

Sport- und Wett- kampfordnung

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

DDV

In der aktuellen Überarbeitung vom Juni 1990 und Oktober 1992 und den Änderungen vom 11. April 1993, 30. Oktober 1993, 8. Januar 1994, 29. Mai 1994, 6. November 1994, 26. März 1995, 6. Mai 1995, 5. November 1995, 4. Mai 1996, 10. November 1996, 2. März 1997, 2. November 1997, 26. April 1998, 8. November 1998, 25. April 1999, 7. November 1999, 26. März 2000, 5. November 2000, 1. April 2001, 4. November 2001, 14. April 2002, 10. November 2002, 30. März 2003, 9. November 2003, 28. März 2004, 28. November 2004, 17. April 2005, 23. Juli 2005, 13. November 2005, 26. März 2006, 12. November 2006, 25. März 2007, 25. November 2007, 27. April 2008, 02. November 2008, 22. März 2009, 01. November 2009, 28. März 2010, 28. August 2010, 14. November 2010, 27. März 2011, 5. November 2011, 3. November 2012, 13. April 2013, 03. November 2013, 30. März 2014, 01. November 2014, 29. März 2015, 29. November 2015, 05. März 2016, 30. Oktober 2016, 26. März 2017, 29. Oktober 2017, 25. März 2018, 28. Oktober 2018, 23. März 2019

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1	Allgemeines	4
Teil 0	Begriffsdefinitionen	4
Teil I	Allgemeine Spielberechtigung	4
§ 1	Regionale Zugehörigkeit, Wechsel	4
§ 2	Junioren-Spielberechtigung	4
Teil II	Allgemeine Spielregeln	5
§ 3	Grundsätzliche Spielregelungen	5
§ 4	Wurf	5
§ 5	Beginn und Beendigung des Spiels	5
§ 6	Punkte (Scores)	5
§ 7	Dartboards	6
§ 8	Licht	7
§ 9	Standleiste	7
Teil III	Turnier- und Wettkampffregeln	9
§ 10	Allgemeine Turnier und Wettkampffregeln	9
§ 11	Anmeldung	9
§ 12	Das Einschreiben zum Turnier	10
§ 13	Auslosung	10
§ 14	Matchbeginn	10
§ 15	Übungswürfe	11
§ 16	Wettkampfspiele	11
§ 17	Spielkleidung	12
§ 18	Genussmittel	12
Kapitel 2	Turnierbetrieb	13
§ 19	Vergabe von DDV-Turnieren	13
§ 20	Einzeltourniere allgemein	13
§ 21	Regionaltourniere	14
§ 22	Herrn-Einzel	14
§ 23	Damen-Einzel	145
§ 24	Junioren-Einzel	16
§ 25	WDF-Turniere	16
§ 26	Turnierablauf	16
Kapitel 3	DDV-Rangliste	17
§ 27	Turnierergebnisse	17
§ 28	Nationalmannschaften	17
§ 29	Kaderbildung	17
§ 30	Rangliste	18
§ 31	Saisonverlauf	18
§ 32	Punktevergabestruktur	19
§ 33	Startgeld und DDV-Startgeldanteile	20
§ 34	Preisgeld	20
§ 35	Pokale und Sachpreise	21
§ 36	Setzen	22
§ 37	Das Setzen ausländischer Spieler bei internationalen Wettbewerben	23
§ 38	Turniergebühren	24
§ 39	Werbung	24
§ 40	Organisation von Dartveranstaltungen	24
§ 41	Anmeldeschluss	25
§ 42	Nachmeldungen, Startgeld	25
§ 43	Auslosung	25
§ 44	Anmeldung	25
§ 45	Zeitplan	25
§ 46	Halle, Dartboards	26
§ 47	Anzahl der Dartboards	27
§ 48	Zeitspanne für die Turnierendurchführung	27
§ 49	Boardkalkulation	28
§ 50	Anmeldeschluss	28
§ 51	Anmeldeformular	28
§ 52	Freilose	28
§ 53	Setzen nach DDV-Rangliste	29
§ 54	Setzen zusätzlicher ausländischer Spieler	29
§ 55	Turnierbeginn	29
§ 56	Zeitkalkulationen	29
§ 57	Boardschiedsrichter	30

§ 58	Statistik	30
Kapitel 4	Deutsche Meisterschaften	31
§ 59	Deutsche und internationale Deutsche Einzelmeisterschaften, sowie Deutsche Seniorenmeisterschaft	31
§ 60	internationale Deutsche Two-Person-Team Meisterschaft	31
§ 61	internationale Deutsche Herren-Doppelmeisterschaft	31
§ 62	internationale Deutsche Damen-Doppelmeisterschaft	32
§ 63	internationale Deutsche Mixed-Doppelmeisterschaft	32
§ 64	internationale Deutsche Mixed-Triple-Meisterschaft	32
§ 65	internationale Deutsche Viererteam-Meisterschaft	33
Kapitel 5	German Masters	34
§ 66	German Masters, Einzel allgemein	34
§ 67	German Masters, Herren-Einzel	35
§ 68	German Masters, Damen-Einzel	35
§ 69	German Masters, Junioren-Einzel	35
§ 70	German Masters, Teamwettbewerbe allgemein	35
§ 71	German Masters, Herren-Team	35
§ 72	German Masters, Damen-Team	36
§ 73	German Masters, Länderpokal	36
§ 74	Preisgeld, Pokale und Sachpreise	37
Kapitel 6	Deutsche Pokalwettbewerbe	38
§ 75	Deutsche Pokalwettbewerbe	38
Kapitel 7	Ligaspielbetrieb	40
§ 76	Allgemeines	40
§ 77	Spielberechtigung	40
§ 78	Meldungen	41
§ 79	Teamstärke und Aufstellung	41
§ 80	Spielmodus, -tag und -verlegung	42
§ 81	Rücktritt eines Teams	42
§ 82	Abgabe der Spielergebnisse	43
§ 83	Endrunde	43
§ 84	Auf- und Abstiegsregelung	44
§ 85	Proteste	44
§ 86	Spielkleidung	45
§ 87	Strafen und Disziplinarmaßnahmen	45
§ 88	Vermarktung	45
§ 89	Schiedsrichter	46
Kapitel 8	Schiedsrichterobmann und Schiedsrichterausbildung	48
§ 90	Schiedsrichterobmann	48
§ 91	Schiedsrichterausbildung	48
Kapitel 9	Sonstiges und Schlussbestimmungen	50
§ 92	Sportlerförderung	50
§ 93	Aufwandsentschädigung, Schiedsrichter	50
§ 94	Schlussbestimmungen	50
§ 95	Inkrafttreten	50

Teil 0 - Begriffsdefinitionen

Spielregeln

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

Schiedsrichter

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

Schreiber

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

Leg

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

Set

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

Match

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

Teil I - Allgemeine Spielberechtigung

§ 1 Regionale Zugehörigkeit, Wechsel

- (1) Die politischen Grenzen der Bundesländer sind die Grenzen der Landesverbände.
- (2) Die darin beheimateten Vereine/Teams sind nur für Ihren Landesverband spielberechtigt. Dies betrifft Ranglistenturniere und Ligasysteme auf Landesverbandsebene, sowie Wettbewerbe des DDV.
- (3) Bei besonderen Gegebenheiten in Grenzgebieten der Landesverbände kann, im gegenseitigen Einverständnis der betroffenen Landesverbände und mit Zustimmung des DDV-Präsidiums, für ein Team/Verein eine Ligaspielberechtigung für andere Landesverbände erteilt werden
- (4) Ein Spieler ist nur in einem einzigen Landesverband spielberechtigt. Er kann dort nur für einen Verein am offiziellen Spielbetrieb teilnehmen.
- (5) Der Spieler wird durch seinen Verein an den jeweiligen Landesverband gemeldet und von diesem Quartalsweise an den DDV gemeldet.
 - a) Jeder Spieler erhält vom Landesverband eine persönliche Mitgliedsnummer aus dem die Zugehörigkeit zu dem jeweiligen Landesverband hervorgeht.
 - b) Der DDV weist den Landesverbänden die jeweilige Kennung zu.
- (6) Ein Spieler ist nur dann in den DDV-Wettbewerben spielberechtigt, wenn er sich durch schriftliche Erklärung (Sportlervereinbarung) der Disziplinargewalt des DDV unterstellt und dessen Satzung und Ordnungen als für sich verbindlich anerkannt hat. Ein Spieler, der eine Dopingkontrolle verweigert, verliert die Spielberechtigung. Bereits im Wettkampf erreichte Punkte/Ranglistenpunkte, sowie Ansprüche auf Preise und Ehrenbeweise entfallen
Wird einem Spieler die Spielberechtigung entzogen, so ist dies dem Bundesspielleiter mitzuteilen.

§ 2 Junioren-Spielberechtigung

Alle Regelungen die Jugend betreffend wird in der Jugendordnung geregelt.

Teil II - Allgemeine Spielregeln

§ 3 Grundsätzliche Spielregelungen

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

§ 4 Wurf

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

§ 5 Beginn und Beendigung des Spiels

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

§ 6 Punkte (Scores)

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

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

Beispiel für korrektes Schreiben

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

- (9) Elektronische Hilfsmittel zur Anzeige des Score und der Restpunktzahl sind zulässig, wenn sie folgende Voraussetzungen erfüllen:
 - Die letzten 6 Scores beider Spieler müssen nachvollziehbar angezeigt werden
 - Falsche Scoreeingaben müssen korrigierbar sein.
 - Die Restpunktzahl muss deutlich angezeigt werden.
 Schreibtafeln müssen einsatzbereit und vorschriftsmäßig vorhanden sein. Sollte ein Schreiber die elektronischen Hilfsmittel ablehnen, so muss auf Schreibtafeln geschrieben werden.

§ 7 Dartboards

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

- (9) Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der 20 schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
- (10) In jedem Dartturnier unter der Obhut des DDV muss ein vom DDV anerkanntes Dartboard benutzt werden.
- (11) Jeder Spieler oder Mannschaftsführer hat das Recht darum zu bitten, ein Board auszuwechseln oder die Segmente zu verdrehen sowie die Position des Boards zu korrigieren. Voraussetzung ist das Einverständnis des Gegners. Sollte eine Einigung nicht erzielt werden, kann der Schiedsrichter angerufen werden. Dieses kann jedoch nur vor einem Match geschehen.

Standardmaße des Bristle Dartboards

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

§ 8 Licht

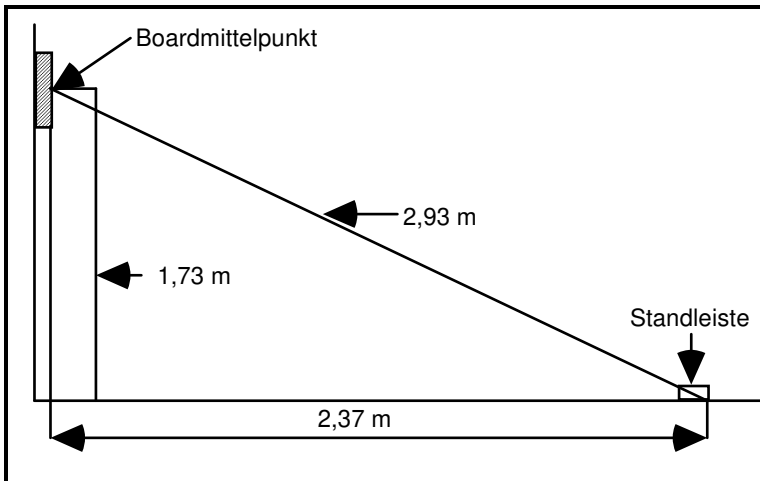
- (1) Bei Wettkämpfen muss jedes Board mit mindestens 400 Lux ausgeleuchtet werden, wobei darauf zu achten ist, dass eine blendfreie Ausleuchtung gewährleistet ist.
- (2) Dartboards, die für Endspiele auf Bühnen aufgestellt werden, müssen mindestens durch zwei Strahler zu je 100 Watt beleuchtet werden.
- (3) Bei Bühnenendspielen kann auch *Spotlight* oder *Flutlicht* benutzt werden. Es muss aber darauf geachtet werden, dass keine Schatten auf dem Board zu sehen sind.

§ 9 Standleiste

- (1) Die Standleiste (*Oche*) ist mindestens 3,8 cm und höchstens 5 cm hoch, sowie mindestens 61 cm lang. Sie muss an dem Punkt der Mindestwurfentfernung angebracht sein, das heißt 2,37 m von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie zum Board.
- (2) Die diagonale Entfernung vom Bullseye bis zur Rückseite der Standleiste muss 2,93 m betragen.
- (3) Wenn ein **Oche** (Abwurfbereich) einen erhöhten Spielbereich bildet, so muss der Oche so konstruiert sein, dass er zentral zum Board steht. Die Maße des Oche sind in diesem Fall:

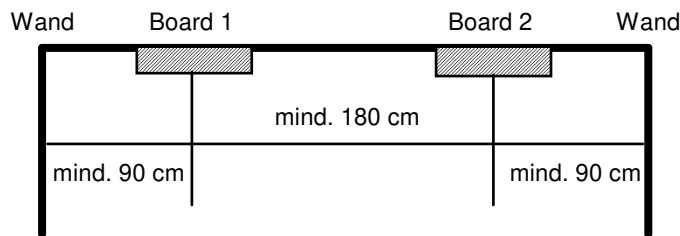
Breite:	1,525 m
Höhe:	38 - 50 mm
Minimaler Standbereich hinter dem Oche:	1,220 m

Seitenansicht von Board und Standleiste



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

Oberansicht von Boards und Wand



- (5) Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss geworfen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
- (6) Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste befinden muss.

Maße des Spielbereiches

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

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

Teil III - Turnier- und Wettkampfbregeln

§ 10 Allgemeine Turnier und Wettkampfbregeln

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

§ 11 Anmeldung

- (1) Die Anmeldungen für DDV-Turniere können nur unter Angabe des eigenen Namen, Landesverband und einer gültigen E-Mail Adresse erfolgen, damit die Überprüfung der Spielberechtigung, Punktevergabe usw. gewährleistet ist. Sollte sich jemand mit falschen Namen oder Pseudonym anmelden erlischt die Spielberechtigung.
- (2) Nach Ausfüllen und Absenden der Turnieranmeldung erhält der Teilnehmer eine Meldebestätigung, die per Email erfolgt.

- (3) Nur die Spieler, deren unterschriebene Antidoping- und Schiedsvereinbarung am Turniertag abgegeben werden, oder bereits dem DDV vorliegen, erhalten eine Spielerlaubnis für den jeweiligen Wettkampf.
- (4) Jeder Spieler darf nur für ein Team gemeldet sein. Sollten aus zwei nicht kompletten Teams ein Team werden, so wird die entsprechende Platzierung ausgelost.
- (5) Die vom DDV ernannten Organisatoren behalten sich das Recht vor, die Teilnahme einzelner Spieler oder Teams an einem bestimmten Wettkampf, nach Absprache mit dem Bundesspielleiter, abzulehnen oder zu streichen.

§ 12 Das Einschreiben zum Turnier

- (1) Alle Wettkampfteilnehmer müssen sich vorher zur festgesetzten Zeit beim zuständigen Boardschiedsrichter einfinden.
 - (a) Sie geben Ihre unterschriebene die Antidoping- und Schiedsvereinbarung ab, sofern sie noch nicht vorliegt.
 - (b) Nach dem 1. Spiel erhalten sie ihre Boardkarte (bei KO und Doppel-KO)
- (2) Spieler oder Teams, die es versäumen, sich zum festgesetzten Zeitpunkt beim zuständigen Boardschiedsrichter einzufinden, werden von dem jeweiligen Wettkampf ausgeschlossen. Die Startgebühr wird nicht zurückerstattet.
- (3) Spieler oder Teams, die nicht zur festgesetzten Zeit (plus 5 Minuten Wartezeit) an ihrem zugeordneten Board erscheinen verlieren automatisch Leg, Set und Match. Die Startgebühr wird nicht zurückerstattet.
- (4) Jeder Spieler oder jedes Team hat das Recht, darüber informiert zu werden, zu welchem voraussichtlichen Zeitpunkt sein nächstes Spiel beginnt.

§ 13 Auslosung

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

§ 14 Matchbeginn

- (1) Der Spieler (das Team), der (das) das Match beginnt, wird durch Bullwurf entschieden. Das Ausbullen wird unmittelbar vor Matchbeginn durchgeführt.
- (2) Der Gewinner des Bullwurfes beginnt das erste Leg und das erste Set, sowie alle folgenden Legs und Sets in dem betreffenden Match mit ungeraden Zahlen (z.B. 1, 3, 5 usw.).
- (3) Der Verlierer des Bullwurfes beginnt alle Legs und Sets mit geraden Zahlen (z.B. 2, 4, 6 usw.).

§ 15 Übungswürfe

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

§ 16 Wettkampfspiele

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

- (14) Der Verlierer eines Spiels ist verpflichtet das nächste Spiel zu schreiben. Kommt er seiner Schreibpflicht nicht nach verliert er den Anspruch auf Ranglistenpunkte, Trophäen, Preise und Preisgelder. Der Verlierer ist auch dafür verantwortlich, dass ein event. Ersatzschreiber seiner Schreibpflicht nachkommt, ansonsten verliert der Spieler auch den Anspruch auf Ranglistenpunkte, Trophäen, Preise und Preisgelder
Im Round-Robin System wird der Schreibreihenfolge festgelegt. Auch verliert der Spieler den Verbleib im aktuellen Wettbewerb, wenn er seiner Schreibpflicht nicht nachkommt.
- (15) Für Bühnen- und Finalsspiele stellt der Ausrichter die Schreiber.

§ 17 Spielkleidung

- (1) Bei allen DDV Turnieren hat der Spieler ordentliche Kleidung (keine Jogginghose) und geschlossene Schuhe zu tragen.
Bei allen Mannschaftswettbewerben (Bundesliga, Bundesliga-Aufstiegsrunde, DDV-Pokalwettbewerbe und German Masters) und Einzel German Masters ist eine lange schwarze Stoffhose (Damen auch Rock möglich) zu tragen, Jogginghosen und ausgewaschene Jeans sind nicht erlaubt. Die Spieler müssen geschlossene schwarze Schuhe tragen. Zusätzlich ist bei den Mannschaftswettbewerben eine sportartgerechte einheitliche Oberbekleidung erforderlich.
Alle Spieler, die dieser Anforderung nicht entsprechen, sind bei der Veranstaltung nicht spielberechtigt. Begründete Ausnahmen können vom Veranstalter, Turnierleitung oder Schiedsrichter genehmigt werden.
- (2) Bei allen Spielen ist es nicht erlaubt Kopfbedeckungen, Walkmans oder ähnliches zu tragen, ohne den DDV bzw. die Organisatoren vorher um Erlaubnis gebeten zu haben und diese auch zugestimmt haben.
- (3) Spieler müssen Kleidung ohne Werbeaufdruck mit sich führen, für den Fall der Vergabe der Werberechte an einen Sponsor.
- (4) Es ist grundsätzlich nicht gestattet, Kleidung mit anzüglichem Aufdruck (auch graphischer Natur) zu tragen.

§ 18 Genussmittel

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

DDV-Turniersystem

§ 19 Vergabe von DDV-Turnieren

- (1) Die Bewerbung für ein DDV-Turnier ist von dem jeweiligen Landesverband unter Nennung des beauftragten Ausrichters, zu den vom DDV bekannt zu gebenden Terminen, abzugeben. Bei mehreren Bewerbungen auf ein DDV-/WDF-Ranglistenturnier sind Landesverbände, die dem zugehörigen Landesverband angehören sind und eine Bewerbung für ein Ranglistenturnier unterstützen, bevorzugt zu behandeln. Nur in Ausnahmefällen kann ein anderer Bewerber ein entsprechendes DDV-/WDF-Ranglistenturnier zugesprochen bekommen.
- (2) Kein Landesverband oder Ausrichter kann Anspruch auf die Ausrichtung eines bestimmten Turniers oder einer bestimmten Meisterschaft verlangen. Sollten Mindestanforderungen (lt. Ausrichtervertrag) nicht eingehalten werden, kann das Turnier vom DDV entzogen werden.
- (3) Die Bewerbungsfrist für die Ausrichtung der DDV-Turniere der nächsten Saison endet mit dem 30. September des Vorjahres.
- (4) Die DDV-Turniere werden nach Vorbesprechung im DDV-Sportausschuss vom DDV-Hauptausschuss im Herbst des Vorjahres für die nächste Saison vergeben. Ausgenommen hiervon ist die German Masters, sowie die Deutschen Einzelmeisterschaften diese wird vom DDV-Präsidium vergeben oder selber vom DDV-Präsidium ausgerichtet. Nach Vergabe an einen Ausrichter (i. d. R. einem Sportverein) schließt der DDV mit dem Ausrichter einen Vertrag, der alle besonderen Vereinbarungen, den Haftungsanspruch und die Durchführung entsprechend dieser Ordnung regelt.
- (5) Für die Vergabe von DDV- und WDF-Ranglistenturnieren erhebt der DDV Gebühren gemäß § 3 Abs. 1 und § 5 Abs. 3 der DDV-Finanzordnung. Gibt ein Ausrichter ein ihm zugesprochenes Turnier innerhalb der nachfolgend angegebenen Fristen zurück, erhebt der DDV eine Konventionalstrafe in Höhe von EUR 300,00:
DDV-Ranglistenturnier - 3 Monate vor Turniertermin
WDF-Ranglistenturnier - 6 Monate vor Turniertermin
Diese Konventionalstrafe wird an einen Ersatzausrichter, sofern vorhanden, ausgezahlt.
- (6) Erhält ein Ausrichter ein DDV-Ranglistenturnier, so wird dieser Verein direkt vom Bundesverband in der Turnierausrüstung beraten.
- (7) Alle organisatorischen Einzelheiten, besonders der Nachweis einer geeigneten Halle, werden direkt mit dem DDV-Bundesspielleiter abgesprochen, wobei dieser in Streitfällen weisungsberechtigt ist.
- (8) Nach Rückgabe eines Turniers durch den Ausrichter entscheidet das Präsidium über die Neuvergabe.
- (9) Alle ausgeschriebenen Wettbewerbe des Veranstalters eines DDV Turnier-Wochenende unterstehen der Sportgerichtsbarkeit des DDV.
- (10) Müssen bereits beschlossene Termine verschoben werden, entscheidet das DDV-Präsidium zeitnah. Diese Entscheidung muss unmittelbar seinen Mitgliedern (LV) mitgeteilt werden.

§ 20 Einzelturniere allgemein

- (1) Bei sämtlichen DDV-Ranglistenturnieren (inkl. Deutsche Meisterschaften) wird, soweit nicht anders angegeben, 501 gespielt.
- (2) Das Nachmelden sowie Ersetzen eines Spielers durch einen anderen ist nicht möglich.
- (3) Alle DDV-Turniere sind offen. Ranglistenpunkte können nur die Spieler erlangen, die dem DDV gemeldet sind.

§ 21 Regionalturniere

- (1) Setzschlüssel
Herren: Aus den ersten 64 der DDV-Herren-Rangliste werden die ersten 16 Spieler gesetzt.
Damen: Aus den ersten 32 der DDV-Damen-Rangliste werden die ersten 16 Spieler gesetzt.
- (2) Punktwertung
Es gilt der Punkteschlüssel der DDV-Ranglistenturniere.
- (3) Preisgeld
68% der Startgelder sind als Preisgeld an die ersten 8 Herren sowie an die ersten 4 Damen auszuschütten. Eine weitere Ausschüttung ist mit dem zuständigen Landessportwart oder dem Bundesspielleiter abzusprechen.
- (4) Der zuständige Landessportwart oder sein Vertreter muss beim Turnier anwesend sein.
- (5) Das Startgeld beträgt EUR 10,00 pro Person.
- (6) Der DDV Anteil entfällt. Es gibt keine Preisgeldgarantie durch den DDV.
- (7) Meldungen für die Ausrichtung gehen über den jeweiligen Landesverband an den Bundesspielleiter.
- (8) Der Meldeschluss ist dem Ausrichter freigestellt. Er muss jedoch auf der Ausschreibung ausreichend gekennzeichnet sein.
- (9) Alle DDV-Regionalturniere sind offene Turniere

§ 22 Herren-Einzel

- (1) DDV-Ranglistenturniere Samstag (exkl. German Masters und WDF-Turniere)
Bis 288 Teilnehmer wird das Round-Robin-System gespielt. Ausnahmen regelt das Präsidium.
 - a) Es gilt das Doppel-KO-System bis einschließlich des Bordfinales. In der Gewinnerrunde wird mind. *Best-of-5-Legs* und in der Verliererrunde mind. *Best-of-3-Legs* gespielt. Im Bordfinale muss der Gewinner der Verliererrunde gegen den Gewinner der Gewinnerrunde zweimal im Modus der Gewinnerrunde gewinnen um die nächste Runde zu erreichen. Der Gewinner der Gewinnerrunde benötigt nur einen Sieg. Danach wird nun bis einschließlich des Viertelfinals im Einfach-KO-System *Best-of-7-Legs*, gespielt.
 - b) Es gilt der Round-Robin Modus (best of 5)
bis 192 Tln 32 Gruppen, 3er, 4er, 5er oder 6er-Gruppen
ab 193 bis max. 288 Tln 64 Gruppen 3er, 4er oder 5er-Gruppen (2 Gruppen pro Board werden abwechselnd gespielt)
es kommen die ersten 2 je Gruppe weiter ins KO-Feld
Reihenfolge der Wertung in den Gruppen: gewonnene Spiele, Legdifferenz, gewonnene Legs, direkter Vergleich, High Score 9 Darts
Gruppenphase mit Zeitplan
anschließend einfach KO b.o.7 bis einschließlich 1/4-Finale
Umsetzung über Kreuz, d.h.
1.Gruppe 1 gegen 2.Gruppe 32 (64)
2.Gruppe 1 gegen 1 Gruppe 32 (64)
1.Gruppe 2 gegen 2.Gruppe 31 (63)
2.Gruppe 2 gegen 1.Gruppe 31 (63) usw.
 - c) Ein Halbfinale wird auf der Bühne bzw. dem Finalboard im Modus *Best-of-9-Legs* gespielt, das 2. im normalen Spielbereich. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.
 - d) Das Finale wird auf der Bühne bzw. Finalboard im Modus *Best-of-9-Legs* gespielt.

- (2) DDV-Ranglistenturniere Sonntag
- a) Es gilt das Einfach KO System. Es wird bis einschließlich des Halbfinals *Best-of-7-Legs* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt
- b) Es gilt der Round-Robin Modus (best of 5)
 bis 192 Tln 32 Gruppen, 3er, 4er, 5er oder 6er-Gruppen
 ab 193 bis max. 288 Tln 64 Gruppen 3er, 4er oder 5er-Gruppen (2 Gruppen pro Board werden abwechselnd gespielt)
 es kommen die ersten 2 je Gruppe weiter ins KO-Feld
 Reihenfolge der Wertung in den Gruppen: gewonnene Spiele, Legdifferenz, gewonnene Legs, direkter Vergleich, High Score 9 Darts
 Gruppenphase mit Zeitplan
 anschließend einfach KO b.o.7 bis einschließlich 1/2-Finale
 Umsetzung über Kreuz, d.h.
 1.Gruppe 1 gegen 2.Gruppe 32 (64)
 2.Gruppe 1 gegen 1 Gruppe 32 (64)
 1.Gruppe 2 gegen 2.Gruppe 31 (63)
 2.Gruppe 2 gegen 1.Gruppe 31 (63) usw.
- c) Das Finale wird auf der Bühne bzw. dem Finalboard im Modus *Best-of-9-Legs* gespielt.

§ 23 Damen-Einzel

- (1) DDV-Ranglistenturniere Samstag (exkl. German Masters und WDF-Turniere)
 Bis 72 Teilnehmer wird das Round-Robin-System gespielt. Ausnahmen regelt das Präsidium.
- a) Es gilt das Doppel-KO-System bis einschließlich des Bordfinals. In der Gewinnerrunde wird *Best-of-5-Legs* und in der Verliererrunde mind. *Best-of-3-Legs* gespielt. Im Bordfinale muss der Gewinner der Verliererrunde gegen den Gewinner der Gewinnerrunde zweimal im Modus der Gewinnerrunde gewinnen um die nächste Runde zu erreichen. Der Gewinner der Gewinnerrunde benötigt nur einen Sieg. Danach wird nun bis einschließlich des Viertelfinales im Einfach-KO-System *Best-of-7-Legs*, gespielt.
- b) Es gilt der Round-Robin Modus (best of 5)
 bis 40 Tln 8 Gruppen, 3er, 4er oder 5er-Gruppen
 ab 41 bis 47 Tln 8 Gruppen, 5er und 6er-Gruppen
 ab 48 bis max. 72 Tln 16 Gruppen, 3er, 4er oder 5er-Gruppen (2 Gruppen pro Board werden abwechselnd gespielt)
 es kommen die ersten 2 je Gruppe weiter ins KO-Feld
 Reihenfolge der Wertung in den Gruppen: gewonnene Spiele, Legdifferenz, gewonnene Legs, direkter Vergleich, High Score 9 Darts
 Gruppenphase mit Zeitplan
 anschließend einfach KO b.o.7 bis einschließlich 1/4-Finale
 Umsetzung über Kreuz, d.h.
 1.Gruppe 1 gegen 2.Gruppe 8 (16)
 2.Gruppe 1 gegen 1 Gruppe 8 (16)
 1.Gruppe 2 gegen 2.Gruppe 7 (15)
 2.Gruppe 2 gegen 1.Gruppe 7 (15) usw.
- c) Ein Halbfinale wird auf der Bühne bzw. dem Finalboard im Modus *Best-of-9-Legs* gespielt, das 2. im normalen Spielbereich. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.
- d) Das Finale wird auf der Bühne bzw. dem Finalbord im Modus *Best-of-9-Legs* gespielt.
- 2) DDV-Ranglistenturniere Sonntag
- a) Es gilt das Einfach KO System. Es wird bis einschließlich Halbfinale wird *Best-of-7-Legs* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.

- b) Es gilt der Round-Robin Modus (best of 5)
 bis 40 TIn 8 Gruppen, 3er, 4er oder 5er-Gruppen
 ab 41 bis 47 TIn 8 Gruppen, 5er und 6er-Gruppen
 ab 48 bis max. 72 TIn 16 Gruppen, 3er, 4er oder 5er-Gruppen (2 Gruppen pro Board werden abwechselnd gespielt)
 es kommen die ersten 2 je Gruppe weiter ins KO-Feld
 Reihenfolge der Wertung in den Gruppen: gewonnene Spiele, Legdifferenz, gewonnene Legs, direkter Vergleich, High Score 9 Darts
 Gruppenphase mit Zeitplan
 anschließend einfach KO b.o.7 bis einschließlich 1/2-Finale
 Umsetzung über Kreuz, d.h.
 1.Gruppe 1 gegen 2.Gruppe 8 (16)
 2.Gruppe 1 gegen 1 Gruppe 8 (16)
 1.Gruppe 2 gegen 2.Gruppe 7 (15)
 2.Gruppe 2 gegen 1.Gruppe 7 (15) usw.
- c) Das Finale wird auf der Bühne bzw. dem Finalboard im Modus *Best-of-9-Legs* gespielt.

§ 24 Junioren-Einzel

Siehe Jugendordnung.

§ 25 WDF-Turniere

- (1) Für die WDF-Turniere behält sich der DDV Sonderregelungen vor.
- (2) Für die WDF-Turniere kommen übergeordnet die Regeln der WDF zur Geltung.

§ 26 Turnierablauf

- (1) Am ersten Tag eines DDV-Ranglistenturniers finden grundsätzlich die Einzelwettbewerbe statt.
- (2) Am zweiten Tag findet ein Damen- und Herreneinzel statt. Zusätzlich kann ab ca. 13.00 bis 14.00 Uhr ein Teamwettbewerb (Doppel, Two-Person-Team, Viererteam etc.) ausgetragen werden. Sollte kein Teamwettbewerb stattfinden, müssen die Einzelturniere (Startgeld 8 €/12 €) im Round-Robin oder Doppel-KO durchgeführt werden. Wenn ein Teamwettbewerb angeboten wird, müssen die Einzelturniere (3 €/5 €) im Einfach-KO gespielt werden.
- (3) Alle Finalspiele und die Siegerehrung finden am Tag der jeweiligen Veranstaltung statt. Die Juniorinnen- und Juniorenfinalspiele finden nach Möglichkeit vor den Finalen der Erwachsenenwettbewerbe statt.

Teil I - Punktevergabe

§ 27 Turnierergebnisse

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

§ 28 Nationalmannschaften

- (1) Für die deutschen Nationalmannschaften kann nur nominiert werden, wer innerhalb der letzten zwei Jahre nicht für eine andere Nation nominiert wurde. Spieler die nicht die deutsche Nationalität besitzen, müssen nachweislich ihren ersten Wohnsitz in Deutschland haben, um für die deutschen Nationalmannschaften nominiert werden zu können. Für Spiele der deutschen Nationalmannschaften (Herren, Damen) können alle Athleten nominiert werden, die den drei Kadern (Medaillenkader, Perspektivkader, Ergänzungskader) angehören (siehe §29). Die deutschen Jugend-Nationalmannschaften (Junioren, Juniorinnen) werden ausschließlich aus dem Nachwuchskader gebildet.
- (2) Die Entscheidungen zur Kader-Nominierung und Nominierung für Spiele der Nationalmannschaft(en) obliegen dem Bundesausschuss Leistungssport (BA-L), der vom Sportdirektor geleitet wird und dem u.a. auch der Bundestrainer (Cheftrainer) angehört.
Die DDV-Ranglisten werden bei den Kader-Nominierungen als maßgebliche Entscheidungshilfe zugrunde gelegt. Für die Kader können zudem DDV-Bundesligaspieler und DDV-Athleten, die in der WDF-Weltrangliste unter den Top-100 stehen, nominiert werden. SpielerInnen, die in den Jugend-Nationalmannschaften gespielt haben und diese altersmäßig verlassen müssen, haben ein Jahr Anspruch auf Teilnahme an Kadermaßnahmen.
Die Nominierungen für Spiele der Nationalmannschaft(en) erfolgen unter Berücksichtigung der Teamfähigkeit, sozialer Kompetenz, Leistungen und Teilnahmen bei Kadermaßnahmen sowie dem Regelwerk und den Beschlüssen der WDF. Zudem kann der BA-L eine Wildcard pro Team vergeben.

§ 29 Kaderbildung

- (1) Für die Nominierung der Nationalmannschaften (Herren, Damen, Jugend) und weiter führenden Kader-Maßnahmen (Mental-Training, Fortbildung, Schulung, medizinische Betreuung, Bewegungsanalyse, internationaler Austausch etc) zur Förderung der Spitzenathleten im DDV, bildet der Verband verschiedene Kader nach den Vorgaben des jeweils gültigen und vom DOSB genehmigten Strukturplans:
 - a) Medaillenkader (max. 8 Herren, max. 4 Damen)
 - b) Perspektivkader (max. 6 Herren, max. 6 Damen)
 - c) Ergänzungskader (max. 6 Herren, max. 6 Damen)
 - d) Nachwuchskader (max. 6 Junioren, max. 6 Juniorinnen - das Maximalalter beträgt 17 Jahre zum Zeitpunkt der Nominierung)

Die Landesverbände bilden Kader in ihrer eigenen Zuständigkeit

§ 30 Rangliste

- (1) Der DDV führt jeweils einheitliche Ranglisten für Herren, Damen, Junioren und Juniorinnen. Diese Rangliste führt alle Spieler (innen), die eine Mitgliedsnummer besitzen.
 - (2) Es können nur dem DDV gemeldete Spieler Punkte zur DDV-Rangliste erhalten.
 - (3) Die Rangliste wird vom Ranglistenbeauftragten innerhalb einer Woche nach Erhalt der Turnierergebnisse fertig gestellt und unverzüglich auf elektronischem Weg an den Bundesspielleiter, den Bundestrainer, Sportdirektor, dem Webmaster sowie an alle Landesverbände versandt.
- (1) Es werden für Einzelturniere Ranglistenpunkte vergeben. Diese sind:
- (a) DDV-Ranglistenturniere
 - (b) Deutsche Einzelmeisterschaften

§ 31 Saisonverlauf

- (1) Zu Beginn einer jeden Saison gilt die Abschlussrangliste der Vorsaison. Nach dieser wird beim ersten DDV-Ranglistenturnier gesetzt. Der Deutsche Dart-Verband erstellt einmalig nach jedem DDV-Ranglistenturnier eine aktuelle Rangliste. Gesetzt wird bei einem Ranglistenturnier stets nach dem Stand der letzten offiziellen Rangliste.
- (2) Im Saisonverlauf fällt dann, jeweils für das gerade gespielte DDV-RLT welches neu hinzukommt, das terminlich älteste noch in der aktuellen Rangliste befindliche DDV-RLT heraus.
- (3) Hat die neue Saison mehr Ranglistenturniere als die alte, so werden die zusätzlichen Turniere am Schluss hinzugefügt ohne dass alte Turniere herausfallen. Hat die neue Saison weniger Turniere als die alte, so fallen am Schluss die Turniere der alten Saison heraus ohne dass neue hinzukommen. Zu Saisonende zählen immer genau die in der laufenden Saison erzielten Ergebnisse.

§ 32 Punktevergabe

- (1) Die Punktevergabe bei allen normalen DDV-Ranglistenturnieren richtet sich nach dem oberen der bei den abgedruckten Schemata.
- (2) Die Punktevergabe hängt bei den Herren und bei den Damen von der Teilnehmerzahl ab.
- (3) Die nachfolgend aufgeführte Punktevergabestruktur gilt für Einzelwettbewerbe.

Platz	bis 32 Teilnehmer			bis 64 Teilnehmer			bis 128 Teilnehmer			bis 256 Teilnehmer			bis 512 Teilnehmer		
	KO	DKO	RR	KO	DKO	RR	KO	DKO	RR	KO	DKO	RR	KO	DKO	RR
1.	24	24	24	28	28	28	32	32	32	36	36	36	40	40	40
2.	20	20	20	24	24	24	28	28	28	32	32	32	36	36	36
3.	16	16	16	20	20	20	24	24	24	28	28	28	32	32	32
5.	12	12	12	16	16	16	20	20	20	24	24	24	28	28	28
9.	8	8	8	12	12	12	16	16	16	20	20	20	24	24	24
13.	--	6	6	--	10	--	--	14	--	--	18	--	--	22	--
17.	4	4	4	8	8	8	12	12	12	16	16	16	20	20	20
25.		2	2	--	6	6	--	10	--	--	14	--	--	18	--
33.				4	4	4	8	8	8	12	12	12	16	16	16
41.					--	3	--	--	--	--	--	--	--	--	--
49.					2	2	--	6	6	--	10	--	--	14	--
57.						1	--	--	--	--	--	--	--	--	--
65.							4	4	4	8	8	8	12	12	12
97.								2	2	--	6	6	--	10	--
129.										4	4	4	8	8	8
161.											--	3	--	--	--
193.											2	2	--	6	6
225.												1	--	--	5
257.													4	4	4
321.														--	3
385.														2	2
449.															1

Teil II – Start- und Preisgeldstruktur

§ 33 Startgeld und DDV-Startgeldanteile

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

§ 34 Preisgeld

- (1) Der DDV schreibt in Punkt 2 und 3 die Preisgeldstruktur vor.
- (2) Folgende Rechenbasis wird zu Grunde gelegt (gerundete Werte)

Samstag - Einzelwettbewerbe (EUR 2770,00)				
Platzierung	Herren	Euro	Damen	Euro
1.Platz	18,58%	500	9,29%	250
2.Platz	9,29%	250	4,83%	130
3.Platz	4,83%	130	2,50%	70
5.Platz	2,50%	70	1,45%	40
9.Platz	1,45%	40	0,72%	20
17.Platz	0,72%	20		
Summe	70,65%	1930	30,20%	840

Bei 4 Damengruppen wird der 9.Platz auf 25 EUR erhöht und für den 13. Platz werden 15 EUR ausbezahlt (4x 25 EUR und 4x 15 EUR entspricht 160 EUR/ 0,72 %)

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

- (3) Der Ausrichter hat diese Preisgelder bis zur Höhe der vereinnahmten Startgelder prozentual auszuschütten. Es gibt am Sonntag keine Preisgeldgarantie.

Sonntag - Einzelwettbewerbe		
Einfach-KO 3/5 € (100 % Startgeld plus 600 €)		
Doppel-KO/RR 8/12 € (70% Startgeld + 300 €)		
Platzierung	Herren	Damen
1.Platz	24%	12 %
2.Platz	12 %	6 %
3.Platz	6 %	3 %
5.Platz	3 %	2 %
9.Platz	1 %	
Summe	68 %	32 %

Sonntag - Teamwettbewerbe		
Platzierung	Herren	Damen
1.Platz	18 %	9 %
2.Platz	9 %	4,5 %
3.Platz	4,5 %	2,5 %
5.Platz	2,5 %	1,25 %
9.Platz	1,25 %	
Summe	56 %	23,5 %

(4) Jeder Ausrichter kann das Preisgeld selbsttätig paritätisch auf der Basis von § 35 (2) erhöhen. Für WDF-Turniere kann eine Sonderregelung beantragt werden; German Masters Preisgelder zahlt der DDV gänzlich.

(5) Sonntag Teamwettbewerbe (WDF-Turniere)

Platzierung	Herren	Damen
1.Platz	23,57 %	12,13 %
2.Platz	12,13 %	5,71 %
3.Platz	5,71 %	2,86 %
5.Platz	2,86 %	1,43 %
9.Platz	1,43 %	
Summe	70 %	30 %

Der Ausrichter hat diese Preisgelder bis zur Höhe von 70% der vereinnahmten Startgelder (abzüglich DDV-Anteile) aus den Teamwettbewerben aufzubringen. Der Ausrichter muss in jedem Fall 70% der vereinnahmten Startgelder ausschütten.

§ 35 Pokale und Sachpreise

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

Teil III – Turniersetzschlüssel

§ 36 Setzen

- (1) Gesetzt wird bei allen DDV-Ranglistenturnieren nach der vor dem Turnierwochenende gültigen DDV-Rangliste. Gesetzt werden jeweils die nach der Rangliste 16 besten gemeldeten Herren, die 8 besten gemeldeten Damen sowie die 4 besten gemeldeten Junioren und die 4 besten gemeldeten Juniorinnen. Sind zwei Spieler(innen) punktgleich, so entscheidet die Majorität der höheren Punkte. Ist keine Unterscheidung möglich, entscheidet das Los.
- (2) Bei Mannschaftswettbewerben (Doppel, Two-Person-Team, Mixed, Viererteam etc.) gibt es keine Setzlisten.
- (3) Folgender Setzmodus wird zur Anwendung gebracht:

(a) Herren

Ausgehend von 16 Gruppen		Ausgehend von 32 Gruppen		Ausgehend von 64 Gruppen	
Gruppe	Setzliste	Gruppe	Setzliste	Gruppe	Setzliste
1	16	1	16	1	16
2	1	3	1	5	1
3	9	5	9	9	9
4	8	7	8	13	8
5	12	9	12	17	12
6	5	11	5	21	5
7	13	13	13	25	13
8	4	15	4	29	4
9	15	17	15	33	15
10	2	19	2	37	2
11	10	21	10	41	10
12	7	23	7	45	7
13	11	25	11	49	11
14	6	27	6	53	6
15	14	29	14	57	14
16	3	31	3	61	3

(b) Damen

Ausgehend von 4 Gruppen		Ausgehend von 8 Gruppen		Ausgehend von 16 Gruppen	
Gruppe	Setzliste	Gruppe	Setzliste	Gruppe	Setzliste
1 oben	8	1	8	1	8
1 unten	1	2	1	3	1
2 oben	5	3	5	5	5
2 unten	4	4	4	7	4
3 oben	7	5	7	9	7
3 unten	2	6	2	11	2
4 oben	6	7	6	13	6
4 unten	3	8	3	15	3

(c) Junioren

1.Runde

Ausgehend von 4 Gruppen		Ausgehend von 8 Gruppen	
Gruppe	Setzliste	Gruppe	Setzliste
1	1	1	1
2	4	3	4
3	2	5	2
4	3	7	3

Weitere Round-Robin-Gruppen:

Gruppe	
A	Spielen 1.Gruppe 1 & 1.Gruppe 2 & 2.Gruppe 3 & 2.Gruppe 4
B	Spielen 1.Gruppe 3 & 1.Gruppe 4 & 2.Gruppe 1 & 2.Gruppe 2

d) Juniorinnen:

Ausgehend von 4 Gruppen		Ausgehend von 8 Gruppen	
Gruppe	Setzliste	Gruppe	Setzliste
1	1	1	1
2	4	3	4
3	2	5	2
4	3	7	3

Weitere Round-Robin-Gruppen:

Gruppe	
A	Spielen 1.Gruppe 1 & 1.Gruppe 2 & 2.Gruppe 3 & 2.Gruppe 4
B	Spielen 1.Gruppe 3 & 1.Gruppe 4 & 2.Gruppe 1 & 2.Gruppe 2

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

§ 37 Das Setzen ausländischer Spieler bei internationalen Wettbewerben

- (1) Beim Setzen ausländischer Spieler bei internationalen Wettbewerben sollte der Bundesspielleiter zu Rate gezogen werden.
- (2) Gesetzt werden ausländische Spieler(innen), die nicht DDV-Mitglieder sind (also nicht in der DDV-Rangliste vertreten), wenn sie internationale Erfolge aufweisen oder Weltranglistenpunkte errungen haben.
- (3) Bei 32 Gruppen werden die ausländischen zu setzenden Spieler einer der freien Gruppen (= keine gesetzten Spieler) frei hinzugelost.
- (4) Bei gleichviel Gruppen wie gesetzten Spielern werden ausländische zu setzenden Spieler(innen) jeweils in die Hälfte der Gruppen frei hinzugelost, in der sich der nach DDV-Rangliste Gesetzte nicht befindet.
- (5) Der DDV behält sich Sonderregelungen in Zusammenarbeit mit dem Ausrichter vor.

Teil IV – Sonstiges

§ 38 Turniergebühren

- (1) Die Höhe der DDV-Turniergebühren regelt die DDV-Finanzordnung.
- (2) Die Landesverbände sind nicht berechtigt Gebühren für DDV-Veranstaltungen in ihrem Gebiet zu erheben.

§ 39 Werbung

- (1) Der DDV behält sich das Recht vor, die Interessen eines Sponsors zu vertreten.
- (2) Der DDV hat das Recht, Sponsorschaften oder Werbung für DDV-Turniere zu vergeben. Der DDV hat dabei die Interessen des Ausrichters angemessen zu vertreten.
- (3) Der DDV behält sich das Recht vor, Spielern zu jeder Zeit aufzuerlegen, Werbung oder Werbemittel von der Kleidung desjenigen zu entfernen. Kommt ein Spieler dieser Aufforderung nicht nach, so gilt das Match oder Teammatch verloren.

§ 40 Organisation von Dartveranstaltungen

- (1) Der DDV hat das Recht, überall in der Bundesrepublik Deutschland ein Dartturnier zu veranstalten.
- (2) Kein Mitglied hat das Recht, Nationalmeisterschaften bzw. DDV-Ranglistenturniere ohne schriftliche Genehmigung des DDV auszurichten.
- (3) Den Mitgliedern des DDV wird untersagt, an Terminen, an denen DDV-Ranglistenturniere stattfinden, ohne Genehmigung Konkurrenzveranstaltungen durchzuführen.

Teil V – Richtlinien zur Organisation

§ 41 Anmeldeschluss

- (1) Um eine korrekte Abwicklung der Anmeldungen sowie der Auslosung durchführen zu können, ist es notwendig, dass der Anmeldeschluss auf 8 Tage vor Turnierbeginn festgelegt wird. Dadurch lassen sich noch Probleme bei der Anmeldung (Formulare), der Überprüfung der Spielberechtigung sowie der Startgeldüberweisung lösen. Informationen zum Turnier (Plakate, Programm usw.) sind bis spätestens 8 Wochen vor Turnierbeginn dem DDV-Präsidium zur Veröffentlichung vorzulegen.
- (2) Informationen zum Turnier (Plakate, Programm usw.), soweit sie in Papierform verschickt werden sollen, sind ebenfalls vor Versendung dem DDV-Präsidium zur Genehmigung vorzulegen.

§ 42 Nachmeldungen, Startgeld

- (1) Nachmeldungen bei den Einzelwettbewerben am Samstag sind unter keinen Umständen zulässig. Bei Teamwettbewerben (außer WDF-Turniere) und den Einzelwettbewerben am Sonntag besteht die Möglichkeit der Nachmeldung am Turniertag.
- (2) Die Startgelder für DDV-Turniere müssen per Überweisung gezahlt werden, eine Zahlung am Turniertag für die Einzelturniere ist zulässig. Bei Zahlungen am Turniertag erhöhen sich nach § 3(2) der Finanzordnung die Startgelder.
- (3) Einen zentralen Anmeldetisch gibt es am Turniertag nicht.

§ 43 Auslosung

Die Auslosung erfolgt vor Turnierbeginn durch den Ausrichter. Der Ausrichter ist verpflichtet die Meldeliste dem DDV (i.d.R. dem BSpL) im Excel-Format 5 Tage vor Turnierbeginn zu übermitteln, damit sie mit der Liste der vorliegenden Antidoping- und Schiedsvereinbarungen abgeglichen und veröffentlicht werden kann. Die Ausnahmen sind die Sonntagswettbewerbe (außer WDF-Turniere), wo die Anmeldung und Auslosung direkt vor Turnierbeginn möglich ist.

Es werden nur Spieler gelost, die sich bis 9:30 Uhr bei der Registration angemeldet haben und vor Ort sind.

§ 44 Anmeldung

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

§ 45 Zeitplan

Die Benutzung eines Zeitplans wird empfohlen.

§ 46 Halle, Dartboards

- (1) Die Turnierhalle muss ausreichend Platz für mindestens 50 Dartboards bieten.
- (2) In der Turnierhalle herrscht ein grundsätzliches Rauchverbot.
- (3) Die Minimalzahl an Dartboards für ein DDV-Turnier beträgt 50 Boards, inklusive Finalboard.
- (4) Die Halle muss den Spielern ausreichend Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten bieten. Der Spielort muss mindestens 30 % der Teilnehmer Sitzmöglichkeiten bieten.
- (5) Es müssen in ausreichend großer Anzahl sanitäre Räume vorhanden sein, die regelmäßig kontrolliert werden und im Bedarfsfall auch kurzfristig gereinigt werden müssen, mindestens aber stündlich.
- (6) Das Mitbringen von Nahrungs- und Genussmitteln, insbesondere alkoholische Getränke, ist grundsätzlich untersagt.
- (7) Der Ausschank von Einweggebinden (Dosen, Bechern etc.) sowie deren Mitbringen vertragen sich nicht mit dem Erscheinungsbild eines Sportturniers noch mit dem Gedanken des Umweltschutzes und sind aus diesen Gründen grundsätzlich nicht erlaubt.
- (8) Die besonderen Auflagen zum Schutz der Jugendspieler regelt die Jugendordnung des DDV.
- (9) Lautsprecherdurchsagen müssen in der gesamten Turnierhalle sowie allen Aufenthaltsräumen klar und deutlich zu hören sein.
- (10) Die Finals werden am Finalboard mit Caller und 2 Schreiber gespielt.
- (11) Die Bühne/das Finalboard sind spätestens am Samstagmorgen (10 Uhr) spielbereit zur Verfügung zu stellen.

Teil VI – Turnierplanung

§ 47 Anzahl der Dartboards

- (1) Da der Anmeldeschluss für ein DDV-Ranglistenturnier mindestens 8 Tage vor Turnierbeginn liegen muss, bleibt dem Ausrichter genügend Zeit, in Absprache mit dem Dartboard Lieferanten die Anzahl der benötigten Dartboards und Kabinen zu ermitteln. Der Ausrichter sollte zudem nicht nur die unbedingte Mindestanzahl von 50 Boards in seine Planungen einbeziehen, sondern sollte zur zügigen Abwicklung ggf. einige Boards mehr bestellen. In Ausnahmefällen können in Absprache mit dem Bundesspielleiter oder seinem Vertreter bei extrem kleiner Teilnehmerzahl auch weniger Boards aufgestellt werden.
- (2) Internationale statistische Erhebungen haben gezeigt, dass ein Dartturnier, soll es in einer akzeptablen Zeitspanne abgewickelt werden, nach dem Faktor $N/16$ zu bearbeiten ist. N ist dabei die Anzahl der Spieler im Wettbewerb.
- (3) **Beispiel:**

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

§ 48 Zeitspanne für die Turnierdurchführung

- (1) Die Zeit, die für ein komplettes Dartturnier benötigt wird, berechnet sich nach dem Faktor $t \times n + T$.
Dabei ist t die Zeit, die für ein Match angesetzt wird, n die Anzahl der in der größten Gruppe zu spielenden Spiele und T die errechnete Zeit für die letzten Spiele (von den letzten 16 Herren bis inklusive Finale).
- (2) **Beispiel:**

Damen- und Herren-Einzelwettbewerbe am gleichen Tag

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

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

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

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

T	=	Letzten 32 bis einschließlich Achtelfinale (Best-of-7-Legs)	=	60 Min.
+		Viertelfinale (Best-of-9-Legs)	=	30 Min.
+		Halbfinale 1 (Best-of-11-Legs, Bühne)	=	40 Min.
+		Halbfinale 2 (Best-of-11-Legs, Bühne)	=	40 Min.
+		Damenfinale (Best-of-11-Legs Bühne)	=	45 Min.
+		Herrenfinale (Best-of-13-Legs, Bühne)	=	70 Min.
T	=	285 Minuten	=	4 Stunden 45 Minuten

Die Gesamtzeit für das Turnier ist damit:

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

§ 49 Boardkalkulation

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

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

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

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

§ 50 Anmeldeschluss

Der Anmeldeschluss für ein DDV-Turnier muss mindestens 8 Tage vor Turnierbeginn liegen.

§ 51 Anmeldeformular

Es gibt kein einheitliches Anmeldeformular

§ 52 Freilose (Doppel-KO)

- (1) Ausgehend von der Liste aller Anmeldungen für einen Wettbewerb ist die genaue Anzahl der Teilnehmer für einen Wettbewerb zu bestimmen. Davon ausgehend wird die Anzahl der Freilose pro Gruppe ermittelt.

- (2) Um die Anzahl und Verteilung der Freilose auf die Gruppen gerecht und gleichmäßig zu bewerkstelligen, werden die Freilose je Gruppe nach folgendem Schema eingetragen. Ausgenommen sind die Sonntagswettbewerbe (außer WDF-Turniere), dort werden die Freilose vom Turnierprogramm vergeben.

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

§ 53 Setzen nach DDV-Rangliste

- (1) Nun sind die gesetzten Spieler gemäß der aktuellen DDV-Rangliste zu ermitteln und in den entsprechenden Gruppen nach § 37 zu setzen.
- (2) Das geschieht, indem sie in eine Position auf der für sie vorgesehenen Gruppenliste gelost werden. Die Anfangszeit und das Board der Spiele für die gesetzten Spieler sind dabei sofort in die Anmeldeformulare zu übertragen. **Wichtig:** Auch an die Kopien für den Bundesspielleiter denken.

§ 54 Setzen zusätzlicher ausländischer Spieler

- (1) Die Regelung betrifft nur Weltranglistenturniere, sofern sie gleichzeitig DDV-Ranglistenturniere sind.
- (2) Danach sind evtl. zu setzende ausländische Spieler, die sich nicht in der DDV-Rangliste befinden, zu ermitteln und in den entsprechenden Gruppen nach § 38 zu setzen.
- (3) Das geschieht, indem für sie zunächst eine Gruppe (bzw. Gruppenhälfte) ausgelost wird in der sich kein nach DDV-Rangliste gesetzter Spieler befindet. Danach werden sie in eine Position dieser Gruppenliste gelost. Die Anfangszeit und das Board der Spiele für die gesetzten Spieler sind dabei sofort in die Anmeldeformulare zu übertragen.

Teil VII – Der Zeitplan

§ 55 Turnierbeginn

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

§ 56 Zeitkalkulationen

- (1) Der Zeitpunkt des Beginns eines jeden Turniers ist auf 10.00 Uhr festgelegt. Ausgenommen sind die Sonntagswettbewerbe (außer WDF-Turniere), hier werden die Startzeiten auf der Ausschreibung mitgeteilt.

- (2) Folgende Zeiten sind für Einzelspiele anzusetzen:

Einzel	Best of 3	15 Min
Einzel	Best of 5	20 Min
Einzel	Best of 7	30 Min
Einzel	Best of 9	40 Min
Einzel	Best of 3/3	30 Min
Einzel	Best of 5/3	60 Min

Damit die Turniere nicht erst in den späten Abendstunden beendet werden, müssen bei den KO-Spielen immer alle verfügbaren Boards des jeweiligen Wettbewerbs bespielt werden.

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

§ 57 Boardschiedsrichter

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

§ 58 Statistik

Alle Platzierungen sind am Schluss des Turniers an den Ranglistenbeauftragten zu übergeben, sofern dieser anwesend ist, bzw. diesem bis spätestens zum zweiten Werktag nach dem Turnier zuzusenden.

Kapitel 4 Deutsche Meisterschaften

§ 59 Deutsche und internationale Deutsche Einzelmeisterschaften sowie internationale Seniorenmeisterschaften Einzel

- (1) Die internationale Deutschen Einzelmeisterschaften werden exakt nach dem gleichen Modus gespielt wie die anderen DDV-Einzel-Ranglistenturniere bei Herren, Damen und Junioren (§§ 22-24). Die Deutschen Einzelmeisterschaften werden am Sonntag der German Masters ausgetragen (siehe §22.3 und §23.3)
- (2) Teilnahmeberechtigt bei den Internationalen Deutschen Seniorenmeisterschaften Einzel sind nur Spielerinnen und Spieler, die das 40. Lebensjahr vollendet haben.
- (3) Die 4 Erstplatzierten der Herren, die 2 Erstplatzierten Damen und der/die Meister/-in bei den Junioren und den Juniorinnen der internationalen Deutschen Meisterschaft qualifizieren sich direkt für die Deutsche Einzelmeisterschaften. Es gibt keine Nachrücker. Der Deutsche Meister der Herren, Damen, Junioren und Juniorinnen qualifizieren sich direkt für die Winmau World Masters. Es gibt keine Nachrücker. Qualifizieren können sich nur dem DDV gemeldete Spieler.
- (4) Der Ausrichter der internationalen Deutschen Einzelmeisterschaften garantiert ein angemessenes und attraktives Umfeld für diese Veranstaltung.
- (5) Der DDV gibt dem Ausrichter hierzu Richtlinien vor, bei deren Umsetzung er aktiv mitarbeitet.

§ 60 internationale Deutsche Two-Person-Team Meisterschaft

- (1) Für das gesamte Turnier gilt das Einfach--KO-System.
- (2) Die internationale deutsche Two-Person-Team Meisterschaft wird nach folgendem Schema *Best-of-5-Legs* gespielt:

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

- (3) Es werden zwei Meisterschaften getrennt nach Geschlechtern durchgeführt. Dabei bleibt die Partnerwahl innerhalb der Geschlechter frei. Das Ersetzen eines Teampartners ist nur möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.
- (4) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.
- (5) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 61 internationale Deutsche Herren-Doppelmeisterschaft

- (1) Die internationale deutsche Herren-Doppelmeisterschaft wird im Einfach-KO-System gespielt. Es wird bis einschließlich des Finales mind. *Best-of-5-Legs* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.
- (2) Die Wahl des Doppelpartners steht jedem Spieler frei. Das Ersetzen eines Doppelpartners ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.

- (3) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.
- (4) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 62 internationale Deutsche Damen-Doppelmeisterschaft

- (1) Die internationale deutsche Damen-Doppelmeisterschaft wird im Einfach-KO-System gespielt. Es wird bis einschließlich des Finales mind. *Best-of-5-Legs* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.
- (2) Die Wahl der Doppelpartnerin steht jeder Spielerin frei. Das Ersetzen einer Doppelpartnerin ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.
- (3) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.
- (4) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 63 internationale Deutsche Mixed-Doppelmeisterschaft

- (1) Die internationale deutsche Mixed-Doppelmeisterschaft wird im Einfach-KO-System gespielt. Es wird bis einschließlich des Finales mind. *Best-of-5-Legs* gespielt. Der dritte Platz wird nicht ausgespielt.
- (2) Die Wahl eines Doppelpartners des anderen Geschlechts steht jedem Spieler (bzw. jeder Spielerin) frei. Das Ersetzen eines Doppelpartners ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.
- (3) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.
- (4) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 64 internationale Deutsche Mixed-Triple-Meisterschaft

- (1) Das Mixed-Triple-Team setzt sich entweder aus zwei Herren und einer Dame oder aus zwei Damen und einem Herrn zusammen. Diese spielen gemeinsam (d.h. abwechselnd werfend) gegen das gegnerische Team.
- (2) Es gilt das KO-System. Jedes Leg wird 701 *straight in* und *double out* gespielt. Es wird bis einschließlich des Finales mind. *Best-of-5-Legs* gespielt.
- (3) Das Ersetzen eines Mixedpartners ist möglich, sofern eine schlüssige Begründung vorliegt. In Zweifelsfällen befindet der Bundesspielleiter über die Ersatzmeldung.
- (4) Die Nachmeldung von Teams am Turniertag ist nach Zahlung eines erhöhten Startgeldes (siehe § 3 (2) der Finanzordnung) möglich. Eine anonyme Meldung innerhalb der Meldefrist ist nicht möglich.
- (5) Ein Team muss zu jeder Spielpaarung komplett antreten; ansonsten entfallen jegliche Ansprüche auf Preisgeld und Trophäen.

§ 65 internationale Deutsche Viererteam-Meisterschaft

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

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

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

Kapitel 5 German Masters

§ 66 German Masters, Einzel allgemein

- (1) Die Deutschen Einzelmeisterschaften sind ein startgeldfreies DDV-Einladungsturnier. Spielberechtigt sind nur dem DDV gemeldeten Spieler.
- (2) Der DDV garantiert jedem Landesverband 9 Plätze bei den Herren und 5 Plätze bei den Damen zusätzlich zum Teilnehmerfeld. Es werden vom DDV direkt eingeladen:

Herren	Die ersten 16 der DDV-Rangliste + 4 DEM (1.-3. GM Vorjahr) + Sieger der DDV-Ranglistenturniere	= maximal 32
Damen	Die ersten 8 der DDV-Rangliste + 2 DEM (1. + 2. GM Vorjahr) + Sieger der DDV-Ranglistenturniere	= maximal 22

- (3) Für die Einladung durch den DDV ist die jeweilige DDV-Rangliste am 1. Mai einer laufenden Saison abzuschließen, zusätzlich sind die Deutschen Einzelmeisterschaften zu berücksichtigen. Sollte ein Spieler/eine Spielerin von seinem/ihrem Landesverband und/oder dem DDV in begründeten Fällen gesperrt sein, so ist er/sie vom Bundesspielleiter für die German Masters auszuladen.
- (4) Jeder Landesverband erhält nach §70.3 SpWo 9 Herren- und 5 Dameneinzelstartplätze. Weiterhin erhält jeder LV einen Startplatz für Juniorinnen und Junioren. Weitere Startplätze für die Jugend werden anhand der Quote aus den gemeldeten Jugendlichen vergeben. Stichtag ist der 5. April einer laufenden Saison.
- (5) Über das Nachrücken von Spielern entscheidet der Bundesspielleiter.
- (6) Es werden 16 Herren und 8 Damen, gemäß der aktuellen DDV-Rangliste gesetzt. Danach wird jeder Landesverband als Verein behandelt, d. h. bei der Auslosung werden zunächst alle Spieler von der Liste des Landesverbandes mit den meisten Meldungen auf die Gruppen dergestalt gelost, dass garantiert ist, dass kein Spieler eines Landesverbandes in eine Gruppe mit einem anderen Spieler seines Landesverbandes eingelost wird.
- (7) Der Meldeschluss für Spieler und Teams der Landesverbände zur Teilnahme an der German Masters ist auf den 15. Mai eines jeden Jahres festzulegen. Nachmeldungen und Änderungen der Teams sind bis Turnierbeginn möglich. Änderungen in den Einzelwettbewerben müssen bis 16.00 Uhr am Turniersamstag erfolgen.
- (8) Nutzen die Landesverbände ihre zugebilligten Plätze nicht, werden diese anhand der Quotenregelung durch andere Landesverbände aufgefüllt.
- (9) Bei der German Masters hat der Spieler eine lange schwarze Stoffhose (Damen auch Rock möglich) zu tragen, Jogginghosen und ausgewaschene Jeans sind nicht erlaubt. Die Spieler müssen geschlossene schwarze Schuhe tragen.
Bei allen Mannschaftswettbewerben (Bundesliga, Bundesliga-Aufstiegsrunde, DDV-Pokalwettbewerbe und German Masters) ist zusätzlich eine sportartgerechte einheitliche Oberbekleidung erforderlich. Alle Spieler, die dieser Anforderung nicht entsprechen, sind bei der Veranstaltung nicht spielberechtigt. Begründete Ausnahmen können vom Veranstalter, Turnierleitung oder Schiedsrichter genehmigt werden.

§ 67 Deutsche Einzelmeisterschaften, Herren-Einzel

Siehe § 22.3

§ 68 Deutsche Einzelmeisterschaften, Damen-Einzel

Siehe § 23.3

§ 69 Deutsche Einzelmeisterschaften, Junioren-Einzel

Siehe Jugendordnung.

§ 70 German Masters, Teamwettbewerbe allgemein

- (1) Das Teilnehmerfeld ist auf 32 Herren- und 32 Damentteams beschränkt.
- (2) Jeder Landesverband darf je 2 Herren- und Damentteams direkt melden. Der DDV nominiert zusätzlich die Titelverteidiger.
- (3) Die verbliebenen Plätze werden nach folgendem Schema vergeben:
 - ab 1.500 aktiv gemeldeten Spieler erhält jeder LV ein zusätzliches Team
 - restliche und zurückgegebene Startplätze werden nach Größe der Landesverbände verteilt (Beginn beim mitgliedstärksten Verband)
 - über Sonderfälle entscheidet der Sportausschuss.
- (4) Es dürfen nur Spieler oder Spielerinnen eingesetzt werden, die zum 31. März der laufenden Saison beim Verband gemeldet sind.

§ 71 German Masters, Herren-Team

- (1) Das Herren-Team besteht aus mindestens 8 Spielern.
- (2) Die Einzelspieler werden vor Spielbeginn in beliebiger Reihenfolge auf dem Spielbericht (verdeckt für das gegnerische Team) notiert. Nach den Einzelspielen können gemeldete, aber nicht im Einzel eingesetzte Spieler, in den 4 Doppeln aufgestellt werden.
- (3) Die Teams werden nicht benannt. Die jeweils erfolgreichsten Teams eines jeden Landesverbands werden gewertet.
- (4) Es spielen jeweils die an gleicher Stelle notierten gegnerischen Spieler bzw. Doppel *Best-of-5-Legs* gegeneinander.
- (5) Hat ein Team 7 Einzel (bzw. Einzel und Doppel) gewonnen so ist es Sieger und das Match wird abgebrochen. Der Gegner ist ausgeschieden.
- (6) Bei einem Spielstand von 6-6 entscheidet ein Teamgame 1001 (*Best-of-3-Legs*) unabhängig von den zuvor gewonnenen Legs. Im Teamgame können alle für das Team gemeldeten Spieler eingesetzt werden. Ein Team besteht aus 8 Spielern.

§ 72 German Masters, Damen-Team

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

§ 73 German Masters, Länderpokal

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

Länderpokal-Punkteschema

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

§ 74 Preisgeld, Pokale und Sachpreise

(1) Preisgeld

GERMAN MASTERS (Mindestpreisgeld EUR 6.170,00)

Platz	Herren	Damen
1.	18,750 % = EUR 1.000,00	9,375 % = EUR 500,00
2.	9,375 % = EUR 500,00	4,375 % = EUR 250,00
3.	4,375 % = EUR 250,00	2,125 % = EUR 130,00
5.	2,125 % = EUR 130,00	1,000 % = EUR 70,00
9.	1,000 % = EUR 70,00	0,500 % = EUR 35,00
17.	0,500 % = EUR 35,00	0,250 % = EUR 20,00
33.	0,250 % = EUR 20,00	

- (2) Bei den German Masters werden weiterhin Pokale bei den Damen und Herren für Platz 1 bis 4 vergeben.
- (3) Bei den Teamwettbewerben der German Masters stellt der DDV Medaillen für sämtliche Spieler (inkl. Ersatzspieler) der am Finale und Halbfinale beteiligten Teams zur Verfügung.

§ 75 Deutsche Pokalwettbewerbe

- (1) Der DDV veranstaltet neben der Bundesligafinalrunde und der Bundesligaaufstiegsrunde zwei Pokalwettbewerbe (DDV-Cup und DDV-Verbandspokal); diese sollen parallel zu den Aufstiegs Spielen zur Bundesliga stattfinden.
- (2.1) Am Deutschen Pokalwettbewerb (DDV-Cup) können nur gemeldete Teams / Vereine der Länder teilnehmen. Den Bundesländern ist es freigestellt, wie sie diese Teams / Vereine ermitteln, es sollte in der Regel der jeweilige Landes-Pokalsieger sein.
- (2.2) Am DDV-Verbandspokal können nur gemeldete Teams / Vereine der Länder teilnehmen. Ausgeschlossen sind Teams der Bundesliga und deren Stammspieler, Teilnehmer an der Aufstiegsrunde und Teilnehmer am DDV-Cup des jeweiligen Bundeslandes. Den Bundesländern ist es freigestellt, wie sie diese Teams / Vereine ermitteln.
- (3) Jeder Landesverband stellt ein Team, d.h. bei 16 Bundesländern maximal 16 Teilnehmer. Ein gemeldetes Team darf nicht gleichzeitig an den Pokalwettbewerben sowie an den Aufstiegs Spielen zur Bundesliga teilnehmen. Spieler(innen), die zum Kader eines der Teams gehören, die an der Aufstiegsrunde zur Bundesliga teilnehmen, sind bei Pokalwettbewerben nicht spielberechtigt.
- (4) Die Vorrunden werden bis zum Halbfinale wie folgt in Gruppen ausgespielt:

bis zu acht Teams = zwei Gruppen
bis zu elf Teams = drei Gruppen
ab zwölf Teams = vier Gruppen.

Für das Halbfinale qualifizieren sich grundsätzlich die Gruppen Ersten. Bei zwei Gruppen qualifizieren sich zusätzlich die Zweitplatzierten; bei drei Gruppen qualifiziert sich zusätzlich der beste Zweitplatzierte aller drei Gruppen. Besteht eine Gruppe aus vier Teams werden die Ergebnisse des Gruppen Vierten gegen den Gruppen Zweiten gestrichen. Im Vergleich wird in folgender Reihenfolge gewertet: Pluspunkte, Minuspunkte, gewonnene Matches, Settdifferenz, gewonnene Sets, Legdifferenz, gewonnene Legs und direkter Vergleich. Bei Gleichheit entscheidet ein Leg 1001. Die Halbfinale werden neu ausgelost, es dürfen keine Teams der selben Gruppe in einem Halbfinale aufeinander treffen. Bei zwei Vorrundengruppen wird das Halbfinale über Kreuz gespielt. Es wird kein Team gesetzt. Die Einzel werden auf vier Boards gleichzeitig ausgetragen, die Doppel auf zwei Boards. Der Spielmodus des Finals wird in Absprache mit den TC festgelegt, wobei der Veranstalter die endgültige Entscheidung trifft.

- (5) Ein Team besteht aus mindestens acht Spielern. Die Einzelspieler werden vor Spielbeginn in beliebiger Reihenfolge auf dem Spielbericht (verdeckt für den Gegner) notiert. Nach den Einzelspielen können gemeldete, aber nicht im Einzel eingesetzte Spieler in den vier Doppeln aufgestellt werden. Im Teamgame müssen acht für das Team gemeldete Spieler eingesetzt werden. Der Beginn aller Spiele wird durch einmaligen Münzwurf entschieden. Beim Teamgame erfolgt erneut ein Münzwurf. Bei einem Spielstand von 2:2 / 1:1 Legs wird der Beginn des entscheidenden Legs durch Bull Wurf entschieden. Dabei wirft derjenige den ersten Dart, der das erste Leg begonnen hat.
- (6) Beim Halbfinale und Finale wird nach dem Siegpunkt das Match abgebrochen. Beim Stande von 6 zu 6 entscheidet ein Teamgame (1001, Best-of-3-Legs).
- (7) Es dürfen nur Spieler oder Spielerinnen eingesetzt werden, die zum 31. März der laufenden Saison beim Team / Verein gemeldet sind. Die Meldung der Teams erfolgt durch den Landessportwart (der insbesondere die Bedingungen der Punkte 2, 7 und 8 zu gewährleisten hat) an den Bundesspielleiter.
- (8) Pro Team dürfen maximal 16 Spieler/-innen gemeldet werden. Alle gemeldeten Spieler/-innen müssen sich mit einem Lichtbildausweis legitimieren können.

- (9) Bei allen DDV-Teamwettbewerben hat der Spieler eine lange schwarze Stoffhose (Damen auch Rock möglich) zu tragen, Jogginghosen und ausgewaschene Jeans sind nicht erlaubt. Die Spieler müssen geschlossene schwarze Schuhe tragen.
- Bei allen Mannschaftswettbewerben (Bundesliga, Bundesliga-Aufstiegsrunde, DDV-Pokalwettbewerbe und German Masters) ist zusätzlich eine sportartgerechte einheitliche Oberbekleidung erforderlich.
- Alle Spieler, die dieser Anforderung nicht entsprechen, sind bei der Veranstaltung nicht spielberechtigt. Begründete Ausnahmen können vom Veranstalter, Turnierleitung oder Schiedsrichter genehmigt werden.

§ 76 Allgemeines

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

Nord

Berlin, Brandenburg, Hamburg, Bremen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Schleswig-Holstein, Sachsen-Anhalt, Mecklenburg-Vorpommern

Süd

Bayern, Baden-Württemberg, Hessen, Rheinland Pfalz, Saarland, Sachsen, Thüringen

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

- (3) Die Beschaffenheit der Boardanlage ist der SpWO des DDV zu entnehmen. Die jeweiligen Spielstätten müssen mit zwei Boards ausgestattet sein, die i. d. R. von den Teams gleichzeitig bespielt werden. Zusätzlich muss ein Practice-Board zur Verfügung stehen. In dem Raum, in dem gespielt wird, müssen Sitzplätze für mindestens 20 Personen vorhanden sein. Die Spielstätten der Bundesliga müssen vom jeweiligen Landessportwart (oder seinem Vertreter) abgenommen werden, welches in einem Abnahmeprotokoll dokumentiert wird. Bei Umbau oder Spielortwechsel muss ein neues Abnahmeprotokoll erstellt werden.
- (4) Der Wechsel der Spielstätte ist dem jeweiligen Landessportwart und dem zuständigen Ligaleiter unverzüglich mitzuteilen.
- (5) Ein Wechsel des Teamkapitäns ist dem jeweiligen Landessportwart und dem zuständigen Ligaleiter unverzüglich mitzuteilen.
- (6) Bei allen Spielen der Bundesliga, End- und Aufstiegsrunde sind das Rauchen sowie das Trinken von Getränken aller Art allen Spielern untersagt, ausgenommen ist der Verzehr von Mineralwasser. Bei Missachtung wird das Spiel als verloren gewertet.

§ 77 Spielberechtigung

- (1) Eine Mannschaft besteht aus mindestens zehn Stammspielern eines Vereins. Spielberechtigt sind nur Vereine (Teams), die über den jeweiligen Landesverband dem Deutschen Dart Verband gemeldet sind.
- (2) Pro Verein (Team) ist nur eine Mannschaft in der Bundesliga spielberechtigt.
- (3) Ein Spieler ist nur spielberechtigt, wenn er in der aktuellen Spielerliste aufgeführt ist und sich mit einem Lichtbildausweis legitimieren kann.
- (4) Die Spielerliste und Lichtbildausweise der Spieler sind zum Spiel mitzubringen. Anhand der Spielerliste muss vom Schiedsrichter die vorläufige Spielberechtigung überprüft werden. Die endgültige Spielberechtigung klärt immer der Ligaleiter. Spielt ein Spieler, der nicht auf der Spielerliste steht, so ist dies dem Schiedsrichter zu melden auf dem Spielberichtsbogen mit der Unterschrift des betroffenen Spielers und seines Mannschaftskapitäns zu vermerken. Stellt der Ligaleiter fest, dass der Spieler nicht spielberechtigt war, so wertet er für die betroffene Mannschaft das Spiel mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs. Ein gemeldeter Stammspieler für die Bundesliga darf in keinem anderen Ligateam des Landesverbandes oder eines anderen Landesverbandes gemeldet sein.

- (5) Beliebig viele Spieler aus unterklassigen Mannschaften eines Bundesligaverbandes sind bei zwei Spielen in der Bundesliga als Ersatzspieler spielberechtigt. Bei einem dritten Einsatz (Jugendspieler fünfter Einsatz) in der Bundesligamannschaft wird er automatisch Stammspieler und es erlischt die Spielberechtigung für unterklassige Mannschaften. Die Meldung muss über den jeweiligen Landesverband an den Ligaleiter in Textform erfolgen. Der Ligaleiter leitet die aktuelle Spielerliste nach jedem Spieltag an die Landessportwarte weiter.
Definition Einsatz: Pro Spieltag sind 2 Begegnungen; ein Einsatz kann pro Begegnung ein Einzel und/oder ein Doppel sein.
- (6) Nicht spielberechtigt sind:
- (a) gesperrte Spieler;
 - (b) alkoholisierte oder unter Drogeneinfluss stehende Spieler, die den Spielbetrieb gefährden oder dem Image des DDV schaden;
 - (c) alle Spieler, die die Bedingungen des § 77 und die Voraussetzungen für die allgemeine Spielberechtigung nach Teil 1 §1 nicht erfüllt.
- (7) Die Teams können unbegrenzt Spieler eines anderen WDF Nationalverband melden

§ 78 Meldungen

- (1) Meldungen der Teams sowie der Spieler zur neuen Saison haben bis zu einem vom Bundesspielleiter festzulegenden Termin zu erfolgen. Die Meldung erfolgt über den jeweiligen Landesverband in Textform an den Bundesspielleiter und dem jeweiligen Ligaleiter
- (2) Ein Abmelden eines Spielers ist bis zum 31.01. des Jahres möglich, wobei ein Nachmelden von Spielern jederzeit erlaubt ist. Danach ist ein Wechsel innerhalb des Vereins in unterklassige Teams nicht mehr möglich. Ein abgemeldeter Spieler kann nicht mehr für das gleiche Bundesligateam nachgemeldet werden.
- (3) Ein Vereinswechsel ist innerhalb der Bundesliga während der Saison nur einmal möglich. Es tritt eine Sperre von 4 Spielen ab dem Meldedatum in Kraft. Ein Wechsel vor dem ersten Spieltag ist ohne Sperre möglich. Wurde ein Spieler in der Saison bis dahin noch nicht eingesetzt, ist ebenfalls ein Wechsel ohne Sperre möglich.
- (4) Rückmeldungen der Teams sind bis zum 1. Juni eines jeden Jahres über den Landesverband an den Bundesspielleiter und den jeweiligen Ligaleiter zu richten. Teams, die sich nicht zurückmelden, stehen als Absteiger fest.
- (5) Alle Meldungen während der Saison müssen über den jeweiligen Landesverband in Textform an den betreffenden Ligaleiter erfolgen.
- (6) Für die Aufstiegsrunde dürfen pro Team bis zu 16 Spieler/-innen gemeldet werden. Es dürfen nur Spieler oder Spielerinnen eingesetzt werden, die zum 31. Januar der laufenden Saison beim Team / Verein gemeldet sind. Die Meldung der Teams erfolgt durch den Landessportwart an den Bundesspielleiter.

§ 79 Teamstärke und Aufstellung

- (1) In einem Team müssen zu jedem Zeitpunkt mindestens zehn Stammspieler und beliebig viele Ersatzspieler gemeldet sein, von denen in einem Spiel mindestens acht Spieler eingesetzt werden müssen. Sollten keine acht Spieler eingesetzt werden, zählt dies als Nichtantritt und diese Begegnung wird mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs gegen dieses Team gewertet. Im Doppel können gemeldete aber im Einzel nicht eingesetzte Spieler aufgestellt werden. Vor Beginn eines Spieles sind die acht Einzelspieler für den Gegner nicht einsehbar auf dem Spielbericht einzutragen. Die acht Doppelspieler sind nach Beendigung der Einzel im gleichen Verfahren einzutragen.

- (2) Die Spieler sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich. Vor Spielbeginn wird Board 1 und 2 festgelegt. Die ungeraden Spiele müssen an Board 1, die geraden an Board 2 ausgetragen werden. Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich. Bei Nichteinhaltung dieser Regel hat der falsch eingesetzte Spieler zu Null verloren. Die Reihenfolge der Einzel ist unabhängig von den Doppeln.

§ 80 Spielmodus, -tag und -verlegung

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

Pro gewonnenes Ligaspiel erhält das Team 2:0 Punkte

für ein Unentschieden 1:1 Punkte

für ein verlorenes Ligaspiel erhält das Team 0:2 Punkte

Für die Platzierung in der Tabelle gelten folgenden Kriterien:

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

- (2) Jede Bundesliga wird am gleichen Tag und in Doppelspieltagen gespielt.
- (3) Allgemeiner Spieltag ist der Samstag; allgemeiner Spielbeginn ist 12.00 Uhr (12.00 Uhr 1.Spiel, 14.30 Uhr 2.Spiel und 17.00 Uhr 3.Spiel). Das Team mit der weitesten Anreise spielt Spiel 2 und 3, zur Berechnung wird der Spielort (Stadt) herangezogen. Das Gastgeberteam spielt Spiel 1 und 3. Jede Mannschaft ist verpflichtet, 30 Minuten auf das gegnerische Team zu warten. Sollte danach die Mannschaft nicht am Spielort eingetroffen sein, wird das Spiel 2:0 Punkte, 12:0 Spiele und 36:0 Legs für die gegnerische Mannschaft gewertet. In besonderen Fällen kann die Ligaleitung / Bundesspielleiter die Wartefrist verlängern.
- (4) Spielbeginn ist der auf dem Spielplan festgesetzte Termin und die festgesetzte Uhrzeit. Spielverlegungen sollen die Ausnahme bleiben und nur dann durch die Bundesspielleitung genehmigt werden, wenn alle beteiligten Teams zustimmen. Die verlegten Spiele müssen nach dem vorhergehenden und vor dem kommenden Spieltag ausgespielt werden (z.B. 3. Spieltag wird verlegt: dieser muss zwischen dem 2. und 4. Spieltag gespielt werden). Außerdem muss der Verlegungstermin bei der Beantragung mitgeteilt werden. Der letzte Spieltag darf nicht verlegt werden. Sollten Termine von Bundesliga und Nationalteameinsätzen kollidieren, so wird der gesamte Spieltag von der Bundesspielleitung verlegt. Dies ist aber nur möglich, wenn diese Terminkollision mind. 4 Monate vor dem Spieltermin bekannt ist. Tritt eine Mannschaft unverschuldet, z.B. durch höhere Gewalt verhindert, nicht zu einem Spiel an, so wird von der Bundesspielleitung 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 den Ligaleiter zu informieren. Die höhere Gewalt muss zweifelsfrei nachgewiesen werden.

§ 81 Rücktritt eines Teams

Bei Ausschluss oder freiwilligem Abstieg während der Saison werden alle Spiele mit 0:12 Spielen und 0:36 Sätzen gewertet. Diese Mannschaft und dessen Spieler sind für den Rest der laufenden Saison nicht mehr spielberechtigt. Bei Ausschluss oder freiwilligem Abstieg nach der Saison wird dieses Team an die letzte Stelle (in der Regel der 9. Platz) gesetzt, dabei bleiben alle Ergebnisse dieses Teams erhalten. In diesem Fall verbleibt dann der 8. Platz (ist dann neu der 7. Platz) in der Bundesliga.

§ 82 Abgabe der Spielergebnisse

Das Spielergebnis ist vom Schiedsrichter innerhalb von 24 Stunden, möglichst noch am Spieltag, telefonisch, per E-Mail oder per Fax dem Ligaleiter mitzuteilen. Der Spielbericht ist, von beiden Teamkapitänen unterschrieben, vom Schiedsrichter innerhalb von vier Tagen dem Ligaleiter persönlich, per Fax, per E-Mail oder per Post (Poststempel) schriftlich zuzustellen. Der Schiedsrichter ist für den ordnungsgemäßen Versand verantwortlich. Der Ligaleiter erstellt eine Tabelle, die unverzüglich nach Eingang der Spielergebnisse allen Mannschaften zugänglich gemacht werden. Spielergebnisse und Tabellen sind zeitnah zu veröffentlichen (Internet, DDZ usw.). Der Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, dass die Zwischenstände nach jeder einzelnen Partie (nach jeweils 2 Einzeln und 2 Doppeln) an den Betreiber der Homepage für die Erstellung eines Liveticker übermittelt werden.

§ 83 Endrunde

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

Gruppe A

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

Gruppe B

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

Der Spielbeginn wird am Samstag und Sonntag auf 10:00 Uhr festgelegt. Die Positionen der Teams in den Gruppen werden nach dem oben angeführten Schema gesetzt. Es finden immer zwei Begegnungen je Gruppe parallel auf je zwei Boards statt. Die ersten Begegnungen innerhalb einer Gruppe sind immer Süd/Süd bzw. Nord/Nord Partien. Im Vergleich wird in folgender Reihenfolge gewertet: Pluspunkte, Minuspunkte, gewonnene Matches, Settdifferenz, gewonnene Sets, Legdifferenz, gewonnene Legs und direkter Vergleich. Alle teilnehmenden Spieler müssen bis zum 31.01. bei den qualifizierten Vereinen/Teams gemeldet sein. Es werden alle Spiele der einzelnen Begegnungen ausgespielt. Daraus ergibt sich folgendes Halbfinale:

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

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

Die Spiele des Halbfinals und des Finales werden nach dem 7. Punkt abgebrochen, bei einem Spielstand von 6:6 entscheidet ein Teamgame (*1001, Best of 3 Legs*). Es werden acht Spieler aus der gemeldeten Mannschaft nominiert. Alle KO-Spiele werden auf zwei Boards ausgetragen. Der Spielmodus des Finals wird in Absprache mit den TC festgelegt, wobei der Veranstalter die endgültige Entscheidung trifft.

Der Beginn aller Spiele wird durch einmaligen Münzwurf entschieden. Beim Teamgame erfolgt erneut ein Münzwurf. Bei einem Spielstand von 2:2 Legs (im Teamgame 1:1 Legs) wird der Beginn des entscheidenden Legs durch Bull Wurf entschieden. Dabei wirft derjenige (bzw. das Team) den ersten Dart auf Bull, der (bzw. das) das erste Leg begonnen hat.

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

§ 84 Auf- und Abstiegsregelung

- (1) Die Plätze 8 und 9 jeder Gruppe steigen in die Landesverbandsliga ihres Landesverbandes ab. Die einzelnen Landesverbände haben das bei ihrer Auf- und Abstiegsregelung zu berücksichtigen und diese dementsprechend zu ändern.
- (2) Jeder Landesverband erhält einen Platz in der Aufstiegsrunde, untergeordnete Teams eines Bundesligavereins sind nicht spielberechtigt, sofern das übergeordnete Team in der Bundesliga verbleibt. Es wird pro Gruppe (Nord und Süd) in zwei Gruppen gespielt, die nach der Mitgliederstärke der LV (1, 4, 5, 7 und 2, 3, 6, 8) zusammengesetzt werden. Bei Nichtmeldung von Teams können durch den Bundesspielleiter Sonderregelungen zur Aufstiegsrunde festgelegt werden. Bei zwei Gruppen spielen die beiden Erst- und Zweitplatzierten Teams über Kreuz zur endgültigen Ermittlung der beiden Aufsteiger gegeneinander. Diese Spiele werden nach dem 7. Punkt abgebrochen, bei einem Spielstand von 6:6 entscheidet ein Teamgame (1001, Best of 3 Legs). Es werden acht Spieler aus der gemeldeten Mannschaft nominiert.
Die beiden Sieger dieser Spiele steigen in die Bundesliga auf. Im Vergleich wird in folgender Reihenfolge gewertet: Pluspunkte, Minuspunkte, gewonnene Matches, Settdifferenz, gewonnene Sets, Legdifferenz, gewonnene Legs und direkter Vergleich. Es wird kein Team gesetzt. Die Einzel werden auf vier Boards gleichzeitig ausgetragen, die Doppel auf zwei Boards.
Der Beginn aller Spiele wird durch einmaligen Münzwurf entschieden. Beim Teamgame erfolgt erneut ein Münzwurf. Bei einem Spielstand von 2:2 Legs (im Teamgame 1:1 Legs) wird der Beginn des entscheidenden Legs durch Bull Wurf entschieden. Dabei wirft derjenige (bzw. das Team) den ersten Dart auf Bull, der (bzw. das) das erste Leg begonnen hat.
- (3) Es müssen alle teilnehmenden Spieler am 31.01. bei den qualifizierten Vereinen gemeldet sein.
- (4) Die Aufstiegsrunde findet in der Regel mit dem DDV-Cup an einem zentralen Ort statt.

§ 85 Proteste

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

§ 86 Spielkleidung

Bei allen DDV-Teamwettbewerben hat der Spieler eine lange schwarze Stoffhose (Damen auch Rock möglich) zu tragen, Jogginghosen und ausgewaschene Jeans sind nicht erlaubt. Die Spieler müssen geschlossene schwarze Schuhe tragen.

Bei allen Mannschaftswettbewerben (Bundesliga, Bundesliga-Aufstiegsrunde, DDV-Pokalwettbewerbe und German Masters) ist zusätzlich eine sportartgerechte einheitliche Oberbekleidung erforderlich.

Alle Spieler, die dieser Anforderung nicht entsprechen, sind bei der Veranstaltung nicht spielberechtigt. Begründete Ausnahmen können vom Veranstalter, Turnierleitung oder Schiedsrichter genehmigt werden. Diese Regelung gilt auch für die End- und Aufstiegsrunde.

§ 87 Strafen und Disziplinarmaßnahmen

- (1) Tritt eine Mannschaft während einer Saison zu mehr als drei Spielen nicht an, so ist diese Mannschaft und dessen Spieler für den Rest der laufenden Saison nicht mehr spielberechtigt, und alle Spiele dieser Mannschaft werden mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs gewertet.
- (2) Ein Team, das für schuldig befunden wird, vorsätzlich oder offensichtlich ein Match verloren zu haben, wird für den weiteren Ligabetrieb des DDV gesperrt. Alle Spiele dieses Teams werden mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs gewertet.
- (3) Bei Nichtmeldung von Spielergebnissen sowie verspätet eingetroffenen Spielberichten ist eine Strafe von 50,00 € zu erheben. Dieser Betrag ist über den jeweiligen Landesverband einzufordern; d.h., der zuständige Ligaleiter stellt die Geldstrafe als Bescheid dem Landesverband in Rechnung. Aus der Rechnung muss eine Zahlungsfrist hervorgehen. Die DDV Schatzmeisterin erhält eine Kopie. Für das weitere Mahnverfahren ist die Schatzmeisterin zuständig.
- (4) Tritt eine Mannschaft zu einem Spiel/Spieltag nicht an, kann eine Strafe bis zu 300,00 Euro erhoben werden. Über das Strafmaß entscheidet die Ligaleitung. Dieser Betrag ist über den jeweiligen Landesverband einzufordern; d.h. der Bundesspielleiter stellt die Geldstrafe dem Landesverband für das Bundesligateam in Rechnung. Die Zahlungsfrist beträgt 30 Tage ab Rechnungsstellung.
- (5) Wenn ein Spieler gegen diese Sport- und Wettkampfordnung verstößt, wird er sofort verwarnet.
- (6) Sollte ein Spieler nach der Verwarnung sein Verhalten nicht ändern, wird der Schiedsrichter ihm das Leg/Spiel aberkennen.
- (7) Verstöße gegen die Sport- und Wettkampfordnung die über die Regelwidrigkeit hinaus geeignet sind, das Ansehen des Verbandes oder des Dartsports herabzusetzen, stellen verbandsschädigendes Verhalten dar.

§ 88 Vermarktung

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

§ 89 Schiedsrichter

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

- Kontrolle des Spielorts
- Überprüfung der Spielberechtigung
- Spielbericht ausfüllen und versenden
- Abgabe des Spielergebnisses nach § 82
- Disziplinarsperren des DDV durchsetzen
- Probleme vor Ort mit Tatsachenentscheidungen unter Berücksichtigung des Regelwerks lösen
- Unparteilichkeit bei der Ausübung seines Amtes
- Einsätze als Beobachter
- Einsatzbeginn 30 Minuten vor festgesetzten Spielbeginn
- Meldung persönlicher Daten an den Schiedsrichterobmann
- Rechtzeitige Meldung bei Verhinderung
- korrekte Abrechnung der Reisekosten
- Mitführen des Regelwerks (wird vom DDV gestellt)
- Regelkunde
- Mitführen des Schiedsrichterausweises
- Korrektes, ruhiges und sachliches Auftreten
- gepflegtes Auftreten (angemessene Kleidung)

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

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

a) mangelhaft, aber bespielbar

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

b) unbespielbare Anlage

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

(2.2) Einwirken auf das Verhalten der Spieler

(2.3) Verwarnungen aussprechen und auf Spielbericht vermerken.

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

(2.5) Spielunterbrechungen bei Notfällen.

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

(2.7) Ergriffene Disziplinarmaßnahmen sind mit dem Spielbericht einzureichen.

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

(4) **Sonstiges**

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

- Kontrolle des Spielorts,
- Spielbericht ausfüllen und versenden,
- Abgabe des Spielergebnisses nach § 82,
- Spielberechtigung anhand der Spielerliste überprüfen.

§ 90 Schiedsrichterobmann

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

§ 91 Schiedsrichterausbildung

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

- (6) Der Ausbildungslehrgang wird im Verbandsorgan öffentlich ausgeschrieben. Die Ausschreibung muss folgende Punkte enthalten:
- Art des Lehrgangs
 - Dauer des Lehrgangs
 - Veranstaltungstermin
 - Veranstaltungsort
 - max. bzw. min. Teilnehmerzahl
 - Teilnehmergebühren
- (7) Bei bestandener Prüfung stellt der Deutsche Dart-Verband ein Zertifikat „Schiedsrichterschein“ mit Gültigkeit für DDV – Veranstaltungen aus.
- (8) Das Zertifikat ist gültig für die Dauer von 4 Jahren. Die Gültigkeit beginnt mit dem Datum der Ausstellung. Die Verlängerung für weitere 4 Jahre muss vor Ablauf beim Schiedsrichterobmann beantragt werden und erfolgt durch eine Nachschulung oder ein Schiedsrichtertreffen oder zwei Einsätze innerhalb von den 4 Jahren der Gültigkeit des Zertifikats.
- (9) Die Prüfung wird vom Ausbildungsleiter abgenommen. Die Prüfung (schriftlich evtl. mündlich) erfolgt im Anschluss der Ausbildung. Bei nicht bestandener Prüfung kann die Ausbildung wiederholt werden.
- Schriftliche Prüfung: ab 70% = bestanden
50 - 69% = mündliche Prüfung
unter 50% = nicht bestanden
- (10) Die Lehrgangsgebühren werden vom DDV-Hauptausschuss festgelegt und sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen. Die Lehrgangsgebühren sind im Voraus zu entrichten.

§ 92 Sportlerförderung

- (1) Zur Förderung des Spitzensports gewährt der DDV ausgewählten Athleten des Leistungskader- A-Sportlerförderung
- (2) Sportlerförderung beinhaltet die gezielte finanzielle Unterstützung der förderungswürdigen Athleten zur Teilnahme an besonderen WDF-Turnieren der A-Klasse (Klasse1) sie dient signifikanten Verbesserung der Leistungsfähigkeit in den Nationalteams.
- (3) Einzelheiten sind in einem gesonderten Vertrag zur gezielten Sportlerförderung zu regeln, den der ausgewählte Athlet mit dem DDV über einen fixen Zeitraum abschließt

§ 93 Aufwandsentschädigung, Schiedsrichter

- (1) Es wird eine steuerunschädliche Verpflegungspauschale gemäß § 9 der DDV Finanzordnung gezahlt.
- (2) Die Kosten werden zu je 50% vom DDV und dem für den Spielort zuständigen Landesverband aufgeteilt. Die Abrechnung erfolgt über die jeweiligen Landesverbände Die Landesverbände stellen dem DDV den DDV Anteil unter Beifügung von Kopien der Reisekostenabrechnung und Belege zeitnah in Rechnung.

§ 94 Schlussbestimmungen

- (1) Die DDV Sport- und Wettkampfordnung ist das Eigentum des DDV. Sie darf jedoch in Originalform und unverändert vervielfältigt werden.
- (2) Der DDV behält sich das Recht vor, auf der Basis seiner Satzung diese Sport- und Wettkampfordnung zu ändern.

§ 95 Inkrafttreten

Nach Beschlussfassung durch den Hauptausschuss treten Änderungen der DDV Sport- und Wettkampfordnung mit Beginn der auf den Beschluss folgenden Sport- und Spielsaison in Kraft. Nur in Ausnahmefällen kann eine Änderung innerhalb der laufenden Saison durch den Hauptausschuss genehmigt werden.