

# Sport- und Wettkampfordnung des Sächsischen Dartverbands (SDV) e.V.

gemäß Präsidiumsbeschluss von 12.09.2024

## Inhaltsverzeichnis

Abschnitt I Geltungsbereich .....	4
§1 Geltungsbereich .....	4
Abschnitt II Allgemeine Spielregeln .....	4
§2 Spielbereich, Spielstätte .....	4
§3 Oche .....	5
§4 Beleuchtung .....	5
§5 Boards .....	5
§6 Darts, Wurf .....	6
§7 Punktwertung .....	7
§8 Set, Leg, Spiel .....	8
Abschnitt III Allgemeine Wettkampffregeln .....	9
§9 Grundsätze .....	9
§10 Turnierleitung, Schiedsrichter, Caller, Schreiber .....	9
§11 Ausrichter .....	10
§12 Bestellung der Ausrichter .....	10
§13 Spielkleidung .....	11
§14 Allgemeines Rauchverbot, Alkoholkonsum .....	11
Abschnitt IV Wettkämpfe des SDV .....	12
§15 Saison, Wettkampfkalender .....	12
§16 Spielberechtigung .....	12
§17 Jugendspieler .....	13
§18 Spielmodus .....	13
§19 Meldung zum Wettkampf .....	13
§20 Startgebühr, Sportförderpreise .....	14
§21 Führung von Unterlagen .....	14
§22 Freilose .....	14

Abschnitt V Regelverstöße .....	15
§23 Grundsatz .....	15
§24 Ausschluss ohne Verwarnung .....	16
§25 Verwarnung ohne Ausschluss .....	17
§26 Regelverstöße von Nichtspielern .....	17
Abschnitt VI Abschließende Bestimmungen .....	17
§27 Weitere Regelungen .....	17
Abschnitt VII Regeln für die Sächsische Ranglistenturnierserie .....	17
§28 Geltungsbereich .....	17
§29 Spielberechtigung .....	18
§30 Modus der Turnierserie, Rangliste .....	18
§31 Ranglistenleiter .....	18
§32 Punktwertung .....	18
§33 Verwendung von Startgebühren, Sportförderpreise .....	19
§34 Ausrichter .....	20
§35 Setzen von Spielern .....	20
§36 Turniermodus .....	20
§37 Turniervorbereitung .....	21
§38 Turnierverlauf .....	22
§39 Siegerehrung .....	23
§40 Proteste .....	23
§41 Regelverstöße .....	24
§42 Sächsische Einzel- und Doppelmeisterschaft, Sächsische Jugendmeisterschaft .....	24
Abschnitt VIII Regeln für die sächsische Mannschaftsmeisterschaft und Pokalwettbewerbe ....	25
§43 Geltungsbereich .....	25
§44 Allgemeines .....	25
§45 Mannschaftsstärke und Aufstellung .....	26
§46 Spielmodus .....	26
§47 Wertung der Tabelle der Sächsischen Mannschaftsmeisterschaft .....	26
§48 Einsprüche und Unregelmäßigkeiten .....	27
§49 Landespokal Modus .....	27

§50 SDV-Viererpokal .....	27
Abschnitt IX Qualifikationen für Wettbewerbe des Deutschen Dart Verbandes .....	27
§51 Qualifikation zur Aufstiegsrunde zur 2. Bundesliga .....	27
§52 Qualifikation zum DDV-Verbandspokal und DDV-Cup .....	27
§53 Qualifikation zum DDV-4er-Verbandspokal .....	27
§54 Qualifikation zur Auswahlmannschaft des SDV für die German Masters .....	27
§55 Qualifikation zum DDV Kings Cup und zum DDV Challenge Cup .....	28
§56 Inkrafttreten .....	28

## Abschnitt I Geltungsbereich

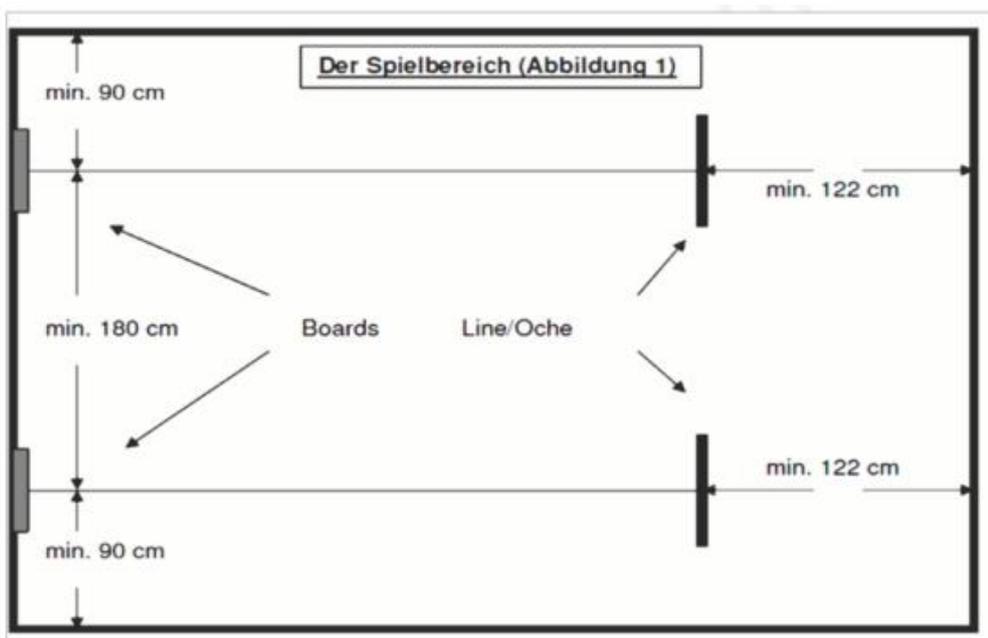
### §1 Geltungsbereich

Diese Ordnung gilt für alle Wettbewerbe, die vom SDV veranstaltet werden. Die in dieser Ordnung als „Vereine des SDV“ bezeichneten Organisationen sind die Mitgliedsvereinigungen des SDV.

## Abschnitt II Allgemeine Spielregeln

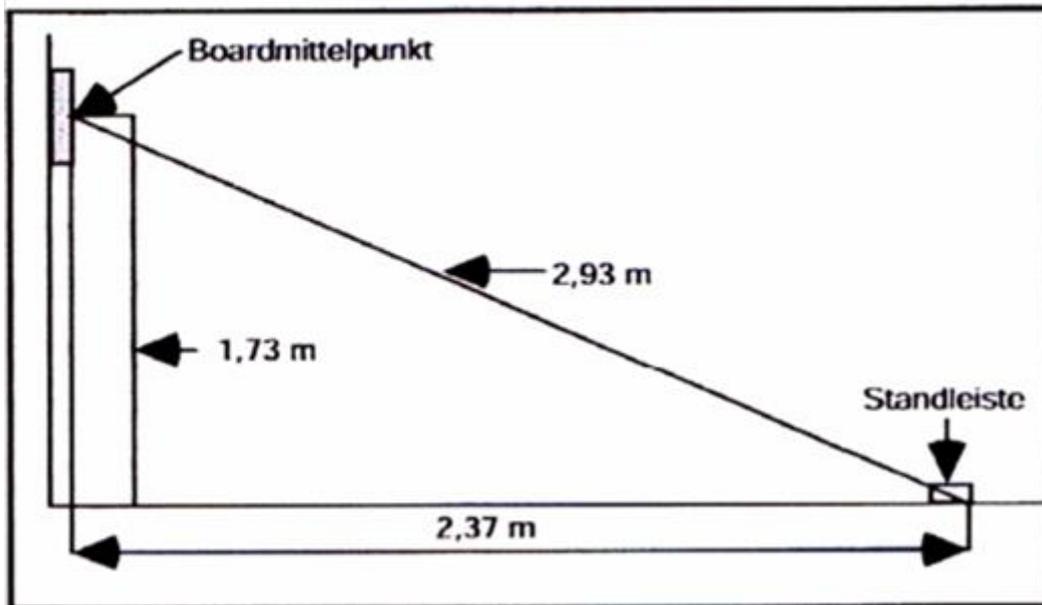
### §2 Spielbereich, Spielstätte

- (1) Der Mittelpunkt der Dartscheibe (des Boards) sollte mindestens 90 cm von einer seitlichen Wand und 180 cm vom Mittelpunkt eines benachbarten Boards entfernt sein. Hinter der Abwurfline (Line) oder Standleiste (Oche) sollte ein Hindernis mindestens 122 cm entfernt sein. Der so begrenzte Raum ist der Spielbereich. Der fest umbaute Raum, in dem sich der Spielbereich befindet, ist die Spielstätte. Ist dieser seiner Größe wegen nicht geeignet, die nicht spielenden Spieler und Offiziellen aufzunehmen, zählt auch der dazu gehörende Aufenthaltsraum zur Spielstätte.



- (2) Im Spielbereich dürfen sich keine störenden Gegenstände, wie z.B. Möbel befinden.
- (3) Der Mittelpunkt des Boards muss sich 173 cm über dem Boden befinden, gemessen an der Line. Die Oberfläche des Boards muss sich 237 cm von der Line entfernt befinden. Somit ergibt sich eine Diagonale vom Mittelpunkt des Boards bis zur Line von 293 cm. Verfügt der Spielbereich über ein Oche (§3), beziehen sich die Maße auf die Unterkante der dem Board abgewendeten Oche-Seite.

## Seitenansicht von Board und Standleiste (Abbildung 2)



- (4) Der Sportwart des SDV kann Ausnahmen von den Absätzen 1 und 2 zulassen, wenn die sportliche Fairness dadurch nicht gefährdet ist und ein geregelter Spielbetrieb gesichert ist. Die Ausnahme ist formlos zu beantragen. Sie wird schriftlich erteilt oder verweigert und ist in der Spielstätte zur Einsicht bereit zu halten.

### §3 Oche

Der Spielbereich soll über eine Standleiste (Oche) verfügen. Sie muss zwischen 3,8 cm und 5,0 cm hoch sein und mindestens 61 cm lang sein. Sie ist mittig zum Mittelpunkt des Boards so anzubringen, dass sie bei Berührung nicht verrutscht. In Absprache mit dem Sportwart ist eine Abwurflinie möglich, wenn die Einrichtung einer Standleiste nicht möglich ist (z.B. in einer Sporthalle).

### §4 Beleuchtung

- (1) Jedes Board muss mit mindestens 400 Lux ausgeleuchtet sein. Die Beleuchtung muss blendfrei sein und darf keine bzw. nur geringe Schatten auf dem Board hervorrufen.
- (2) Der Spielbereich muss ausreichend beleuchtet sein.

### §5 Boards

- (1) Alle Boards müssen vom Typ „Bristle“ sein. Sie müssen die Segmente 1-20 „Clock Pattern“ enthalten. Der äußere Ring zählt die entsprechende Zahl doppelt (Double), der innere Ring dreifach (Triple). Der äußere Mittelring (Single Bull) zählt 25 Punkte, der innere (Double Bull) zählt 50 Punkte. Das Double Bull zählt als Double-Feld. Single und Double Bull ergeben zusammen das Bull.
- (2) Alle Drähte, die die Segmente voneinander trennen, bilden zusammen die Spinne (Spider). Sie muss flach am Board befestigt sein.

- (3) Das Segment der 20 muss schwarz sein und die obere Mitte darstellen.
- (4) Auf Verlangen eines Spielers ist, mit Einverständnis des Gegners, das Board so zu drehen, dass ein anderes schwarzes Segment die 20 ist. Im Zweifel entscheidet die Turnierleitung.
- (5) Die Standardmaße eines Boards sind:
  - Breite Double/Triple-Ring (Innenmaß): 8,0 mm
  - Durchmesser Double Bull (Innenmaß): 12,7 mm
  - Durchmesser gesamtes Bull (Innenmaß): 31,8 mm
  - Entfernung äußerer Double-Draht zur Mitte: 170,0 mm
  - Entfernung äußerer Triple-Draht zur Mitte: 107,0 mm
  - Drahtstärke: 1,6 mm – 1,8 mm
- (6) Es dürfen nur Boards verwendet werden, die vom DDV anerkannt sind.

## §6 Darts, Wurf

- (1) Es dürfen nur Darts verwendet werden, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50g sind. Ein Dart besteht aus einer Spitze (Tip), die für Bristle-Boards entwickelt worden sein muss, einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft (Shaft) und einem Stabilisator (Flight).
- (2) Die Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit einer Hand des Spielers geworfen werden. Ist eine vorsätzliche Wurfbewegung nicht ersichtlich, gilt der Dart als nicht geworfen und darf noch nachgeworfen werden. Im Zweifel entscheidet der Schiedsrichter bzw. der Schreiber.
- (3) Ein Dart gilt als geworfen, wenn er das Board oder die Wand an der das Board befestigt ist, berührt hat oder wenn er zwischen der Line/Oche und dem Board zum Liegen kommt. Im letzten Fall kann der Gegenspieler einen erneuten Wurf gewähren.
- (4) Beim Wurf müssen beide Füße komplett hinter der Line/Oche sein. Wirft ein Spieler neben der Line/Oche wird diese imaginär verlängert. Er darf dabei Spieler an Nachbarboards nicht behindern.
- (5) Eine Aufnahme besteht aus drei geworfenen Darts, es sei denn, mit dem ersten oder zweiten Dart wurde das Leg beendet oder eine höhere Punktzahl erzielt wurde als der Spieler zu Beginn der Aufnahme noch hatte (Bust).
- (6) Solange sich ein Spieler zwischen Line/Oche und Board befindet darf kein anderer Spieler an diesem Board eine Wurfhaltung einnehmen.
- (7) Während eines Spiels dürfen sich im Spielbereich nur Schiedsrichter, Caller, Schreiber und die das Spiel bestreitenden Spieler aufhalten.

## §7 Punktwertung

- (1) Punkte zählen nur wenn die Metallspitze und der Großteil des Darts im Board stecken. Es zählen die Punkte des Boardsegments, welches die Metallspitze berührt.
- (2) Es gilt, die in einer Aufnahme erzielte Punktzahl, die der Caller oder Schreiber ansagt oder auf der Anzeigetafel aufschreibt, es sei denn, ein am Spiel beteiligter Spieler protestiert. In jedem Fall gilt die Ansage oder Niederschrift als der Zeitpunkt der Punktwertung.
- (3) Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom Caller, Schreiber und Spieler nach jeder Aufnahme geprüft werden. Dies muss vor der nächsten Aufnahme geschehen. Änderungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen durchgeführt werden, bevor der betroffene Spieler wieder wirft.
- (4) Erzielt ein Spieler in einer Aufnahme mehr Punkte als er noch Rest hat (Bust) ist die gesamte Aufnahme ungültig und der andere Spieler ist an der Reihe.
- (5) Das Leg gewinnt, wer als erstes genau null Punkte erreicht hat (Check, Game Shot). Wird im Modus Double-Out gespielt, muss dies durch einen Treffer in das entsprechende Double-Feld (äußerer Ring oder Double Bull) geschehen, bei Master-Out durch einen Treffer in dem entsprechenden Double- oder Triple-Feld (innerer Ring).
- (6) Wirft ein Spieler nach einem Check irrtümlich noch einen Dart zählt dieser nicht. Ist offensichtlich, dass er diesen vorsätzlich wirft, gilt dieses als unsportliches Verhalten und der Spieler wird verwarnet. Dem Gegenspieler ist die Möglichkeit zu geben, den Check zu überprüfen.
- (7) Der Punktestand wird in Sichtweite des Spielers vor ihm auf einem Punktezettel oder einer Punktetafel (Anzeigetafel) gut lesbar notiert. Die Anzeigetafel muss vom Spieler während einer Aufnahme gelesen werden können. Es werden die verbleibende Punktzahl nach einer Aufnahme und die mit dieser Aufnahme erreichten Punkte (Score) notiert. Die Punkte sollen vom Caller/Schreiber angesagt werden. Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest über die erzielten Punkte unzulässig. Bei einer verbleibenden Punktzahl von unter 180, sind Score und Punktzahl der vorherigen Aufnahme so durchzustreichen, dass sie dennoch lesbar bleiben. Es müssen bereits gewonnene Legs und Sets jederzeit erkennbar sein. Im laufenden Leg müssen mindestens die letzten sechs Aufnahmen nachvollziehbar sein. Busts müssen nicht geschrieben werden, es sei denn ein Spieler verlangt dies für seine Wertung. Dann werden sie durch einen waagerechten Strich geschrieben.

**Abbildung 3:  
Beispiel für korrektes Schreiben**

x	Spieler A		Spieler B	
		501	501	
	100	401	416	85
	95	306	276	140
	140	<del>166</del>	<del>136</del>	140
	<del>130</del>	36	60	<del>76</del>

- (8) Elektronische Hilfsmittel zur Berechnung und/oder Anzeige der Punkte sind zulässig, wenn:
- die letzten sechs Scores nachvollziehbar sind
  - falsche Eingaben korrigiert werden können
  - die Restpunktzahl deutlich als solche angezeigt wird
  - den Spielern dadurch keine Kosten entstehen
- (9) Während eines Legs darf nur jeweils der werfende Spieler Fragen an die Caller/Schreiber stellen. Der werfende Spieler kann den Caller/Schreiber nach der Höhe seiner noch verbleibenden Punkte und seinen in der Aufnahme bereits erzielten Score fragen. Eine Frage danach, wie das Leg zu beenden wäre, darf weder gestellt noch beantwortet werden.
- (10) Nach Beendigung eines Legs sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion in diesem oder vorangegangenen Legs unzulässig. Diesbezügliche Proteste müssen während des jeweiligen Legs, möglichst während der entsprechenden Aufnahme an den Caller/Schreiber gerichtet werden. Entspricht der Caller/Schreiber dem Protest nicht, kann er an die Turnierleitung gerichtet werden. Ein Protest während einer Aufnahme des Gegenspielers ist unzulässig.

## §8 Leg Set, Spiel

- (1) Ein Leg ist ein Teil eines Sets. Es umfasst die Aufnahmen die nötig sind, um von einer vorher festgelegten Punktezahl (z.B. 1001, 501, 301) auf Null zu kommen.
- (2) Der Spieler (das Team) der (das) das Match beginnt, wird durch den Bullwurf entschieden. Das Ausbullen wird unmittelbar vor Matchbeginn durchgeführt. Gewinner des Ausbullens ist der Spieler, der die höhere Punktezahl mit einem Dart auf Bull erzielt. Dabei zählen nur Wertungen über das Single- oder Double Bull. Treffen beide Spieler weder das Single-Bull noch das Double-Bull, dann gewinnt der Spieler das Ausbullen, der näher am Bull dran ist. Bei einem Gleichstand wird erneut (in umgekehrter Reihenfolge) gebullt.
- (3) Der Gewinner des Bullwurfs beginnt das erste Leg und das erste Set, sowie alle folgenden Legs und Sets in dem betreffenden Match mit ungeraden Zahlen (z.B. 1, 3, 5, usw.)
- (4) Der Verlierer des Bullwurfs beginnt alle Legs und Sets mit geraden Zahlen (z.B. 2, 4, 6, usw.)
- (5) Ein Set ist Teil eines Spiels. Es umfasst die Legs, deren Anzahl festgelegt ist, um ein Set zu gewinnen. In der Regel wird diese Anzahl durch die Zahl der zu gewinnenden Legs (z.B. „first to 3 Legs“) oder die Anzahl der maximal zu spielenden Legs (z.B. „best of 5 Legs“, bo5) festgelegt. In letzterem Fall gilt ein Satz als gewonnen, wenn ein Spieler so viele Legs gewonnen hat, dass der Gegenspieler nicht mehr Legs gewinnen kann (z.B. 3 bei bo5). Die Legs eines Sets werden abwechselnd begonnen.
- (6) Ein Spiel besteht aus einem oder mehreren Sets. Es gilt als gewonnen, wenn eine vorher bestimmte Anzahl an Sets gewonnen wurde. Für die Festlegung dieser Anzahl gilt Abs. 5 entsprechend. Ist keine Anzahl vorherbestimmt, besteht das Spiel aus einem Set. Die Sets werden abwechselnd begonnen.

## Abschnitt III Allgemeine Wettkampffregeln

### §9 Grundsätze

- (1) Alle Teilnehmer an Wettkämpfen des SDV stehen unter Aufsicht des SDV und der von ihm ernannten Ausrichter
- (2) Alle Teilnehmer an Wettkämpfen des SDV haben sich an diese Ordnung zu halten.
- (3) Kein Spieler kann nach dem Ausscheiden aus einem Wettkampf in diesem erneut antreten. Kein Spieler kann sich für einen Wettkampf mehrfach anmelden. Dies gilt auch für Mannschaften und ihre Mitglieder in den Mannschaftswettbewerben.
- (4) Ein Spieler verliert seinen Anspruch auf Pokale, Urkunden, Preisgelder oder andere Preise, Titel oder Ehrungen u.Ä. sowie eine Rückerstattung der Startgebühr, wenn:
  - a) dieser nicht an Siegerehrungen teilnimmt, ohne dies vorher mit dem Ausrichter abgesprochen zu haben,
  - b) dieser nicht oder nicht rechtzeitig zu einem Spiel antritt,
  - c) dieser ein Spiel ohne triftigen Grund abbricht oder
  - d) dieser den Wettkampf ohne vorherige Absprache mit dem Ausrichter verlässt. Die Absprache mit dem Veranstalter muss eine Erlaubnis des Ausrichters beinhalten.

Für Mannschaften gilt:

- zu Buchstabe a), dass mindestens ein Vertreter teilnehmen muss,
  - zu Buchstaben b) und c) ein Spieler der Mannschaft oder die gesamte Mannschaft dies tut, soweit nichts anderes geregelt ist und bei
  - zu Buchstabe d) so viele Spieler der Mannschaft den Wettkampf verlassen, dass diese nicht mehr in der erforderlichen Stärke zu einem Spiel antreten kann.
- (5) Entstehen dem SDV oder dem Ausrichter durch einen Verstoß im Sinne von Abs. 4 Kosten, so werden diese dem Verursacher auferlegt.

### §10 Turnierleitung, Schiedsrichter, Caller, Schreiber

- (1) Die Ausrichter ernennen für jeden Wettkampf eine Turnierleitung. Diese ist mit einem oder einer anderen ungeraden Zahl an Turnierleitern zu besetzen. Die Turnierleiter sollten aktive Einzelmitglieder im SDV sein und sollten verschiedenen Mitgliedervereinigungen angehören. Der Sportwart oder ein anderes Präsidiumsmitglied des SDV kann sich am Wettkampf beteiligen.
- (2) Die Turnierleitung organisiert den sportlichen Ablauf des Wettkampfs. Sie ist oberster Entscheidungsträger während des Wettkampfs, vor allem in Fragen der Regelauslegung und bei Regelverstößen.  
Ist sie mit mehreren Personen besetzt, entscheidet sie mit einfacher Stimmenmehrheit; Stimmenthaltungen sind nicht möglich. Entscheidungen über Regelverstöße sind zu dokumentieren, von allen Turnierleitern zu unterzeichnen und der Schiedsstelle zuzuleiten.

- (3) Der Sportwart oder ein anderes Präsidiumsmitglied des SDV können für einzelne Wettkämpfe Schiedsrichter ernennen. Diese übernehmen dann die Aufgaben der Turnierleitung als oberster Entscheidungsträger.
- (4) Die Turnierleitung bestimmt für jedes Spiel eines Wettkampfes einen Schreiber. Dies kann auch durch eine allgemeine Regelung, wie z.B. der Regel, dass der Verlierer eines Spiels das nächste Spiel auf dem Board zu schreiben hat, geschehen. Eine solche Regelung kann auch im Vorfeld des Wettkampfes vom Sportwart des SDV festgelegt werden.
- (5) Die Schreiber nehmen gemäß dieser Ordnung (§7) die Punktwertung vor. Sie überwachen die Einhaltung der Regeln. Gegen Entscheidungen der Schreiber können die betroffenen Spieler und deren Mannschaftskapitäne Einspruch bei der Turnierleitung einlegen. Verstöße sind an die Turnierleitung zu melden.
- (6) Die Turnierleitung kann für bestimmte Spiele des Wettkampfes, vor allem für Halbfinal- und Finalsplele einen Caller bestimmen. Der Caller sagt nach jeder Aufnahme die erreichte Punktezahl eines Spielers an. Ab 170 Punkten Rest sagt er zusätzlich vor jeder Aufnahme eines Spielers dessen Restpunktezahl an. Er übernimmt die Aufgaben des Schreibers bezüglich der Einhaltung der Regeln. Gegen Entscheidungen der Caller können die betroffenen Spieler und deren Mannschaftskapitäne Einspruch bei der Turnierleitung einlegen. Der Sportwart des SDV kann im Vorfeld eines Wettkampfes den Ausrichter verpflichten, für bestimmte Spiele, einen Caller zu bestimmen. In diesem Fall kann er auch die Person des Callers bestimmen.

#### §11 Ausrichter

- (1) Ausrichter ist, wer vom SDV mit der Organisation und Durchführung von Wettkämpfen betraut wird. Ausrichter können die Vereine des SDV und jede andere Vereinigung aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen, die sich dem Dartsport verschrieben haben, sein.
- (2) Der SDV vergibt die Ausrichtung seiner Wettkämpfe nach vorheriger Absprache an Vereine im Einzugsgebiet. Die Vereine verpflichten sich die Satzung des SDV und seine Ordnungen zu achten und ihre Geltung durchzusetzen.

#### §12 Bestellung der Ausrichter

- (1) Als Ausrichter für einen Wettkampf des SDV ist der Verein verpflichtet, einen Verantwortlichen an das Präsidium zu melden. Der SDV gibt die hierfür bindenden Termine mindestens sechs Wochen vor dem geplanten Wettkampf seinen Mitgliedern bekannt. Die Bekanntmachung der Termine kann auch in kürzerer Frist erfolgen, wenn Wettkämpfe, wie z.B. Nachholspiele, kurzfristig angesetzt werden.
- (2) Bei der Bestellung eines Ausrichters für einen Wettkampf des SDV hat das Präsidium darauf zu achten, dass die Wettkämpfe ausgewogen auf die Vereine des SDV verteilt werden. Insbesondere ist darauf zu achten, dass sie ausgewogen an verschiedenen Orten stattfinden. Es soll angestrebt werden, dass offene Wettkämpfe an Orten

stattfinden, an denen der Dartsport noch nicht verbreitet ist.

- (3) Kein Verein kann Anspruch auf die Ausrichtung eines bestimmten Wettkampfes erheben.
- (4) Die Bestellung eines Ausrichters erfolgt durch das Präsidium mindestens fünf Wochen vor Wettkampfbeginn. Durch die Bestellung wird zwischen dem SDV und dem Ausrichter ein Vertrag geschlossen, der die Durchführung des Wettkampfes regelt. Sein Inhalt ergibt sich aus dieser Ordnung. Weitere Absprachen bedürfen der Schriftform.

### §13 Spielkleidung

- (1) Die Teilnehmer an den Wettkämpfen des SDV haben, soweit nichts anderes bestimmt ist, auf ordentliche Spielkleidung zu achten.
- (2) Die Kleidung muss sauber sein und darf keine offensichtlichen Beschädigungen oder Flickstellen aufweisen. Sie darf über keine anzüglichen, diskriminierenden, politischen oder Alkohol, Nikotin oder andere Drogen verharmlosende Aufdrucke, Aufnäher oder ähnlichem verfügen. Tattoos mit solchen Aussagen sind zu bedecken, auch beim Wurf.
- (3) Die Teilnehmer an den Wettkämpfen des SDV haben eine knöchellange Hose zu tragen, die weder Sport- noch Arbeitshose oder ähnliches ist. Frauen können auch einen mindestens knielangen Rock tragen. Jeder Teilnehmer hat geschlossene Schuhe und Socken zu tragen, Frauen sollen auf hochhackige Schuhe verzichten. Die Oberteile müssen Bauch, Schultern und Achsel auch beim Wurf bedecken. Frauen sollen auf ein tiefes Dekolleté verzichten. Teilnehmer dürfen während der Spiele keine Kopfhörer tragen.
- (4) Die Teilnehmer der Meisterschaften des SDV haben eine schwarze Hose (Stoffhose oder Jeans) zu tragen. Die Schuhe müssen dunkel und geschlossen sein (keine Badelatschen, Flip-Flops, Sandalen o.ä.). Die Teilnehmer an Meisterschaften des SDV dürfen keine Caps oder ähnlichen Kopfbedeckungen tragen.
- (5) Eine Nichtbeachtung dieser Regeln wird als schädigend für das Ansehen des Dartsports und des SDV angesehen. Der betroffene Spieler kann für den Wettbewerb ausgeschlossen werden.
- (6) Sonderregelungen können vom Sportwart und/oder dem Präsidium des SDV erlassen werden, sofern am Wettkampftag, für den Ort des Wettkampfes mindestens 25°C (im Schatten) vorhergesagt sind. Diese Sonderregelungen werden mindestens zwei Tage vor dem Wettkampf bekannt gegeben.

### §14 Allgemeines Rauchverbot, Alkoholkonsum

- (1) In den Spielstätten herrscht während des Wettkampfes Rauchverbot. Kann aufgrund von Rechten Dritter dies nicht gewährleistet werden, ist den Spielern, Schreibern und Callern während ihres jeweiligen Spiels das Rauchen untersagt. Den Spielern, Schreibern und Callern ist es untersagt, während ihres Spiels Alkohol zu konsumieren. Im Spielbereich darf sich kein Alkohol befinden. Offensichtlich stark alkoholisierte

Spieler sind von der Turnierleitung vom Wettkampf auszuschließen.

- (2) Die Teilnehmer an den Wettkämpfen des SDV haben ihren Alkoholkonsum soweit einzuschränken, dass sie durch ihr Verhalten kein schlechtes sportliches Vorbild abgeben, insbesondere gegenüber Jugendlichen.
- (3) Kann für einen Jugendwettkampf das allgemeine Rauchverbot in einer Spielstätte nicht gewährleistet werden, ist er in einer anderen Spielstätte durchzuführen. Kann der Ausrichter dies nicht sicherstellen, ist ein anderer Ausrichter zu bestellen, der dies sicherstellen kann.
- (4) Für Jugendspieler, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, gilt entgegen geltender Jugendschutzbestimmungen absolutes Alkoholverbot während der Wettkämpfe des SDV. Dies umfasst sowohl den Konsum von Alkohol, als auch das Antreten zum Wettkampf in alkoholisiertem Zustand.
- (5) Die Teilnehmer an Veranstaltungen des SDV verpflichten sich zur Einhaltung der Anti-Doping-Regelungen. Insbesondere wird daraufhin gewiesen, dass der Konsum von Cannabis den Doping-Bestimmungen unterliegt und damit grundsätzlich verboten ist.

## Abschnitt IV Wettkämpfe des SDV

### §15 Saison, Wettkampfkalender

- (1) Eine Saison beginnt am 15.08. eines jeden Jahres und endet am 14.08. des folgenden Jahres.
- (2) Der SDV veröffentlicht auf seiner Homepage vor Saisonbeginn die Termine der Ranglistenturniere, Einzel- und Doppelmeisterschaften, Jugendmeisterschaften und sonstiger Wettkämpfe für die folgende Saison, soweit diese bekannt sind.
- (3) Sobald bekannt sind die Termine durch die folgenden Angaben zu ergänzen:
  - a) Name, Anschrift, Telefonnummern, E-Mail-Adresse des Ausrichters,
  - b) Name des Verantwortlichen des Ausrichters,
  - c) die genaue Anschrift der Spielstätte, möglichst mit Erreichbarkeit mit öffentlichen Verkehrsmitteln,
  - d) Uhrzeit des Wettkampfbeginns und des Meldeschlusses,
  - e) Höhe der Startgebühr,
  - f) Art und Höhe der Preisgelder und anderer Preise (z.B. Sachpreise)
- (4) Der SDV soll die Termine und andere Daten der Wettkämpfe auch auf andere Art und Weise, z.B. in der Presse, bekanntmachen. Die Ausrichter sollen die von ihnen auszurichtenden Wettkämpfe in den lokalen Medien oder auf andere geeignete Weise (z.B. Plakate) bekanntmachen.

### §16 Spielberechtigung

- (1) An den Wettkämpfen des SDV dürfen alle interessierten Dartspieler teilnehmen,

sofern die Wettkämpfe „offen“ sind.

- (2) Das Präsidium des SDV legt für einzelne Wettkämpfe oder Wettkampfserien das Vorliegen bestimmter Voraussetzungen für die Spielberechtigung fest. Ausnahmelos sind nur aktive Einzelmitglieder des SDV zu den Meisterschaften spielberechtigt.
- (3) Wurden Einzelmitglieder aufgrund disziplinarischer Maßnahmen für den Spielbetrieb gesperrt, sind sie nicht spielberechtigt, auch wenn der Wettkampf „offen“ ist. Ist die Sperre auf bestimmte Wettkämpfe oder Wettkampfsarten beschränkt, sind die Einzelmitglieder nur für diese nicht spielberechtigt. Der Sportwart des SDV stellt den Ausrichtern Listen mit den gesperrten Spielern zur Verfügung.
- (4) Einzelmitglieder sind für alle Wettkämpfe des SDV nicht spielberechtigt, wenn der Verein des SDV, dem das Einzelmitglied angehört, mit seinen Zahlungsverpflichtungen im Verzug ist.
- (5) Die Startberechtigung ist von der Entrichtung einer Startgebühr gemäß dieser Ordnung abhängig.

#### §17 Jugendspieler

Als Jugendspieler gilt, wer zu Beginn einer Saison das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat.

#### §18 Spielmodus

- (1) Es wird grundsätzlich 501, Straight-In, Double-Out gespielt. Wird eine andere Spielart festgelegt, ist dies vor Wettkampfbeginn bekannt zu machen.
- (2) Die Turnierleitung legt, je nach Anzahl der teilnehmenden Spieler, vor Wettkampfbeginn in Absprache mit dem Sportwart des SDV, falls anwesend, den Wettkampfmodus (z.B. Single-KO, Doppel-KO) und die Anzahl der zu spielenden Legs je Set und Sets je Spiel fest.

#### §19 Meldung zum Wettkampf

- (1) Die Anmeldungen für SDV-Turniere können nur unter Angabe des eigenen Namens, Vereins und einer gültigen E-Mail-Adresse erfolgen, damit die Überprüfung der Spielberechtigung, Punktevergabe usw. gewährleistet ist. Sollte sich jemand mit falschem Namen oder Pseudonym anmelden, erlischt die Spielberechtigung.
- (2) Nach Ausfüllen und Absenden der Turniermeldung erhält der Teilnehmer eine Meldebestätigung, die per E-Mail erfolgt.
- (3) Die Anmeldung erfolgt prinzipiell über die 2K-Software bis zwei Tage vor Wettkampfbeginn um 22:00 Uhr. Vor Ort sind Meldungen nicht möglich.
- (4) Die gemeldeten Spieler haben sich, soweit nicht anders bestimmt, 30 Minuten vor dem festgesetzten Wettkampfbeginn bei der Turnierleitung anzumelden und die

festgelegte Startgebühr zu entrichten.

- (5) Mit der Anmeldung zu einem Wettkampf gilt das Einverständnis der Spieler als erteilt, ihren Namen, ihr Bild, ihre Vereinszugehörigkeit und ihr Ergebnis im Zusammenhang mit dem Wettkampf zu veröffentlichen.

#### §20 Startgebühr, Sportförderpreise

- (1) Das Präsidium des SDV bestimmt die Höhe der zu entrichtenden Startgebühren für die Wettkämpfe des SDV. Die Höhe dieser Startgebühren sind vor dem Wettkampf bekannt zu machen (§15). Jugendliche sind generell von der Startgebühr befreit.
- (2) Für Nicht-Mitglieder ist eine erhöhte Startgebühr zu zahlen, welche vom Präsidium des SDV festzulegen ist. Der „Aufschlag“ für Nicht-Mitglieder auf die übliche Startgebühr, ist wie ein Mitgliedsbeitrag der Einzelmitglieder zu verwenden.
- (3) Die Startgebühren sollen vollständig als Sportförderpreise wieder ausgeschüttet werden. Nicht ausgeschüttete Startgebühren dürfen nur für die satzungsgemäßen Zwecke des SDV verwendet werden. Sie sollen vor allem für die Jugendarbeit des SDV und die Teilnahme von Landesauswahlmannschaften an entsprechenden Wettkämpfen des DDV verwendet werden.
- (4) Jugendspieler, die von der Startgebühr befreit sind, haben keinen Anspruch auf Sportförderpreisen als Geld. Würden sie einen Sportförderpreis als Geld gewinnen, wird dieser an die Jugendabteilung des Vereines, in dem der entsprechende Jugendliche gemeldet ist, ausgeschüttet.

#### §21 Führung von Unterlagen

- (1) Die Turnierleitung hat die Meldelisten, Spielpläne, Ergebnislisten und sonstige vom SDV vorgeschriebenen Formulare zu führen, zu unterschreiben und spätestens am dritten Werktag nach dem Wettkampf dem Sportwart des SDV zu übergeben oder zuzusenden. Sie können auch eingescannt als E-Mail versandt werden. In diesem Fall sind die Originale binnen vier Wochen nachzusenden. Stellt der SDV auf seiner Homepage Vordrucke zur Verfügung oder händigt solche vor Wettkampfbeginn dem Ausrichter aus, sind diese zu verwenden. Auf Wunsch sind diese Vordrucke als Kopiervorlage vom Sportwart zu erhalten. Die Kopiervorlagen sind gemäß der Sätze 1 und 2 zurückzugeben. Es ist auch möglich Meldelisten, Spielpläne sowie Ergebnislisten mit geeigneten elektronischen Programmen (z.B. 2k-Software, Dartuoso) zu führen.
- (2) Der Sportwart des SDV kann verlangen, dass ihm oder einem anderen Funktionsträger des SDV die Ergebnisse eines Wettkampfes vor Ablauf der Frist des Absatzes 1 auf geeignete Weise übermittelt werden.

#### §22 Freilose

- (1) Wird ein Wettkampf im KO-Modus durchgeführt und melden sich mehr als acht und weniger als 16 Spieler bzw. mehr als 16 und weniger als 32 für diesen Wettkampf an, so

wird die Differenz zwischen 16 bzw. 32 und der Anzahl der gemeldeten Spieler als Freilose vergeben. Diese werden im Spielplan wie folgt gesetzt:

Freilos-Nr.	Position im 32er Plan	Position im 16er Plan
1	32	16
2	16	8
3	24	12
4	8	4
5	28	14
6	12	6
7	20	10
8	4	
9	30	
10	14	
11	22	
12	6	
13	26	
14	10	
15	18	

- (2) Melden sich weniger als acht Teilnehmer an, kann das Turnier im Modus Round Robin gespielt werden. Die Setzung der Freilose bei mehr als 32 Teilnehmer ist den Regeln des DDV zu entnehmen.

## Abschnitt V Regelverstöße

### §23 Grundsatz

- (1) Verstößt ein Spieler gegen Regeln dieser Ordnung oder vom SDV oder Veranstalter vor dem Wettkampf bestimmte Regeln, wird er verwahrt. Die Verwarnung wird bei Regelverstößen während eines Spiels vom Schiedsrichter, Schreiber oder Caller, bei Regelverstößen außerhalb eines Spiels von der Turnierleitung ausgesprochen. Verstößt ein Spieler erneut gegen diese Ordnung oder eine andere bestimmte Regel, wird er von der Turnierleitung für das Turnier ausgeschlossen.
- (2) Gegen die Verwarnung ist Einspruch bei der Turnierleitung möglich. Sprach die Turnierleitung die Verwarnung aus, ist kein Einspruch möglich. Gegen den Ausschluss

ist der Einspruch beim Schiedsgericht des SDV möglich. Handelt es sich bei dem Spieler um das Mitglied einer Mannschaft, kann der Einspruch auch vom Mannschaftskapitän eingelegt werden. Ein solcher Einspruch hat, unabhängig von der Entscheidung der Schiedsstelle, keinen Einfluss auf das Wettkampfergebnis.

- (3) Wird ein Spieler vom Wettkampf ausgeschlossen, verliert er jeglichen Anspruch auf Pokale, Urkunden, Sportförderpreise oder andere Preise, Titel oder Ehrungen, Ranglistenpunkte u.ä. sowie eine Rückerstattung der Startgebühr.
- (4) Verwarnungen und Ausschlüsse sind von der Turnierleitung zu dokumentieren. Die Dokumentation muss enthalten:
  - a) den Namen des geahndeten Spielers,
  - b) die Regel gegen die verstoßen wurde und
  - c) eine Darstellung des Sachverhaltes mit der Benennung eventueller Zeugen. Sie ist dem Sportwart des SDV mit den anderen Unterlagen zuzusenden.
- (5) Sollte der Ausschluss zu Unrecht erfolgen, sind Preise, Titel oder Ehrungen dem Spieler anzuerkennen.
- (6) Bis zu einer endgültigen Entscheidung behält sich das Präsidium des SDV den Einbehalt von Preisen, Sachpreisen und sonstiger Ehrungen vor.

#### §24 Ausschluss ohne Verwarnung

- (1) Ein Spieler kann ohne Verwarnung vom Wettkampf ausgeschlossen werden, wenn:
  - a) er offensichtlich stark alkoholisiert ist (§14 Abs.1),
  - b) er als Minderjähriger Alkohol konsumiert oder offensichtlich konsumiert hat (§14 Abs.4),
  - c) Minderjährige zum Alkoholkonsum verführt (§14 Abs.2),
  - d) Minderjährige zum Rauchen verführt,
  - e) er durch sein Verhalten die sportliche Fairness grob verletzt, den Dartsport, den SDV, den Ausrichter oder andere in der Spielstätte anwesende Personen beleidigt oder deren Ansehen in Misskredit bringt,
  - f) vom Hausrecht Gebrauch gemacht wird. Das Präsidium des SDV ist von einer solchen Maßnahme zu informieren (spätestens fünf Tage vor dem Wettkampf oder unverzüglich, insbesondere am Wettkampftag, sobald die Maßnahme erfolgt).
  - g) er gegen die Kleiderordnung verstößt.
  - h) sich ein Spieler dazu entscheidet, während eines SDV-Turnieres nicht gegen seinen Gegner anzutreten, so wird er von diesem Turnier sofort ausgeschlossen und ist an diesem Tag nicht mehr spielberechtigt. Das Startgeld wird in diesem Fall nicht erstattet. Sollte sich der Vorfall wiederholen, wird der Spieler von der gesamten SDV-Rangliste ausgeschlossen.
- (2) Die so Geahndeten sind, soweit rechtlich möglich, von der Spielstätte zu verweisen.
- (3) §23 Absätze 3 und 4 gelten auch in diesen Fällen.

## §25 Verwarnung ohne Ausschluss

(1) Verstößt ein Spieler nach einer Verwarnung erneut gegen die gleiche Regel, wird er nicht vom Wettkampf ausgeschlossen, wenn:

- a) er mit unzulässigen Darts spielt (§6 Abs.1),
- b) er Line/Oche übertritt (§6 Abs.4),
- c) er seinen Nachbarspieler behindert (§6 Abs.4),
- d) er eine Wurfhaltung einnimmt, obwohl sich sein Gegenspieler noch zwischen Line/Oche und Board befindet (§6 Abs.6),
- e) er unerlaubte Fragen an den Schreiber oder Caller stellt (§7 Abs.7) oder
- f) die sportliche Fairness dies gebietet.

In den Fällen a) – f) wird sein Spiel als verloren gewertet.

(2) Bei einem dritten Verstoß gegen die gleiche Regel wird der Spieler vom Wettkampf ausgeschlossen.

(3) §23 Absätze 3 und 4 gelten auch in diesen Fällen.

## §26 Regelverstöße von Nichtspielern

(1) Verstoßen wiederholt Turnierleiter, Schiedsrichter, Schreiber oder Caller gegen die Regeln zum Rauchverbot und Alkoholkonsum (§14), wäre §24 Abs.1 Buchstabe e) auf sie anwendbar oder stören sie wiederholt den Ablauf des Wettkampfes oder Spieler bei ihrem Spiel, werden sie ihres Amtes enthoben und soweit rechtlich möglich, der Spielstätte verwiesen. Sind sie auch Spieler bei dem Wettkampf, sind §23 bis 25 zusätzlich anzuwenden.

(2) Stören andere in der Spielstätte anwesende Personen oder nicht mehr im Wettkampf befindliche Spieler wiederholt den Ablauf des Wettkampfes, die Spieler bei ihrem Spiel oder Funktionsträger in der Ausübung ihres Amtes, sind sie, soweit rechtlich möglich, von der Spielstätte zu verweisen. Sind sie Einzelmitglieder des SDV gilt §23 Abs.4 (Dokumentation) entsprechend.

## Abschnitt VI Abschließende Bestimmungen

### §27 Weitere Regelungen

(1) Der Sportwart des SDV alleine und die Ausrichter in Absprache mit dem Sportwart des SDV können für einzelne Wettkämpfe weitere Regeln festlegen. Diese sollen insbesondere für den Ablauf und die Organisation des Wettkampfes festgelegt werden.

## Abschnitt VII Regeln für die Sächsische Ranglistenturnierserie

### §28 Geltungsbereich

(1) Diese Regeln gelten zusätzlich oder abweichend zu den Regeln der Abschnitte I bis VI für die Turniere der Sächsischen Ranglistenturnierserie und soweit anwendbar für die Sächsischen Einzel- und Doppelmeisterschaften. Sie gelten ab der Saison 2019/20.

### §29 Spielberechtigung

- (1) An den Turnieren der Sächsischen Ranglistenturnierserie dürfen alle interessierten Dartspieler teilnehmen. Jeder Teilnehmer kann Ranglistenpunkte erspielen. Nur aktive Einzelmitglieder des SDV können sich über die Ranglistenposition für die Auswahlmannschaft des SDV zu den German Masters qualifizieren.

### §30 Modus der Turnierserie, Rangliste

- (1) Es werden pro Saison maximal acht Ranglistenturniere veranstaltet. Das letzte Ranglistenturnier der Saison muss vor Ablauf der Meldefrist zu den German Masters gespielt werden.
- (2) Die Rangliste wird je Saison geführt.
- (3) Nachgemeldete Einzelmitglieder deren Beiträge noch nicht oder noch nicht vollständig entrichtet sind, haben kein Anrecht auf eine Nominierung in die Auswahlmannschaft des SDV.
- (4) Die Rangliste wird vom Sportwart des SDV geführt und unmittelbar nach Erhalt der Ergebnisse aktualisiert. Die jeweils aktuelle Rangliste wird vom Sportwart unverzüglich an den Webmaster der Homepage des SDV übermittelt. Dieser veröffentlicht die Rangliste unverzüglich auf der Homepage des SDV.

### §31 Ranglistenleiter

- (1) Das Präsidium des SDV kann die Aufgaben des Sportwarts gemäß dieser Regeln auf einen Ranglistenleiter übertragen. Dieser ist unter Nennung seines Namens und seiner Erreichbarkeit mit den Einladungen zu den Ranglistenturnieren gemäß §15 Abs.3 der SWO bekannt zu machen. Weiterhin kann eine ständige Turnierleitung für Ranglistenturniere benannt werden. Es muss in jedem Fall ein Präsidiumsmitglied des SDV anwesend sein.

### §32 Punktwertung

- (1) Für die jeweiligen Platzierungen auf den Ranglistenturnieren, die im Modus Doppel-KO gespielt werden, werden Punkte wie folgt vergeben:

Platz	Punkte
1	50
2	44
3	38
4	32
5	26
7	22
9	18
13	14

17	12
25	10
33	8
49	4
65	2

(2) Für die jeweiligen Platzierungen auf den Ranglistenturnieren, die im Modus Round Robin gespielt werden, werden Punkte wie folgt vergeben:

Platz	Punkte
1	50
2	44
3	38
5	26
9	18
17	12
25	10
33	8
41	6
49	4
57	2
65	1

(3) Bestleistungen werden in einer separaten Tabelle geführt. Die hierfür erzielten Punkte fließen nicht in die Ranglistenwertung ein. Dabei gilt als Bestleistung, wenn:

- ein Spieler ein Leg mit 18 oder weniger Darts beendet (Short Leg)
- ein Spieler ein Leg mit 100 oder mehr Punkten in der letzten Aufnahme beendet (High Finish)
- ein Spieler mit einer Aufnahme 170 Punkte und mehr erzielt

### §33 Verwendung der Startgebühren, Sportförderpreise

(1) Die Höhe der Startgebühren für die einzelnen Ranglistenturniere wird vom Präsidium festgelegt und vor Saisonbeginn mit den Terminen der Ranglistenturniere bekannt gemacht. Sie werden wie folgt aufgeteilt:

- Es wird eine Startgebühr von 10 Euro für aktive Einzelmitglieder festgelegt. Nichtaktive Spieler entrichten eine erhöhte Startgebühr in Höhe von 20 Euro. Jugendliche sind von den Startgebühren befreit (§20)
- Pro startgebürspflichtigen Spieler werden 6 Euro bei dem jeweiligen Turnier als Sportförderpreis ausgespielt.

- 4 Euro pro startgebürpflichtigen Spieler werden für die Auswahlmannschaft des SDV für die German Masters verwendet.
- Die erhöhte Startgebühr in Höhe von 10 Euro pro nichtaktiven Spieler bei dem jeweiligen Ranglistenturnier wird wie ein Mitgliedsbeitrag zur Erfüllung der satzungsgemäßen Zwecke des SDV verwendet.

(2) Bei Punktegleichstand in der Abschlussrangliste wird nach folgender Reihenfolge platziert:

1. Höchste Platzierung bei einem Ranglistenturnier
2. Anzahl dieser Platzierungen
3. Anzahl der gewonnenen direkten Vergleiche (zunächst gewonnene Sets, dann die Legs)

Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilen sich die Spieler diesen Platz.

(3) Der SDV und die Ausrichter können weitere Sportförderpreise und Sachpreise ausloben.

(4) Minderjährige Spieler erhalten keine Sportförderpreise in Geld. Erringen sie einen Anspruch auf solche Preise, geht dieser auf den Verein über, soweit dieses Mitglied im SDV ist. Dieser Verein hat das Geld zur Förderung der Jugendarbeit im Dartsport zu verwenden. Ist der minderjährige Spieler nicht Mitglied in einem Verein des SDV, behält der SDV den Betrag ein und verwendet ihn für seine Förderung der Jugendarbeit.

### §34 Ausrichter

(1) Ausrichter von Ranglistenturnieren kann nur sein, wer:

- über eine Spielstätte verfügt, in der auf möglichst 8, mindestens 7 Boards gespielt werden kann und
- in der das Rauchverbot (§14) eingehalten werden kann

Vereine die ein Ranglistenturnier austragen, müssen gegenüber dem Präsidium nachweisen, dass sie die erforderlichen Kriterien erfüllen.

### §35 Setzen von Spielern

Bei jedem Ranglistenturnier werden die vier Bestplatzierten der Rangliste, die an dem Turnier teilnehmen, gesetzt.

Beim Setzen der Spieler/innen ist darauf zu achten, dass die Höchstplatzierten der Rangliste erst so spät wie möglich aufeinander treffen. Vorrang hat beim Setzen für die Höchstplatzierten der Rangliste das Freilos.

### §36 Turniermodus

(1) Alle Ranglistenturniere in der Saison werden im Modus Round Robin gespielt, sofern maximal 80 Teilnehmer angemeldet sind. Ausnahmen können durch den Sportwart angewiesen werden, wenn der Modus Round Robin nicht für die Turnierdurchführung geeignet ist. Sollten mehr als 80 Teilnehmer angemeldet sein, wird im Modus Doppel-KO gespielt.

- (2) Es wird zunächst in einer Gruppenphase (Vorrunde) und anschließend in einem Single-KO-Plan (Hauptrunde) gespielt.
- (3) Für die Vorrunde werden mehrere Gruppen gebildet. Die Anzahl der Gruppen und die Anzahl der Spieler pro Gruppe richten sich nach der Anzahl der Teilnehmer und werden durch die Turnierleitung festgelegt. In der Vorrunde wird in den Gruppen im Modus Round Robin best of 5 Legs gespielt. Spieler gleicher Vereine, die in die gleiche Gruppe gelost werden, sollen zuerst gegeneinander spielen. Für die Platzierung in der Gruppe gilt die folgende Reihenfolge:
1. Setverhältnis
  2. Legverhältnis
  3. Direkter Vergleich
- Haben zwei oder mehrere Spieler gleiches Spiel-, Set- und Legverhältnis und ergibt auch der direkte Vergleich kein Ergebnis, spielen diese Spieler ein Leg 1001, jedoch nur, wenn die Platzierung über ein Weiterkommen in die Hauptrunde entscheidet. Sieger ist, wer als erster das Leg beendet. Entsprechend wird die Platzierung in der Gruppe festgelegt.
  - Alternativ ist eine direkte Verarbeitung der Turnierergebnisse inklusive automatischer Wertung mit elektronischen Turnier-Applikationen (z. B. 2K) möglich.
  - Wie viele Spieler sich für die Hauptrunde qualifizieren, richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer, aber mindestens die Gruppenersten und Gruppenzweiten erreichen die Hauptrunde.
- (4) Die Hauptrunde wird im Single-KO-Format gespielt. Bis inklusive des Viertelfinals wird best of 5 Legs gespielt, im Halbfinale wird best of 7 Legs gespielt und das Finale geht über die Distanz best of 11 Legs. Das Finale wird ohne Satzausgleich gespielt.
- Die Teilnehmer der Hauptrunde werden entsprechend ihrer Platzierung und Gruppe im Spielplan gesetzt. Dabei wird beachtet, dass die Erstplatzierten erst möglichst spät aufeinander treffen können. Ferner sollen die Qualifikanten aus einer Gruppe so spät als möglich aufeinander treffen. Freilose werden zunächst den Erstplatzierten zugewiesen, dann den Zweitplatzierten und zuletzt den Drittplatzierten.
- (5) Ein Ranglistenturnier pro Saison wird im Modus Double-In/Double-Out gespielt. Die Länge der Spiele ergibt sich aus §36 Abs. 3 und 4.
- (6) Sollte ein Ranglistenturnier im Doppel-KO-System gespielt werden, wird der Modus best of 5 Legs gespielt (Bo5). Die Spiele um den Einzug ins Finale (Gewinnerseite und Verliererseite) werden jeweils über bo7 Legs gespielt. Das Finale wird über bo9 Legs mit Satzausgleich gespielt.

### §37 Turniervorbereitung

- (1) Die Spiele werden an mindestens sieben Boards ausgetragen. Diese sind vor Turnierbeginn zu nummerieren. Die Turnierleitung überzeugt sich vor Turnierbeginn vom ordnungsgemäßen Zustand des Spielbereiches. Bei Mängeln ist der Sportwart des SDV zu benachrichtigen und mit ihm das weitere Vorgehen abzusprechen. Es sollen,

wenn möglich, zwei weitere Boards als Übungsboards zur Verfügung gestellt werden. Diese haben sich abseits des eigentlichen Spielbereiches zu befinden.

- (2) Auf der, von der Turnierleitung zu führenden, Meldeliste werden die Spieler eingetragen, die sich ordnungsgemäß zum Turnier angemeldet und die Startgebühr entrichtet haben. Auf Basis dieser Meldeliste füllt die Turnierleitung den Spielplan gemäß diesen Regeln aus und weist den einzelnen Spielen eine Boardnummer zu.
- (3) Die Turnierleitung bestimmt für die ersten Spiele die Schreiber.
- (4) Für die folgenden Spiele ist jeweils der Spieler Schreiber, der am entsprechenden Board zuletzt verloren hat. Der Sportwart des SDV kann für einzelne Turniere (insbesondere Modus Round Robin) abweichende Regelungen festlegen. Der festgelegte Schreiber kann nach vorheriger Absprache mit der Turnierleitung einen Ersatzschreiber benennen. Die Turnierleitung kann auch Schreiber ernennen, insbesondere für Halbfinalspiele/Finalspiele.

### §38 Turnierverlauf

- (1) Die Turnierleitung ruft die Spiele unter Nennung der Spieler, des Schreibers und der Boardnummer auf. Der Spieler der im Spielplan zuerst steht wird dabei zuerst genannt. Der Aufruf wird, wenn nötig, nach drei Minuten wiederholt. Falls nötig wird zwei Minuten nach dem zweiten Aufruf ein drittes Mal aufgerufen. Tritt ein Spieler oder Schreiber nach dem dritten Aufruf nicht unverzüglich zum Spiel an, wird er vom Turnier ausgeschlossen.
- (2) Die Spieler haben die Möglichkeit sich vor jedem Spiel mit bis zu drei Aufnahmen einzuspielen.
- (3) Das erste Leg beginnt, wer das Ausbullen gewinnt. Es wirft zuerst der Spieler auf Bull der im Spielplan zuerst steht.
- (4) Ein Spieler darf ein Spiel nur unterbrechen, wenn eine Verletzung oder Krankheit vorliegt oder er technische Probleme mit seinen Darts hat. Kann das Problem nicht innerhalb fünf Minuten behoben werden, hat er das Spiel mit null gewonnenen Legs verloren. Die Entscheidung trifft die Turnierleitung.

Ein Spieler oder der Schreiber dürfen das Spiel aus einem triftigen Grund zwischen zwei Legs für bis zu fünf Minuten unterbrechen, wenn das Spiel über bereits mehr als fünf Legs seit Beginn oder seit einer letzten solchen Unterbrechung dauert und noch länger als zwei Legs dauern kann.

- (5) Der Schreiber unterbricht das Spiel, wenn ein Spieler durch seinen Gegenspieler gestört wird und verwarnt den Gegenspieler. Die Turnierleitung ist von der Verwarnung zu unterrichten. Der Schreiber unterbricht das Spiel auch, wenn es von außen gestört wird und unterrichtet die Turnierleitung. Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn die Störung beseitigt ist. Die Unterbrechung und Verwarnung sind von der Turnierleitung zu dokumentieren. Dabei sollen Art und Dauer der Störung sowie die Namen der verantwortlichen Personen genannt werden.
- (6) Zwischenrufe und Anfeuerungsrufe durch Zuschauer und andere Spieler sind während

einer Aufnahme eines Spielers nicht zulässig. Bei Zwischenrufen und Anfeuerungsrufen zwischen zwei Aufnahmen ist auf die Spieler an den anderen Boards Rücksicht zu nehmen. Als Aufnahme gilt hier die Zeit zwischen dem Herantreten an Line/Oche und dem Verlassen dieser, um die Darts zurück zu holen.

- (7) Die Verlierer melden der Turnierleitung die Ergebnisse der Spiele und bekommen die neue Spielansetzung für das entsprechende Board und schreiben das nächste Spiel, wenn nicht andere Festlegungen von der Turnierleitung getroffen wurden.

### §39 Siegerehrung

- (1) Der SDV vergibt für die bestplatzierten Spieler der Ranglistenturniere Urkunden und Sportförderpreise. Weiterhin vergibt der SDV für die drei Bestplatzierten der Endtabelle der Sächsischen Rangliste Pokale.

- (2) Aufteilung der Sportförderpreise im Modus Round Robin:

<b>Platz</b>	<b>Prozent von Hundert</b>
1	45% v.H.
2	30% v.H.
3	12,5% v.H.

- (3) Aufteilung der Sportförderpreise im Modus Doppel-KO

<b>Platz</b>	<b>Prozent von Hundert</b>
1	50% v.H.
2	30% v.H.
3	20% v.H.

- (4) Weiterhin werden zu den sächsischen Einzel- und Doppelmeisterschaften für die drei Bestplatzierten Pokale ausgegeben.

- (5) Die Ehrungen der einzelnen Turniere erfolgen im Anschluss an das jeweilige Turnier (Siegerehrung). Die Ausgabe der Sportförderpreise und/ oder der Pokale und Urkunden erfolgt nur an anwesende Spieler. Sollte ein Jugendspieler unter den drei Erstplatzierten oder sein und das Turnier absehbar nicht vor 22.00 Uhr zu Ende sein, erhält dieser seine Urkunde vor Beendigung des Turniers. Die Ehrungen für die Saisonleistungen können auf einer eigenen, vom Präsidium angesetzten Veranstaltung oder beim letzten Turnier der Saison erfolgen.

- (6) Sportförderpreise in Geld werden erst nach der Siegerehrung ausgegeben. Der Empfang ist, soweit die Auszahlung in bar erfolgt, zu quittieren

### §40 Proteste

- (1) Proteste gegen das Ergebnis oder die Wertung eines Spiels oder eines Turnieres sind unverzüglich nach Bekanntwerden des Grundes, spätestens vor der Siegerehrung unter Nennung der Gründe bei der Turnierleitung vorzubringen. Proteste wegen irregulärer Spielbedingungen sind unverzüglich einzulegen. Spätere Proteste aus diesem Grund sind unzulässig. Der Schreiber hat den Protest bei der Turnierleitung einzureichen. Die

Turnierleitung hat den Protest zu dokumentieren.

- (2) Die Turnierleitung entscheidet endgültig über den Protest.
- (3) Über die Entscheidung der Turnierleitung kann bei der Schiedsstelle Protest eingelegt werden.

#### §41 Regelverstöße

- (1) §23SWO (Ausschluss nach Verwarnung) ist insbesondere anzuwenden, wenn:
  - ein Teilnehmer den Spielbetrieb stört (§38 Abs.5)
  - ein Teilnehmer unerlaubt dazwischenruft oder anfeuert (§38 Abs.6)
  - ein Schreiber das Ergebnis nicht meldet (§38 Abs.7)
- (2) §24SWO (Ausschluss ohne Verwarnung) ist insbesondere anzuwenden, wenn:
  - ein Spieler eine Verletzung, Krankheit oder technische Probleme mit den Darts (§38 Abs.4) nachweislich vortäuscht, oder
  - ein Spieler oder Schreiber nach einer Unterbrechung (§38 Abs. 4 und 5) nicht mehr oder nicht unverzüglich wieder zum Spiel antritt
- (3) Bei der Verwarnung ist der Spieler auf die Folgen dieser (Ausschlussmöglichkeit) hinzuweisen. Wird nicht darauf hingewiesen, dass bei einem erneuten Verstoß der Ausschluss droht, gilt die Verwarnung als nicht ausgesprochen.
- (4) Ein Ausschluss kann auch nach dem Ausscheiden aus dem Turnier ausgesprochen werden, wenn der Regelverstoß erst dann begangen oder bekannt wird.
- (5) Erfolgt der Ausschluss, wenn der auszuschließende Spieler ein Freilos hat oder noch kein Spiel absolviert hat, wird dieser mit null Punkten in der Platzierungsliste dieses Turniers als Letzter gelistet.
- (6) Wenn ein Spieler in der Gruppenphase eines Turniers freiwillig ohne triftigen Grund aussteigt, so erhält er keine Punkte für die Rangliste.
- (7) Wenn ein Spieler im Verlauf der KO-Runde eines Turniers freiwillig ohne triftigen Grund aussteigt, so werden ihm in der Rangliste mindestens 4 Strafpunkte abgezogen. Außerdem erlischt jeglicher Anspruch auf Pokale, Preisgelder und Urkunden.

#### §42 Sächsische Einzel-und Doppelmeisterschaft, Sächsische Jugendmeisterschaft

- (1) Die Regelungen dieses Punktes gelten zusätzlich oder abweichend zu den vorstehenden.
- (2) An der Sächsischen Einzel-und Doppelmeisterschaft, sowie an der Sächsischen Jugendmeisterschaft dürfen nur aktive Einzelmitglieder des SDV teilnehmen.
- (3) Für die Meisterschaften werden keine Ranglistenpunkte vergeben. Es gibt keine Setzliste.
- (4) Die Einzel- und Doppelmeisterschaft wird im Doppel-KO System, Best-of-three-Sets / Best-of-three-Legs gespielt. Die Spiele um den Einzug ins Finale (Gewinner- und Verliererseite) werden Best-of-five-Sets / Best-of-three-Legs, das Finale Best-of-five-Sets

/ Best-of-five-Legs, ohne Satzausgleich, gespielt. Die Turnierleitung behält sich vor, den Modus an die Anzahl der teilnehmenden Spieler anzupassen.

(5) Die Jugendmeisterschaft wird im Modus Round Robin gespielt. Sie wird in einem eigenen Turnier nur ausgespielt, wenn sich mindestens sechs Jugendliche anmelden. Bis zu acht Teilnehmern wird in einer Gruppe Modus Round Robin gespielt. Melden sich mehr als acht Teilnehmer, jedoch nicht mehr als 16 Teilnehmer wird in zwei Gruppen Modus Round Robin gespielt, wobei danach im Modus Single-KO die Platzierungen wie folgt ausgespielt werden:

- Spiel 1: Erster Gruppe A gegen Zweiten Gruppe B
- Spiel 2: Erster Gruppe B gegen Zweiten Gruppe A
- Finale: Sieger Spiel 1 gegen Sieger Spiel 2
- Spiel um Platz drei: Verlierer Spiel 1 gegen Verlierer Spiel 2

Alle Spiele werden im Modus best of 5 Legs gespielt.

(6) Sind keine sechs Teilnehmer bei der Jugendmeisterschaft gemeldet ist der bestplatzierte Jugendspieler der Einzelmeisterschaft „Sächsischer Jugendmeister“. Belegen zwei Jugendspieler denselben besten Platz, tragen sie die Jugendmeisterschaft in einem Spiel über best of 7 Legs aus.

Belegen mindestens drei, aber weniger als sechs Jugendspieler denselben besten Platz, so tragen sie die Jugendmeisterschaft im Modus Round Robin / best of 5 Legs aus.

(7) Der Spielmodus der Damen-Meisterschaft entspricht den Bestimmungen der Jugendmeisterschaft.

## **Abschnitt VII Regeln für die sächsische Mannschaftsmeisterschaft und Pokalwettbewerbe**

### **§43 Geltungsbereich**

Diese Regeln gelten zusätzlich oder abweichend zu den Regelungen der SWO. Sie gelten ab der Saison 2023/24.

### **§44 Allgemeines**

- (1) Der Teilnehmer zur 2. Bundesliga-Aufstiegsrunde wird in einer separaten Mannschaftsmeisterschaft ausgespielt. Der sächsische Mannschaftsmeister ist grundsätzlich zur Teilnahme an der Aufstiegsrunde zur 2. Bundesliga berechtigt. Sollte dieser auf die Aufstiegsrunde verzichten, so rückt die zweitplatzierte Mannschaft usw.
- (2) Diese Meisterschaft wird vom SDV organisiert und vom Sportwart des SDV geleitet.
- (3) Spielberechtigt sind nur Mannschaften die aktiv im SDV gemeldet sind. Ausgenommen sind Mannschaften der 1. und 2. Bundesliga. Alle Spieler einer Mannschaft müssen aktiv über den jeweiligen, die teilnehmende Mannschaft stellenden Verein, im SDV gemeldet sein
- (4) Meldeschluss zur Teilnahme an der sächsischen Mannschaftsmeisterschaft ist 14 Tage vor dem Spieltag.

## §45 Mannschaftsstärke und Aufstellung

- (1) In einem Team müssen zu jedem Zeitpunkt mindestens acht Stammspieler und beliebig viele Ersatzspieler gemeldet sein. In jeder Begegnung müssen mindestens acht Spieler eingesetzt werden. Sollten keine acht Spieler eingesetzt werden, zählt dies als Nichtantritt und diese Begegnung wird mit 0:2 Punkten, 0:12 Spielen und 0:36 Legs gegen dieses Team gewertet. Im Doppel können gemeldete aber im Einzel nicht eingesetzte Spieler aufgestellt werden. Vor Beginn einer Begegnung sind die acht Einzelspieler für den Gegner nicht einsehbar auf dem Spielbericht einzutragen. Die acht Doppelspieler sind nach Beendigung der Einzel im gleichen Verfahren einzutragen.
- (2) Die Spieler sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich. Vor Spielbeginn wird Board 1 und 2 festgelegt. Die ungeraden Spiele (Spiele: 1,3,5,7) müssen an Board 1, die geraden (Spiele 2,4,6,8) an Board 2 ausgetragen werden. Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich. Bei Nichteinhaltung dieser Regel hat der falsch eingesetzte Spieler das jeweilige Spiel zu Null verloren. Bei Doppelspielen gilt gleiche Regelung für die Doppelspieler. Ein Nichteinhalten der Reihenfolge führt zum zu „Null verloren“ für die Doppelspieler des jeweiligen Spieles. Die Reihenfolge der Einzel ist unabhängig von den Doppeln

## §46 Spielmodus

- (1) Bei bis zu fünf teilnehmenden Mannschaften wird der Modus Round Robin in einer Gruppe gespielt. Der Sieger der Gruppe ist sächsischer Mannschaftsmeister.  
Von sechs bis acht teilnehmenden Mannschaften wird in zwei Gruppen, Modus Round Robin gespielt.
- (2) Eine Begegnung jeweils aus acht Einzeln und vier Doppeln. Es werden alle Spiele der einzelnen Begegnungen gespielt. Aus den Gruppenergebnissen ergeben sich die folgenden Halbfinals:  
  
Sieger Gruppe 1 – Zweiter Gruppe 2  
Sieger Gruppe 2 – Zweiter Gruppe 1  
  
Die Sieger der Halbfinalspiele bestreiten das Finale um die sächsische Mannschaftsmeisterschaft.  
  
Sollten mehr als acht Mannschaften gemeldet sein, so wird der Modus durch den Sportwart des SDV angepasst.
- (3) Die Spiele des Halbfinals und Finals werden nach dem 7. Punkt einer Mannschaft beendet. Bei einem Spielstand von 6:6 entscheidet ein Teamgame (1001, Bo3 Legs). Es werden acht Spieler aus der gemeldeten Mannschaft nominiert. Alle KO-Spiele werden auf zwei Boards ausgetragen.
- (4) Der Beginn aller Spiele wird durch einmaligen Münzwurf entschieden. Es wird 501, best of 5 Legs (Straight In, Double Out) gespielt. Beim Teamgame erfolgt erneut ein Münzwurf. Bei einem Spielstand von 2:2 Legs (im Teamgame 1:1 Legs) wird der Beginn des entscheidenden Legs durch das Ausbullen entschieden. Dabei wirft derjenige (bzw. das Team) den ersten Dart auf Bull, der (bzw. das) das erste Leg begonnen hat.

- (5) Während eines Spiels (Sets) haben sich alle Beteiligten (beide Spieler bzw. vier Spieler im Doppel und der Schreiber) zu jedem Zeitpunkt im Spielbereich zu befinden.
- (6) Das Spiel (Set) darf nicht unterbrochen werden, außer durch höhere Gewalt. Als höhere Gewalt zählt eine Verletzung eines Spielers.

#### §47 Wertung der Tabelle der Sächsischen Mannschaftsmeisterschaft

- (1) Gewonnene Punkte, Sets und Legs werden von allen Spielen zusammenaddiert und notiert.
- (2) Der Sieger eines Spiels erhält zwei Punkte (2:0), bei einem Unentschieden werden die Punkte geteilt (1:1). Der Verlierer erhält keine Punkte (0:2)
- (3) Die Mannschaften werden in der Tabelle nach der folgenden Reihenfolge platziert:
  1. Punktzahl
  2. Settdifferenz
  3. Legdifferenz
  4. Direkter Vergleich

Kommt es in der Abschlusstabelle zum Gleichstand zweier Mannschaften und ergeben die oben genannten Kriterien keine Entscheidung, so ist ein Entscheidungsspiel vom Sportwart des SDV anzusetzen. Dieses wird als Teamgame im Modus 1001 Straight in / Double Out über best of 3 Legs gespielt.

#### §48 Einsprüche und Unstimmigkeiten

- (1) Einsprüche, egal welcher Art, müssen unmittelbar und direkt geltend gemacht werden und schriftlich im dafür vorgesehenen Bereich des Spielbogens festgehalten werden.
- (2) Proteste gegen irreguläre Spielbedingungen sind unmittelbar nach dem Eintreten oder deren Feststellung beim Kapitän der gegnerischen Mannschaft und beim Sportwart des SDV anzubringen. Lassen sich die irregulären Spielbedingungen nicht beseitigen, sind sie zu dokumentieren.

#### §49 Landespokal Modus

- (1) Der Landespokal wird in dem Pokalwettbewerb der Mitteldeutschen Steeldartliga (MDSL) ausgespielt.

#### §50 SDV-Viererpokal

- (1) Der Sächsische Dartverband organisiert einen SDV-Viererpokal. Der Sieger und der Zweitplatzierte qualifizieren sich zur Teilnahme am DDV-Vierer-Verbandspokal. Die qualifizierten Vereine verpflichten sich zur Teilnahme am DDV-Vierer-Verbandspokal, anderenfalls können Sanktionen durch das SDV-Präsidium verhängt werden.
- (2) Sollten dennoch einzelne Vereine den DDV-Viererverbandspokal im Falle einer Qualifikation absagen, so rückt das nächstplatzierte Team nach.
- (3) Spielberechtigt sind alle im SDV-gemeldeten Vereine und deren aktiv gemeldeten Spieler, die die Kriterien zur Teilnahme am DDV-Verbandspokal erfüllen. Pro Verein darf maximal ein Team gestellt werden. Kein Spieler darf in der Bundesliga gemeldet sein.

- (4) Der Spielmodus orientiert sich am Modus des DDV-Viererverbandspokal und wird vom Sportwart festgesetzt.

## Abschnitt IX Qualifikationen für Wettbewerbe des Deutschen Dart Verbandes

### §51 Qualifikation zur Aufstiegsrunde zur 2. Bundesliga

Zur Teilnahme an der Aufstiegsrunde zur 2. Bundesliga qualifiziert sich der Sieger der Sächsischen Mannschaftsmeisterschaft.

### §52 Qualifikation zum DDV-Verbandspokal

Zur Teilnahme am DDV-Verbandspokal ist der Zweitplatzierte der Sächsischen Mannschaftsmeisterschaft berechtigt.

### §53 Qualifikation zum DDV-Cup

Zur Teilnahme am DDV-Cup ist der Verein berechtigt, der das beste Ergebnis eines sächsischen Teams in der DDV-Bundesligasaison vorweisen kann (Stichtag ist der 01. Mai). Sollte dieser Verein am DDV-Cup nicht teilnehmen wollen, so rückt die zweitbeste sächsische Mannschaft in den Tabellen der Bundesliga nach. Sollte der Platz des DDV-Cups anschließend weiterhin offen sein, so darf die Drittplatzierte Mannschaft der Sächsischen Mannschaftsmeisterschaft nachrücken.

### §53 Qualifikation zum DDV-Vierer-Verbandspokal

Zur Teilnahme am DDV-Vierer-Verbandspokal sind die beiden Finalisten des SDV-Viererpokals berechtigt.

### §54 Qualifikation zur Auswahlmannschaft des SDV für die German Masters

Für die Auswahlmannschaft des SDV für die German Masters qualifizieren sich bei den Herren die folgenden Spieler:

- (1) die 16 bestplatzierten Spieler der Abschlussrangliste der Saison der sächsischen Ranglistenturniere, sofern sie aktive Einzelmitglieder des SDV sind
- (2) der sächsische Einzelmeister
- (3) sollte die Qualifikation über eine höhere Ebene (z.B. DDV-Rangliste) erfolgen, so rücken automatisch Spieler auf den nachfolgenden Plätzen nach
- (4) noch freibleibende Plätze werden mit Wildcards durch den SDV-Vorstand vergeben

Die Zusammenstellung der Teams für den Mannschaftswettbewerben obliegt ausschließlich dem Sportwart des SDV.

Für die Auswahlmannschaft des SDV für die German Masters qualifizieren sich bei den Damen die folgenden Spielerinnen:

- (1) die Top 4 der SDV-Abschlussrangliste der Saison der sächsischen Ranglistenturniere, sofern sie aktive Einzelmitglieder des SDV sind
- (2) noch freibleibende Plätze werden mit Wildcards durch den SDV-Vorstand vergeben

#### §55 Qualifikation zum DDV Kings Cup und DDV Challenge Cup

- (1) Für die Auswahlmannschaft des SDV für den DDV Kings Cup und den DDV Challenge Cup qualifizieren sich die besten Jugendspieler nach ihrer Ranglistenposition der jeweils aktuellen SDV-Rangliste, sofern sie aktive Einzelmitglieder des SDV sind.
  
- (2) Sollten nicht genügend Jugendspieler an der SDV-Rangliste teilnehmen, entscheidet der Jugendwart des SDV über weitere Teilnehmer

#### §56 Inkrafttreten

Diese Ordnung tritt mit Beginn der Saison 2024/25 in Kraft. Die bisherige Sport- und Wettkampfordnung tritt mit Ende der Saison 2023/24 außer Kraft.

Leipzig, den 13.09.2024