

Sport- und Wettkampfordnung Dart Bezirksverband Hannover e.V.

Teil I: Allgemeine Spielberechtigung

§ 1 Saisonbeginn, Meldefristen

1.1 Der Saisonbeginn für Mannschaften und Einzelspieler ist identisch mit dem für das jeweilige Jahr gültigen Zahlungstermin der Mitgliedsbeiträge. Daraus ergeben sich folgende Fristen:

- a) Teammeldungen für die DBH-Ligen sind spätestens zu Beginn des Geschäftsjahres fällig.
- b) Mitgliedermeldungen sind spätestens am Tag des Zahlungstermins fällig.

1.2 Die Meldung für Einzelspieler ist nur über den jeweiligen Verein möglich.

1.3 Nachmeldungen von Einzelspielern sind zulässig und jederzeit möglich.

1.4 Für alle in diesem Regelwerk genannten Fristen und Stichtage gilt, wenn es nicht ausdrücklich anders geregelt ist, das Datum des Poststempels oder ersatzweise des Eingangsvermerkes der Meldung oder **Sendebestätigung der Email**.

1.5 Verstöße gegen die unter § 1.1 genannten Fristen werden mit Geldstrafen für die Vereine geahndet.

§ 2 Wechsel des Vereines/Clubs

2.1 Der Wechsel des Vereines/Clubs während der Saison wird vom Verband wie folgt geahndet:

- a) Wechsel in der 1. Halbserie : 4 Spiele Sperre
- b) Wechsel in der 2. Halbserie : 2 Spiele Sperre

Die 1. Halbserie (Hinrunde) beginnt mit der 1. Spielwoche der Saison und endet mit dem 31.12. eines Jahres. Die 2. Halbserie (Rückrunde) beginnt am 01.01. eines Jahres und endet mit der letzten Spielwoche der Saison. Sollte ein Spieler noch nicht im Ligaspielbetrieb des Vereins eingesetzt worden sein, kann er jederzeit Sperre frei wechseln. Die Sperre erstreckt sich auf die gem. DBH-Spielplan angesetzten nächsten 4 bzw. 2 Spielpaarungen. Die Spielsperre beginnt mit Datum des Poststempels oder ersatzweise des Eingangsvermerkes der Meldung. Zusätzlich wird eine Vereinswechselgebühr in Höhe von EURO 25,00 für Senioren und EURO 5,00 für Junioren erhoben. Bei Nichtzahlung der Gebühr verlängert sich die Spielsperre dementsprechend.

2.2 Der Vereinswechsel ist dem DBH-Sportwart unverzüglich vom neuen Verein zu melden.

2.3 Ein Vereinswechsel hat keine Auswirkung auf die Spielberechtigung in einem Team der DDV-Bundesliga. Nach dem Vereinswechsel ist der betreffende Spieler für das Bundesligateam des Vereins / Clubs sofort spielberechtigt. Die Spielsperre erstreckt sich nur auf andere Liga-Teams des Vereins/Clubs.

§ 3 Spielberechtigung

3.1 Spielberechtigt sind:

- a) Vereine und Clubs sowie deren Einzelmitglieder
- b) Mitglieder, die ihre Mitgliedsbeiträge ordnungsgemäß entrichtet haben.
- c) Einzelmitglieder, die in den Mitgliedermeldungen ihrer Vereine oder Clubs ordentlich gemeldet bzw. nachgemeldet wurden und sich auf Verlangen amtlich ausweisen können (Personalausweis, Führerschein, Lichtbildausweis; Kopien sind zulässig).

3.2 Nicht spielberechtigt sind:

- a) Mitglieder, die ihre Mitgliedsbeiträge nicht ordnungsgemäß entrichtet haben.
- b) Einzelmitglieder, die in den Mitgliedermeldungen ihrer Vereine und Clubs nicht ordentlich gemeldet bzw. nachgemeldet wurden oder keine Datenschutzerklärung gegenüber ihrem Verein abgegeben haben.
- c) Einzelmitglieder, die sich auf Verlangen nicht amtlich ausweisen können.
- d) Mitglieder, denen eine Sperre auferlegt wurde.
- e) Alkoholisierte Spieler, wenn sie die Sicherheit des Spielbetriebes gefährden.

3.3 Wird einem Spieler die Spielberechtigung entzogen, so ist dieses dem DBH-Sportwart mitzuteilen.

3.4 Sollte ein Verein bis zum Ende der Meldefrist noch offene Rechnungen aus der Vorsaison haben, so ist diesem die Meldung zu verweigern.

§ 4 Juniorspielberechtigung

4.1 Spielberechtigt sind Kinder und Jugendliche, die das 7. Lebensjahr vollendet und das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

4.2 Nach Vollendung des 18. Lebensjahres ist der Jugend-Spieler nur noch bis zum Ende der laufenden Saison spielberechtigt. Stichtag ist der 01.07. des entsprechenden Jahres.

§ 5 Kadermeldung

5.1 Die Vereine / Clubs melden (Online-Datenbank) vor Beginn einer Halbsaison für alle Vereinsmitglieder, für welches Liga Team des Vereins / Clubs die jeweiligen Mitglieder spielberechtigt sein sollen. **Alle Meldungen sind unter Angabe des Namens und des Geburtsdatums per E-Mail an den DBH – Sportwart zu richten.**

5.2 Diese Meldung hat bis zu einem vom DBH-Präsidium festzulegenden Stichtag zu erfolgen. **Grundsätzlich der 15.06. jeden Jahres.**

5.3 Die Kapitäne können die Meldeliste des gegnerischen Teams unter Spielerkader in der Ligasoftware einsehen. Eine ausgedruckte Meldeliste ist nicht erforderlich.

5.4 Bei Nachmeldungen (Online-Datenbank) von Einzelmitgliedern ist zu vermerken, für welches Liga Team des Vereins / Clubs das jeweilige Mitglied spielberechtigt sein soll. Alle Meldungen sind unter Angabe des Namens und des Geburtsdatums per E-Mail an den DBH – Sportwart zu richten.

5.5 Verstöße werden mit Geldstrafen geahndet.

Teil II: Allgemeine Spielregeln

§ 6 Grundsätzliche Spielregeln

6.1 Alle Spieler und Teams müssen sich an diese Ordnung halten. Im Verletzungsfalle können diese u.a. von der jeweiligen Veranstaltung/dem jeweiligen Wettbewerb ausgeschlossen werden.

6.2 Alle Punkte, die nicht ausdrücklich in diesen Regeln behandelt werden, sind vom DBH - Präsidium zu entscheiden. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend. Über Einsprüche bei DBH-Wettkämpfen entscheidet die vom DBH beauftragte Wettkampfleitung, deren Entscheidung bindend ist.

6.3 Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind. Jeder Dart muss aus einer Spitze, dem Wurfkörper und einem Flight bestehen.

6.4 Alle Spieler haben das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste vom Board zu verlangen. Bei Teamwettbewerben nehmen die jeweiligen Teamkapitäne dieses Recht wahr.

6.5 Im Spielbereich dürfen sich nur die Schiedsrichter, die Schreiber sowie die jeweilig beteiligten Spieler aufhalten.

6.6 Nur die Schreiber dürfen sich vor dem werfenden Spieler aufhalten. Diese Personen müssen ihre Bewegungen auf ein Minimum reduzieren.

6.7 Während des Matches müssen sich alle Spieler ruhig verhalten. Nur der werfende Spieler darf Fragen an den Schreiber stellen. Zwischenrufe von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind zu unterlassen.

6.8 Tritt bei einem Spieler während eines Matches ein Schaden an seinem Sportgerät auf, oder muss der Spieler während des Matches den Spielbereich wegen außerordentlicher Umstände verlassen, muss ihm dieses mit Zustimmung des Schiedsrichters für maximal 10 Minuten gewährt werden.

6.9 Die Benutzung von Mobiltelefonen ist in Räumen, in denen offizielle Wettbewerbe ausgetragen werden, während der gesamten Dauer der Wettbewerbe grundsätzlich nicht gestattet. Die Mobiltelefone sind auszustellen bzw. die Lautloseinstellung ist zu aktivieren. Verstöße werden mit Geldstrafe gegen den Spieler geahndet.

6.10 Bei keinem Spiel ist das Tragen von Kopfbedeckungen, Ohrhörern oder Ähnlichem gestattet. Ausnahmen sind krankheitsbedingte oder religiöse Kopfbedeckungen.

6.11 Im Spielbetrieb und Sportbetrieb des DBH gilt das Niedersächsische Nichtrauchergesetz.

§ 7 Wurf

7.1 Alle Darts müssen nacheinander von demselben Spieler geworfen werden.

7.2 Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg, Set oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.

7.3 Jeder geworfene Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.

7.4 Ein Dart gilt als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung vorausgegangen ist. Dieses gilt nicht, wenn der Dart lediglich beim Aufnehmen aus der Hand fällt.

7.5 Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss losgelassen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.

7.6 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 Standlinie befinden muss.

7.7 Verstößt ein Spieler gegen § 7.3 und/oder § 7.5 wird er in Gegenwart seines Teamkapitäns oder Teammanagers vom Schiedsrichter verwarnet. Nach der Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.

7.8 Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegenspieler nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

7.9 Der Gegner eines Spielers muss sich währenddessen Wurfes mindestens 61 cm hinter diesem aufhalten.

§ 8 Beginn und Beendigung des Spiels

8.1 Bei allen Wettkämpfen wird, wenn es nicht ausdrücklich anders angegeben ist, 501, straight in und double out, best of five Legs gespielt.

8.2 Der Beginn des Matches wird durch den Kapitän der Heimmannschaft festgelegt in der Schreibweise Gast / Heim Board I, Heim / Gast Board II. Der Vorne stehende Verein beginnt alle ungeraden Legs und Sets, sein Gegner alle geraden Legs und Sets. Dies gilt im Ligaspielbetrieb sowie im Pokal.

8.3 Ist ein Spieler nach Aufruf seiner Partie nicht innerhalb fünf Minuten am Board und nimmt das Spiel auf, wird dieses Spiel für ihn als verloren gewertet.

8.4 Es gilt die Bust-Regel, das bedeutet, erzielt ein Spieler mehr Punkte als seine Restpunktzahl, ist der Wurf ungültig (Bust).

8.5 Der Schreiber bestätigt durch Ausruf (z.B. ‚Game Shot‘), wenn der Spieler das benötigte Doppel trifft. Dieser Ausruf beendet das Leg, Set und Match. Die Darts dürfen erst dann aus dem Board gezogen werden, wenn der Ausruf erfolgt ist, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss, den Wurf zu prüfen

8.6 Der erste Spieler oder das erste Team, der (das) die Punktezahl durch Treffen des benötigten Doppels auf null reduziert, ist Sieger des Legs, Sets oder Matches.

8.7 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 das Leg, Set oder Match beendet hat.

8.8 Steht es bei einem Best-of-Five-Spiel 2:2, entscheidet ein Bullwurf beider Spieler/Teams den Beginn des entscheidenden Legs. Die Teams bestimmen jeweils einen Spieler, der den Bullwurf ausführt. Es wird abwechselnd auf Bull geworfen, bis eine Entscheidung feststeht. Über die Eindeutigkeit entscheidet der Schreiber bzw. Schiedsrichter. Sollte der Vorleger Bull oder Halfbull treffen, muss er vor dem Gegnerwurf seinen Dart entfernen. Bei einem Best-of-three-Spiel trifft dasselbe bei einem Spielstand von 1:1 Sets zu.

8.9 Im Finalspiel gilt generell die Tie-Breaker-Regel, d.h., beim Spielstand von 2:2 Sets bei den Herren und 1:1 Sets bei Damen und Junioren gewinnt derjenige, der zuerst zwei Legs Vorsprung aufweist. Beim Stand von 4:4 Legs (im bzw. fünften Set) entscheidet ein Bullwurf analog zu § 11.8 über den Beginn des letzten und entscheidenden Legs.

§ 9 Punkte (Scores)

9.1 Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Ringes stecken bleibt oder wenn der Dart das Board dort mit der Spitze berührt und die Punkte vom Schreiber oder ggf. Caller bereits notiert bzw. aufgerufen wurden.

9.2 Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart mit der Spitze zuerst eindringt, wenn der Dart zugleich die Boardoberfläche mit der Spitze berührt.

9.3 Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber registriert und bekannt gegeben worden ist.

9.4 Der Punktestand und die erzielten Punkte müssen klar und leserlich in Sichtweite vor den Spielern und dem Schiedsrichter auf einem Punktezettel, einer Punktetafel oder einem digitalen Zählgerät notiert werden.

9.5 Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr zulässig.

9.6 Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom Schiedsrichter, Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dieses muss vor dem nächsten Wurf geschehen. Überprüfungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen durchgeführt werden, bevor der gleiche Spieler wieder wirft.

9.7 Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktionen unzulässig.

9.8 Der werfende Spieler kann den Schiedsrichter oder Schreiber über die Höhe seiner Punktzahl oder seine Restpunktzahl befragen. Es darf ihm aber nicht gesagt werden, wie das Leg, Set oder Match zu beenden ist. Checkout-Vorschläge sind bei digitalen Zählgeräten zu deaktivieren

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

§ 10 Dartboards

10.1 Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.

10.2 Alle Dartboards müssen die Segmente 1 bis 20 Clock Pattern enthalten.

10.3 Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).

10.4 Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (double).

10.5 Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (outer Bull/Halfbull).

10.6 Der innere Ring zählt 50 Punkte (Bullseye). Das Bullseye zählt als Doppel-25.

10.7 Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Double, Trebels, innere, äußere sowie mittlere Ringe) und zusammen die Spinne (Spider) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht sein. Alle Dartboards müssen einwandfrei zu bespielen, alle Segmente und Begrenzungsdrähte klar erkennbar sein.

10.8 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.

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

10.10 Der Kapitän der Gastmannschaft kann bei Mängeln auf eine Auswechslung des Dartboards bestehen. Kommt die gastgebende Mannschaft dieser Forderung nicht nach, ist dieses auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und eine Beschwerde beim DBH-Sportwart zulässig.

10.11 Standardmaße des Bristle Dartboards:

Double- und Treblering (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

Gesamtdurchmesser des Bristle-Boards 457,0 mm

Spider wire gauge (Drahtstärke) 16-18 SWG

§ 11 Licht

11.1 Jedes Board muss mit einer Lichtstärke von mindestens 400 Lux beleuchtet werden, wobei darauf zu achten ist, dass eine möglichst blend- und schattenfreie Ausleuchtung gewährleistet ist. Die Art der Beleuchtung ist grundsätzlich freigestellt.

11.2 Ausnahmen können vom DBH-Präsidium genehmigt werden.

§ 12 Standleiste, Spielbereich, Schreibtisch

12.1 Die Standleiste ist mindestens 3,8 cm und höchstens 5,0 cm hoch, sowie mindestens 61 cm lang. Für die Standleiste ist ein festes weitgehend nicht nachgebendes Material zu verwenden (z.B. Holz, Aluminium etc.). Sie muss mittig vor dem Board an dem Punkt der Mindestwurfentfernung angebracht sein, d.h., 2,37 m von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie zum Board.

12.2 Maße des Spielbereichs:

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) 61,0 cm

Seitlicher Abstand vom Bullseye zur Wand (mind.) 90,0 cm

Seitlicher Abstand zwischen zwei Bullseye (mind.) 1,80 m

Deckenhöhe im Spielbereich (mind.) 2,30 m

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

12.4 Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zur Wand beträgt mindestens 90 cm. Die Bullseyes zweier benachbarter Boards müssen mindestens 180 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Abweichungen von den angegebenen Maßen können vom DBH e.V.-Präsidium befristet oder dauerhaft genehmigt werden.

12.5 Der Schiedsrichter ist berechtigt, die vorgeschriebenen Maße und Abstände zu überprüfen und Abweichungen korrigieren zu lassen.

12.6. Es sind nur Schreiftafeln oder Whiteboards zulässig. Geschrieben wird mit Kreide oder Whiteboard Markern. Elektronische Zählwerke, Laptops, Monitore, Tablets und ähnliches sind für den Spielbetrieb nur dann zulässig, wenn beide Mannschaften einverstanden sind.

Teil III: DBH-Ligen und Viererteam-Cup

§ 13 Mannschaftsstärken und Kadermeldung

13.1 In den DBH-Ligen wird zurzeit in folgenden Mannschaftsstärken (Sollstärken) gespielt:

- a) Bezirksoberliga : 6er-Teams
- b) Bezirksliga : 4er-Teams
- c) Bezirksklassen/Kreisoberligen/Kreisligen : 4er-Teams

13.2 Es gilt eine Mindestspielstärke von:

- a) Bezirksoberliga : 5 Spielern
- b) Bezirksliga : 3 Spielern
- c) Bezirksklassen/Kreisoberligen/Kreisligen : 3 Spielern

13.3 Für den Ligaspielbetrieb des DBH e.V. ist für jedes gemeldete Team eine namentliche Kadermeldung zu erstellen. Die Mannschaften sind in der Kadermeldung vor Beginn der Halbsaison mindestens in Sollstärke zu melden. Nachmeldungen und Ergänzungen sind jederzeit möglich.

13.4 Vereine, die erstmalig oder mit einer Unterbrechung am Spielbetrieb des DBH teilnehmen, starten grundsätzlich in der niederklassigsten Liga. Davon ausgenommen sind Absteiger aus den NDV-Ligen und Mannschaften, die aus bereits bestehenden Mannschaften hervorgehen. Hier entscheidet das Präsidium über den künftigen Einstiegs/Ligaplatz.

13.5 Ist ein Spieler oder ein Team bei der Ligen- oder Specialehrung im Rahmen der DBH-Meisterschaften oder DBH Mitgliederversammlung nicht anwesend können ihre Preise durch Vereinsvertreter in Empfang genommen werden **oder im Nachhinein in Eigenregie der Geehrten innerhalb der nächsten vier Wochen abgeholt werden.**

§ 14 Viererteam-Cup

14.1 Der Viererteamcup wird in jeder Saison von den Bezirksdartverbänden einmal ausgespielt und ist startgeldfrei. Teilnahmeberechtigt sind nur Vereine/ Clubs, die mindestens 4 Spieler gemeldet haben. Die Sieger der Bezirksdartverbände qualifizieren sich für die NDV - Viererteamcup- Endrunde.

14.2 Für den Viererteamcup ist vor dem ersten Pokalspieltag eine namentliche Kadermeldung für jedes gemeldete Team zu erstellen. Die Mannschaften sind in der Kadermeldung mindestens in

Sollstärke zu melden. Das gilt nicht, wenn lediglich ein Team gemeldet wird. Dann gelten alle für den Club/ Verein ordnungsgemäß gemeldeten Spieler als für den Viererteamcup gemeldet.

14.3 Das Nachmelden von Spielern ist bis zum Achtelfinale möglich. Sollte ein Verein/ Club mehrere Teams stellen, sind diese Spieler für eines der Teams nachzumelden.

14.4 Für jedes Team ist ein Kapitän mit Angabe seiner Anschrift und Telefonnummer zubenennen. Darüber hinaus ist bei der Meldung die Anschrift und Telefonnummer der jeweiligen Spielstätte anzugeben.

14.5 Nach Bekanntgabe **der Auslosung für die einzelnen Spielrunden** einigen sich die Teamkapitäne auf einen Spieltermin. Der Spieltermin sollte grundsätzlich in der vorgegebenen Spielwoche liegen. Über Ausnahmen entscheidet der Bezirkssportwart. Beide Teamkapitäne teilen den Termin umgehend schriftlich dem Bezirkssportwart mit. Sollten sich die Teams nicht auf einen Termin verständigen können, legt der Bezirkssportwart diesen fest.

14.6 Spielberechtigt sind Spieler, die nicht in einem Team der Bundesliga oder der NDV- Ligen gemeldet sind bzw. sich nicht in einem Team dieser Ligen festgespielt haben.

14.7 Spieler ausgeschiedener Teams dürfen nicht mehr am Viererteamcup teilnehmen. Das gilt auch bei zwischenzeitlich erfolgtem Vereins-/ Clubwechsel. Entscheidend ist hier die Kadermeldung für den laufenden Viererteamcup- Wettbewerb.

14.8 Der Viererteamcup wird im Einfach- KO- Modus ausgetragen.

14.9 Die einzelnen Spielrunden der KO- Runde werden grundsätzlich öffentlich ausgelost.

14.10 In der KO- Runde entscheidet beim Spielstand von 6-6 ein Teamgame im Modus 701 best of 5 legs. Der Beginner wird analog zu § 8.8 ermittelt. Im Teamgame müssen alle Spieler eingesetzt werden, die am vorangegangenen Spiel beteiligt waren, d.h. die im Spielberichtsformular eingetragen waren. Fehlt ein eingesetzter Spieler, wird das Teamgame als verloren gewertet.

14.11 alt entfällt

14.11 Nur in der Finalrunde kann eine Begegnung abgebrochen werden, wenn eine Mannschaft sieben Spiele gewonnen hat.

14.12 Die Teilnehmer an der Pokalfinalrunde müssen geschlossene dunkle Schuhe und lange dunkle Hosen, sowie möglichst einheitliche Oberbekleidung tragen. Spielerinnen ist alternativ das Tragen entsprechender Röcke gestattet. Verstöße können mit Ausschluss der Teilnahme an der Finalrunde geahndet werden.

§ 15 Mannschaftsaufstellungen

15.1 In den Teams können Spieler wie folgt ausgewechselt werden:

- a) Im 6er-Team maximal 4 Spieler
- b) im 4er-Team maximal 4 Spieler

15.2 a) Im Viererteam können maximal vier Einzelspieler ausgewechselt werden. Falls ein Spieler eines 4er-Teams in mehr als einem Einzel zum Einsatz kommt, ist er während des weiteren Matchverlaufs an die gleiche Position zu setzen, die er bereits im ersten Spiel innehatte (siehe Positions-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Spieler darf während des Spieles zweimal auf den gleichen Gegner treffen. **Bei Verstößen wird das einzelne Spiel mit 0 : 3 gewertet.**

15.2 b) Die Doppelpaarungen sind frei zusammenstellbar. Unzulässig ist jedoch der wechselnde Einsatz eines Spielers in verschiedenen Doppel (Ausnahme siehe unter § 15 Nr. 4). Wird ein Doppel eines 4er- oder 6er-Teams mehrmals eingesetzt, ist es während des weiteren Matchverlaufs an die gleiche Position zu setzen, die es bereits im ersten Spiel innehatte (siehe Positions-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Doppel darf während des Spieles zweimal auf den gleichen Gegner treffen. **Bei Verstößen wird das einzelne Spiel mit 0 : 3 gewertet.**

15.3 Vor Beginn des Spiels müssen mindestens die ersten sechs Spielpaarungen feststehen und im Spielberichtsbogen eingetragen werden. Spätestens nach der Austragung der ersten sechs Spielpaarungen sind die übrigen Spielpaarungen festzulegen und im Spielberichtsbogen einzutragen.

15.4 alt entfällt

15.4 Treten beide Mannschaften in Mindeststärke (je nach Liga sieben, fünf oder drei Spieler) an, dürfen die Freistellen nicht gegeneinander gesetzt werden. Die Freistellen sind wie folgt zu setzen: Heimmannschaft/Gastmannschaft

a) 6er-Team 6. Spielerposition 5. Spielerposition

b) 4er-Team 4. Spielerposition 3. Spielerposition

15.5 Tritt eine Mannschaft in Mindestspielstärke an, kann die Freistelle / können die Freistellen frei gewählt werden.

§ 16 Das Spiel

16.1 a) Das Spiel kommt zustande, wenn beide Mannschaften mindestens in Mindestspielstärke gem. § 13.2 antreten.

16.1 b) Pro Halbsaison dürfen je Mannschaft maximal zwei Spiele in Mindestspielstärke absolviert werden. Über Ausnahmen entscheidet der DBH-Sportwart.

16.2 Nach dem festgelegten Spieltermin, haben die Mannschaften eine Wartefrist von einer Stunde einzuräumen, wenn ein Team sich verspätet. Nach Überschreiten der Frist gilt das Spiel als verloren (Nichtantritt). Zu beachten ist, dass das Spiel 10 Minuten nach dem Eintreffen der verspäteten Mannschaft beginnen muss.

16.3 Fehlt ein Spieler zur Sollstärke, wird das verlorene Einzel/werden die verlorenen Einzel als verloren gewertet.

16.4 Tritt eine Mannschaft in Mindestspielstärke an, werden zur Komplettierung der Doppel auf die Freistellen einzeln Spieler aus der Mannschaft in Mindestspielstärke zugelost. Ein bereits ausgeloster

Spieler fällt aus dem weiteren Losvorgang heraus. Die Auslosung führt der gegnerische Teamkapitän durch.

Beispiel 8er-Team:

Doppel 1: Spieler 1 und Spieler 2

Doppel 2: Spieler 3 und Spieler 4

Doppel 3: Spieler 5 und Spieler 6

Doppel 4: Spieler 7 und zugelooster Spieler (1 - 6)

Beispiel 6er-Team:

Doppel 1 im 1. Spiel: Spieler 1 und Spieler 2

Doppel 2 im 1. Spiel: Spieler 3 und Spieler 4

Doppel 3 im 1. Spiel: Spieler 5 und zugelooster Spieler (1 - 4)

Doppel 1 im 2. Spiel: Spieler 1 und Spieler 2

Doppel 2 im 2. Spiel: Spieler 3 und Spieler 4

Doppel 3 im 2. Spiel: Spieler 5 und zugelooster Spieler (1 - 4 außer zugel. Spieler im 1. Spiel)

Beispiel 4er-Team:

Doppel 1 im 1. Spiel: Spieler 1 und Spieler 2

Doppel 2 im 1. Spiel: Spieler 3 und zugelooster Spieler (1 - 2)

Doppel 1 im 2. Spiel: Spieler 1 und Spieler 2

Doppel 2 im 2. Spiel: Spieler 3 und zugelooster Spieler (1 - 2 außer zugel. Spieler im 1. Spiel)

16.5 Tritt eine Mannschaft nicht mindestens in Mindestspielstärke an, liegt ein Nichtantritt vor und das gesamte Spiel wird als verloren gewertet.

16.6 Der Kapitän der Gastmannschaft ist der Schiedsrichter der Begegnung.

16.7 Ein Punktspiel muss grundsätzlich **an dem vorgegebenen Spieltag (grundsätzlich Samstags)** ausgetragen werden. Die Spieltermine für die Saison werden im Vorfeld vom DBH-Sportwart festgelegt. Sollte ein Termin nicht passen, muss der DBH-Sportwart und das gegnerische Team spätestens fünf Tage vor dem angesetzten Spieltermin informiert werden. Pro Spieltag spielen jeweils zwei Teams je Liga einmal gegeneinander. Bei Ligen mit Blockspieltagen (NDV Ligen) treffen sich drei Teams in der Spielstätte des Heimteams und bestreiten jeweils zwei Spiele. Das Heimteam bestreitet hierbei das erste und das letzte Spiel.

16.8 Jedes Team kann pro Halbserie ein Spiel auf Wunsch verlegen. Jede weitere Verlegung ist kostenpflichtig.

16.9 Ein Spiel gilt als beendet, wenn die Kapitäne beider Teams den Spielberichtsbogen unterschrieben haben.

16.10 Ein Punktspiel ist auch bei bestehenden Mängeln in jedem Fall auszutragen bzw. zu Ende zu spielen. Bei berechtigten Protesten und bei nicht beendeten Spielen entscheidet der DBH - Sportwart über eine Neuansetzung des Spieles. Gleiches gilt grundsätzlich auch bei allen schweren Verstößen gegen die DBH-Sport- und Wettkampfordnung.

16.11 Entspricht der Spielverlauf nicht dem Regelwerk, sind Missstände oder Unregelmäßigkeiten auf dem Spielberichtsbogen einzutragen oder situationsbedingt dem Sportwart innerhalb von 24 Std in Schriftform per E-Mail zuzusenden. Das DBH-Präsidium entscheidet dann über Strafen oder Geldbußen.

16.12 Verletzt sich ein Spieler oder muss er krankheitsbedingt ausscheiden, wird das Spiel gegen ihn gewertet. Stimmt der gegnerische Teamkapitän zu, können künftige Spiele des Spielers durch einen Auswechselspieler ersetzt werden.

§ 17 Spielbericht

17.1 Für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes ist der Heimteamkapitän verantwortlich. Beide Teamkapitäne haben das Recht, sachliche, das Spiel betreffende Eintragungen vorzunehmen bzw. vornehmen zu lassen.

17.2 Das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes beinhaltet

- a) Liga, Spieltag, Spieldatum und Uhrzeit
- b) Namen der Vereine, Bezeichnung der Teams
- c) Mitgliedsnummer, Vor- und Nachname der Spieler/Spielerinnen
- d) Spielergebnisse der Einzelpartien, sowie der Gesamtspielstand
- e) Erzielte Specials mit Namen und Mitgliedsnummer des jeweiligen Spielers
- f) Einsatz von höherspielenden Spielern und Auswechselspielern
- g) Missstände und Unregelmäßigkeiten im Spielverlauf

Eintragungen nach § 17 Nr. 2 e), § 17 Nr. 2 f) und § 17 Nr. 2 g) sind von beiden Team-kapitänen separat abzuzeichnen.

17.3 Nach Spielende ist der Spielberichtsbogen von beiden Teamkapitänen zu unterzeichnen. Bis 18:00 Uhr des folgenden Tages ist das Ergebnis vom Heimkapitän in den Online Liga Manager einzutragen. **Der Gastkapitän hat im Anschluss an die Eingabefrist des Heimkapitäns 24h Zeit die Eintragung zu überprüfen und bei Richtigkeit mit einem Kontrollbutton zu bestätigen. Bei Überschreitung dieser Fristen wird eine Geldbuße gemäß Satzung erhoben. Sollte es zu**

Unstimmigkeiten kommen kann der DBH-Sportwart die Spielformulare beider Kapitäne per E-Mail einfordern.

§ 18 Spielmodus

Es wird grundsätzlich nach folgender Reihenfolge gespielt:

- a) in 4er Teams : vier Einzel, zwei Doppel, vier Einzel, zwei Doppel.
- b) in 6er Teams : sechs Einzel, sechs Doppel.
- c) in 8er Teams : acht Einzel, vier Doppel.

§ 19 Spielstätte

19.1 Im Ligaspielbetrieb ist eine Spielstätte mit mindestens zwei Boards notwendig.

19.2 Ausnahmeregelungen müssen vom DBH-Präsidium genehmigt werden.

19.3 Für den Spielbetrieb und den sich daraus ergebenden Risiken ist der gastgebende Verein allein verantwortlich. Er hat Sorge zu tragen, dass ein ordnungsgemäßer Spielbetrieb durchgeführt werden kann und Gefahren für Spieler und Zuschauer abgewendet werden.

19.4 Im Spielraum herrscht während des Spielbetriebes Rauchverbot. Zuwiderhandlungen können als Unsportlichkeit geahndet werden. Und das Spiel wird mit 0:12 (0:36) gewertet.

19.5 Bei Anmeldung neuer Vereine / Clubs hat vor Aufnahme des Spielbetriebs eine Abnahme der Spielstätte durch den Sportwart zu erfolgen. Dieses gilt ebenfalls bei Spielstättenwechsel gemeldeter Vereine / Clubs oder nach Umbau bereits abgenommener Spielstätten.

§ 20 Spielverlegungen, Absagefristen, Rücknahme eines Teams

20.1 Ein gem. § 16 Nr. 7 festgelegter Spieltermin kann mit Zustimmung des DBH-Sportwartes bis fünf Tage vor dem Spieltermin verlegt werden. Eine Spielverlegung im Verlauf einer Halbsaison ist nur im gegenseitigen Einvernehmen beider Teamkapitäne und mit Zustimmung des DBH-Sportwartes zulässig.

20.2 Der letzte Ligaspieltag einer Saison darf grundsätzlich nicht verlegt werden. Über Ausnahmen entscheidet der DBH-Sportwart. Bei Nichtantritt am letzten Spieltag wird mit einer Strafe von 200 € und 2 Punkten Abzug in der neuen Saison geahndet. Es ist grundsätzlich nicht zulässig, ein Spiel außerhalb der vorgesehenen Halbsaison auszutragen. Spiele der Hinrunde sind grundsätzlich bis spätestens 31.12. und des betreffenden Jahres auszutragen. Spiele der Rückrunde sind bis Ende der letzten Spielwoche gem. DBH-Spielplan auszutragen.

20.3 Über eine Spielverlegung ist der DBH-Sportwart vorher von beiden Mannschaften schriftlich zu informieren. Kommt keine zeitnahe Einigung zustande, legt der DBH-Sportwart einen Spieltermin fest.

20.4 Spielabsagen müssen dem gegnerischen Teamkapitän und dem DBH-Sportwart per E-Mail mitgeteilt werden. Der gegnerische Teamkapitän hat den Erhalt dieser Spielabsage dem DBH-Sportwart per Mail zu bestätigen.

20.5 Für Spielverlegungen und Spielabsagen gelten folgende Fristen:

a) Spielverlegung: 5 Tage vor Spieltermin b) Spielabsagen: 24 Stunden vor Spielbeginn

Bei Unterschreitung der Frist für eine Spielverlegung sowie bei einer Spielabsage wird eine Geldstrafe gemäß Satzung verhängt. **Bei Unterschreitung der Absagefrist wird der DBH - Sportwart gemeinsam mit den Kapitänen versuchen einen neuen Spieltermin zu finden. Eine Wertung durch den DBH-Sportwart gegen ein Team sollte hier der letzte Ausweg sein, ist aber ausdrücklich möglich.**

20.6 Führen Ausnahmefälle (Pandemie, Wetter, Krankheit etc.) zu einer kurzfristigen Absage, entscheidet der DBH-Sportwart über eine Neuansetzung. Diese Ausnahmefälle sind entsprechend zu belegen.

20.7 Teamrücknahmen sind dem DBH-Sportwart schriftlich per E-Mail mitzuteilen. Außerdem sind die nächsten beiden Gegner gem. Spielplan telefonisch zu informieren.

§ 21 Festspielregel

21.1 Spieler aus nachrangigen Teams (bezugnehmend auf die Bezeichnung A-Team, B-Team etc.) dürfen pro Halbsaison zweimal in einer höheren Klasse/Liga eingesetzt werden. Mit dem dritten Einsatz ist der betreffende Spieler in dem vorrangigen Team festgespielt. Pro Halbsaison kann sich ein Spieler nur einmal in einem höherrangigen Team festspielen. Dabei gilt die alphabetische Reihenfolge der Teams (Beispiel: C-Teamspieler dürfen zusätzlich im B- und A- Team nicht aber im D-Team des Vereins eingesetzt werden). Ein Spieler ist in dem Team festgespielt, in dem er das dritte Mal höhergespielt hat. Ein Spieler ist, nachdem er sich in einem höherrangigen Team festgespielt hat, bis zur Beendigung der betreffenden Halbsaison nur noch für dieses Team spielberechtigt. Ein weiteres Höherspielen ist nicht mehr zulässig. Der zeitgleiche Einsatz eines Spielers in mehr als einem Team ist nicht zulässig. Ein Spieler, der im Spielbericht aufgeführt ist, ist während der Dauer des gesamten Spieles nur für dieses Team spielberechtigt.

21.2 Es können sich höchstens festspielen:

a) 8er-Team : drei Spieler pro Halbsaison

b) 6er-Team : zwei Spieler pro Halbsaison

c) 4er-Team : zwei Spieler pro Halbsaison

21.3 Verstöße gegen die Festspielregel nach § 20 Nr. 1 - 2 werden mit Punktabzug geahndet.

21.4 Die Einhaltung der Festspielregelung wird von den Mannschaftskapitänen selbst kontrolliert. Einsätze eines Spielers in einer höheren Mannschaft sind vom Kapitän im Spielberichtsbogen einzutragen.

21.5 entfällt

§ 22 Auf- und Abstiegsregelung, Nichtaufstieg

22.1 Die Regelung hinsichtlich des Auf- und Abstieges bzw. einer ggf. erforderlichen Relegation wird jährlich anhand der aktuellen Ligasituation durch das DBH-Präsidium erarbeitet. Sie ist u.a. vom Spielbetrieb des NDV abhängig.

22.2 Grundsätzlich steigt der jeweilige Erste jeder Liga auf. Nimmt dieser sein Aufstiegsrecht nicht wahr, rückt der zweite derselben Liga nach. Sollte dieser auch verzichten, rückt der beste (Punkt / Set / Leg Differenz analog zur SpoWo §22.4) Zweite aus den anderen Ligen nach. Die letzten beiden einer jeden Liga steigen ab. Sollte ein Team während der Saison zurückziehen, verliert dieses das Startrecht für die entsprechende Liga und der Vorletzte verbleibt in der Liga. Bei zwei Aussteigern verbleibt auch der Letzte in der Liga. Liga bedingt kann der Sportwart dem Präsidium eine andere Regelung zur Anwendung vorschlagen.

22.3 Ein Team kann aus den Bezirksligen nicht aufsteigen, wenn in der Bezirksoberliga bereits ein Team desselben Vereins spielt. In den Bezirksligen, Bezirksklassen und Kreisligen sollte nach Möglichkeit vermieden werden, einer Liga zwei Teams eines Vereins zuzuordnen. **Sollte dies zum Beispiel aufgrund unverhältnismäßig weiter Fahrtstrecken nötig sein, ist dies zulässig.**

22.4 Die Ligen werden nach folgenden Kriterien ausgewertet:

- a) die gewonnenen Punkte
- b) die verlorenen Punkte
- c) die gewonnenen Sets
- d) die verlorenen Sets
- e) die gewonnenen Legs
- f) die verlorenen Legs
- g) der direkte Vergleich
- h) das Los

22.5 Sollte ein Team vor dem letzten Saisonspieltag disqualifiziert oder zurückgezogen werden, werden alle bisher erzielten Ergebnisse dieses Teams gestrichen und noch ausstehende Spiele werden nicht in die Wertung mit einbezogen. Dieses Team wird komplett gestrichen und der betreffende Verein / Club verliert das Anrecht auf die Ligaeinteilung für dieses Team. Diese Regelung gilt auch für die DBH-Teams in den NDV-Ligen und in der Bundesliga.

§ 23 Beschwerdeweg / Instanzen

23.1 Erste Instanz für beschwerdeführende Vereine / Clubs oder Einzelmitglieder ist für

Beschwerden:

a) grundsätzlich der DBH-Sportwart.

b) gegen Entscheidungen des Bezirkssportwartes das DBH-Präsidium.

23.2 Abschließende Instanz ist für Beschwerden:

a) gegen Entscheidungen des DBH-Sportwartes das DBH-Präsidium

Strafgeldkatalog entfällt, steht in der Satzung

§ 24 Jugendordnung

Die DBH-Jugendordnung (JO) ist Bestandteil der DBH-Sport- und Wettkampfordnung.

§ 25 Bezirksranglistenturniere und DBH-Meisterschaften

25.1 Spielberechtigt bei Bezirksranglistenturnieren sind alle ordentlich gemeldeten DBH - Mitglieder. Die Bezirksranglistenturniere sind startgeldfrei. Jugendliche Teilnehmer unter 18 Jahren haben ein generelles Alkoholverbot. Die Ranglistenturniere werden in 4 Regionen (Nord,Süd,West,Ost) aufgeteilt. Bei diesen Turnieren können max. 32 Spieler teilnehmen. Bei 32 Teilnehmern darf der ausrichtende Verein 4 Teilnehmer stellen. Sind weniger Teilnehmer angemeldet kann der Ausrichter mehr als 4 Teilnehmer stellen um das Feld bis max. 32 Teilnehmer aufzufüllen.

25.2 Spielberechtigt für die DBH Meisterschaft sind alle ordentlich gemeldeten DBH Mitglieder

25.3 Die Spieler müssen geschlossene, dunkle Schuhe und lange oder knielange dunkle Hosen tragen. Spielerinnen ist alternativ das Tragen entsprechender Röcke gestattet. Ausnahmen kann der Sportwart oder sein Vertreter als Turnierleiter genehmigen. Verstöße können geahndet werden.

§ 26 Ausrichtung

25.1 Der Ausrichter eines Bezirksranglistenturniers verpflichtet sich zur Stellung einer Dartanlage mit mindestens 5 Boards:

4 für Herreneinzel/Dameneinzel

1 für Practise

25.2 Der Ausrichter einer DBH-Meisterschaft verpflichtet sich zur Stellung einer Dartanlage mit Mindestens 14 Boards:

8 für Herreneinzel

2 für Dameneinzel

2 für Jugendeinzel

2 für Practise

Sowie eines abgetrennten und ruhigen Bereich für die Turnierleitung mit einem Zugang zur Stromversorgung. Sollte sich kein Ausrichter finden, kann der DBH auf Vereinskosten eine Lokalität mieten.

25.3 Der Ausrichter stellt Schreiber für die Halbfinal- und die Finalsple.

25.4 Der Ausrichter hat für Sauberkeit am Austragungsort zu sorgen.

25.5 Der Ausrichter sorgt am Turniertag dafür, dass mindestens eine warme Speise angeboten wird.

25.6 Pokale für die DBH Meisterschaften und für die Bezirksranglistenturniere werden vom DBH übernommen.

§ 26 Anmeldung

26.1 Meldeschluss ist gem. Ausschreibung.

26.2 Bei Nachmeldungen werden die Setzlisten nicht mehr berücksichtigt; die Spielerinnen und Spieler werden den Gruppen zugelost

§ 27 Grundsätzliche WettkampfregeIn

27.1 Sollte während der Gruppenphase, ein Spieler unbegründet das Turnier vorzeitig beenden, wird dieser für das nächste Turnier gesperrt.

27.2 Jeder Spieler hat nach einem verlorenem Spiel am Board zu bleiben, um die nächste Partie zu schreiben; alternativ ist für einen Ersatzschreiber zu sorgen. Zuwiderhandlungen werden mit Ausschluss für das nächste Turnier geahndet

§ 28 Spielmodus Bezirksranglistenturniere und DBH-Meisterschaften

28.1 Bei allen Bezirks - Ranglistenturnieren wird nach der aktuellen Bezirksrangliste gesetzt.

28.2 Gesetzt werden jeweils die 4 besten gemeldeten Damen und die 8 besten gemeldeten Herren.

28.3 Belegen zwei oder mehr Spieler denselben Ranglistenplatz entscheidet das Los.

28.4 Es wird bis einschließlich Achtelfinale best of 5 legs gespielt. Den Spielen des Viertel- und Halbfinals liegen best of 9 legs und das Finale best of 11 legs sets zugrunde. Bei allen Spielen wird vor dem Spiel ausgebullt und dann bis zum Schluss durchgespielt.

28.5 Es wird zunächst je nach Teilnehmerzahl in 2, 4, 8, 10, 12 oder 16 Gruppen gespielt. Eine Gruppenstärke von 4 Spielern sollte nicht unterschritten und von 6 Spielern nicht überschritten werden.

28.6 Es qualifizieren sich je nach Gruppenstärke maximal die erstplatzierten vier Spieler einer Gruppe für die nächste Runde. Abhängig von der Teilnehmerzahl entscheidet die Wettkampfleitung über weitere Qualifikationsplätze. Für die ausgeschiedenen Teilnehmer kann eine Trostrunde ausgerichtet werden.

28.7 Der Spielmodus wird teilnehmerabhängig von der Wettkampfleitung bestimmt.

28.8 Bei geringer Teilnehmerzahl sind Abweichungen von § 31.4, § 31.5 und § 31.6 zulässig.

Dabei entscheidet die Wettkampfleitung binden.

§ 29 Rangliste

29.1 Der DBH führt einheitliche Ranglisten für Herren und Damen und Jugend diese setzen sich aus den Punkten zusammen, die auf Bezirks-Ranglistenturnieren erworben wurden.

29.2 Zu Beginn einer jeden Saison gilt die Abschluss-Rangliste der Vorsaison. Nach dieser wird ggf. beim ersten Bezirks-Ranglistenturnier gesetzt.

29.3 Im Saisonverlauf fällt dann, jeweils für das gerade gespielte Bezirks-Ranglistenturnieren das neu hinzukommt, das terminlich älteste noch in der aktuellen Rangliste befindliche heraus.

§ 30 Punktevergabe

30.1 Bei Bezirksranglistenturnieren werden Ranglistenpunkte vergeben.

30.2 Ranglistenpunkte bei allen Bezirksranglistenturnieren werden wie folgt vergeben:

Herreneinzel Dameneinzel Jugendeinzel

Platz 1: 15 Punkte

Platz 2: 10 Punkte

Platz 3: 7 Punkte

Platz 5: 5 Punkte

Platz 9: 3 Punkte

Platz 17: 1 Punkt

§ 31 Gruppen

31.1 Die Gruppen werden ausgewertet nach:

a) gewonnenen Spielen

b) Leg-Differenz

c) Gewonnen Legs

d) Direkter Vergleich

e) Auslosung

31.2 Sollte ein Spieler / Team nicht alle Gruppenspiele bestreiten oder beenden, werden alle bisher erzielten Ergebnisse gestrichen.

§ 32 Sonstiges

Bei auftretenden Problemen, die durch diese Sport- und Wettkampfordnung nicht zu klären ist, kann die Wettkampfleitung eine bindende Entscheidung auf der Grundlage der NDV-Sport- und Wettkampfordnung treffen.

§ 33 Inkrafttreten

Diese Sport- und Wettkampfordnung wurde am **03.12.2023** zur Beschlussfassung der DBH-Mitgliederversammlung vorgelegt und genehmigt. Sie ersetzt alle vorhergehenden Fassungen.