

Inhaltsverzeichnis - Teil 1 – Allgemeine Spielregeln

„SpoWo“ Stand 10.08.2025

§ 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

Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Ordnung das generische Maskulinum verwendet. Sämtliche Geschlechtsidentitäten sind dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit dies für die jeweilige Aussage relevant 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 Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, so ist ihm auf Verlangen eine Zeit von drei Minuten zu gewähren, um den Schaden beheben zu können.

§ 3.3.2 Auch ohne das Vorliegen eines Schadens ist es jedem Spieler gestattet, sein Sportgerät während des Spiels einmal oder mehrfach zu wechseln, sofern weder der Gegenspieler noch der Spielbetrieb dadurch beeinträchtigt werden.

§ 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 diesem aufzuhalten, jede unnötige Ablenkung zu vermeiden und den Spieler weder lobend noch anderweitig anzusprechen oder zu beeinflussen. Ein Verstoß kann vom Schreiber oder Schiedsrichter mit dem Verlust des aktuell gespielten Legs geahndet werden. Verstöße durch Zuschauer sind zunächst mit einer Verwarnung und im Wiederholungsfall mit einem Verweis aus dem Wettkampfbereich zu sanktionieren.

§ 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 hier 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, **ohne** 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 Beintaschen haben. **Wird vom Tragen kurzer Hosen Gebrauch gemacht, dann müssen sichtbare Socken dunkel und unauffällig sein.**

§ 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

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 **Bullseye**. Im Doppel wirft nur jeweils ein Spieler pro Team. Der Dart muss hier so nahe wie möglich an oder auch in das **Bullseye** 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 **Bullseye** 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 Regelungen gelten in allen Wettbewerben des SHDV:

Sollte ein Leg im Format Best-of-5 (oder höher) nach jeweils 45 Darts pro Spieler (15 Aufnahmen á 3 Darts) nicht beendet sein, wird dieses durch Ausbullen entschieden.

Sollte ein Leg im Format Best-of-3 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 20.09.2025

§ 1 Team Wettbewerbe.....	3
§ 2 Vierer - Team Wettbewerbe.....	4
§ 2.1 Vierer – Team – Ligaspielbetrieb.....	4
§ 2.1.1 Ligaaufbau und Spielzeit (Saison).....	4
§ 2.1.2 Mannschaftsstärken.....	4
§ 2.1.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften.....	4
§ 2.1.4 Ersatzspieler.....	4
§ 2.1.5 Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg).....	4
§ 2.1.6 Aufstieg / Abstieg.....	4
§ 2.1.7 Regionale Aufteilung der Ligen.....	4
§ 2.1.8 Spieltermine.....	5
a) Regelspieltag.....	5
b) Anfangszeiten.....	5
c) alternative Spieltermine untere Spielklassen.....	5
d) Spielverlegungen.....	5
e) Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel.....	6
f) Nichtantreten zum Vierer Liga Spiel.....	6
g) Wiederholtes Nichtantreten.....	6
h) Unverschuldetes Nichtantreten.....	7
§ 2.1.9 Austragungsstätte.....	7
§ 2.1.10 Spielmodus im 4er Liga Wettbewerb.....	7
§ 2.1.11 Wertungen in Gruppen und Ligen.....	8
§ 2.1.12 Wertungen bei Nichtantritt / falscher Aufstellung.....	8
§ 2.1.13 Meldung von Ergebnissen.....	8
a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen.....	8
a) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV.....	9
§ 2.1.14 Unvollständiges Antreten.....	9
§ 2.1.15 Teamgame bei Unentschieden.....	9
§ 2.1.16 Einstufung von Mannschaften und Spielern.....	10
§ 2.2 Vierer – Team – Pokalspielbetrieb.....	11
§ 2.2.1 Zeitraum.....	11
§ 2.2.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) & Mannschaften (Ligaspielstärke).....	11
§ 2.2.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften.....	11
§ 2.2.4 Meldung.....	11
§ 2.2.5 Spieltermine.....	11
a) Terminansetzungen.....	11
b) Spielverlegungen.....	11
c) Verspätung und Nichterscheinen zum Pokalspiel.....	11
d) Nichtantreten zum Pokalspiel.....	12
e) Unverschuldetes Nichtantreten.....	12
§ 2.2.6 Spielmodus.....	12
§ 2.2.7 Meldung von Ergebnissen.....	12
a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen.....	12
b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV.....	13

§ 2.2.8 Unvollständiges Antreten	13
§ 2.2.9 Teamgame bei Unentschieden	13
§ 2.2.10 Endrunde (Ermittlung des Landes-Pokal-Siegers)	13
§ 3 Achter - Team Wettbewerbe	14
§ 3.1 Achter-Team-Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb.....	14
§ 3.1.1 Zeitraum.....	14
§ 3.1.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) & Mannschaften (Ligaspielstärke)....	14
§ 3.1.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften.....	14
§ 3.1.4 Spieltermine	14
a) Terminansetzungen	14
b) Spielverlegungen	14
c) Verspätung und Nichterscheinen zum Spieltag.....	14
d) Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel	15
e) Nichtantreten zum 8er-Team Ligaspiel.....	15
f) Wiederholtes Nichtantreten	15
g) Unverschuldetes Nichtantreten	15
§ 3.1.5 Spielmodus	15
§ 3.1.6 Meldung von Ergebnissen	16
a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen	16
b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV	16
§ 3.1.7 Unvollständiges Antreten	16
§ 3.1.8 Ermittlung des Landesmeisters	16
§ 4 SHDV – Ranglistenturniere	17
§ 4.1 Allgemeines / Zweck	17
§ 4.2 Spielberechtigung	17
§ 4.3 Terminansetzung.....	17
§ 4.4 Spielzeitraum	17
§ 4.5 Turnierleitung / Ausrichtung	18
§ 4A SHDV – Senioren - Einzel- Ranglistenturniere	18
§ 4A.1 Spielmodus.....	18
§ 4A.2 Gruppeneinteilung für SHDV – Ranglistenturniere	18
§ 4A.3 Startgelder	19
§ 4A.4 Punktevergabe	19
§ 4A.5 Sportförderpreise bei Ranglistenturnieren	19
§ 4A.6 Jackpot Ausschüttung	20
§ 4A.7 Nominierungskriterien in Landesauswahlmannschaften des SHDV	21
§ 4A.8 Ausschank und Konsum von Alkohol	21
§ 5 SHDV – Landesmeisterschaften	21
§ 5.1 Überblick Landesmeisterschaften.....	21
§ 5.2 Bekanntmachung Termine	21

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 – abhängig von Anmeldestand und Terminplanung – alle weiteren Wettbewerbe ermöglicht werden.

Die sportliche Leitung gibt diese Wettbewerbe rechtzeitig bekannt.

§ 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, darunter angesiedelte Bezirksklassen, darunter angesiedelte Kreisligen sowie darunter liegende Kreisklassen.
- 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 vier spielberechtigten Spielern. Die Meldung von Spielern je Mannschaft ist nicht begrenzt. Je Spiel können jedoch max. acht Spieler eingesetzt werden.

§ 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 ihrer Mannschaft teilgenommen haben, dürfen jederzeit wechseln. Ein weiterer Wechsel ist anschließend in der laufenden Saison ausgeschlossen.

Ein Wechsel von Spielern aus einer höherklassigen oder gleichklassigen Mannschaft in eine andere Mannschaft desselben Vereins oder derselben Spielgemeinschaft ist auf maximal zwei Spieler pro Saison beschränkt.

Spieler einer Mannschaft, die in der Hinrunde zurückgezogen wurde, dürfen erst zur Rückrunde in einer anderen Mannschaft desselben Vereins oder derselben Spielgemeinschaft wechseln. Dies gilt nicht für Spieler, die noch an keinem Spiel ihrer Mannschaft teilgenommen haben. Wird eine Mannschaft in der Rückrunde zurückgezogen, ist ein Wechsel dieser Spieler in eine andere Mannschaft nicht mehr möglich.

§ 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 Ligen

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

§ 2.1.8 Spieltermine

a) Regelspieltag

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.

b) Anfangszeiten

Die Anfangszeiten einzelner Mannschaften können bei der Meldung zur neuen Saison abweichend im Zeitraum zwischen 11:00 bis 16:00 frei gewählt werden.

Sollte eine vom Regelspieltag abweichende Anfangszeit für die betreffende Gastmannschaft nicht möglich sein, so hat die Gastmannschaft dieses der Heimmannschaft bis spätestens 21 Tage vor dem angesetzten Termin mitzuteilen. Beide Mannschaften können sich dann auf eine neue Anfangszeit einigen. Erfolgt keine Einigung, wird automatisch 12 Uhr die für beide Mannschaften verpflichtende Anfangszeit für dieses Spiel.

Sollte die Frist von 21 Tage abgelaufen sein, so bleibt die vom Heimteam festgelegte Anfangszeit unberührt.

c) alternative Spieltermine untere Spielklassen

Bei der Meldung zur neuen Saison können Mannschaften der Bezirksklassen, Kreisligen und Kreisklassen einen alternativen Spieltag beantragen.

Die Anfangszeiten für alternative Spieltage in der Woche (Montag bis Freitag) sind von 18:00 bis 19:00 frei wählbar.

Die Anfangszeiten für alternative Spieltage am Samstag sind von 11:00 bis 18:00 Uhr frei wählbar.

Es gilt für diese Regelung der allgemeine Grundsatz:

Mannschaften, die vom Regelspieltag abweichen, müssen dafür Sorge tragen, dass sie jederzeit auf den Regelspieltag (Sonntag, 12 Uhr) zurückfallen können, falls die Gastmannschaft bis spätestens 21 Tage vor dem angesetzten Termin mitteilt, dass diese am ursprünglich angesetzten Termin nicht spielfähig ist.

d) Spielverlegungen

Grundsätze für Spielverlegungen:

- 1.) Verlegungen sollen grundsätzlich nur in Ausnahmefällen durchgeführt werden.**
- 2.) Signalisiert eine Mannschaft ihre Spielbereitschaft zum angesetzten Spieltermin, darf ihr bei einer Verlegung kein Nachteil entstehen.**

Kriterien für Verlegungen:

Eine Verlegung ist unter folgenden Bedingungen zulässig:

1. Grundsatz: Sind sich beide Mannschaften einig, kann ein Spiel jederzeit unkompliziert verlegt werden – solange kein Veto von der Ligaleitung eingelegt wird.

Ausnahme: aktuelle Vorgaben der Ligaleitung, z.B. festgelegte Endtermine

2. Besondere Gründe: höhere Gewalt oder nicht vorhersehbare Ereignisse.

3. Wichtige Ausscheidungswettkämpfe (z. B. DDV, WDF) mit hoher Spielerbeteiligung können eine Spielverlegung rechtfertigen, wenn eine der beteiligten Mannschaften glaubhaft versichern kann, keinen spielfähigen Kader stellen zu können. Dies gilt explizit nicht, wenn es nur einen Spieler betrifft, der regelmäßig eingesetzt wird.

4. Wegen kurzer Fahrwege in der Bezirksklasse, Kreisliga und Kreisklasse

können Mannschaften grundsätzlich auch Spieltage in der Woche (Montag bis Freitag, Anfangszeit 18 bis 19 Uhr) wählen

5. Nicht einvernehmliche Verlegungen zwischen zwei Mannschaften sind mit mindestens 7 Tagen Vorlauf dem Ligaobmann anzuzeigen, ansonsten kann ein Nichtantritt durch die Ligaleitung festgestellt werden, wenn eine Mannschaft nicht erscheint.

6. Eine Verlegung ist nur zulässig, wenn die verlegende Mannschaft nicht noch ein zuvor durch sie verlegtes Spiel auszutragen hat.

7. Die letzten beiden Spieltage einer Saison dürfen nur bei gewichtigen Gründen verlegt werden.

Vorgehen bei Verlegungsanträgen:

Anträge auf Spielverlegungen sind spätestens 7 Tage vor dem ursprünglichen Spieltermin beim zuständigen Ligaobmann im Kommunikationsmedium des Verbandes zu stellen.

Der zuständige Ligaobmann prüft die Anträge und erhebt ggf. innerhalb von 3 Tagen ein Veto gegen die Verlegung, ansonsten gelten die Anträge als genehmigt.

Bei Uneinigkeit bleibt der Regelspieltag (Sonntag, 12 Uhr) bestehen. Sollte eine Mannschaft hier trotzdem nicht antreten können, so geht die Verlegung von dieser Mannschaft aus. Die andere Mannschaft hat dann das Vorschlagsrecht für einen Ersatztermin. Generell gilt:

- Sollten beide Mannschaften sich einig sein, können sie (solange kein sportlich begründetes Veto des Ligaobmanns eingelegt wird) frei verlegen, wie sie möchten.
- Bei Uneinigkeit nennt die Mannschaft, die nicht verlegen kann, der anderen Mannschaft mind. zwei Ausweichtermine.
 - Davon muss ein Termin ein nicht bereits als Spieltag blockierter Sonntag sein und darf auch kein Folgespieltag einer 8er Liga (wenn eine der beiden Mannschaften hier Spieler beteiligt hat) sein.
 - Verlegungen auf Termine der Ranglistenturniere sind zulässig, zählen aber in diesem Sinne nicht als Terminvorschlag.
 - Die Termine müssen spätestens eine Woche nach dem ursprünglichen Spieltermin an den Gegner kommuniziert sein per offiziellem Medium.
 - Der Gegner hat dann eine Woche Zeit, einen dieser Termine anzunehmen.
 - Kommt keiner der beiden Termine zustande, so hat die Mannschaft, die verlegen wollte (oder eine der beiden Fristen nicht eingehalten hat) verloren und das Spiel wird als Nichtantritt gewertet.
 - Die Kommunikation ist dem Ligaobmann als Nachweis zur Verfügung zu stellen.

e) Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel

Kann eine Mannschaft nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat die gegnerische Mannschaft mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint eine Mannschaft nicht oder nicht in 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.

f) Nichtantreten zum Vierer Liga Spiel

Präsidium und Vorstand entscheiden im Streitfall gemeinsam mit der sportlichen Leitung über Bewertung der Hintergründe und über die Verhängung einer möglichen Strafe. Eine Neuansetzung erfolgt nicht. Das Spiel wird für die nicht angetretene Mannschaft als verloren gewertet. Zusätzlich wird eine Ordnungsgebühr in Höhe von 50,- Euro erhoben.

g) Wiederholtes Nichtantreten

1. Tritt eine Mannschaft zum wiederholten Male (2x) nicht an, erfolgt der Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb sowie die Aberkennung der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Punkte, Spiele und Legs.
2. 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.
3. In beiden oben genannten Fällen steigt die betreffende Mannschaft automatisch in die nächsttiefere Liga ab. Befindet sie sich zum Zeitpunkt des Ausschlusses bereits auf einem Abstiegsplatz, erfolgt – sofern möglich – ein Abstieg um zwei Ligen. Zusätzlich wird eine Ordnungsgebühr in Höhe von 50,- Euro erhoben.

h) 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.

Der Gastmannschaft muss der Zugang zur Austragungsstätte mindestens 30 Minuten vor Start der Begegnung gewährt werden. Hierbei muss der Gastmannschaft mindestens eines der offiziellen Spielboards zur Vorbereitung auf die Begegnung gegeben werden.

§ 2.1.10 Spielmodus im 4er Liga Wettbewerb

- a) Grundsätzlich wird eine Spielpaarung entsprechend des aktuellen 4er-Spielplans des SHDV ausgetragen. Pro Punktspiel werden 16 Einzel und 6 Doppel gespielt. Gegebenenfalls wird bei Unentschieden zusätzlich ein Teamgame 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) (1) In der Landesliga, den Oberligen, Bezirksligen und Bezirksklassen 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.

(2) Sollte ein Leg im Format Best-of-5 nach jeweils 45 Darts pro Spieler (15 Aufnahmen á 3 Darts) nicht beendet sein, wird dieses durch Ausbullen entschieden. Sollte ein Leg im Format Best-of-3 nach jeweils 60 Darts pro Spieler (20 Aufnahmen á 3 Darts) nicht beendet sein, wird dieses durch Ausbullen entschieden.

(3) In der Liga tragen die Kapitäne vor dem Spiel mindestens ihre Spieler für die ersten vier 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. Spätestens vor Beginn des nächsten Spielblocks (Einzel oder Doppel), müssen die vier Einzel oder entsprechend die zwei Doppel wie beschrieben eingetragen werden.
- c) Gespielt wird an zwei 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 vier 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. Spieler dürfen an verschiedenen Positionen eingesetzt werden, solange es zu keiner wiederholten Paarung mit den gleichen Spielern kommt. Dies gilt sowohl für die Heim- als auch für die Gastmannschaft. Kein Spieler darf mit dem gleichen Spieler erneut in einem Doppel spielen.
 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 über die Wertung des Spiels.
- g) Eine Mannschaft, die nachweislich das Ergebnis eines Mannschaftskampfes zum Zwecke der Begünstigung und/oder Benachteiligung anderer Mannschaften in nicht korrekterweise beeinflusst, kann von der sportlichen Leitung aus der Spielklasse gestrichen werden. Zusätzlich obliegt es der sportlichen Leitung hierfür eine Ordnungsgebühr bis zu einer Höhe von der Meldegebühr der jeweiligen Mannschaft zu erheben.

§ 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 (3 Punkte für regulären Sieg, 2 Punkte für Sieg im Teamgame, 1 Punkt für Niederlage im Teamgame, 0 Punkte für Niederlage)
2. Differenz der gewonnenen Sets
3. Anzahl der gewonnenen Sets
4. Differenz der gewonnen Legs
5. Anzahl der gewonnen Legs
6. Direkter Vergleich

Besteht trotz aller Regelungen eine Patt-Situation zwischen zwei oder mehreren Parteien und hat die Wertung Einfluss auf den Wettbewerbsausgang, entscheidet die sportliche Leitung über das Ob und Wie einer sportlichen Klärung.

§ 2.1.12 Wertungen bei Nichtantritt / falscher Aufstellung

Spiele, die aufgrund eines Nichtantritts gewertet werden müssen, werden mit einem Ergebnis von 3:0 Punkten zugunsten der angetretenen Mannschaft gewertet. Die nicht angetretene Mannschaft erhält entsprechend eine Wertung von 0:3 Punkten. Die Anrechnung von Sets und Legs erfolgt in beiden Fällen nicht. Zusätzlich wird gegen die nicht angetretene Mannschaft eine Ordnungsgebühr in Höhe von 50,- Euro verhängt.

Bei fehlerhaften Aufstellungen innerhalb eines Spieles, werden die betreffenden Einzel oder Doppel jeweils gegen dieses Team gewertet. Sind beide Aufstellungen fehlerhaft, werden diese Spiele der Wertung entnommen.

Sollten mehr als fünf Spiele (Einzel und Doppel) falsch aufgestellt worden sein, wird das gesamte Spiel mit 3:0 Punkten zugunsten der Mannschaft gewertet, die korrekt aufgestellt hat.

Sollten beide Mannschaften jeweils mehr als fünf Spiele (Einzel und Doppel) aufgestellt haben, wird durch die sportliche Leitung ein Wiederholungsspiel angesetzt und jeweils eine Ordnungsgebühr in Höhe von 50,- Euro für beide Mannschaften verhängt.

§ 2.1.13 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 (App) in Verbindung mit der 2K-Software übermittelt oder manuell, aber ebenfalls über die 2K-Software in der Desktop-Version.

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

a) **Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV**

Sollte keine automatische Eingabe der Meldung erfolgen, so hat eine Eintragung des Spielberichts in der 2K-Software durch den Kapitän der Heimmannschaft bis spätestens 24 Stunden nach Spielanfang zu erfolgen.

Sollten durch die Heimmannschaft falsche oder unvollständige Angaben im Spielbericht gemacht worden sein, hat der Kapitän der Gastmannschaft bis eine Woche nach dem Spieltermin Zeit, dies dem zuständigen Obmann zu melden, um eine Korrektur zu veranlassen. Bei Problemen ist in diesen Fällen ein Foto des von beiden Teams unterschriebenen Spielberichts bogens zu übersenden.

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.

§ 2.1.14 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.

§ 2.1.15 Teamgame bei Unentschieden

Sollte nach 22 Spielen (16 Einzel und 6 Doppel) noch keine Entscheidung über den Ausgang einer Begegnung gefallen sein und das Spiel 11:11 stehen, entscheidet ein Teamgame über die Punktevergabe (2 Punkte für Sieg im Teamgame, 1 Punkt für Niederlage im Teamgame).

Das Teamgame wird im Modus "1001 Straight in / Double out" über Best-of-3 Legs gespielt. Hierbei können alle möglichen acht Spieler, die auf dem Spielbogen notiert sind, spielen. Mindestens vier Spieler pro Mannschaft müssen spielen. Die Reihenfolge haben die Teamkapitäne vorher auf dem Spielbericht zu notieren.

Der Anwurf zum Teamgame wird durch Bullwurf entschieden. Jeweils die in der notierten Reihenfolge erstgenannten Spieler beider Teams führen diesen aus. Hierbei beginnt der erste Spieler der Heimmannschaft.

Sollten diese beiden Spieler keine Entscheidung herbeiführen können, treten die in der Reihenfolge zweitgenannten Spieler in umgekehrten Reihenfolgen an, d.h. der zweitgenannte Spieler der Gastmannschaft beginnt mit dem Bullwurf.

Sonderfall Ausbullen: Die Legs im Teamgame werden **nicht** durch Ausbullen entschieden.

§ 2.1.16 Einstufung von Mannschaften und Spielern

a) Mannschaften:

Eine Mannschaft gilt als identisch mit einer Mannschaft der Vorsaison, wenn mehr als 50 % des gemeldeten Spielerkaders aus Spielern besteht, die bereits in dieser Mannschaft in der Vorsaison gemeldet waren. Die Vereine sind verpflichtet, dies bei der Mannschaftsmeldung deutlich zu kennzeichnen.

Zuwendungen können durch die sportliche Leitung mit einem Ordnungsgeld bis zur Höhe der Meldegebühr der betroffenen Mannschaft geahndet werden. Zusätzlich kann ein Ausschluss der Mannschaft aus dem laufenden Wettbewerb ausgesprochen werden.

b) Spieler

Ein Spieler darf in einer neuen Saison höchstens zwei Spielklassen unterhalb der höchsten Spielklasse eingesetzt werden, in der er in der Vorsaison zum Einsatz kam.

Ausnahmen können gelten bei Vereinswechseln, Vereinsneugründungen oder in begründeten Fällen, wenn zwischen den Mannschaften eines Vereins ein erheblicher Leistungsunterschied besteht. Diese Ausnahmen sind vorab mit der sportlichen Leitung abzustimmen. Bei Zuwendungen kann der Spieler für die laufende Saison vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden.

Hat ein Spieler zwischen der aktuellen Saison und seiner zuletzt gespielten Saison eine oder mehrere Spielzeiten pausiert, darf er je nicht gespieltem Jahr um eine weitere Spielklasse tiefer eingestuft werden.

§ 2.2 Vierer – Team – Pokalspielbetrieb

§ 2.2.1 Zeitraum

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

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

- a) Eine Mannschaft besteht mindestens aus vier spielberechtigten Spielern. Die Meldung von Spielern je Mannschaft ist nicht begrenzt. Je Spiel können jedoch max. acht Spieler eingesetzt werden.
Sofern die gleiche Mannschaft im 4er-Team–Ligaspielbetrieb gemeldet ist, gelten die identischen Spielerkader.
- b) Spielberechtigt ist eine Mannschaft nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des SHDV sind und vor Saisonbeginn gemeldet worden sind. Nachmeldungen einzelner Spieler einer Mannschaft 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.
- c) Näheres regeln die Geschäftsordnung (GO) und die Finanzordnung. Eine Nachmeldung ganzer Teams ist ausgeschlossen.
- d) Spielberechtigt für den Pokal-Wettbewerb sind automatisch nur alle gemeldeten Mannschaften des 4er-Team- Ligaspielbetrieb des SHDV.

§ 2.2.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften

- a) Jeder Spieler ist innerhalb einer Saison 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 eine Mannschaft nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat die gegnerische Mannschaft mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint eine Mannschaft nicht oder nicht vollständig bis 30 Minuten nach dem Anwurf Zeitpunkt, 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

Präsidium und Vorstand entscheiden im Streitfall gemeinsam mit der sportlichen Leitung über Bewertung der Hintergründe und über die Verhängung einer möglichen Strafe. Eine Neuansetzung erfolgt nicht. Das Spiel wird für die nicht angetretene Mannschaft als verloren gewertet. Zusätzlich wird eine Ordnungsgebühr in Höhe von 50,- Euro erhoben.

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 (16 Einzel und 6 Doppel) findet ein Teamgame im Modus "1001 Double in / Double out" über Best-of-3 Legs statt. Hierbei können alle möglichen acht Spieler, die auf dem Spielbogen notiert sind, spielen. Mindestens vier 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 vier 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 zwei 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.

e) In Sonderfällen (z.B. Spielabbruch, Probleme in der Spielstätte etc.) entscheidet die sportliche Leitung auf Grundlage der vorliegenden Informationslage über die Wertung des Spiels.

§ 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 (App) in Verbindung mit der 2K-Software übermittelt oder manuell, aber ebenfalls über die 2K-Software in der Desktop-Version. 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 24 Stunden besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung, ob dann noch 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 in der 2K-Software durch den Kapitän der Heimmannschaft bis spätestens 24 Stunden nach Spielanfang zu erfolgen.

Sollten durch die Heimmannschaft falsche oder unvollständige Angaben im Spielbericht gemacht worden sein, hat der Kapitän der Gastmannschaft bis eine Woche nach dem Spieltermin Zeit, dies dem zuständigen Obmann zu melden, um eine Korrektur zu veranlassen. Bei Problemen ist in diesen Fällen ein Foto des von beiden Teams unterschriebenen Spielberichts bogens zu übersenden.

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 Unvollständiges Antreten

Ein unvollständiges Antreten ist im Pokal-Wettbewerb nicht möglich. Erscheint eine Mannschaft nicht oder nicht vollständig bis 30 Minuten nach dem Zeitpunkt des eigentlichen Anwurfs, so gilt das Spiel als nicht angetreten.

§ 2.2.9 Teamgame bei Unentschieden

Sollte nach 22 Spielen (16 Einzel und 6 Doppel) noch keine Entscheidung über den Ausgang einer Begegnung gefallen sein und das Spiel 11:11 stehen, entscheidet ein Teamgame über den Sieger dieser Begegnung.

Das Teamgame wird im Modus "1001 Double in / Double out" über Best-of-3 Legs gespielt. Hierbei können alle möglichen acht Spieler, die auf dem Spielbogen notiert sind, spielen. Mindestens vier Spieler pro Mannschaft müssen spielen. Die Reihenfolge haben die Teamkapitäne vorher auf dem Spielbericht zu notieren.

Der Anwurf zum Teamgame wird durch Bullwurf entschieden. Jeweils die in der notierten Reihenfolge erstgenannten Spieler beider Teams führen diesen aus. Hierbei beginnt der erste Spieler der Heimmannschaft.

Sollten diese beiden Spieler keine Entscheidung herbeiführen können, treten die in der Reihenfolge zweitgenannten Spieler in umgekehrten Reihenfolgen an, d.h. der zweitgenannte Spieler der Gastmannschaft beginnt mit dem Bullwurf.

Sonderfall Ausbullen: Die Legs im Teamgame werden **nicht** durch Ausbullen entschieden.

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

Die letzten acht im Wettbewerb verbliebenen Mannschaften bestreiten das Finale in einem s.g. Final 8 an einem bei der Mitgliederversammlung festgelegten Ort. Der Termin für das Final 8 wird vor der Saison festgelegt.

Es erfolgt vor Ort eine freie Auslosung der weiteren Begegnungen (Viertelfinale, Halbfinale, Finale).

§ 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 8er-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 acht Spielern. Die Meldung von Spielern je Mannschaft ist nicht begrenzt. Je Spiel können jedoch max. 16 Spieler eingesetzt werden.
- b) Spielberechtigt ist eine Mannschaft nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des SHDV sind und vor Saisonbeginn gemeldet worden sind. Nachmeldungen einzelner Spieler einer Mannschaft 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.
- d) **Spieler, die bereits in einer Mannschaft der 1. oder 2. Bundesliga gemeldet sind, dürfen in keiner 8er-Liga Mannschaft innerhalb des SHDVs gemeldet 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 ihrer Mannschaft teilgenommen haben, dürfen jederzeit wechseln. Ein weiterer Wechsel ist anschließend in der Saison ausgeschlossen. Ergänzend gelten die Regelung aus § 2.1.3, sofern diese zutreffen.

§ 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 den Spieltag der DDV-Bundesliga. 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.

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 Spieltag

Kann eine Mannschaft nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat die gegnerische Mannschaft mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint eine Mannschaft nicht oder nicht vollständig bis 30 Minuten nach dem Zeitpunkt des Anwurfs, 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) Verspätungen und Nichterscheinen zum Ligaspiel

Kann eine Mannschaft nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat die gegnerische Mannschaft mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint eine Mannschaft nicht oder nicht in 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.

e) Nichtantreten zum 8er-Team Ligaspiel

Präsidium und Vorstand entscheiden im Streitfall gemeinsam mit der sportlichen Leitung über Bewertung der Hintergründe und über die Verhängung einer möglichen Strafe. Eine Neuansetzung erfolgt nicht. Das Spiel wird für die nicht angetretene Mannschaft als verloren gewertet. Zusätzlich wird eine Ordnungsgebühr in Höhe von 50,- Euro erhoben.

f) Wiederholtes Nichtantreten

1. Tritt eine Mannschaft zum wiederholten Male (2x) nicht an, erfolgt der Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb sowie die Aberkennung der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Punkte, Spiele und Legs.
2. 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.

g) 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.

§ 3.1.5 Spielmodus

- a) In einer Mannschaft 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 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 im Modus "501 Straight in / Double out" über Best-of-5 Legs gespielt. Bei einem Spielstand von 2:2 Legs, wird der Beginn des entscheidenden Legs durch Bullwurf entschieden. Sollte ein Leg nach jeweils 45 Darts pro Spieler (15 Aufnahmen á 3 Darts) nicht beendet sein, wird dieses durch Ausbullen entschieden.

Die Heimmannschaft (lt. Spielplan) beginnt alle ungeraden Spiele (1, 3, 5 etc.) und ist für das Schreiben verantwortlich. Die Gastmannschaft 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 Dartscorer (App) in Verbindung mit der 2K-Software übermittelt oder manuell, aber ebenfalls über die 2K-Software in der Desktop-Version. 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 24 Stunden besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung, ob dann noch 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 in der 2K-Software durch den Kapitän der Heimmannschaft bis spätestens 24 Stunden nach Spielanfang zu erfolgen.

Sollten durch die Heimmannschaft falsche oder unvollständige Angaben im Spielbericht gemacht worden sein, hat der Kapitän der Gastmannschaft bis eine Woche nach dem Spieltermin Zeit, dies dem zuständigen Obmann zu melden, um eine Korrektur zu veranlassen. Bei Problemen ist in diesen Fällen ein Foto des von beiden Teams unterschriebenen Spielberichts bogens zu übersenden.

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 die Beitrittserklärung zum SHDV zeitnah (max. 7 Tage) 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 6 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

Die Turniere starten grundsätzlich mit einer Gruppenphase im Modus "501 Straight in / Double out". In der Gruppenphase wird Best-of-3 Legs gespielt. Vor jedem Spiel wird der Anwurf durch einen Bullwurf entschieden. Der auf dem Tablet zuerst genannte Spieler der Begegnung wirft dabei als Erster aufs Bull.

Nach der Gruppenphase wird die Hauptrunde nach einem A- und ein B-Turnierplan; Single-K.O. gespielt. Bei den Damen und Herren werden die Erst- und Zweitplatzierten der Vorrundengruppe in das A-Feld und die Dritt- und Viertplatzierten werden in das B-Feld gesetzt. Bei den Damen kommen zusätzlich die Fünft- und Sechstplatzierten 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 werden im A-Feld die ersten beiden Runden im Format Best-of-5 gespielt. Danach erhöht sich das Format alle zwei Runden um zwei Legs (Bo7, Bo9, usw.)
In der Hauptrunde im B-Feld wird durchgängig im Format Best-of-5 gespielt.

Unabhängig von der aktuellen Phase des Turniers und des gespielten Formats gilt:
Sollte ein Leg nach jeweils 45 Darts pro Spieler (15 Aufnahmen á 3 Darts) nicht beendet sein, wird dieses durch Ausbullen entschieden.

§ 4A.2 Gruppeneinteilung für SHDV – Ranglistenturniere

Spieleranzahl	Gruppenanzahl	Spielerzahl Feld A	Spielerzahl Feld B
<i>ab</i>			<i>bis</i>
1	1	4	4
8	2	4	4
16	4	8	8
32	8	16	16
64	16	32	32
128	32	64	64
256	64	128	128
512	128	256	256

§ 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.

Teiln.: 1-15		Teiln.: 16-31		Teiln.: 32-63		Teiln.: 64-127		Teiln.: 128-255		Teiln.: 256-512	
Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte
1.	17	1.	18	1.	21	1.	24	1.	27	1.	31
2.	15	2.	16	2.	19	2.	21	2.	24	2.	27
3.	12	3.	13	3.	17	3.	19	3.	22	3.	24
5.	7	5.	10	5.	13	5.	16	5.	19	5.	22
6.	5	9.	8	9.	11	9.	14	9.	17	9.	20
7.	3	10.	6	17.	9	17.	12	17.	15	17.	18
-	-	11.	4	18.	7	33.	10	33.	13	33.	16
-	-	13.	3	19.	6	34.	8	65.	11	65.	14
-	-	-	-	21.	4	35.	7	66.	9	66.	12
-	-	-	-	25.	3	37.	5	67.	8	67.	10
-	-	-	-	-	-	41.	4	69.	6	69.	9
-	-	-	-	-	-	49.	3	73.	5	73.	7
-	-	-	-	-	-	-	-	81.	4	81.	6
-	-	-	-	-	-	-	-	97.	3	97.	5
Feld A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	129.	4
Feld B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	193.	3

§ 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, orientiert 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 70%, Damen 25% und Paradarter 5% 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%						

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%						

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 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 (in der Regel Sporthalle) ein Verbot des Ausschanks und Konsums von Alkohol.

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

§ 5 SHDV – Landesmeisterschaften

§ 5.1 Überblick Landesmeisterschaften

Der SHDV kann beispielsweise im Seniorenbereich 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-Doppel-Landesmeister
7. Mixed-Triple-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 10.08.2025

§ 1 Two Person – Jugend-Team-Landesmeisterschaft im Ligaspielbetrieb (2 Spieler)	2
§ 2.1 Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)	2
§ 2.2 Spielberechtigte Spieler (Mannschaftsspielstärke) und Mannschaften (Ligaspielstärke)	2
§ 2.3 Wechsel eines Spielers zwischen Mannschaften	2
§ 2.4 Meldungen der Mannschaften (Aufstieg / Abstieg)	2
§ 2.5 Aufstieg / Abstieg	2
§ 2.6 Regionale Aufteilung der Liga / Sonderregelung für Stadt- oder Kreisligen	2
§ 2.7 Spieltermine	2
a) Terminansetzungen	3
b) Spielverlegungen	3
c) Verspätung und Nichterscheinen zum Spieltag	3
d) Wiederholtes Nichtantreten	3
e) Unverschuldetes Nichtantreten	3
§ 2.8 Spielmodus	3
§ 2.9 Meldung der Spielergebnisse	4
a) Komplette Meldung durch Liveübertragungen	4
b) Digitale Meldung durch Eingabe im 2K Bereich des SHDV	4
§ 2.10 Unvollständiges Antreten	4
§ 2.11 Endrunde (Ermittlung des Landesmeisters)	4
§ 2.12 Prämierung	4
§ 3 SHDV Jugend - Ranglistenturniere	5
§ 3.1 Allgemeines / Zweck / Nominierung Auswahlkader	5
§ 3.2 Spielzeitraum	5
§ 3.3 Turnierleitung/Ausrichtung	5
§ 3.4 Spielmodus	5
§ 3.5 Spielformat ab Hauptrunde:	5
§ 3.7 Startgelder	6
§ 3.8 Punktevergabe	6
§ 3.9 Prämierung	6

Teil 3: Jugend Wettbewerbe

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

§ 2.1 Ligaaufbau und Spielzeit (Saison)

Die SHDV **Two**-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 **zwei** Spielern. Im Übrigen ist die Meldung von Spielern je Team nicht begrenzt. Je Spieltag sind jedoch max. 6 Spieler einzusetzen.

Spielberechtigt ist eine **Mannschaft** nur dann, wenn seine Spieler mittelbare Mitglieder des SHDV sind. Nachmeldungen **einzelner** Spieler einer Mannschaft 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.

Der LDVH (Landes Dart Verband Hamburg) erhält eine Sondergenehmigung zur Meldung von Jugendmannschaften im Spielbetrieb des SHDV.

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 einer **Saison** 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 **durchgeführt und bekannt gegeben.**

§ 2.7 Spieltermine

Die Mannschaften spielen innerhalb Ihrer Ligen jeder gegen jeden. Es wird eine Hinrunde und Rückrunde gespielt. 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 Spieltag

Kann **eine Mannschaft** nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, so hat die gegnerische Mannschaft mindestens 30 Minuten zu warten. Erscheint **eine Mannschaft** 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) Wiederholtes Nichtantreten

d1. Tritt eine Mannschaft zum wiederholten Male (2x) nicht an, erfolgt der Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb sowie die Aberkennung der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Punkte, Spiele und Legs.

d2. 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.

e) 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. Eine Spielpaarung zweier Mannschaften besteht aus **zweimal zwei** Einzel und **ein** Doppel. Es wird je Spiel eine Hin- und Rückrunde gespielt (Spieler A hat insgesamt **vier** Einzel und **zwei** Doppel, genauso Spieler B). Es müssen mindestens **zwei** Spieler je **Mannschaft** antreten. Maximal können in einem Spiel **sechs** 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 **Mannschaftskapitäne** die Spieler auf die Positionen A und B. Es werden in Reihenfolge jeweils **zwei** Einzel, (Einzelrunde) dann **ein** Doppel (Doppelrunde), und **abschließend** die zweite Einzelrunde **gespielt**.

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

Die Spielleitung behält sich vor, den Spielmodus vor Beginn einer neuen Saison anzupassen, sollten sich die Gegebenheiten (z.B. durch angepasste Meldezahlen) verändern.

§ 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 Dartscore (App) in Verbindung mit der 2K-Software übermittelt oder manuell, aber ebenfalls über die **2K-Software in der Desktop-Version**.

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 24 Stunden besteht kein Anrecht mehr auf die Korrektur von Fehlern und es obliegt allein dem Ermessensspielraum der sportlichen Leitung, ob dann noch 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 **in der 2K-Software** durch den Kapitän der Heimmannschaft bis spätestens 24 Stunden nach Spielanfang zu erfolgen.

Sollten durch die Heimmannschaft falsche oder unvollständige Angaben im Spielbericht gemacht worden sein, hat der Kapitän der Gastmannschaft bis eine Woche nach dem Spieltermin Zeit, dies dem zuständigen Obmann zu melden, um eine Korrektur zu veranlassen. Bei Problemen ist in diesen Fällen ein Foto des von beiden Teams unterschriebenen Spielberichts bogens **zu übersenden**.

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.

§ 2.10 Unvollständiges Antreten

Ein unvollständiges Antreten ist im Two-Person Team nicht möglich. Erscheint eine Mannschaft nicht oder nicht vollständig bis 30 Minuten nach dem Zeitpunkt des eigentlichen Anwurfs, so gilt das Spiel als nicht angetreten.

§ 2.11 Endrunde (Ermittlung des Landesmeisters)

Die letzten acht im Wettbewerb verbliebenen Mannschaften bestreiten das Finale in einem s.g. Final 8 an einem von der Spielleitung festgelegten Ort.

§ 2.12 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.

Der Landesmeister und die 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 **drei** 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). **Zusätzlich hat der Landesjugendwart die Möglichkeit der Vergabe einer Wildcard.**

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

Die Turniere starten grundsätzlich mit einer Gruppenphase im Modus "501 Straight in / Double out". In der Gruppenphase wird Best-of-3 Legs gespielt. Vor jedem Spiel wird der Anwurf durch einen Bullwurf entschieden. Der auf dem Tablet zuerst genannte Spieler der Begegnung wirft dabei als Erster aufs Bull.

Die ersten vier der Jugendrangliste werden gesetzt, je nach Anzahl der Gruppen. Entweder in **vier** Gruppen als Gruppenkopf oder Gruppe 1 1. und 4. der Jugendrangliste; Gruppe 2 2. und 3. der Jugendrangliste.

Nach der Gruppenphase wird die Hauptrunde nach einem A- und ein B-Turnierplan; Single-K.O. gespielt.

§ 3.5 Spielformat ab Hauptrunde:

In der Hauptrunde im A-Feld werden folgende Formate gespielt:

- 1. Junioren: bis einschließlich Achtelfinale: Best-of-5, Viertelfinale + Halbfinale: Best-of-7, Finale: Best-of-9**
- 2. Juniorinnen: bis einschließlich Halbfinale: Best-of-5, Finale: Best-of-7**

In der Hauptrunde im B-Feld wird durchgängig im Format Best-of-3 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

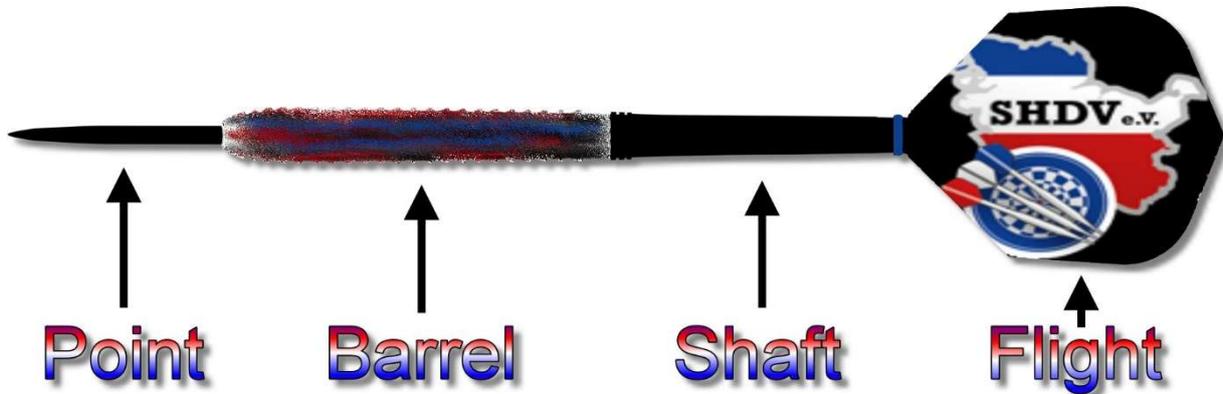
„SpoWo“ Stand 10.08.2025

§ 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 50 g sind.

§ 1.2 Jeder Dart muss aus einer Spitze, einem Wurfkörper, einem Shaft und einem Flight bestehen. **Shaft und Flight dürfen auch als Kombination bzw. ein Teil verwendet werden.**

§ 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 Bullseye 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 Bullseye 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 Bullseye 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 erforderlich. **Alternativ sind 360° Beleuchtungsringe möglich, die die Anforderungen erfüllen.**

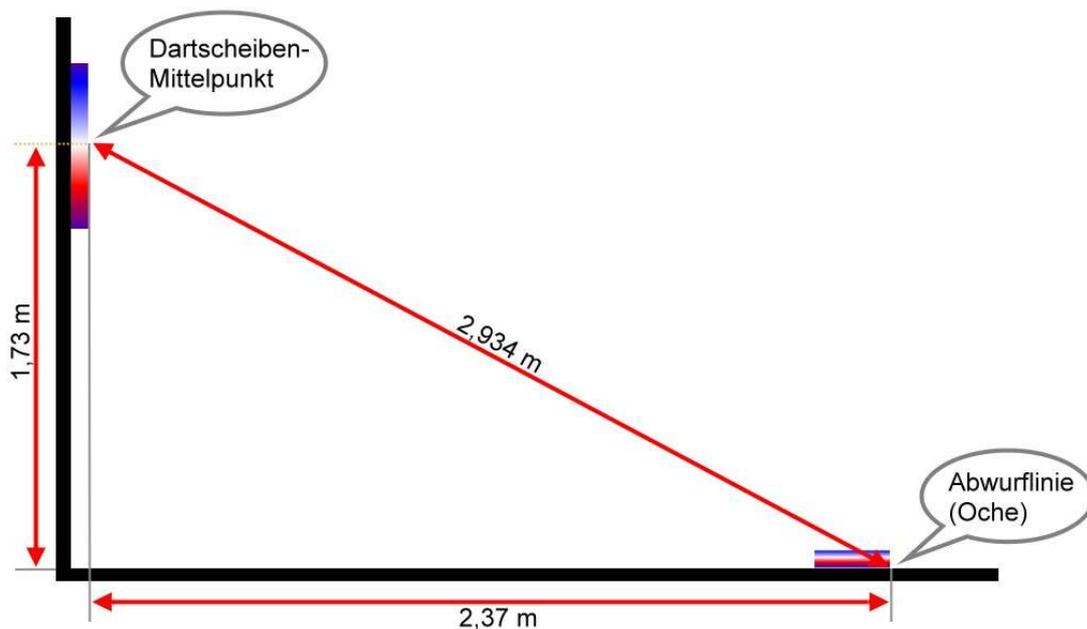
§ 2.7 Jeder Spieler oder Teamkapitän hat das Recht die Auswechslung eines Boards zu verlangen, oder aber das Verdrehen der Segmente, sofern der Gegner einwilligt. Bei Uneinigkeit entscheidet der Schiedsrichter. Das Verlangen kann nur vor Beginn eines Spieles gestellt werden.

§ 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 Bullseye und Boden muss 237cm betragen.

§ 4.3 Hinter der Rückseite der Standleiste muss ein Standbereich von mindestens 122 cm 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 Bullseye 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-3 = bezeichnet die Länge eines Matches. Ein Spieler muss von drei Legs zwei gewinnen, um das Match zu gewinnen (z. B. 2:1 oder 2:0) Weitere Varianten: z. B. Best-of-5, Best-of-7, Best-of-9, usw.

Best-of-5 = bezeichnet die Länge eines Matches. Ein Spieler muss aus fünf Legs drei gewinnen, um das Match zu gewinnen (z. B. 3:2, 3:1 oder 3:0). *Siehe auch* Best-of-3

Best-of-3-of-3 = bezeichnet die Länge eines Matches. Ein Spieler muss von drei 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-3 gespielt (siehe „Best-of-3“). Weitere Varianten: z. B. Best-of-3-of-5, Best-of-5-of-7

§ 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 Bullseye). 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 Bullseye. Es beginnt der Erstgenannte. Derjenige, der dichter am Bullseye 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. Schreiftafeln 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 Bullseye 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.