

Auf Grund von § 2 Abs. 1 und 4 der Satzung
erlässt die Delegiertenversammlung des STDV folgende

Sachsen Anhaltinischer Dartverband e.V.

**Sport –
und
Wettkampfverordnung
(SpoWO)**

vom 05.04.2024 gemäß Beschluss der Delegiertenversammlung.

Inhalt:

Teil I: Begriffsdefinitionen und Abkürzungen

Teil II: Allgemeine Spielberechtigung

§ 1 Regionale Zugehörigkeit

§ 2 Saisonbeginn, Meldefrist

§ 3 Sportrahmenplan

§ 4 Wechsel des Vereins/Clubs

§ 5 Spielberechtigung

§ 5.a Junioren-Spielberechtigung

§ 6 Mitgliederlisten

Teil III: Allgemeine Spielregeln

§ 7 Grundsätzliches

§ 8 Wurf

§ 9 Beginn und Ende des Spiels

§ 10 Punkte (Scores)

§ 11 Dartboard

§ 12 Beleuchtung

§ 13 Standleiste, Spielbereich

Teil IV: Sachsen Anhaltinische Ligen und Pokalwettbewerbe

§ 14 Mannschaftsstärken und –aufstellungen

§ 15 Spiel

§ 16 Setzen – entfällt

§ 17 Spielbericht

§ 18 Spielmodus

§ 19 STDV-Ligen

§ 20 Auf- und Abstiegsregelung-entfällt bis Änderungen

§ 21 STDV-Pokalwettbewerb

§ 22 Spielstätte

§ 23 Spielverlegungen, Absagefristen

§ 24 Festspielregel

Teil V: Turnier- und Wettkampfregelein

§ 25 Allgemeines

§ 26 Einschreibung

§ 27 Anmeldung

§ 28 Auslosung

§ 29 Übungswurf

§ 30 Spielkleidung

§ 31 Genussmittel

§ 32 Geldspiele

Teil VI: STDV-Turniersystem

§ 33 Turniervergabe

§ 34 Richtlinien zur Ausrichtung von STDV-RLT

§ 35 Einzelwettbewerbe Damen und Herren

§ 36 Junioreneinzel

§ 37a Sachsen-anhaltinische Doppelmeisterschaften

§ 37b Offener Doppelwettbewerb – entfällt

§ 38 Sachsen-anhaltinische Damen-Doppelmeisterschaft - entfällt

§ 39 Sachsen-anhaltinische Mixed-Doppel-Meisterschaft - entfällt

§ 40 Sachsen-anhaltinische Two-Person-Team- Meisterschaft - entfällt

§ 41 Sachsen-anhaltinische Viererteam-Meisterschaft – entfällt

Teil VII: STDV Rangliste

§ 42 Punktvergabe

§ 43 Turnierergebnisse

§ 44 Ranglistenerstellung

§ 45 Nominierungskriterien der German Masters

Teil VIII: Start- und Preisgeldstruktur

§ 46 Startgeld & Preisgeld

§ 47 Sportlerförderung

§ 48 Jugendförderung

§ 46 Teamförderung

Die Delegiertenversammlung des Sachsen-Anhaltinischer Dartverbandes e.V. verabschiedete die Sport- und Wettkampfordnung in der vorliegenden Fassung auf Grundlage von Satzung und Verbandsgerichtsordnung. Zur Erreichung der Vereinsziele und zur Aufrechterhaltung eines fairen und einheitlichen Sport- und Spielbetriebes in Sachsen-Anhalt, ist sie im Gesamtbereich des STDV e.V. für dessen Mitglieder bindend.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern in dieser Ordnung die männliche Form verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.

Teil I: Begriffsdefinitionen und Abkürzungen

Spielregeln	gelten für Dartveranstaltungen unter der Obhut des STDV oder denen die STDV-Regeln zugrunde liegen.
Schiedsrichter	Person, die für die ordnungsgemäße Durchführung eines Dartspiels zuständig ist.
TC	Teamcapitän
Schreiber	Person, die auf Zettel oder Tafel während eines Matches zweier Spieler oder Teams oder während eines STDV-Wettkampfes Punkte notiert und subtrahiert.
Caller	Person, die während eines Matches zweier Spieler oder Teams Scores und ggf. Restpunktzahlen ansagt und zusätzlich als Schiedsrichter fungiert, falls hierfür keiner speziell zum Einsatz kommt.
Leg	Teil eines Sets (301, 501, 701, 1001 etc.)
Set	Das Set besteht aus mehreren Legs und ist gewonnen, wenn Spieler bzw. Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Legs für sich entschieden hat.
Match	Anzahl von Sets, die zwischen zwei Spielern oder Mannschaften ausgetragen wird.
STDV	Sachsen-Anhaltinischer Dartverband e.V.
DDV	Deutscher Dartverband e.V.
RLT	Ranglistenturnier
WDF-Bull	Der Dart, der dem Bull am nächsten ist, gewinnt. Sollte eine Single Bull (25) oder Bulls Eye (50) getroffen werden, zieht der Schreiber (Caller) den geworfenen Dart aus dem Board. Zwei treffer ins Single Bull sind gleichwertig und führen zu einer Wiederholung in umgekehrter Reihenfolge. Das gleiche gilt bei zwei Treffer ins Bulls Eye.

Teil II: Allgemeine Spielberechtigung

§ 1 Regionale Zugehörigkeit

1. Die Grenze des Landesverbandes entspricht der politischen Grenze des Bundeslandes Sachsen-Anhalts.
2. Die darin ansässigen Vereine/Club/Spielegemeinschaft sind nur für ihren Landesverband spielberechtigt. Das betrifft Ranglistenturniere, Pokalwettbewerbe und Ligensysteme auf Landesverbandsebene, sowie alle anderen STDV-Wettkämpfe.
3. Ein Spieler ist ausschließlich in einem Landesverband spielberechtigt und darf dort auch nur für einen Verein/Club am offiziellen Spielbetrieb teilnehmen.
4. Besonderheiten lassen in Grenzgebieten des Landesverbandes im gegenseitigen Einvernehmen der involvierten Verbände und mit Zustimmung des STDV-Präsidiums (ggf. des DDV-Präsidiums) für einen Verein die Ligaspielberechtigung im benachbarten Bezirks- oder Landesverband zu.

§ 2 Saisonbeginn, Meldefrist

1. Saisonbeginn für Mannschaften und Einzelspieler ist identisch mit dem für das jeweilige Jahr gültigen Zahlungstermin der Mitgliedsbeiträge. Daraus ergeben sich folgende Meldefristen:
 - a) Mitgliedermeldungen sind über die Satzung des STDV geregelt.
 - b) Teammeldungen für die STDV-Ligen zum 30. Juni eines Jahres.
 - c) Teammeldungen für die den STDV-Pokalwettbewerb haben bis zum 15.07. des Jahres durch die Vereine schriftlich an den Sportwart zu erfolgen. Es kann nur über das vom STDV zur Verfügung gestellte Formular gemeldet werden.
 - d) Vereine melden zusätzlich ihre Jugendlichen bis zum 15.07. Die Jugendlichen werden nur über bereitgestellten Formular gemeldet.

2. Meldung eines Einzelspielers ist nur über den jeweiligen Verein/Club/Spielegemeinschaft möglich.
3. Nachmeldung eines Einzelspielers ist jederzeit möglich.
4. Für sämtliche genannten Fristen und Stichtage gilt, wenn nicht ausdrücklich anders geregelt, das Datum des Poststempels, ggf. des Maileingangs oder der Datenbankspeicherung.

§ 3 Sportrahmenplan

1. Der Sportrahmenplan umfasst sämtliche für den Spielbetrieb in Sachsen-Anhalt maßgeblichen Daten und beinhaltet u.a. folgende Termine:
 - a) DDV-Ranglistenturniere und Meisterschaften/Wettbewerbe
 - b) Spieltage der Bundesliga
 - c) STDV-Ranglistenturniere und Meisterschaften
 - d) Spielwochen/-tage der Ligaeinteilung der jeweiligen Klassen
 - e) Spielwochen des STDV-Pokalwettbewerb
 - f) Termine für German-Masters-Kadertreffen
 - g) Mitglieder- und Teammeldungen
2. Nach DDV-Terminfestlegung erarbeitet der STDV-Sportwart den Sportrahmenplan und legt ihn dem STDV-Präsidium zwecks Verabschiedung vor.
Anschließend wird der Sportrahmenplan in vereinseigenen Informationsorganen veröffentlicht.
3. Terminfestlegungen sind für alle STDV-Mitglieder bindend.

§ 4 Wechsel des Vereins/Clubs/Spielegemeinschaft

1. Ein Wechsel eines Einzelspielers des Vereines/Clubs/Spielegemeinschaft während der Saison wird vom Verband wie folgt gehandelt:
 - a) Wechsel in der 1. Halbserie: 2 Spiele Sperre
 - b) Wechsel in der 2. Halbserie: 1 Spiel Sperre
 - c) Die 1. Halbsaison (Hinrunde) beginnt am 01.07. und endet mit dem 31.12. eines Jahres.
Die 2. Halbsaison (Rückrunde) beginnt am 01.01. und endet am 30.06. des Folgejahres.

- d) Gemeldete Spieler können nach dem letzten Spieltag der Saison zum bis 30.06. eines Jahres sperre frei den Verein wechseln.
-nach dem letzten Spieltag der Hinrunde, können Spieler innerhalb von 14-Tage den Verein wechseln ohne Sperre.
 - e) Sollte ein Spieler weder im Liga- noch im Pokalspielbetrieb des Vereins eingesetzt worden sein, kann er jederzeit ohne Sperre wechseln.
 - f) Die Sperre erstreckt sich auf die im STDV-Spielplan angesetzten nächsten 2 bzw. 1 Spielpaarungen, ungeachtet des tatsächlichen Spieltermins. Gleiches gilt für verlegte Spiele, deren gem. STDV Spielplan vorgesehener Spieltermin vor dem Vereinswechsel lag.
 - g) Die Sperre beginnt mit Datum der Meldung über die STDV-Online-Datenbank.
 - h) Zusätzlich wird eine Vereinswechselgebühr in Höhe von EURO 10,00 fällig. Bei Nichtzahlung entsteht eine Spielsperre bis zum endgültigen Geldeingang.
2. Der Vereinswechsel ist dem zuständigen Schatzmeister des STDV zu melden.
3. Ein Vereinswechsel während der laufenden Saison ist nur bis zum letzten Spieltag der Rückrunde gem. STDV-Spielplan zulässig.

§ 5 Spielberechtigung

1. Spielberechtigt sind:
- a) Vereine, Clubs und Spielgemeinschaften , sowie deren Mitglieder, die einem dem STDV e.V. angeschlossenen Dartverband angehören, **bzw. die durch Ausnahmeregelung nach § 1.4. im Spielbetrieb eingegliedert sind.**
 - b) Und Mitglieder, die ihre Beiträge ordnungsgemäß entrichtet haben.
 - c) Und Einzelmitglieder, die in den Mitgliedermeldungen ihrer Vereine, Clubs und Spielgemeinschaften ordentlich gemeldet bzw. nachgemeldet wurden und in den offiziellen Mitgliederlisten ihrer Vereine, Clubs und Spielgemeinschaften aufgeführt sind sowie sich mit einem gültigen Spielerpass legitimieren können (Kopien sind zulässig)
 - d) Und Vereine, Clubs, Spielgemeinschaft die in der STDV-Online-Datenbank gemeldet sind und eine STDV-Vereinserklärung unterzeichnet haben. Die Vereinserklärung ist beim STDV e.V. einzureichen.
 - e) Und Einzelmitglieder, die in der STDV-Online-Datenbank gemeldet sind und eine STDV-Sportlererklärung unterzeichnet haben. Die Sportlererklärung ist beim STDV e.V. einzureichen.

2. Nicht spielberechtigt sind:
 - a) Oder Mitglieder, denen eine Sperre auferlegt wurde.
 - b) Oder Alkoholisierte oder unter Drogeneinfluss stehende Spieler, die die Sicherheit oder den ordnungsgemäßen Ablauf des Spielbetriebes gefährden.
 - c) Oder Spieler, die dem Image des STDV e.V. schaden.
 - d) Oder Einzelmitglieder, die in den Mitgliedermeldungen ihrer Vereine und Clubs nicht ordentlich gemeldet bzw. nachgemeldet wurden oder in den offiziellen Mitgliederlisten ihrer Vereine und Clubs nicht aufgeführt sind.
3. Ein Entzug der Spielberechtigung ist umgehend dem Sportwart oder dessen Vertreter im Amt mitzuteilen.

§ 5.a Junioren-Spielberechtigung

1. Spielberechtigt sind Kinder und Jugendliche, die das 10. Lebensjahr vollendet und das 18. Lebens-Jahr noch nicht vollendet haben (es muss möglich sein, die Darts von 2,37 m Entfernung ins Board zu werfen. Sollte es nicht möglich sein die Darts gefahrlos selbst zu entfernen, so muss eine Hilfestellung gewährleistet sein).
2. Nach Vollendung des 18. Lebensjahres ist der Jugend-Spieler nur noch bis zum Ende der laufenden Saison spielberechtigt.

§ 6 Mitgliederlisten

1. Die Vereine/Clubs/Spielegemeinschaft melden über die STDV-Online-Datenbank vor Beginn einer Halbsaison für alle Vereinsmitglieder, für welches Liga Team des Vereins / Clubs die jeweiligen Mitglieder spielberechtigt sein sollen
Für jedes Liga Team ist mindestens eine Anzahl von Spielern gem. Sollstärke, plus einer weiteren Person zu melden.
2. Diese Meldung hat bis zu einem vom STDV-Präsidium festzulegenden Stichtag zu erfolgen
3. Zu jedem Spieltag haben die Teams der Vereine / Clubs eine aktuelle durch die Online-Datenbank generierte Mitgliederliste mitzuführen. Sie dient zusammen mit gültigen Lichtbildausweisen der Legitimation im Ligaspielbetrieb und ist von den Teamkapitänen der Vereine / Clubs vor jedem Spiel dem gegnerischen Teamkapitän zur Überprüfung vorzulegen.
4. Bei Nachmeldungen über die STDV-Online-Datenbank von Einzelmitgliedern ist zu vermerken, für welches Liga Team des Vereins / Clubs das jeweilige Mitglied spielberechtigt sein soll.

Teil III: Allgemeine Spielregeln

§ 7 Grundsätzliches

1. Diese Ordnung ist von Spieler und Teams einzuhalten. Ein Verstoß kann mit Veranstaltungsausschluss belangt werden oder mit Geldstrafen geahndet werden.
2. Über Einsprüche bei STDV-Wettkämpfen entscheidet das vom STDV beauftragte Verbandsgericht, dessen Entscheidung bindend ist.
3. Über evtl. strittige Punkte, die nicht ausdrücklich durch die festgelegten Regeln zu klären sind, entscheidet bindend das STDV-Präsidium
4. Steeldarts dürfen nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein. Jeder Dart muss sich aus einer Metallspitze, einem Wurfkörper (Barrel), einem Shaft und einem Flight zusammensetzen.
5. Jeder Spieler hat das Recht auf Überprüfung des korrekten Abstandes zwischen Board/Bodenfläche und Standleiste/Board. Beim Teamwettbewerb nimmt der jeweilige Teamkapitän das Recht wahr.
6. Im Spielbereich ist der Aufenthalt nur dem Schiedsrichter, Schreiber, Caller sowie den jeweiligen Spielern gestattet.
7. Nur Schreiber und Caller dürfen sich vor dem werfenden Spieler aufhalten und haben ihre Bewegungen auf ein Minimum zu reduzieren
8. Während des Matches müssen sich die Spieler ruhig verhalten. Nur der jeweils Aktive darf Fragen an den Schreiber oder Caller stellen. Zwischenrufe von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind zu unterlassen.
9. Tritt bei einem Spieler während eines Matches ein Schaden an seinem Sportgerät auf, oder muss er während des Matches den Spielbereich wegen außerordentlicher Umstände verlassen, ist ihm sein Ansinnen mit Zustimmung des Schiedsrichters für maximal 5 Minuten zu gewähren.
10. Die Benutzung von Mobiltelefonen ist Spielbereich, in denen offizielle Wettbewerbe ausgetragen werden, während der gesamten Dauer der Wettbewerbe grundsätzlich nicht gestattet. Die Mobiltelefone ist die Lautloseinstellung ist zu aktivieren.
11. Im Spielbetrieb und Sportbetrieb des STDV gilt das Nichtraucherschutzgesetz von Sachsen-Anhalt. Kein Team darf durch die Anwendung des Gesetzes benachteiligt werden. Alle während des Spielbetriebes in einem Spielraum befindlichen STDV-Mitglieder unterliegen einem absoluten Rauchverbot. Dieses gilt auch für E-Zigaretten (Dampfer).

§ 8 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 einer geringeren 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 lediglich beim Aufnehmen aus der Hand fällt.
5. Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart ist loszulassen, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
6. Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standlinie 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.
9. Bei Bühnenendspielen müssen sich die Beteiligten so hinstellen, dass für Offizielle, Zuschauer und evtl. Fernsehkameras freie Sicht auf den jeweils Werfenden gegeben ist.

§ 9 Beginn und Ende des Spiels

1. Bei allen Wettkämpfen wird, wenn nicht ausdrücklich anders vermerkt, 501, straight in und double out, best of five legs gespielt.
2. Der Beginner des Spiels wird bei STDV-RLT's durch Wurf auf Bull (WDF-Bull) vor Spielbeginn ermittelt. Jeder geworfene Dart zählt. Auch ein Dart, der dabei aus dem Board fällt. Der Sieger fängt die ungeraden Legs und Sets an, sein Gegner die geraden. Im Liga- oder Pokalspielbetrieb fangen die Spieler der Heimmannschaft am Board 1 die ungeraden Legs und Sets an, die Gegner die geraden. Die Spieler der Gastmannschaft fangen am Board 2 die ungeraden Legs und Sets an, die Gegner die geraden.
3. Nach Aufruf müssen die Spieler innerhalb von fünf Minuten am Board sein und das Spiel aufnehmen. Kommt einer der Beteiligten dem nicht nach, wird das Spiel gegen ihn gewertet. Bei STDV-RLT's und STDV-Team-Wettbewerben wird der betreffende Spieler / das betreffende Team nach einem erneuten erfolglosen Aufruf disqualifiziert.

4. Es gilt die Bust-Regel, d.h., erzielt ein Spieler mehr Punkte als seine Restpunktzahl, ist der Wurf ungültig (Bust).
5. Der Schreiber bzw. Caller erklärt das Leg, Set oder Match mit dem Ausruf „Game Shot“ als beendet, wenn ein Spieler das notwendige Doppel trifft. Erst dann und wenn der Kontrahent die Möglichkeit zur Wurfüberprüfung hatte, dürfen die Darts aus dem Board entfernt werden.
6. Der erste Spieler oder das erste Team, der / das die Punktzahl durch den benötigten Doppeltreffer auf Null reduzierte, gewinnt Leg, Set oder Match.
7. Wirft ein Spieler nachdem er das benötigte Doppel zum Beenden des Legs, Sets oder Matches traf, irrtümlich einen weiteren Dart, bleibt dieser unberücksichtigt.
8. Steht es in einem Liga- oder Pokalspiel bei einem Best-of-Five-Spiel 2:2, entscheidet ein Wurf auf Bull beider Spieler/in bzw. Teams den Beginn des entscheidenden Legs. Dieses wird analog zu §11 Nr. 2 ermittelt. Hier wirft der/die Spieler/in zuerst auf Bull, welche/r das Match begonnen hatte. Teams bestimmen jeweils einen Spieler/in, der/die den Wurf auf Bull ausführt. Es wird abwechselnd auf Bull geworfen, bis eine Entscheidung feststeht. Über die Eindeutigkeit entscheidet der Schreiber bzw. Schiedsrichter. Sollte der Vorleger Bull oder Bullseye treffen, muss er vor dem Wurf seines Gegners den Dart entfernen.

§ 10 Punkte (Scores)

1. Punktzählung erfolgt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Board-Ringes steckenblieb und der Spieler die Darts eigenständig aus den Board gezogen hat.
2. Punkte zählen für das drahtbegrenzte Segment, in das der Dart zuerst eindrang, wenn er zugleich die Boardoberfläche mit der Spitze berührte.
3. Die Darts dürfen erst aus dem Board gezogen werden, nachdem der Schreiber oder Caller die Punktzahl registriert und bekannt gab.
4. Die erzielten Punkte und das Gesamtergebnis sind klar und leserlich in Sichtweite vor den Spielern und dem Schiedsrichter auf einem Zettel oder einer Tafel zu notieren.

Alternativ sind elektronische Hilfsmittel zur Anzeige des Scores und der Restpunktzahl unter folgenden Voraussetzungen zulässig:

- a) Die letzten 6 Scores beider Spieler müssen nachvollziehbar angezeigt werden
- b) Falsche Score eingaben müssen korrigierbar sein.
- c) Die Restpunktzahl muss deutlich angezeigt werden.

d) Vorschriftsgemäße Schreibtafeln (Din A3)sind bereit zu halten. Sollte der Gegner-TC, ein Schreiber oder Spieler die elektronischen Hilfsmittel ablehnen, muss die Schreibtafel, bzw. Zettel zum Einsatz kommen.

5. Nach dem Entfernen der Darts aus dem Board, ist ein Protest gegen erzielte Punkte unzulässig.
6. Punktzahl und Subtraktion sind nach jedem Wurf vom Schiedsrichter, Schreiber oder Caller und Spieler zu prüfen. Das ist vor dem nächsten Wurf vorzunehmen. Generell müssen Überprüfungen vor dem erneuten Wurf eines gleichen Spielers abgeschlossen sein.
7. Nach Leg-, Set- oder Matchende sind Beanstandungen wegen Punktestand oder Subtraktion unzulässig.
8. Der werfende Spieler kann den Schiedsrichter oder Schreiber über seine Punktzahlhöhe oder Restpunktzahl befragen. Hierbei ist eine Aussage zum Beenden des Legs, Sets oder Matches untersagt.
9. Das benötigte Doppel darf weder vom Schreiber oder Caller noch vom Schiedsrichter vom tatsächlichen Wert abweichend genannt werden (z. B. nicht Doppel 16, sondern 32).
10. 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			

11. Der Schiedsrichter ist Obmann bei einer während des Matches entstehenden Auseinandersetzung und entscheidungsberechtigt. Evtl. Rücksprache mit Offiziellen ist ihm unbenommen.

§ 11 Dartboard

1. Dartboards müssen vom Typ Bristle sein und die Segmente 1 bis 20 Clock Pattern enthalten.
2. Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).
3. Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (double).
4. Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (outer Bull/Halbbull).

5. Der innere Ring zählt 50 Punkte (Bullseye). Das Bullseye zählt als Doppel-25.
6. Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Doubles, Trebels, 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 Bullseye 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. Bei jedem Dartturnier unter der Obhut des STDV muss ein offizielles Board benutzt werden.
9. Ein Spieler oder Mannschaftsführer hat bei Unkorrektheit mit Einverständnis des Gegners das Recht auf Auswechslung bzw. Positionsänderung des Boards sowie Segment-Verdrehung. Bei Nichteinigung ist der Schiedsrichter zum Entscheid einzuschalten. Die Maßnahmen sind jedoch vor Legbeginn einzuleiten.
10. Kein Spieler darf bei einem STDV-RLT während eines Matches das Board eigenmächtig in seiner Stellung oder Lage verändern. Die Ausführung ist vom Schreiber, Caller oder Schiedsrichter vor- zunehmen.
11. Standardmaße des Bristle-Dartboards:

Double- und Treblering (Innenmass)	8,0 mm
Double- und Treble-Ring (Innenmaß) neue Generation	10,0 mm
Durchmesser des Doppelbull (Innenmass)	12,7 mm
Größe des gesamten Bull (Innenmass)	31,8 mm
Entfernung vom äusseren Doppeldraht zum Bull	170,0 mm
Entfernung vom äusseren Trebledraht zum Bull	107,0 mm
Entfernung von einem äußeren Doppeldraht zum ge- gegenüberliegenden äußeren Doppeldraht	340,0 mm
Gesamtdurchmesser des Bristle-Boards	457,0 mm
Spider wire gauge	16-18 SWG

Alle Maße +/- 0,2 mm

§ 12 Beleuchtung

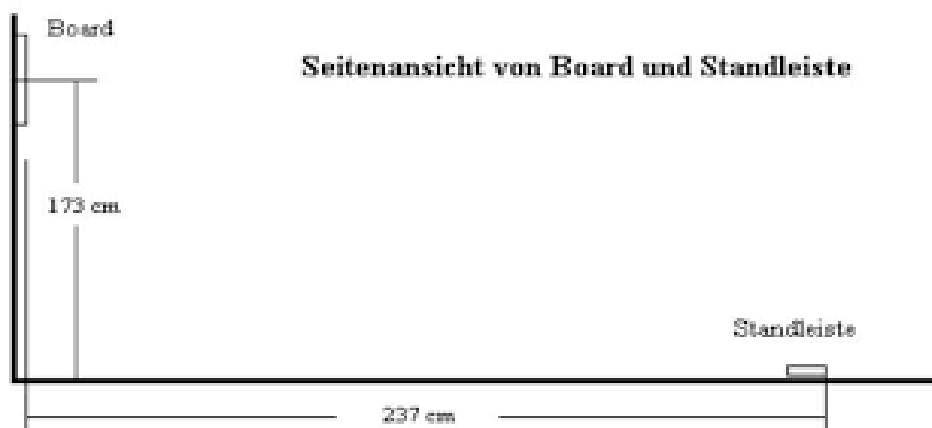
1. Bei Wettkämpfen, Liga- und Pokalspielen muss jedes Board mit einer Lichtstärke von mindestens 400 LUX beleuchtet sein, unter Gewährleistung der möglichst schattenfreien Ausleuchtung.

2. Dartboards bei Bühnenendspielen müssen durch zwei Strahler beleuchtet sein.
3. Bei Bühnenspielen kann auch eine vergleichbare, alternative Beleuchtung eingesetzt werden.

§ 13 Standleiste, Spielbereich

1. Die Standleiste ist mindestens 3,8 cm und höchstens 10, cm hoch, sowie mindestens 61 cm lang. Für die Standleiste ist ein festes weitgehend nicht nachgebendes Material zu verwenden (z.B. Holz, Aluminium etc.). Sie muss an dem Punkt der Mindestwurfentfernung angebracht sein, d.h., 2,37 m von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie zum Board.
2. Beim Einsatz von Spielern mit Rollstuhl kann auf das Oche verzichtet werden und die Abwurflinie durch die Verwendung von optischen Hilfsmittel (z.B. einem Klebestreifen auf dem Boden) angezeigt werden.
3. Die diagonale Entfernung vom Bullseye bis zur Rückseite der Standleiste muss 2,93 m betragen.
4. Wenn ein Oche (Abwurfbereich) einen erhöhten Spielbereich bildet, muss die Konstruktion zentral zum Board stehen. Die Maße des Oche sind in diesem Fall:

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



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



6. Maße des Spielbereiches:

Höhe der Mitte des Bullseye	1,73 m
Mindestwurfentfernung	2,37 m
Diagonale Entfernung	2,93 m
Höhe der Standleiste	38-50 mm
Länge der Standleiste (mindestens)	61,0 cm
Seitlicher Abstand vom Bullseye zur Wand (mind.)	80,0 cm
Seitlicher Abstand zwischen zwei Bullseye (mind.)	1,60 m

- 7.** Bei Verwendung von vorhandenen, abgehängten Boards für Rollstuhlnutzer (Entscheidung trifft der betroffene Sportler) befindet sich der Mittelpunkt des Dartboards auf einer Höhe von 1,72 Metern und die Diagonale verändert sich auf 2,373 Metern. Das Vorhandensein solcher Boards ist nicht verpflichtend.

Teil IV: Sachsen Anhaltinische Ligen und Pokalwettbewerbe

Allgemeine Regeln zum Spielbetrieb innerhalb des Sachsen Anhaltinischen Dartverbandes, STDV-Pokalwettbewerb.

§ 14 Mannschaftsstärken und –aufstellungen

!!! Bis auf weiteres werden in allen Klassenbezeichnungen folgender Modus gespielt. !!!

Mannschaftsmeldung min. 6 Spieler

Mannschaftsstärke 4erTeam, 20er Spielplan ,siehe §17 5.c & 5.c1

1. In den Ligen und Pokalwettbewerben des STDV e.V. wird in folgenden Mannschaftsstärken (Sollstärken) gespielt:

a. Sachsen-Anhalt Liga	8er Team
b. Verbandsligen	6er Team
c. Bezirksligen	4er Team
d. Kreisligen	4er Team

2. Es gilt eine Mindestspielstärke von:

a. Sachsen-Anhalt Liga	7 Spieler
b. Verbandsligen	5 Spieler
c. Bezirksligen	3 Spieler
d. Kreisligen	3 Spieler

3. Pro Spiel dürfen maximal vier Spieler über Sollstärke eingesetzt werden. Verstöße werden mit Punktabzug (0:2, x:x und x:x) geahndet

4. Im Viererteam können maximal vier Einzelspieler ausgewechselt werden. Falls ein Spieler eines 4er- Teams in mehr als einem Einzel zum Einsatz kommt, ist er während des weiteren Matchverlaufs an die gleiche Position zu setzten, die er bereits im ersten Spiel innehatte (siehe Positions-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Spieler darf während des Spieles zweimal auf den gleichen Gegner treffen. Verstöße werden mit Punktabzug (0:2, x:x und x:x) geahndet.

5. Die Doppelpaarungen sind frei zusammenstellbar. Unzulässig ist jedoch der wechselnde Einsatz eines Spielers in verschiedene Doppel (Ausnahme siehe unter § 16.5). Wird ein Doppel eines 4er- oder 6er-Teams mehrmals eingesetzt, ist es während desweiteren Matchverlaufs an die gleiche Position zu setzten, die es bereits im ersten Spiel innehatte

(siehe Positions-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Doppel darf während des Spieles zweimal auf den gleichen Gegner treffen. Verstöße werden mit Punktabzug (0:2, x:x und x:x) geahndet

6. Die Einzelpaarungen müssen vor Spielbeginn feststehen. Doppelpaarungen werden im Anschluss an die Einzel aufgestellt. Änderungen und Ergänzungen von aufgestellten Paarungen sind unzulässig
7. Treten beide Mannschaften in Mindestspielstärke an, dürfen die Freistellen nicht gegeneinander - gesetzt werden. Die Freistellen sind wie folgt zu setzen:

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

§ 15 Spiel

1. Das Spiel kommt zustande, wenn beide Mannschaften wenigstens in Mindestspielstärke gemäß §15.2 antreten.
 - a. Das Spiel beginnt mit Aufruf der Spieler.
 - b. Bei Ausfall eines Spielers werden alle folgenden Spiele gegen diesen gewertet.
 - c. Das Spiel wird bis zum Ende fortgesetzt.
2. Bei Nichteinhaltung des festgelegten Spielbeginns, ist eine Wartezeit von einer Stunde ein zu- räumen. Überschreitet eine Mannschaft die Frist, wird das Spiel für sie als verloren gewertet (Nichtantritt).
3. Fehlt ein Spieler zur Sollstärke, wird das jeweilige Einzel / werden die jeweiligen Einzel als verloren gewertet. Die Spiele werden jeweils mit 1:0 und 3:0 gegen die Mannschaft gewertet, die ihre Position strich.
4. Tritt eine Mannschaft in Mindestspielstärke an, werden zur Komplettierung der Doppel auf die Freistellen einzeln Spieler aus der Mannschaft in Mindestspielstärke zugelost. Ein bereits ausgeloster Spieler fällt aus dem weiteren Losvorgang heraus. Die Auslosung führt der gegnerische Teamkapitän durch. Verstöße werden mit Punktabzug (0:2, x:x und x:x) geahndet.

Beispiel 8er-Team:

Doppel 1: Spieler 1 und Spieler 2

Doppel 2: Spieler 3 und Spieler 4
Doppel 3: Spieler 5 und Spieler 6
Doppel 4: Spieler 7 und zugelooster Spieler (1 - 6)

Beispiel 6er-Team:

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

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

Beispiel 4er-Team:

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

5. Kann eine Mannschaft die Mindestspielstärke gem. §15.2 nicht stellen, liegt ein Nichtantritt mit bedeutungsgleich verlorener Wertung vor.
6. Der Gastmannschafts-Kapitän ist grundsätzlich der Schiedsrichter der Begegnung.
7. Das Spiel gilt als beendet, wenn die Kapitäne beider Teams den Spielbericht zugestimmt haben.(Elektronisch oder per Spielformular)
8. Ein Spiel ist auch bei bestehenden Mängeln in jedem Fall auszutragen bzw. zu Ende zu spielen. Bei berechtigten Protesten entscheidet der STDV-Sportwart oder dessen Vertreter im Amt über eine Neuansetzung des Spieles. Gleiches gilt grundsätzlich auch bei allen schweren Verstößen gegen die STDV-SpoWO.
9. Entspricht der Spielverlauf nicht dem Regelwerk, sind Missstände oder Unregelmäßigkeiten auf dem Spielberichtsbogen einzutragen.
10. Kann ein im Spielberichtsformular eingetragener Spieler nach Spielbeginn ein Spiel oder mehrere Spiele nicht oder nicht zu Ende bestreiten, wird dieses Spiel bzw. werden diese Spiele gegen ihn gewertet.

§ 16 Setzen – Setzliste

1. Im Verband besteht die Möglichkeit ,Setzlisten zu nutzen.
2. Setzliste ist im Vorfeld bekannt zu geben.

§ 17 Spielbericht

1. Für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes sind beide Teamkapitäne (jeweils für ihre eigene Mannschaft) verantwortlich. Das Ausfüllen übernimmt jeder Kapitän für seine eigene Mannschaft. Eine gegenseitige Kontrolle wird vorausgesetzt. Es muss am Ende drei komplett identisch ausgefüllte Exemplare des Spielberichtes geben. (Original = STDV; je Team 1 Kopie/Durchschrift).

2. Im Spielbericht sind aufzuführen:
 - a. Liga, Spieltag und Spieldatum
 - b. Vereinsnamen, Teambezeichnungen
 - c. Mitgliedsnummern, Vor- und Nachnamen des Spielers
 - d. Spielergebnisse der Einzelpartien, sowie der Gesamtspielstand
 - e. Erzielte Specials mit Namen und Mitgliedsnummer des jeweiligen Spielers (von beiden Kapitänen abzuzeichnen)
 - f. Einsatz von höherspielenden Spielern (von beiden Kapitänen abzuzeichnen)
 - g. Missstände und Unregelmäßigkeiten im Spielverlauf (von beiden Kapitänen abzuzeichnen).

Für zusätzliche Eintragungen ist ggf. die Rückseite des Spielberichts Bogens zu nutzen. Die Eintragungen sind von beiden Teamkapitänen gegenzuzeichnen.

3. Die Spieler und Spielergebnisse inklusive Specials werden während, bzw. direkt nach Spielende, spätestens bis 20:00 Uhr des Folgetages, in die Datenbank des STDV im Bereich Spielergebnisse eingetragen. Reklamationen sind durch den betroffenen TC bis Mittwoch der Folgewoche an den Sportwart oder seinen Vertreter im Amt zu richten. Dieser prüft den Vorgang.

4. Beide TC's machen ein Foto und senden diese direkt nach dem Spiel an den Sportwart/Ligabeauftragten zur Kontrolle. Bei Verlangen wird der Spielbericht innerhalb von zwei Werktagen an diesen gesendet.

5. Für den Spielbetrieb des STDV e.V. gelten einheitliche Spielformulare. Es gilt folgende Reihenfolge der einzelnen Spielpaarungen:

a. 8er Team Einzel

Spieler 1 gegen Spieler 1
 Spieler 2 gegen Spieler 2
 Spieler 3 gegen Spieler 3
 Spieler 4 gegen Spieler 4
 Spieler 5 gegen Spieler 5
 Spieler 6 gegen Spieler 6
 Spieler 7 gegen Spieler 7
 Spieler 8 gegen Spieler 8

a1. 8er Team Doppel

Doppel 1 gegen Doppel 1
 Doppel 2 gegen Doppel 2
 Doppel 3 gegen Doppel 3
 Doppel 4 gegen Doppel 4

b. 6er Team Einzel

Spieler 1 gegen Spieler 1
 Spieler 2 gegen Spieler 2
 Spieler 3 gegen Spieler 3
 Spieler 4 gegen Spieler 4
 Spieler 5 gegen Spieler 5
 Spieler 6 gegen Spieler 6

Spieler 1 gegen Spieler 4
 Spieler 2 gegen Spieler 5
 Spieler 3 gegen Spieler 6
 Spieler 4 gegen Spieler 1
 Spieler 5 gegen Spieler 2
 Spieler 6 gegen Spieler 3

b1. 6er Team Doppel

Doppel 1 gegen Doppel 1
 Doppel 2 gegen Doppel 2
 Doppel 3 gegen Doppel 3

Doppel 1 gegen Doppel 3
 Doppel 2 gegen Doppel 1
 Doppel 3 gegen Doppel 2

c. 4er Team Einzel

Spieler 1 gegen Spieler 1
 Spieler 2 gegen Spieler 2
 Spieler 3 gegen Spieler 3
 Spieler 4 gegen Spieler 4

Spieler 1 gegen Spieler 2
 Spieler 2 gegen Spieler 1
 Spieler 3 gegen Spieler 4
 Spieler 4 gegen Spieler 3

Spieler 1 gegen Spieler 3
 Spieler 2 gegen Spieler 4
 Spieler 3 gegen Spieler 1
 Spieler 4 gegen Spieler 2

Spieler 1 gegen Spieler 4
 Spieler 2 gegen Spieler 3
 Spieler 3 gegen Spieler 2
 Spieler 4 gegen Spieler 1

c.1 4er Team Doppel

Doppel 1 gegen Doppel 1
 Doppel 2 gegen Doppel 2

Doppel 3 gegen Doppel 3
 Doppel 4 gegen Doppel 4

§ 18 Spielmodus

1. Es wird in folgender Reihenfolge gespielt:
 - a. 8er-Teams - 8 Einzel und 4 Doppel
 - b. 6er-Teams - 12 Einzel und 6 Doppel
 - c. 4er-Teams – 8 Einzel und 2 Doppel , 8 Einzel und 2 Doppel
2. Eine andere Reihenfolge ist unzulässig.

§ 19 STDV-Ligen

1. Ein Ligaspiel ist grundsätzlich am festgelegten Spieltag auszutragen.
2. Das STDV-Präsidium legt die Spieltermine für die jeweilige Saison fest.
3. In den STDV-Ligen ist Samstag Regelspieltag. Es gilt folgender offizieller Spielbeginn:
 - a. In Ligen mit Blockspieletage:
 - 1. Spiel: Heimteam vs Auswärtsteam 1 14:00 Uhr
 - 2. Spiel: Auswärtsteam 1 vs Auswärtsteam 2 17:00 Uhr
 - 3. Spiel: Auswärtsteam 2 vs Heimteam 20:00 Uhr

Termine der Blockspieltage können i.d.R. nicht verlegt werden. Ausnahmen, z.B. Wetter, Unfall, Termine höherer Instanzen usw., entscheidet der Sportwart, oder sein Vertreter im Amt. Über die Menge der Heimtermine je Team entscheidet das Präsidium auf Vorschlag des Sportwartes.

b. In Ligen ohne Blockspieltage: 15:00 Uhr

In den Ligen ohne Blockspieltage können Spiele, außer dem, letzten Spieltag, vom festgelegten Spieltag verlegt werden. Ausnahmen sind nur bei höherer Gewalt (Wetter, Unfall, Termine höherer Instanzen usw.) möglich und werden durch den Sportwart/Ligaobmann bestätigt. Kommt es zu keiner Einigung der beteiligten Teams, so bleibt der vorgegebene Spieltermin bestehen, bzw. wird durch den Sportwart ein neuer Termin bestimmt. **§ 16. 3 (Wartefrist) gilt entsprechend.**

4. Die Ligen werden nachfolgenden Kriterien ausgewertet:

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| a. gewonnene Punkte | b. Settdifferenz |
| c. gewonnene Sets | d. Legdifferenz |
| e. gewonnene Legs | f. direkter Vergleich |
| g. Los | |

5. Sollte ein Team vor dem letzten Saisonspieltag disqualifiziert oder zurückgezogen werden, werden alle bisher erzielten Ergebnisse dieses Teams gestrichen und noch ausstehende Spiele werden nicht in die Wertung mit einbezogen. Dieses Team wird komplett gestrichen und der betreffende Verein / Club verliert das Anrecht auf die Ligaeinteilung.

Diese Regelung gilt auch für die Sachsen anhaltinische Bundesligateams.

6. In der Sachsen-Anhalt Liga x Blockspieltage ausgetragen. Pro Spieltagbegegnung spielen 3 Teams je 2 Spiele (Heim vs Gast 1; Gast 1 vs Gast 2; Gast 2 vs Heim). In Besonderen Fällen kann davon abgewichen werden.

§ 20 Auf- und Abstiegsregelung-entfällt bis Änderungen

§ 21 STDV-Pokalwettbewerb

- 1.** Der STDV-Pokalwettbewerb wird in jeder Saison einmal ausgespielt und ist startgeldfrei. Teilnahmeberechtigt sind nur Vereine/Clubs, die mindestens sechs Spieler gemeldet haben.
- 2.** Für den STDV-Pokalwettbewerb ist eine namentliche Kadermeldung für jedes gemeldete Team zu erstellen. Die Mannschaften sind in der Kadermeldung mindestens in Sollstärke zu melden. Dieses gilt nicht, wenn nur ein Team gemeldet wird. Dann gelten automatisch alle für den jeweiligen Verein / Club ordnungsgemäß gemeldeten Mitglieder als für den STDV-Pokalwettbewerb gemeldet.

3. Das Nachmelden von Spielern ist jederzeit möglich. Sollte ein Verein / Club mehrere Teams stellen, sind diese Spieler für eines der Teams nach zu melden. Die betreffende Kadermeldung ist dementsprechend zu ändern.
4. Für jedes Team ist ein Teamkapitän mit Angabe seiner Anschrift und Telefonnummer zu benennen. Weiterhin ist in der Meldung die Anschrift und Telefonnummer der jeweiligen Spielstätte anzugeben.
5. Die Spielwochen für den STDV-Pokalwettbewerb werden auf Vorschlag des STDV-Sportausschusses durch das STDV-Präsidium festgelegt. Regelspieltag im STDV-Pokalwettbewerb ist der Samstag der jeweiligen Spielwoche gem. STDV-Sportrahmenplan (19:00 Uhr). Spielverlegungen sind in gegenseitigem Einverständnis beider Teamkapitäne und mit Zustimmung des Sportwartes zulässig. Nach Bekanntgabe der Auslosung für die einzelnen Spielrunden einigen sich die Teamkapitäne auf einen Spieltermin. Der Spieltermin sollte grundsätzlich in der gem. STDV-Spielplan vorgegebenen Spielwoche, oder davor liegen. Über Ausnahmen entscheidet der Sportwart oder dessen Vertreter im Amt. Beide Teamkapitäne teilen den Termin umgehend schriftlich dem Sportwart oder dessen Amtsvertreter mit. Sollten sich beide Teams nicht einigen können, legt der Sportwart oder dessen Vertreter im Amt einen Spieltermin fest.
6. Spieler ausgeschiedener Teams dürfen nicht mehr am STDV-Pokalwettbewerb teilnehmen. Das gilt auch bei zwischenzeitlich erfolgtem Vereins-/Clubwechsel. Entscheidend ist hier die Kadermeldung für den laufenden STDV-Pokalwettbewerb.
7. Der STDV-Pokalwettbewerb wird grundsätzlich Einfach-K.O.-Modus bis Halbfinals ausgetragen und anschließend ein Final Four Spieltag ausgetragen.
8. Die einzelnen Spielrunden werden grundsätzlich öffentlich ausgelost.
9. Im STDV-Pokalwettbewerb wird folgender Modus gespielt:
 - a. 4er Team
 - b. 8 Einzel und 2 Doppel, 8 Einzel und 2 Doppel
 - c. 501, straight in und double out
 - d. best of five legs
10. Beim Spielstand von 10:10 entscheidet ein Teamgame 1001, best of five legs. Der Beginner wird analog zu § 10.8 ermittelt. Im Teamgame müssen alle Spieler eingesetzt werden, die am vorangegangenen Spiel beteiligt waren, d.h. die im Spielberichtsformular eingetragen waren. Fehlt ein eingesetzter Spieler, wird das Teamgame als verloren gewertet.
11. Nur in der Finalrunde kann eine Begegnung abgebrochen werden, wenn eine Mannschaft sieben Spiele gewonnen hat.
12. In den Pokalrunden ab 1. Februar des Jahres sind nur Spieler spielberechtigt, die am 31. Januar des Jahres beim betreffenden Verein gemeldet waren.
13. Die Teilnehmer an der Pokalfinalrunde müssen geschlossene dunkle Schuhe und dunkle lange Hosen tragen (keine Sporthosen oder Trainingshosen). Alternativ ist das Tragen

entsprechender langer oder halblanger Röcke oder Kleider gestattet. Verstöße können mit dem Ausschluss der Teilnahme an der Finalrunde geahndet werden.

14. Im Pokal wird ein Nichtantritt zum Spiel genauso bewertet wie in der Liga. Das Spiel ist mit 0-2 Punkten, x-x Sets und x-x Legs gegen das Team, welches nicht angetreten ist, zu werten. Ein Nichtantritt wird mit einer STDV-Pokalwettbewerbssperre der kommenden Saison geahndet.

§ 22 Spielstätte

1. Im Liga- und Pokalspielbetrieb sind für die Spielstätte mindestens zwei Boards vorgeschrieben. Bei Blockspieltagen muss mind. ein zusätzliches Practices-Board vorhanden sein.
2. Für den Spielbetrieb und den sich daraus ergebenden Risiken ist der gastgebende Verein allein verantwortlich. Er hat Sorge zu tragen, dass ein ordnungsgemäßer Spielbetrieb durchgeführt werden kann und Gefahren für Spieler und Zuschauer abgewendet sind.
3. Im Spielbereich und im Abwurfbereich herrscht während des Spielbetriebes Rauchverbot. Zuwiderhandlungen können als Unsportlichkeit geahndet werden.

§ 23 Spielverlegungen, Absagefristen

1. Der neue Spieltermin ist dem Sportwart oder dessen Vertreter im Amt umgehend von beiden Teamkapitänen schriftlich, bzw. per Mail oder WhatsApp (wenn vorhanden), mitzuteilen.
2. Spielverlegungen in den STDV-Ligen und für die Pokalspiele sind in § 20 geregelt.
3. Der letzte Ligaspieltag einer Saison ist nicht verlegbar. Dies gilt für Datum und Uhrzeit. Es ist grundsätzlich nicht zulässig, ein Spiel außerhalb der vorgesehenen Halbsaison auszutragen. Spiele der Hinrunde sind grundsätzlich bis spätestens 31.12 auszutragen. **Bei Blockspieltagen in der Sachsen-Anhalt Liga ist die Hinrunde bis spätestens 31.01. des betreffenden Jahres auszutragen.**
4. Spielabsagen sind sowohl dem gegnerischen Teamkapitän als auch dem Sportwart oder dessen Vertreter im Amt mitzuteilen. Spielabsagen sind allen beteiligten Teams durch den STDV-Sportwart oder dessen Vertreter im Amt schriftlich zu bestätigen. Der Sportwart, oder sein Vertreter im Amt, kann ein bindendes Veto einlegen.
5. Für Spielverlegungen im Verlaufe einer Halbsaison und für Spielabsagen gelten folgende Fristen:
 - a. Spielverlegung – 5-Tage vor Spieltermin

b. Spielabsage - 24 Stunden vor Spielbeginn, bei Blockspieltagen 48 Stunden

c. Als Spielverlegung gelten alle Änderungen, die nicht dem vor der Saison erstellten Spielplan entsprechen (Terminänderung vom Datum, Heimrechttausch). Eine Einigung auf einen anderen Tag am Spieltag-Wochenende, Anwurfzeit muss nicht separat gemeldet werden.

- 6.** Bei Fristunterschreitung für eine Spielverlegung sowie bei einer Spielabsage wird die jeweilige Partie als verloren gewertet. Eine Unterschreitung der Absagefrist gilt als Nichtantritt. Es wird zusätzlich eine Strafe verhängt. Sonderfälle entscheidet der Sportwart oder sein Vertreter im Amt.

Notwendige Anpassungen kann der STDV-Sportwart, oder sein Vertreter im Amt, festlegen. Hierzu gehören z.B. erweiterte eigenständige Verlegung innerhalb der Spieltagwoche.

§ 24 Festspielregel

- 1.** Spieler aus nachrangigen Teams (bezugnehmend auf die Bezeichnung A-Team, B-Team etc.) dürfen pro Halbsaison zweimal in einer höheren Klasse/Liga eingesetzt werden. **Bei dreimaligem Einsatz ist der betreffende Spieler im Team des letzten Einsatzes festgespielt.** Einsätze gegen Mannschaften, die während einer Halbsaison aus dem Ligaspielbetrieb zurückgezogen werden, finden keine Berücksichtigung.

Pro Halbsaison kann sich ein Spieler nur einmal in einem höherrangigen Team fest spielen. 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 zweite mal höhergespielt hat. Ein Spieler ist, nachdem er sich in einem höherrangigen Team festgespielt hat, bis zur Beendigung der betreffenden Halbsaison nur noch für dieses Team spielberechtigt (es gilt das Datum, nicht der Spieltag). Ein weiteres Höherspielen ist nicht mehr zulässig.

Die Festspielregel gilt entsprechend für den STDV-Pokalwettbewerb, wobei ein Spieler pro Saison einmal in einem höherrangigen Team eingesetzt werden kann. Bei mehrfachem Höherspielen ist der betreffende Spieler in dem höherrangigen Team festgespielt.

Der zeitgleiche Einsatz eines Spielers in mehr als einem Team ist nicht zulässig. Ein Spieler, der im Spielbericht aufgeführt ist, ist während der Dauer des gesamten Spieles nur für dieses Team spielberechtigt.

- 2.** Es können sich höchstens fest spielen:
- a.** 8er-Team 3 Spieler pro Halbsaison (Liga) / pro Saison (STDV-Pokalwettbewerb 2)
 - b.** 6er-Teams 2 Spieler pro Halbsaison
 - c.** 4er-Team 2 Spieler pro Halbsaison (Liga) / pro Saison (STDV-Pokalwettbewerb 2)
- 3.** Verstöße gegen die Festspielregel werden mit Punktabzug geahndet.

4. Die Einhaltung der Festspielregelung wird von den Mannschaftskapitänen kontrolliert. Einsätze eines Spielers in einer höheren Mannschaft sind im Spielberichtsbogen einzutragen.
5. Sollte sich ein/e Spieler der Hinrunde in einer der drei STDV-Ligen festspielen und zur Rückrunde wieder runter gemeldet werden, so ist ein erneutes Hochziehen dieser Person nicht möglich. Gleiches gilt für Stammspieler, welche zur Rückrunde runter gemeldet werden. Sollte er/sie trotzdem eingesetzt werden, wird das Spiel mit 0:2 Punkten; x:x Sets und x:x Legs gegen das Team gewertet, welches den Verstoß begangen hat.

Bei Verstößen werden Ahndungen mit Punktabzug verhängt.

Teil V: Turnier- und Wettkampfgeln

§ 25 Allgemeines

1. Sämtliche Dartspieler oder Teams spielen bei STDV-Turnieren unter Aufsicht und Weisung der vom STDV ernannten Organisatoren oder vom STDV-Präsidium selbst.
2. Auf STDV-Turnieren werden Entscheidungen, die sich auf diese Regeln beziehen, von den vom STDV ernannten Organisatoren oder vom STDV-Präsidium getroffen. Die Entscheidungen sind bindend.
3. An einem Wettkampf teilnehmende Spieler oder Teams haben sich an diese und eventuelle zusätzliche Regeln zu halten.
4. Jeder, ob Dartspieler oder Team, der / das für schuldig befunden wird, vorsätzlich ein Leg, Set der Match verloren zu haben, wird vom laufenden Wettbewerb ausgeschlossen. Die Spieler oder Teams erhalten ggf. eine Spielsperre für andere STDV-Wettkämpfe

Nach begonnener Gruppenrunde sind alle angesetzten Gruppenspiele auszutragen. Jeder Verstoß wird mit Punktabzug geahndet (Ausnahme: Außergewöhnliche Umstände führen zu einem Ausfall eines Spieles / mehrerer Spiele). Über den Punktabzug entscheidet der STDV-Sportwart oder dessen Vertreter im Amt.
5. Der Verlierer eines Matches schreibt das nächste Spiel. **Alternativ können in der Gruppenphase auch Schreiber systemisch vorgegeben werden.**
6. Bei Jugendwettbewerben schreibt der Gewinner eines Matches, ab dem K.O. Feld schreibt auch hier der Verlierer. **Alternativ können in der Gruppenphase auch Schreiber systemisch vorgegeben werden.**

Über den Punktabzug entscheidet der STDV-Sportwart, dessen Vertreter im Amt oder das STDV-Präsidium. Über Abweichungen entscheidet die Turnierleitung, bzw. der STDV-Sportwart, sein Vertreter im Amt oder das STDV-Präsidium. Jeder Verstoß wird mit Punktabzug im Turnier, und/oder in der Rangliste geahndet.

Wiederholte Verstöße können zum Ausschluss weiterer STDV-Turniere, Veranstaltungen und zum Punktabzug in Rangliste geahndet werden.

7. Niemand, ob Spieler oder Team, der bei einem Wettkampf mit KO-System ein Match verlor, darf während dieses laufenden Wettkampfes weder als Ersatzmann noch in einem anderen Team ein zweites Mal spielen. Ausnahmen sind Fälle, bei denen ein Verstoß gegen die STDV-Sport- und Wettkampfordnung vorliegt und dieser Verstoß sich nachteilig für den Spieler oder das Team auswirkt, der / das verloren hat. Die vom STDV ernannten Organisatoren oder das STDV-Präsidium können in eigenem Ermessen dem betroffenen Spieler oder Team die Erlaubnis erteilen, in dem jeweiligen Wettkampf nochmals zu starten. Die Spieler oder Teams könnten dann wieder, entweder als Ersatzmann oder zusätzlich, in dem Wettkampf eingesetzt werden.
8. Ist ein Spieler oder der Vertreter eines Teams bei der Preisverleihung nicht anwesend und ist die Abwesenheit nicht zuvor mit den vom STDV ernannten Organisatoren oder dem STDV-Präsidium abgesprochen und von ihnen genehmigt, hat der betroffene Spieler oder das Team das Anrecht auf Trophäen, Preise oder Preisgelder verloren.
9. Jeder Spieler / Jedes Team, der / das der Aufforderung zu spielen nicht nachkommt oder ein Match absichtlich nicht zu Ende spielt, verliert jedes Anrecht auf Trophäen, Preise, Preisgelder und Ranglistenpunkte.
10. Sollten dem STDV durch die Abwesenheit eines zuvor gemeldeten Spielers oder Teams Kosten entstehen, so trägt diese der betroffene Spieler oder das Team.
11. Jeder Spieler / jedes Team, der / das gegen diese Ordnung verstößt, wird zunächst durch den Schiedsrichter / Schreiber verwarnt. Jeder weitere grobe Verstoß führt zur sofortigen Disqualifikation. Jedes Anrecht auf Trophäen, Preise, Preisgelder und Ranglistenpunkte wird dadurch verwirkt. Eine Frage oder ein Protest, die / der an den Schiedsrichter oder Schreiber gerichtet wird, ist in diesem Sinn kein Verstoß.
12. Ist ein Spieler oder Team in eine Angelegenheit involviert, die den Dartsport in Misskredit bringt, leitet das zuständige STDV-Gremium gegen die Person(en) Disziplinarmaßnahmen ein.
13. Bei Teamwettbewerben muss die Reihenfolge der Spieler vor Spielbeginn bestimmt und notiert sowie die Festlegung folgend eingehalten werden.
14. Proteste sind sofort an den Schiedsrichter oder die Wettkampfleitung zu richten. Nach Ende eines Legs, Sets oder Matches sind Proteste grundsätzlich unzulässig.
15. STDV-Präsidiumsmitglieder sind jederzeit berechtigt in das Turniergehen einzugreifen, wenn das für den regelkonformen und reibungslosen Veranstaltungsablauf erforderlich ist. Anordnungen dieser Personen sind für Ausrichter und Teilnehmer grundsätzlich bindend.

§ 26 Einschreibung

- 1.** Anmeldungen von Spielern oder Teams für STDV-Turniere erfolgt auf den vom Veranstalter vorgesehenen Meldebögen oder dem vom STDV bereitgestelltem Online-Portal. Sie sind bis zum Meldeschlussdatum (es gilt der Poststempel oder das Maildatum) an den STDV-Sportwart, oder den Meldebeauftragten, zu übermitteln.

Meldeschluss für STDV-Einzelwettbewerbe der Damen, Herren und Jugend (inkl. Teamwettbewerbe) ist jeweils Mittwoch (24:00 Uhr) vor dem STDV-RLT (entscheidend ist der Meldeeingang beim STDV). Das Nachmelden von Spielern ist grundsätzlich bis (23:59 Uhr) am Freitag vor dem STDV-RLT zulässig. Über die Annahme von Nachmeldungen entscheidet die Wettkampfleitung in Absprache mit dem Sportwart oder dessen Vertreter im Amt.

Meldungen für die Teamwettbewerbe sind bis zu einer noch festzulegenden Uhrzeit (z.B. 9:30 Uhr) am Turniertag zulässig.

Startberechtigt sind bei den Team- und Einzelwettbewerben für Herren, Damen und Jugend nur STDV Mitglieder. Startberechtigt bei STDV-Meisterschaften sind nur STDV-Mitglieder, analog § 6 dieser Spowo.
- 2.** Unkorrekt ausgefüllte Anmeldeformulare werden nicht als Anmeldungen akzeptiert.
- 3.** Nur Einzel- und Teamspieler, die auf den Anmeldeformularen namentlich genannt sind und die Startgebühren entrichtet, erhalten eine Spielerlaubnis für den jeweiligen Wettkampf.
- 4.** Kein Spieler oder Team darf sich mehr als einmal für denselben Wettkampf einschreiben lassen. Kein Spieler darf sich für mehr als einen offiziellen Wettbewerb pro Wettkampftag einschreiben lassen. Ausnahmen regeln die Turnierausschreibungen, bzw. die Turnierverantwortlichen vor Ort.
- 5.** Jeder Spieler darf nur für ein Team gemeldet sein.
- 6.** Jeder Spieler muss unter seinem eigenen Namen gemeldet sein.
- 7.** Bei Teamwettbewerben sind alle Teampartner grundsätzlich namentlich zu melden. Das Nachmelden oder Ersetzen eines Spielers vor Turnierbeginn ist möglich. Nach Beginn des Wettbewerbes ist das Ersetzen eines Spielers nicht mehr zulässig.
- 8.** Durch Ausfüllen der Anmeldeformulare akzeptiert der Spieler oder das Team die STDV-Regeln.
- 9.** Die vom STDV ernannten Organisatoren, oder das STDV-Präsidium, behalten sich das Recht vor, die Teilnahme einzelner Spieler oder Teams an einem bestimmten Wettkampf, nach Absprache mit dem Sportwart oder dessen Vertreter im Amt, abzulehnen oder zu streichen. Diese Entscheidungen sind bindend.
- 10.** Mit der Anmeldung verpflichtet sich der betreffende Spieler, die jeweils fälligen Startgebühren zu entrichten. Dieses gilt auch bei Nichtteilnahme oder Absage. Bereits gezahlte Startgebühren werden nicht erstattet. Bei Sammelanmeldungen von Vereinen / Clubs verpflichten sich die betreffenden Vereine / Clubs zur Zahlung der jeweils fälligen Startgebühren.

§ 27 Anmeldung

1. Die Wettkampfteilnehmer haben sich zur von den Organisatoren vorher festgesetzten Zeit bei der zuständigen Wettkampfleitung einzufinden.
2. Spieler oder Teams, die diesen Termin versäumen, werden vom jeweiligen Wettbewerb ausgeschlossen. Die Startgebühr wird nicht erstattet.
3. Spieler oder Teams, die nicht zum fixierten Zeitpunkt an ihrem zugewiesenen Board antreten, verlieren automatisch Legs, Sets und Match. Die Startgebühr wird nicht erstattet.
4. Nach Aufruf müssen sich fehlende Spieler oder Teams im Zeitraum von fünf Minuten beim zuständigen Schiedsrichter melden.
5. Jeder Spieler bzw. jedes Team hat das Informationsrecht, zu welcher voraussichtlichen Zeit sein nächstes Spiel beginnt.

§ 28 Auslosung

1. Bei der öffentlichen Auslosung wird frei gelost. (keine Setzliste) . Einzelheiten regeln die Richtlinien zur Ausrichtung der STDV-Ranglistenturniere.
2. Die Auslosung ist vor Spielbeginn in einer gut einsehbaren Position auszuhängen.
3. Zeitausschreibungen auf dem Spielplan dienen der Information, sind jedoch unverbindlich. Ein Spieler oder Team sollte sich 5 Minuten vor ausgedruckter Zeit bereithalten.
4. Ersatzspieler oder Ersatzteams dürfen nach Meldeschluss nicht mehr in die Auslosung eingetragen werden. Im Einzelfall entscheidet der Sportwart bzw. sein Vertreter im Amt.
5. Bei Teamwettkämpfen ist nach der ersten Runde die Zulassung von Ersatzspielern untersagt, es sei denn, die Teamregel erklärt es ausdrücklich anders.

§ 29 Übungswurf

1. Der Spieler hat vor Beginn des Matches das Anrecht auf neun Übungs-darts auf sein jeweiliges Board.
2. Auf Boards, die nicht ausdrücklich Übungszwecken dienen, sind nach Wettkampfbeginn Übungs-würfe untersagt.
3. Im Wettkampfsaal oder näherem Umfeld sind mindestens zwei Übungsboards aufzustellen, die ausschließlich den am jeweiligen Wettkampf teilnehmenden Spielern oder Teams zur Verfügung stehen.

§ 30 Spielkleidung

1. Die Teilnehmer an **STDV-Meisterschaften** müssen geschlossene schwarze Schuhe und eine schwarze lange Hosen (**nicht Sport- oder Jogginghosen**) tragen. Alternativ ist das Tragen schwarzer, langer und halblanger Röcke oder Kleider gestattet. Verstöße werden mit dem Ausschluss des Spielers geahndet.
2. Bei keinem Spiel ist das Tragen von Kopfbedeckungen, Ohrhörern oder ähnlichem ohne die Erlaubnis des STDV bzw. der Organisatoren gestattet. Dies gilt generell bei Teilnahme an Wettkämpfen auf STDV Ebene und Punktspielen.
3. Spieler müssen werbeaufdrucksfreie Bekleidung mit sich führen und sie anziehen, falls Rechte oder Ansinnen eines Sponsors beeinträchtigt sind.
4. **Es ist grundsätzlich unstatthaft, Kleidung mit anzüglichem, beleidigendem oder diskriminierendem Aufdruck weder in Schrift noch Bild zu tragen. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Wettkampfausschluss.**

§ 31 Genussmittel

1. Während des gesamten STDV-Turnierablaufs herrschen absolutes Rauchverbot und striktes Alkoholverbot in den Spielhallen, bzw. im abgesperrten Spielbereich. **Das Alkoholverbot gilt für Jugendliche während der gesamten Veranstaltung.**
2. Jeder entsprechende Verstoß zieht eine Verwarnung durch den Ausrichter nach sich. Im Wiederholungsfall erfolgt die Disqualifikation.

§ 32 Geldspiele

1. **In Spielstätten der STDV-Turniere sind Teilnehmern, Zuschauern und Organisatoren Geldspiele und -wetten jeder Art generell untersagt. Bei Zuwiderhandlung werden Spieler sofort von der Veranstaltung ausgeschlossen und verlieren jedes Anrecht auf Pokale, Preise, Preisgelder und Ranglistenpunkte. Weiterhin kommt der Verweis sämtlich betroffener Personen, ggf. unter Anwendung des Hausrechtes, vom Austragungsort zum Tragen.**
2. Weitere Disziplinarmaßnahmen bleiben hiervon unberührt.

Teil VI: STDV-Turniersystem

§ 33 Turniervergabe

1. STDV-Turniere werden vom STDV-Präsidium rechtzeitig für die nächste Saison vergeben. Das STDV-Präsidium entscheidet auf Vorschlag intern darüber, auf welchem RLT der jeweilige Team-Wettbewerb stattfindet.
2. Die Ranglistenturniere inkl. Teamwettbewerbe sowie die Ausrichtungsrichtlinien sind offiziell auszuschreiben.
3. Der Ausrichter verpflichtet sich vertraglich zur Einhaltung und Durchführung der vom STDV vorgegebenen Auflagen.
4. Der Turnier-Ausrichter hat dafür zu sorgen, dass sich der Austragungsort jederzeit in einem ordentlichen Zustand befindet.
5. Es ist der vom STDV jeweils vorgeschriebene Mannschaftswettbewerb durchzuführen. Zusätzliche Wettbewerbe sind dem Ausrichter freigestellt, sofern sie den ordentlichen Spielbetrieb nicht beeinträchtigen.

§ 34 Richtlinien zur Ausrichtung von STDV-RLT

1. Über die allgemeinen Regelungen der Sport- und Wettkampfordnung hinaus, gelten für den Ausrichter eines STDV-Ranglistenturniers folgende Richtlinien:
 - a. Der STDV hat für die rechtzeitige Bekanntgabe der Turnierankündigung zu sorgen. Grundsätzlich sind die Turnierplakate mindestens vier Wochen vor dem jeweiligen Turnier zu versenden oder online zu stellen.
 - b. Meldeschluss ist 3 Tage (der Mittwoch bis 23.59Uhr) vor dem jeweiligen Turnier. Ausnahmen regeln die Turnierausschreibungen, bzw. die Turnierverantwortlichen vor Ort.
 - c. Der Ausrichter verpflichtet zur Stellung einer Dartanlage mit mindestens 8 Boards.
 - d. Der Ausrichter stellt Schreiber und Caller für die Halbfinal- und Finalspleie.
 - e. Der STDV stellt für die STDV-Meisterschaften ein Pokalpaket, sowie für die anderen STDV-Events ein Medaillenpaket und verrechnet diese mit dem Ausrichter. Die Mehrkosten des Pokalpakets gegenüber dem Medaillenpaket trägt der STDV.
 - f. Der Ausrichter hat für Sauberkeit am Austragungsort (u.a. ständige Reinigung der Sanitäranlagen, regelmäßige Beseitigung von Müll und Entleerung der Außenaschenbecher) zu sorgen.

- g.** Der Ausrichter sorgt am Turniertag dafür, dass zumindest eine warme Speise angeboten wird.
 - h.** Der Ausrichter verantwortet die korrekte Führung der Turnierunterlagen. Gem. § 4 der STDV-Finanzordnung verpflichtet sich der Ausrichter innerhalb von 14 Tagen nach Beendigung des Turniers dem STDV die Starterlisten aller Wettbewerbe, sowie die vollständigen Spielberichte vorzulegen. Dies gilt nur, wenn der Ausrichter das Turnier leitet.
- 2.** Ausnahmen oder Abweichungen zu diesen grundsätzlich bindenden Richtlinien sind nur nach Rücksprache mit dem STDV-Präsidium und dessen Zustimmung zulässig.
- 3.** Der STDV-Sportwart oder dessen Vertreter im Amt weist den Ausrichter vor Turnierbeginn ausreichend ein (insbesondere in Hinsicht auf Losen, falls der Ausrichter das Turnier leitet).

§ 35 Einzelwettbewerbe Damen und Herren

- 1.** **Nach den Gruppenspielen wird nach folgendem K.O.-System weitergespielt:**

Bei Ranglistenturnieren, die ausgetragen werden, wird in der Gruppenphase best of 5 legs gespielt. Im folgenden Hauptfeld wird bis zum Viertelfinale im Modus best of 7 legs, im Halbfinale und Finale best of 9 legs gespielt. Der 3. Platz wird nicht ausgespielt. Bei Ranglistenturnieren, die Sonntag ausgetragen werden, wird bis einschließlich dem Finale best of 5 Legs im Modus Doppel-KO gespielt. **Ab 128 Personen kann der Sportwart einen Alternativmodus bestimmen.**
- 2.** Bei Ranglistenturnieren, die ausgetragen werden, wird zunächst je nach Teilnehmerzahl in **2, 4, 8, 16, 24** oder **32** Gruppen gespielt. Eine Gruppenstärke von 4 Spielern sollte nicht unterschritten und von 6 Spielern nicht überschritten werden. Über Ausnahmen entscheidet der Sportwart oder dessen Vertreter im Amt vor Ort. Bei Ranglistenturnieren, **die Sonntags ausgetragen werden, wird im Doppel-K.O.-Modus gespielt.**
- 3.** Es qualifizieren sich grundsätzlich die beiden Gruppenersten für die nächste Runde.

§ 36 Junioreneinzel

- 1.** In den Gruppen wird best of 5 Legs gespielt. In der K.O.-Runde wird inklusive **Finale** best of **5** Legs gespielt.
- 2.** Bis einschließlich 40 Teilnehmern gilt das Gruppensystem. Bis einschließlich 15 Teilnehmern wird in 2 Gruppen, von 16 bis 32 Teilnehmern wird in 4 Gruppen, von 33 bis 40 Teilnehmern wird in 8 Gruppen gespielt. Bei über 40 Teilnehmern gilt von Beginn an das Doppel-K.O.-

System gemäß § 41.1. Über Ausnahmen entscheidet der Jugendsportwart oder dessen Vertreter im Amt vor Ort. Ab 4 gemeldeten Mädchen werden getrennte Wettbewerbe für Jungen und Mädchen ausgetragen.

3. Bei Gruppenspielen qualifizieren sich die ersten 4 jeder Gruppe bei 2 Gruppen, die jeweiligen Gruppenersten und -zweiten bei 4 Gruppen, ab 24 Teilnehmern kommen die ersten 4 bei 4 Gruppen weiter bzw. die Gruppenersten und -zweiten bei 8 Gruppen für die nächste Runde. Nach den Gruppenspielen wird nach dem Setzschlussel § 38.2 weitergespielt.
4. Bei geringer Beteiligung entscheidet der Sportwart oder dessen Vertreter im Amt bzw. die vom STDV-Präsidium eingesetzte Wettkampfleitung über einen alternativen Spielmodus.

§ 37a Sachsen-anhaltinische Doppelmeisterschaften

1. Die Sachsen-anhaltinischen Damen- und Herren-Doppelmeisterschaft wird entsprechend der STDV-Ranglistenturniere gespielt (§39). In der Gruppenrunde wird grundsätzlich nicht gesetzt. Bei geringer Beteiligung entscheidet der Sportwart oder dessen Vertreter im Amt bzw. die vom STDV-Präsidium eingesetzte Wettkampfleitung über einen alternativen Spielmodus.
2. Die Wahl des Doppelpartners steht jedem Spieler frei.
3. Das Nachmelden sowie das Ersetzen eines Doppelpartners, ist vor Turnierbeginn möglich. Nach Beginn des Wettbewerbes ist das Ersetzen eines Doppelpartners nicht mehr zulässig.

§ 37b Offener Doppelwettbewerb – entfällt

§ 38 Sachsen-anhaltinische Damen-Doppelmeisterschaft - entfällt

§ 39 Sachsen-anhaltinische Mixed-Doppel-Meisterschaft - entfällt

§ 40 Sachsen-anhaltinische Two-Person-Team- Meisterschaft - entfällt

§ 41 Sachsen-anhaltinische Viererteam-Meisterschaft – entfällt

Teil VII: STDV Rangliste

1. Der STDV führt einheitliche Ranglisten für Herren, Damen, Mädchen und Jungen. Die STDV-Ranglisten setzen sich aus den Punkten zusammen, die auf STDV-Ranglistenturnieren erworben wurden. Bei der Jugend kommen die Einzelwettbewerbe der Jugendtreffs sowie des Jugendvergleichs hinzu, sofern diese statt finden.
2. Alle Ranglisten werden zur neuen Turniersaison zurückgesetzt.
3. In der aktuellen Saison sind bei Herren und Damen fünf STDV-RLT-Punkte in der Wertung.

- a. Die Herren und Damen-Meisterschaften zählen als STDV-RLT
- 4. In der aktuellen Saison sind bei der Jugend fünf STDV-RLT's in der Wertung.
 - a. Die Junioren und Juniorinnen-Meisterschaften zählen als STDV-RLT
- 5. Die Rangliste wird nach folgenden Kriterien ausgewertet:
 - Damen / Herren**
 - a) STDV-Punkte
 - b) höchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
 - c) zweithöchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
 - d) dritthöchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
 - e) vierthöchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
 - f) fünftöchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
 - g) Los

Jugend

- a) STDV-Punkte
- b) höchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
- c) zweithöchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
- d) dritthöchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
- e) vierthöchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
- f) fünftöchste Punktzahl auf einem STDV-RLT
- g) Los

§ 42 Punktvergabe

1. Ranglistenpunkte gibt es nur für Einzelturniere. Das sind die STDV-Ranglisten-Turniere für Herren, Damen und Junioren.

2. Die Punktevergabe bei allen STDV-RLT richtet sich nach folgendem Schema:

a) bei Herren und Damen:

STDV-RLT-Plätze	bei den Herren	Bei den 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 (nur bei Gruppen 8)	40	40
Platz 33	20	20

b) bei Junioren / Jungen / Mädchen

	2 Gruppen	4 Gruppen	8 Gruppen	D. K.O
Plätze	Teilnehmerzahl bis 15	Teilnehmerzahl 16-32	Teilnehmerzahl 33-40	Teilnehmerzahl 41 bis
1	12	13	14	15
2	10	10	11	12
3	8	8	8	9
4	7	7	7	7
5	6	6	6	6
6	5			
7	4	5	5	
9	3	4	4	5
11	2	3		
13	1			
17		2		4
21			3	
25		1	2	
33			1	3
41				2
49				1

3. Gruppen werden nach folgenden Kriterien ausgewertet:

- a) gewonnene Spiele
- b) Leg-Differenz
- c) gewonnene Legs
- d) direkter Vergleich
- e) Bullwurf

Sollte ein Spieler / Team nicht alle Gruppenspiele bestreiten oder beenden, werden alle bisher erzielten Ergebnisse des Spielers / Teams gestrichen. Tritt ein Spieler / ein Team in der K.O.- Runde nicht an, wird das betreffende Spiel dem Modus entsprechend zugunsten seines Gegners gewertet.

§ 43 Turnierergebnisse

1. Der jeweilige Ausrichter ist verantwortlich für die Vollständigkeit der Turnierunterlagen (Ergebnisse, Teilnehmer usw.), wenn er für die Turnierleitung zuständig ist.
2. Die Turnierergebnisse werden vom jeweiligen Ausrichter unmittelbar nach einer Veranstaltung an die vom STDV zur Führung der Rangliste beauftragte Person weitergegeben, wenn er für die Turnierleitung zuständig ist.
3. Geschieht das nicht bereits im Veranstaltungsrahmen, so hat der Veranstalter für einen Postversand innerhalb von 48 Stunden zu sorgen.

§ 44 Ranglistenerstellung

1. Die Ranglisten werden vom Ranglistenführenden unverzüglich nach Erhalt der Turnierergebnisse fertiggestellt und an den Sportwart oder dessen Vertreter im Amt, Jugendwart und den Medienreferenten des STDV weitergeleitet, falls diese nicht selbst für die Erstellung verantwortlich sind.
2. Sportwart oder dessen Vertreter im Amt sowie der Jugendwart sind verantwortlich für die korrekte und regelgerechte Führung der Ranglisten.
3. **Alternativ ist eine direkte Verarbeitung der Turnierergebnisse mit elektronischen Turnier-Applikationen (z. B. 2K-Dartsoftware) möglich.**

§ 45 Nominierungskriterien der German Masters

1. Der Stichtag für die Qualifikation des Ländervergleichs und dem Einzelwettbewerb der German Masters geht einher mit dem **Abschluss des letzten STDV- Ranglistenturnieres** des laufenden Spieljahres **vor Meldetermin des DDV e. V.**
 - a. Der STDV stellt jeweils Damen- und **Herrenteams nach Verteilungsschlüssel des DDV e. V.** Bei Problemen der Unterbringung können die Teams reduziert werden. Die STDV Rangliste ist Grundlage der Qualifizierung. Qualifiziert sind Spieler der STDV Rangliste, bei Absagen der nachfolgende in der Rangliste (aufsteigend).
 - b. Zu den vereinbarten Nominierungskriterien;
Damen: Die Plätze 1- 6 der STDV-Rangliste sind qualifiziert.

Herren: Die Plätze 1- 10 der STDV-Rangliste sind qualifiziert.

2. Der Sportwart, oder dessen Vertreter im Amt, berät sich, unter Zuhilfenahme der Herren-, Damen und Jugendrangliste, mit dem Jugendwart und dem STDV-Vorstand, über die Teilnehmernominierung für die German Masters und der Teams für den Ländervergleich.
3. Bei Stimmgleichheit hat der Sportwart doppeltes Stimmrecht.
4. Der Sportwart oder dessen Vertreter im Amt meldet die Länderpokal-Teams und die an den German Masters teilnehmenden Spieler zu einem vom DDV festzulegenden Stichtag an den Bundesspielleiter.

Teil VIII: Start- und Preisgeldstruktur

§ 46 Startgeld & Preisgeld

1. Bei STDV-Ranglistenturnieren und STDV-Meisterschaften wird bei allen Einzel- und Teamwettbewerben von den Startgeldern Preisgeld ausgeschüttet. Höhe und Aufteilung der Preisgelder regelt die STDV-Finanzordnung. Sollte ein Spieler sein gewonnenes Preisgeld nicht am gleichen Tag des Turniers entgegennehmen, wird dies als Verzicht angesehen und dem Spieler steht im Nachhinein kein Preisgeld mehr zu.
2. Dem Ausrichter bleibt es unbenommen (evtl. durch Sponsoring) weitere Preisgelder und/oder Preise auszuschreiben.
3. Bis 32 Teilnehmer gilt folgende Preisgeldausschüttung. (Gruppe+ Single-Ko)
40% 1.Platz, 30% 2.Platz, 15% 2x 3.Platz
4. bis 64 Teilnehmer gilt folgende Preisgeldausschüttung. (Gruppe + Single-Ko)
28 % 1.Platz, 18 % 2.Platz, 13% 2x 3.Platz, 7% 4x 5.Platz
5. bis 96 Teilnehmer gilt folgende Preisgeldausschüttung. (Doppel-Ko)
26% 1.Platz, 18% 2.Platz, 14% 3.Platz, 10% 4.Platz, 6% 2x5.Platz, 4% 2x7.Platz, 3% 4xPlatz 9

§ 47 Sportlerförderung

1. Die Sportlerförderung wird den Damen und Herren des STDV zur Verfügung gestellt.
2. Gefördert werden die Spieler, die den STDV bei den German Masters und/oder dem Ländervergleich vertreten.
3. Einzelheiten werden durch den Haushaltsrahmenplan der jeweiligen Saison geregelt.

§ 48 Jugendförderung

1. Die Jugendförderung wird den Jugendlichen des STDV zur Verfügung gestellt.
2. Gefördert werden die Spieler, die den STDV beim Kings-Cup, beim Challenge-Cup sowie bei den German Masters und/oder dem Ländervergleich vertreten.
3. Einzelheiten werden durch den Haushaltsrahmenplan der jeweiligen Saison geregelt.

§ 49 Teamförderung

1. Die Teamförderung wird den Liga- und Pokalteams des STDV e.V. zur Verfügung gestellt.
2. Gefördert werden STDV-Teams, die an der Endrunde der Deutschen Achterteammeisterschaft, **Viererteammeisterschaft** oder am DDV-Pokal und **dem DDV-4er-Team-Pokal** oder am DDV Amateurpokal oder an der **Aufstiegsrunde zur Bundesliga** teilnehmen.
3. Einzelheiten werden durch den Haushaltsrahmenplan der jeweiligen Saison geregelt.

Teil X: Disziplinarmaßnahmen

§ 50 Allgemeines

1. Bei Verstößen gegen die Satzung oder die Sport- und Wettkampfordnung können vom STDV-Präsidium disziplinarische Maßnahmen gegen Vereine, Clubs, Spielgemeinschaften oder deren Mitglieder verhängt bzw. eingeleitet werden.
2. Diese Maßnahmen beinhalten u.a.:
 - a) Verwarnung oder Verweis
 - b) Geldstrafen gegen Einzelmitglieder, Vereine oder Verbände
 - c) Punktabzüge für Einzelmitglieder oder Mannschaften
 - d) Verbot der Turnierteilnahme
 - e) Verbot der Turnierausrichtung
 - f) Entzug des aktiven oder passiven Wahlrechts bis zu einem Jahr
 - g) Amtssuspendierung
 - h) Amtsverbot
 - i) Ausschluss vom Spielbetrieb (u.a. Spielsperre) bis zu einem Jahr für Vereine / Clubs und deren Einzelmitglieder
 - j) Verbandsausschluss auf Zeit oder Dauer
 - k) Spielsperre von mind. 2 und bis zu 4 Spielen
3. Bei schweren Verstößen oder groben Unsportlichkeiten können die unter § 58.2 aufgeführten Maßnahmen auch kombiniert zur Anwendung kommen.
4. Einzelheiten regelt die STDV-Verbandsgerichtsordnung.

§ 51 Strafgeldkatalog

1. Um einen reibungslosen Spielbetrieb zu gewährleisten, sind die Sport- und Wettkampfordnung, Fristen und Spieltermine unbedingt einzuhalten. Bestimmte Verstöße werden vom Sportwart oder dessen Vertreter im Amt oder dem Präsidium wie folgt gehandelt:

- | | |
|--|-------|
| a) Nichtantritt eines Teams oder nicht fristgerechte Spielabsage | x,- € |
| b) Nichtantritt d. Heimmannschaft ohne Absage (24 Std.vorher)
(je 50,- € davon als Kostenpauschale für das/die Auswärtsteam/s) | x,- € |
| c) Eigenmächtige Spielverlegung (je Team) | x,- € |
| d) Rücknahme eines Teams in der Saison
(zweimaliger Nichtantritt in einer Halbsaison gilt als Rücknahme)
(dreimalige Spielabsage in einer Halbsaison gilt als Rücknahme) | x,- € |

In Blockspieltagen gilt diese Regelung entsprechend für die kompletten Spieltage. Sollte ein Team an mehr als zwei Spieltagen gem. STDV-Spielplan zu einem angesetzten Spiel oder beiden angesetzten Spielen nicht antreten oder sollte ein Team an mehr als zwei Spieltagen ein angesetztes Spiel oder beide angesetzten Spiele absagen, gilt dieses als Teamrücknahme. Spieltermine verlegter Spiele werden diesbezüglich wie ordentliche Spieltage behandelt.

- | | |
|--|---------------|
| e) Verspäteter Spielberichtsbogen (Frist 48 Std.), bzw.
Nichteintragung in das Datenbanksystem | x,- € |
| f) Fehlerhafter oder unvollständiger Spielbericht | x,- € |
| g) Nichteintragung Höher Spielender im Spielberichtsbogen | x,- € |
| h) Verstöße gem. § 2.5 dieser Ordnung | x,- € |
| i) Sonstige Verstöße gegen diese Ordnung | x,- bis x,- € |
| j) Verspätete oder unterlassene Ergebnismitteilung, bzw. Fotoversand Spielbericht an den Sportwart oder dessen Vertreter im Amt unmittelbar nach Spielende | x,- € |
| k) nicht Fristgerechte Spielabsagen werden wie folgt geahndet | |
| 1) 0,30€ pro Kilometer zwischen Spielstätte und Spielstätte für ein KFZ, aber mind. | x,- € |
| 2) Heimmannschaften | x,- € |

Sollte bei einer Teamrücknahme in derselben Halbsaison bereits eine Strafe gem. § 59 Nr. 1 a) oder § 59 Nr. 1 b) verhängt worden sein, vermindert sich die Strafe gem. § 59 Nr. 1 d) um Euro x,-.

- | | |
|---|-------|
| l) 3. – 7. nichtgenehmigter Antritt in Mindestspielstärke | x,- € |
| m) Durchführung von Konkurrenzturnieren | x,- € |
| (beim 2. Verstoß) | x,- € |
| (beim 3. Verstoß) | x,- € |

2. Bei verhängten Geldstrafen wird eine Zahlungsfrist von 2 Wochen eingeräumt. Die Frist beginnt mit Datum des Poststempels oder ersatzweise des Eingangsvermerkes der Mitteilung. Bei fruchtlosem Verstreichen der Frist tritt automatisch eine Sperre des jeweiligen Spielers, des jeweiligen Teams oder des jeweiligen Vereines bis zur Zahlung ein. Ein Widerspruch hat aufschiebende Wirkung.
3. Gegen diese Entscheidungen des Sportwartes oder dessen Vertreters im Amt oder des Präsidiums ist Widerspruch beim STDV-Präsidium zulässig. Dieser ist schriftlich innerhalb von 14 Tagen nach Bekanntgabe der Entscheidung an den STDV-Präsidenten zu schicken. Ein Widerspruch hat aufschiebende Wirkung.
4. Einzelheiten regelt die STDV-Verbandsgerichtsordnung.

§ 52 Punktabzüge

1. Im Liga- und Pokalspielbetrieb sind Punktabzüge unter folgenden Voraussetzungen möglich:
 - a) Einsatz eines Spielers ohne Spielberechtigung gem. §6, §7, §16, §17, §21.a, §21.b, §22, §23, §25, §26, §27, §33, §48, §57.b, §57.c, §61
 - b) Einsatz eines Spielers unter fremdem Namen
 - c) Ausfall eines Spieles durch eigenes Verschulden
 - d) Verstoß gegen die Festspielregel gem. § 26
 - e) Berechtigte Spielerproteste, nach deren Prüfung die Herstellung oder Aufrechterhaltung eines ordnungsgemäßen Spielbetriebes unmöglich war.
 - g) Verstöße gegen § 22 Nr. 5 oder § 23 Nr. 5 oder § 23 Nr. 6
 - h) Verstöße gegen § 15 Nr. 3 oder § 15 Nr. 4 oder § 15 Nr. 5 oder § 16 Nr. 3
2. Punktabzüge im Liga- und Pokalspielbetrieb werden wie folgt gewertet:
 - a) für 8er-Teams 0:2 / 0:12 / 0:36
 - b) für 6er-Teams 0:2 / 0:18 / 0:54
 - c) für 4er-Teams 0:2 / 0:20 / 0:60
3. Bei schweren Verstößen gegen die Ordnung, insbesondere die Turnier- und Wettkampffregeln (§ 27 bis § 34) oder bei grober Unsportlichkeit kann ein Abzug von Ranglistenpunkten erfolgen. Verstöße gegen § 27 Nr 5 werden mit Punktabzug geahndet. Über den Punktabzug entscheidet der Landessportwart oder dessen Vertreter im Amt.
4. Gegen diese Entscheidungen des Landessportwartes oder dessen Vertreters im Amt ist Widerspruch beim STDV-Präsidium zulässig. Dieser ist schriftlich innerhalb von 14 Tagen nach

Bekanntgabe der Entscheidung an den STDV-Präsidenten zu schicken. Ein Widerspruch hat aufschiebende Wirkung.

Teil XI: Sonstiges

§ 53 Werbung

1. Der STDV behält sich das Recht zur Interessenvertretung von Sponsoren vor.
2. Der STDV hat das Recht, Sponsoring oder Werbung für STDV-Turniere zu vergeben. Der STDV hat dabei die Interessen des Veranstalters angemessen zu vertreten
3. Der Ausrichter eines STDV-RLT hat sich an die Vereinbarungen, die der STDV mit Dritten abschließt, zu halten. Der STDV ist verpflichtet, dem Ausrichter die entsprechenden Unterlagen bei Turniervergabe zur Verfügung zu stellen. Schäden, die dem STDV bei Zuwiderhandlungen oder Nichtbeachtungen entstehen, hat der Ausrichter zu tragen.

§ 54 Organisation von Dartveranstaltungen

1. Der STDV hat das Recht, in Sachsen-Anhalt Dartturniere zu veranstalten.
2. Kein STDV-Mitglied hat das Recht, STDV-Turniere ohne schriftliche Genehmigung des STDV auszurichten.
3. STDV-Mitgliedern ist es untersagt, an STDV-RLT-Terminen ohne Genehmigung Konkurrenzveranstaltungen durchzuführen. Als Konkurrenzveranstaltungen werden Steeldartturniere jeglicher Art angesehen, die von mittelbaren und unmittelbaren Mitgliedern des STDV e. V. veranstaltet und öffentlich ausgeschrieben werden. Genehmigungen erteilt der STDV-Vorstand.
4. Der STDV kann Kadertreffen für Damen, Herren und Junioren als Vorbereitung zu den German Master's durchführen.

§ 55 Schlussbestimmung

1. Die STDV Sport- und Wettkampfordnung ist STDV-Eigentum. Sie darf jedoch in Originalform und unverändert vervielfältigt werden.

2. Der STDV-Hauptausschuss behält sich das Recht vor, auf der Basis seiner Satzung die Sport- und Wettkampfordnung jederzeit zu ändern.
3. Wenn einzelne Punkte der Sport- und Wettkampfordnung nicht zulässig sind, so wird durch das Präsidium des STDV e.V. eine geänderte, zulässige Form verabschiedet. Durch Fehler in einzelnen Punkten wird die Wirksamkeit der gesamten Sport- und Wettkampfordnung nicht berührt.
4. Im Zweifel-, oder Ausnahmefall wird durch den Sportwart, seinen Vertreter im Amt oder das STDV-Präsidium entschieden.

§ 57 Inkrafttretung

Mit dem Tage der Beschlussfassung durch die Delegiertenversammlung tritt die STDV-Sport- und Wettkampfordnung in Kraft.