) Juniorinnen

1. Runde:

Ausgehend von 4 Gruppen	Ausgehend von 8 Gruppen
In Gruppe 1 spielt RL-Nr. 1	In Gruppe 1 spielt RL-Nr. 1
In Gruppe 2 spielt RL-Nr. 4	In Gruppe 3 spielt RL-Nr. 4
In Gruppe 3 spielt RL-Nr. 2	In Gruppe 5 spielt RL-Nr. 2
In Gruppe 4 spielt RL-Nr. 3	In Gruppe 7 spielt RL-Nr. 3

Weitere Round-Robin-Gruppen:

In Gruppe A spielen 1. Gruppe 1 + 1. Gruppe 2 + 2. Gruppe 3 + 2. Gruppe 4
In Gruppe B spielen 1. Gruppe 3 + 1. Gruppe 4 + 2. Gruppe 1 + 2. Gruppe 2

(4) Legt ein Ausrichter eines DDV-Ranglistenturniers oder WDF-Turniers eine andere Gruppenzahl zugrunde, so sind die daraus zu folgernden Setzkriterien mit dem Bundesspielleiter abzusprechen. Der neue Setzmodus wird in diesem Fall darüber hinaus durch den Bundesspielleiter vorgegeben.

§ 38 Das Setzen ausländischer Spieler bei internationalen Wettbewerben

(1) Beim Setzen ausländischer Spieler bei internationalen Wettbewerben sollte der Bundesspielleiter zu Rate gezogen werden.

(2) Gesetzt werden ausländische Spieler(innen), die nicht DDV-Mitglieder sind (also nicht in der DDV-Rangliste vertreten), wenn sie internationale Erfolge aufweisen oder Weltranglistenpunkte errungen haben.

(3) Bei 32 Gruppen werden die ausländischen zu setzenden Spieler einer der freien Gruppen (= keine gesetzten Spieler) frei hinzugelost.

(4) Bei gleichviel Gruppen wie gesetzten Spielern werden ausländische zu setzenden Spieler(innen) jeweils in die Hälfte der Gruppen frei hinzugelost, in der sich der nach DDV-Rangliste Gesetzte nicht befindet.

(5) Der DDV behält sich Sonderregelungen in Zusammenarbeit mit dem Ausrichter vor.

Teil IV – Sonstiges

§ 39 Turniergebühren

(1) Die Höhe der DDV-Turniergebühren regelt die DDV-Finanzordnung.

(2) Die Landesverbände sind nicht berechtigt Gebühren für DDV-Veranstaltungen in ihrem Gebiet zu erheben.

§ 40 Werbung

(1) Der DDV behält sich das Recht vor, die Interessen eines Sponsors zu vertreten.

(2) Der DDV hat das Recht, Sponsorschaften oder Werbung für DDV-Turniere zu vergeben. Der DDV hat dabei die Interessen des Ausrichters angemessen zu vertreten.

(3) Der DDV behält sich das Recht vor, Spielern zu jeder Zeit aufzuerlegen, Werbung oder Werbemittel von der Kleidung desjenigen zu entfernen. Kommt ein Spieler dieser Aufforderung nicht nach, so gilt das Match oder Teammatch verloren.

§ 41 Organisation von Dartveranstaltungen

(1) Der DDV hat das Recht, überall in der Bundesrepublik Deutschland ein Dartturnier zu veranstalten.

(2) Kein Mitglied hat das Recht, Nationalmeisterschaften bzw. DDV-Ranglistenturniere ohne schriftliche Genehmigung des DDV auszurichten.

(3) Den Mitgliedern des DDV wird untersagt, an Terminen, an denen DDV-Ranglistenturniere stattfinden, ohne Genehmigung Konkurrenzveranstaltungen durchzuführen.

Teil V – Richtlinien zur Organisation

§ 42 Anmeldeschluss

(1) Um eine korrekte Abwicklung der Anmeldungen sowie der Auslosung durchführen zu können, ist es notwendig, dass der Anmeldeschluss auf 10 Tage vor Turnierbeginn festgelegt wird. Dadurch lassen sich noch Probleme bei der Anmeldung (Formulare), der Überprüfung der Spielberechtigung sowie der Startgeldüberweisung lösen. Programmhefte, Plakate, Wegbeschreibung und Hotelnachweis sind bis spätestens 8 Wochen vor Turnierbeginn an alle Vereine in der Bundesrepublik Deutschland zu versenden.

(2) Zu diesem Zweck unterhält der Bundesverband eine umfangreiche Adressdatei aller Vereine in der Bundesrepublik Deutschland, die hierfür die Grundlage ist.

(3) Der Ausrichter hat sich rechtzeitig (i.d.R. 3 Monate vor Turnierbeginn) mit dem DDV in Kontakt zu setzen und diese Adressen anzufordern.

(4) Der Bundesverband ist verpflichtet den Ausrichtern von DDV-Ranglistenturnieren diese Anschriften fertig ausgedruckt auf Adressaufklebern zu übersenden.

§ 43 Nachmeldungen, Startgeld

(1) Nachmeldungen bei Einzelwettbewerben sind unter keinen Umständen zulässig. Bei Teamwettbewerben (außer WDF-Turniere) besteht die Möglichkeit der Nachmeldung am Turniertag.

(2) Die Startgelder für DDV-Turniere müssen per Überweisung gezahlt werden, eine Anmeldung oder Zahlung am Turniertag für Einzeltourniere ist unzulässig. Bei Teamwettbewerben (außer WDF-Turniere) ist eine Anmeldung und Zahlung am Turniertag zulässig. Bei Meldungen am Turniertag erhöhen sich nach § 3(2) der Finanzordnung die Startgelder.

(3) Einen zentralen Anmeldetisch gibt es am Turniertag nicht.

§ 44 Auslosung

(1) Die Auslosung erfolgt mindestens 7 Tage vor Turnierbeginn.

(2) Die Auslosung ist immer vom Bundesspielleiter oder einem Vertreter des DDV zu überwachen. Dies geschieht i. d. R. durch persönliche Präsenz am Turnierort.

(2) Die Ergebnisse der Auslosung in Kopie erhält auch der Bundesspielleiter. Dies gilt besonders wenn der Bundesspielleiter ausnahmsweise nicht persönlich an der Auslosung teilgenommen hat.

§ 45 Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt auf dem vom DDV vorgesehenen Anmeldeformular. Alles weitere ist in den §§ 11 und 12 geregelt.

§ 46 Zeitplan

Die Benutzung eines Zeitplans wird vorgeschrieben.

§ 47 Halle, Dartboards

(1) Die Turnierhalle muss ausreichend Platz für mindestens 40 Dartboards bieten.

(2) In der Turnierhalle herrscht ein grundsätzliches Rauchverbot.

(3) Die Minimalzahl an Dartboards für ein DDV-Turnier beträgt 40 Boards.

- (4) Die Halle muss den Spielern ausreichend Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten bieten. Der Spielort muss mindestens 30 % der Teilnehmer Sitzmöglichkeiten bieten. Zusätzlich muss ein getrennter Raum für Raucher gestellt werden.
- (5) Es müssen in ausreichend großer Anzahl sanitäre Räume vorhanden sein, die regelmäßig kontrolliert werden und im Bedarfsfall auch kurzfristig gereinigt werden müssen, mindestens aber stündlich.
- (6) Das Mitbringen von Nahrungs- und Genussmitteln, insbesondere alkoholische Getränke, ist grundsätzlich untersagt.
- (7) Der Ausschank von Einweggebinden (Dosen, Bechern etc.) sowie deren Mitbringen vertragen sich nicht mit dem Erscheinungsbild eines Sportturniers noch mit dem Gedanken des Umweltschutzes und sind aus diesen Gründen grundsätzlich nicht erlaubt.
- (8) Die besonderen Auflagen zum Schutz der Jugendspieler regelt die Jugendordnung des DDV.
- (9) Lautsprecherdurchsagen müssen in der gesamten Turnierhalle sowie allen Aufenthaltsräumen klar und deutlich zu hören sein.

Teil VI – Turnierplanung

§ 48 Anzahl der Dartboards

(1) Da der Anmeldeschluss für ein DDV-Ranglistenturnier mindestens 21 Tage vor Turnierbeginn liegen muss, bleibt dem Ausrichter genügend Zeit, in Absprache mit dem Dartboard Lieferanten die Anzahl der benötigten Dartboards und Kabinen zu ermitteln. Der Ausrichter sollte zudem nicht nur die unbedingte Mindestanzahl von 40 Boards in seine Planungen einbeziehen, sondern sollte zur zügigen Abwicklung ggf. einige Boards mehr bestellen. In Ausnahmefällen können in Absprache mit dem Bundesspielleiter oder seinem Vertreter bei extrem kleiner Teilnehmerzahl auch weniger Boards aufgestellt werden.

(2) Internationale statistische Erhebungen haben gezeigt, dass ein Dartturnier, soll es in einer akzeptablen Zeitspanne abgewickelt werden, nach dem Faktor $N/16$ zu bearbeiten ist. N ist dabei die Anzahl der Spieler im Wettbewerb.

(3) Beispiel:

Damen und Herren Einzelwettbewerb am gleichen Tag.	
Herren: 432	Damen: 131
$432/16 = 27$ ----->	32 Boards
$131/16 = 8,1875$ (16x8=128, Rest 3) ----->	8 Boards
Die Gesamtzahl der benötigten Boards sind	40 Boards

§ 49 Zeitspanne für die Turnierdurchführung

(1) Die Zeit, die für ein komplettes Dartturnier benötigt wird, berechnet sich nach dem Faktor $t \times n + T$.

Dabei ist t die Zeit, die für ein Match angesetzt wird, n die Anzahl der in der größten Gruppe zu spielenden Spiele und T die errechnete Zeit für die letzten Spiele (von den letzten 16 Herren bis inklusive Finale).

(2) Beispiel:

Damen- und Herren-Einzelwettbewerbe am gleichen Tag

Herren: 492	aufgeteilt in 32 Gruppen
	$492/32 = 15$, mit 12 Rest, das ergibt:
12 Gruppen mit 16 Spielern	= 192
20 Gruppen mit 15 Spielern	= 300

Die Anzahl der benötigten Boards für 492 Herren ist, wie oben dargestellt, 32. In der größten Gruppe sind 29 Spiele auszutragen, d.h. 15 Spiele pro Board. Es hat sich als praktikabler erwiesen die Zeitspanne für ein Match kürzer anzusetzen. Damit bleibt man zwar etwas hinter dem Zeitplan zurück, das ist aber besser als im Voraus zu sein und warten zu müssen. Erlaubt man pro Spiel in der Gewinnerrunde 20 Minuten und in der Verliererrunde 15 Minuten ergibt das:

$$t \times n = 20 \times 15 = 300 \text{ Minuten sowie } t \times n = 15 \times 14 = 210 \\ = 8 \text{ Stunden } 30 \text{ Minuten}$$

Zu diesem Wert ist nun noch T zu addieren (verbleibende Spiele)

T	=	Letzten 64 bis einschließlich Achtelfinale (Best-of-5-Legs)	=	60 Min.
+		Viertelfinale (Best-of-3-Sets)	=	30 Min.
+		Halbfinale 1 (Best-of-3-Sets, Bühne)	=	30 Min.
+		Halbfinale 2 (Best-of-3-Sets, Bühne)	=	30 Min.
+		Damenfinale (Best-of-3-Sets, Bühne)	=	45 Min.
+		Herrenfinale (Best-of-5-Sets, Bühne)	=	90 Min.
T	=	285 Minuten	=	4 Stunden 45 Minuten

Die Gesamtzeit für das Turnier ist damit:

$$t \times n = 8 \text{ Std. } 30 \text{ Min.} + T = 4 \text{ Std. } 45 \text{ Min.} = 13 \text{ Stunden } 15 \text{ Minuten}$$

§ 50 Boardkalkulation

Anzahl der Teilnehmer-	Minimalzahl Von Dartboards	Gruppenanzahl mit max. 16 Spielern	Nach 8 Stunden 30 Min. verbleiben im Turnier
- 128	8	8	16
129 - 256	16	16	32
257 - 512	32	32	64
513 - 768	48	32	64
769 - 1028	64	64	128

Diese Zahlen beziehen sich auf einen Wettbewerb. Wenn Herren- und Damenwettbewerbe Seite an Seite stattfinden, müssen zwei Berechnungen durchgeführt werden, um die Gesamtanzahl der Boards für das Turnier zu ermitteln.

Es müssen mindestens zwei Practiceboards aufgestellt werden. Außerdem sollten mindestens vier Ausweichboards zur Verfügung stehen, falls die Räumlichkeiten vorhanden sind.

Für die Jugendturniere sind mindestens 8 zusammenhängende Boards zur Verfügung zu stellen.

§ 51 Fristen

- (1) Der Anmeldeschluss für ein DDV-Turnier muss mindestens 14 Tage vor Turnierbeginn liegen.
- (2) Die Auslosung muss 7 Tage vor Turnierbeginn durchgeführt werden, um ausreichend Zeit für die Bearbeitung der ankommenden Meldungen zur Verfügung zu haben.
- (3) 2 Tage nach Meldeschluss sind dem Bundesspielleiter alle Meldungen zum Zwecke der Überprüfung der Spielberechtigung mitzuteilen.

§ 52 Anmeldeformular

- (1) Die Form des Anmeldeformulars ist einheitlich. Sie wird durch den Bundesverband vorgegeben. Für eine korrekte Meldung sind der Vereinsname mit Kontaktadresse, die Mitgliedsnummer und der Name des Spielers unbedingt relevant. Ein Layout des Anmeldeformulars erhält jeder Turnierausrichter durch den Bundesverband.
- (2) Jedem Anmeldeformular wird eine Kontrollnummer zugewiesen. Sie ist auf beiden Hälften des Formulars (am besten in rot) zu vermerken.
- (3) Das Anmeldeformular ist in zwei Hälften zu teilen, so dass die Auslosung des Herreneinzels sowie anderer Wettbewerbe von unabhängigen Gruppen von Offiziellen gleichzeitig durchgeführt werden kann.

(4) Jedes Meldeformular ist unmittelbar nach dem Empfang beim Ausrichter zur Beweissicherung zu fotokopieren.

(5) Jedes Meldeformular ist ferner unmittelbar nach Eingang zu erfassen. Hierbei ist einer elektronischen Datenverarbeitung der Vorrang zu geben.

§ 53 Freilose

(1) Ausgehend von der Liste (die an zentraler Stelle verwahrt werden muss) aller Anmeldungen für einen Wettbewerb ist die genaue Anzahl der Teilnehmer für einen Wettbewerb zu bestimmen. Davon ausgehend wird die Anzahl der Freilose pro Gruppe ermittelt.

(2) Um die Anzahl und Verteilung der Freilose auf die Gruppen gerecht und gleichmäßig zu bewerkstelligen, werden die Freilose je Gruppe nach folgendem Schema eingetragen:

<u>Gruppe für 32 Spieler</u>					<u>Gruppe für 16 Spieler</u>				
Freilos	1	an	Position	32	Freilos	1	an	Position	16
Freilos	2	an	Position	16	Freilos	2	an	Position	8
Freilos	3	an	Position	24	Freilos	3	an	Position	12
Freilos	4	an	Position	8	Freilos	4	an	Position	4
Freilos	5	an	Position	28	Freilos	5	an	Position	14
Freilos	6	an	Position	12	Freilos	6	an	Position	6
Freilos	7	an	Position	20	Freilos	7	an	Position	10
Freilos	8	an	Position	4					
Freilos	9	an	Position	30					
Freilos	10	an	Position	14					
Freilos	11	an	Position	22					
Freilos	12	an	Position	6					
Freilos	13	an	Position	26					
Freilos	14	an	Position	10					
Freilos	15	an	Position	18					

§ 54 Setzen nach DDV-Rangliste

(1) Nun sind die gesetzten Spieler gemäß der aktuellen DDV-Rangliste zu ermitteln und in den entsprechenden Gruppen nach § 37 zu setzen.

(2) Das geschieht, indem sie in eine Position auf der für sie vorgesehenen Gruppenliste gelost werden. Die Anfangszeit und das Board der Spiele für die gesetzten Spieler sind dabei sofort in die Anmeldeformulare zu übertragen. **Wichtig:** Auch an die Kopien für den Bundesspielleiter denken.

§ 55 Setzen zusätzlicher ausländischer Spieler

(1) Die Regelung betrifft nur Weltranglistenturniere, sofern sie gleichzeitig DDV-Ranglistenturniere sind.

(2) Danach sind evtl. zu setzende ausländische Spieler, die sich nicht in der DDV-Rangliste befinden, zu ermitteln und in den entsprechenden Gruppen nach § 38 zu setzen.

(3) Das geschieht, indem für sie zunächst eine Gruppe (bzw. Gruppenhälfte) ausgelost wird in der sich kein nach DDV-Rangliste gesetzter Spieler befindet. Danach werden sie in eine Position dieser Gruppenliste gelost. Die Anfangszeit und das Board der Spiele für die gesetzten Spieler sind dabei sofort in die Anmeldeformulare zu übertragen.

Teil VII – Der Zeitplan

§ 56 Turnierbeginn

Die Qualität eines Dartturniers steht und fällt mit der Einhaltung eines Zeitplans. Dessen Einhaltung wiederum setzt absolut pünktlichen Beginn des Turniers voraus. Daher sind Begrüßungsreden, Eröffnungszeremonien oder Grußworte entsprechend zeitlich einzuplanen.

§ 57 Zeitkalkulationen

- (1) Der Zeitpunkt des Beginns eines jeden Turniers ist auf 10.00 Uhr festgelegt.
- (2) Folgende Zeiten sind für Einzelspiele anzusetzen:

Dameneinzel	(Best-of-3-Legs)		15 Minuten
Dameneinzel	(Best-of-5-Legs)		20 Minuten
Dameneinzel	(Best-of-3-Sets)		30 Minuten
Herreneinzel	(Best-of-3-Legs)		15 Minuten
Herreneinzel	(Best-of-5-Legs)		20 Minuten
Herreneinzel	(Best-of-3-Sets)		30 Minuten
Dameneinzel	(Best-of-3-Sets)	Finale	30 Minuten
Herreneinzel	(Best-of-5-Sets)	Finale	90 Minuten

- (3) Der Beginn der Jugendturniere ist auf 11.00 Uhr festgelegt. Die Jugendfinale finden grundsätzlich vor den Finalen der Seniorenwettbewerbe statt.

§ 58 Boardschiedsrichter

- (1) Für die Durchführung eines DDV-Turniers benötigt man mindestens pro 16 Boards einen Boardschiedsrichter plus einen Boten, sowie 1 Person an der Mikrofondurchsage. Diese Regelung gilt bis zur Ermittlung der Gruppensieger.
- (2) Die Spieler werden in der Regel nicht zu ihren Spielen aufgerufen. Die Boardschiedsrichter registrieren jeweils 5 Minuten vor Spielbeginn die Anwesenheit der Spieler und registrieren nach dem Spiel die Ergebnisse.
- (3) Die Lautsprecherdurchsagen sind auf ein Minimum zu reduzieren.

§ 59 Statistik

- (1) Ab den letzten 64 Herren, 32 Damen und 16 Jugendlichen sind die Resultate (Legs und Sets) auf den Spielplänen festzuhalten. Diese sind am Schluss des Turniers an den Ranglistenführenden zu übergeben, sofern dieser anwesend ist, bzw. diesem bis spätestens zum zweiten Werktag nach dem Turnier zuzusenden.
- (2) Für sämtliche Finalsspiele müssen die Durchschnitte pro Dart (Averages) ermittelt werden. Dazu stellt der Ausrichter das Personal. Diese ausgefüllten Scoresheets sind dem Bundesspielleiter zuzusenden bzw. zu übergeben.

Kapitel 4 Deutsche Meisterschaften

§ 60 Deutsche Einzelmeisterschaften

- (1) Die Deutschen Einzelmeisterschaften werden exakt nach dem gleichen Modus gespielt wie die anderen DDV-Einzel-Ranglistenturniere bei Herren, Damen und Junioren (§§ 22-24).
- (2) Die 4 Erstplatzierten der Herren, die 2 Erstplatzierten Damen und der/die Meister/-in bei den Junioren und den Juniorinnen qualifizieren sich direkt für die German Masters.
- (3) Der Ausrichter der Deutschen Einzelmeisterschaften garantiert ein angemessenes und attraktives Umfeld für diese Veranstaltung.
- (4) Der DDV gibt dem Ausrichter hierzu Richtlinien vor, bei deren Umsetzung er aktiv mitarbeitet.

§ 61 Deutsche Two-Person-Team Meisterschaft

- (1) Es gilt das Doppel--KO-System bis einschließlich des Bordfinales. Im Bordfinale muss der Gewinner der Verliererrunde gegen den Gewinner der Gewinnerrunde zweimal gewinnen um die nächste Runde zu erreichen. Der Gewinner der Gewinnerrunde benötigt nur einen Sieg.
- (2) Die deutsche Two-Person-Team Meisterschaft wird bis inklusive Achtelfinale nach folgendem Schema *Best-of-5-Legs* gespielt:

Best-of-5-Legs	Team A	gegen	Team B
Erstes Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B1
Zweites Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B2
Drittes Leg	Doppel A	gegen	Doppel B
Viertes Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B2
Fünftes Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B1

- (3) Ab dem Viertelfinale bei den Herren bzw. dem Halbfinale bei den Damen wird bis inklusive Finale nach dem folgenden Schema *Best-of-5-Legs, Best-of-3-Sets* gespielt:

SET 1	Team A	gegen	Team B
Erstes Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B1
Zweites Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B2
Drittes Leg	Doppel A	gegen	Doppel B
Viertes Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B2
Fünftes Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B1

SET 2	Team A	gegen	Team B
Erstes Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B2
Zweites Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B1
Drittes Leg	Doppel A	gegen	Doppel B
Viertes Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B2
Fünftes Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B1

SET 3	Team A	gegen	Team B
Erstes Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B1
Zweites Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B2
Drittes Leg	Doppel A	gegen	Doppel B
Viertes Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B2
Fünftes Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B1

(4) Es werden zwei Meisterschaften getrennt nach Geschlechtern durchgeführt. Dabei bleibt die Partnerwahl innerhalb der Geschlechter frei. Das Ersetzen eines Teampartners ist nur möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.

(5) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.

(6) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 62 Deutsche Herren-Doppelmeisterschaft

(1) Die deutsche Herren-Doppelmeisterschaft wird im Doppel-KO-System nach dem Modus der Herren-Einzel Ranglistenturniere gespielt (§ 22, Abs. 1 a). Im Finale wird die Tie-Breaker-Regelung nicht angewandt.

(2) Die Wahl des Doppelpartners steht jedem Spieler frei. Das Ersetzen eines Doppelpartners ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.

(3) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.

(4) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 63 Deutsche Damen-Doppelmeisterschaft

(1) Die deutsche Damen-Doppelmeisterschaft wird im Doppel-KO-System nach dem Modus der Damen-Einzel Ranglistenturniere gespielt (§ 23, Abs. 1 a). Im Finale wird die Tie-Breaker-Regelung nicht angewandt.

(2) Die Wahl der Doppelpartnerin steht jeder Spielerin frei. Das Ersetzen einer Doppelpartnerin ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.

(3) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.

(4) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 64 Deutsche Mixed-Doppelmeisterschaft

(1) Die deutsche Mixed-Doppelmeisterschaft wird nach dem Modus der Damen-Einzel-Ranglistenturniere gespielt (§ 23). Im Finale wird die Tie-Breaker-Regelung nicht angewandt.

(2) Die Wahl eines Doppelpartners des anderen Geschlechts steht jedem Spieler (bzw. jeder Spielerin) frei. Das Ersetzen eines Doppelpartners ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.

(3) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.

(4) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 65 Deutsche Mixed-Triple-Meisterschaft

(1) Das Mixed-Triple-Team setzt sich entweder aus zwei Herren und einer Dame oder aus zwei Damen und einem Herrn zusammen. Diese spielen gemeinsam (d.h. abwechselnd werfend) gegen das gegnerische Team.

(2) Es gilt das KO-System. Jedes Leg wird 701 *straight in* und *double out* gespielt. Von Anfang bis einschließlich zum Achtelfinale (die letzten 16) wird *Best-of-5-Legs* gespielt. Die Spiele des Viertel- und des Halbfinals werden *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.

(3) Das Finale wird *Best-of-3-Legs*, *Best-of-5-Sets* gespielt. Im Finale wird die Tie-Breaker-Regelung nicht angewandt.

(4) Das Ersetzen eines Mixedpartners ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.

(5) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.

(6) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 66 Deutsche Viererteam-Meisterschaft

(1) Die deutsche Viererteam-Meisterschaft wird von Anfang bis inklusive Finale nach folgendem Schema *Best-of-17-Legs* gespielt:

Best-of-17-Legs	Team A	gegen	Team B
1. Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B2
2. Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B1
3. Leg	Spieler A3	gegen	Spieler B4
4. Leg	Spieler A4	gegen	Spieler B3
5. Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B2
6. Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B4
7. Leg	Spieler A4	gegen	Spieler B1
8. Leg	Spieler A3	gegen	Spieler B3
9. Leg	Spieler A4	gegen	Spieler B4
10. Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B1
11. Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B3
12. Leg	Spieler A3	gegen	Spieler B2
13. Leg	Spieler A1	gegen	Spieler B3
14. Leg	Spieler A2	gegen	Spieler B4
15. Leg	Spieler A3	gegen	Spieler B1
16. Leg	Spieler A4	gegen	Spieler B2

(2) Nach dem neunten gewonnenen Leg für ein Team ist dieses Sieger und das Match wird abgebrochen.

- (3) Bei einem Spielstand von 8:8 Legs bestimmt jedes Team einen Spieler, der das Entscheidungsleg spielt.
- (4) Die Wahl der Teampartner liegt frei. Das Ersetzen eines Teampartners ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.
- (5) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.
- (6) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

Kapitel 5 German Masters

§ 67 German Masters, Einzel allgemein

- (1) Die German Masters sind ein startgeldfreies DDV-Einladungsturnier.
- (2) Der DDV garantiert jedem Landesverband 8 Plätze bei den Herren und 4 Plätze bei den Damen zusätzlich zum Teilnehmerfeld. Die Teilnehmerzahl ist auf 256 Herren, 128 Damen, 64 Junioren und 32 Juniorinnen begrenzt. Davon werden vom DDV direkt eingeladen:

Herren	Die ersten 15 der DDV-Rangliste + Titelverteidiger + 4 DEM = maximal 20 *)
Damen	Die ersten 7 der DDV-Rangliste + Titelverteidiger + 2 DEM = maximal 10 *)
Junioren	Die ersten 3 der DDV-Rangliste + Titelverteidiger + 1 DEM = maximal 5
Juniorinnen	Die ersten 2 der DDV-Rangliste + Titelverteidiger + 1 DEM = maximal 4
*)	plus Sieger der DDV-Basisturniere

(Haben der Junioren-Titelverteidiger oder die Juniorinnen-Titelverteidigerin am Turniertag sein/ihr 18. Lebensjahr bereits vollendet, werden die ersten vier aus der Juniorenrangliste bzw. die ersten drei aus der Juniorinnenrangliste nominiert.)

(3) Für die Einladung durch den DDV ist die jeweilige DDV-Rangliste am 1. April einer laufenden Saison abzuschließen, zusätzlich sind die Deutschen Einzelmeisterschaften zu berücksichtigen. Sollte ein Spieler/eine Spielerin von seinem/ihrer Landesverband und/oder dem DDV in begründeten Fällen gesperrt sein, so ist er/sie vom Bundesspielleiter für die German Masters auszuladen.

(4) Jeder Landesverband kann des Weiteren 8 Herren, 4 Damen und 2 Jugendliche (1 x 8 Herren, 4 Damen und 2 Jugendliche (1 x Junioren, 1 x Juniorinnen) direkt nominieren. Die restlichen Teilnehmer werden nach der Mitgliedsstärke (getrennt nach Erwachsenen und Jugendlichen) der einzelnen Landesverbände (Jeder Landesverband erhält pro quotiertem Team 8 Herren- bzw. 4 Damen-Einzelplätze) durch diese selbst bestimmt. Stichtag ist der 5. April einer laufenden Saison.

5) Über das Nachrücken von Spielern entscheidet der Bundesspielleiter.

(6) Es werden 16 Herren, 8 Damen, 4 Junioren und 4 Juniorinnen gemäß der aktuellen DDV-Rangliste gesetzt. Danach wird jeder Landesverband als Verein behandelt, d. h. bei der Auslosung werden zunächst alle Spieler von der Liste des Landesverbandes mit den meisten Meldungen auf die Gruppen dergestalt gelost, dass garantiert ist, dass kein Spieler eines Landesverbandes in eine Gruppe mit einem anderen Spieler seines Landesverbandes eingelost wird.

(7) Der Meldeschluss für Spieler und Teams der Landesverbände zur Teilnahme an der German Masters ist auf den 15. Mai eines jeden Jahres festzulegen. Letzter Stichtag für Nachmeldungen und Änderungen ist eine Woche vor den German Masters, danach sind keine Änderungen mehr möglich.

(8) Nutzen die Landesverbände ihre zugebilligten Plätze nicht, werden diese anhand der Quotenregelung durch andere Landesverbände aufgefüllt.

(9) Alle Spieler müssen mit langer schwarzer Stoffhose (Damen auch Rock möglich), (keine Jeans, keine Jogginghosen o.ä. Sportbekleidung) und einheitliches Teamtrikot zum Wettkampf antreten. Alle Spieler, die dieser Anforderung nicht entsprechen, sind bei der Veranstaltung nicht spielberechtigt.

§ 68 German Masters, Herren-Einzel

Die Herren spielen *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* bis einschließlich Halbfinale. Das Finale wird *Best-of-3-Legs*, *Best-of-5-Sets* gespielt. Es gilt die *Tie-Breaker-Regel* nach § 22 (2) und (3).

§ 69 German Masters, Damen-Einzel

Die Damen spielen von Anfang bis einschließlich Viertelfinale *Best-of-5-Legs*. Die Spiele des Halbfinals und des Finales werden *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* gespielt. Es gilt die *Tie-Breaker-Regel* nach § 23 (2)

§ 70 German Masters, Junioren-Einzel

(1) Die Junioren spielen von Anfang bis einschließlich Viertelfinale *Best-of-5-Legs* (KO System). Die Spiele des Halbfinals und des Finales werden *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* gespielt. Es gilt die *Tie-Breaker-Regel* nach § 24.

(2) Die Juniorinnen spielen von Anfang bis einschließlich Halbfinale *Best-of-5-Legs* (KO System), das Finale wird *Best-of-3-Legs*, *Best-of-3-Sets* ohne *Tie-Breaker-Regel* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.

§ 71 German Masters, Teamwettbewerbe allgemein

(1) Das Teilnehmerfeld ist auf 32 Herren- und 32 Damentteams beschränkt.

(2) Jeder Landesverband darf je 2 Herren- und Damentteams direkt melden. Der DDV nominiert zusätzlich die Titelverteidiger.

(3) Die verbliebenen Plätze werden entsprechend der Meldezahlen an die Landesverbände vergeben und durch diese selbst bestimmt.

(4) Nutzen die Landesverbände ihre zugebilligten Plätze nicht, werden diese anhand der Quotenregelung durch andere Landesverbände aufgefüllt.

(5) Es dürfen nur Spieler oder Spielerinnen eingesetzt werden, die zum 31. Januar der laufenden Saison beim Verband gemeldet sind.

§ 72 German Masters, Herren-Team

(1) Das Herren-Team besteht aus 8 Spielern plus 2 Ersatzspieler.

(2) Die Einzelspieler werden vor Spielbeginn in beliebiger Reihenfolge auf dem Spielbericht (verdeckt für das gegnerische Team) notiert. Nach den Einzelspielen können gemeldete, aber nicht im Einzel eingesetzte Spieler, in den 4 Doppeln aufgestellt werden.

(3) Die Teams werden nicht benannt. Die jeweils erfolgreichsten Teams eines jeden Landesverbands werden gewertet.

(4) Es spielen jeweils die an gleicher Stelle notierten gegnerischen Spieler bzw. Doppel *Best-of-5-Legs* gegeneinander.

(5) Hat ein Team 7 Einzel (bzw. Einzel und Doppel) gewonnen so ist es Sieger und das Match wird abgebrochen. Der Gegner ist ausgeschieden.

(6) Bei einem Spielstand von 6-6 entscheidet ein Teamgame 1001 (*Best-of-3-Legs*) unabhängig von den zuvor gewonnenen Legs. Im Teamgame können alle für das Team gemeldeten Spieler eingesetzt werden (8 von 10).

§ 73 German Masters, Damen-Team

- (1) Das Damen-Team besteht aus 4 Spielerinnen plus 1 Ersatzspielerin.
- (2) Die Einzelspielerinnen werden vor Spielbeginn in beliebiger Reihenfolge auf dem Spielbericht (verdeckt für das gegnerische Team) notiert. Nach den Einzelspielen kann eine gemeldete, aber nicht im Einzel eingesetzte Spielerin, im Doppel aufgestellt werden.
- (3) Die Teams werden nicht benannt. Die jeweils erfolgreichsten Teams eines jeden Landesverbands werden gewertet.
- (4) Es spielen jeweils die an gleicher Stelle notierten gegnerischen Spielerinnen bzw. Doppel *Best-of-5-Legs* gegeneinander.
- (5) Hat ein Team 4 Einzel (bzw. Einzel und Doppel) gewonnen so ist es Sieger und das Match wird abgebrochen. Der Gegner ist ausgeschieden.
- (6) Bei einem Spielstand von 3-3 entscheidet ein Teamgame 701 (*Best-of-3-Legs*) unabhängig von den zuvor gewonnenen Legs. Im Teamgame können alle für das Team gemeldeten Spielerinnen eingesetzt werden (4 von 5).

§ 74 German Masters, Länderpokal

- (1) Für die Punktwertung im Länderpokal bestimmt jeder Landesverband zwei Herren- und zwei Damentteams.
- (2) Zur Wertung für die Setzliste kommen pro Landesverband das punktstärkste Team mit den namentlich gemeldeten Spielern. Dieses Team ist als Team 1 des jeweiligen Landesverbandes an den DDV zu melden. Es ist darüber hinaus so in den Spielplan einzulosen, dass es frühestens im Finale auf das zweite Wertungsteam des gleichen Landesverbandes treffen kann. Das Team muss mindestens 3 Wochen vor Turnierbeginn gemeldet sein. Ein kurzfristiger Austausch eines einzelnen Spielers ist nur nach Absprache mit dem Bundesspielleiter möglich.
- (3) Zur Ermittlung des Länderpokalsiegers wird die Addition, der von beiden Herren- und beiden Damenwertungsteams erreichten Punkte insgesamt, nach folgendem Punkteschema herangezogen:

Länderpokal-Punkteschema

Länderpokal-Punkteschema	
1. Platz	48 Punkte
2. Platz	32 Punkte
3. Platz	je 20 Punkte
5. Platz	je 11 Punkte
9. Platz	je 4 Punkte

§ 75 Preisgeld, Pokale und Sachpreise

(1) Preisgeld

GERMAN MASTERS (Mindestpreisgeld EUR 7.950,00)

Platz	Herren	Damen
1.	18,750 % = EUR 1.500,00	9,375 % = EUR 750,00
2.	9,375 % = EUR 750,00	4,375 % = EUR 350,00
3.	4,375 % = EUR 350,00	2,125 % = EUR 170,00
5.	2,125 % = EUR 170,00	1,000 % = EUR 80,00
9.	1,000 % = EUR 80,00	0,500 % = EUR 40,00
17.	0,500 % = EUR 40,00	0,250 % = EUR 20,00
33.	0,250 % = EUR 20,00	

(2) Bei den German Masters werden weiterhin Pokale bei den Herren für Platz 1 bis 16, bei den Damen für Platz 1 bis 8 und bei den Junioren und Juniorinnen jeweils für Platz 1 bis 4 vergeben.

(3) Bei den Teamwettbewerben der German Masters stellt der DDV Medaillen für sämtliche Spieler (inkl. Ersatzspieler) der am Finale und Halbfinale beteiligten Teams zur Verfügung.

§ 76 Deutsche Pokalwettbewerbe

(1) Der DDV veranstaltet neben der Bundesligafinalrunde und der Bundesligaaufstiegsrunde zwei Pokalwettbewerbe (DDV-Cup und DDV-Verbandspokal); diese sollen parallel zur Bundesligafinalrunde sowie den Aufstiegsspielen zur Bundesliga stattfinden.

(2.1) Am Deutschen Pokalwettbewerb (DDV-Cup) können nur gemeldete Teams / Vereine der Länder teilnehmen. Den Bundesländern ist es freigestellt, wie sie diese Teams / Vereine ermitteln, es sollte in der Regel der jeweilige Landes-Pokalsieger sein.

(2.2) Am DDV-Verbandspokal können nur gemeldete Teams / Vereine der Länder teilnehmen. Ausgeschlossen sind Teams der Bundesliga, Teilnehmer an der Aufstiegsrunde und Teilnehmer am DDV-Cup des jeweiligen Bundeslandes. Den Bundesländern ist es freigestellt, wie sie diese Teams / Vereine ermitteln.

(3) Jeder Landesverband stellt ein Team, d.h. bei 16 Bundesländern maximal 16 Teilnehmer. Ein gemeldetes Team darf nicht gleichzeitig an den Pokalwettbewerben sowie an den Aufstiegsspielen zur Bundesliga teilnehmen. Spieler(innen), die zum Kader eines Bundesligateams gehören, das an der Endrunde zur Bundesliga, sowie zum Kader der Teams gehören, die an der Aufstiegsrunde zur Bundesliga teilnehmen, sind bei Pokalwettbewerben nicht spielberechtigt.

(4) Die Vorrunden werden bis zum Halbfinale wie folgt in Gruppen ausgespielt:

bis zu acht Teams = zwei Gruppen

bis zu elf Teams = drei Gruppen

ab zwölf Teams = vier Gruppen.

Für das Halbfinale qualifizieren sich grundsätzlich die Gruppen Ersten. Bei zwei Gruppen qualifizieren sich zusätzlich die Zweitplatzierten; bei drei Gruppen qualifiziert sich zusätzlich der beste Zweitplatzierte aller drei Gruppen. Besteht eine Gruppe aus vier Teams werden die Ergebnisse des Gruppen Vierten gegen den Gruppen Zweiten gestrichen. Im Vergleich wird in folgender Reihenfolge gewertet: Pluspunkte, Minuspunkte, gewonnene Matches, verlorene Matches, gewonnene Legs und verlorene Legs. Bei Gleichheit entscheidet ein Leg 1001. Die Halbfinale werden neu ausgelost. Es wird kein Team gesetzt.

(5) Ein Team besteht aus mindestens acht Spielern. Die Einzelspieler werden vor Spielbeginn in beliebiger Reihenfolge auf dem Spielbericht (verdeckt für den Gegner) notiert. Nach den Einzelspielen können gemeldete, aber nicht im Einzel eingesetzte Spieler in den vier Doppeln aufgestellt werden. Im Teamgame müssen acht für das Team gemeldete Spieler eingesetzt werden. Der Beginn aller Spiele wird durch einmaligen Münzwurf entschieden. Beim Teamgame erfolgt erneut ein Münzwurf. Bei einem Spielstand von 2:2 Legs wird der Beginn des entscheidenden Legs durch Bull Wurf entschieden. Dabei wirft derjenige den ersten Dart, der das erste Leg begonnen hat.

(6) Beim Halbfinale und Finale wird nach dem Siegpunkt das Match abgebrochen. Beim Stande von 6 zu 6 entscheidet ein Teamgame (1001, Best-of-3-Legs).

(7) Es dürfen nur Spieler oder Spielerinnen eingesetzt werden, die zum 31. Januar der laufenden Saison beim Team / Verein gemeldet sind. Die Meldung der Teams erfolgt durch den Landessportwart (der insbesondere die Bedingungen der Punkte 2, 7 und 8 zu gewährleisten hat) an den Bundesspielleiter.

(8) Pro Team dürfen maximal 16 Spieler/-innen gemeldet werden. Alle gemeldeten Spieler/-innen müssen sich mit einem Lichtbildausweis legitimieren können.

(9) Alle Spieler müssen mit langer schwarzer Stoffhose (Damen auch Rock möglich), (keine Jeans, keine Jogginghosen o.ä. Sportbekleidung) und einheitliches Teamtrikot zum Wettkampf antreten. Alle Spieler, die dieser Anforderung nicht entsprechen, sind bei der Veranstaltung nicht spielberechtigt.

Kapitel 7 Jugendwettbewerbe

§ 77 Kings-Cup

- (1) Der Kings Cup ist ein Viererteam-Wettbewerb von Landesverbandsauswahlteams für Junioren; für Juniorinnen ist der Kings Cup ein Zweier-Team-Wettbewerb. Verantwortlich für Modus und Durchführung sind die Jugendwarte der Landesverbände gemeinsam mit dem DDV-Bundesjugendleiter (Jugendausschuss). Der DDV fördert den Kings Cup finanziell.
- (2) Beim Kings Cup sind nur Jugendliche im Sinne des § 2 SpWO DDV spielberechtigt.
- (3) Das Teilnehmerfeld ist auf 16 Junioren- und 16 Juniorinnen-Teams beschränkt.
- (4) Jeder Landesverband darf je 1 Junioren- und Juniorinnen-Team direkt melden.
- (5) Die verbliebenen Plätze werden entsprechend der Meldezahlen an die Landesverbände vergeben und durch diese selbst bestimmt.
- (6) Die Platzierung der Spieler/-innen bei den Einzelwettbewerben des Kings Cup findet Eingang in die DDV-Jugendranglisten unter Zugrundelegung folgender Punktevergabe:

Platzierung	Junioren	Juniorinnen
1. Platz	15 Punkte	12 Punkte
2. Platz	je 12 Punkte	je 9 Punkte
3. Platz	je 9 Punkte	je 6 Punkte
5. Platz	je 6 Punkte	je 4 Punkte
9. Platz	je 4 Punkte	je 2 Punkte
17. Platz	je 2 Punkte	je 1 Punkt
33. Platz	je 1 Punkt	

- (7) Der Ausrichter des Kings Cup ist für den Auf- und Abbau der Dardanlage nach Absprache mit dem DDV-Bundesjugendleiter verantwortlich. Der DDV übernimmt für die Teams und je einen Betreuer pro Landesverband die Kosten für die anfallenden Übernachtungen. Für von den Landesverbänden nominierte Ersatzspieler werden diese Kosten nicht vom DDV übernommen.
- (8) Der Veranstalter des Kings Cups hat bei Bedarf einen weiblichen Betreuer zu stellen, andernfalls werden bei gemischten Teams die Kosten für einen zweiten Betreuer (weiblich) vom Veranstalter übernommen.
- (9) Alle teilnehmenden Jugendlichen erhalten Ehrenbeweise.
- (10) Der Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass der jeweilige Ausrichter nicht nur die sportliche Organisation übernimmt, sondern für die Jugendlichen auch ein ansprechendes Rahmenprogramm gestaltet. Der DDV legt diese Rahmenbedingungen, aus denen ein zeitlicher Ablauf der Veranstaltung zu ersehen ist, fest. Diese Rahmenbedingungen sind für den Ausrichter bindend.
- (11) Die Sieger des Kings Cup werden nach folgendem Punkteschema ermittelt:

Platzierung	Junioren			Juniorinnen	
	4er Team	Doppel	Einzel	Doppel	Einzel
1. Platz	60	42	28	30	21
2. Platz	40	30	21	20	15
3. Platz	24	20	15	12	10
5. Platz	12	12	10	6	6
9. Platz	4	6	6	2	3
17. Platz		2	3		1
33. Platz			1		

§ 78 Challenge-Cup

- 1) Der Challenge Cup ist ein Jugend-Einzel-Auswahlturnier, zu dem der DDV einlädt.
- (2) Die ersten 4 Junioren und die ersten 2 Juniorinnen qualifizieren sich über die jeweils zu erstellenden Jugendranglisten von mindestens 6 Jugendturnieren der jeweiligen Landesverbände.
- (3) Die Nominierung der Spieler erfolgt zum 15 Juli eines jeden Jahres durch den Landesverband.
- (4) Spielberechtigt sind nur Jugendliche gemäß § 2 SpWO DDV.
- (5) Der Spielmodus ist:
 - a) in der Vorrunde in Gruppen, *Best-of-3-Legs, Round Robin*; die jeweils Erst- und Zweitplatzierten einer jeden Runde qualifizieren sich für die nächste Spielrunde;
 - b) bis zum Halbfinale in Gruppen, *Best-of-5-Legs, Round Robin*, wobei der Erst- und Zweitplatzierte sich nun jeweils für die nächste Spielrunde qualifizieren;
 - c) das Halbfinale wird *Best-of-3-Sets, Best-of-3-Legs* gespielt;
 - d) das Finale wird *Best-of-5-Sets, Best-of-3-Legs gespielt (Tie-Break)*;
 - e) die Juniorinnen spielen im Halbfinale *Best-of-5-Legs* und im Finale *Best-of-3-Sets, Best-of-3-Legs (Tie-Break)*.
- (6) Die jeweils Erstplatzierten der jeweiligen Jugendranglisten eines Landesverbandes dürfen in der ersten Runde nicht aufeinander treffen.
- (7) Die Platzierung der Spieler/-innen beim Challenge Cup findet Eingang in die DDV-Jugendranglisten unter Zugrundelegung folgender Punktevergabe:

Platzierung	Junioren	Juniorinnen
1. Platz	15 Punkte	12 Punkte
2. Platz	je 12 Punkte	je 9 Punkte
3. Platz	je 9 Punkte	je 6 Punkte
5. Platz	je 6 Punkte	je 4 Punkte
9. Platz	je 4 Punkte	je 2 Punkte
17. Platz	je 2 Punkte	je 1 Punkt
33. Platz	je 1 Punkt	

- (8) An alle Teilnehmer/-innen werden Ehrenbeweise vergeben. Für die Plätze 1 bis 5 stehen Pokale bereit. Platz 3 wird nicht ausgespielt. Die jeweiligen Sieger erhalten einen Wanderpokal, der nach dreimaligem Gewinn in das Eigentum der Sieger übergeht. Spieler/-innen, die gemeldet sind und am Spieltag ohne wichtigen Grund (z.B., Krankheit) nicht erscheinen, sind automatisch für den nächsten Kings Cup gesperrt. Der Grund für das Nichterscheinen muss im Einzelfall nachgewiesen werden.

§ 79 Allgemeines

- (1) Alle allgemeinen Spielregeln ergeben sich aus den §§ 3 bis 9 und § 16 dieser Ordnung.
- (2) Die Bundesliga ist die höchste deutsche Spielklasse. Die Landesverbandsligen sind der Bundesliga nachgeordnet. Die Bundesliga ist in eine Nord- und Südgruppe mit je neun Mannschaften aufgeteilt.

Nord - DVBB, HBDV, LDVH, NDV, NWDV, SHDV, DVMV, DVSA
Süd - BDV, BWDV, HDV, RPDV, SADV, SDV, TDV

Der DDV setzt pro Gruppe einen Ligaleiter ein. Der Ligaleiter ist für die Einhaltung des Regelwerkes im Ligabetrieb der Bundesliga in erster Instanz verantwortlich.

- (3) Die Beschaffenheit der Boardanlage ist der SpWO des DDV zu entnehmen. Die jeweiligen Spielstätten müssen mit zwei Boards ausgestattet sein, die i. d. R. von den Teams gleichzeitig bespielt werden. Zusätzlich muss ein Practice-Board zur Verfügung stehen. Sitzplätze müssen für mind. 30 Personen vorhanden sein. Die Spielstätten der Bundesliga müssen vom jeweiligen Landessportwart (oder seinem Vertreter) abgenommen werden, welches in einem Abnahmeprotokoll dokumentiert wird. Bei Umbau oder Spielortwechsel muss ein neues Abnahmeprotokoll erstellt werden.
- (4) Der Wechsel der Spielstätte ist dem jeweiligen Landessportwart und dem zuständigen Ligaleiter unverzüglich mitzuteilen.
- (5) Ein Wechsel des Teamkapitäns ist dem jeweiligen Landessportwart und dem zuständigen Ligaleiter unverzüglich mitzuteilen.
- (6) Bei allen Spielen der Bundesliga sind das Rauchen sowie das Trinken von Getränken aller Art allen Spielern untersagt, ausgenommen ist der Verzehr von Mineralwasser. Bei Missachtung wird das Spiel als verloren gewertet.

§ 80 Spielberechtigung

- (1) Eine Mannschaft besteht aus mindestens zehn Spielern eines Vereins. Spielberechtigt sind nur Vereine (Teams), die über den jeweiligen Landesverband dem Deutschen Dart Verband gemeldet sind.
- (2) Pro Verein (Team) ist nur eine Mannschaft in der Bundesliga spielberechtigt.
- (3) Ein Spieler ist nur spielberechtigt, wenn er in der aktuellen Spielerliste aufgeführt ist und sich mit einem Lichtbildausweis legitimieren kann.
- (4) Die Spielerliste und Lichtbildausweise der Spieler sind zum Spiel mitzubringen und sollen vom Schiedsrichter kontrolliert werden. Spielt ein Spieler, der nicht auf der Spielerliste steht, so ist dies auf dem Spielberichtsbogen mit der Unterschrift des betroffenen Spielers und seines Mannschaftskapitäns zu vermerken. Stellt der Ligaleiter fest, dass der Spieler nicht spielberechtigt war, so wertet er für die betroffene Mannschaft das Spiel mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs. Ein gemeldeter Spieler für die Bundesliga darf in keinem anderen Team des Landesverbandes oder eines anderen Landesverbandes gemeldet sein.
- (5) Beliebig viele Spieler aus unterklassigen Mannschaften eines Bundesligavereines sind bei zwei Spielen in der Bundesliga als Ersatzspieler spielberechtigt. Bei einem dritten Einsatz in der Bundesligamannschaft wird er automatisch Bundesligaspieler und es erlischt die Spielberechtigung für unterklassige Mannschaften. Die Meldung muss über den jeweiligen Landesverband an den Ligaleiter in schriftlicher Form erfolgen.
- (6) Nicht spielberechtigt sind:
 - (a) gesperrte Spieler;

- (b) alkoholisierte oder unter Drogeneinfluss stehende Spieler, die den Spielbetrieb gefährden oder dem Image des DDV schaden;
- (c) Spieler, die bei einem anderen Nationalverband gemeldet sind.
- (d) alle Spieler, die die Bedingungen des § 80 nicht erfüllen.

§ 81 An-, Ab-, Nach- und Ummeldungen

- (1) Meldungen der Teams sowie der Spieler haben bis zu einem vom Bundesspielleiter festzulegenden Termin zu erfolgen. Die Meldung erfolgt über den jeweiligen Landesverband in schriftlicher Form mit Unterschrift an den Bundesspielleiter und dem jeweiligen Ligaleiter
- (2) Ein Abmelden eines Spielers ist bis zum 31.01. des Jahres möglich, wobei ein Nachmelden von Spielern jederzeit erlaubt ist. Danach ist ein Wechsel innerhalb des Vereins in unterklassige Teams nicht mehr möglich.
- (3) Ein Vereinswechsel ist innerhalb der Bundesliga während der Saison nur einmal möglich. Es tritt eine Sperre von 4 Spielen ab dem Meldedatum in Kraft. Ein Wechsel vor dem ersten Spieltag ist ohne Sperre möglich. Alle Meldungen müssen über den jeweiligen Landesverband in schriftlicher Form erfolgen.

§ 82 Teamstärke und Aufstellung

- (1) In einem Team müssen zu jedem Zeitpunkt mindestens zehn Spieler gemeldet sein, von denen in einem Spiel mindestens acht Spieler eingesetzt werden müssen. Sollten keine acht Spieler eingesetzt werden, so wird diese Begegnung mit 2:0 Punkten, 12:0 Spielen und 36:0 Legs gegen dieses Team gewertet. Im Doppel können gemeldete aber im Einzel nicht eingesetzte Spieler aufgestellt werden. Vor Beginn eines Spieles sind die acht Einzelspieler für den Gegner nicht einsehbar auf dem Spielbericht einzutragen. Die acht Doppelspieler sind nach Beendigung der Einzel im gleichen Verfahren einzutragen.
- (2) Die Spieler sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich. Vor Spielbeginn wird Board 1 und 2 festgelegt. Die ungeraden Spiele müssen an Board 1, die geraden an Board 2 ausgetragen werden. Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich. Bei Nichteinhaltung dieser Regel hat der falsch eingesetzte Spieler zu Null verloren. Die Reihenfolge der Einzel ist unabhängig von den Doppeln.

§ 83 Spielmodus, -tag und -verlegung

- (1) Es wird *501*, *best-of-five*, *straight in*, *double out* gespielt. Bei einem Spielstand von 2:2 Legs wird der Beginn des entscheidenden Legs durch Bull Wurf entschieden. Dabei wirft derjenige den ersten Dart auf Bull, der das erste Leg begonnen hat. Das Heimteam (lt. Spielplan) beginnt alle ungeraden Spiele (1, 3, 5 etc.) und ist für das Schreiben verantwortlich. Das Gastteam beginnt analog alle geraden Spiele (2, 4, 6 etc.) und ist für das Schreiben verantwortlich. Ein Ligaspiel besteht aus acht Einzeln und vier Doppeln.

Pro gewonnenes Ligaspiel erhält das Team 2:0 Punkte
für ein Unentschieden 1:1 Punkte
für ein verlorenes Ligaspiel erhält das Team 0:2 Punkte

Für die Platzierung in der Tabelle gelten folgenden Kriterien:

Pluspunkte - Minuspunkte - gewonnene Spiele - verlorene Spiele - gewonnene Legs - verlorene Legs - direkter Vergleich - Los.

- (2) Jede Bundesliga wird am gleichen Tag und in Doppelspieltagen gespielt.
- (3) Allgemeiner Spieltag ist der Samstag; allgemeiner Spielbeginn ist 12.00 Uhr (12.00 Uhr 1.Spiel, 14.30 Uhr 2.Spiel und 17.00 Uhr 3.Spiel). Das Team mit der weitesten Anreise spielt Spiel 2 und 3, zur Berechnung wird der Spielort (Stadt) herangezogen. Das Gastgeberteam spielt Spiel 1 und 3. Jede Mannschaft ist verpflichtet, 30 Minuten auf das gegnerische Team zu warten. Sollte danach die Mannschaft

nicht am Spielort eingetroffen sein, wird das Spiel 2:0 Punkte, 12:0 Spiele und 36:0 Legs für die gegnerische Mannschaft gewertet.

(4) Spielbeginn ist der auf dem Spielplan festgesetzte Termin und die festgesetzte Uhrzeit. Es ist keine Spielverlegung möglich. Tritt eine Mannschaft unverschuldet, d. h. durch höhere Gewalt verhindert, nicht zu einem Spiel an, so wird von der Ligaleitung in Verbindung mit den Mannschaftskapitänen der betreffenden Mannschaften ein neuer Termin festgelegt. Die Nichtantretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und den Ligaleiter zu informieren. Die höhere Gewalt muss zweifelsfrei nachgewiesen werden.

§ 84 Rücktritt eines Teams

Alle Spiele dieses Teams werden nicht gewertet. Das Team wird aus der Bundesliga ausgeschlossen und steht somit am Saisonende als Zwangsweiser Absteiger in die jeweilige Landesverbandsliga fest. Diese Mannschaft und dessen Spieler sind für den Rest der laufenden Saison nicht mehr spielberechtigt.

§ 85 Abgabe der Spielergebnisse

Das Spielergebnis ist vom Heimteam (lt. Spielplan) innerhalb von 24 Stunden, möglichst noch am Spieltag, telefonisch, per E-Mail oder per Fax dem Ligaleiter mitzuteilen. Der Spielbericht ist, von beiden Teamkapitänen unterschrieben, vom Schiedsrichter innerhalb von vier Tagen dem Ligaleiter persönlich, per Fax, per E-Mail oder per Post (Poststempel) schriftlich zuzustellen. Der Schiedsrichter ist für den ordnungsgemäßen Versand verantwortlich. Der Ligaleiter erstellt eine Tabelle, die unverzüglich nach Eingang der Spielergebnisse allen Mannschaften zugänglich gemacht werden. Spielergebnisse und Tabellen sind zeitnah zu veröffentlichen (Internet, DDZ usw.)

§ 86 Endrunde

Die Ersten Vier jeder Bundesligagruppe nehmen an der Endrunde teil. Sollte ein Team verzichten, dann rückt der Nächstplatzierte nach. Es wird folgende Aufteilung festgelegt:

Gruppe A

1. Gruppe Süd
2. Gruppe Nord
3. Gruppe Süd
4. Gruppe Nord

Gruppe B

1. Gruppe Nord
2. Gruppe Süd
3. Gruppe Nord
4. Gruppe Süd

Die Positionen der Teams in den Gruppen werden gelöst. Es finden immer zwei Begegnungen je Gruppe parallel auf je zwei Boards statt. Es werden alle Spiele der einzelnen Begegnungen ausgespielt. Daraus ergibt sich folgendes Halbfinale:

Sieger Gruppe A - Zweiter Gruppe B
Sieger Gruppe B - Zweiter Gruppe A

Die Sieger der Halbfinalspiele bestreiten das Finale um die Deutsche Teammeisterschaft.

Die Spiele des Halbfinals und des Finales werden nach dem 7. Punkt abgebrochen, bei einem Spielstand von 6:6 entscheidet ein Teamgame (*1001, Best of 3 Legs*). Es werden acht Spieler aus der gemeldeten Mannschaft nominiert.

Der Beginn aller Spiele wird durch einmaligen Münzwurf entschieden. Beim Teamgame erfolgt erneut ein Münzwurf. Bei einem Spielstand von 2:2 Legs wird der Beginn des entscheidenden Legs durch Bull Wurf entschieden. Dabei wirft derjenige den ersten Dart auf Bull, der das erste Leg begonnen hat.

Die Terminplanung der Endrundenspiele erfolgt vor Beginn der Liga im Rahmen der Turniervergabe durch den DDV-Hauptausschuss.

§ 87 Auf- und Abstiegsregelung

- 1) Die Plätze 8 und 9 jeder Gruppe steigen in die Landesverbandsliga ihres Landesverbandes ab. Die einzelnen Landesverbände haben das bei ihrer Auf- und Abstiegsregelung zu berücksichtigen und diese dementsprechend zu ändern.
- 2) Jeder Landesverband erhält einen Platz in der Aufstiegsrunde. Es wird pro Gruppe (Nord und Süd) in zwei Gruppen gespielt, die nach der Mitgliederstärke der LV (1, 4, 5, 7 und 2, 3, 6, 8) zusammengesetzt werden. Bei Nichtmeldung von Teams können durch den Ligaleiter Sonderregelungen zur Aufstiegsrunde festgelegt werden. Bei zwei Gruppen spielen die beiden Erst- und Zweitplatzierten Teams über Kreuz zur endgültigen Ermittlung der beiden Aufsteiger gegeneinander. Die beiden Sieger dieser Spiele steigen in die Bundesliga auf.
- 3) Es müssen alle teilnehmenden Spieler am 31.01. bei den qualifizierten Vereinen gemeldet sein.
- 4) Die Aufstiegsrunde findet in der Regel mit der Endrunde möglichst mit dem DDV-Cup an einem zentralen Ort statt.
- 5) Rückmeldungen der Teams sind bis zum 1. Juni eines jeden Jahres über den Landesverband an den Bundesspielleiter und den jeweiligen Ligaleiter zu richten. Teams, die sich nicht zurückmelden, stehen als Absteiger fest.
- 6) Alle Spieler müssen mit langer schwarzer Stoffhose (Damen auch Rock möglich), (keine Jeans, keine Jogginghosen o.ä. Sportbekleidung) und einheitliches Teamtrikot zum Wettkampf antreten. Alle Spieler, die dieser Anforderung nicht entsprechen, sind bei der Veranstaltung nicht spielberechtigt.

§ 88 Proteste

- 1) Der Schiedsrichter vor Ort ist berechtigt Entscheidungen und ggf. Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen. Proteste, die die Entscheidungen des Schiedsrichters und/oder sonstige, im direkten Zusammenhang mit dem jeweiligen Ligaspiel stehende Gegebenheiten, sind dem Schiedsrichter sofort anzuzeigen, der dies entsprechend auf dem Spielbericht vermerkt. Alle Proteste haben grundsätzlich schriftlich zu erfolgen. Ist kein Schiedsrichter vor Ort, ist der Protest innerhalb von 7 Tagen direkt an die Ligaleitung (Bundesspielleiter) zu senden.
- 2) Die Ligaleitung (Bundesspielleiter und beide Ligaleiter) entscheidet innerhalb von 14 Tagen nach Eingang. Das Ergebnis ist den Betroffenen schriftlich zuzustellen.
- 3) Für Verfahren vor der Ligaleitung wird eine Gebühr in Höhe von 200 Euro erhoben (vgl. § 11 der Satzung). Sie ist dem Einspruch in Form eines Verrechnungsschecks beizufügen.
- 4) Gegen die Entscheidung der Ligaleitung kann innerhalb von 14 Tagen Einspruch beim Ehrengericht eingelegt werden. Die Gebühr für Verfahren vor dem Ehrengericht beträgt 250 Euro, die gleichzeitig mit dem Einspruch eingezahlt werden müssen (vgl. § 11 der Satzung). Die Entscheidung des Ehrengerichtes ist endgültig.
- 5) Maßgeblich für die Einhaltung der Fristsetzung ist der Poststempel.
- 6) Proteste gegen irreguläre Spielbedingungen sind unmittelbar nach ihrem Eintreten oder deren Feststellung beim Schiedsrichter zu erheben.

§ 89 Spielkleidung

Die Spieler müssen beim Spiel einheitliche Oberbekleidung (Trikot) und eine einheitliche lange Stoffhose (möglichst dunkel), bzw. Rock (Farbe passend zu den Stoffhosen) tragen. Jeans sind nicht gestattet. Spieler ohne einheitliche Spielkleidung dürfen nicht eingesetzt werden. Diese Regelung gilt auch für die Aufstiegsrunde.

§ 90 Strafen und Disziplinarmaßnahmen

- (1) Tritt eine Mannschaft während einer Saison zu mehr als drei Spielen nicht an, so ist diese Mannschaft und dessen Spieler für den Rest der laufenden Saison nicht mehr spielberechtigt, und alle Spiele dieser Mannschaft werden mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs gewertet.
- (2) Ein Team, das für schuldig befunden wird, vorsätzlich oder offensichtlich ein Match verloren zu haben, wird für den weiteren Ligabetrieb des DDV gesperrt. Alle Spiele dieses Teams werden mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs gewertet.
- (3) Bei Nichtmeldung von Spielergebnissen sowie verspätet eingetroffenen Spielberichten ist eine Strafe von 50,00 € zu erheben. Dieser Betrag ist über den jeweiligen Landesverband einzufordern; d.h., der zuständige Ligaleiter stellt die Geldstrafe als Bescheid dem Landesverband in Rechnung. Aus der Rechnung muss eine Zahlungsfrist hervorgehen. Die DDV Schatzmeisterin erhält eine Kopie. Für das weitere Mahnverfahren ist die Schatzmeisterin zuständig.
- (4) Tritt eine Mannschaft zu einem Spiel/Spieltag nicht an, wird eine Strafe in Höhe von 300,00 Euro erhoben. Dieser Betrag ist über den jeweiligen Landesverband einzufordern; d.h. der Bundesspielleiter stellt die Geldstrafe dem Landesverband sowie dem Bundesligateam in Rechnung. Dieses Geld wird dem ausrichtenden Verein als Ausfallentschädigung für diesen Spieltag zur Verfügung gestellt.
- (5) Wenn ein Spieler gegen diese Sport- und Wettkampfordnung verstößt, wird er sofort verwarnet.
- (6) Sollte ein Spieler nach der Verwarnung sein Verhalten nicht ändern, wird der Schiedsrichter ihm das Leg/Spiel aberkennen.

§ 91 Vermarktung

Die Vermarktung der Bundesliga obliegt ausschließlich dem DDV. Ausgenommen hiervon ist die Trikotwerbung der teilnehmenden Vereine/ Teams. Sonstige Werbung und Sponsoring der Vereine/ Teams ist nur nach ausdrücklicher Genehmigung des DDV möglich.

§ 92 Schiedsrichter

- (1) Die **Aufgaben / Pflichten** eines Schiedsrichters sind:

- Kontrolle des Spielorts
- Überprüfung der Spielberechtigung
- Spielbericht ausfüllen und versenden
- Disziplinarsperren des DDV durchsetzen
- Probleme vor Ort mit Tatsachenentscheidungen unter Berücksichtigung
- des Regelwerks lösen
- Unparteilichkeit bei der Ausübung seines Amtes
- Einsätze als Beobachter
- Einsatzbeginn 30 Minuten vor festgesetzten Spielbeginn
- Meldung persönlicher Daten an den Schiedsrichterobmann
- Rechtzeitige Meldung bei Verhinderung
- korrekte Abrechnung der Reisekosten
- Mitführen des Regelwerks (wird vom DDV gestellt)
- Regelkunde
- Mitführen des Schiedsrichterausweises
- Korrektes, ruhiges und sachliches Auftreten
- gepflegtes Auftreten (angemessene Kleidung)

- (2) **Befugnisse und Rechte** des Schiedsrichters

(2.1) Spielortkontrolle (besonders Boards und Beleuchtung), bei Mängeln hat die Heimmannschaft 30 Min. Zeit, diese zu beheben

- a) mangelhaft, aber beispielbar

Spiele finden statt (Schiedsrichterentscheidung). Kontrolle durch DDV-Sportausschussmitglied (Landessportwart oder Vertreter) mind. eine Woche vor nächstem Heimspiel.

b) unbespielbare Anlage

Spiele finden nicht statt (Schiedsrichterentscheidung). Neuansatz in angemessenen Zeitraum, wenn möglich in Absprache Schiedsrichter und Teamkapitänen vor Ort. Sollte dies nicht möglich sein, setzt der Ligaleiter den Termin mit Absprache der Teamkapitäne fest.
wenn möglich Absage der 2. Gastmannschaft mitteilen.

(2.2) Einwirken auf das Verhalten der Spieler

(2.3) Verwarnungen aussprechen und auf Spielzettel vermerken.

(2.4) Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen, d.h. Berechtigung zum Abzug von Legs, Spiele und Punkte.

(2.5) Spielunterbrechungen bei Notfällen.

(2.6) Entgegennehmen und Weiterleiten an den Ligaleiter eines Protestes der beteiligten Mannschaften, evtl. Hilfestellung geben, aber auf keinen Fall eine Bewertung gegenüber den Mannschaften abgeben.

(2.7) Ergriffene Disziplinarmaßnahmen sind mit dem Spielbericht einzureichen.

(3) Den **Anweisungen** des Schiedsrichters ist Folge zu leisten.

(4) **Sonstiges**

Sollte kein Schiedsrichter anwesend sein, so übernimmt der Gast-Teamkapitän (laut Spielplan) bestimmte Funktionen des Schiedsrichters

- Kontrolle des Spielorts,
- Spielbericht ausfüllen und versenden,
- Spielberechtigung anhand der Spielerliste überprüfen.

§ 93 Schiedsrichterobmann

- (1) Der Schiedsrichterobmann ist der erste Ansprechpartner für die Bundesliga-Schiedsrichter.
- (2) Die Betreuung und Verwaltung der Schiedsrichter wird durch den Schiedsrichterobmann durchgeführt. Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch den Schiedsrichterobmann in Absprache mit den Ligaleitern / dem Bundesspielleiter. Veränderungen im Einsatzplan sind mit dem Obmann abzustimmen bzw. von Schiedsrichtern persönlich vorgenommene Einsatzwechsel sind dem Obmann zur Kenntnis zu geben.
- (3) Der Schiedsrichterobmann verwaltet und pflegt unter Berücksichtigung des Datenschutzes die Daten der ausgebildeten Bundesliga-Schiedsrichter.
- (4) Dem Schiedsrichterobmann obliegt die Verteilung der Aktualisierung des Regelwerkes an die Bundesliga-Schiedsrichter.
- (5) Der Schiedsrichterobmann überwacht die Gültigkeit der Schiedsrichter-Lizenzen und erinnert die Bundesliga-Schiedsrichter rechtzeitig an die erforderlichen Nachschulungen.

§ 94 Schiedsrichterausbildung

- (1) Die Schiedsrichter sind für folgende Aufgaben zuständig:
 - a) Beaufsichtigung der Grundregeln des Dartsports gemäß den Vorgaben der Dachverbände (WDF – World Darts Federation / DDV – Deutscher Dart-Verband. Sachgerechte Interpretation der Regeln und die Auslegung in der Praxis.
 - b) Ausübung von Tätigkeiten als unabhängige Spielbeobachter, auch bei überregionalen Veranstaltungen.
 - c) Kenntnisse zur Organisation und Durchführung einer Bundesliga.
- (2) Zur Erledigung der vorgenannten Aufgaben werden den Kursteilnehmer fundierte Kenntnisse der Regelwerke der WDF und des DDV vermittelt.
- (3) Der Lehrgang umfasst mindestens 13 Unterrichtsstunden (UStd) á 45 Minuten mit anschließender Prüfung. Bei Landesverbänden mit ausgebildeten Schiedsrichtern kann die Ausbildung verkürzt werden.
- (4) Die Ausbildung gliedert sich wie folgt:
 - Einführung 1 UStd
 - Regelwerke 6 UStd
 - Schiedsrichterordnung 2 UStd
 - Arbeitsgruppen zur Lösungsfindung 3 UStd
 - Ligabetrieb 1 UStd
 - Prüfung 2 UStd
- (5) Voraussetzungen für die Zulassung zur Ausbildung sind:
 - die Vollendung des 18. Lebensjahres
 - Mitgliedschaft im Deutschen Dart Verband
 - Meldung über den jeweiligen Landesverband
- (6) Der Ausbildungslehrgang wird im Verbandsorgan öffentlich ausgeschrieben. Die Ausschreibung muss folgende Punkte enthalten:
 - Art des Lehrgangs
 - Dauer des Lehrgangs

- Veranstaltungstermin
- Veranstaltungsort
- max. bzw. min. Teilnehmerzahl
- Teilnehmergebühren

(7) Bei bestandener Prüfung stellt der Deutsche Dart-Verband ein Zertifikat „Schiedsrichterschein“ mit Gültigkeit für DDV – Veranstaltungen aus.

(8) Das Zertifikat ist gültig für die Dauer von 4 Jahren. Die Gültigkeit beginnt mit dem Datum der Ausstellung. Die Verlängerung für weitere 4 Jahre muss vor Ablauf beim Schiedsrichterobmann beantragt werden und erfolgt durch eine Nachschulung oder ein Schiedsrichtertreffen.

(9) Die Prüfung wird vom Ausbildungsleiter abgenommen. Die Prüfung (schriftlich evtl. mündlich) erfolgt im Anschluss der Ausbildung. Bei nicht bestandener Prüfung kann die Ausbildung wiederholt werden.

Schriftliche Prüfung: ab 70% = bestanden

50 - 69% = mündliche Prüfung

unter 50% = nicht bestanden

(10) Die Lehrgangsgebühren werden vom DDV-Hauptausschuss festgelegt und sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen. Die Lehrgangsgebühren sind im Voraus zu entrichten.

Kapitel 10 Sonstiges und Schlussbestimmungen

§ 95 Strafen, Schiedsrichter

Bei unentschuldigtem Fernbleiben des Schiedsrichters gelten folgende Strafen pro Saison:

- 1) beim ersten Mal, offizielle Verwarnung,
- 2) ab dem zweiten Mal, 50,00 € Strafe.

§ 96 Aufwandsentschädigung, Schiedsrichter

(1) Reisekosten werden gemäß § 9 der DDV Finanzordnung erstattet. Ferner werden Verpflegungsaufwendungen bis zu einer Höhe von 20,00€ erstattet; diese Kosten müssen durch Belege nachgewiesen werden, die folgende Angaben enthalten müssen:

- a) Name und Anschrift des Restaurants,
- b) Tag der Bewirtung,
- c) Speisen und Getränke müssen einzeln aufgeführt werden.

Sollten die oben angegebenen Voraussetzungen nicht gegeben sein, wird eine Verpflegungspauschale gemäß § 9 der Finanzordnung gezahlt.

(2) Die Kosten werden zu je 50% vom DDV und dem für den Spielort zuständigen Landesverband aufgeteilt. Die Abrechnung erfolgt über die jeweiligen Landesverbände. Die Landesverbände stellen dem DDV den DDV Anteil unter Beifügung von Kopien der Reisekostenabrechnung und Belege zeitnah in Rechnung.

§ 97 Schlussbestimmungen

(1) Der DDV behält sich das Recht vor, Spieler oder Dartvereine aus dem Verband auszuschließen, falls diese in eklatanter Weise gegen diese Sport- und Wettkampfordnung verstoßen haben.

(2) Die DDV Sport- und Wettkampfordnung ist das Eigentum des DDV. Sie darf jedoch in Originalform und unverändert vervielfältigt werden.

(3) Der DDV behält sich das Recht vor, auf der Basis seiner Satzung diese Sport- und Wettkampfordnung zu ändern.

§ 98 Inkrafttreten

Mit dem Tage der Beschlussfassung durch den Hauptausschuss tritt die DDV Sport- und Wettkampfordnung in Kraft.