

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.



Logo wird überarbeitet

Sport- und Wettkampfordnung

**Bezirksdartverband Lüneburger Heide
von 2008 e.V.**

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Inhalt

Teil I:	Begriffsdefinitionen und -abkürzungen	Seite 4
Teil II:	Ausrüstung	
§ 1	Darts	Seite 5
§ 2	Dartboard	Seite 5
§ 3	Beleuchtung	Seite 6
§ 4	Standleiste	Seite 6
§ 5	Maße	Seite 6-7
Teil III:	Allgemeine Spielregeln	
§ 6	Wurf	Seite 8
§ 7	Punkte (Scores)	Seite 8-9
§ 8	Spielbeginn und -beendigung	Seite 9
Teil IV:	Ligaspielbetrieb	
§ 9	Regionalbereich	Seite 10
§ 10	Spielberechtigung	Seite 10
§ 11	Mitgliederlisten	Seite 10
§ 12	Saisonbeginn	Seite 10
§ 13	Spielstätte	Seite 11
§ 14	Spielmodus	Seite 11
§ 15	Mannschaftsaufstellung und -stärke	Seite 12
§ 16	Punktspiel	Seite 12-13
§ 17	Spielbericht	Seite 13-14
§ 18	Disziplinarmaßnahmen	Seite 14
§ 19	Punktabzug	Seite 15
§ 20	Spielverlegung und Absagefrist	Seite 15-16
§ 21	Festspielregelung	Seite 16
§ 22	Auf- und Abstiegsregelung	Seite 17
§ 23	Relegation	Seite 17-18
§ 24	Vereinswechsel	Seite 18
§ 25	Instanzen	Seite 19
Teil V:	4er Teamcup	
§ 26	Spielberechtigung	Seite 19
§ 27	Spielmodus	Seite 19-20

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Teil VI: Turnier- und Wettkampregeln

§ 28	Allgemeines	Seite 20-21
§ 29	Einschreibungen	Seite 21
§ 30	Anmeldungen	Seite 21
§ 31	Auslosung	Seite 22
§ 32	Münzwurf	Seite 22
§ 33	Übungswurf	Seite 22
§ 34	Wettkampf	Seite 22-23
§ 35	Spielkleidung	Seite 23
§ 36	Genussmittel	Seite 23-24
§ 37	Geldspiele	Seite 24

Teil VII: Turniersystem

§ 38	Vergabe	Seite 24-25
§ 39	Einzel- und Mannschaftswettbewerb Allgemein	Seite 25-26
§ 40	Setzschlüssel	Seite 26
§ 41	Punktevergabe	Seite 26-27
§ 42	Open	Seite 27
§ 43	Meisterschaften	Seite 27
§ 44	Junioren-Wettbewerb	Seite 27
§ 45	Senioren-Meisterschaft (Ü 40)	Seite 27
§ 46	Ablauf	Seite 28

Teil VIII: Start- und Preisgeldstruktur

§ 47	Startgeld	Seite 28
§ 48	Preisgeld	Seite 28
§ 49	Pokale	Seite 28

Teil IX: Sonstiges

§ 50	Werbung	Seite 29
§ 51	Schlussbestimmung	Seite 29
§ 52	Inkrafttretung	Seite 29-30

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Teil I: Begriffsdefinitionen und - abkürzungen

SpoWo	: Die Sport- und Wettkampfordnung gilt als Ergänzung weiterer Verbandsordnungen für jede unter BDVLH-Obhut stattfindende Dartveranstaltung.
Schiedsrichter	: Zur Matchaufsicht eingesetzte Person. Im Ligaspiel der Gast-Teamkapitän.
Caller	: Person, die während eines Spiels Scores und Restpunkte ansagt, und bei Schiedsrichtervakanz dessen Aufgaben wahrnimmt. Der Caller ist zur Neutralität verpflichtet.
Schreiber	: Während des Matches zur Punktnotierung eingesetzte Person, die ggf. auch die Ansagefunktion übernimmt. Der Schreiber ist zur Neutralität verpflichtet.
Leg	: Element eines Sets (z.B. 301, 501, 1001, etc.)
Set	: Das Set besteht aus mehreren Legs und ist gewonnen, wenn Spieler oder Mannschaften eine bestimmte Anzahl von Legs vor dem Gegner beenden.
Match	: Zwischen zwei Kontrahenten ausgetragene Set-Anzahl.
BDVLH von 2008 e.V.	: Bezirksdartverband Lüneburger Heide von 2008 e.V. (im folgenden Text als „BDVLH“ bezeichnet).
NDV e.V.	: Niedersächsischer Dartverband e.V. (im folgenden Text als „NDV“ bezeichnet).
DDV e.V.	: Deutscher Dartverband e.V. (im folgenden Text als „DDV“ bezeichnet).
BV	: Bezirksverband
RLT	: Ranglistenturnier

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Teil II: Ausrüstung

§ 1 Darts

Darts dürfen die Länge von 30,5 cm Länge und das Gewicht von 50 g nicht überschreiten. Der Dart muss sich aus Spitze, Wurfkörper und Flight zusammensetzen. Das Material ist frei wählbar.

§ 2 Dartboard

1. Dartboards müssen dem Typ „Bristle“ entsprechen und die Segmente 1 bis 20 Clock Pattern enthalten.
2. Der innere Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (Treble).
3. Der äußere Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (Double).
4. Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (Halbball).
5. Der innere Ring zählt 50 Punkte (Bull's Eye). Das Bull's Eye zählt als Doppel 25.
6. Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Double, Treble, innere, äußere sowie mittlere Ringe) und zusammen die Spinne (Spider) bilden, müssen flach am Dartboard aufliegen. Das Board muss einwandfrei zu bespielen, die Segmente und Begrenzungsdrähte klar erkennbar sein.
7. Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bull's Eye bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste, 173 cm misst, und dass das Segment der „20“ schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
8. Ein Spieler oder Teamkapitän hat bei Unkorrektheit mit Einverständnis des Gegners das Recht auf Auswechslung bzw. Positionsänderung des Boards, sowie Segments-Verdrehung. Bei Nichteinigung ist der Schiedsrichter zum Entscheid einzuschalten. Die Maßnahmen sind jedoch vor Legbeginn einzuleiten.
9. Standardmaße des Boards:

8,0	mm	Double- oder Teblesegment (Innenmaß)
12,7	mm	Bull's-Eye-Durchmesser (Innenmaß)
32,8	mm	Gesamt-Bull's-Eye-Durchmesser (Innenmaß)
170,0	mm	Abstand zwischen äußerem Doppeldraht und Bull's Eye
107,0	mm	Abstand zwischen äußerem Trebledraht und Bull's Eye
340,0	mm	Durchmesser des vom äußeren Doppeldraht begrenzten Bereichs
457,0	mm	Gesamtdurchmesser des Boards
16-18	SWG	Spider wire gauge

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

§3 Beleuchtung

1. Bei Wettkämpfen, Liga- und Pokalspielen muss jedes Board mit einer Lichtstärke von mindestens 400 Lux beleuchtet sein, unter Gewährleistung der möglichst schattenfreien Ausleuchtung.
2. Dartboards bei Bühnenendspielen müssen durch zwei Strahler beleuchtet sein.
3. Bei Bühnenspielen kann auch Spot- oder Floodlight eingesetzt werden.

§ 4 Standleiste

1. Die Standleiste ist zwischen 3,8 und 5,0 cm hoch, mindestens 61 cm lang und parallel zum Board am Punkt der Mindestwurfentfernung zu befestigen.
2. Der Abstand von der Standleistenrückseite bis zu einer imaginären Senkrechten zwischen Boardvorderseite und Boden beträgt 2,37 m.
3. Der diagonale Abstand zwischen dem Bull's Eye und der Standleistenrückseite beträgt 2,93 m.
4. Falls ein Oche (Abwurfbereich) einen erhöhten Spielbereich bildet, muss die Konstruktion gewährleisten, dass sich der Oche zentral zum Board befindet.

Die Ochemaße in diesem Fall:

1,525 m	Breite
38-50 mm	Höhe
1,22 m	Minimaler Standbereich hinter dem Oche

5. Während des Wurfablaufs darf ein Spielerfuß die Standleiste weder betreten noch überschreiten.
6. Wünscht der Spieler sich zum Wurf neben die Standleiste zu stellen, muss seine neue Position hinter der imaginären Verlängerungslinie der Leiste sein.
7. Bei Regelverstoß zu §4.5 / 4.6 erhält der Spieler in Anwesenheit seines Teamkapitäns von der Aufsichtsperson eine Verwarnung. Nach jedem weiteren entsprechenden Vorgang werden die dabei erzielten Punkte nicht gezählt.

§ 5 Maße

1,73 m	Abstand zwischen Bull's-Eye-Mitte und Boden
2,37 m	Abstand zwischen Boardvorderseite und Standleistenrückseite
2,93 m	Diagonaler Abstand zwischen Bull's-Eye-Mitte und Standleiste
38-50 mm	Standleistenhöhe
61,0 cm	Standleistenmindestlänge
90,0 cm	Seitlicher Mindestabstand vom Bull's Eye zur Wand
1,80 m	Seitlicher Mindestabstand zwischen zwei Bull's Eyes

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Abbildung: Seitenansicht von Board und Standleiste

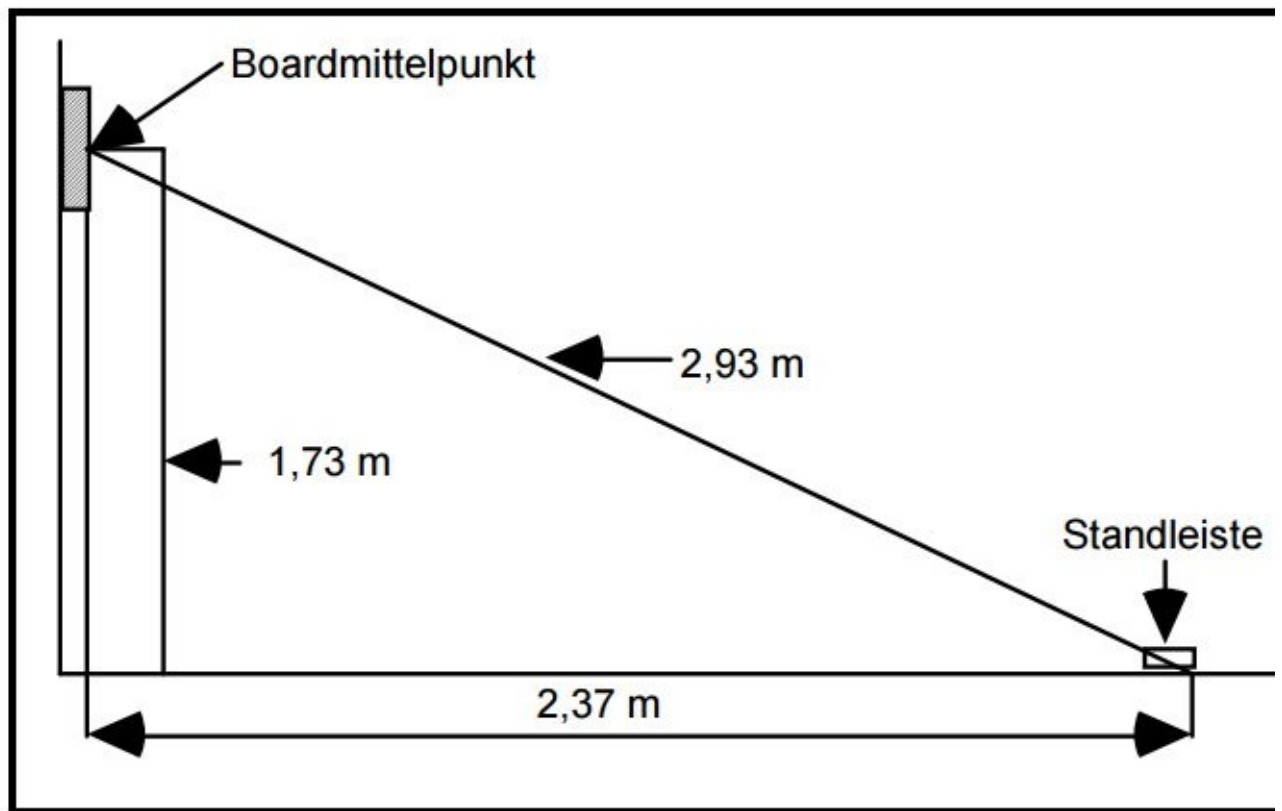
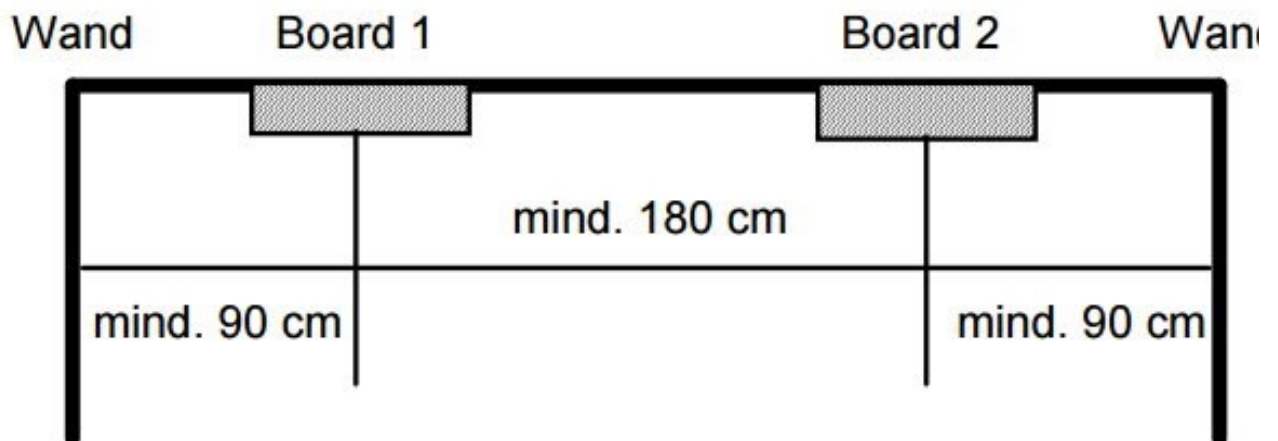


Abbildung: Ansicht von oben



© der beiden Grafiken: DDV

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Teil III: Allgemeine Spielregeln

§ 6 Wurf

1. Die Darts müssen vom selben Spieler nacheinander geworfen werden.
2. Der Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg, Set oder Match wird mit geringerer Anzahl beendet.
3. Ein Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
4. Der Dart gilt als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung vorausgegangen ist. Das gilt nicht, wenn der Dart bei der Aufnahme aus der Hand fällt.
5. Während des Wurfs darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Der Dart ist loszulassen, solange sich Füße hinter der Standleiste befinden.
6. Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position aus zu werfen, der sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste befindet.
7. Befindet sich ein Spieler im Wurfbereich, ist seinem Kontrahenten die Einnahme der Wurfhaltung untersagt.
8. Der Gegner muss sich während des Wurfs eines Spielers mindestens 61 cm hinter ihm aufhalten.

§ 7 Punkte (Scores)

1. Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Drahringes stecken bleibt, oder wenn der Dart das Board mit der Spitze berührt und die Punkte vom Schreiber oder Caller bereits notiert bzw. aufgerufen wurden.
2. Die Zahl des inneren Segmentringes zählt dreifach (treble),
 - äußerer Segmentring zweifach (double),
 - mittlerer Ring 25 Punkte (Halbbull),
 - das Zentrum 50 Punkte (Bull's Eye; siehe auch §8.5).
3. Die Darts dürfen erst aus dem Board gezogen werden, nachdem Schreiber oder Caller die Punktzahl registriert und bekanntgegeben haben.
4. Die Punkteüberprüfung muss vom Schiedsrichter, Schreiber, Caller und Spieler unmittelbar nach jedem Wurf erfolgen. Nach Entfernen des Darts aus dem Board ist die entsprechende Wertung als gegeben anzusehen; ein eventueller Protest danach ist erfolglos.
5. Die Prüfung auf korrekte Subtraktion ist vom beteiligten Personenkreis vor dem nächsten Wurf des betreffenden Spielers abzuschließen. Danach gilt die Wertung; spätere Korrekturen sind unzulässig.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

- Die Punktstandsnotierung ist leserlich und eindeutig auf Papier oder Tafel vor Spielern und Aufsichtspersonen vorzunehmen.
- Das Restdoppel zum Beenden eines Legs, Sets oder Matches ist vom Schreiber oder Caller ausschließlich als tatsächlicher Wert anzugeben (z.B. nicht als „Doppel 16“, sondern „32“).
- Die Schiedsrichterfunktion beinhaltet die Aufgabe eines Obmanns. Bei Eventualitäten während eines Matches kann er Rücksprache mit weiteren Offiziellen nehmen, um die Entscheidungsfindung vor Ort zu erlangen.
- Beispiel für korrektes Schreiben:

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

§ 8 Spielbeginn und -beendigung

- Falls nicht ausdrücklich gegenteilig angegeben, gilt bei allen Wettkämpfen „501 - straight in - double out - best of 5 Legs“.
- Der erste Spieler oder das erste Team, der/das die Punktzahl durch Treffen des Restdoppels auf Null reduziert, ist Sieger des Legs, Sets oder Matches.
- Punktet ein Spieler mehr als er Rest hat, gilt die „Bustregel“, sein Gesamtwurf ist ungültig (bust).
- Ein nach Treffen des Restdoppels zum Beenden des Legs, Sets oder Matches irrtümlich noch erzieltetes Wurfresultat zählt nicht.
- Steht der Spieler in einem Leg, Set oder Match auf 50 Restpunkten, zählt das Bull's Eye als „Doppel 25“.
- Nach Treffen des Restdoppels beendet der Schreiber oder Caller mit dem Ruf „Game shot!“ das Leg, Set oder Match. Die Darts dürfen erst danach (und dem Einräumen einer Wurfüberprüfung durch den Gegenspieler) vom Board entfernt werden.
- Steht es bei einem Best-of-Five-Spiel 2:2, entscheidet ein Bullwurf beider Spieler/Teams den Beginn des entscheidenden Legs. Hier wirft der erstgenannte Spieler / Team zuerst auf Bull. 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 Halbbull treffen, muss er vor dem Gegnerwurf seinen Dart entfernen.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Teil IV: Ligaspielbetrieb

§ 9 Regionalbereich

Die politische Grenze der BV-Bereichsgrenze ist mit dem Regierungsbezirk Lüneburg identisch. Sonderregelungen können vom NDV-Hauptausschuss getroffen werden.

§ 10 Spielberechtigung

1. Die Spielberechtigung für das Ligasystem und sämtliche weitere Wettbewerbe auf bezirkseigener Ebene wird den dem BDVLH angehörenden Vereinen und deren Einzelmitgliedern ausschließlich für dessen Geltungsbereich erteilt (Ausnahme siehe § 10.2).
2. Unter besonderen Umständen kann in BV-Grenzgebieten ansässigen Vereinen auf Antrag die Ligaspielberechtigung im direkt benachbarten Bezirks- bzw. Landesverband eingeräumt werden. Voraussetzung ist unter NDV-Zustimmung die schriftliche Genehmigung der involvierten Verbände. Die Mitgliedschaft im nominellen Verband bleibt davon unberührt.
3. Spielberechtigt ist jedes Einzelmitglied eines dem BDVLH zugeordneten Vereins, das sich ordnungsgemäß anmeldete, den Mitgliedsbeitrag termingerecht leistete, in der NDV-Datenbank erfasst ist, im Wettbewerb weder seine eigene Sicherheit noch die anderer gefährdet, und keiner Spielsperre unterliegt.
4. Eine Entziehung der Spielberechtigung ist zwingend dem/der BV-Sportwart/in mitzuteilen.

§ 11 Mitgliederlisten

1. Die Ausweisanforderung für ein Team (Einzelspieler) muss zwingend über den Verein erfolgen und in der NDV-Datenbank eingetragen werden. Dies gilt sowohl für die Meldung zu Saisonbeginn (30.06.) als auch für Nachmeldungen.
2. Der Ausdruck vom Team aus der Datenbank ist vor jedem Spiel dem gegnerischen Teamkapitän vorzulegen. Es reicht 1 Ausdruck vor jeder Saison (Ausnahme: bei Änderungen wie z.B. dem Hochziehen eines Spielers oder einem Neuzugang).

§ 12 Saisonbeginn

Alle Vereine, die ihr/e Team/s für die neue Saison anmelden möchten, müssen dies bis zum 30.06. eines Jahres tun. Fristüberschreitung wird sanktioniert.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

§ 13 Spielstätten

1. Für den Ligaspielbetrieb muss eine Spielstätte mit mindestens zwei Boards ausgestattet sein.
2. Die Punkttafeln sind seitlich vom Board so anzubringen, dass die Schreibernotierung von Spielern und Aufsichtspersonen eindeutig ablesbar ist.
3. Der gastgebende Verein hat einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb zu gewährleisten, ist bei jeglicher potentiellen Gefahr zur Abwehr schon prophylaktisch gegenüber Teilnehmern und Zuschauern in der Pflicht, und trägt darüber hinaus die Gesamtverantwortung.
4. Verweigert der Betreiber einer Spielstätte einem Gastspieler ungerechtfertigt das Betreten der Räumlichkeiten (Hausverbot), kann das Match vom Gast-Team abgebrochen werden. Nach Sachlagenprüfung legt je nach Liga der/die Sportwart/in ggf. einen Wiederholungstermin an neutraler Stätte fest.
5. Während des Matches herrscht im Spielbereich Rauchverbot. Diese gilt auch für E-Zigaretten (Dampfer). Zuwiderhandlungen können als Unsportlichkeit geahndet werden.

§ 14 Spielmodus

1. Es gilt in der Einzel- sowie der Doppeldisziplin der Modus „501“ (siehe § 8.1).
2. Der Matchstart: Board 1 fängt Gast an und Board 2 fängt Heim an.
3. Gespielt wird, je nach Mannschaftsstärke, unter Ausschluss einer anderen Reihenfolge:
 - 6er-Team: 6 Einzel, 6 Doppel
 - 4er-Team: 4 Einzel, 2 Doppel, 4 Einzel, 2 Doppel
4. Grundsätzlich wird auf beiden Ligaspielboards gleichzeitig gespielt. Eine abweichende Regelung setzt das Einvernehmen der Teamkapitäne voraus.
5. Befindet sich ein Spieler während seiner aufgerufenen Partie nicht innerhalb von 5 Minuten am Board, wird für ihn das Spiel als verloren gewertet.
6. Beim Spielstand von 2:2 wird die Eröffnung des fünften Legs durch jeweils einen Wurf, mit Beginn des ersten Spielers des Gesamtmatches, ermittelt. Hier zählt der sich der Boardmitte am nächsten befindende Dart. Wird beim ersten Wurf Bull getroffen, hat der Spieler den Dart vor Gegnerantritt zwecks Chancengleichheit zu entfernen.
7. Bei Nichteinhaltung der terminierten Spielzeit ist die maximale einstündige Fristverlängerung zu gewähren. Befindet sich nach Ablauf die betreffende Mannschaft nicht in Mindestspielstärke vor Ort, wird das Spiel als Nichtantritt und damit gegen sie gewertet.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

§ 15 Mannschaftsaufstellung und -stärke

1. Zurzeit sind im BDVLH-Ligaspielbetrieb für die Bezirksoberliga und in anderen Ligen und Klassen 4er-Teams ausgewiesen.
2. In den BDVLH-Kreisklassen und -ligen können beliebig viele Teams eines Vereins antreten. In den BDVLH-Bezirksklassen und -ligen deren 3 Mannschaften pro Verein. In der BDVLH-Bezirksoberliga darf nur eine Mannschaft pro Verein spielen.
3. Maximal 2 Spieler über die Sollstärke hinaus dürfen eingesetzt werden.
4. Falls ein Spieler eines 4er-Teams mehr als 1 Einzel spielt, ist er während des weiteren Matchverlaufs an die gleiche Position zu setzen, die er bereits im ersten Spiel inne hatte (siehe Pos.-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Spieler darf während des Punktspiels zweimal auf den gleichen Gegner treffen.
5. Die Doppelpaarungen sind frei zusammenstellbar. Unzulässig ist jedoch der wechselnde Einsatz eines Spielers in zwei Doppeln (Ausnahme siehe § 15.6). 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 inne hatte (siehe Pos.-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Doppel darf während des Punktspiels zweimal aufeinander treffen. Verstöße werden mit Punktabzug (0:2, 0:12, 0:36) geahndet.
6. Tritt ein Team in Mindestspielstärke an, werden die Freiplätze im Doppel jeweils einzeln durch den gegnerischen Teamkapitän zugelost. Ein bereits ausgeloster Spieler fällt aus dem weiteren Losvorgang heraus.
7. Treten beide Teams in Mindestspielstärke an, werden die Freistellen nicht gegeneinander gesetzt. Die Spielwertung erfolgt mit 0:1 Sets und 0:3 Legs gegen die jeweilige Mannschaft, die ihre Position strich.

Das sieht dann so aus:

	<u>Heimmannschaft</u>	<u>Gastmannschaft</u>
4er Team	4. Spielerposition	3. Spielerposition
6er Team	6. Spielerposition	5. Spielerposition
8er Team	8. Spielerposition	7. Spielerposition

§ 16 Punktspiel

1. Ein Punktspiel ist grundsätzlich am vorgegebenen Spieltag auszutragen. Termine für die Halbsaisons legt der/die Sportwart/in in Abstimmung fest.
2. Vor Matchbeginn sind dem gegnerischen Teamkapitän die Mitgliederlisten zur Prüfung auszuhändigen. Ohne gültige Mitgliederliste liegt keine Spielberechtigung vor, außer man hat Zugriff auf die NDV-Datenbank.
3. Die Spielpaarungen sind vor Matchbeginn vollständig im Spielberichtsbogen einzutragen. Jegliche Änderung ist danach unzulässig.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

4. Das Match kommt bei Mindesteinsatz von 5 Spielern im 6er-Team bzw. 3 Spielern im 4er-Team zustande. Fehlt ein Teamspieler zur Sollstärke, erfolgt die Wertung der vorgesehenen Spiele jeweils gemäß § 15.
5. Fehlt einer Mannschaft mehr als ein Spieler zur Sollstärke, wird das Gesamtmatch als verloren gewertet.
6. Im Spielbereich dürfen sich nur Spieler, Schreiber und Aufsichtspersonen aufhalten.
7. Der Kontrahent hat während der Wurffolge des Spielers hinter ihm einen 61-cm-Mindestabstand zu wahren.
8. Während des Matches ist Ruhe zu halten. Nur der jeweils Aktive darf den Schreiber bzw. Caller befragen. Zwischenrufe sind von allen Beteiligten zu unterlassen.
9. Der Teilnehmer hat das Recht auf Überprüfung der Normen und ggf. auf entsprechende Korrektur.
10. Zur Behebung eines Sportgerätedefekts während des Matches, oder falls es außerordentliche Umstände erfordern, muss der Schiedsrichter einem Wunsch auf Spielunterbrechung entsprechen und dem Betreffenden eine Auszeit von maximal 5 Minuten gewähren.
11. Spieler, die ihre eigene oder die Sicherheit anderer gefährden, werden aus dem laufenden Spielbetrieb genommen. Ihre bisherigen Spiele bleiben bis zu diesem Zeitpunkt in der Wertung, danach noch vorgesehene gelten als verloren. Im Doppel werden keine Spieler nachgelost.
12. Das Spiel gilt erst nach Unterzeichnung des Spielberichts bogens durch beide Teamkapitäne als beendet. Kritik, Proteste oder anderweitige Beanstandungen am Spielverlauf sind zwecks Prüfung durch die zuständige Verbandsinstitution im Formular einzutragen.
13. Der Heimteamkapitän ist zur telefonischen Datenübermittlung je nach Liga an BV-Sportwart/in bis spätestens dem folgenden Sonntag, 12.00 Uhr (bei Sonntagsspielen direkt nach dem Spielende) verpflichtet. Terminüberschreitung oder unterlassene Meldung werden sanktioniert. Dateninhalt: Anrufer-Name/Liga/Heim- und Gastmannschaft/Spieldatum/Endergebnis in Sets und Legs.

§ 17 Spielbericht

1. Zur Erfassung notwendiger Daten eines Ligaspiels dient der sogenannte Spielberichts bogen mit folgenden Rubriken:
 - Liga, Spieltag und Datum
 - Vereinsnamen und Teambezeichnungen
 - Vereins- und Spielernummern
 - Spieler Vor- und Nachname
 - Spielergebnis jeder Partie sowie der Gesamtstand mit jeweils Sets und Legs
 - Erzielte Specials mit Namen und Mitgliedsnummern
 - Beanstandungen, Besonderheiten, etc.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

2. Die Korrektheit verantwortet der Heimteamkapitän.
3. Für die korrekte Aufstellung seiner Spieler / Paarungen ist jeder Teamkapitän selbst verantwortlich. Unstimmigkeiten sind auf dem Spielbericht zu vermerken.
4. Den Spielberichtsbogen hat der Gastgeber innerhalb von 48 Stunden (Poststempel), **alternativ per Fax/E-Mail** an den/die zuständige/n BV-Sportwart/in zu senden. **Die Originale sind nach Ende der Hin- bzw. Rückrunde, innerhalb einer Woche an den Sportwart zu senden.** Das Spielergebnis ist unmittelbar nach dem Spiel per SMS oder Anruf an den/die BV-Sportwart/in zu melden. Eine Überweisung des Spielberichts bogens per Mail ersetzt diesen Anruf nicht (§ 18.3e).

§ 18 Disziplinarmaßnahmen

Bei Verstoß eines Vereins oder Einzelmitglieder gegen die Satzung oder Ordnung des BDVLH setzt das Präsidium individuell vorgegebene Sanktionsmittel zur Disziplinierung ein.

1. Der SpoWo-Strafkatalog weist Maßnahmen wie folgt aus:
 - a Abmahnung bei Erstvergehen der Abgabe eines fehlerhaften und unvollständigen Spielberichts bogens
 - b Punktabzüge im Ligaspielbetrieb
 - c Spielsperren für Vereine und/oder deren Einzelmitglieder
 - d Verbandsausschluss für Vereine und/oder deren Einzelmitglieder
 - e Geldstrafe lt. Strafgeldkatalog (automatische Spielsperre bis zur Begleichung)
2. Bei grober Unsportlichkeit können die genannten Maßnahmen auch kombiniert zur Anwendung kommen.
3. Strafgeldkatalog:

a	Nichtantritt eines Teams ohne Absage ¹	75,00 €
b	Eigenmächtige Spielverlegung nach außerhalb des Spieltages je Team	25,00 €
c	Rücknahme eines Teams in der Saison	150,00 €
d	Verspäteter Eingang des Spielberichts bogens	10,00 €
e	Verspätete oder unterlassene telefonische Ergebnismeldung	10,00 €
f	Abgabe eines fehlerhaften oder unvollständigen Spielberichts	5,00 €
g	Nichteintrag eines Ersatzspielers ² im Spielbericht	5,00 €
h	Sonstige Verstöße bis	250,00 €
i	Nicht Aktualisierung der Datenbank (Ansprechpartner , Spartenleiter, Teamkapitän)	10,00 €

¹ = Nichtantritt liegt vor, wenn zum Spielbeginn eine Mannschaft nicht die Mindestspielstärke aufweist oder erst nach Ablauf der einstündigen Wartefrist eintrifft.

² = Hochgezogener Spieler

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

§ 19 Punktabzug

Voraussetzungen:

1. Spielereinsatz ohne gültige Mitgliederliste oder schriftliche Genehmigung
2. Spielereinsatz unter fremdem Namen
3. Einsatz eines nicht in der Mitgliederverwaltung genannten Spielers
4. Spielereinsatz aus nominell höherem Team in ein tieferes
5. Verstoß gegen die Festspielregelung
6. Positivbestätigung eines Protestes wegen irregulären Spielbetriebes durch den/die BV-Sportwart/in
7. Überschreitung der einstündigen Wartefrist
8. Spielabsagen
9. Verstöße nach § 15
10. Punktabzüge werden mit 0:2 Punkten, 0:12 Sets und 0:36 Legs gewertet. Dreimaliger Punktabzug in der Saison fürs gleiche Team hat den Ligaspielbetriebs-Ausschluss zur Folge!

§ 20 Spielverlegung und Absagefrist

1. Spieltermine legt der/die BV-Sportwart/in unter schriftlicher Veröffentlichung fest. Der sogenannte „Spieltag“ umfasst zwar das komplette Wochenende (Fr., Sa., So.), wird jedoch in der Regel auf Samstag, 19.00 Uhr, terminiert. Für reine Jugendmannschaften gilt Samstag, 16.00 Uhr, als Regelspielzeit.
2. Die Verlegung des Spieltermins ist bei einem Vorlauf von minimal 3 Tagen im Einvernehmen der beiden Teamkapitäne einmal zulässig. Jedes Team kann maximal 3 Spiele pro Saison (höchstens 2 pro Halbserie) verlegen. Darüber hinaus sind keine weiteren Spielverlegungen möglich. Beide Spielkapitäne müssen die Spielverlegung per Mail dem/der BV-Sportwart/in zuschicken. Der neue Termin ist innerhalb einer 3-Wochen-Frist nach dem ursprünglichen festzusetzen. Sämtliche Spiele müssen ausnahmslos zum jeweiligen Halbsaisonende abgeschlossen sein. Für jede kurzfristige (6 Tage) Spielverlegung wird eine Gebühr von 10.00€ erhoben. Dies ist innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungseingang zu bezahlen.
3. Spielverlegungen innerhalb eines Spieltages sind je nach Liga dem/der BV-Sportwart/in mitzuteilen.
4. Eine Spielverlegung über den gesetzten Termin hinaus ist mit schriftlicher Begründung je nach Liga beim/bei der BV-Sportwart/in zu beantragen. Der letzte gesetzte Spieltag (Samstag) einer Saison ist nicht verlegbar.
5. Fehlt bei Spielverlegungsterminen das Einvernehmen der beteiligten Teams, setzt je nach Liga der/die BV-Sportwart/in, unter Berücksichtigung des Heimrechts und der Spielstätten-Gelegenheit, den neuen Zeitpunkt autark fest.
6. Spielverlegungen durch Spielerunterzahl sind unzulässig.
7. Die Absagefrist beträgt 24 Stunden.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

8. Führen unverschuldet Ausnahmefälle (Wetter, Krankheit, etc.) zur nicht fristgerechten Absage, entscheidet je nach Liga der/die BV-Sportwart/in über eine Neuansetzung der Begegnung.
9. Bei Fristüberschreitung/Spielabsage gilt unter Verhängung einer Geldstrafe nach § 18.3 die Partie für den Verursacher als verloren.
10. Grundsätzlich hat der Antragsteller vor evtl. Gewährung einer Regelausnahme den entsprechenden Begründungsnachweis zu erbringen.

§ 21 Festspielregelung

1. Spieler aus nachrangigen Teams (bezugnehmend auf die Bezeichnungen A-Team, B-Team, etc.) dürfen pro Halbsaison zweimal in einer höheren Klasse/Liga eingesetzt werden. Bei dreimaligem 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 höher gespielt hat. Ein Spieler ist, nachdem er sich in einem höherrangigen Team festgespielt hat, bis zum Ende 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 Spiels nur für dieses Team spielberechtigt.
2. Die Festspielmöglichkeit in 6er- und 4er-Teams ist mit maximal 3 Spielern pro Saison identisch.
3. Die korrekte Anwendung der Regelung obliegt dem Teamkapitän selbst. Der Spielereinsatz im höheren Team ist vom gegnerischen Teamkapitän zu kontrollieren und im Spielberichtsbogen einzutragen.
4. Jeder während der Hinrunde durch Meldung oder Festspielen spezifisch erfasste Spieler, der sich zur Rückrunde per Kadermeldung in einer nominell tieferen Mannschaft anmeldet, ist während der Restsaison der Einsatz im höheren Team untersagt.
5. Die Ersatzspielerquote zum Einsatz in einer nächsthöheren Mannschaft beträgt max. 50 % der Team-Sollstärke.
6. Die Festspielregel gilt ebenfalls für dem selben Verein angehörende Teams, die gemeinsam in der gleichen Klasse/Liga spielen.
7. Regelverstöße werden durch Punktabzug und ggf. mit Strafgeld geahndet. Der betreffende Spieler erhält eine Sperre für drei aufeinanderfolgende Ligapunktspiele.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

§ 22 Auf- und Abstiegsregelung

1. Der Auf- und Abstiegsregelung des Verbandes liegt maßgebend die diesbezügliche Ordnung des NDV zugrunde. Der/die BV-Sportwart/in arbeitet die Regelung im Einvernehmen mit dem Präsidium aus und leitet sie den Mitgliedern möglichst schnell zu.
2. Grundsätzlich steigt jedes bei Saisonende erst- und zweitplatzierte Ligateam zur neuen Spielzeit aus seiner bisherigen BDVLH-Spielklasse in die nächsthöhere Spielklasse auf, und das jeweils vorletzte und letzte Ligateam ab (selbstredend ist ein Abstieg aus den untersten Klassen nicht möglich). Die endgültige Entscheidung behält sich der/die BV-Sportwart/in vor, je nach Auf- und Abstiegssituation.
3. Stehen vor Saisonende freiwillige Absteiger fest, verringert sich zwangsläufig die Anzahl der regulären Absteiger gemäß Absatz 2.
4. Wird durch mehrere Absteiger die nominell mögliche Teamanzahl in einer Liga überschritten, erhöht sich die Abstiegsquote aus dieser entsprechend.
5. Das viertplatzierte Team hat in keinem Fall eine Aufstiegsberechtigung.
6. Die Verweigerung eines erreichten Aufstiegs ist ausschließlich bei akutem Mitgliedermangel gestattet.
7. Ein Abstieg ist nur in die nominell nächstniedrigere oder in die unterste Spielklasse des jeweiligen Ligabereichs möglich.
8. Sollten trotz der Anwendung der Auf- und Abstiegsregelung in einer Spielklasse Freiplätze entstehen (Teamauflösung, Aufstieg mehrer Teams, usw.), werden sie mittels Relegation ausgespielt.
9. Sollten weniger Teams als regelkonform vorgesehen aus einer Spielklasse in die nächsthöhere aufsteigen, bleiben diese Plätze in der höheren Klasse unbesetzt. Die Absteigeranzahl aus der höheren Klasse kann sich entsprechend verringern.
10. Die Teams eines Vereins werden in alphabetischer Reihenfolge geführt, beginnend mit dem Team in der höchsten Spielklasse.

§ 23 Relegation

1. Bei einer Relegation sind die Zweit- und ggf. Drittplatzierten der einzelnen Spielklassen qualifiziert.
2. Bei regional übergreifender Relegation mit unterschiedlicher Teamstärke wird der Spielmodus der nächsthöheren Klasse angewendet.
3. Sämtliche Spiele finden an dem zum Saisonbeginn terminierten Samstag, ab 16.00 Uhr, statt (ausgenommen NDV-Relegation). Die Austragungsorte auf jeweils möglichst „neutralem Boden“ und die Spielpaarungen legt der/die BV-Sportwart/in fest. Für reibungslose Spielabläufe sind die ansässigen Vereine der Spielstätten verantwortlich.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

4. Spielberechtigt für das Team sind ausschließlich die in der Kadermeldung zur Rückrunde genannten Spieler.
5. Ein gewonnenes Relegationsspiel führt nicht zwangsläufig zum Aufstieg in die nächsthöhere Klasse. Maßgeblich ist die Auf- und Abstiegsregelung des NDV, die ggf. auch noch dem Relegationsverlierer eine Aufstiegsmöglichkeit lässt.
6. Tritt ein Team nicht zur Relegation an, gilt sein Spiel als verloren. Ist einem Team der Aufstieg nicht möglich, wird der Relegationsplatz nicht besetzt. Der Gewinner der nachfolgenden Relegation steigt dann ggf. auf.
7. Gespielt wird innerhalb der Tabellenplätze. Im gegenseitigen Einvernehmen beider Teams kann das Spiel nach dem 7. Punkt abgebrochen und gewertet werden.
8. Beim Stand von 6:6 wird der Spielgewinner in einem Teamgame, 1001 best of 3, ermittelt.
9. Ist für die Relegation mehr als eine Spielpaarung notwendig, wird nach folgendem Modus gespielt:
 - a. Bei 3 Teams:
 - Team A - Team B | Team B - Team C | Team C - Team A
 - b. Bei 4 Teams:
 - Spiel 1: A-B | Spiel 2: C-D | Spiel 3: Gewinner 1-2 | Spiel 4: Verlierer 1-2

§ 24 Vereinswechsel

1. Zwischen zwei Spielzeiten des Verbandes bleibt jedem seiner Mitglieder der Vereinswechsel ohne Auflage unbenommen. Sinngemäße Anwendungen sind auch gegeben, wenn der Wechsel zwar erst nach Saisonbeginn, jedoch vor dem ersten Ligaspiel stattfindet.
2. Der Wechsel eines Mitglieds während der Saison ist der vorgesehenen Verbandsinstitution und in der NDV-Datenbank anzuzeigen. Für den Spieler gibt es eine Spielsperre, die jeweils am Montag nach Meldeeingang beginnt:
 - in der ersten Halbsaison: 4 Spiele
 - in der zweiten Halbsaison: 2 SpieleDie Sperre erstreckt sich auf die gem. Spielplan angesetzten nächsten 4 bzw. 2 Spielpaarungen ungeachtet des tatsächlichen Spieltermins.
3. Zusätzlich wird eine Vereinswechselgebühr in Höhe von 12,00 € erhoben.
4. Die Maßnahme hat keine Auswirkung zur Teilnahme am NDV-Cup.
5. Der fixierte Termin seiner Jahresabschluss-Veranstaltung kennzeichnet (unabhängig von einer realen Durchführung) gleichzeitig das Saisonende des Verbandes.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

§ 25 Instanzen

1. Erste Instanz des Beschwerde führenden Vereins oder Einzelmitglieds ist, je nach Liga, der/die BV-Sportwart/in, der/die sich ggf. mit dem Präsidium oder Vorstand ins Benehmen setzt.
2. Bei Nichtakzeptanz eines Verbandsentscheids ist dem ordentlichen Mitglied das Recht zur Einschaltung der Schiedsstelle als neutrale Verbandsinstitution gegeben.

Teil V: 4er Teamcup

§ 26 Spielberechtigung

1. Jeder im BDVLH gemeldete Verein ist berechtigt, beliebig viele Mannschaften zu diesem Wettbewerb zu melden.
2. Spieler, die am NDV/DDV Ligabetrieb teilnehmen, sind nicht spielberechtigt.
3. Vor Beginn des Wettbewerbes hat jede Mannschaft eine namentliche Auflistung von vier bis maximal acht Spielern an den Sportwart zu übergeben. Diese Spieler sind für den gesamten Wettbewerb für diese Mannschaft festgespielt. Eine Nachmeldung ist nicht möglich.
4. Scheidet eine Mannschaft aus dem Wettbewerb aus, sind dessen Spieler in keiner anderen Mannschaft mehr einsetzbar.
5. Vereinswechsler oder Neuzugänge, können in keinem Fall nachgemeldet werden.
6. Gespielt wird Analog dem Ligabetrieb. Die Sollstärke beträgt vier Spieler. Die Mindestsollstärke beträgt drei Spieler. Es können höchstens sechs Spieler pro Runde eingesetzt werden.

§ 27 Spielmodus

1. Gespielt wird im einfachen 16er, 32er oder 64er KO Feld, wobei je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften, in der ersten Runde Freilose zum Einsatz kommen.
2. Jede Runde wird neu ausgelost.
3. Das zuerst gezogene Team genießt Heimrecht. Ein Heimrechttausch seitens der sportlichen Leitung entfällt.
4. Jede Spielrunde wird fest terminiert und kann im beiderseitigen Einvernehmen der Mannschaften, in einem festgelegten Zeitraum kostenfrei verlegt werden. Die Termine der einzelnen Runden, werden zu Saisonbeginn im Rahmenspielplan des BDVLH bekannt gegeben.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

5. Steht es nach den regulären Spielen unentschieden, entscheidet ein Teamgame 701 best of 3 das Spiel, an dem alle auf dem Spielbericht eingetragenen Spieler teilnehmen müssen. Ist ein Spieler nicht mehr anwesend, ist das Teamgame automatisch verloren.
6. Das Halbfinale und Finale werden beim Final Four ausgetragen. Dies sollte möglichst auf neutralen Boden stattfinden.
Eine Ausschreibung oder Bewerbungsmöglichkeit für dieses Event erfolgt nach dem Viertelfinale.
7. Beim Final Four sind schwarze Hosen und Schuhe zu tragen. Ein Nichtbeachten hat den Ausschluss vom Wettbewerb zu Folge.
8. Der Sieger des Final Four qualifiziert sich für den 4er Teamcup des NDV.

Teil VI: Turnier- und Wettkampfregele

§ 28 Allgemeines

1. Teilnehmer spielen bei BDVLH-Wettbewerben unter Aufsicht und Obhut der vom Vorstand ernannten Organisatoren. Diese sind befugt, im Rahmen der Ordnung endgültige Entscheidungen zu treffen.
2. Für Teilnehmer sind auch über die allgemeinen Ordnungen hinausgehende Regeln bindend.
3. Schuldhaftes bzw. vorsätzliches Verlieren eines Legs, Sets oder Matches zieht den Ausschluss des oder der Betreffenden nach sich. In Folge kann eine Spielsperre für weitere Verbandswettkämpfe verhängt werden, über deren individuelle Dauer das zuständige Gremium befindet.
4. Niemand, der bei einem Wettkampf mit KO-System ein Match verloren hat, darf während des laufenden Wettbewerbs, weder als Ersatzmann noch in einem anderen Team, ein zweites Mal antreten. Eine Ausnahme kann nur bei der Gegebenheit eines Verstoßes gegen die Sport- und Wettkampfordnung gewährt werden, wenn der sich nachteilig für den unterlegenen Spieler oder ein Team auswirken würde. Nach eigenem Ermessen erteilen die Organisatoren dem oder den Betreffenden eine nochmalige Starterlaubnis im jeweiligen Wettkampf. Der Einsatz kann entweder als Ersatz oder zusätzlich erfolgen.
5. Jeder Teilnehmer, der einer Spielaufforderung nicht nachkommt oder ein Match bewusst nicht beendet, verliert jedes Recht auf Preise, Trophäen, Preisgelder, Ranglistenpunkte und andere Wertungen.
6. Bei Abwesenheit auf der Preisverleihung seitens eines betreffenden Spielers oder Teamvertreters erlischt jeglicher Anspruch auf Preis, Trophäe oder Preisgeld. Auf spätere Aushändigung besteht keinerlei Anrecht. Dabei Nichtzuteilbares wird der Jugendarbeit des Verbandes zur Verfügung gestellt. Ausnahmen können nur nach Absprache mit den Organisatoren und durch sie gewährt werden.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

7. Für den Verband durch Nichtantritt eines gemeldeten Teilnehmers entstandene Kosten wird der Betroffene in Regress genommen.
8. Jeder namentlich zu benennende Verursacher einer Diskreditierung des Dartsports oder eines Veranstaltungsteilnehmers wird sanktioniert.

§ 29 Einschreibung

1. Einzelspieler- oder Teamanmeldungen für einen BDVLH-Wettkampf erfolgen ausschließlich über die BDVLH-Homepage bis spätestens zum Sonntag vor Turnierbeginn, 24:00 Uhr.
2. Mit Absendung des Anmeldeformulars akzeptiert jede darin aufgeführte Person die BDVLH-Regeln.
3. Nur die im Formular erfassten Einzel- oder Teamspieler erhalten unter der Voraussetzung entrichteter Startgebühren die Spielerlaubnis für den jeweiligen Wettbewerb.
4. Die Mehrfacheinschreibung eines Teilnehmers für den gleichen Wettkampf ist untersagt.
5. Jeder Spieler darf nur in einem Team gemeldet sein.
6. Jeder Teilnehmer hat sich unter seinem eigenen Namen anzumelden.
7. Ein unkorrekt ausgefülltes Formular wird nicht als Anmeldung akzeptiert.
8. Die ernannten Organisatoren behalten sich das Recht auf Nichtzulassung oder Streichung einzelner Teilnehmer für einen bestimmten Wettbewerb vor. Die Entscheidung setzt eine Absprache mit dem/der BV-Sportwart/in voraus und ist endgültig.

§ 30 Anmeldung

1. Der Teilnehmer muss sich zur vorher festgesetzten Zeit beim zuständigen Schiedsrichter einfinden. Terminversäumnis zieht den jeweiligen Wettkampfausschluss unter Nichterstattung der Startgebühr nach sich.
2. Ein Teilnehmer, der seinen individuell gesetzten Termin am festgelegten Board versäumt, verliert automatisch Leg, Set und Match. Die Startgebühr wird nicht erstattet.
3. Nach erfolgtem Aufruf hat sich der Teilnehmer innerhalb einer Fünfminutenfrist beim zuständigen Schiedsrichter zu melden.
4. Jeder Starter hat das Informationsrecht auf den voraussichtlichen Termin seines nächsten Spiels.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

§ 31 Auslosung

1. Die Auslosung erfolgt in einem Durchgang und öffentlich.
2. In der ersten Runde sind nach Möglichkeit die Spieler eines gleichen Vereins (lt. Meldung) auf verschiedene Gruppen zu verteilen.
3. Das Auslosungsergebnis ist vor Spielbeginn an einer gut sichtbaren Position auszuhängen.
4. Zeitausschreibungen auf dem Spielplan sind Planungsdaten und demnach unverbindlich. Der Teilnehmer hat sich 15 Minuten vor dem ausgedruckten Termin bereitzuhalten.
5. Nach Meldeschluss ist ein Nachtrag von Ersatzspielern oder -teams in das Auslosungsschema untersagt. Eine Ausnahme kann im Einzelfall nur der/die BV-Sportwart/in bzw. sein/ihr Vertreter gewähren.
6. Bei Teamwettbewerben sind nach der ersten Runde keine Ersatzspieler mehr zugelassen, es sei denn, die entsprechende Regel erklärt sich ausdrücklich anders.

§ 32 Münzwurf

1. Der Matchstarter wird unmittelbar vor Spielbeginn durch Münzwurf oder ähnliches ermittelt.
2. Er fängt das erste Leg und Set, sowie alle folgenden Legs und Sets mit ungeraden Zahlen (z.B. 1, 3, 5, usw.) an; analog dazu beginnt der hier Unterlegene die Partien mit geraden Zahlen (z.B. 2, 4, 6, usw.).

§ 33 Übungswurf

1. Vor jedem Match ist dem Spieler am jeweiligen Board der Wurf von maximal neun Darts zu Übungszwecken zu gewähren.
2. Nach Wettkampfbeginn sind darüber hinausgehende Übungswürfe an keinem der nicht ausdrücklich dazu ausgewiesenen Boards gestattet.

§ 34 Wettkampf

1. Wettkämpfe unterliegen der Aufsicht und Weisung der BDVLH-Beauftragten. Die Teilnehmer sind allgemein zur Regelbeachtung und speziell der Punkte 6-11 und § 16 verpflichtet.
2. Bühnenendspiele beaufsichtigt der zuständige Organisator. Für ihn, die anderen Anwesenden und einen evtl. Kameraeinsatz ist die freie Sicht auf den jeweiligen Aktiven zu gewährleisten.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

3. Bei Teamwettbewerben muss die Spielerreihenfolge vor Beginn des Matches festgelegt, notiert und später auch eingehalten werden.
4. Gegen § 32 verstoßende Teilnehmer werden im Beisein des jeweiligen Teamkapitäns von der Aufsichtsperson bzw. vom Schreiber verwarnt; jede weitere Auffälligkeit führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers oder Teams. Ausgenommen sind an Schiedsrichter, Caller oder Schreiber gerichtete Fragen oder Proteste.
5. Der jeweils Aktive kann seine aktuelle Punktzahl oder den Restpunktstand beim Schreiber oder Caller abfragen. Dabei muss jedoch die Beendigungsmöglichkeit des Legs, Sets oder Matches ungenannt bleiben.
6. Fragen nach Punktzahl und Subtraktion sind vom Spieler vor seinem erneuten Wurf zu stellen und ggf. abzuklären, danach gelten die Gegebenheiten. Nach Leg-, Set- oder Matchende sind entsprechende Beanstandungen ebenfalls nicht mehr möglich.
7. Proteste müssen sofort an den Schiedsrichter oder das Wettkampfgericht gerichtet werden. Nach Leg-, Set- oder Matchende sind Eingaben unzulässig.
8. Gruppenspiele werden wie folgt ausgewertet:
Pluspunkte - Minuspunkte - gewonnene Sets - verlorene Sets - gewonnene Legs - verlorene Legs - direkter Vergleich - Los.
9. Um Vergleichbarkeit herzustellen werden bei der größeren Gruppe die Spiele des Gruppenletzten herausgerechnet. Die Platzierungen in der Gruppe bleiben davon unberührt (das heißt: Der Erste bleibt Erster, der Zweite bleibt Zweiter, usw., auch wenn sich nach dem Herausrechnen eine andere Reihenfolge ergeben würde). Sollte sich eine Punkt- und Leg-Gleichheit ergeben, wird ein Leg 501 gespielt.

§ 35 Spielkleidung

1. Es ist angemessene und gepflegte Spielkleidung zu tragen, insbesondere bei Bühnenendspielen.
2. Grundsätzlich sind Drucke, Embleme etc. anzüglicher, beleidigender sowie diskriminierender Art auf Kleidung oder als Accessoire ebenso untersagt, wie das Tragen von Kopfbedeckung und die Benutzung eines Walkman o. Ä.
3. Neutrale Spielkleidung ist für den Fall bereitzuhalten, dass anlassbezogene Werberechte vergeben wurden, die nicht mit Vorhandenem in Einklang zu bringen sind.
4. Über Ausnahmen befindet im Einzelfall der BDVLH.
5. Zuwiderhandlung oder Weigerung führt zum sofortigen Wettbewerbsausschluss.

§ 36 Genussmittel

1. Während des Wettbewerbs besteht im Spielbereich selbst Rauch- und Alkoholverbot.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

2. Der Organisator kann Bereichsabschnitte mit absolutem Rauch- und/oder Alkoholverbot belegen oder ein generelles Verbot aussprechen.
3. Bei Verstoß wird vom Ausrichter verwarnet. Der Wiederholungsfall zieht die Wettbewerbsdisqualifikation nach sich und kann zusätzlich zum Hausverbot führen.

§ 37 Geldspiele

1. Während jeder Verbandsveranstaltung sind für die Anwesenden Geldspiele und -wetten strikt verboten.
2. Einer Zuwiderhandlung folgt der sofortige Wettbewerbsausschluss und Verweis vom Austragungsort. Weiterhin zieht es den Verlust des Anrechts auf Ehrungen, Preis, Preisgeld und Wertung nach sich; zudem behält sich der Verband weitergehende Sanktionsmaßnahmen vor.

Teil VII: Turniersystem

§ 38 Vergabe

1. Die Vergabe der Turnierausrichtung an einen adäquaten Bewerber erfolgt nach sondernder Vorbesprechung zwischen dem/der BV-Sportwart/in und dem Verbandspräsidium.
2. Der Mannschaftswettbewerb ist wie individuell vorgegeben durchzuführen. Der/die BV-Sportwart/in und das Präsidium entscheiden autark, welches Turnier dem jeweiligen Teamwettbewerb dient.
3. Über die allgemeinen Regelungen der Sport- und Wettkampfordnung hinaus, gelten für den Ausrichter eines BDVLH-Turniers folgende Richtlinien:
 - Der/die BV-Sportwart/in hat für den rechtzeitigen Versand der Turnierankündigung zu sorgen. Grundsätzlich sind die Turnierplakate mindestens 4 Wochen vor dem jeweiligen Turnier zu versenden.
 - Meldeschluss ist 3 Tage vor dem jeweiligen Turnier. Nachmeldungen sind gegen 3 € extra möglich, die dann in die Jugendkasse fließen.
 - Der Ausrichter verpflichtet sich zur Stellung einer Dardanlage mit mindestens 4-7 Boards, um die Doppeltourniere des BDVLH durchführen zu können. Besitzt der Ausrichter mindestens 8 Boards, darf er die Ranglistenturniere durchführen.
 - Der Ausrichter stellt für die Plätze 1-3 des Jugendwettbewerbs Pokale, und für die Plätze 4-8 Urkunden. Bei getrennten Wettbewerben für Jungen und Mädchen stellt der Ausrichter für die Plätze 1-3 des Jungenwettbewerbs und für die Plätze 1-3 des Mädchenwettbewerbs Pokale, und für die Plätze 4-8 Urkunden.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

- Jugendliche erhalten grundsätzlich keine Preisgelder. Sachpreise sind dem Ausrichter hingegen freigestellt. Die Pokale und Urkunden erhält der Ausrichter von Sport- oder Jugendwart/in.
- Der Ausrichter hat für Sauberkeit am Austragungsort (u.a. ständige Reinigung der Sanitäranlagen, regelmäßige Beseitigung von Müll und Entleeren der Aschenbecher) zu sorgen.
- Der Ausrichter sorgt am Turniertag dafür, dass zumindest eine warme Speise angeboten wird.
- Der Ausrichter verantwortet die korrekte Führung der Turnierunterlagen und verpflichtet sich, innerhalb von 3 Tagen nach Beendigung des Turniers dem/der BV-Sportwart/in die Starterliste aller Wettbewerbe, sowie die vollständigen Spielberichte vorzulegen.
- Ausnahmen oder Abweichungen zu diesen grundsätzlich bindenden Richtlinien sind nur nach Rücksprache mit dem BDVLH-Präsidium und dessen Zustimmung zulässig.
- Verbandsturniere finden unter der Schirmherrschaft des NDV statt.
- Die Jugendspieler bekommen vom Ausrichter minimum, 2 Getränke (Alkoholfrei) und 1 warme Mahlzeit (Fleisch oder Bratwurst mit Beilage). Das Essen und die Getränke sollten 5.00€ nicht unterschreiten. Der Ausrichter bekommt vom Verband pro Jugendlicher diese 5.00€ ersetzt

§ 39 Einzel- und Mannschaftswettbewerbe Allgemein

1. Die Teilnahmeberechtigung an einem BDVLH-Turnier ist gegeben, wenn der Spieler in der NDV-Datenbank geführt wird, keiner Sperre oder ähnlicher Maßnahmen unterliegt, sich ordnungsgemäß anmeldete und die Startgebühr entrichtete. Bei „offenen“ Turnieren ist die BDVLH-Mitgliedschaft nicht erforderlich.
2. Die Nachmeldung eines Spielers ist bis spätestens 30 Minuten vor Wettbewerbsbeginn möglich.
3. Für Mannschaftswettbewerbe sind sämtliche Teampartner namentlich zu melden.
4. Zur Setzung dient als Basis die aktuelle Rangliste des BDVLH.
5. Bei allen Ranglistenturnieren des BDVLH von 2008 e.V. wird zunächst eine Gruppen-, dann eine Einfach-KO-Phase gespielt.
6. In der Gruppenphase wird „Round Robin“ gespielt. Die Gruppenstärke beträgt in jedem Fall, unabhängig von der Teilnehmerzahl, höchstens 5 Teilnehmer/innen.
7. In der Einfach-KO-Phase wird bis einschließlich Halbfinale „501, straight in double out, Best of 5“ gespielt, im Finale „Best of 7“.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Die Einfach-KO-Phase der Herren erreichen, bei einer Gesamtturnierteilnehmerzahl bis 31 Teilnehmer, 16 Teilnehmer (16er Plan). Bei einer Gesamtturnierteilnehmerzahl ab 32 bis 63 Teilnehmer, 32 Teilnehmer (32er Plan).

Bei den Damen wird ab 5 Gesamtteilnehmerinnen ein eigenes Turnier gespielt, mit eigener Preisverleihung. Der Spielmodus richtet sich dann nach der Anzahl der Teilnehmerinnen. Beträgt die Teilnehmeranzahl weniger als 5 Damen, spielen sie bei den Herren mit.

Bei der Jugend besteht Wahlrecht. Die weibliche Jugend darf wählen, ob sie beim Jugendturnier mitmachen oder bei den Damen spielen. Das gleiche gilt auch für die männliche Jugend, die dann bei den Herren spielen. Spielen die Jugendlichen, mit Einverständnis der Eltern, bei den Erwachsenen, müssen sie das Startgeld bezahlen und bekommen keine Jugendpunkte.

Der/die BV-Sportwart/in ernennt eine neutrale Person, die den Veranstalter unterstützt.

8. Regeln für den NDV 4er Team Cup auf Bezirksebene
~~Es wird, je nachdem, wieviele Teams sich anmelden, im 16er oder 32er KO-Feld gespielt. Die Teams werden in das 16er oder 32er Feld reingelost. Bei Freilos kommt das zugeloste Team automatisch in die nächste Runde. Die ersten Teams der Begegnungen haben Heimrecht. Vereinswechsler sind ausgeschlossen und dürfen nicht fürs 4er Team nachgemeldet werden. Das Halbfinale und Finale finden auf neutralem Boden statt. Hierzu müssen alle Teams ihre Spieler namentlich und mit Spielernummern melden. Im Halbfinale und Finale sind schwarze Hosen und Schuhe zu tragen.~~

§ 40 Setzschlüssel

Auf BDVLH-Turnieren wird je Gruppe mindestens 1 Spieler der aktuellen Rangliste gesetzt.

§ 41 Punktevergabe

1. Ranglistenpunkte gibt es nur für Einzelturniere. Das sind die BDVLH-Turniere für Herren, Damen und Junioren.
2. Die Punktevergabe bei allen BDVLH-Turnieren richtet sich nach folgendem Schema:
 - a. Bei Damen und Herren:

BDVLH-RLT-Punkte	Herren	Damen
Platz 1	300	300
Platz 2	230	230
Platz 3	180	180
Platz 4	155	155
Platz 5	130	130
Platz 7	110	110
Platz 9	90	90
Platz 13	75	75
Platz 17	60	60
Platz 25	50	50
Platz 33	40	40

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

b. Bei den Junioren: Jungen / Mädchen:

BDVLH-RLT-Punkte	Jungen / Mädchen
Platz 1	300
Platz 2	230
Platz 3	180
Platz 4	155
Platz 5	130
Platz 7	110

§ 42 Open

Wettbewerbe:

Herren-Einzel | Damen-Einzel | Junioren-Einzel

§ 43 Meisterschaften

Wettbewerbe:

Herren-Einzel | Damen-Einzel | Junioren-Einzel | Herren-Doppel | Damen-Doppel

§ 44 Junioren-Wettbewerb

1. Teilnahmeberechtigt ist jeder Jugendliche, der dem BDVLH angehört, am Turniertag das 18. Lebensjahr noch nicht erreichte, sich ordnungsgemäß anmeldete und keiner Spielsperre unterliegt.
2. Weibliche und männliche Junioren spielen gemeinsam in einem Turnierfeld.
3. Bei Teilnahme von bis zu 9 Junioren wird in einem Round-Robin-Feld gespielt. Bei zwischen 10 und 16 Teilnehmern kommen 2 Gruppen zum Tragen, deren jeweils 4 besten Spieler im Doppel-KO-System weitermachen; die Regeln gelten analog dem Damen-Einzel. Ab 17 bis einschließlich 32 Teilnehmer werden 4 Gruppen eingesetzt; auch hier treten die jeweils Gruppenbesten im Doppel-KO-System gegeneinander an; die Regeln gelten ebenso analog dem Damen-Einzel. Bei mehr als 32 Teilnehmern wird von Beginn an im Doppel-KO-System gespielt; die Regeln gelten auch hier analog dem Damen-Einzel.

§ 45 Senioren-Meisterschaft (Ü 40)

1. Eine Teilnahmeberechtigung für die Senioren-Meisterschaft (Ü 40) liegt vor, wenn der Spieler die Kriterien des § 10 erfüllt und am Turniertag das 40. Lebensjahr bereits vollendet hat.
2. Weibliche und männliche Senioren spielen gemeinsam in einem Turnierfeld.

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

§ 46 Ablauf

1. Am Turniertag finden grundsätzlich alle Einzel- und Doppelwettbewerbe einschl. der Finalsiege statt.

Teil VII: Startgeld- und Preisgeldstruktur

§ 47 Startgeld

Die Startgeldhöhe legt das BDVLH-Präsidium individuell fest.

§ 48 Preisgeld

Die Preisgeldausschüttung je Wettbewerb ist Teilnehmerzahlabhängig.

a. Bis zu 16 Spieler	b. Bis zu 32 Spieler	c. Ab 32 Spieler
1. Platz 40 %	1. Platz 35 %	1. Platz 30 %
2. Platz 30 %	2. Platz 25 %	2. Platz 20 %
3. Platz 20 %	3. Platz 15 %	3. Platz 15 %
4. Platz 10 %	4. Platz 10 %	4. Platz 10 %
	5. Plätze je 7,5 %	5. Plätze je 7,5 %
		7. Plätze je 5 %

d. Preisgeld der Herren ab 32 Teilnehmer bei KO System.

- 1. Platz 30%
- 2. Platz 20%
- Je 2x 3. Platz 15%
- Je 4x 5. Platz 5%

e. Preisgeld der Damen bis 16 Teilnehmerinnen bei KO System.

- 1. Platz 40%
- 2. Platz 30%
- Je 2x 3. Platz 15%

§ 49 Pokale

Die Pokale werden nach Saisonende (Mannschaftspokale bei der Delegiertenversammlung und Ranglistenpokale vor dem jeweiligen 1.RLT) verteilt.

- Liga : Platz 1-3 der jeweiligen Liga
- Rangliste : Platz 1-3 (Damen und Herren)
- Verbandsmeisterschaft: Platz 1-3 für Damen, Herren und Jugendliche

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Teil VIII: Sonstiges

§ 50 Werbung

1. Dem BDVLH steht das alleinige Vermarktungsrecht seiner Veranstaltung zu. Ideelle oder kommerzielle Werbung, Regelung und Anwendung im Rahmen des Sponsorings, und sämtliche anderweitigen Maßnahmen dürfen ausschließlich vom Verband selbst, oder in Abstimmung mit ihm, und unter Erlaubnis durch ihn, zum Tragen kommen.
2. Der BDVLH informiert den Ausrichter bei Turniervergabe über Vereinbarungen und evtl. Auflagen und berücksichtigt angemessen dessen Interessen.
3. Für die Nichtbeachtung entstandene materielle und immaterielle Schäden nimmt der BDVLH den Ausrichter in Regress.

§ 51 Schlussbestimmung

1. Der BDVLH hat in seinem Bereich das alleinige Recht auf Durchführung von Verbandsveranstaltungen jeglicher Art, zu jedem Termin und an jedem Ort. Ausschließlich ihm obliegt eine entsprechende Rechteübertragung an externe Ausrichter.
2. Planen bzw. Durchführen von Veranstaltungen jeder Art (z.B. Hobby, Freie oder Wilde Dartligen) konkurrierend mit bekannten Verbandsterminen ist Mitgliedern des BDVLH von 2008 e.V. untersagt. Analog dazu sind ggf. auch Ligaspiele neu anzusetzen. Eine Ausnahme bedarf unbedingt der BDVLH-Vorstandsgenehmigung.
3. Die Sport- und Wettkampfordnung ist für das Mitglied bindend. Jede Zuwiderhandlung zieht die individuelle Sanktion bis hin zum Verbandsausschluss nach sich.
4. Über evtl. nicht mit Hilfe der Ordnung lösbare Streitpunkte befindet das Präsidium endgültig. Das Recht auf Einschaltung der Schiedsstelle bleibt hiervon unberührt.
5. Das BDVLH-Präsidium behält sich das Recht auf jederzeitige Fassungsänderung der Ordnungen vor.
6. Der BDVLH besitzt sämtliche Rechte an dieser Ordnung, gestattet jedoch die Vervielfältigung und Veröffentlichung in unveränderter Form.

§ 52 Inkrafttretung

Diese Sportordnung wurde durch das BDVLH-Präsidium am 30.03.2008 beschlossen und durch die Delegiertenversammlung genehmigt.

Geändert am 29.11.2009 durch die Delegiertenversammlung
Geändert am 19.06.2011 durch die Delegiertenversammlung
Geändert am 03.08.2014 durch die Delegiertenversammlung
Geändert am 14.06.2015 durch die Delegiertenversammlung

Sport- und Wettkampfordnung des BDVLH von 2008 e.V.

Geändert am 09.08.2015 durch die Delegiertenversammlung

Geändert am 10.07.2016 durch die Delegiertenversammlung

Geändert am 06.08.2017 durch die Delegiertenversammlung

Geändert am 19.08.2018 durch die Deligiertenversammlung

BDVLH