



**Deutscher Dart Sport Verband e.V.**  
Für alle freien E-Dartligen

# Sport- und Wettkampfordnung (SpoWO)



**des DDSV e. V.**

# SPORT- UND WETTKAMPFORDNUNG DES DDSV E.V.

## A. ALLGEMEINE E-DART REGELN 4

A1	SPORTGERÄT	4
A2	MAßE	4
A3	DEFINITIONEN	4
A4	BEREICHE	5
A5	SPIELVARIANTE	6
A6	PUNKTEZÄHLUNG	6
A7	SPIELABLAUF UND SPIELENDENDE	7
A8	UNSPORTLICHES VERHALTEN	7

## S. SPORTORDNUNG DES DDSV E.V. 8

S1	REGIONALE ZUGEHÖRIGKEIT	8
S2	SPORTRAHMENPLAN	8
S3	MELDUNGEN	8
S4	FRISTEN	8
S5	SPIELBERECHTIGUNG	9
S6	REGELN ZUR DM TEILNEHMERMELDUNG	9
S7	REGELN ZU MELDUNGEN IM BUNDESLIGASPIELBETRIEB	11

## W. WETTKAMPFORDNUNG DES DDSV E.V.

W1	GRUNDSÄTZLICHES	12
W2	DEUTSCHE MEISTERSCHAFTEN / TURNIERE	13
W3	TEILNAHMEBERECHTIGUNG	13
W4	TURNIERABLAUF	13
W5	SPIELSYSTEME	14
W6	KLEIDERORDNUNG	14

W7	SONSTIGES	15
W8	SIEGEREHRUNGEN	15
W9	TURNIERLEITUNG	15
W10	BUNDESLIGA , NDSV-LANDESLIGA	16
W11	NDSV-BEZIRKSLIGA - KREISKLASSE	18

## PRÄAMBEL

Die Sport- und Wettkampfordnung soll mit gemeinsam eingehaltenen Regeln einen fairen und vergleichbaren Wettkampf ermöglichen. Der jeweilige Spieler ist angehalten, vernünftiges und sportliches Verhalten auch außerhalb des Regelwerks walten zu lassen und nicht sog. „Lücken“ des Regelwerks zum eigenen Vorteil auszulegen.

Die Sport- und Wettkampfordnung legt in diesem Sinne verbindliche Regeln fest, die bislang erprobte Erfahrung und sinnvolle Abläufe vorgeben, ohne den Sport durch Regeln fesseln zu wollen.

## A. ALLGEMEINE E-DART REGELN

### A1 SPORTGERÄT (BOARD)

#### GERÄTETYPEN

Dartgeräte sollten vom Typ Löwen oder Cyberdine sein. American Dartgeräte werden grundsätzlich ausgeschlossen und sind nicht für den Wettkampf- oder Turnierbetrieb zugelassen.

#### BELEUCHTUNG

Alle am Spielbetrieb teilnehmenden Geräte müssen mindestens mit einer 415 Lumen (entspricht 40 Watt alte Leuchtmittel) starken Beleuchtung ausgestattet sein.

### A2 MAßE

#### ABSTÄNDE

Der seitliche Abstand vom Bull Eye bis zur Wand beträgt mindestens 90 cm. Die Bull Eyes zweier benachbarter Geräte müssen mindestens 120 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Abweichungen von den angegebenen Maßen können vom DDSV-Präsidium befristet oder dauerhaft genehmigt werden.

#### STANDLEISTE/ABWURFLINIE

Sie ist mit ihrer dem Sportgerät zugewandten Seite, im Abstand von 2,37 m (waagrecht zum Board gemessen) am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Bei einer Höhe von 1,73 m des Boardzentrums (Bull's Eye) vom Boden aus, ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m zur Abwurflinie. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Länge sollte 60cm nicht unterschreiten. Sie darf betreten, aber nicht übertreten werden.

#### DARTS

Darts dürfen nicht länger als 20,32 cm und nicht schwerer als 20g sein. Jeder Dart muss sich aus einer Softspitze, einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight zusammensetzen.

### A3 DEFINITIONEN

#### WURF (THROW)

Alle Darts müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Darts.

Ausnahme: Es genügen weniger als drei geworfene Darts, um ein Leg zu beenden. Der Spieler kann auch auf einzelne Darts des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „Spieler-Wechsel-Taste“ drückt. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer).

Ein Dart der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.

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

Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position zu werfen, die sich neben der Standleiste/Abwurflinie befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste/Abwurflinie befindet.

Befindet sich ein Spieler im Wurfbereich, ist seinem Kontrahenten die Einnahme der Wurfhaltung untersagt.

Der Kontrahent muss sich während des Wurfes eines Spielers mindestens 80cm hinter ihm aufhalten.

---

## SATZ (LEG)

Dieser besteht aus mehreren Würfungen (Throws) und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles (z.B. ein 501 MO).

---

## SPIEL (SET)

Ein Spiel besteht aus einem oder mehreren Sätzen. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Sätzen gewonnen hat.

---

## PARTIE (MATCH)

Unter Partie ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb einer Partie sind Spiele von Sportlern und Teams möglich. Eine Partie ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga, als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).

## A4 BEREICHE

---

### SPIELBEREICH

Der Spielbereich umfasst den gesamten Raum des Wurfbereichs, Abwurfbereichs und Mitspielerbereichs. Nach dem Wurf des ersten Darts im Match dürfen die beteiligten Spieler den Spielbereich nicht mehr verlassen. Nur am Spiel beteiligte Personen sowie Mitglieder der Turnierleitung dürfen sich im Spielbereich aufhalten.

---

### WURFBEREICH

Der Wurfbereich umfasst den Raum zwischen Sportgerät und Abwurflinie. Ist es aus räumlichen Gründen erforderlich die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so dürfen sich nur die an angrenzenden Sportgeräten im Wurf befindliche Sportler rücksichtsvoll und aufmerksam im Wurfbereich bewegen.

---

### ABWURFBEREICH

Der Abwurfbereich umfasst den Raum zwischen Abwurflinie und Mitspielerbereich. Dieser Bereich umfasst mindestens 0,8m. Während eines Spiels darf sich im Abwurfbereich nur der jeweils im Wurf befindliche Spieler aufhalten.

---

### MITSPIELERBEREICH

Der Mitspielerbereich umfasst den Raum, der sich gleich hinter dem Abwurfbereich befindet. Während eines Spiels dürfen sich hier nur Kontrahenten aufhalten.

---

### ZUSCHAUERBEREICH

Der Zuschauerbereich beginnt direkt hinter dem Mitspielerbereich.

## A5 SPIELVARIANTE

Die Sportler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante (incl. der richtigen Optionen) am Gerät eingestellt ist und die richtige Spielnummer angezeigt wird. Sollte erst während eines Satzes bemerkt werden, dass nicht die geforderte Spieloption eingestellt wurde, so ist wie folgt zu verfahren:

- a) Die Spieler einigen sich darauf weiter zu spielen und entsprechend der geforderten Option den Satz zu beenden.
- b) Die Spieler einigen sich nicht und müssen somit den Satz neu beginnen.

Sollte ein Spieler geworfen haben, während das Gerät die Spielnummer (Score) des Gegners anzeigt, ist wie folgt zu verfahren:

- a) Hat der Spieler weniger als drei Pfeile geworfen, wird das Sportgerät durch die Start-Wechseltaste in die richtige Stellung (Score) gebracht. Der Spieler darf nur seine verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start-Wechseltaste als nächster.
- b) Wirft der Sportler alle drei Darts unter der Spielnummer seines Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde (Wurf) damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start-/Wechseltaste das Spiel fort.

## A6 PUNKTEZÄHLUNG

Die Punktezahl des Sportgeräts ist grundsätzlich zu akzeptieren. Ausnahme: Wenn beim Ausmachen der Dart im richtigen Segment steckt, das Sportgerät jedoch falsch wertet, gilt ein Satz trotzdem als gewonnen.

Im entgegengesetzten Fall gilt: Wenn beim Ausmachen der Dart im falschen Segment steckt und das Sportgerät das Spiel als gewonnen wertet, wird ein neues Spiel gestartet. Der alte Punkte- sowie Rundenstand muss zuvor manuell wiederhergestellt werden. Anschließend wird das Spiel fortgesetzt.

Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen ist umgehend der für den Wettkampf verantwortliche Offizielle (z.B. der Bundessportwart) zu informieren. Dieser entscheidet ggf. über den weiteren Verlauf des Spiels, sofern kein Ersatzgerät zur Verfügung steht.

Ein Dart, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt bzw. nachgedrückt werden.

Wenn nicht alle 3 Würfe vom Gerät registriert werden und der Spieler vergisst das Drücken der Startwechseltaste vor dem Herausziehen der Darts, gelten dabei die registrierten Punkte als nachgedrückt. Der Spieler hat dann das jeweilige Leg verloren.

Wenn ein Dart auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Darts werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dart darf nicht noch einmal geworfen werden.

Findet kein „Fehlwurfabzug“ statt, bei Darts die neben das Board geworfen wurden (Auffangring, Gerätefront oder neben das Sportgerät), so muss der Sportler nach seinem Wurf, auf die Start-/Wechseltaste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Der folgende Spieler hat immer darauf zu achten, dass das Sportgerät ihm Spielbereitschaft anzeigt, bevor er mit seinem Wurf beginnt.

Wirft ein Sportler mehr Punkte als er benötigt, ist dieser Wurf ungültig und sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem Wurf hatte (Bust-Regel).

### AUSBULLEN

Die Begegnung beginnt derjenige, dessen Dart im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Single Bull bzw. in das Bull's Eye, so muss erneut geworfen werden.

Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel beginnt. Den zweiten Satz beginnt der Gegner. Die Reihenfolge ist fortlaufend einzuhalten. Ausnahme: Re-Match Finale.

### WIEDERAUFTRUF

Erscheint einer der aufgerufenen Spieler/Teams nicht innerhalb von drei Minuten nach dem Aufruf der Begegnung am Sportgerät, um das Spiel zu beginnen, hat der anwesende Spieler/Teamkapitän umgehend einen Wiederaufruf anzumelden.

Es erfolgt der erste Wiederaufruf. Ab dann hat die fehlende Partei drei Minuten Zeit sich beim gegnerischen Teamkapitän, oder während eines Turniers bei der Turnierleitung, zu melden. Geschieht dies nicht innerhalb dieser Zeit, erfolgt der zweite Wiederaufruf, der den Verlust des ersten Satzes für die fehlende Partei zur Folge hat. Hat sich die fehlende Partei nicht innerhalb dieser drei Minuten beim gegnerischen Teamkapitän, oder während eines Turniers bei der Turnierleitung, gemeldet, wird nach Ablauf der Zeit das gesamte Match für die fehlende Partei als verloren gewertet.

## SPIELEND

Der erste Spieler oder das erste Team, der/das die Punktzahl durch das benötigte Segment auf „Null“ reduziert, gewinnt Leg, Set oder Match.

## A8 UNSPORTLICHES VERHALTEN (FOULS)

Betreten der Abwurflinie (mehrmals)

Jegliche Verzögerung des Spielablaufs

Missbrauch der Sportgeräte (Schlagen, Treten)

Verstöße gegen Regeln, Richtlinien, Ausschreibungen und Ordnungen

Verbale Äußerungen, Hilfen und ablenkendes Verhalten während ein Spieler wirft

Beleidigungen und Handgreiflichkeiten gegenüber Spielern und anderen Personen

Verlassen des Spielbereichs während eines laufenden Spiels, außer zum herbeiholen eines Schiedsrichters

### S1 REGIONALE ZUGEHÖRIGKEIT

Die Grenze des Bundesverbandes entspricht der politischen Grenze der Bundesrepublik Deutschland.

Die Bereiche der Landesverbände entsprechen den politischen Grenzen der Bundesländer.

### S2 SPORTRAHMENPLAN

Der Sportrahmenplan umfasst sämtliche für den Spielbetrieb in Deutschland maßgeblichen Daten und beinhaltet u.a. folgende Termine:

- a) DDSV- Turnierserien und Meisterschaften
- b) Spieltage der Bundesliga

Das DDSV-Präsidium erstellt den Sportrahmenplan und legt diesen den Mitgliedsligen, und vorhandenen Landesverbandspräsidien zwecks Terminabgleich vor.

Terminfestlegungen sind für alle DDSV-Mitgliedsligen bindend

### S3 MELDUNGEN

Ligen können sich zu jedem Zeitpunkt dem DDSV e.V. anschließen.

Team- und Spielermeldungen sind nur über die Mitgliedsligen, oder vorhandene Landesverbände, möglich.

### S4 FRISTEN

Die folgenden Fristen sind von allen Mitgliedsligen und vorhandenen Landesverbänden einzuhalten:

#### MITGLIEDERMELDUNGEN

Mitgliedermeldungen zum 01. Januar eines jeden Jahres.

#### BUNDESLIGA TEAMMELDUNGEN

Teammeldungen für die DDSV-Bundesligen zum 31. Juli eines Jahres.

#### TURNIERWETTBEWERBE

Team- und Spielermeldungen für die Turnierwettbewerbe zu einem vom DDSV-Präsidium festzulegenden Stichtag.

#### DDSV-CARD

DDSV-Card Aktivierung zum 31. Juli eines Jahres (Gültigkeit 1 Jahr).

#### MELDEEINGANG

Für sämtliche genannten Fristen und Stichtage gilt, wenn nicht ausdrücklich anders geregelt, das Datum des Meldeeingangs.

## S5 SPIELBERECHTIGUNG

### **Spielberechtigt sind:**

#### VEREINE UND CLUBS

Vereine und Clubs sowie deren Mitglieder, die einer dem DDSV e.V. angeschlossenen Mitgliedsligen, oder angeschlossenen Landesverband angehören, und die ihre Beiträge ordnungsgemäß entrichtet haben.

#### MITGLIEDER

Mitglieder, die sich mit einer aktivierten DDSV-Card, sowie einem gültigen Lichtbildausweis legitimieren können.

#### JUNIOREN

Bei Junioren-Wettkämpfen sind Kinder und Jugendliche, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, spielberechtigt. Nach Vollendung des 18. Lebensjahres ist der /die Jugend-Spieler/in nur noch bis zum Ende der laufenden Saison spielberechtigt. Sie erhalten kostenfrei eine DDSV-Card, sofern Ihre Daten dem DDSV vorliegen.

### **Nicht Spielberechtigt sind:**

Alle, die unter „*Spielberechtigt sind:*“ genannten Voraussetzungen nicht erfüllen. Ausnahmen, z.B. bei offenen Turnieren, können vom DDSV-Präsidium genehmigt werden.

Alkoholisierter oder unter Drogeneinfluss stehende Spieler/innen, welche die Sicherheit oder den ordnungsgemäßen Ablauf des Spielbetriebes gefährden, oder dem Image des DDSV e.V. schaden.

Mitglieder, denen eine Sperre auferlegt wurde. Ein Entzug der Spielberechtigung ist umgehend dem DDSV e.V. mitzuteilen.

## S6 REGELN ZUR DM TEILNEHMERMELDUNG

#### TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Berechtigt zur Teilnahme an DM Disziplinen bei den Deutschen E-Dart Meisterschaften des DDSV e.V. sind ausschließlich Mitglieder der Mitgliedsligen des DDSV e.V. (nachweislich und zu Beginn der Meldephase), die im Besitz einer aktivierten DDSV-Card sind. Der Mitgliedsbeitrag der jeweiligen Liga muss beim DDSV e.V. eingegangen sein.

#### MELDEBERECHTIGUNG

Berechtigt zur Meldung von Teilnehmern bei den Deutschen E-Dart Meisterschaften des DDSV e.V. sind ausschließlich die aktuell gemeldeten Ligabeauftragten der Mitgliedsligen.

#### LIGABEAUFTRAGTE

Die Ligabeauftragten sind unter anderem verantwortlich für die fristgerechte Einreichung der Meldungen, die korrekte Einteilung der Teilnehmer und Teams, sowie die Überweisung der Startgebühren.

---

## MELDUNGEN ZUR JUGEND DM

Abweichend hiervon gilt für die Deutschen Jugend E-Dart Meisterschaften des DDSV e.V.:

Meldungen zur Jugend DM können nur im Beisein der Erziehungsberechtigten oder eines nachweislich beauftragten erwachsenen Betreuer im Meldeverfahren oder vor Ort erfolgen, Jugendliche können sich nicht allein anmelden.

Jugendliche, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, müssen entweder durch einen Erziehungsberechtigten oder eines nachweislich beauftragten erwachsenen Betreuer begleitet werden, der die Aufsichtspflicht des/der Jugendlichen obliegt.

---

## ÜBERPRÜFUNG DER TEILNEHMERMELDUNG

Der DDSV e.V. ist berechtigt, Nachweise zur korrekten Teilnehmersmeldung einzufordern. Ein Verstoß wird mit der Disqualifikation des Teilnehmers/Teams geahndet. Vergebene Titel sowie ausbezahlte Sportförderpreise werden in diesem Fall zurückgefordert.

---

## REGELUNGEN ZUR QUALIFIKATION

Die Regelungen zur Qualifikation der DM Teilnehmer, sowie zur Vergabe der zugeteilten Startplätze, unterliegt den Mitgliedsligen.

Es ist zu beachten, dass sich gemeldete Teilnehmer auf sportliche Weise qualifizieren.

---

## ZUTEILUNG VON STARTPLÄTZEN

Die Zuteilung von Startplätzen an die Mitgliedsligen erfolgt durch den DDSV e.V.

---

## MEHRBEDARF AN STARTPLÄTZEN

Sollte eine Mitgliedsliga mehr Startplätze benötigen als dieser zugeteilt wurden, können vom Ligabeauftragten weitere Startplätze schriftlich beantragt werden.

---

## VERFALL VON STARTPLÄTZEN

Nach Ablauf der Meldefrist verfallen nicht beanspruchte Startplätze der Mitgliedsligen.

---

## SPIELKLASSEN

Nicht benötigte Startplätze sind sofort beim DDSV e.V. zu melden. Diese Startplätze werden, nach Möglichkeit, vom DDSV e.V. anderen Mitgliedsligen zugeteilt.

Unabhängig der Spielklassen-Bezeichnung der einzelnen Mitgliedsligen, sind alle DM Teilnehmer/Teams in folgende DM-Spielklassen vom Ligabeauftragten einzuteilen:

Single Out (**SO**) - Master Out (**MO**) - Double Out (**DO**).

Die Einteilung in die jeweilige DM-Spielklasse muss der Spielstärke des Teilnehmers bzw. Teams entsprechen. Diese Einteilung steht nicht zwingend in Zusammenhang mit der Bezeichnung der Spielklasse der meldenden Liga. Bei Bedarf wird jedoch die nachweisbare Spielklasse des Teilnehmers/Teams herangezogen.

Der DDSV e.V. behält sich Höherstufungen von Teilnehmern/Teams vor, falls diese offensichtlich nicht korrekt eingestuft wurden.

Maßgeblich für die Spielstärkeneinteilung ist der Zeitpunkt des Beginns der Meldephase.

---

## TITELVERTEIDIGER

Vorjahres DM-Titel können bei unterstellter gleicher Spielstärke ihren Titel verteidigen. In Einzel- und Doppeldisziplinen sind die Titel personengebunden, d.h. es können nur beide gemeinsam ihren Titel verteidigen, nicht mit neuem Partner.

Bei Meldungen für die Disziplinen - DM Doppel - ist darauf zu achten, dass bei der Meldung eines Doppels mit zwei Spielern aus unterschiedlichen Spielklassen, der höherklassige Spieler die Einteilung in die jeweilige DM-Spielklasse zwingend vorgibt.

---

## LIGAAUSWAHLTEAMS

Bei Meldungen für die Disziplin - DM Ligaauswahlteams Damen / Herren - ist darauf zu achten, dass ausschließlich Spieler/innen gemeldet werden, die nicht in den zeitgleich stattfindenden DM Disziplinen der Ligateams gemeldet werden.

---

## SOLLSTÄRKE TEAMS

Bei Meldungen zu allen DM Team Disziplinen ist darauf zu achten, dass min. 4 Spieler gemeldet werden müssen und max. 8 Spieler gemeldet werden dürfen.

---

## ANWESENHEITSKONTROLLE

Im Rahmen der Anwesenheitskontrolle hat sich jeder Teilnehmer persönlich anzumelden.

---

## STARTGEBÜHREN

Die Höhe der Startgebühren werden vom DDSV e.V. festgelegt und veröffentlicht.

Die fälligen Startgebühren sind nach Erhalt der Rechnung umgehend zu überweisen und müssen vor Ablauf der angegebenen Zahlungsfrist auf dem Konto des DDSV e.V. eingegangen sein.

Nach Eingang der Zahlung beim DDSV e.V. wird die Teilnehmermeldung bestätigt und abgeschlossen. Bei verspätetem oder nicht erfolgtem Zahlungseingang verfallen die nichtbezahlten Startplätze der jeweiligen Mitgliedsliga.

---

## S7 REGELN ZU MELDUNGEN IM BUNDESLIGASPIELBETRIEB

---

### MITGLIEDERLISTEN.

Die Mitgliedsligen oder Landesverbände melden vor Beginn einer Bundesligasaison für die jeweiligen Vereinsmitglieder, für welches Ligateam die jeweiligen Mitglieder spielberechtigt sein sollen.

Die aktivierte DDSV-Card ist an jedem Spieltag dem gegnerischen Teamkapitän zur Überprüfung vorzulegen.

---

### MANNSCHAFTSSTÄRKEN.

Bundesligateams haben eine Mindestsollstärke von 6 Spielern.

Bundesligateams haben eine Mindestspielstärke von 4 Spielern.

---

### AUF- UND ABSTIEGSREGELUNG.

Die Bundesliga ist unterteilt in Nord und Süd.

In der Bundesliga findet ein 9er-Ligensystem mit Blockspieltagen Anwendung. Die beiden Letztplatzierten steigen ab.

Für die Aufstiegsrunde in die Bundesliga qualifizieren sich grundsätzlich die erstplatzierten Teams der Landesligen, oder die in einem Qualifikationsturnier ermittelten Aufsteiger, sofern keine Landesliga eingerichtet ist, oder mehr erstplatzierte Teams in den höchsten Spielklassen der angeschlossenen Ligen sind als Aufstiegsplätze zur Verfügung stehen.

## W. WETTKAMPFORDNUNG DES DDSV E.V.

### W1 GRUNDSÄTZLICHES

Es gelten die Allgemeine E-Dart Regeln, welche hier unter A) vorangestellt sind.

Es gilt die Hausordnung des Veranstaltungsortes, sowie die Regeln und Ordnungen des Deutschen Dart Sport Verband e.V.

Diese Ordnungen sind von Spielern und Teams im Spielbetrieb des DDSV e.V. einzuhalten. Ein Verstoß kann mit Veranstaltungsausschluss, Punktabzug oder weiteren Sanktionen geahndet werden.

Über Einsprüche bei sämtlichen vom DDSV e.V. geführten Veranstaltungen / Wettkämpfen entscheidet der von der Bundesversammlung gewählte Bundessportwart, oder dessen Vertreter im Amt, dessen Entscheidung bindend ist. Gegen diese Entscheidung kann auf Antrag ein Sportgericht einberufen werden.

Über evtl. strittige Punkte, die nicht ausdrücklich durch diese Ordnung zu klären sind, entscheidet bindend das DDSV-Präsidium. Dieses behält sich eine Änderung/Anpassung dieser Ordnung zum nächstmöglichen Zeitpunkt vor.

Das DDSV-Präsidium kann auf Antrag ein unabhängiges Sportgericht, welches sich aus nicht involvierten Mitgliedsligen zusammensetzt, einberufen. Die evtl. anfallenden Kosten trägt die unterlegene Partei.

Im Spiel- und Sportbetrieb des DDSV gilt das deutsche Nichtraucherschutzgesetz. Alle während des Spielbetriebes in einem Spielraum befindlichen Personen unterliegen einem strikten Rauchverbot.

Die Benutzung von Mobiltelefonen ist in Räumen, in denen offizielle Wettbewerbe ausgetragen werden, während der gesamten Dauer der Wettbewerbe grundsätzlich nicht gestattet. Die Mobiltelefone sind auszustellen bzw. die Lautloseinstellung ist zu aktivieren. (Dringende Ausnahmefälle müssen vor Wettkampfbeginn sowohl beim Schiedsrichter als auch Gegner angezeigt werden und bedürfen deren Zustimmung).

Zu allen vom DDSV geführten Veranstaltungen ist eine Legitimation zum Spielbetrieb in Form der aktivierten DDSV-Card mitzuführen und bei Verlangen vorzuweisen. Zusätzlich muss sich jeder Teilnehmer mit einem Lichtbildausweis verifizieren können.

Bei allen vom DDSV geführten Veranstaltungen 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 und Preisgelder. Weiterhin kommt der Verweis sämtlich betroffener Personen, ggf. unter Anwendung des Hausrechtes, vom Austragungsort zum Tragen.

**Der DDSV e.V. appelliert an alle Spieler, eine freiwillige Selbstkontrolle bezgl. des Alkoholkonsums durchzuführen.**

### TURNIER VORGABEN

Es gelten sämtliche Vorgaben der Sportordnung des DDSV e.V.

Es gelten die Allgemeinen E-Dart Regeln, sofern diese nicht explizit hier anderslautend zur Geltung gebracht werden.

Für persönliche Gegenstände, sowie Schäden die durch Dritte entstehen, wird keine Haftung übernommen.

Während der Veranstaltung werden Film- und Tonaufnahmen, sowie Fotos erstellt. Mit dem Betreten des Veranstaltungsortes erhält der DDSV e.V. die Rechte zur Veröffentlichung.

## W3 TEILNAHMEBERECHTIGUNG

### DM DISZIPLINEN

An DM Disziplinen dürfen nur Spieler / Teams der Mitgliedsligen des DDSV e.V. teilnehmen, die unter Einhaltung der Regeln zur DM Teilnehmermeldung von den Ligabeauftragten form- und fristgerecht gemeldet wurden, sofern diese nicht als offene Disziplinen ausgeschrieben sind.

### OFFENE DISZIPLINEN

An offenen Disziplinen dürfen nur Spieler / Teams teilnehmen, die sich in keiner laufenden Disziplin befinden. Bei Zuwiderhandlungen wird der Spieler / das Team in allen aktiven Wettbewerben disqualifiziert.

### EINSCHREIBEN

Kein Spieler oder Team darf sich mehr als einmal für denselben Wettkampf einschreiben lassen.

Die vom DDSV ernannten Organisatoren behalten sich das Recht vor, die Teilnahme einzelner Spieler oder Teams an einem bestimmten Wettkampf, nach Absprache mit dem Ligabeauftragten oder dessen Vertreter im Amt, abzulehnen oder zu streichen. Diese Entscheidungen sind bindend.

## W4 TURNIERABLAUF

Gemeldete Spieler, die nicht innerhalb der genannten Meldefrist zum Anwesenheitsabgleich erscheinen, werden ausnahmslos und ohne jeglichen Anspruch aus dem jeweiligen Turnier gestrichen, um einen reibungslosen Ablauf für alle anderen Teilnehmer zu gewährleisten.

Teilnehmer an offenen Disziplinen haben sich persönlich, unter Einhaltung der Meldefristen, bei der Turnierleitung anzumelden und dort das Startgeld zu bezahlen.

Die Begegnungen werden aufgerufen. Erscheint ein Spieler nicht rechtzeitig am Dartgerät, leitet der anwesende Spieler nach drei Minuten den ersten Wiederaufruf ein, wie in den allgemeinen E-Dart-Regelungen beschrieben.

Nach erfolgtem Ausbullen ist das Spiel zu beginnen. Sofort nach Spielende ist die Chartkarte von beiden Spielern bzw. Teamkapitänen gemeinsam auszufüllen und zu unterschreiben.

### DOPPEL KO

Gemeldete Teilnehmer werden durch Auslosung in einen Doppel-KO-Turnierplan eingetragen. Nach der zweiten Niederlage scheidet der Spieler bzw. das Team aus.

### ROUND ROBIN

Die gemeldeten Teilnehmer werden gemäß der Ausschreibung in Gruppen eingeteilt. Innerhalb der Gruppe spielt, wie vorgegeben, jeder gegen jeden. Die Wertung erfolgt nach Matches, Spielen, Sätzen, direktem Vergleich und ggf. einem Entscheidungsspiel.

### RUNDENBEGRENZUNG

Alle Spiele sind auf 20 Runden begrenzt. Nach der 20sten Runde entscheidet ein Wurf auf das Bull's Eye welcher Spieler den Satz gewonnen hat.

## W6 KLEIDERORDNUNG

### ANSEHEN IN DER ÖFFENTLICHKEIT

Um das Ansehen des Dartsports in der Öffentlichkeit zu steigern, ist bei allen Spielen die Kleiderordnung verbindlich einzuhalten.

Jeder Teilnehmer sollte dem Anlass entsprechend gekleidet sein.

### EINZELSPIELER

Einzelspieler haben eine lange Hose (Rock) und Dart-/ Hemd/ Poloshirt/ T-Shirt zu tragen (Jogginghosen sind nicht erlaubt).

### DOPPEL- / TEAMSPIELER

Für Doppel- als auch Teamspieler gilt die gleiche Kleiderordnung wie für Einzelspieler. Zusätzlich ist hierbei zu beachten, dass alle eingesetzten Spieler die gleiche Oberbekleidung tragen müssen.

### KOPFBEDECKUNGEN

Kopfbedeckungen und Kopfhörer sind nur aus medizinischer Anordnung sowie religiösem Glauben statthaft.

### WERBUNG AUF BEKLEIDUNG

Spieler müssen werbeaufdruckfreie Bekleidung mit sich führen und sie anziehen, falls Rechte oder Ansinnen eines Sponsors mit Vorhandenem nicht vereinbar sind.

### UNSTATTHAFTE BEKLEIDUNG

Es ist grundsätzlich unstatthaft, Kleidung mit anzüglichen, beleidigendem oder diskriminierendem Aufdruck weder in Schrift noch Bild zu tragen. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Wettkampfausschluss.

## W7 SONSTIGES

### BESUCHER

Besucher der Deutschen Meisterschaft, die an offenen Turnieren teilnehmen wollen, erhalten einen DM-Ausweis, ebenfalls kostenpflichtig, bei der Turnierleitung. Verliert ein Spieler seine DDSV-Card während des Turnieres, muss er sich bei der Turnierleitung kostenpflichtig eine Ersatzkarte ausstellen lassen. Diese Ersatzausweise sind NUR für dieses Turnier gültig. Beide Pauschalen gehen zugunsten der DDSV Jugendkasse.

### CHARTKARTEN

Die Chartkarten befinden sich im Chartkasten bei der Turnierleitung. Sofort nach Spielende ist auf der Chartkarte der Sieger der Partie anzukreuzen, sowie von beiden Spielern bzw. Teamkapitänen zu unterschreiben und bei der Turnierleitung abzugeben. Fehlt eine Unterschrift, wird der fehlende Spieler ausgerufen. Wird die Unterschrift binnen drei Minuten nicht nachgeholt, gilt das Ergebnis als bestätigt und wird durch die Turnierleitung dokumentiert.

### STECKGELD

In die Dartgeräte können nur Euros in Form von 0,50 / 1,00 sowie 2,00 € eingeworfen werden.

### AUSSCHREIBUNG

Für jede Disziplin wird eine detaillierte Ausschreibung erstellt; aus dieser gehen alle Details zu den einzelnen Disziplinen hervor.

## W8 SIEGEREHRUNGEN

### ZEITPUNKT

Direkt nach Beendigung einer Disziplin findet die Siegerehrung statt. Wenn nötig, können die Zeiten der Siegerehrungen den Erfordernissen angepasst werden.

### ANWESENHEITSPFLICHT

Ist ein Spieler oder der Vertreter eines Teams bei der Preisverleihung nicht anwesend und ist die Abwesenheit nicht zuvor mit den vom DDSV ernannten Organisatoren abgesprochen und von ihnen genehmigt, hat der betroffene Spieler oder das Team das Anrecht auf Trophäen, Preise oder Preisgelder verloren.

## W9 TURNIERLEITUNG

### UNSTIMMIGKEITEN

Treten während einer Begegnung Unstimmigkeiten unter den beteiligten Spielern auf, sind diese in erster Linie selbst zu regeln. Wird keine Einigung erzielt, ist vor der Fortsetzung des Spiels ein Schiedsrichter zu verständigen. Nach Ende eines Legs, Sets oder Matches sind Proteste grundsätzlich unzulässig.

### ANSPRECHPARTNER

Es wird den Sportlern empfohlen, sich bei Fragen und Unklarheiten außerhalb einer aktiven Begegnung, vorrangig an ihren Ligabeauftragten zu wenden. Nur die Ligabeauftragten sind die direkten Ansprechpartner der Turnierleitung.

---

## ENTSCHEIDUNGEN

Sollten Entscheidungen notwendig sein, die nicht in dieser Turnier- und Spielordnung aufgeführt sind, werden diese von der Turnierleitung unmittelbar vor Ort getroffen. Entscheidungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten bindend und nicht anfechtbar.

---

## ANWEISUNGEN

Den Anweisungen der Turnierleitung sowie deren Beauftragten ist zu folgen.

---

## ÄNDERUNGEN

Kurzfristige Änderungen aus organisatorischen Gründen behält sich die Turnierleitung vor. Alle Angaben ohne Gewähr. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

---

## W10 BUNDESLIGA UND NDSV-LANDESLIGA

---

### VORGABEN IM LIGABETRIEB

Es gelten sämtliche Vorgaben der Sportordnung des DDSV e.V. bzw. Erweiterung des NDSV e.V.

Es gelten die Allgemeinen E-Dart Regeln, sofern diese nicht explizit hier anderslautend zur Geltung gebracht werden.

---

### HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Für persönliche Gegenstände, sowie Schäden die durch Dritte entstehen, wird keine Haftung übernommen

---

### FILM- UND TONAUFNAHMEN

Während der Veranstaltung werden Film- und Tonaufnahmen, sowie Fotos erstellt. Mit dem Betreten des Veranstaltungsortes erhält der DDSV e.V. die Rechte zur Veröffentlichung.

---

### SPIELERWECHSEL

Im Bundes- bzw. Landesligateam können maximal vier Einzelspieler ausgewechselt werden. Falls ein Spieler eines Teams in mehr als einem Einzel zum Einsatz kommt, ist er während des weiteren Matchverlaufs an die gleiche Positionen zu setzen, die er bereits im ersten Spiel innehatte (siehe Positions-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Spieler darf während des Spieles zweimal auf den gleichen Gegner treffen.

---

### DOPPELPAARUNGEN

Die Doppelpaarungen sind frei zusammenstellbar. Unzulässig ist jedoch der wechselnde Einsatz eines Spielers in verschiedene Doppel. Wird ein Doppel mehrmals eingesetzt, ist es während des weiteren Matchverlaufs an die gleiche Position zu setzen, die es bereits im ersten Spiel innehatte (siehe Positions-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Doppel darf während des Spieles zweimal auf den gleichen Gegner treffen.

---

### MINDESTSPIELSTÄRKE

Kann eine Mannschaft die Mindestspielstärke gem. der Sportordnung nicht stellen, liegt ein Nichtantritt mit bedeutungsgleicher verlorener Wertung vor.

Kann ein im Spielberichtsformular eingetragener Spieler nach Spielbeginn ein Spiel nicht zu Ende bestreiten, wird dieses Spiel gegen ihn gewertet. Der Spieler kann anschl. gegen einen Ersatzspieler ausgetauscht werden.

---

## ANZAHL GERÄTE

Für die Spielstätte sind mindestens 3 Dartgeräte vorgeschrieben.

---

## VERANTWORTLICHKEIT DER SPIELSTÄTTE

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.

---

## STECKGELD

Gastmannschaften dürfen keinerlei Kosten in Form von Steckgeld o.ä. entstehen. Für die Freischaltung ist die jeweilige Gastgebende Mannschaft allein verantwortlich.

---

## SCHIEDSRICHTER

Grundsätzlich sind beide Kapitäne Schiedsrichter einer Begegnung.

---

## WIDRIGKEITEN

Entspricht der Spielverlauf nicht dem Regelwerk, sind Missstände oder Unregelmäßigkeiten auf dem Spielberichtsbogen einzutragen.

---

## SPIELBERICHTSBOGEN

Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn gemäß der Vorgaben vollständig von beiden Teamkapitänen ausgefüllt werden. Zusätzliche Eintragungen können ggf. auf der Rückseite vorgenommen werden (von beiden Kapitänen abzuzeichnen).

Für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes sind beide Teamkapitäne verantwortlich. Das Ausfüllen übernimmt der Kapitän der Heimmannschaft.

Der Spielberichtsbogen ist spätestens 24 Stunden nach Spielende dem Bundes- bzw. Landessportwart zu übergeben bzw. zu übermitteln (Post, Fax, E-Mail). Dies wird von der gastgebenden Mannschaft durchgeführt. Sollte dies in digitaler Form geschehen, so sind spätestens am letzten Spieltag eines Saisonhalbjahres alle Originale per Post zu übersenden.

Nicht rechtzeitig übermittelte Spielberichte werden mit Punktabzug für die betreffende Mannschaft gewertet.

Der Gastmannschaft ist eine Kopie des Spielberichts auszuhändigen. Dies kann auch in digitaler Form erfolgen.

---

## STÖRUNGEN AM DARTGERÄT

Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss das Spiel abgebrochen und komplett wiederholt werden. Sollte kein weiteres Ersatzgerät vorhanden sein, die Mindestanzahl von 2 zu bespielenden Geräten unterschritten werden, muss die Begegnung abgebrochen und das Präsidium verständigt werden. Die Begegnung wird dann zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt.

---

## FALSCHER SPIELMODUS

Wird ein falscher Spielmodus eingegeben, muss das Spiel abgebrochen und mit dem richtigen Modus erneut gestartet werden. Spiele die im falschen Modus beendet wurden müssen ebenfalls wiederholt werden.

---

## SPIELABFOLGE

Es wird in folgender Reihenfolge gespielt: 4 Einzel, 4 Einzel, 2 Doppel und 2 Doppel

---

## SPILENDE

Das Spiel gilt als beendet, wenn beide Teamkapitäne den Spielberichtsbogen unterschrieben haben.

---

## VERSPÄTUNGEN

Bei Nichteinhaltung des festgesetzten Spielbeginns ist eine Wartezeit von maximal einer Stunde einzuräumen. Überschreitet eine Mannschaft/Spieler diese Frist, wird das Spiel für sie/ihn als verloren gewertet. Sollte durch das Fehlen eines Spielers die Mindestspielstärke unterschritten werden, liegt ein Nichtantritt mit bedeutungsgleicher verlorener Wertung vor.

---

## SPIELVERLEGUNGEN

Generell gilt: es dürfen keine Spieltermine verlegt werden! Muss eine Mannschaft gleich welchen Grund die Teilnahme an dem Spieltag absagen, werden die Begegnungen als verloren (0:12 / 0:36) gewertet.

---

## NICHTANTRITT

Ein Nichtantritt wird für die betroffene Mannschaft als verloren gewertet. Im Wiederholungsfall wird diese Mannschaft disqualifiziert.

---

## NICHTANTRITT LETZTER SPIELTAG

Ein Nichtantritt am letzten Spieltag führt zur sofortigen Disqualifikation. Ein Anspruch auf Preise jeglicher Art verfällt.

---

## W11 NDSV-LIGA – BEZIRKSLIGA / BEZIRKSKLASSE / KREISLIGA / KREISKLASSE

---

## VORGABEN IM LIGABETRIEB

Es gelten sämtliche Vorgaben der Sportordnung des DDSV e.V. bzw. Erweiterung des NDSV e.V.

Es gelten die Allgemeinen E-Dart Regeln, sofern diese nicht explizit hier anderslautend zur Geltung gebracht werden.

---

## HAFTUNGAUSSCHLUSS

Für persönliche Gegenstände, sowie Schäden die durch Dritte entstehen, wird keine Haftung übernommen

---

## SPIELERWECHSEL

Im Ligateam können maximal vier Einzelspieler ausgewechselt werden. Falls ein Spieler eines Teams in mehr als einem Einzel zum Einsatz kommt, ist er während des weiteren Matchverlaufs an die gleiche Positionen 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.

---

## DOPPELPAARUNGEN

Die Doppelpaarungen sind frei zusammenstellbar. Unzulässig ist jedoch der wechselnde Einsatz eines Spielers in verschiedene Doppel. Wird ein Doppel mehrmals eingesetzt, ist es während des weiteren Matchverlaufs an die gleiche Position zu setzen, die es bereits im ersten Spiel innehatte (siehe Positions-Nr. im Spielberichtsbogen). Kein Doppel darf während des Spieles zweimal auf den gleichen Gegner treffen.

---

## MINDESTSPIELSTÄRKE

Kann eine Mannschaft die Mindestspielstärke gem. der Sportordnung nicht stellen, liegt ein Nichtantritt mit bedeutungsgleicher verllorener Wertung vor.

Kann ein im Spielberichtsformular eingetragener Spieler nach Spielbeginn ein Spiel nicht zu Ende bestreiten, wird dieses Spiel gegen ihn gewertet. Der Spieler kann anschl. gegen einen Ersatzspieler ausgetauscht werden.

---

## ANZAHL GERÄTE

Für die Spielstätte sind mindestens 2 Dartgeräte vorgeschrieben.

---

## VERANTWORTLICHKEIT DER SPIELSTÄTTE

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

---

## STECKGELD

Gastmannschaften dürfen keinerlei Kosten in Form von Steckgeld o.ä. entstehen. Für die Freischaltung ist die jeweilige Gastgebende Mannschaft allein verantwortlich.

---

## SCHIEDSRICHTER

Grundsätzlich sind beide Kapitäne Schiedsrichter einer Begegnung.

---

## WIDRIGKEITEN

Entspricht der Spielverlauf nicht dem Regelwerk, sind Missstände oder Unregelmäßigkeiten auf dem Spielberichtsbogen einzutragen.

---

## SPIELBERICHTSBOGEN

Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn gemäß der Vorgaben vollständig von beiden Teamkapitänen ausgefüllt werden. Zusätzliche Eintragungen können ggf. auf der Rückseite vorgenommen werden (von beiden Kapitänen abzuzeichnen).

Für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes sind beide Teamkapitäne verantwortlich. Das Ausfüllen übernimmt der Kapitän der Heimmannschaft.

Der Spielberichtsbogen ist spätestens 24 Stunden nach Spielende dem Zuständigen Sportwart zu übergeben bzw. zu übermitteln (Post, Fax, E-Mail). Dies wird von der gastgebenden Mannschaft durchgeführt. Sollte dies in digitaler Form geschehen, so sind spätestens am letzten Spieltag eines Saisonhalbjahres alle Originale per Post zu übersenden.

Nicht rechtzeitig übermittelte Spielberichte werden mit Punktabzug für die betreffende Mannschaft gewertet.

Der Gastmannschaft ist eine Kopie des Spielberichts auszuhändigen. Dies kann auch in digitaler Form erfolgen.

---

## STÖRUNGEN AM DARTGERÄT

Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss das Spiel abgebrochen und komplett wiederholt werden. Sollte kein weiteres Ersatzgerät vorhanden sein, die Mindestanzahl von 1 zu bespielenden Gerät unterschritten werden, muss die Begegnung abgebrochen und der Zuständige Sportwart verständigt werden. Die Begegnung wird dann zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt.

---

## FALSCHER SPIELMODUS

Wird ein falscher Spielmodus eingegeben, muss das Spiel abgebrochen und mit dem richtigen Modus erneut gestartet werden. Spiele die im falschen Modus beendet wurden müssen ebenfalls wiederholt werden.

---

## SPIELABFOLGE

Es wird in folgender Reihenfolge gespielt: 8 Einzel, 2 Doppel, 8 Einzel und 2 Doppel.

---

## SPIELEND

Das Spiel gilt als beendet, wenn beide Teamkapitäne den Spielberichtsbogen unterschrieben haben.

---

## VERSPÄTUNGEN

Bei Nichteinhaltung des festgesetzten Spielbeginns ist eine Wartezeit von maximal einer Stunde einzuräumen. Überschreitet eine Mannschaft/Spieler diese Frist, wird das Spiel für sie/ihn als verloren gewertet. Sollte durch das Fehlen eines Spielers die Mindestspielstärke unterschritten werden, liegt ein Nichtantritt mit bedeutungsgleicher verlorener Wertung vor.

---

## SPIELVERLEGUNGEN

Generell gilt: es sollten keine Spieltermine verlegt werden! Muss eine Mannschaft gleich welchen Grund die Teilnahme an dem Spieltag absagen, muss dies bis 48 Stunden vor dem Spiel passieren. Das Spiel ist innerhalb von 3 Wochen nach dem angesetzten Ligaspieltag nachzuholen. Beide Kapitäne übermitteln rechtzeitig dem Zuständigen Sportwart die Verlegung des Spiels.

Innerhalb 1 Woche nach dem Ursprünglichen Spieltag müssen beide Kapitäne dem Zuständigen Sportwart einen neuen Termin benennen, auf den sie sich beide geeinigt haben. Sollte es keine Einigung geben, legt der Zuständige Sportwart einen Termin fest, der dann für beide Mannschaften verbindlich ist und nicht mehr Verlegt werden kann.

---

## NICHTANTRITT

Ein Nichtantritt wird für die betroffene Mannschaft als verloren gewertet. Im Wiederholungsfall wird diese Mannschaft disqualifiziert.

---

## NICHTANTRITT LETZTER SPIELTAG

Ein Nichtantritt am letzten Spieltag führt zur sofortigen Disqualifikation. Ein Anspruch auf Preise jeglicher Art verfällt.