



# Sportordnung

**Dart-Bund Mittelbayern e.V.**

Stand: 04/2024

---

Deckblatt

## Inhaltsverzeichnis

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>01</b>
<b>SPORTORDNUNG</b>	<b>02</b>
§ 1 <b>Spielberechtigung, Anmeldung und Beitrag</b>	<b>02</b>
§ 2 <b>Sporttechnische Voraussetzungen</b>	<b>03</b>
§ 3 <b>Spielmodus und Wertung Masterklasse</b>	<b>03</b>
§ 4 <b>Nichtantritt</b>	<b>04</b>
§ 5 <b>Spielablauf</b>	<b>04</b>
§ 6 <b>Spielbericht</b>	<b>05</b>
§ 7 <b>Auswechseln von Spielern</b>	<b>05</b>
§ 8 <b>Vereins- und Mannschaftswechsel</b>	<b>05</b>
§ 9 <b>Spieltage / Verlegung</b>	<b>06</b>
§ 10 <b>Klasseneinteilung (Auf- und Abstieg)</b>	<b>06</b>
§ 11 <b>Regelung in sportlichen Sonderfällen</b>	<b>06</b>
§ 12 <b>Allgemeines</b>	<b>07</b>

## Sportordnung

### **§ 1 Spielberechtigung, Anmeldung und Beitrag**

#### 1. Spielberechtigung:

- Spielberechtigt ist jeder Spieler (ab 8 Jahren) mit einer gültigen Spielernachmeldung des DBM e.V.
- Bei Spielern unter 18 Jahren ist eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten zwingend erforderlich.

#### 2. Anmeldung:

- Die Anmeldungen (Mannschaften und Spieler) für die neue Saison sind ausschließlich an der Delegiertenversammlung abzugeben.
- Neue Mannschaften werden vom DBM-Präsidium in die Klassen eingestuft.

#### 3. Spielernachmeldung und Neumeldung:

- Spielernachmeldungen sind erst wieder nach dem ersten Spieltag der jeweiligen Klasse möglich.
- Diese sind bis spätestens Donnerstag, 24:00 Uhr, vor dem Spieltag mit dem dafür vorgesehenen, vollständig ausgefüllten Formular per E-Mail an [spielernachmeldung@dbm-ev.de](mailto:spielernachmeldung@dbm-ev.de) zu senden. Bei verspäteten oder unvollständigen Anträgen ist der Spieler nicht spielberechtigt.
- Die Spielberechtigung wird von der Ligaleitung oder deren Vertretung durch Mitteilung der erfolgreichen Anmeldung erteilt.
- Sollte ein nicht spielberechtigter Spieler dennoch eingesetzt werden, wird das Spiel als verloren gewertet (§3 Abs. 4).
- Die Spielerhistorie ist für die letzten 10 Jahre in allen Ländern und allen Klassen inklusive Steeldart auf dem Formular anzugeben, sofern der Spieler noch nicht beim DBM gemeldet war. Bei falschen Angaben wird der Spieler UND der Spielführer für die komplette Saison gesperrt und ein Strafgeld in Höhe von 100 Euro verhängt, welches für die Jugendförderung verwendet werden muss.
- 2 Spieltage vor Saisonende sind keine Nachmeldungen mehr möglich.

#### 4. Beiträge:

- Die Höhe des Mitgliedsbeitrages für die kommende Saison wird an der Delegiertenversammlung jährlich beschlossen.
- Für einen Vereinswechsel werden 5,00 € berechnet.

## § 2 Sporttechnische Voraussetzungen

1. Geworfen wird ausschließlich mit Softdarts (max. 21 g) auf Löwensport-Turnierscheiben, welche für den Ligaspielbetrieb zugelassen sind. Ausnahmen müssen vorher vom Präsidium genehmigt werden.
2. Die Entfernung von der Markierung des Dartautomaten zur Abwurfline beträgt 2,37 m (+/- 1 cm). Die Abwurfline darf betreten aber nicht übertreten werden.
3. Der Abstand des Automaten zu seitlichen Wänden oder Ähnlichem muss mindestens 40 cm, zwischen 2 gleichzeitig bespielten Automaten mindestens 60 cm betragen.
4. Für den Ligabetrieb werden Spielautomaten nach folgendem Schlüssel benötigt. Im Einzelfall behält sich die Leitung bei Mehrfachmeldungen in beiden Klassen eine Anpassung vor.

Mannschaften	Master	Amateur
1	2	1
2	2	1
3	4	2
4	4	2
5	6	3
6	6	3
7	8	4
8	8	4
9	10	5
10	10	5

5. Der Bereich hinter der Abwurfline muss mindestens 1,50 m betragen. Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass der Wurfbereich während des Ligaspiels freigehalten wird (kein Durchgehen, Türen öffnen, usw.).
6. Ausnahmen der § 2.3-5 sind mit dem Präsidium abzustimmen. (Bauliche Gegebenheiten o. Ä.)

## § 3 Spielmodus und Wertung

### Master

1. Modus:
  - 4 Spieler pro Team
  - An einem Ligaspiel müssen mindestens 3 Spieler teilnehmen
  - AKTUELLER DBM Master Spielbericht
  - Ligabeitrag und Auszahlungstabelle der jeweiligen Klasse sind auf einer separaten Datei auf der Homepage ersichtlich
  - Die Heimmannschaft sorgt für den Einwurf, die Gastmannschaft zahlt eine Pauschale von 20,00 € (Kreisklasse bis D-Klasse) bzw. 30,00 € in der Bezirksklasse.

Bezirksklasse	501 Double Out	Best of five	16 Einzel	2 Doppel
Kreisklasse	501 Double Out	Best of three	16 Einzel	2 Doppel
A – Klasse	501 Master Out	Best of three	16 Einzel	2 Doppel
B – Klasse	501 Master Out	Best of three	16 Einzel	2 Doppel
C - Klasse	501 Master Out	Best of three	16 Einzel	2 Doppel
D – Klasse	501 Master Out	Best of three	16 Einzel	2 Doppel

## 2. Wertung

Die Siegermannschaft erhält 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte.

Bei einem Unentschieden wird das Spiel 1 zu1 gewertet.

## 3. Sonderwertungen:

- Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht, oder mit weniger als 3 Spielern anwesend, ist das Spiel verloren (s. Abs. 4).
- Eine Mannschaft muss mindestens aus 4 gemeldeten Spielern bestehen. Sollte die gemeldete Spieleranzahl ohne vorherige Nachmeldung unterschritten sein, ist das Spiel verloren (s. Abs. 4).
- Bei Teilnahme an den Ligaspielen erhalten die bestplatzierte Dame und die 3 Führenden in der Einzelwertung sowie die Erstplatzierten der Sonderwertungen eine Urkunde.

Die besten Jugendspieler der jeweiligen Klassen erhalten Urkunden.

## 4. Verloren gewertete Spiele:

- **Verlorene Spiele** werden immer mit 3:0 Punkten, 18:0 Siegen und 36:0 Sätzen gewertet. Die Spieler der Siegermannschaft erhalten jeweils 4 Siege und 8 Sätze. Die Verlierermannschaft sowie deren Spieler erhalten keine Wertung.

## 5. Einzelwertungen

- Bezirksklasse Master (Best of Five)

GES-Punkte	3:0 (5)	3:1 (4)	3:2 (3)	2:3 (2)	1:3 (1)	0:3 (0)
------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

- Einzelwertungen Kreisklasse – D-Klasse Master (Best of Three)

GES-Punkte	2:0 (3)	2:1 (2)	1:2 (1)	0:2 (0)
------------	---------	---------	---------	---------

## Amateure

### 1. Modus:

- 6 Spieler pro Team
- An einem Ligaspiel müssen mindestens 4 Spieler teilnehmen, die in dieser Mannschaft gemeldet sind.
- AKTUELLER DBM Amateur Spielbericht (9 Doppel)
- Spielvariante: Bezirksklasse Double-Out, Kreisklasse Master-Out
- Die Heimmannschaft sorgt für den Einwurf, die Gastmannschaft zahlt eine Pauschale von 7,50 €.

### 2. Wertung:

	1.Platz	2.Platz	3. Platz	4. Platz
Normal:	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt
Sonder 1:	4 Punkte	2,5 Punkte	2,5 Punkte	1 Punkt
Sonder 2:	4 Punkte	3 Punkte	1,5 Punkte	1,5 Punkte
Sonder 3:	4 Punkte	2 Punkte	2 Punkte	2 Punkte

- Die Siegermannschaft erhält 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte.  
Bei einem Unentschieden wird das Spiel 1:1 gewertet.

### 3. Sonderwertungen:

- Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht, oder mit weniger als 5 Spielern anwesend, ist das Spiel verloren (s. Abs. 4).
- Eine Mannschaft muss mindestens aus 6 gemeldeten Spielern bestehen. Sollte die gemeldete Spieleranzahl ohne vorherige Nachmeldung unterschritten sein, ist das Spiel verloren (s. Abs. 4).
- Bei Teilnahme an den Ligaspielen erhalten die bestplatzierte Dame und die 3 Führenden in der Einzelwertung sowie die Erstplatzierten der Sonderwertungen eine Urkunde.

Die besten Jugendspieler der jeweiligen Klassen erhalten Urkunden.

### 4. Verloren gewertete Spiele:

- **Verlorene Spiele** werden immer mit 3:0 Punkten und 63:0 Mannschaftspunkte gewertet. Die Spieler der Siegermannschaft erhalten 10,5 Einzelwertungspunkte und keinen Sieg. Die Verlierermannschaft, sowie deren Spieler erhalten keine Wertung.

## § 4 Nichtantritt

1. Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie verloren (§ 3 Abs. 4).
2. Bei einem Nichtantritt in der Masterschiene erhebt der DBM e.V. eine Strafgebühr in Höhe von 60,00 € in der Bezirksklasse und 30,00 € in der A-, B-, C-, D- und Kreis-Klasse. Davon erhält die gegnerische Mannschaft 40,00 € bzw. 20,00 € als Ausgleich.
3. Bei einem Nichtantritt in der Amateurschiene erhebt der DBM e.V. eine Strafgebühr von 20,00 €, wovon die gegnerische Mannschaft 10,00 € als Ausgleich erhält. Diese ist innerhalb von 14 Tagen zu überweisen. Bei Mahnungen werden Mahngebühren berechnet.
4. Tritt eine Mannschaft während einer Saison insgesamt dreimal nicht an, wird sie disqualifiziert.

## § 5 Spielablauf

1. Die Dartautomaten, welche für das Ligaspiel vorgesehen sind, sind 30 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft freizuhalten.
2. Als Spielführer ist ein anwesender, gemeldeter Spieler zu benennen, der für den gesamten Spielablauf verantwortlich ist und den Spielbericht unterschreibt.
3. Vor Spielbeginn ist der Spielbericht vollständig auszufüllen. Ein Eintragen der Ersatzspieler ist nicht erforderlich, bereits benannte Ersatzspieler können bis vor dem Einwechseln noch getauscht werden
4. Vor jedem Spiel wird gebullt, dabei beginnt die Heimmannschaft. Wer dem Bulls Eye am Nächsten ist, beginnt das Spiel. Beim Ausbullen wird so lange geworfen, bis ein Pfeil steckt. Ein im Bulls Eye steckender Pfeil, muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft.

Bei Gleichheit der Abstände, sowie bei Bull/Bull oder Blau-Bull/Blau-Bull müssen die Spieler den Wurf wiederholen.

5. Wenn während des Spiels ein geworfener Dart nicht im Board stecken bleibt, gilt grundsätzlich die Wertung des Automaten. Steckt der Dart, gilt die Wertung des Feldes, in dem er steckt.
6. Nach Abschluss der 25. Runde wird das Spiel ausgebullt.
  - Besonderheit Amateurschiene: Der endgültige Punktestand nach Abschluss von Runde 25 gibt die Punkte wider. Ein Ausbullen ist nicht erforderlich!

## § 6 Spielbericht

1. Es darf nur ein Spielbericht der aktuellen Saison verwendet werden. Dieser ist auf der Homepage des DBM e.V. im Downloadbereich zu finden.
2. Während des Spiels werden die Ergebnisse in den Spielbericht eingetragen. Am Ende wird das Gesamtergebnis, Best Finish (über 100), Short Leg (bis einschließlich 18 Darts), sowie die 180er und 171er Wertung (dreimal die gleiche Zahl) von beiden Spielführern kontrolliert und unterschrieben. Ein Überwerfen zum Erreichen einer Triple-Wertung ist nicht zulässig.
3. Der Spielbericht muss vom Sieger, bis spätestens Montag 24:00 Uhr nach offiziellem Spieltermin auf der Ligasoftware eingetragen werden und durch den gegnerischen Spielführer bis Dienstag 24:00 Uhr bestätigt werden.
4. Der Spielbericht muss vom Sieger aufbewahrt werden bis zum Ende der Saison und auf Verlangen per Mail an die Ligaleitung gesendet werden, falls noch Fragen offen sein sollten.
5. Bei nicht rechtzeitig eingegebenen Spielberichten (Nachweispflicht liegt beim Verein) wird eine Strafe von 50 € (fünfzig Euro) zur Zahlung fällig, welche für die Jugendförderung verwenden werden müssen. Das Spiel wird an Hand des Spielerbogens der gegnerischen Mannschaft eingetragen und voll gewertet.
6. Ein Einspruch wegen falscher Wertungen wird nur innerhalb der Bestätigungsphase angenommen. Wurde der Spielbericht vom gegnerischen Spielführer im System freigegeben, verfällt das Recht auf Einspruch. Ein gültiger Einspruch ist ausschließlich per Mail an [ligaleitung@dbm-ev.de](mailto:ligaleitung@dbm-ev.de) möglich.
7. Sollten sich im Nachgang noch Fehler wie fehlende Highlights herausstellen, kann dies bei der Ligaleitung angefragt werden, sofern die Mail einen Spielbericht enthält und **freundlich** formuliert ist.

## § 7 Auswechseln von Spielern

1. Das Auswechseln eines Spielers ist zweimal pro Mannschaft und Spieltag erlaubt. Ein Wiedereinsetzen eines Spielers ist nicht erlaubt.
2. Aushelfen aus einer anderen Mannschaft ist nicht erlaubt.

## § 8 Vereins – und Mannschaftswechsel

1. Ein Spieler kann während der Saison einmal den Verein wechseln (Spielerstatus bleibt erhalten), wird allerdings für 2 Spieltage (ohne spielfrei) gesperrt.
2. Die Sperre beginnt mit dem Datum, an dem der Wechsel schriftlich bei [spieleranmeldung@dbm-ev.de](mailto:spieleranmeldung@dbm-ev.de) eingegangen ist.
3. Wechselt ein Spieler den Verein und hat nachweislich an keinem Spiel teilgenommen, tritt keine Sperre in Kraft.

## § 9 Spieltage / Verlegungen

1. Der reguläre Spieltag ist Samstag (20:00 Uhr). An der Spielführereinweisung können die Spieltage bereits frei verlegt werden.
2. Eine Verlegung während der Saison ist nur noch 2 Mal nach frühzeitiger Absprache mit dem gegnerischen Spielführer möglich. Es müssen 3 annehmbare Ausweichtermine vorgeschlagen werden. **Vorverlegungen sind immer möglich.**
3. Sämtliche Spielverlegungen müssen der Ligaleitung vorab schriftlich von beiden Spielführern mitgeteilt werden.
4. Können sich beide Spielführer auf keinen Ausweichtermin einigen, wird von der Ligaleitung ein Termin festgelegt. Ist diese betroffen, wird vom Präsidium ein bindender Spieltermin festgelegt.
5. Die letzten 2 Spieltage dürfen nicht nach hinten verschoben werden (Ausnahme: Höhere Gewalt).  
Eine Vorverlegung der Spiele ist möglich.  
Alle vorherigen Spiele müssen bis zum vorletzten Spieltag gespielt sein!

## § 10 Auf- und Abstieg,

1. In der Regel steigen Platz 1 und 2 in die nächsthöhere Klasse auf, die beiden letzten Mannschaften steigen in die nächsttiefere Klasse ab.
2. Der Auf- und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten durch das Präsidium geregelt.
3. Die Änderung des Einzelspielerstatus in eine höhere/niedrigere Ligaklasse analog zum Auf-/Abstieg sind bindend.
4. Es besteht kein Anspruch auf einen Abstieg. Die Neumeldungen der folgenden Saison geben den spielerischen Rahmen vor, in welchem das Präsidium die letztendliche Einstufung der Mannschaft vornimmt.

## § 11 Regelung in sportlichen Sonderfällen

1. Oberster Grundsatz ist: „FAIR PLAY“
2. Kommt es bei einem Spiel zu Unstimmigkeiten zwischen den Mannschaften, müssen sich die Spielführer um eine Einigung bemühen.
3. Ist keine Einigung möglich, so ist der Spielbericht trotzdem fristgerecht in das System einzutragen. Zusätzlich ist der Spielbericht von der Protestführenden Mannschaft an [ligaleitung@dbm-ev.de](mailto:ligaleitung@dbm-ev.de) zu senden.
4. Sind die Spielführer bzw. der Spielführer mit der Entscheidung der Ligaleitung nicht einverstanden, können sie dies ans Präsidium weitergeben, welches dann eine endgültige Entscheidung trifft.

## § 12 Allgemeines

1. Grundsätzlich liegt das Klassenrecht beim Verein. Bei Entscheidungen des Präsidiums, die von der Klassenwahl des Vereins abweichen besteht bis spätestens vor der Spielführereinweisung die Möglichkeit, die Mannschaft zurück zu ziehen. Sollte der 1. Spieltag angetreten worden sein, besteht keine Möglichkeit mehr auf Rückzahlung der Liga- und Wirtebeiträge in der Masterschiene.
2. Bei Änderungen der Kontaktdaten von Vereinsvorständen und Spielführern (E-Mail, Adresse, Telefonnummer, usw.) ist umgehend eine Mitteilung an [ligaleitung@dbm-ev.de](mailto:ligaleitung@dbm-ev.de) zu senden.
3. Bei Jugendspielern unter 18 Jahren muss ein Erziehungsberechtigter oder die Einverständniserklärung und die darauf bevollmächtigte Person anwesend sein.
4. Grob unsportliches Verhalten kann zu Sanktionen führen. Androhungen von Mannschaftsrückzug, Beleidigungen usw. können Ermahnungen, Punktabzug, Strafgeld, Ausschluss oder andere Konsequenzen zur Folge haben. Die Einzelfälle werden vom Präsidium geprüft und die Art der Strafen durch dieses festgelegt.
5. Sollte aufgrund eines Protests oder eines Verstoßes gegen die Sportordnung eine außerordentliche Präsidiumssitzung nötig sein, werden die Sitzungsgelder (pro Präsidiumsmitglied 20,00 €) und Fahrtkosten den Mannschaften/Vereinen berechnet (100 % oder 50%/50%).

Mit dieser Vereinbarung werden die Gültigkeit und die Beschlüsse aller bisherigen Vereinbarungen aufgehoben.

Ingolstadt im April 2024