

Inhaltsverzeichnis - Teil 1 – Allgemeine Spielregeln

„SpoWo“ Stand 01.09.2023

§ 0	Vorwort.....	2
§ 1	Begrifflichkeiten des Dartsports.....	2
§ 2	Geltungsbereich.....	2
§ 3	Grundsätzliches.....	2
§ 3.1	Überprüfung der Boardanlage.....	2
§ 3.2	Einnehmen der Wurfhaltung.....	2
§ 3.3	Spielunterbrechungen.....	2
§ 3.4	Rauchverbot im Spiel- oder Wettkampfbereich und Spielstätten.....	3
§ 3.5	Alkoholverbot im Spielbereich und Spielstätten.....	3
§ 3.6	Spielstätte.....	3
§ 4	Spielkleidung.....	3
§ 5	Schiedsrichter/ Schreiber.....	4
§ 6	Ausbullen.....	4
§ 6.1	Grundsatz.....	4
§ 6.2	Ablauf.....	4
§ 6.3	Erzwungene Beendigung eines Legs.....	4
§ 7	Spielberechtigung.....	5

Teil 1: Allgemeine Spielregeln

§ 0 Vorwort

In dieser Ordnung wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

§ 1 Begrifflichkeiten des Dartsports

Für die Begrifflichkeiten und den Aufbau einer Dartsportanlage gelten die internationalen Regeln für den Dartsport und für alle Veranstaltungen des SHDV wie sie beim DDV nachzulesen sind.

§ 2 Geltungsbereich

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

§ 3 Grundsätzliches

§ 3.1 Überprüfung der Boardanlage

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

§ 3.2 Einnehmen der Wurfhaltung

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

§ 3.3 Spielunterbrechungen

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

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

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

§ 3.3.4 Meldet sich ein Spieler erst nach Ablauf des in den Ziffern 3.3.2 und 3.3.3 genannten Zeitraumes wieder als spielbereit, ist das aktuelle Spiel für ihn als verloren zu werten.

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

§ 3.4 Rauchverbot im Spiel- oder Wettkampfbereich und Spielstätten

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

§ 3.4.2 Ein weiteres Vorgehen nach der Disziplinarordnung (DO) SHDV bleibt unberührt. Zuschauer, die das Rauchverbot missachten, sind nach Hinweis und erneutem Verstoß von der Spielstätte zu verweisen. Zuständig ist der Oberschiedsrichter. Das jeweilige Hausrecht des Ausrichters/ Inhabers bleibt davon unberührt! Ein weiteres Vorgehen nach der DO SHDV bleibt unberührt.

§ 3.5 Alkoholverbot im Spielbereich und Spielstätten

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

§ 3.6 Spielstätte

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

§ 4 Spielkleidung

§ 4.1 Bei allen Wettbewerben (s.o.) hat der Spieler eine gepflegte, lange, einfarbige und dunkle Hose zu tragen, bei Damen sind auch gepflegte dunkle Röcke (mindestens knielang) zulässig. Jogginghosen sind nicht zulässig.

§ 4.2 Spielern ist es während des Spiels nicht erlaubt Kopfbedeckungen, Kopfhörer oder ähnliches zu tragen, hierfür die Freigabe durch den SHDV bzw. die Organisation (Turnierleitung) erteilt bekommen zu haben.

§ 4.3 Es ist grundsätzlich nicht gestattet, Kleidung mit anzüglichem Aufdruck (auch graphischer Natur) zu tragen.

§ 4.4 Es ist ein fester, vorne geschlossener, schwarzer Schuh zu tragen (auch Turn- oder Freizeitschuhe mit leichten Applikationen, die diese Bedingungen erfüllen).

§ 4.5 Bei Teamwettbewerben haben die Teams zusätzlich zu den Punkten 1 – 4 jeweils einheitliche Trikots, Dart-(Hemden), Polohemden oder T-Shirts zu tragen.

§ 4.6 Für Ausnahmeregelungen Punkte zu § 4.1-4.5 ist die sportliche Leitung zuständig.

§ 4.7 Im Zeitraum Mai bis September dürfen alle Teilnehmer an Veranstaltungen des SHDV wahlweise eine kurze Hose tragen. Die kurze Hose muss mindestens dunkel und knielang sein und darf keine Beintasche haben.

§ 5 Schiedsrichter/ Schreiber

§ 5.1 Im Spielbereich dürfen sich nur Schiedsrichter, Schreiber und Spieler aufhalten.

§ 5.2 Können die Positionen des Schiedsrichters und des Schreibers aus personellen oder sonstigen Gründen nicht getrennt voneinander besetzt werden, erfüllt der Schreiber zugleich die Funktion des Schiedsrichters.

§ 5.3 Auf Anfrage des Spielers hat der Schiedsrichter/ Schreiber die Restpunktzahl anzusagen. Dabei dürfen keine Wege zur Beendigung des Spieles oder eines bestimmten Doppels angegeben werden.

§ 5.4 Dem Schreiber ist das Essen und Trinken während des Spieles untersagt. Das Gesicht ist ausschließlich zum Board gerichtet. Punktzahl und Subtraktion müssen durch Schiedsrichter und Spieler vor dem jeweils nächsten Wurf geprüft werden.

§ 5.5 Korrekturen müssen vor dem jeweils nächsten Wurf des Spielers durchgeführt sein. Während des Wurfes darf der Punktstand eines Spielers nicht geändert werden, wenn der Wurf bereits begonnen hat. Das Hinauslehnen zur Feststellung in welchem Segment der Treffer erzielt worden ist, ist während – außer auf Nachfrage des Spielers – des Wurfes eines Spielers untersagt. Score und Restpunktzahl sind deutlich und für den Spieler gut sichtbar zu notieren. Kommentare zu einem beendeten Wurf sind zu unterlassen.

§ 6 Ausbullen

(Angelehnt an §12 des Regelwerks der WDF

https://dartswdf.com/storage/uploads/fb05b306-c92c-4f08-b512-affb092a1b3d/2018-02-28_WDF_Playing_and_Tournament_Rules_rev20.pdf oder <https://tinyurl.com/Regelwerk-der-WDF>)

Als Ausbullen wird beim Dartsport die Ermittlung des beginnenden Spielers eines Matches per Wurf auf das Zentrum (Bull's Eye) des Dartboards bezeichnet.

§ 6.1 Grundsatz

Beide Spieler werfen einen einzelnen Dart auf das Bull's Eye, im Doppel wirft nur jeweils ein Spieler pro Team. Der Dart muss hier so nahe wie möglich an oder auch in das Bull's Eye platziert werden. Wer am nächsten dran ist oder gar getroffen hat, beginnt das Spiel oder Leg.

§ 6.2 Ablauf

Der erstgenannte Spieler wirft einen Dart auf das Dartboard.

Der Pfeil muss im Board stecken – gemeint ist das gesamte Dartboard - und der Wurf klar erkennbar sein. Ist dies nicht der Fall, wird dieser Vorgang so häufig wiederholt, bis die Vorgaben erfüllt sind.

Bleibt der Dart im „Single-Bull“ oder „Bull“ stecken, so ist er zu entfernen, bevor der Gegner seinen Dart wirft.

Der Schiedsrichter/ Schreiber ordnet so lange Wiederholungen an, so lange beide das „Single-Bull“ oder „Bull“ Feld treffen oder nicht klar zu erkennen ist, welcher Dart dichter am „Bull's Eye“ ist. Jede angeordnete Wiederholung wird in umgekehrter Reihenfolge gespielt.

Beispiel: Spieler 1 wirft „Bull“, Spieler 2 wirft „Bull“, Spieler 2 beginnt die nächste Runde!

Hat der Schiedsrichter/ Schreiber einen Sieger ernannt, so beginnt dieser alle ungeraden Legs.

§ 6.3 Erzwungene Beendigung eines Legs

Folgende Regelung gilt in allen Wettbewerben des SHDV. Sollte ein Leg nach jeweils 60 Darts pro Spieler (20 Aufnahmen á 3 Darts) nicht beendet sein, wird dieses durch Ausbullen entschieden. Hierzu gelten die vorgenannten Regelungen.

Ausnahme:

Muss die Entscheidung eines Spieles in einem Wettbewerb des SHDV durch das sogenannte Teamgame fallen, gilt diese Regelung nicht.

§ 7 Spielberechtigung

§ 7.1 Die Spieler der Mitgliedsvereine und Spielgemeinschaften des SHDV, die ihm durch die Mitgliedsvereine und Spielgemeinschaften gemeldet wurden, sind für alle Wettkämpfe, die unter der Obhut des SHDV durchgeführt werden, spielberechtigt.

Voraussetzungen sind jedoch die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, die schriftliche Meldung an die vom SHDV vorgegebene E-Mail-Adresse, sowie dessen schriftliche Bestätigung/Freigabe.

Näheres regeln die Geschäftsordnung (GO) und die Finanzordnung.

§ 7.2 Spieler, die nach §7.1 nicht spielberechtigt und nicht Mitglied eines anderen Landesverbandes sind, dürfen an keinem Ranglistenturnier des SHDV (Sonntagswettbewerb) innerhalb der laufenden Saison teilnehmen.

Ausnahme: Im Jugendbereich dürfen Jugendliche, die nicht spielberechtigt sind und nicht Mitglied eines anderen Landesverbandes sind, maximal an einem Jugendranglistenturnier des SHDV innerhalb der laufenden Saison teilnehmen.

§ 7.3 Nicht-Mitglieder können keine offiziellen Titel des SHDV erwerben.

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

§ 7.5 Nachmeldungen einzelner Spieler sind jederzeit möglich. Eine Nachmeldung ganzer Teams ist ausgeschlossen.

Inhaltsverzeichnis - Teil 2 - „SpoWo“ Stand 01.09.2023

§ 1 Team Wettbewerbe.....	3
§ 2 Vierer - Team Wettbewerbe	3
§ 2.1 Vierer – Team – Ligaspielbetrieb	3
§ 2.1.1 Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)	3
§ 2.1.2 Mannschaftsstärken.....	3
§ 2.1.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften	3
§ 2.1.4 Ersatzspieler	3
§ 2.1.5 Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg).....	3
§ 2.1.6 Aufstieg / Abstieg	4
§ 2.1.7 Regionale Aufteilung der Liga.....	4
§ 2.1.8 Spieltermine	4
a) Terminansetzung	4
b) Spielverlegungen	4
c) Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel	4
d) Nichtantreten zum Vierer Liga Spiel	5
e) Wiederholtes Nichtantreten	5
f) Unverschuldetes Nichtantreten	5
§ 2.1.9 Austragungsstätte	5
§ 2.1.10 Spielmodus im 4er Liga Wettbewerb	5
§ 2.1.11 Wertungen in Gruppen und Ligen	6
§ 2.1.12 Meldung von Ergebnissen	6
a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen	6
b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV	7
§ 2.1.13 Unvollständiges Antreten	7
§ 2.2 Vierer – Team – Pokalspielbetrieb.....	7
§ 2.2.1 Zeitraum	7
§ 2.2.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) & Mannschaften (Ligaspielstärke).....	7
§ 2.2.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften	8
§ 2.2.4 Meldung	8
§ 2.2.5 Spieltermine	8
a) Terminansetzungen	8
§ 2.2.6 Spielmodus	8
§ 2.2.7 Meldung von Ergebnissen	9
§ 2.2.8 Endrunde (Ermittlung des Landes-Pokal-Siegers)	9
§ 3 Achter - Team Wettbewerbe	10
§ 3.1 Achter-Team-Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb.....	10
§ 3.1.1 Zeitraum	10
§ 3.1.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) & Mannschaften (Ligaspielstärke)....	10
§ 3.1.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften	10
§ 3.1.4 Spieltermine	10
§ 3.1.5 Spielmodus	11
§ 3.1.6 Meldung von Ergebnissen	11
§ 3.1.7 Unvollständiges Antreten	12
§ 3.1.8 Ermittlung des Landesmeisters	12

§ 4.1 Allgemeines / Zweck	12
§ 4.2 Spielberechtigung	13
§ 4.3 Terminansetzung.....	13
§ 4.4 Spielzeitraum	13
§ 4.5 Turnierleitung / Ausrichtung	13
§ 4A SHDV – Senioren - Einzel- Ranglistenturniere	14
§ 4A.1 Spielmodus.....	14
§ 4A.2 Gruppeneinteilung für SHDV – Ranglistenturniere	14
§ 4A.3 Startgelder	14
§ 4A.4 Punktevergabe	15
§ 4A.5 Sportförderpreise bei Ranglistenturnieren	15
§ 4A.6 Jackpot Ausschüttung	16
§ 4A.7 Nominierungskriterien in Landesauswahlmannschaften des SHDV	17
§ 4A.8 Ausschank und Konsum von Alkohol	17
§ 5 SHDV – Landesmeisterschaften	17
§ 5.1 Überblick Landesmeisterschaften.....	17
§ 5.2 Bekanntmachung Termine	17

Teil 2: Wettbewerbe innerhalb des SHDV

§ 1 Team Wettbewerbe

Der SHDV führt folgende Wettbewerbe im Rahmen des Spielbetriebes durch:

- Vierer Team Ligaspielbetrieb
- Vierer Team Pokalspielbetrieb
- Achter Team Ligaspielbetrieb
- Jugend Team Ligaspielbetrieb

Des Weiteren sollen alle weiteren Wettbewerbe, je nach Anmeldung und Terminplanung ermöglicht werden.

Alle weiteren Wettbewerbe werden durch die sportliche Leitung rechtzeitig bekannt gegeben.

§ 2 Vierer - Team Wettbewerbe

§ 2.1 Vierer – Team – Ligaspielbetrieb

§ 2.1.1 Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)

- a) Die Vierer Team Liga unterteilt sich in eine Landesliga, darunter angesiedelte Oberligen, darunter angesiedelte Bezirksligen, sowie darunter liegende Kreisligen.
- b) Jede Liga soll nach Möglichkeit eine Mindeststärke von 6 Mannschaften besitzen. Je nach Meldevolumen an Mannschaften können Ligen hinzukommen oder auch wegfallen. Der SHDV Vierer Team Landesmeister wird jährlich ausgespielt.
- c) Saisonbeginn ist der 1. September, Saisonende der 31. August des Kalenderjahres.

§ 2.1.2 Mannschaftsstärken

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

§ 2.1.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften

Jeder Spieler kann in einem laufenden Wettbewerb nur in einer Mannschaft gemeldet sein.

Ein Wechsel eines Spielers ist nur vor Beginn der Rückrunde möglich. Spieler, die noch an keinem Spiel ihres Teams teilgenommen haben, dürfen jederzeit wechseln. Ein weiterer Wechsel ist anschließend in der Saison ausgeschlossen.

§ 2.1.4 Ersatzspieler

Es ist nicht möglich, einen Spieler als Ersatzspieler in einer anderen Mannschaft des Vereines einzusetzen.

§ 2.1.5 Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg)

Meldungen erfolgen an den Landesverband. Meldeschluss für die jeweils nächste Saison wird spätestens mit der Einladung zur Mitgliederversammlung bekannt gegeben.

§ 2.1.6 Aufstieg / Abstieg

Die Auf- und Abstiegsregelungen werden vor dem ersten Spieltag bekannt gegeben. Verzichtet eine Mannschaft auf den sportlichen Aufstieg, so verzichtet sie auf Preisgelder, die aus dem sportlichen Aufstieg entstanden sind. Die nachplatzierte Mannschaft erhält die Möglichkeit den Aufstiegsplatz einzunehmen. Über weitere Regelungen entscheidet die sportliche Leitung des Verbandes.

§ 2.1.7 Regionale Aufteilung der Liga

Die Aufteilung der Ligen erfolgt nach geographischen Gesichtspunkten und wird nach dem Meldeschluss der Mannschaften durchgeführt und bekannt gegeben.

§ 2.1.8 Spieltermine

Die Mannschaften spielen innerhalb ihrer Ligen jeder gegen jeden. Es wird eine Hinrunde und eine Rückrunde gespielt. Der Regelspieltag ist ein Sonntag, Spielbeginn 12:00 Uhr.

Ab Saison 2024/25 gilt:

Die Mannschaften spielen innerhalb ihrer Ligen jeder gegen jeden. Es wird eine Hinrunde und eine Rückrunde gespielt. Der Regelspieltag legt jede Mannschaft für sich fest. Möglichkeiten sind: Samstag 16:00 Uhr – 20:00 Uhr und Sonntag 11:00 Uhr – 15:00 Uhr.

a) Terminansetzung

Die Termine für die Spieltage werden von der sportlichen Leitung nach Meldeschluss zu Saisonbeginn festgelegt. Die Regelspieltage sollen so gelegt werden, dass Kollisionen mit SHDV-Ranglistenturnieren vermieden werden.

b) Spielverlegungen

Verlegungen sollen grundsätzlich nur in Ausnahmefällen gemacht werden.

- b1. Team A beantragt beim Ligaobmann öffentlich in der Discord-Gruppe, dass es verlegen möchte. Team B bestätigt die Anfrage, sofern nicht gewichtige Gründe dagegenstehen.
- b2. Zur Erleichterung für alle Teams kann ab sofort im gegenseitigen Einvernehmen beider Teams auf Terminen von SHDV- oder DDV- Ranglistenturnieren gespielt werden.
- b3. Eine Verlegung von Spielterminen (auch der vereinbarten Anfangszeiten) ist grundsätzlich zulässig. Vorverlegungen sind in unbegrenzter Anzahl möglich.
- b4. Eine Verlegung ist nur dann zulässig, sofern das Team, das verlegen möchte, nicht noch ein bereits von ihm verlegtes Spiel zu spielen hat.
- b5. In jedem Fall müssen Spielverlegungen beim zuständigen Liga-Obmann beantragt werden und erfolgen nur im gegenseitigen Einvernehmen beider Mannschaften. Ohne Beantragung und Zustimmung des zuständigen Liga-Obmanns verlegte Spiele werden für beide Mannschaften als verloren gewertet. Der ursprünglich angesetzte Spieltermin ist grundsätzlich verbindlich.
- b6. Signalisiert eine Mannschaft ihre Spielbereitschaft zum angesetzten Spieltermin, darf ihr bei einer Verlegung kein Nachteil entstehen.
- b7. Die letzten zwei Spieltage dürfen nur bei schwerwiegenden Gründen verlegt werden.

c) Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel

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

d) Nichtantreten zum Vierer Liga Spiel

Der Vorstand entscheidet im Streitfall gemeinsam mit dem Sportausschuss über Bewertung der Hintergründe und somit über die Verhängung einer möglichen Strafe nach der Finanzordnung (FO) und der Disziplinarordnung (DO). Die Ligaleitung entscheidet über die Neuansetzung oder Wertung des Spiels.

e) Wiederholtes Nichtantreten

- e1. Tritt eine Mannschaft zum wiederholten Male (3-Mal) nicht an, erfolgt der Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb sowie die Aberkennung der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Punkte, Spiele und Legs.
- e2. Tritt eine Mannschaft nicht zu einer von der Ligaleitung festgesetzten Neuansetzung eines Ligaspiels an, erfolgt der Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb sowie die Aberkennung der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Punkte, Spiele und Legs.

f) Unverschuldetes Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft unverschuldet, z.B. 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 abgesprochen. Die Nichtantretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und den Ligaobmann zu informieren. Die höhere Gewalt muss zweifelsfrei nachgewiesen werden.

§ 2.1.9 Austragungsstätte

Die Austragungsstätte bei Meldung der Mannschaft ist bindend, Änderungen an der Austragungsstätte, während der laufenden Saison, bedürfen der Zustimmung der sportlichen Leitung.

§ 2.1.10 Spielmodus im 4er Liga Wettbewerb

- a) Grundsätzlich wird eine Spielpaarung entsprechend des aktuellen 4er-Spielplans des SHDV ausgetragen (siehe Anlage 1 dieser Ordnung – **Spielbogen beifügen**). Pro Punktspiel werden 16 Einzel und 6 Doppel gespielt. Die vorgegebene Reihenfolge des Spielplans ist bei den Aufrufen der Paarungen einzuhalten. In gewichtigen Ausnahmesituationen kann in beidseitigem Einvernehmen der Mannschaften von der Reihenfolge abgewichen werden.
- b) In der Landes-, Ober- und Bezirksligaspielklassen des SHDV wird im Modus 501 Straight in Double out über Best of 5 Legs gespielt. Alle weiteren Ligaspielklassen spielen im Modus 501 Straight in Double out über Best of 3 Legs.

In der Liga tragen die Kapitäne vor dem Spiel mindestens ihre Spieler für die ersten 4 Spielpositionen ein (**Ausnahme: siehe § 2.1.12 Unvollständiges Antreten**). Dabei trägt zunächst die Heimmannschaft ihre Spieler ein und im Anschluss die Gastmannschaft. Weitere Spieler können jederzeit nachgetragen werden.
- c) Gespielt wird an 2 Boards zeitgleich. Der Aufruf neuer Spielpaarungen erfolgt nach der Beendigung beider Paarungen. Vor dem Spiel legt das Heimteam fest an welchem Board welches Team für die Eintragung der Scores verantwortlich ist (Schreibtafel / Tablet). Von diesen Regelungen kann in beidseitigem Einvernehmen abgewichen werden. (bspw. wegen zu wenig anwesende Spieler für zwei zeitgleiche Doppel)
- d) Der auf dem Spielbogen markierte Spieler hat den Anwurf am Board.

- e) Nach den ersten 4 Einzeln haben die Kapitäne die Möglichkeit, Spieler ein- bzw. auszuwechseln. Prinzipiell ist dabei auch in den weiteren Einzelrunden, sowie Doppelrunden darauf zu achten, dass eine schon gespielte Paarung nicht noch einmal gespielt werden darf. Für die Wechsel gilt daher folgende Regelung:
1. Position 1-4 sind Stammspieler, die nur an H1-H4 (G1-G4) eingesetzt werden dürfen.
 2. Position 5-8 sind Wechselspieler. Dieser dürfen an verschiedenen Positionen eingesetzt werden, solange KEINE Begegnung derselben Spieler doppelt stattfindet.
 3. Stammspieler haben IMMER Vorrang vor Wechselspielern.
 4. Es darf durch einen Wechsel keine Mannschaft zu einem Wechsel gezwungen werden, wenn sonst eine Begegnung doppelt stattfinden würde. Das Vorrecht des ersten Wechsels liegt in diesem Fall beim Heimteam.
- f) In Sonderfällen (z.B. Spielabbruch, Probleme in der Spielstätte etc.) entscheidet die sportliche Leitung auf Grundlage der vorliegenden Informationslage.
- g) Eine Mannschaft, die nachweislich das Ergebnis eines Mannschaftskampfes zum Zwecke der Begünstigung und/oder Benachteiligung anderer Mannschaften in nicht korrekterweise beeinflusst, darf von der sportlichen Leitung aus der Spielklasse gestrichen werden.

§ 2.1.11 Wertungen in Gruppen und Ligen

Grundsätzlich gilt in allen Wettbewerben des SHDV die in Gruppen bzw. Ligen gespielt werden folgende Wertungsreihenfolge:

1. Erreichte Punkte (2 Punkte pro Sieg, 1 Punkt pro Unentschieden)
2. Differenz der gewonnen Sets
3. Anzahl der gewonnen Sets
4. Differenz der gewonnen Legs
5. Anzahl der gewonnen Legs
6. Direkter Vergleich

Sollte trotzdem eine Patt-Situation zwischen zweien oder mehreren Parteien bestehen und die Wertung eine Auswirkung entfalten so obliegt es der sportlichen Leitung, ob und in welcher Form eine sportliche Entscheidung herbeigeführt wird.

§ 2.1.12 Meldung von Ergebnissen

Im SHDV gibt es zwei mögliche Wege der Meldung von Spielergebnissen:

a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen

Die Meldung wird entweder live über den Dartscorer in Verbindung mit der 2k Software übermittelt oder manuell aber ebenfalls über die 2k Software.

Eine Meldung wird dabei als abgeschlossen angesehen, sobald die letzte Paarung komplett im System hinterlegt ist.

Beide Mannschaften haben anschließend 24 Stunden Zeit die sportliche Leitung auf mögliche Eingabefehler oder Probleme hinzuweisen.

In diesen Fällen sind Bilder (bspw. Fotos von handschriftlichen Spielbögen oder ähnliche digitale Kopien) beizufügen die die Probleme genau beschreiben.

Nach den 24 Stunden besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung ob dann noch mögliche Anpassungen vorgenommen werden.

b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV

Sollte keine automatische Eingabe der Meldung erfolgen, so hat eine Eintragung des Spielberichts durch einen Kapitän der Heimmannschaft bis spätestens 24 Stunden nach Spielanfang zu erfolgen.

Der Kapitän der Gastmannschaft hat anschließend bis eine Woche nach dem Spielanfang der Paarung Zeit sich bei falschen oder unvollständigen Eingaben durch die Heimmannschaft zu melden.

Bei Problemen ist in diesen Fällen ein Foto des von beiden Teams unterschriebenen Spielberichts bogens mitzuübersenden.

Nach einer Woche besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung ob dann noch mögliche Anpassungen vorgenommen werden.

Generell ist bei dieser Art der Meldungen ein Foto des unterschriebenen Spielberichts bis zum Ende der Saison vorzuhalten.

Bei Verstößen gegen diese Regelung greift der Strafenkatalog der Finanzordnung und eine Anwendung obliegt im Ermessensspielraum der sportlichen Leitung.

§ 2.1.13 Unvollständiges Antreten

Die Mannschaftsmeisterschaften im Ligabetrieb des SHDV werden im Vierer-Team und Achter-Team ausgespielt.

Die Sollstärke beträgt im Vierer-Team 4 Spieler.

Die Mindeststärke beträgt im Vierer-Team 3 Spieler.

Eine Mannschaft muss immer in Sollstärke antreten. Tritt eine Mannschaft nicht in Sollstärke, aber in Mindeststärke an, so liegt ein unvollständiges Antreten vor. Dieses ist **einmal** pro Mannschaft und **pro laufende Spielzeit** möglich.

Beim unvollständigen Antreten einer Mannschaft ist immer die letzte Position der betreffenden Mannschaft im Spielberichtsbogen auszulassen und mit „KEIN EINTRAG“ zu kennzeichnen. Die Wertung dieser Spiele erfolgt mit 0:X (X wird durch den entsprechende Spielmodus der jeweiligen Liga bestimmt) zuungunsten der unvollständig angetretenen Mannschaft.

Treten beide Mannschaften unvollständig an, so sind die jeweiligen Spiele auszulassen. Es erfolgt keine Wertung dieser Spiele.

§ 2.2 Vierer – Team – Pokalspielbetrieb

§ 2.2.1 Zeitraum

Der SHDV Landes Pokal wird einmal jährlich ausgespielt. Dieses geschieht innerhalb der Saison der 4-er Team Meisterschaft, vom 1. September bis zum 31. August des folgenden Kalenderjahres.

§ 2.2.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) & Mannschaften (Ligaspielstärke)

- b) Eine Mannschaft besteht mindestens aus 4 Spielern. Im Übrigen ist die Meldung von Spielern je Team nicht begrenzt. Je Spieltag sind jedoch max. 8. Spieler einzusetzen.
- c) Spielberechtigt ist ein Team nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des SHDV sind und vor Saisonbeginn gemeldet worden sind. Nachmeldungen sind jederzeit möglich, Voraussetzungen sind jedoch die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, die schriftliche Meldung an die vom SHDV vorgegebenen E-Mail-Adresse, sowie dessen schriftliche Bestätigung/Freigabe.
- d) Näheres regeln die Geschäftsordnung (GO) und die Finanzordnung. Eine Nachmeldung ganzer Teams ist ausgeschlossen.
- e) Spielberechtigt für den Pokal-Wettbewerb sind automatisch nur alle gemeldeten Mannschaften des 4-er Team Meisterschafts-Wettbewerbes des SHDV.

§ 2.2.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften

- a) Jeder Spieler ist innerhalb eines Zeitraumes nur für ein Team spielberechtigt.
- b) Ein Spieler ist nur für die Mannschaft spielberechtigt, in der auch für den Ligaspielbetrieb gemeldet ist.

§ 2.2.4 Meldung

Die Meldung zum Pokal erfolgt mit der Ligaanmeldung vor Beginn einer neuen Saison.

§ 2.2.5 Spieltermine

Sämtliche Runden im Pokal-Wettbewerb werden zu Beginn, bzw. nach vollendeter Spielrunde mit den verbleibenden Mannschaften neu ausgelost. Das zuerst geloste Team erhält das Heimrecht. Sollten zwei Mannschaften gelost werden, die in unterschiedlichen Spielklassen spielen, wechselt das Heimrecht automatisch auf die unterklassige Mannschaft.

a) Terminansetzungen

Die Spielzeiträume werden vor Saisonbeginn vom SHDV festgelegt und können nur nach vorheriger Absprache mit der sportlichen Leitung verlegt werden.

b) Spielverlegungen

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

c) Verspätung und Nichterscheinen zum Pokalspiel

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

d) Nichtantreten zum Pokalspiel

Der Vorstand entscheidet im Streitfall gemeinsam mit der sportlichen Leitung über Bewertung der Hintergründe und somit über die Verhängung einer Strafe. Eine Neuansetzung erfolgt nicht. Das Spiel wird für die nicht angetretene Mannschaft als verloren gewertet.

e) Unverschuldetes Nichtantreten

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

§ 2.2.6 Spielmodus

- a) Der Pokalwettbewerb wird im Modus 301 Double in Double out über Best of 5 Legs gespielt. Eine Paarung kann im Pokal abgebrochen werden, wenn ein Sieger feststeht. Bei einem Unentschieden nach 22 Spielen findet ein Teamgame im Modus 1001 Double in Double out über Best of 3 Legs statt. Hierbei können alle möglichen 8 Spieler, die auf dem Spielbogen notiert sind, spielen. Mindestens 4 Spieler pro Mannschaft müssen spielen. Die Reihenfolge haben die Teamkapitäne vorher auf dem Spielbericht zu notieren.
Im Pokalwettbewerb tragen die Kapitäne vor dem Spiel mindestens ihre Spieler für die ersten 4 Spielpositionen auf einen leeren Zettel ein und drehen diese gemeinsam um. Der Heimkapitän übernimmt anschließend die beiden angegebenen Spielerreihenfolgen und notiert diese auf dem Spielplan.
- b) Gespielt wird an 2 Boards zeitgleich. Der Aufruf neuer Spielpaarungen erfolgt nach der Beendigung beider Paarungen. Vor dem Spiel legt das Heimteam fest an welchem Board welches Team für die Eintragung der Scores verantwortlich ist (Schreibtafel / Tablet). Von diesen Regelungen kann in beidseitigem Einvernehmen abgewichen werden. (bspw. wegen zu wenig anwesende Spieler für zwei zeitgleiche Doppel)

- c) Der auf dem Spielbogen markierte Spieler hat den Anwurf am Board.
- d) Nach den ersten 4 Einzeln haben die Kapitäne die Möglichkeit, Spieler ein- bzw. auszuwechseln. Prinzipiell ist dabei auch in den weiteren Einzelrunden, sowie Doppelrunden darauf zu achten, dass eine schon gespielte Paarung nicht noch einmal gespielt werden darf. Für die Wechsel gilt daher folgende Regelung:
1. Position 1-4 sind Stammspieler, die nur an H1-H4 (G1-G4) eingesetzt werden dürfen.
 2. Position 5-8 sind Wechselspieler. Dieser dürfen an verschiedenen Positionen eingesetzt werden, solange KEINE Begegnung derselben Spieler doppelt stattfindet.
 3. Stammspieler haben IMMER Vorrang vor Wechselspielern.
 4. Es darf durch einen Wechsel keine Mannschaft zu einem Wechsel gezwungen werden, wenn sonst eine Begegnung doppelt stattfinden würde. Das Vorrecht des ersten Wechsels liegt in diesem Fall beim Heimteam.

§ 2.2.7 Meldung von Ergebnissen

Im SHDV gibt es zwei mögliche Wege der Meldung von Spielergebnissen:

a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen

Die Meldung wird entweder live über den Dartscorer in Verbindung mit der 2k Software übermittelt oder manuell aber ebenfalls über die 2k Software.

Eine Meldung wird dabei als abgeschlossen angesehen, sobald die letzte Paarung komplett im System hinterlegt ist.

Beide Mannschaften haben anschließend 24 Stunden Zeit die sportliche Leitung auf mögliche Eingabefehler oder Probleme hinzuweisen.

In diesen Fällen sind Bilder (bspw. Fotos von handschriftlichen Spielbögen oder ähnliche digitale Kopien) beizufügen die die Probleme genau beschreiben.

Nach den 24 Stunden besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung ob dann noch mögliche Anpassungen vorgenommen werden.

b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV

Sollte keine automatische Eingabe der Meldung erfolgen, so hat eine Eintragung des Spielberichts durch einen Kapitän der Heimmannschaft bis spätestens 24 Stunden nach Spielanfang zu erfolgen.

Der Kapitän der Gastmannschaft hat anschließend bis eine Woche nach dem Spielanfang der Paarung Zeit sich bei falschen oder unvollständigen Eingaben durch die Heimmannschaft zu melden.

Bei Problemen ist in diesen Fällen ein Foto des von beiden Teams unterschriebenen Spielberichts bogens mitzuübersenden.

Nach einer Woche besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung ob dann noch mögliche Anpassungen vorgenommen werden.

Generell ist bei dieser Art der Meldungen ein Foto des unterschriebenen Spielberichts bis zum Ende der Saison vorzuhalten.

Bei Verstößen gegen diese Regelung greift der Strafenkatalog der Finanzordnung und eine Anwendung obliegt im Ermessensspielraum der sportlichen Leitung.

§ 2.2.8 Endrunde (Ermittlung des Landes-Pokal-Siegers)

Die letzten 8 im Wettbewerb verbliebenen Mannschaften bestreiten das Finale. Der genaue Termin wird in von der sportlichen Leitung festgelegt.

§ 3 Achter - Team Wettbewerbe

§ 3.1 Achter-Team-Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb

§ 3.1.1 Zeitraum

Über die Ligastrukturen wird anhand der Mannschaftsmeldungen entschieden.

Die SHDV 8-er Team Landesmeisterschaft wird einmal jährlich ausgespielt. Saisonbeginn ist der 1. September, Saisonende der 31. August des Kalenderjahres.

§ 3.1.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) & Mannschaften (Ligaspielstärke)

- a) Eine Mannschaft besteht mindestens aus 8 Spielern. Im Übrigen ist die Meldung von Spielern je Team nicht begrenzt. Je Spieltag sind jedoch max. 16. Spieler einzusetzen
- b) Spielberechtigt ist ein Team nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des SHDV sind und vor Saisonbeginn gemeldet worden sind. Nachmeldungen sind jederzeit möglich, Voraussetzungen sind jedoch die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, die schriftliche Meldung an die vom SHDV vorgegebenen E-Mail-Adresse, sowie dessen schriftliche Bestätigung/Freigabe. Eine Nachmeldung ganzer Teams ist ausgeschlossen.
- c) Spielgemeinschaften sind zulässig. Diese können aus bis zu max. 3 Vereinen gebildet werden.

§ 3.1.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften

Ein Wechsel eines Spielers ist nur vor Beginn der Rückrunde möglich. Spieler, die noch an keinem Spiel ihres Teams teilgenommen haben, dürfen jederzeit wechseln. Ein weiterer Wechsel ist anschließend in der Saison ausgeschlossen.

§ 3.1.4 Spieltermine

Die Mannschaften spielen innerhalb Ihrer Ligen jeder gegen jeden. Es wird eine Hinrunde und Rückrunde gespielt. Der Regelspieltag ist angeglichen an der Bundesliga „Achter-Team“ des DDV. Der Regelspieltag wird von der sportlichen Leitung vor Beginn der Saison festgelegt wird. Allgemeiner Spieltag ist der Samstag; allgemeiner Spielbeginn ist 12.00 Uhr. Spielbeginn ist der auf dem Spielplan festgesetzte Termin und die festgesetzte Uhrzeit.

a) Terminansetzungen

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

b) Spielverlegungen

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

c) Verspätung und Nichterscheinen zum Achter Spieltag

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

§ 3.1.5 Spielmodus

- a) In einem Team müssen zu jedem Zeitpunkt mindestens 8 Stammspieler gemeldet sein. Sollten keine acht Spieler eingesetzt werden, zählt dies als Nichtantritt und diese Begegnung wird mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs gegen dieses Team gewertet. An maximal einem Spieltag darf eine Mannschaft mit 7 Spielern antreten. 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.
- b) 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. An Board 1 beginnt die Heim-Mannschaft, an Board 2 die gegnerische Mannschaft. Die Reihenfolge der Einzel ist unabhängig von den Doppeln.
- c) 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. 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 folgende Kriterien:

Pluspunkte - Minuspunkte - gewonnene Spiele (Sets) - verlorene Spiele (Sets) - gewonnene Legs – verlorene Legs - direkter Vergleich

§ 3.1.6 Meldung von Ergebnissen

Im SHDV gibt es zwei mögliche Wege der Meldung von Spielergebnissen:

a) **Komplette Meldung durch Liveübertragungen**

Die Meldung wird entweder live über den Dartscore in Verbindung mit der 2k Software übermittelt oder manuell aber ebenfalls über die 2k Software.

Eine Meldung wird dabei als abgeschlossen angesehen, sobald die letzte Paarung komplett im System hinterlegt ist.

Beide Mannschaften haben anschließend 24 Stunden Zeit die sportliche Leitung auf mögliche Eingabefehler oder Probleme hinzuweisen.

In diesen Fällen sind Bilder (bspw. Fotos von handschriftlichen Spielbögen oder ähnliche digitale Kopien) beizufügen die die Probleme genau beschreiben.

Nach den 24 Stunden besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung ob dann noch mögliche Anpassungen vorgenommen werden.

b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV

Sollte keine automatische Eingabe der Meldung erfolgen, so hat eine Eintragung des Spielberichts durch einen Kapitän der Heimmannschaft bis spätestens 24 Stunden nach Spielanfang zu erfolgen.

Der Kapitän der Gastmannschaft hat anschließend bis eine Woche nach dem Spielanfang der Paarung Zeit sich bei falschen oder unvollständigen Eingaben durch die Heimmannschaft zu melden.

Bei Problemen ist in diesen Fällen ein Foto des von beiden Teams unterschriebenen Spielberichts bogens mitzuübersenden.

Nach einer Woche besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung ob dann noch mögliche Anpassungen vorgenommen werden.

Generell ist bei dieser Art der Meldungen ein Foto des unterschriebenen Spielberichts bis zum Ende der Saison vorzuhalten.

Bei Verstößen gegen diese Regelung greift der Strafenkatalog der Finanzordnung und eine Anwendung obliegt im Ermessensspielraum der sportlichen Leitung.

§ 3.1.7 Unvollständiges Antreten

Die Mannschaftsmeisterschaften im Ligabetrieb des SHDV werden im Vierer-Team und Achter-Team ausgespielt.

Die Sollstärke beträgt im Achter-Team 8 Spieler.

Die Mindeststärke beträgt im Achter-Team 7 Spieler.

Eine Mannschaft muss immer in Sollstärke antreten. Tritt eine Mannschaft nicht in Sollstärke, aber in Mindeststärke an, so liegt ein unvollständiges Antreten vor. Dieses ist **einmal** pro Mannschaft und **pro laufende Spielzeit** möglich.

Beim unvollständigen Antreten einer Mannschaft ist immer die letzte Position der betreffenden Mannschaft im Spielberichtsbogen auszulassen und mit „KEIN EINTRAG“ zu kennzeichnen. Die Wertung dieser Spiele erfolgt mit 0:X (X wird durch den entsprechende Spielmodus der jeweiligen Liga bestimmt) zuungunsten der unvollständig angetretenen Mannschaft.

Treten beide Mannschaften unvollständig an, so sind die jeweiligen Spiele auszulassen. Es erfolgt keine Wertung dieser Spiele.

§ 3.1.8 Ermittlung des Landesmeisters

Das am Ende der Saison bestplatzierte Team der höchsten Achter-Team-Liga erhält den Titel SHDV Achter-Team-Landesmeister. Der SHDV Achter-Team-Landesmeister ist berechtigt an der durch den DDV ausgerichteten Aufstiegsrunde zur Bundesliga teilzunehmen.

Nimmt der Landesmeister dieses Recht nicht wahr, darf dieses auf den Zweitplatzierten übertragen werden. Nimmt auch der Zweitplatzierte dieses Recht nicht wahr, darf es auf den Drittplatzierten übertragen werden. Sollte keiner dieser drei Mannschaften das Recht zur Teilnahme an der Aufstiegsrunde wahrnehmen, wird dieses nicht weiter verteilt.

§ 4 SHDV – Ranglistenturniere

§ 4.1 Allgemeines / Zweck

Der SHDV richtet zur Ermittlung des Spieler-Kaders als Abordnung des Landes Schleswig-Holsteins zu Ländervergleichswettkämpfen (z. B. Deutsche Meisterschaft) regelmäßig Einzelranglisten-Wettbewerbe aus.

Die Punkte, die in diesen Wettbewerben erzielt werden, fließen in jeweils eine eigene Rangliste ein. Damen-, Herren-, Paradaart sowie Jungen- und Mädchen Ranglisten werden getrennt voneinander geführt.

§ 4.2 Spielberechtigung

Die Spieler der Mitgliedsvereine des SHDV sind für alle Wettkämpfe, die unter der Obhut des SHDV durchgeführt werden, spielberechtigt. Voraussetzungen sind jedoch die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, die schriftliche Meldung an die vom SHDV vorgegebenen E-Mail-Adresse, sowie dessen schriftliche Bestätigung/Freigabe.

Nichtmitglieder des SHDV sind nicht berechtigt an geschlossenen Ranglistenturnieren teilzunehmen. Auf einem offenen Turnier (Samstagsturnier) erreichte Punkte gelangen nur dann in die Wertung, wenn Beitrittserklärung zum SHDV zeitnah nach dem Turnierschluss erfolgt.

Ausnahme: Im Jugendbereich dürfen Jugendliche, die nicht spielberechtigt sind und nicht Mitglied eines anderen Landesverbandes sind, maximal an einem Jugendranglistenturnier des SHDV innerhalb der laufenden Saison teilnehmen.

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

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

Ab dem vollendeten 18. Lebensjahr ist eine Teilnahme an Jugend-Wettbewerben nicht mehr möglich. Vollendet ein Jugendlicher im ersten Kalenderhalbjahr das 18. Lebensjahr, so ist er bis Ende der Saison spielberechtigt als Jugendlicher.

Voraussetzungen sind jedoch die rechtzeitige Entrichtung der Beiträge, die schriftliche Meldung an die vom SHDV vorgegebene E-Mail-Adresse, sowie dessen schriftliche Bestätigung/Freigabe.

§ 4.3 Terminansetzung

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

§ 4.4 Spielzeitraum

Die Einzel-Ranglistenturniere werden an 7 Wochenenden innerhalb einer Saison ausgetragen. Das letzte Ranglistenturnier darf nicht weniger als 6 Wochen vor der Deutschen Meisterschaft stattfinden. Samstags findet generell ein offenes Ranglistenturnier und sonntags ab 4 Teilnehmern je Geschlecht getrennt nach Damen, Herren und Jugendlichen, ein Einzelwettbewerb statt. Wird die Mindestanzahl von 4 Spielern bei einem der Wettbewerbe, unterschritten findet ein gemischter Einzelwettbewerb auch am Sonntag statt. Ranglisten werden weiterhin getrennt geführt.

Ausgenommen von dieser Regelung sind die Einzellandesmeisterschaften.

§ 4.5 Turnierleitung / Ausrichtung

Alle Ranglistenturniere finden unter der Leitung des SHDV statt. Veranstalter der Turniere sind die Mitglieder des SHDV, die auf ihre Bewerbung die Veranstaltung eines Wettbewerbes übertragen bekommen haben. Über Bewerbungen um die Veranstaltungen der SHDV-Ranglistenturniere wird auf der Mitgliederversammlung vor Saisonbeginn entschieden. Der Ablauf der SHDV-Ranglistenturniere wird in den Durchführungsbestimmungen für SHDV-Turniere geregelt.

Der Veranstalter kann im Anschluss frei bestimmen, ob noch weitere Turniere gespielt werden. Dies können Einzel-, Doppel-, Triple- und oder Mixed-Turniere sein.

§ 4A SHDV – Senioren - Einzel- Ranglistenturniere

§ 4A.1 Spielmodus

Gespielt wird im 501 – Modus, straight in, double out. Zu Beginn wird in Gruppen gespielt. Bis zur Hauptrunde wird best of three Legs gespielt. Generell wird vor jedem Spiel ausgebullt. Nach der Gruppenphase wird die Hauptrunde nach einem A- und ein B-Turnierplan; Single-K.O. gespielt. Der Erst- und Zweitplatzierte der Vorrundengruppe wird in das A-Feld gesetzt; der Dritt- bis Sechspatzierte kommt in das B-Feld.

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

Beim Setzen des Sonntages werden die Ergebnisse vom Samstag nicht berücksichtigt. Für die Setzlisten gelten die Gesamtranglisten ohne Streichergebnisse.

In der Hauptrunde sollen die ersten beiden Runden best of 5 gespielt werden, alle 2 Runden erhöht sich der Modus um 2 (BO 5,7,9,11)

§ 4A.2 Gruppeneinteilung für SHDV – Ranglistenturniere

Spieleranzahl		Gruppenanzahl	Spielerzahl Feld A	Spielerzahl Feld B	
von	bis			von	bis
1	7	1	4	1	3
8	15	2	4	5	12
16	31	4	8	9	24
32	63	8	16	17	48
64	127	16	32	33	96
128	255	32	64	65	192
256	512	64	128	129	384

§ 4A.3 Startgelder

Startgeld beträgt bei allen Senioren Turnieren 12,00 €, (auch für Jugendliche, die an den Senioren Wettbewerben teilnehmen) die bei der Turnierleitung zu entrichten ist. Der Verbandskasse fallen je Spieler 8,00 € zu, davon 2,50 € für den Jugendbereich und 1,50 € für den Jackpot, 4,00 € werden bei den Senioren Turnieren ausgespielt. Für Jugendliche entfällt das Startgeld, sofern sie an Jugend-Wettbewerben teilnehmen.

§ 4A.4 Punktevergabe

Grundsätzlich werden für Antritt bei SHDV-Ranglistenturnieren 3 Punkte vergeben. Darüber hinaus wird jedes gewonnene Spiel (nicht Leg) in der Vorrunde / Gruppenphase der Ranglistenturniere mit 1 Punkt gewertet. Letztlich werden Ranglistenpunkte nach entsprechender Platzierung in der KO-Phase der Ranglistenturniere vergeben.

KO-Hauptrunde (A-Feld)														
Teilnehmer		1-7		8-15		16-31		32-63		64-127		128-255		256-511
Platz														
1		12		15		18		20		22		25		29
2		9		12		15		17		19		22		25
3		7		9		12		14		16		19		22
5		-		7		10		12		14		16		20
9		-		-		-		10		12		14		18
17		-		-		-		-		10		12		16
33		-		-		-		-		-		10		14
65		-		-		-		-		-		-		12

KO-Trostrunde (B-Feld)														
	Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz	
1	5	4	9	5	9	8	17	8	33	9	65	9	129	10
2	6	2	10	3	10	5	18	6	34	7	66	7	130	8
3	7	1	11	1	11	3	19	4	35	5	67	5	131	6
5		-			13	1	21	2	37	3	69	4	133	5
9		-		-		-	25	1	41	2	73	3	137	4
17		-		-		-		-	49	1	81	2	145	3
33		-		-		-		-		-	97	1	161	2
65		-		-		-		-		-		-	193	1

§ 4A.5 Sportförderpreise bei Ranglistenturnieren

Bei Ranglistenturnieren des SHDV werden je nach Teilnehmerzahlen Sportförderpreise vergeben. Die Aufteilung der hierfür anteilig erhobenen Startgelder auf die Sportförderpreise orientieren sich an der folgenden Tabelle:

Teilnehmer	<16	16	32	64	128	256
Auspreisung	Platz 1	Platz 1-2	Platz 1-3	Platz 1-5	Platz 1-9	Platz 1-17
Platz 1	100,00%	60,00%	40,00%	35,00%	25,00%	20,00%
Platz 2	-	40,00%	30,00%	22,00%	15,00%	13,00%
Platz 3	-	-	15,00%	11,50%	10,00%	8,30%
Platz 5	-	-	-	5,00%	5,00%	4,00%
Platz 9	-	-	-	-	2,50%	1,90%
Platz 17	-	-	-	-	-	1,20%
Platz 33	-	-	-	-	-	-

§ 4A.6 Jackpot Ausschüttung

Der Verband garantiert folgende Sportförderpreise die sich nach den Einnahmen und der Teilnehmerzahl wie folgt aufschlüsseln.

Gesamtsumme der Sportförderpreise: Teilnehmeranzahl aller Ranglistenturniere einer Saison (Offen, Herren und Damen) x 1,50 €.

Aufteilung: Herren 80% der Gesamtsumme und Damen 20% der Gesamtsumme.

Die anteilige Verteilung der Sportförderpreise ergibt sich aus der folgenden Tabelle.

Teilnehmer	bis 500	ab 751	ab 1001	ab 1501	ab 2001	ab 2501	ab 3001
1. Platz Herren	30,00%	24,00%	18,00%	15,00%	11,00%	10,00%	10,00%
2. Platz Herren	25,00%	21,00%	14,00%	11,50%	10,50%	9,50%	9,00%
3. Platz Herren	20,00%	18,00%	12,00%	10,50%	9,50%	9,00%	8,00%
4. Platz Herren	15,00%	13,00%	11,00%	9,00%	8,50%	8,50%	7,50%
5. Platz Herren	10,00%	9,00%	10,00%	8,00%	8,00%	8,00%	7,00%
6. Platz Herren		6,00%	9,00%	7,50%	7,50%	7,40%	6,70%
7. Platz Herren		5,00%	8,00%	7,00%	7,00%	6,90%	6,40%
8. Platz Herren		4,00%	7,00%	6,50%	6,50%	6,30%	6,00%
9. Platz Herren			6,00%	6,00%	6,00%	5,80%	5,50%
10. Platz Herren			5,00%	5,50%	5,50%	5,30%	5,00%
11. Platz Herren				5,00%	5,00%	4,90%	4,60%
12. Platz Herren				4,50%	4,50%	4,30%	4,20%
13. Platz Herren				4,00%	4,00%	3,80%	3,80%
14. Platz Herren					3,50%	3,20%	3,60%
15. Platz Herren					3,00%	2,80%	3,20%
16. Platz Herren						2,30%	2,90%
17. Platz Herren						2,00%	2,40%
18. Platz Herren							1,80%
19. Platz Herren							1,40%
20. Platz Herren							1,00%
Gesamt	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

Teilnehmer	bis 500	ab 751	ab 1001	ab 1501	ab 2001	ab 2501	ab 3001
1. Platz Damen	45,00%	40,00%	30,00%	29,00%	27,00%	24,00%	18,00%
2. Platz Damen	35,00%	30,00%	25,00%	24,00%	23,00%	21,00%	14,00%
3. Platz Damen	20,00%	20,00%	20,00%	16,00%	14,00%	18,00%	12,00%
4. Platz Damen		10,00%	15,00%	13,00%	12,00%	13,00%	11,00%
5. Platz Damen			10,00%	10,00%	10,00%	9,00%	10,00%
6. Platz Damen				8,00%	8,00%	6,00%	9,00%
7. Platz Damen					6,00%	5,00%	8,00%
8. Platz Damen						4,00%	7,00%
9. Platz Damen							6,00%
10. Platz Damen							5,00%
Gesamt	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

Jugendliche im Erwachsenenwettbewerb erhalten auf Grund der gesetzlichen Bestimmungen statt eines Sportförderpreises einen Sachpreis im vergleichbaren Wert, z.B. Turnierdartboard, Dart Buch, Gutscheine für Dartzubehör, etc.

§ 4A.7 Nominierungskriterien in Landesauswahlmannschaften des SHDV

Für die Ermittlung der jeweiligen Auswahlmannschaften des SHDV ist die Rangliste des SHDV maßgeblich. Darüber hinaus kann der Verband Wildcards vergeben.

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

Die Landesmeister der Damen und Herren qualifizieren sich automatisch für die Deutschen Meisterschaften.

Die beiden besten Spieler und die beste Dame des SHDV in der DDV-Rangliste, sind für die deutschen Meisterschaften **im Einzel** qualifiziert, sofern sie, bei den Herren, unter den besten 64 und bei den Damen unter den besten 32, platziert sind. Sollten die Spieler schon die Qualifikation über die Landesrangliste erreicht haben, so werden die Plätze nicht weitervergeben.

Nicht angenommene Nominierungen **können** als Wildcard wieder vergeben werden.

Die Nominierungskriterien werden zu Beginn der Saison dargelegt in Form eines Infoschreibens an die Vereine mit der Bitte um Aushang, sowie auf der Homepage als Infotext.

§ 4A.8 Ausschank und Konsum von Alkohol

Bei allen Ranglistenturnieren gilt, am jeweiligen Sonntag, in der gesamten Spielstätte (i.d.R. Sporthalle), Verbot von Ausschank und Konsum von Alkohol.

Aufenthalts- und Verkaufsbereiche vor oder neben dem Gebäude, sind nicht davon betroffen.

§ 5 SHDV – Landesmeisterschaften

§ 5.1 Überblick Landesmeisterschaften

Der SHDV kann bspw. im Senioren Bereich pro Saison Landesmeisterschaften in folgenden Disziplinen ausrichten:

1. Vierer-Team-Landesmeister (siehe Teil 2, ab §2)
2. Vierer-Team-Pokal-Landesmeister (siehe Teil 2, ab §2.2.)
3. Achter-Team-Landesmeister (siehe Teil 2, ab § 3)
4. Einzel-Landesmeister
5. Doppel-Landesmeister
6. Mixed-Triple-Landesmeister
7. Tactics-Landesmeister

§ 5.2 Bekanntmachung Termine

Alle Landesmeisterschafts-Wettbewerbe des SHDV werden bis spätestens 31.12. eines Jahres festgelegt und bekanntgeben.

Inhaltsverzeichnis - Teil 3 - „SpoWo“ Stand 01.09.2023

§ 1 Allgemeines, gilt für sämtliche Wettbewerbe, die der SHDV ausführt.	2
§ 1.1 Spielkleidung.....	2
§ 1.2 Ausbullen	2
§ 1.2.1 Grundsatz	2
§ 1.2.2 Ablauf	2
§ 1.2.3 Erzwungene Beendigung eines Legs	3
§ 2 Two Person – Jugend-Team-Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb (2 Spieler)	3
§ 2.1 Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)	3
§ 2.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)	3
§ 2.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften	3
§ 2.4 Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg).....	3
§ 2.5 Aufstieg / Abstieg	3
§ 2.6 Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt- oder Kreisligen	3
§ 2.7 Spieltermine	4
a) Wiederholtes Nichtantreten	4
b) Unverschuldetes Nichtantreten	4
§ 2.8 Spielmodus	4
§ 2.9 Meldung der Spielergebnisse	5
a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen	5
b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV	5
§ 2.10 Ermittlung des Landesmeisters	5
§ 2.11 Prämierung.....	5
§ 3 SHDV Jugend - Ranglistenturniere	6
§ 3.1 Allgemeines / Zweck / Nominierung Auswahlkader	6
§ 3.2 Spielzeitraum	6
§ 3.3 Turnierleitung/Ausrichtung	6
§ 3.4 Spielmodus	6
§ 3.5 Spielmodus Jungen ab Halbfinale	6
§ 3.6 Spielmodus Mädchen ab Halbfinale	6
§ 3.7 Startgelder	6
§ 3.8 Punktevergabe	6
§ 3.9 Prämierung	7

Teil 3: Jugend Wettbewerbe

§ 1 Allgemeines, gilt für sämtliche Wettbewerbe, die der SHDV ausführt.

§ 1.1 Spielkleidung

§ 1.1 Bei allen Wettbewerben (s.o.) hat der Spieler eine gepflegte, lange, einfarbige und dunkle Hose zu tragen, bei Damen sind auch gepflegte dunkle Röcke (mindestens knielang) zulässig. Jogginghosen sind nicht zulässig.

§ 1.2 Spielern ist es während des Spiels nicht erlaubt Kopfbedeckungen, Kopfhörer oder ähnliches zu tragen, hierfür die Freigabe durch den SHDV bzw. die Organisation (Turnierleitung) erteilt bekommen zu haben.

§ 1.3 Es ist grundsätzlich nicht gestattet, Kleidung mit anzüglichem Aufdruck (auch graphischer Natur) zu tragen.

§ 1.4 Es ist ein fester, vorne geschlossener, schwarzer Schuh zu tragen (auch Turn- oder Freizeitschuhe mit leichten Applikationen, die diese Bedingungen erfüllen).

§ 1.5 Bei Teamwettbewerben haben die Teams zusätzlich zu den Punkten 1 – 4 jeweils einheitliche Trikots, Dart-(Hemden), Polohemden oder T-Shirts zu tragen.

§ 1.6 Für Ausnahmeregelungen Punkte zu § 1.1-1.5 ist die sportliche Leitung zuständig.

§ 1.2 Ausbullen

(Angelehnt an §12 des Regelwerks der WDF

https://dartswdf.com/storage/uploads/fb05b306-c92c-4f08-b512-affb092a1b3d/2018-02-28_WDF_Playing_and_Tournament_Rules_rev20.pdf oder <https://tinyurl.com/Regelwerk-der-WDF>)

Als Ausbullen wird beim Dartsport die Ermittlung des beginnenden Spielers eines Matches per Wurf auf das Zentrum (Bull's Eye) des Dartboards bezeichnet.

§ 1.2.1 Grundsatz

Beide Spieler werfen einen einzelnen Dart auf das Bull's Eye, im Doppel wirft nur jeweils ein Spieler pro Team. Der Dart muss hier so nahe wie möglich an oder auch in das Bull's Eye platziert werden. Wer am nächsten dran ist oder gar getroffen hat, beginnt das Spiel oder Leg.

§ 1.2.2 Ablauf

Der erstgenannte Spieler wirft einen Dart auf das Dartboard.

Der Pfeil muss im Board stecken – gemeint ist das gesamte Dartboard - und der Wurf klar erkennbar sein. Ist dies nicht der Fall, wird dieser Vorgang so häufig wiederholt, bis die Vorgaben erfüllt sind.

Bleibt der Dart im „Single-Bull“ oder „Bull“ stecken, so ist er zu entfernen, bevor der Gegner seinen Dart wirft.

Der Schiedsrichter/ Schreiber ordnet so lange Wiederholungen an, so lange beide das „Single-Bull“ oder „Bull“ Feld treffen oder nicht klar zu erkennen ist, welcher Dart dichter am „Bull's Eye“ ist. Jede angeordnete Wiederholung wird in umgekehrter Reihenfolge gespielt.

Beispiel: Spieler 1 wirft „Bull“, Spieler 2 wirft „Bull“, Spieler 2 beginnt die nächste Runde!

Hat der Schiedsrichter/ Schreiber einen Sieger ernannt, so beginnt dieser alle ungeraden Legs.

§ 1.2.3 Erzwungene Beendigung eines Legs

Folgende Regelung gilt in allen Wettbewerben des SHDV. Sollte ein Leg nach jeweils 60 Darts pro Spieler (20 Aufnahmen á 3 Darts) nicht beendet sein, wird dieses durch Ausbullen entschieden. Hierzu gelten die vorgenannten Regelungen.

Ausnahme:

Muss die Entscheidung eines Spieles in einem Wettbewerb des SHDV durch das sogenannte Teamgame fallen, gilt diese Regelung nicht.

§ 2 Two Person – Jugend-Team-Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb (2 Spieler)

§ 2.1 Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)

Die SHDV 2 Person Team Landesmeisterschaft wird einmal jährlich ausgespielt. Saisonbeginn ist der 1. September, Saisonende der 31. August des Kalenderjahres.

§ 2.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)

Eine Mannschaft besteht mindestens aus 2 Spielern. Im Übrigen ist die Meldung von Spielern je Team nicht begrenzt. Je Spieltag sind jedoch max. 6 Spieler einzusetzen.

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

Spielberechtigt sind alle, die bis zum 31.12. eines Jahres das 20. Lebensjahr nicht beendet haben.

§ 2.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften

- a) Jeder Spieler ist innerhalb eines Zeitraumes nur für ein Team spielberechtigt.
- b) Ein Spieler ist nur für die Mannschaft spielberechtigt, in der auch für den Ligaspielbetrieb gemeldet ist.

§ 2.4 Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg)

Meldungen erfolgen an den Landesverband. Meldeschluss für die jeweils nächste Saison wird spätestens mit der Einladung zur Mitgliederversammlung bekannt gegeben.

§ 2.5 Aufstieg / Abstieg

Die Auf- und Abstiegsregelungen werden vor dem ersten Spieltag von der sportlichen Leitung entschieden.

§ 2.6 Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt- oder Kreisligen

Die Aufteilung der Ligen erfolgt nach geographischen Gesichtspunkten und wird nach dem Meldeschluss der Mannschaften eingeteilt.

§ 2.7 Spieltermine

Die Mannschaften spielen innerhalb Ihrer Ligen jeder gegen jeden. Es wird eine Hinrunde und Rückrunde gespielt. Der Regelspieltag ist angeglichen an der Bundesliga „Achter-Team“ des DDV. Der Regelspieltag wird von der sportlichen Leitung vor Beginn der Saison festgelegt wird. Allgemeiner Spieltag ist der Samstag; allgemeiner Spielbeginn ist 12.00 Uhr. Spielbeginn ist der auf dem Spielplan festgesetzte Termin und die festgesetzte Uhrzeit.

a) Terminansetzungen

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

b) Spielverlegungen

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

c) Verspätung und Nichterscheinen zum Achter Spieltag

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

a) Wiederholtes Nichtantreten

- e1. Tritt eine Mannschaft zum wiederholten Male (3-Mal) nicht an, erfolgt der Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb sowie die Aberkennung der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Punkte, Spiele und Legs.
- e2. Tritt eine Mannschaft nicht zu einer von der Ligaleitung festgesetzten Neuansetzung eines Ligaspiels an, erfolgt der Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb sowie die Aberkennung der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Punkte, Spiele und Legs.

b) Unverschuldetes Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft unverschuldet, z.B. 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 abgesprochen. Die Nichtantretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und den Ligaobmann zu informieren. Die höhere Gewalt muss zweifelsfrei nachgewiesen werden.

§ 2.8 Spielmodus

Es wird im Modus 501, best of 5 Legs, Straight in Double out gespielt. Bei 2:2 in den Legs einer Partie wird nicht ausgebullt. Eine Spielpaarung zweier Mannschaften besteht aus **zweimal** 2 Einzel und 1 Doppel. Es wird je Spiel eine Hin- und Rückrunde gespielt (Spieler A hat insgesamt 4 Einzel und 2 Doppel, genauso Spieler B). Es müssen mindestens 2 Spieler je Team antreten. Maximal können in einem Spiel 6 Spieler zum Einsatz kommen. Somit kann eine Mannschaft max. 20:0 Legs, 10:0 Sets und 4:0 Punkten gewinnen / verlieren. Bei einem Setverhältnis von 5 zu 5 werden die Punkte geteilt.

Vor Beginn setzen die Team-Captains die Spieler auf die Positionen A und B. Es werden in Reihenfolge jeweils 2 Einzel, (Einzelrunde) dann 1 Doppel (Doppelrunde), dann die zweite Einzelrunde, dann wieder 2 Einzel eine Doppelrunde, und abschließend die vierte Einzelrunde gespielt. Durch die Vorgabe auf dem Spielbogen ergeben sich die Spielpaarungen in den Einzel in der ersten Einzelrunde.

Nach der ersten Einzelrunde hat der Teamkapitän die Möglichkeit, Spieler ein- bzw. auszuwechseln.

§ 2.9 Meldung der Spielergebnisse

Im SHDV gibt es zwei mögliche Wege der Meldung von Spielergebnissen:

a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen

Die Meldung wird entweder live über den Dartscorer in Verbindung mit der 2k Software übermittelt oder manuell aber ebenfalls über die 2k Software.

Eine Meldung wird dabei als abgeschlossen angesehen, sobald die letzte Paarung komplett im System hinterlegt ist.

Beide Mannschaften haben anschließend 24 Stunden Zeit die sportliche Leitung auf mögliche Eingabefehler oder Probleme hinzuweisen.

In diesen Fällen sind Bilder (bspw. Fotos von handschriftlichen Spielbögen oder ähnliche digitale Kopien) beizufügen die die Probleme genau beschreiben.

Nach den 24 Stunden besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung ob dann noch mögliche Anpassungen vorgenommen werden.

b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV

Sollte keine automatische Eingabe der Meldung erfolgen, so hat eine Eintragung des Spielberichts durch einen Kapitän der Heimmannschaft bis spätestens 24 Stunden nach Spielanfang zu erfolgen.

Der Kapitän der Gastmannschaft hat anschließend bis eine Woche nach dem Spielanfang der Paarung Zeit sich bei falschen oder unvollständigen Eingaben durch die Heimmannschaft zu melden.

Bei Problemen ist in diesen Fällen ein Foto des von beiden Teams unterschriebenen Spielberichts bogens mitzuübersenden.

Nach einer Woche besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung ob dann noch mögliche Anpassungen vorgenommen werden.

Generell ist bei dieser Art der Meldungen ein Foto des unterschriebenen Spielberichts bis zum Ende der Saison vorzuhalten.

Bei Verstößen gegen diese Regelung greift der Strafenkatalog der Finanzordnung und eine Anwendung obliegt im Ermessensspielraum der sportlichen Leitung.

§ 2.10 Ermittlung des Landesmeisters

Die bestplatzierte SHDV-Mannschaft in der obersten Spielklasse, erhält den Titel SHDV Jugend-Landesmeister.

§ 2.11 Prämierung

Der Landesmeister wird mit dem Landesmeister-Wander-Pokal, Medaillen und Urkunden prämiert.

§ 3 SHDV Jugend - Ranglistenturniere

§ 3.1 Allgemeines / Zweck / Nominierung Auswahlkader

Der SHDV richtet zur Ermittlung des Spielerkaders als Abordnung des Landes Schleswig-Holsteins zu den jährlich stattfindenden Deutschen Meisterschaften (Ländervergleichswettkampf) regelmäßige Einzelranglistenwettbewerbe aus. Ferner werden anhand der Ranglistenplatzierungen die Teilnehmer für den „Challenge Cup“ und des „Kings-Cup“ und andere Kadermaßnahmen vom Jugendwart des SHDV nominiert.

Landesmeister und Landesmeisterin sind automatisch, bis zur nächsten Landesmeisterschaft, für ein Jahr im Kader.

Sollten Spieler in der DDV-Rangliste, zum Nominierungszeitpunkt, unter den besten 16 sein und mindestens 3 Ergebnisse vorweisen, gehören sie dem Jugendkader an.

Es gilt da die Ein-Jahreswertung, ab dem 1.9. der neuen Saison.

Die restlichen Plätze werden über die Gesamtranglisten ermittelt.

Jeder Jugendliche hat ein Streichergebnis (das Schwächste).

Sonderregel bei den Juniorinnen

Sollte beim RLT kein Juniorinnen-Turnier stattfinden und sie stattdessen bei den Damen oder den Junioren mitspielen, entfällt das Startgeld und die Punkte werden eins zu eins in die Rangliste der Juniorinnen übernommen.

§ 3.2 Spielzeitraum

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

§ 3.3 Turnierleitung/Ausrichtung

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

§ 3.4 Spielmodus

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

Zu Beginn des Spieles wird ausgebullt, wer das Spiel anfängt. Es beginnt der Erstgenannte mit ausbullen.

§ 3.5 Spielmodus Jungen ab Halbfinale

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

§ 3.6 Spielmodus Mädchen ab Halbfinale

Das Halbfinale best of 5 Legs, Im Finale ohne Anwendung der Tiebreak – Regel best of 7 Legs gespielt.

§ 3.7 Startgelder

Jugendranglistenturniere sind startgeldfrei.

§ 3.8 Punktevergabe

Grundsätzlich werden für Antritt bei SHDV-Ranglistenturnieren 3 Punkte vergeben. Darüber hinaus wird jedes gewonnene Spiel (nicht Leg) in der Vorrunde / Gruppenphase der Ranglistenturniere mit 1 Punkt gewertet. Letztlich werden Ranglistenpunkte nach entsprechender Platzierung in der KO-Phase der Ranglistenturniere vergeben.

KO-Hauptrunde (A-Feld)														
Teilnehmer		1-7		8-15		16-31		32-63		64-127		128-255		256-511
Platz														
1		12		15		18		20		22		25		29
2		9		12		15		17		19		22		25
3		7		9		12		14		16		19		22
5		-		7		10		12		14		16		20
9		-		-		-		10		12		14		18
17		-		-		-		-		10		12		16
33		-		-		-		-		-		10		14
65		-		-		-		-		-		-		12
KO-Trostrunde (B-Feld)														
	Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz	
1	5	4	9	5	9	8	17	8	33	9	65	9	129	10
2	6	2	10	3	10	5	18	6	34	7	66	7	130	8
3	7	1	11	1	11	3	19	4	35	5	67	5	131	6
5		-			13	1	21	2	37	3	69	4	133	5
9		-		-		-	25	1	41	2	73	3	137	4
17		-		-		-		-	49	1	81	2	145	3
33		-		-		-		-		-	97	1	161	2
65		-		-		-		-		-		-	193	1

§ 3.9 Prämierung

Es werden Pokale, Medaillen und/oder Urkunden für Platzierte und Urkunden für die weiteren Platzierungen vergeben.

Inhaltsverzeichnis - Teil 4 – Begriffsbestimmungen

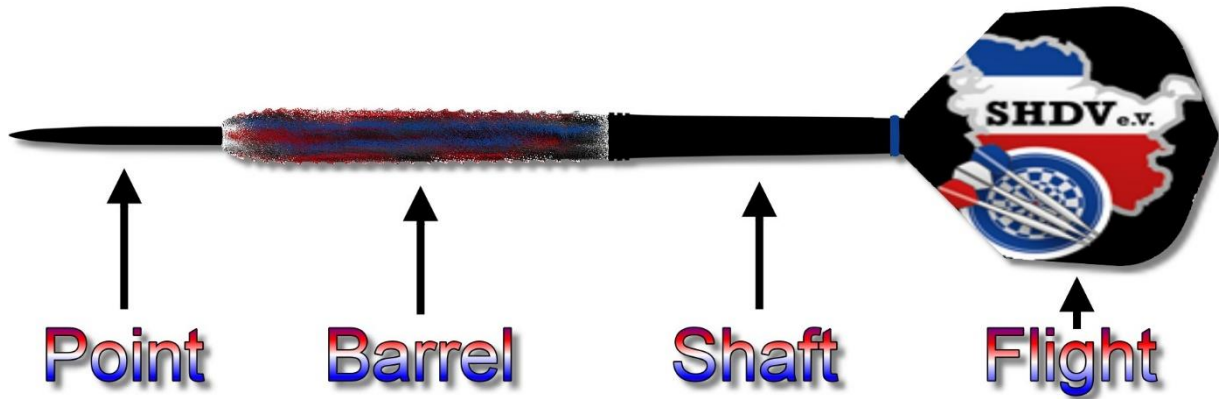
„SpoWo“ Stand 01.09.2023

§ 1 Das Sportgerät	2
§ 2 Das Board.....	3
§ 3 Die Boardanlage.....	4
§ 4 Oche (Standleiste).....	5
§ 5 The Game.....	5
§ 6 Weitere Begriffsbestimmungen	6
§ 7 Wurf	6
§ 8 Punkte (Score).....	7
§ 9 Beginn und Beendigung eines Spieles	7

Teil 4: Begriffsbestimmungen

§ 1 Das Sportgerät

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



Point = die Spitze des Darts

Barrel = der Grundkörper in dem Spitze und Shaft befestigt sind

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

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

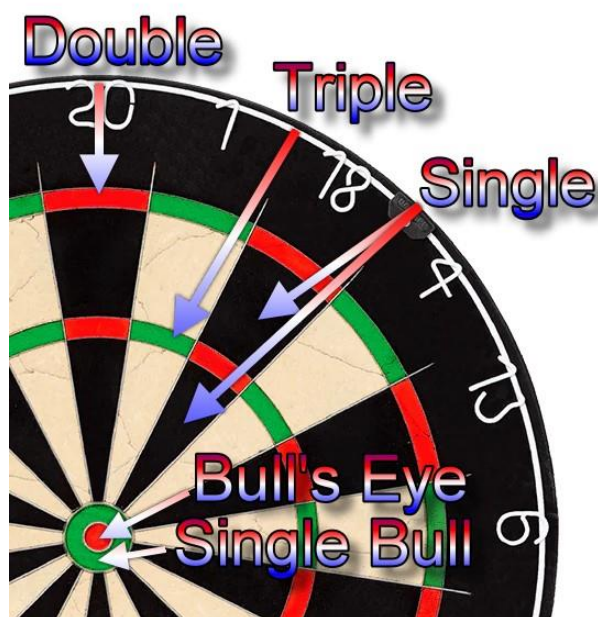
§ 1.1 Erlaubt sind Darts mit einer Gesamtlänge bis 30,5 cm, die nicht schwerer als 50g sind.

§ 1.2 Jeder Dart muss aus einer Spitze, einem Wurfkörper, einem Schaft und einem Flight bestehen.

§ 2 Das Board

Wird auch u.a. Bristle Board oder London Board genannt.

Die Dart-Scheibe, auf die der Spieler seine Darts wirft, bestehend aus gepressten Sisalfasern, unterteilt in:



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

§ 2.1 Die auf Wettkämpfen unter Obhut des SHDV verwendeten Dartboards müssen vom Typ „Bristle“ sein und die Segmente 1-20 „clock-pattern“ aufweisen.

§ 2.2 Die Spinne (Spider) muss flach am Board befestigt sein.

§ 2.3 Das Dartboard muss so befestigt sein, dass es sich nicht verdrehen kann und ein schwarzes Segment der 20 die obere Mitte des Dartboard darstellt.

§ 2.4 Der Abstand von der Mitte des Bulls Eye bis zu dem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfbereich hinter dem Oche muss 173 cm betragen.

Bei Paradart Anlagen muss der Abstand von der Mitte des Bulls Eye bis zu dem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfbereich hinter dem Oche muss 137 cm betragen.

§ 2.5 Die lotrechte Entfernung von der Dartboardoberfläche zur Rückseite des Oche muss 237 cm (b) betragen. Die diagonale Entfernung vom Bulls Eye zur Rückseite des Oche muss 293,425 cm (c) betragen. $c = \sqrt{a^2 + b^2}$

§ 2.6 Das Dartboard ist schatten- und blendfrei mit mindestens 400 Lux auszuleuchten. Bei Endspielen auf Bühnen sind für die Ausleuchtung mindestens zwei Strahler zu je 100 Watt erforderlichlich.

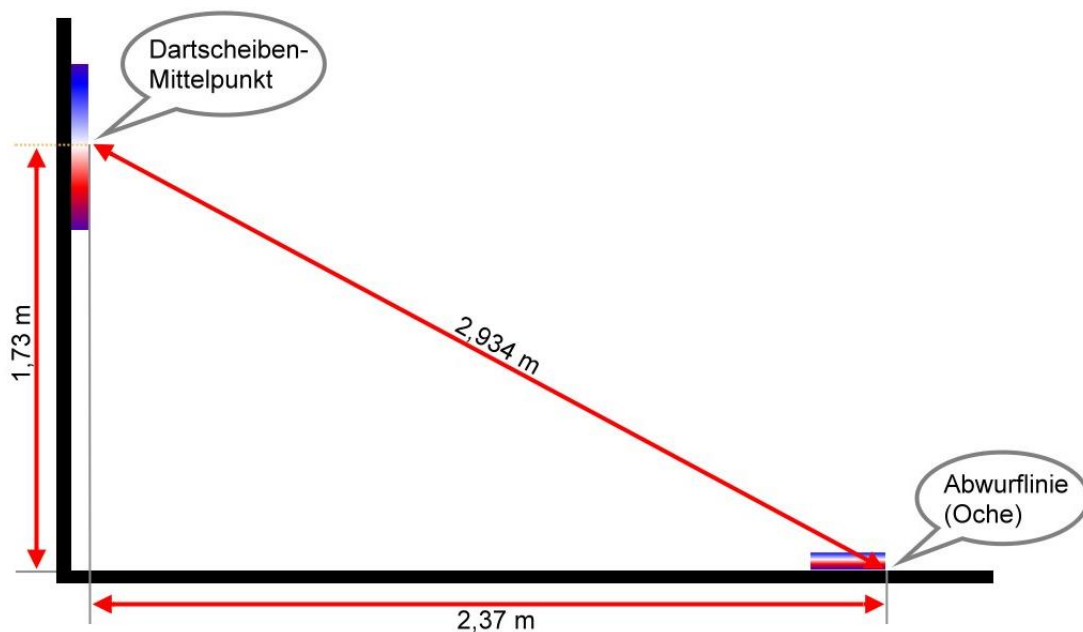
§ 2.7 Jeder Spieler oder Teamkapitän hat das Recht die Auswechslung eines Boards zu verlangen, oder aber das Verdrehen der Segmente, sofern der Gegner einwilligt. Bei Uneinigkeit entscheidet der Schiedsrichter. Das Verlangen kann nur vor Beginn eines Spieles gestellt werden.

§ 2.8 Das Dartboard ist auf seiner Unterkonstruktion so anzubringen, dass es sich von dieser deutlich abhebt. Das Anbringen von Gegenständen auf der Unterkonstruktion, die geeignet sind, den Spieler abzulenken, ist nicht erlaubt. Sie sind auf Verlangen eines Spielers zu entfernen.

§ 2.9 Die Abstände zwischen den Mittelpunkten der Dartboards müssen mindestens 180 cm betragen. Zu Seitenwänden ist ein Abstand von mindestens 90 cm einzuhalten. Die lichte Höhe im gesamten Spielbereich muss vom Boden bis zur Decke min. 2,30 m betragen.

Ausnahmen können zugelassen werden, sofern die Spielstätte die Einhaltung dieser Maße nicht erlaubt, gleichwohl aber ein reibungsloser Spielbetrieb möglich erscheint. Hierüber entscheidet der Vizepräsident Sport und/oder die Sportwarte Nord oder Süd bei Abnahme der Anlage.

§ 3 Die Boardanlage



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

§ 4 Oche (Standleiste)

§ 4.1 Die Standleiste muss mindestens 3,8 cm höchstens aber 5 cm hoch sein. Sie muss mindestens 61cm lang sein.

Keine Standleiste bei Paradart Anlagen.

§ 4.2 Die Entfernung der Rückseite der Standleiste zur Senkrechten zwischen Bulls Eye und Boden muss 237cm betragen.

§ 4.3 Hinter der Rückseite der Standleiste muss ein Standbereich von mindestens 122cm gewährleistet sein.

§ 4.4 Die Standleiste darf während des Wurfes weder be- noch übertreten werden.

§ 4.5 Soll ein Dart oder Wurf aus einer Position neben der Standleiste erfolgen, hat der Spieler hinter der imaginären Verlängerung der Standleiste zu verbleiben. Verstöße gegen die Ziffern 4 und 5 führen zu einer Verwarnung durch den Schiedsrichter und im Wiederholungsfall zu einem Verlust des, durch den Wurf erzielten, Scores.

§ 5 The Game

Das Spiel wird i. d. R. mit einer Startpunktzahl von 501 Punkten begonnen, welches die Spieler mit jeweils 3 Darts pro Runde, so schnell wie möglich versuchen runterzuspielen in dem man die geworfenen Punkte jeweils immer abzieht.

Unter anderem gibt es auch Spiele die bei 301, 701 und auch 1001 starten.

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

Double out = ein Leg muss mit einem Treffer im äußeren Ring (Double) oder Bull's Eye beendet werden.

In der Regel besteht ein Match aus mehreren Sets, bestehend aus mehreren Legs, ein Leg bezeichnet man als ein Spiel 301, 501 usw.

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

Best of three = bezeichnet die Länge eines Matches. Ein Spieler muss von drei (three) Legs zwei gewinnen, um das Match zu gewinnen (z. B. 2:1 oder 2:0) Weitere Varianten: z. B. best of five, best of seven, best of nine, best of eleven usw.

Best of five = bezeichnet die Länge eines Matches. Ein Spieler muss aus fünf (five) Legs drei gewinnen, um das Match zu gewinnen (z. B. 3:2, 3:1 oder 3:0). *Siehe auch* best of three

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

§ 6 Weitere Begriffsbestimmungen

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

§ 7 Wurf

§ 7.1 Der Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg kann mit weniger Darts beendet werden.

§ 7.2 Ein Wurf gilt auch als beendet, wenn ein Spieler seinen ersten oder zweiten Dart im Board berührt oder herauszieht. (z. B. beim zur Seite Biegen eines Darts, der die Flugbahn für den nächsten versperrt.)

§ 7.3 Als geworfen zählt nur der vorsätzlich geworfene Dart. Ein Dart, der ohne eindeutig erkennbare Wurfbewegung herunterfällt, gilt nicht als geworfen und darf noch geworfen werden

§ 7.4 Ein Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht noch einmal geworfen werden.

§ 8 Punkte (Score)

§ 8.1 Punkte werden nur gewertet, wenn der Dart innerhalb des äußeren Ringes des Boards mit der Spitze steckt oder das Board mit der Spitze berührt und der gesamte Score eines Wurfes vom Schiedsrichter ausgerufen worden ist. Ein Dart, der nach dem Ausruf oder des Aufschreibens aus dem Board fällt, zählt als gewertet.

§ 8.2 Die Darts dürfen erst dann aus dem Board gezogen werden, wenn der Schiedsrichter den Score ausgerufen und / oder registriert hat. Nach dem Entfernen der Darts aus dem Board sind Proteste zum erreichten Score nicht mehr zulässig.

§ 8.3 Die Punktzahl ergibt sich aus dem durch den Draht eingefassten Segment, in das der Dart mit der Spitze steckt oder es berührt.

§ 8.4 Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom Schiedsrichter, Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss vor dem nächsten Wurf geschehen. Änderungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen durchgeführt werden, bevor der betroffene Spieler wieder wirft.

§ 8.5 Der Punktestand muss klar und leserlich in Sichtweite vor dem Spieler und Schiedsrichter auf einem Punktezettel oder einer Punktetafel notiert werden.

§ 8.6 Das benötigte Doppel darf weder vom Schreiber noch vom Schiedsrichter abweichend vom tatsächlichen Wert bezeichnet werden (z.B. nicht Doppel 16, sondern 32).

§ 8.7 Der Oberschiedsrichter ist der Obmann für Streitigkeiten, die während eines Matches entstehen können und kann, wenn nötig, mit dem Schreiber und anderen Offiziellen Rücksprache halten, bevor eine Entscheidung während des Matches getroffen wird.

§ 8.8 Elektronische Hilfsmittel zur Anzeige des Scores und der Restpunktzahl sind zulässig, wenn sie folgende Voraussetzungen erfüllen: - Die letzten 6 Scores beider Spieler müssen nachvollziehbar angezeigt werden - Falsche Score eingaben müssen korrigierbar sein. - Die Restpunktzahl muss deutlich angezeigt werden. Schreibtafeln müssen einsatzbereit und vorschriftsmäßig vorhanden sein.-

§ 9 Beginn und Beendigung eines Spieles

§ 9.1 Bei allen Wettkämpfen (außer der 4er Pokalwettbewerb, dort „double in“ und „double out“) wird „straight in“ und „double out“ gespielt.

§ 9.2 Das Bulls Eye wertet mit 50 Punkten, auch als Doppel.

§ 9.3 Ungültig ist der Wurf, wenn die Restpunktzahl überschritten wird oder aber ein Punkt als Rest verbleibt: Bust – Regel.

§ 9.4 Jeder Spieler hat das Recht vor Beginn seines Spieles an seinem Board maximal 6 Übungsdarts zu werfen.

§ 9.5 Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler seine Restpunktzahl durch Treffer in einem Doppel auf null reduziert. Wirft ein Spieler irrtümlich einen weiteren Dart, obwohl das benötigte Doppel bereits getroffen worden ist, zählen die durch den irrtümlich geworfenen Dart erreichten Punkte nicht.

§ 9.6 Ist das benötigte Doppel getroffen, beendet der Schiedsrichter das Spiel durch den Ausruf „game shot“, „check“, oder „aus“. Bevor die Darts aus dem Board entfernt werden, ist dem Gegenspieler Gelegenheit zu geben, den Wurf zu prüfen. Die Pflicht der Aufmerksamkeit liegt beim Gegenspieler.