



SPORT- UND WETTKAMPFORDNUNG

Stand: Mai 2018

Die durchgehend männliche Bezeichnung der einzelnen Personen dient ausschließlich der redaktionellen Straffung des Textes und bedeutet keine Missachtung des Gleichheitsgesetzes.

Allgemeines

- 1.1. Der Mittel- und Oberfränkische Dartverband e.V. (kurz MOFDV genannt) führt gemäß seiner Satzung Pokalwettbewerbe, den Ligabetrieb und Ranglistenturniere durch. Dies geschieht nach den folgenden Regeln in den Kapiteln A bis D. Des Weiteren regelt diese SWO die Teilnahme an den Bayerischen Masters (E) und die Aufgaben des Sportausschusses (F)
A - Ligabetrieb
B - Damenliga
C - Bezirkspokal
D - Ranglistenturniere
E - Bayerische Masters
F - Sportausschuss
- 1.2 Alle Veranstaltungen (A-D) finden unter der Obhut des MOFDV statt.
- 1.3 Grundsätzlich sind nur dem BLSV gemeldete Vereine innerhalb der Grenzen des MOFDV spielberechtigt. Ausnahmefälle (Gastvereine) können im Einverständnis mit dem zuständigen Regionalverband und dem BDV genehmigt werden.
- 1.4 Vereine, die ihrer Verpflichtung zur fristgerechten Abgabe der BLSV Bestandserhebung (in der Regel der 31.01. des Jahres) nicht nachkommen und auf der BLSV-Liste „Säumige Vereine“ erscheinen (in der Regel im Mai des Jahres), werden mit einer Strafe in Höhe von € 50,- belegt. Über eventuelle weitergehende Sanktionen entscheidet der Sportausschuss.
- 1.5 Bei allen Fristen ist das Datum des Poststempels entscheidend. Ist eine elektronische Übermittlung vorgesehen, gilt als Datum der Absendetag.
- 1.6 Gespielt wird nach den allgemeinen Regeln der DDV Sport- und Wettkampfordnung. Es gelten die Regeln des Deutschen Dart Verbandes (DDV) und des Bayerischen Dartverbandes (BDV), soweit es in dieser Sport- und Wettkampfordnung nicht anders geregelt ist.
- 1.7 Bei allen Spielen der MOFDV-Ligen und der MOFDV-Pokalwettbewerbe wird mit Bullwurfentschieden, wer das entscheidende Leg beginnt. Bei diesem Bullwurf beginnt der Spieler, der das erste Leg begonnen hat. Ein Wurf auf Bull ist gültig, wenn der Dart innerhalb der gültigen Trefferfläche (nicht gültig außerhalb des Doppel) steckt.
- 1.8 Bei allen Spielen der MOFDV-Ranglistenturniere und der MOFDV-Meisterschaft wird mit Bullwurf ermittelt, wer das erste Leg beginnt. Das Ausbullen wird unmittelbar vor dem Spielbeginn durchgeführt. Ein Wurf auf Bull ist gültig, wenn der Dart innerhalb der gültigen Trefferfläche (nicht gültig außerhalb des Doppel) steckt.
- 1.8 Der MOFDV ist berechtigt, zu jedem Spiel, das unter seiner Obhut stattfindet, einen unabhängigen Beobachter zu entsenden. Nach Möglichkeit sind ausgebildete BDV-Schiedsrichter für diese Aufgabe auszuwählen. Während des Spiels ist den Weisungen eines vom MOFDV eingesetzten Beobachters unbedingt Folge zu leisten. Ein Einsatz eines Beobachters kann auch von Vereinen angefordert werden. Die dafür entstehenden Kosten können dem anfordernden Verein in Rechnung gestellt werden.
- 1.9 Bei allen Veranstaltungen des MOFDV ist das Rauchen im Spielbereich untersagt. Mobiltelefone sind aus bzw. stumm zu schalten.

A – Ligabetrieb

1 Ligaaufbau

- 1.1 Eine Liga besteht grundsätzlich aus 7-10 Teams.
- 1.2 Die Ligastruktur des MOFDV wird vom Sportausschuss festgelegt. Die Bezeichnung der Ligen (in absteigender Reihenfolge) lautet: Verbandsliga, Bezirksoberliga, Bezirksliga, Bezirksklasse, Basisliga
- 1.3 Eine geographische Aufteilung der Ligen ist nicht vorgesehen. Ist eine Liga in mehrere Gruppen eingeteilt und spielen zwei oder mehr Teams eines Vereins in einer Liga, so werden sie auf die Gruppen verteilt. Die Gruppenzugehörigkeit wird durch Los entschieden.
- 1.4 Eine Saison besteht aus Hin- und Rückrunde und beginnt mit der Abgabe der Meldung (s. Pkt. 8.3).
- 1.5 Ligaspieltage sind grundsätzlich freitags 20:00 Uhr, samstags 20:00 Uhr, sonntags 18:00 Uhr.

2 Auf- und Abstieg

- 2.1 Die BDV - Sport- und Wettkampfordnung regelt den Auf- und Abstieg in bzw. aus den Ligen des BDV.
- 2.2 Alle Auf- und Absteiger werden in einer aus Hin- und Rückrunde bestehenden Saison ermittelt.
- 2.3 Der Erstplatzierte einer Gruppe/Liga ist für den Aufstieg in die nächsthöhere Liga qualifiziert. Die Letztplatzierten einer Gruppe/Liga steigen in die nächsttiefere Liga ab. Der Sportausschuss legt bei Auslosung der Ligen die Auf-/und Abstiegsregeln fest. Findet eine Relegation statt, wird der Spieltag, der Spielort und der Verantwortliche vom Sportausschuss festgelegt.
- 2.4 Finden Relegationsspiele in bzw. zwischen den Ligen statt, wird abhängig von der Teilnehmerzahl folgender Modus festgelegt:

a) Zwei Relegationsteilnehmer

Ein Spiel, bei unentschiedenem Spielstand (6:6), erfolgt ein Teamgame im Modus 1001 best of 3. Die Reihenfolge des Teamgames wird durch den Wurf auf das Bull entschieden. Die Anzahl der gewonnen Legs wird nicht berücksichtigt.

b) Drei Relegationsteilnehmer

Es wird eine Runde Round-Robin, Jeder gegen Jeden, gespielt. Die Reihenfolge der Spiele wird durch den Leiter der Relegation festgelegt. Nach Beendigung der Spiele wird eine Tabelle erstellt. Bei Punktgleichheit entscheidet zuerst das Punkteverhältnis aus den Spielen, anschließend das Punkteverhältnis aus den Legs. Sind auch dann noch Mannschaften punktgleich, so entscheidet der direkte Vergleich. Sollten Teams nach der erstellten Tabelle Punkt-, Spiel- und Leggleich sein, entscheidet ein Teamgame zwischen den betroffenen Teams. Modus 1001 best of 1. Die Reihenfolge des Teamgames wird durch den Wurf auf das Bull entschieden.

c) Vier Relegationsteilnehmer:

Es wird nach dem K.O.System gespielt. Vor Ort werden 2 Paarungen gelost. Hierbei werden 2 Lostöpfe gebildet. Lostopf 1 mit den Teams aus der übergeordneten Liga, Lostopf 2 mit den Aufstiegsreleganten. Es werden jedem Team aus Topf 1 jeweils 1 Team aus Topf 2 zugelost. Die jeweiligen Sieger und Verlierer der Runde spielen anschließend um die Plätze 1 und 3. Bei unentschiedenem Spielstand (6:6), erfolgt jeweils ein Teamgame im Modus 1001 best of 3. Die Anzahl der gewonnenen Legs wird nicht berücksichtigt. Die Reihenfolge des Teamgames wird durch Bullwurf entschieden. Grundsätzlich wird nach dem Modus gespielt der für die Liga gilt, in die die Teams aufsteigen bzw. verbleiben möchten.

- 2.5 Für die Platzierung ist zunächst das Punkteverhältnis aus den Begegnungen entscheidend. Gibt es hierbei Punktegleichheit, entscheidet das Punkteverhältnis aus den Spielen. Gibt es hierbei Punktegleichheit entscheidet das Punkteverhältnis aus den Legs. Sind die Mannschaften auch dann noch punktgleich, so entscheidet der direkte Vergleich. Sind zwei oder mehr Mannschaften Begegnungs- und Spielpunktegleich und ergibt auch der direkte Vergleich keine Entscheidung, so bestreiten sie ein Entscheidungsspiel an einem neutralen Ort. Endet das Entscheidungsspiel unentschieden, so bestimmt jede Mannschaft einen Spieler, der dann in einem Spiel best of seven die Entscheidung herbeiführt. Entscheidungsspiele finden nur statt, sofern es um Auf- oder Abstiegsberechtigte Plätze in den Ligen geht.
- 2.6 Kann ein Absteiger nicht eindeutig über seine Platzierung ermittelt werden, entscheidet das Los über den Verbleib in der Liga.
- 2.7 Sollten sich aufgrund von Umstrukturierungen weitere Auf- und Absteiger ergeben, so werden sie vom Sportausschuss vor Beginn der Saison festgesetzt.
- 2.8 Ein Team kann freiwillig zurückziehen. Hat ein Verein mehr als ein Team gemeldet, kann grundsätzlich nur das am niedrigsten gewertete Team zurückgezogen werden. Möchte ein Verein ein anderes Team zurückziehen, geht das nur per Antrag an den Sportausschuss. Geschieht dies vor Beendigung der Hinrunde, so werden alle Spiele diese Teams als 0:12 verloren gewertet. Erfolgt der Rückzug nach der Hinrunde, wird dieses Team auf den letzten Tabellenplatz gesetzt. Dabei bleiben alle Ergebnisse dieses Teams aus der Hinrunde erhalten.
- 2.9 Verzichtet ein Team auf dem ihm zustehenden Platz in der Liga (auch DDV und BDV-Ligen) kann es in der nächsten Saison ausschließlich in die nächstniedrigere Liga eingruppiert werden. Sollte das Team auch auf diesen Platz verzichten, wird es automatisch in die unterste Liga des MOFDV eingruppiert.
- 2.10 Ein Team kann auf den Aufstieg in die nächsthöhere Liga verzichten. Verzichtet ein Team als Direktaufsteiger, rückt das nächstplatzierte Team aus der Relegation nach. Verzichtet ein Team auf die Teilnahme an der Relegation, rückt das nächstplatzierte Team aus der Tabelle nach. Nach Abschluss der Relegation ist ein Nachrücken nicht mehr möglich.
- 2.11 Nach der Meldung für die neue Saison sind ein freiwilliger Abstieg bzw. ein Verzicht auf Aufstieg nicht mehr möglich.

3 Teams

- 3.1 Hat ein Verein mehr als ein Team gemeldet, so ist er verpflichtet, im Teamnamen die Wertung anzugeben (Team 1, Team 2, usw.). Das Team mit der höchsten Wertung ist automatisch das hochklassigste Team.
- 3.2 Sollte das niederklassigere Team aufsteigen, während das höherklassigere Team in der Liga verbleibt oder absteigt, so ist der Verein verpflichtet in der neuen Saison die Wertungen der Teams so zu vergeben, dass das in der höheren Spielklasse spielende Team auch die höhere Wertung im Teamnamen trägt.

4 Verbandsliga

- 4.1 Ein Team besteht aus mindestens acht für dieses Team gemeldeten Spielern. Von diesen müssen mindestens vier Stammspieler in einem Spiel in den Einzeln sowie in den Doppeln eingesetzt werden, wenn der Verein mehr als ein Team gemeldet hat. Ansonsten wird dieses Spiel 0:12 gegen dieses Team gewertet.
- 4.2 Ein Ligaspiel besteht aus acht Einzeln und vier Doppel. Alle zwölf Spiele werden gewertet.

4.3 In einem Ligaspiel müssen pro Team mindestens 6 Spieler eingesetzt werden, wobei jeder Spieler maximal ein Einzel und ein Doppel bestreiten darf.

4.4 Spielmodus: 501 Best of 5 (Straight in - Double out)

4.5 Spielbericht:

Es wird der aktuell gültige Spielberichtsbogen verwendet. Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft vollständig und deutlich lesbar auszufüllen. Zusätzlich zum Namen der Spieler ist die BDV-Mitgliedsnummer anzugeben. Für unvollständig ausgefüllte Spielberichte wird eine Geldbuße von € 25,00 verhängt.

5 Bezirksoberliga

5.1 Ein Team besteht aus mindestens acht für dieses Team gemeldeten Spielern. Von diesen müssen mindestens vier Stammspieler in einem Spiel in den Einzeln sowie in den Doppeln eingesetzt werden, wenn der Verein mehr als ein Team gemeldet hat. Ansonsten wird dieses Spiel 0:12 gegen dieses Team gewertet.

5.2 Ein Ligaspiel besteht aus acht Einzeln und vier Doppel. Alle zwölf Spiele werden gewertet.

5.3 In einem Ligaspiel müssen pro Team mindestens 6 Spieler eingesetzt werden, wobei jeder Spieler maximal ein Einzel und ein Doppel bestreiten darf.

5.4 Spielmodus: 501 Best of 5 (Straight in - Double out)

5.5 Spielbericht:

Es wird der aktuell gültige Spielberichtsbogen verwendet. Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft vollständig und deutlich lesbar auszufüllen. Zusätzlich zum Namen der Spieler ist die BDV-Mitgliedsnummer anzugeben. Für unvollständig ausgefüllte Spielberichte wird eine Geldbuße von € 25,00 verhängt.

6 Bezirksliga

6.1 Ein Team besteht aus mindestens acht für dieses Team gemeldeten Spielern. Von diesen müssen mindestens vier Stammspieler in einem Spiel in den Einzeln sowie in den Doppeln eingesetzt werden, wenn der Verein mehr als ein Team gemeldet hat. Ansonsten wird dieses Spiel 0:12 gegen dieses Team gewertet.

6.2 Ein Ligaspiel besteht aus acht Einzeln und vier Doppel. Alle zwölf Spiele werden gewertet.

6.3 In einem Ligaspiel müssen pro Team mindestens 6 Spieler eingesetzt werden, wobei jeder Spieler maximal ein Einzel und ein Doppel bestreiten darf.

6.4 Spielmodus: 501 Best of 5 (Straight in - Double out)

6.5 Spielbericht:

Es wird der aktuell gültige Spielberichtsbogen verwendet. Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft vollständig und deutlich lesbar auszufüllen. Zusätzlich zum Namen der Spieler ist die BDV-Mitgliedsnummer anzugeben. Für unvollständig ausgefüllte Spielberichte wird eine Geldbuße von € 25,00 verhängt.

7 Bezirksklasse - 6er Team mit Teamgame

- 7.1 Ein Team besteht aus sechs für dieses Team gemeldeten Spielern. Von diesen müssen mindestens vier Stammspieler in einem Spiel in den Einzeln sowie in den Doppeln eingesetzt werden, wenn der Verein mehr als ein Team gemeldet hat. Ansonsten wird dieses Spiel 0:10 gegen dieses Team gewertet.
- 7.2 Ein Ligaspiel wird in folgender Reihenfolge gespielt: ein Teamgame, sechs Einzel und drei Doppel. Alle zehn Spiele werden gewertet.
- 7.3 Das dritte Doppel wird durch die Heimmannschaft gestartet.
- 7.4 Spielmodus: Teamgame 1001 und Best of 1, Einzel und Doppel 501 Best of 5 (Straight in - Double out)
- 7.5 Welche Mannschaft das Teamgame beginnt, wird durch Bullwurf entschieden.
- 7.6 Spielbericht:
Es wird der aktuell gültige Spielberichtsbogen verwendet. Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft vollständig und deutlich lesbar auszufüllen. Zusätzlich zum Namen der Spieler ist die BDV-Mitgliedsnummer anzugeben. Für unvollständig ausgefüllte Spielberichte wird eine Geldbuße von € 25,00 verhängt.

8 Basisliga

- 8.1 Ein Team besteht aus mindestens vier für dieses Team gemeldeten Spielern.
Ein für dieses Team gemeldeter Spieler darf nicht in einem anderen Team der Basisliga aushelfen.
In einem Ligaspiel müssen pro Team mindestens 3 Stammspieler eingesetzt werden. Einlösen ist nicht möglich. Die fehlenden Spiele wegen Nichtantritts werden mit 0:3 als verloren gewertet.
- 8.2 Ein Ligaspiel besteht aus acht Einzeln und vier Doppeln. Alle zwölf Spiele werden gewertet.
- 8.3 Gespielt wird in folgender Reihenfolge: 4 Einzel, 2 Doppel, 4 Einzel, 2 Doppel (= 4 Spielblöcke).
- 8.4 Jeder Spieler darf pro Spielblock nur einmal eingesetzt werden.
- 8.5 Spielmodus: 501 Best of 5 (Straight in - Double out)
- 8.6 Spielbericht:
Es wird der aktuell gültige Spielberichtsbogen verwendet. Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft vollständig und deutlich lesbar auszufüllen. Zusätzlich zum Namen der Spieler ist die BDV-Mitgliedsnummer anzugeben. Für unvollständig ausgefüllte Spielberichte wird eine Geldbuße von € 25,00 verhängt.

9 Vereinsmeldung, Teammeldung und Spielermeldung

- 9.1 **Alle Meldungen sind mit den gültigen Formularen schriftlich per E-Mail** an den Spielerobmann des MOFDV zu richten. Die offiziell gültigen Formulare des MOFDV sind vollständig, unterschrieben und deutlich lesbar auszufüllen. Unvollständig ausgefüllte Formulare und Meldungen, die nicht auf den Formularen des MOFDV eingehen, werden nicht bearbeitet.
- 9.2 Hatte ein Verein in der vorherigen Saison mehr als ein Team gemeldet, kann ausschließlich das Team mit der niedrigsten Wertung von der Meldung ausgenommen werden (siehe 2.8).
- 9.3 Soweit Meldungen über das Internet angeboten werden, müssen die dort festgelegten Bedingungen erfüllt werden, damit die Meldung Gültigkeit erlangen kann.

- 9.4 Alle Mitglieder des MOFDV müssen bis zum vom Sportausschuss festgesetzten Termin die Anzahl ihrer Teams und die Spieler für diese Teams für die neue Saison gemeldet haben. Zusätzlich sind Angaben zum Spiellokal zu machen, Ansprechpartner des Vereins sowie eine gültige Email-Adresse pro Team anzugeben. Diese Regelung gilt auch für Teams aus den Ligen des BDV.
- 9.5 Nachmeldungen von Teams sind grundsätzlich nicht möglich.
- 9.6 Neue Teams und Teams, die einen neuen Verein gründen oder mit anderen Teams unter neuem Namen fusionieren, spielen grundsätzlich in der untersten Spielklasse. Diese Regelung tritt nicht in Kraft, wenn ein Verein geschlossen den Namen und/oder das Spiellokal wechselt. Über Ausnahmen entscheidet der Sportausschuss.
- 9.7 Einzelne Spieler können jederzeit nachgemeldet werden. Der fällige Beitrag ist nach Rechnungsstellung auf das Konto des MOFDV einzuzahlen bzw. zu überweisen. Die Zahlungseingänge werden vom Kassenswart überprüft. Bei verspäteter Zahlung werden die Spieler rückwirkend gesperrt, bis der Beitrag vollständig bezahlt ist.

10 Spielberechtigung, Teamlisten

- 10.1 Der Spielerobmann des MOFDV erteilt die Spielberechtigung nach der Grundlage der Sport- und Wettkampfordnung. Die vom Spielerobmann erstellten Teamlisten dokumentieren die Spielberechtigung.
- 10.2 Alle Spieler des MOFDV, die am Spielbetrieb des MOFDV und/oder übergeordneten Verbänden teilnehmen, sind vor ihrem ersten Einsatz dem MOFDV zu melden. Nicht gemeldete Spieler sind nicht spielberechtigt.
- 10.3 Ein Spieler ist nur spielberechtigt, wenn der jeweilige Teamcaptain im Besitz einer gültigen Teamliste ist und sich der Spieler durch einen amtlichen Lichtbildausweis legitimieren kann. Davon ausgenommen sind nachgemeldete Spieler bis zur Ausstellung der neuen Teamliste.
- 10.4 Ein Spieler ist nur für den Verein spielberechtigt, für den er gemeldet ist. Mehrfachmeldungen von Spielern innerhalb des MOFDV / BDV / DDV sind nicht zulässig. Ausnahmen sind innerhalb des MOFDV für Spielerinnen der Damenliga möglich.
- 10.5 Ein Spieler kann nur für den Ligabetrieb gemeldet werden, wenn er das 11. Lebensjahr vollendet hat.
- 10.6 Ein Spieler eines höherklassigeren Teams ist in einem niederklassigeren Team nicht spielberechtigt.
- 10.7 Ein Spieler darf max. drei Mal in einem höherwertigen Team ligaübergreifend im MOFDV aushelfen. Spielt der Spieler ein viertes Mal in einem höherwertigen Team im MOFDV so ist er für dieses Team festgespielt und darf in keinem anderen Team im MOFDV weiter aushelfen.
- 10.8 Wird ein Spieler eingesetzt, der in diesem Team nicht spielberechtigt ist, so werden sein Einzel, sein Doppel und gegebenenfalls das Teamgame für dieses Team als verloren gewertet.
- 10.9 Wird ein gemeldeter Spieler in einem Verein, für den er nicht gemeldet ist, eingesetzt, so wird der Spieler für die laufende Saison vom Ligabetrieb und Pokalwettbewerb des MOFDV ausgeschlossen.
- 10.10 Die Teamlisten sind zum Spiel mitzubringen und können vom gegnerischen Teamcaptain kontrolliert werden. Spielt ein Spieler, ohne in der Teamliste aufgeführt zu sein, so ist dies auf dem Spielbericht mit der Unterschrift des betroffenen Spielers und seines Teamcaptains zu vermerken. Stellt der Ligaleiter fest, dass der Spieler nicht spielberechtigt war, werden sein Einzel und Doppel mit 0:3 gegen ihn gewertet.

10.11 Kann ein Teamcaptain die Teamliste nicht vorlegen, so wird das Spiel als Nichtantritt gewertet (siehe 15.6).

11 Teamwechsel innerhalb eines Vereins

11.1 Eine Ummeldung eines Spielers in ein anderes Team seines Vereins, muss schriftlich (**ausschließlich per E-Mail**) an den Spielerobmann mit dem vorgesehenen Meldeformular erfolgen.

11.2 Ummeldungen in ein Team mit niedrigerer Wertung, sind grundsätzlich nur bis 31.10. in der laufenden Saison möglich.

11.3 Für Spieler die wie unter 10.1. und 10.2. beschrieben umgemeldet werden, gelten die bis zum Datum der Ummeldung bereits durchgeführten Spiele wie ein Einsatz als Reservespieler.

12 Vereinswechsel

12.1 Grundsätzlich ist in der laufenden Saison pro Spieler nur ein Vereinswechsel möglich. Vereinswechsel sind grundsätzlich nur bis 31.01. möglich.

12.2 Ein Vereinswechsel eines Spielers muss schriftlich mit dem vorgesehenen Meldeformular erfolgen.

12.3 Der ehemalige Verein des Spielers ist von einem Vereinswechsel vom Spielerobmann in Kenntnis zu setzen.

12.4 Der Zeitpunkt des Wechsels ist das Eingangsdatum des Formulars beim Spielerobmann.

12.5 Ab dem Tag des Vereinswechsels ist der Spieler für die folgenden vier Wochen für alle Ligaspiele gesperrt.

12.6 Stellt ein Verein den Spielbetrieb aller seiner Teams ein, sind Spieler, die weiter am Spielbetrieb teilnehmen wollen, als Neumeldung zu behandeln.

12.7 Nach einem Vereinsaustritt bzw. -ausschluss ist ein Spieler für die folgenden vier Wochen gesperrt.

13 Spielstätten

13.1 Spielstätten sind die von den Vereinen angegebenen Spielorte (Lokale, Clubräume etc.). Teams ohne eigene oder reguläre Spielstätte bestreiten nur Auswärtsspiele.

13.2 Eine Spielstätte muss ein reguläres Spiel ermöglichen. Dazu müssen für ein Ligaspiel mindestens zwei abgenommene Boards zur Verfügung stehen.

13.3 Neue Spielstätten werden vor Beginn der Saison - und bei Protesten - durch unabhängige Mitglieder des Sportausschusses oder deren Bevollmächtigten abgenommen. Festgestellte Mängel sind innerhalb einer angemessenen Zeitspanne zu beheben. Der MOFDV kann während der Spielsaison jederzeit unangemeldete Kontrollen durchführen.

13.4 **Jegliche Umbauarbeiten an der Boardanlage sind dem Sportwart zu melden.** Der Sportwart veranlasst nach Ende der Umbauten eine erneute Abnahme der Boardanlage.

13.5 Boardanlagen sind grundsätzlich alle 5 Jahre durch Mitglieder des Sportausschusses oder deren Bevollmächtigte zu überprüfen.

13.6 Das Heimteam hat dafür zu sorgen, dass sich die Boards in ordentlichem Zustand befinden und die Anlage gut bespielbar ist.

13.7 Proteste gegen eine Spielstätte sind vor Spielbeginn mit Angabe der Uhrzeit auf dem Spielbericht zu vermerken.

14 Spielmodus

14.1 Es gelten die Regeln des Deutschen Dart Verbandes e.V., soweit es in dieser Sport- und Wettkampfordnung nicht anders geregelt ist. (siehe SWO des DDV Teil II).

14.2 Gespielt wird grundsätzlich in der Zeit von September bis Mai des folgenden Jahres.

14.3 Ein Ligaspiel besteht aus der unter Nr. 4 – 7 jeweils Punkt 3 aufgeführten Anzahl von Spielen.

14.4 Ein Ligaspiel wird grundsätzlich parallel auf zwei Boards gespielt. Beim Einverständnis beider Teamcaptains kann auch auf einer anderen Anzahl von Boards gespielt werden.

14.5 Gespielt wird in allen Ligen des MOFDV 501 Best of Five - straight in - double out.

14.6 Bei der Teamcaptainsitzung vor der Saison, kann auf Antrag des Heimteams mittels Mehrheitsbeschluss eine für die komplette Saison abweichender Spielstart (Uhrzeit) vereinbart werden. Die Captains bei der Teams können einen abweichenden Spielbeginn für einzelne Spieltage vereinbaren.

14.7 Es muss bei Eintreffen des Gästeteams, spätestens ab 30 Minuten vor Spielbeginn ein Practice Board freigehalten werden.

14.8 Vor Spielbeginn wird die Boardnummerierung festgelegt.

14.9 Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft vollständig und deutlich lesbar auszufüllen. Zusätzlich zum Namen der Spieler ist die BDV-Mitgliedsnummer anzugeben. Für unvollständig ausgefüllte Spielberichte wird eine Geldbuße von € 25,00 verhängt.

14.10 Die beiden Teamcaptains erstellen vor Beginn des Spiels verdeckt ihre Teamaufstellung. Jeder Captain kann seine Spieler in beliebiger Reihenfolge aufstellen. Die Aufstellung der Doppel erfolgt nach gespielten Einzeln.

14.11 Es können nur Spieler eingesetzt werden, die während der Dauer des gesamten Ligaspiels in keinem anderen Team spielen.

14.12 Die Reihenfolge der Aufstellung ist einzuhalten. Die ungeraden Spiele werden auf Board 1, die geraden Spiele auf Board 2 ausgetragen. Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamcaptain der jeweiligen Mannschaft verantwortlich. Befindet sich ein Spieler bei Beginn seines Spiels am falschen Board, so hat er sein Spiel mit 0:3 verloren.

14.13 Das Heimteam beginnt alle ungeraden Spiele, das Auswärtsteam alle geraden Spiele. Ausgenommen sind die Teamgames.

14.14 Wird das entscheidende Leg durch Bullwurf entschieden und der erste Dart steckt im Bull bzw. Bullseye, so ist der Dart aus dem Board zu ziehen, bevor der Gegenspieler wirft.

14.15 Ist ein Spieler nach Aufruf seines Spiels nicht anwesend, so hat er das Spiel 0:3 verloren.

14.16 Für jedes Spiel ist ein Schreiber zu stellen. Grundsätzlich werden alle ungeraden Spiele vom Heimteam, die geraden Spiele vom Auswärtsteam geschrieben - Ausnahme Teamgame. Der Schreiber hat sowohl den geworfenen Score als auch den Punkterest zu schreiben. Grundsätzlich ist auf Tafeln zu schreiben. Sind Hilfsmittel wie Computer vorhanden, kann nach Zustimmung beider Teams damit

geschrieben werden. Jeder Teamcaptain kann aus wichtigem Grunde die Auswechslung eines Schreibers verlangen.

14.17 Der Originalspielbericht ist vom Captain der Heimmannschaft innerhalb von drei Werktagen nach dem Spiel an den zuständigen Ligaleiter zu senden. Es gilt als Absendetag das Datum des Poststempels. Alternativ kann eine elektronische Übermittlung mit dem Ligaleiter vereinbart werden. Eine Nichteinhaltung wird als Verspätung angesehen und es gilt hierfür analog § 13.18.

14.18 Wird ein Spielbericht verspätet abgeschickt, so wird eine Geldbuße in Höhe von € 25,00 zugunsten des MOFDV verhängt. Ist der Spielbericht nach sechs Werktagen nicht beim zuständigen Ligaleiter eingegangen, so hat der Ligaleiter den Captain des Heimteams davon in Kenntnis zu setzen und gegebenenfalls den Spielbericht nachzufordern.

14.19 Wird der Spielbericht nicht innerhalb von drei Werktagen nach der Anforderung durch den Ligaleiter abgeschickt, wird die Geldbuße auf € 100,00 erhöht und zusätzlich das Spiel mit 0:12 gegen das Heimteam gewertet.

14.20 Ein Doppel besteht aus zwei Spielern und kann nicht alleine bestritten werden.

15 Spielverlegungen, Nichtantritt

15.1 Die Spieltermine des Spielplanes sind grundsätzlich bindend.

15.2 Spiele können nur aus wichtigen Gründen verlegt werden. Der Verlegungswunsch ist dem Captain des gegnerischen Teams und dem zuständigen Ligaleiter unverzüglich mitzuteilen und zu begründen. Der gegnerische Teamcaptain hat die Zustimmung oder Ablehnung zur Spielverlegung ebenfalls dem Ligaleiter mitzuteilen.

Sollen bei einem Ligaspiel auswärts 2 oder mehr Jugendliche eingesetzt werden, ist der Wunsch auf Verlegung des Spiels aufs Wochenende (Fr. – So.) als verpflichtend anzusehen. Werden die Jugendlichen an diesem Wochenendspiel nicht eingesetzt, behält sich der Sportausschuss entsprechende Schritte vor.

15.3 Das letzte Spiel der Rückrunde kann ausschließlich nach vorne verlegt werden.

15.4 Spielterminänderungen kann nur der zuständige Ligaleiter bzw. der Sportwart vornehmen. Der neue Termin ist dann für beide Teams bindend.

15.5 Ein verlegtes Spiel muss spätestens sieben Tage nach dem vorgesehenen Termin gespielt sein.

15.6 Tritt ein Team nicht an (siehe § 4 – 8 und § 10.13), wird es mit einer Geldstrafe in Höhe von 100,00 € belegt.

15.7 Tritt ein Team während der letzten 2 Spieltage nicht an, wird es mit einer Geldstrafe in Höhe von bis zu 300,00 €, pro Nichtantritt, belegt.

15.8 Ist ein Team zu mehr als zwei Spielen nicht angetreten, so wird es vom Spielbetrieb in der laufenden Saison ausgeschlossen und am Ende der Saison auf den letzten Tabellenplatz gesetzt. Alle Ergebnisse des Teams werden mit 0:12 gewertet, wenn der Ausschluss vor Beendigung der Hinrunde erfolgt. Erfolgt der Ausschluss in der Rückrunde, so bleiben die Ergebnisse der Hinrunde bestehen, die Ergebnisse der Rückrunde werden mit 0:12 gewertet.

15.9 Tritt ein Team unverschuldet, das heißt durch höhere Gewalt verhindert, nicht zu einem Spiel an, so wird vom Ligaleiter in Verbindung mit den beiden Captains der betroffenen Teams ein neuer Termin festgelegt. Das nicht antretende Team hat umgehend nach Eintreten der höheren Gewalt das gegnerische Team und den Ligaleiter bzw. ein Mitglied des Sportausschusses zu informieren.

16 Proteste

16.1 Wird gegen ein Spiel Protest eingelegt, so ist dieser auf dem Spielbericht zu vermerken. Eine gesonderte schriftliche Begründung ist innerhalb von drei Werktagen nach dem Spiel an den zuständigen Ligaleiter zu senden.

16.2 Über Proteste entscheidet der zuständige Ligaleiter.

16.3 Gegen die Entscheidung des Ligaleiters kann beim Sportausschuss schriftlich Einspruch eingelegt werden. Die Einspruchsfrist beträgt fünf Werktage. Über die Wertung eines unter Protest stehenden Spiels entscheidet der Sportausschuss endgültig.

B – Damenliga

1 Allgemeines

1.1 Für den Spielbetrieb gilt sinngemäß Kapitel A der Sport- und Wettkampfordnung.

2 Abweichende und ergänzende Bestimmungen

2.1 Ein Team besteht aus mindestens vier Spielerinnen, von denen mindestens zwei in einem Spiel im Einzel eingesetzt werden müssen, wenn der Verein mehr als ein Damenteam gemeldet hat.

2.2 In einem Ligaspiel müssen pro Team mindestens 3 Spielerinnen eingesetzt werden.

2.3 In der Damenliga darf maximal 1 Spielerin entweder zweimal im Einzel oder zweimal im Doppel, nicht jedoch zweimal in beiden Disziplinen (im Doppel auch nicht mit sich selbst) spielen. Sollte eine Mannschaft nur 3 Spielerinnen einsetzen können, ermittelt der gegnerische Teamcaptain per Los vor Aufstellung der Einzel, welche Spielerin zweimal im Einzel spielen kann. Diese wird auf Position 4 gesetzt. Weiterhin lost der TC der gegnerischen Mannschaft vor der Doppelaufstellung, ohne das bereits im Einzel gezogene Los, welche Spielerin im Doppel zweimal spielen kann. Diese wird im 2. Doppel gesetzt. Sowohl in der Hinrunde, als auch in der Rückrunde, darf jeweils in maximal zwei Spielen eingelost werden. Diese Regelung gilt nur, wenn es nur eine Gruppe in der Damenliga gibt.

2.4 Die Spielerinnen der Damenliga sind auch für den gemischten Spielbetrieb spielberechtigt.

2.5 Gespielt wird in der Damenliga des MOFDV 501 Best of Five - straight in - double out.

2.6 Ein Ligaspiel besteht aus vier Einzeln und zwei Doppeln. Alle sechs Spiele werden gewertet.

2.7 In das Damenteam eines Vereins können auch Spielerinnen eines anderen Vereins gemeldet werden.

2.8 Die Damenliga spielt bei einer gemeldeten Anzahl von bis zu 7 Teams in einer Liga, ab 8 Teams wird in mindestens zwei Gruppen gespielt. Eine geographische Aufteilung der Ligen ist nicht vorgesehen. Die Gruppenzugehörigkeit der Teams wird zu Beginn jeder Saison neu ausgelost. Spielen zwei oder mehr Teams eines Vereins in der Damenliga, so werden sie auf die Gruppen verteilt.

2.9 Die Gruppensieger und –zweiten ermitteln durch ein Halbfinale über Kreuz (A1 gg. B2 u. B1 gg. A2) die Teilnehmer des Finales. Dieses Finale entfällt bei nur einer Gruppe, es ist das Team Meister, das nach Vor- und Rückrunde den ersten Platz belegt.

2.10 Der Spieltag des Finales wird zu Beginn der Saison, der Spielort nach Auslosung der Viertelfinals des Bezirkspokals an jährlich wechselnden, geeigneten Spielstätten vom Sportausschuss vergeben.

2.11 Die Festlegung des Spielmodus erfolgt nach den eingegangenen Meldungen durch den Sportausschuss.

C – Bezirkspokal

1 Allgemeines

- 1.1 Der Bezirkspokal gliedert sich in zwei Wettbewerbe: Damenpokal und Klaus-Unterberg-Pokal. Soweit es nicht anders geregelt ist, gelten die folgenden Bestimmungen jeweils für beide Wettbewerbe.
- 1.2 Jeder Verein, der Mitglied im MOFDV ist, kann am Bezirkspokal teilnehmen.
- 1.3 Die Auslosungen erfolgen öffentlich nach Abschluss jeder Spielrunde bzw. für die erste Runde nach dem Anmeldeschluss. Zeit und Ort der Auslosungen werden im Internet bekannt gegeben.
- 1.4 Die Spielpaarungen werden im Internet veröffentlicht und die Teamcaptains werden hierüber informiert. Gespielt wird im K.O.-System. Das Verliererteam scheidet aus.

2 Meldung der Teams und Spieler, Spielberechtigung

- 2.1 Die Meldung der Teams und der Stammspieler für den Klaus-Unterberg-Pokal erfolgt unabhängig von der Meldung zum Ligabetrieb. Ein Verein kann nur Spieler melden, die für ihn zum Ligaspielbetrieb im MOFDV gemeldet sind.
- 2.2 Die Meldung der Teams und der Stammspieler für den Damenpokal erfolgt unabhängig von der Meldung zum Damenligaspielbetrieb. Ein Verein kann nur Spielerinnen melden, die für ihn zum Damenligaspielbetrieb im MOFDV gemeldet sind.
- 2.3 Die Meldung der Teams ist kostenlos und muss bis zum vom Sportausschuss festgesetzten Termin erfolgen. Pro Team muss eine E-Mail-Adresse angegeben werden. Die Meldungen haben auf den vom MOFDV vorgesehenen Formularen zu erfolgen.
- 2.4 Die Anzahl der Teams wird nicht begrenzt, aber es dürfen max. 2 Teams eines Vereins / einer Boardanlage (2 Boards) den gleichen Heimspieltag haben. Sollten bei einer Auslosung in einer festen Spielwoche beide Teams ein Heimspiel haben, erhält das zuerst gezogene Team den Vorrang. Das andere Team hat dann ein Auswärtsspiel.
- 2.5 Können sich beide Teams nicht auf einen Spieltag einigen, so wird das Spiel durch den Pokalspielleiter auf den letzten Tag des Spielzeitraumes festgelegt.
- 2.6 Ein Pokalteam besteht aus mindestens 4 und höchstens 8 Spieler/Innen. Es gibt keine Ersatzspieler. Jeder Spieler ist nur in einem Pokalteam spielberechtigt.
- 2.7 Zum festgesetzten Meldetermin (= Meldung der Pokalmannschaften) müssen für jedes Pokalteam mindestens 4 Spieler gemeldet werden. Die Spieler/innen 5 bis 8 jedes Teams können nachgemeldet werden. Die Meldungen haben auf dem vom MOFDV vorgesehenen Formularen zu erfolgen. Nach erfolgter Meldung ist kein Teamwechsel mehr möglich. Die Nachmeldung erfolgt über die Pokal-Nachmeldung im Internet.
- 2.8 Jeder Platz im Pokalteam (1-8) darf nur einmal besetzt werden. Verliert ein Team einen Spieler (Vereinswechsel, Krankheit usw.) bleibt dessen Platz unbesetzt.
- 2.9 Wechselt ein Spieler den Verein, ist er im laufenden Pokalwettbewerb nicht mehr spielberechtigt, wenn er für seinen bisherigen Verein in einem Pokalteam gemeldet war.

3 Spielmodus, Spielwertung

3.1 Der Pokalwettbewerb wird mit 4er-Teams gespielt. Jedes Pokalspiel gliedert sich in 5 Blöcke. In jedem Block können 4 Spieler des Teams frei eingesetzt werden.

Block A: 4 Einzel Modus: 501 Best of five straight in – double out
Block B: 2 Doppel Modus: 501 Best of five straight in – double out
Block C: 4 Einzel Modus: 501 Best of five straight in – double out
Block D: 2 Doppel Modus: 501 Best of five straight in – double out
Block E: Teamgame Modus: 701 Best of three straight in – double out

Jeder Spieler kann in einem Block nur einmal eingesetzt werden.

3.2 Ein Pokalspiel muss mit mindestens 4 Spielern bestritten werden.

3.3 Wird ein Spieler eingesetzt, der in diesem Team nicht spielberechtigt ist, so wird die Pokalbegegnung als Nichtantritt gewertet.

3.4 Ein Pokalspiel kann beendet werden, wenn ein Team den 7. Punkt erreicht hat.

3.5 Ein Team, dass nicht zu einer Pokalbegegnung antritt, hat dieses Spiel mit 0:13 verloren und scheidet aus dem Wettbewerb aus, gleichzeitig wird es mit einer Geldstrafe in Höhe von 100,-- € belegt.

4 Spielregeln

4.1 Ein Pokalspiel wird grundsätzlich parallel auf zwei Boards gespielt. Beim Einverständnis beider Teamcaptains kann auch auf einer anderen Anzahl von Boards gespielt werden.

4.2 Spielbeginn ist 20:00 Uhr. Die Teamcaptains beider Teams können einen abweichenden Spielbeginn vereinbaren.

4.3 Es muss bei Eintreffen des Gästeteams, jedoch spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn, ein Practice-Board freigehalten werden. Das Einwerfen hat vor Spielbeginn zu erfolgen.

4.4 Vor Spielbeginn wird die Boardnummerierung festgelegt.

4.5 Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft vollständig und deutlich lesbar auszufüllen. Zusätzlich zum Namen des Spielers ist die BDV-Mitgliedsnummer anzugeben. Der Spielbericht ist vom Teamcaptain der Heimmannschaft nach dem Spiel per Mail, Fax oder Post an den Pokal-Spielleiter zu senden, spätestens jedoch drei Werktagen nach dem Spieltermin. Es gilt als Absendetag das Datum des Poststempels. Für unvollständig ausgefüllte Spielberichte wird eine Geldbuße von € 25,00 verhängt.

4.6 Wird ein Spielbericht verspätet abgeschickt, so wird eine Geldbuße in Höhe von € 25,00 zugunsten des MOFDV verhängt. Ist der Spielbericht nach sechs Werktagen nicht beim Pokal-Spielleiter eingegangen, so hat der Pokal-Spielleiter den Captain des Heimteams davon in Kenntnis zu setzen und gegebenenfalls den Spielbericht nachzufordern.

4.7 Wird der Spielbericht nicht innerhalb von drei Werktagen nach der Anforderung durch den Pokal-Spielleiter abgeschickt, wird die Geldbuße auf € 100,00 erhöht und zusätzlich das Spiel mit 0:13 gegen das Heimteam gewertet.

4.8 Die beiden Teamcaptains erstellen vor Beginn des Spiels verdeckt ihre Aufstellung für Block A. Jeder Captain kann seine Spieler in beliebiger Reihenfolge aufstellen. Die Aufstellung der weiteren Blöcke

erfolgt nach Beendigung des vorhergehenden Blockes. In jedem Block können 4 beliebige Spieler des Teams eingesetzt werden.

4.9 Die Reihenfolge der Aufstellung ist einzuhalten. Befindet sich ein Spieler bei Beginn seines Spiels am falschen Board, so hat er sein Spiel verloren.

4.10 Ist ein Spieler nach Aufruf seines Spiels nicht anwesend, so hat er das Spiel 0:3 verloren.

4.11 Das Heimteam beginnt alle ungeraden Spiele, das Auswärtsteam alle geraden Spiele. Welche Mannschaft das Teamgame beginnt, wird durch Bullwurf entschieden.

4.12 Für jedes Spiel ist ein Schreiber zu stellen. Grundsätzlich werden alle ungeraden Spiele vom Heimteam, die geraden Spiele vom Auswärtsteam geschrieben - Ausnahme Teamgame. Der Schreiber hat sowohl den geworfenen Score als auch den Punkterest zu schreiben. Grundsätzlich ist auf Tafeln zu schreiben. Sind Hilfsmittel wie Computer vorhanden, kann nach Zustimmung beider Teams damit geschrieben werden. Jeder Teamcaptain kann aus wichtigem Grunde die Auswechslung eines Schreibers verlangen.

5 Zeitlicher Ablauf

5.1 Der Sportausschuss setzt pro Runde einen Zeitraum fest. Dies kann eine feste Spielwoche sein oder ein Zeitraum über mehrere Wochen.

Wird eine feste Spielwoche vorgegeben, ist der Spieltermin der Heimspieltag der Heimmannschaft (Ausnahmen siehe 2.3). Nach Absprache können beide Teamcaptains eine Spielverlegung innerhalb dieser Spielwoche beantragen. Ist ein Spielzeitraum vorgegeben, legen beide Teamcaptains den Spieltag nach Absprache fest. Dabei muss sich die Heimmannschaft innerhalb von 14 Tagen nach Auslosung mit mind. drei Terminvorschlägen an die Gastmannschaft wenden. Der Spieltermin ist dem Pokal-Spielleiter von beiden Teamcaptains mitzuteilen.

5.2 Der Spieltag des Finales wird zu Beginn der Saison, der Spielort nach Auslosung der Viertelfinals des Bezirkspokals an jährlich wechselnde, geeignete Spielstätten vom Sportausschuss vergeben.

6 Proteste

6.1 Wird gegen ein Spiel Protest eingelegt, so ist dieser auf dem Spielbericht zu vermerken. Eine gesonderte schriftliche Begründung ist innerhalb von drei Werktagen nach dem Spiel an den Pokal-Spielleiter zu senden.

6.2 Über Proteste entscheidet der Pokal-Spielleiter.

6.3 Gegen die Entscheidung des Pokal-Spielleiters kann beim Sportausschuss schriftlich Einspruch eingelegt werden. Die Einspruchsfrist beträgt fünf Werktage. Über die Wertung eines unter Protest stehenden Spiels entscheidet der Sportausschuss endgültig.

D – Ranglistenturniere

1 Allgemeines

1.1 Der Mittel- und Oberfränkische Dartverband e.V. vergibt pro Saison maximal fünf Ranglistenturniere.

1.2 Für die Ausrichtung eines Ranglistenturniers können sich alle Mitgliedsvereine des MOFDV bewerben.

1.3 Ranglistenpunkte werden nur bei Ranglistenturnieren vergeben.

- 1.4 Die Ranglistenturniere sind offene Turniere. MOFDV-Ranglistenpunkte können nur dem MOFDV gemeldete Spieler erlangen.
- 1.5 Für ein Ranglistenturnier müssen mindestens 8 Herrenboards und 2 Damenboards zur Verfügung stehen. Für den Jugendwettbewerb müssen zwei weitere Boards vorhanden sein, ansonsten kann dieser ausgelagert werden.
- 1.6 Im Spielbereich/Halle ist das Rauchen untersagt. Mobiltelefone sind aus- bzw. stumm zu schalten.
- 1.7 Der Veranstalter eines Ranglistenturniers hat das Hausrecht. Wird ein Spieler des MOFDV von einem Turnier ausgeschlossen, so hat der Veranstalter dies auf Anfrage dem MOFDV zu begründen.
- 1.8 Bei allen Ranglistenturnieren wird ein Schiedsgericht eingesetzt. Es setzt sich aus einem Vertreter des Sportausschusses und zwei Vertretern des Veranstalters zusammen. Der Veranstalter gewährleistet die Turnierleitung für die gesamte Dauer des Damen-, Herren- und Jugendturniers. Ausgebildete BDV-Schiedsrichter sind bevorzugt einzusetzen. Das Schiedsgericht entscheidet in allen strittigen Fällen im sportlichen Ablauf des Turniers. Der Vertreter des Sportausschusses wird dem Veranstalter mit der Zuteilung des Turniers bekannt gegeben.
- 1.9 Spieler, die offensichtlich unter starkem Alkoholeinfluss stehen, sich grob unsportlich verhalten oder andere grob fahrlässig gefährden, können durch die Turnierleitung und/oder von einem MOFDV - Präsidiumsmitglied zu jeder Zeit aus dem laufenden Wettbewerb ausgeschlossen werden. Damit entfällt für den Betroffenen gleichzeitig jeglicher Anspruch auf Preisgelder, Pokale, Urkunden und Ranglistenpunkte aus diesem Turnier. Nicht anwesende Spieler werden aus der Turnierliste gestrichen und haben ebenfalls keinen Anspruch auf Ranglistenpunkte.
- 1.10 Bei Finalspielen kann das Schiedsgericht den Spielern den Genuss von alkoholischen Getränken verbieten.
- 1.11 Der Veranstalter muss vor der Auslosung dem Sportwart die vorläufigen Teilnehmerzahlen melden; dieser legt danach die Anzahl der Gruppen und den Spielmodus fest. Der Sportwart hat bei den Vorbereitungen und auf den Ranglistenturnieren im sportlichen Bereich Weisungsbefugnis.
- 1.12 Die Jugendspieler können wählen, ob sie das Herren-, Damen oder Jugendeinzel spielen wollen. Auf keinen Fall können die Jugendlichen an zwei Wettbewerben gleichzeitig teilnehmen.
Ausnahme:
Der bestplatzierte Junior sowie die bestplatzierte Juniorin in der jeweils gültigen Jugendrangliste dürfen an dem jeweiligen Herren- bzw. Damenturnier teilnehmen, vorausgesetzt, das Hauptturnier wird dadurch nicht verzögert.

2 Bewerbung und Ausschreibung

- 2.1 Vereine, die ein Ranglistenturnier ausrichten wollen, richten ihre schriftliche Bewerbung an den Sportwart des MOFDV.
- 2.2 Für ein Ranglistenturnier ist sicherzustellen, dass mindestens je 64 Herren, 16 Damen und vier Jugendliche teilnehmen können. Bei weniger als vier Jugend - Teilnehmern ist dem Ausrichter die Durchführung des Jugendturniers freigestellt.
- 2.3 Ein Einladungsplakat ist allen Mitgliedsvereinen des MOFDV mind. 4 Wochen vor Turniertermin zuzustellen. Auf dem Plakat und der Ausschreibung ist durch Verwendung des MOFDV-Logos kenntlich zu machen, dass das Turnier vom MOFDV vergeben wurde.
Die Mitglieder des Schiedsgerichts sowie Zeitpunkt und Ort der Auslosung sind auf der Ausschreibung und dem Einladungsplakat anzugeben. Das Einladungsplakat ist dem Sportwart des MOFDV rechtzeitig zur Freigabe vorzulegen.

2.4 Meldeschluss für Ranglistenturniere legt der Veranstalter fest (Jugend: eine Stunde vor Turnierbeginn).

3 Auslosung

3.1 Bei MOFDV-Ranglistenturnieren werden maximal die jeweils acht besten Herren, vier besten Damen und zwei besten Jugendlichen der aktuellen MOFDV-Rangliste gesetzt, wobei in keiner Gruppe mehr als ein gesetzter Spieler ist. Bei Gleichheit entscheidet das Los. Die Auslosung hat öffentlich zu erfolgen. Der Sportwart bestimmt einen offiziellen Vertreter des Sportausschusses.

3.2 Setzmodus

Herren (über 32 Teilnehmer)

Setzliste	1	2	3	4	5	6	7	8
Gruppe	1(1)	5(9)	7(13)	3(5)	4(7)	8(15)	6(11)	2(3)

Herren (bis 32 Teilnehmer)

Setzliste	1	2	3	4
Gruppe	1	3	4	2

Damen

Setzliste	1	2	3	4
Gruppe	1(1)	3(5)	4(7)	2(3)

Jugend

Setzliste	1	2
Gruppe	1(1)	2(3)

Falls es die Anzahl der Meldungen erfordert, kann in Abstimmung mit dem Sportwart bzw. dessen Vertreter die Anzahl der Gruppen angepasst werden."

3.3 Freilose

Ausgehend von der genauen Anzahl der Teilnehmer für einen Wettbewerb wird die Anzahl der Freilose pro Gruppe bestimmt. Diese werden nach folgendem Schema in die Gruppen eingetragen:

Freilos-Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8
Position 4er Gruppen	2	4						
Position 8er Gruppen	2	6	4	8				
Position 16er Gruppen	2	10	6	14	4	12	8	16

Die gesetzten Spieler(innen) werden auf die erste Position in ihrer Gruppe gesetzt, oder an eine freie Position in ihrer Gruppe gelost. Danach werden die übrigen Meldungen behandelt. Alle auf einem Formular gemeldeten Spieler werden nacheinander in die Gruppen eingelost. Um zu vermeiden, dass Spieler, die auf dem gleichen Anmeldeformular stehen, in die gleichen Gruppen gelost werden, sind die Anmeldeformulare mit den meisten Meldungen zuerst zu bearbeiten.

3.4 Einlosen

Die einzelnen Positionen in den Gruppen werden durchnummeriert (1-8). Es gibt zwei Töpfe mit Losen. Im ersten befindet sich für jede Gruppe ein Los, im zweiten ein Los für die Position in der Gruppe.

Zuerst wird einem Spieler eine Gruppe zugewiesen. Dann wird die Position in der Gruppe gelost. Ist diese Position bereits besetzt (Freilos, anderer Spieler), so rückt man in der Gruppe nach unten, bis man auf eine freie Position trifft. Ist bis zum Ende der Gruppe kein Platz mehr frei, so fängt man bei der ersten Stelle der Gruppe wieder an. Jedes Los wird nach jedem Losvorgang wieder zurückgegeben. Ist eine Gruppe voll, so wird ihr Los aus dem Topf genommen.

Werden mehrere Spieler eines Anmeldeformulars eingelost, so ist das Los der jeweils gezogenen Gruppe aus dem Topf herauszulassen, bis alle Spieler des betreffenden Anmeldeformulars eingelost wurden (wenn es mehr Spieler als Gruppen sind, werden nach der letzten Gruppe wieder alle Lose zurückgegeben).

4 Spielmodus

4.1 Allgemein

Der Beginn des Spiels wird durch Bullwurf entschieden.

4.2 Herren

Es gilt das Doppel – K.O. - System bis die jeweiligen Sieger der Gewinner- und Verliererrunde aus jeder Gruppe feststehen. In der Gewinnerrunde wird Best-of-5 Legs und in der Verliererrunde mindestens Best-of-3 Legs gespielt. Änderungen über den Spielmodus entscheidet der Sportwart. Bis einschließlich Viertelfinale wird nun mindestens Best-of-5-Legs im Einfach – K.O. - System gespielt, im Halbfinale mindestens Best-of-7 Legs, im Finale mindestens Best-of-9 Legs."

4.3 Damen

Bei den Damen wird bis 16 Teilnehmern in „Round Robin“-Gruppen Best-of-5-Legs gespielt, ab 17 Teilnehmern gilt das Doppel – K.O. – System, bis die jeweiligen Sieger der Gewinner- und Verliererrunde aus jeder Gruppe feststehen. In der Gewinnerrunde wird Best-of-5 Legs und in der Verliererrunde mindestens Best-of-3 Legs gespielt.

Nach der „Round Robin“-Gruppenphase wird über Kreuz gespielt, bis die Finalpaarung feststeht – Best-of-5-Legs.

Im Finale wird mindestens Best-of-7-Legs gespielt.

4.4 Jugend

"Round Robin" mindestens Best-of-3-Legs. Halbfinale und Finale Best-of-5-Legs.

4.5 Nach der Vorrunde wird dem Sieger aus der Verliererrunde der Sieger aus der Gewinnerrunde in umgekehrter Reihenfolge zugeordnet. Beispiel: Der Sieger aus der Verliererrunde in Gruppe 8 spielt gegen den Sieger aus der Gewinnerrunde in Gruppe 1 usw.

5 Start- und Preisgeld

5.1 Das Startgeld für ein MOFDV-Ranglistenturnier beträgt € 7,00 bei Überweisung und 9,00 € bei Barzahlung am Veranstaltungstag. Auch bei allen anderen Wettbewerben wird bei Barzahlung am Veranstaltungstag ein um 2,00 € erhöhtes Startgeld erhoben. Die Jugendturniere sind startgeldfrei.

5.2 Von den erzielten Startgeldeinnahmen sind mindestens 80% als Preisgelder auszuschütten.

5.3 In allen Einzelwettbewerben stellt der MOFDV für die Plätze 1 bis 3 Pokale zur Verfügung.

6 Rangliste

6.1 Die Ergebnisse der Ranglistenturniere sind dem Sportwart des MOFDV spätestens fünf Werktage nach dem Turnier mit Namen und Mitgliedsnummer auf den Ergebnismeldeformularen mitzuteilen. Die Formulare erhält der Veranstalter mit der Bestätigung der Turniervergabe durch den Bezirkssportwart.

Die MOFDV-Rangliste wird fortlaufend geführt. Gewertet werden jeweils die letzten fünf Turniere.

6.2 Ranglistenpunkte werden folgendermaßen vergeben:

Herren / Damen :

Platz/Teilnehmer	bis 16	bis 32	Platz/Teilnehmer	bis 64	über 64
1. Platz	8 Punkte	10 Punkte	1. Platz	13 Punkte	15 Punkte
2. Platz	6 Punkte	8 Punkte	2. Platz	11 Punkte	13 Punkte
3. + 4. Platz	4 Punkte	6 Punkte	3. + 4. Platz	9 Punkte	11 Punkte
5. – 8. Platz	3 Punkte	4 Punkte	5. – 8. Platz	7 Punkte	9 Punkte
9. – 12. Platz	2 Punkte	3 Punkte	9. – 16. Platz	5 Punkte	7 Punkte
13. – 16. Platz	1 Punkt	2 Punkte	17. – 24. Platz	3 Punkte	5 Punkte
17. – 24. Platz	--	1 Punkt	25. – 32. Platz	2 Punkte	3 Punkte
25. – 32. Platz	--	--	33. – 48. Platz	1 Punkt	2 Punkte
			49. – 64. Platz		1 Punkt

Jugend:

Platz/Teilnehmer	bis 16	bis 32
1. Platz	8 Punkte	10 Punkte
2. Platz	6 Punkte	8 Punkte
3. + 4. Platz	4 Punkte	6 Punkte
5. – 8. Platz	3 Punkte	4 Punkte
9. – 12. Platz	2 Punkte	3 Punkte
13. – 16. Platz	1 Punkt	2 Punkte
17. – 24. Platz	--	1 Punkt

6.3 Bei Punktgleichheit ist für die Platzierung in der MOFDV-Rangliste das beste Einzelergebnis maßgebend, danach das zweitbeste, usw.

6.4 Die Rangliste wird nach jedem Ranglistenturnier veröffentlicht.

E – Bayerische Masters

1 Allgemeines

1.1. Die Bayerischen Masters werden einmal jährlich vom BDV durchgeführt. Nähere Einzelheiten zum Ablauf in der SWO des BDV.

2 Bayerische Masters und MOFDV

2.1 Der Sportwart des MOFDV ist verantwortlich für die Organisation und den Ablauf der Teilnahme des MOFDV an den Bayerischen Masters. Ist der Sportwart verhindert kann er einen Vertreter für diese Aufgabe benennen.

2.2 Die nominierten Spieler/innen werden vom Sportwart schriftlich eingeladen und müssen bis zu dem im Schreiben angegebenen Termin verbindlich zu- oder absagen.

3 Nominierungen

3.1 Es wird der Stand der MOFDV-Rangliste ca. 7 Wochen vor dem Turnierbeginn verwendet, um genügend Zeit für die Nominierungen und die Meldung an den BDV zu haben.

3.2 Nominiert werden pro Team die ersten 12 Herren und die ersten 6 Damen, sowie die ersten 5 Jugendlichen aus der aktuell gültigen MOFDV-Rangliste. Sofern nominierte Spieler absagen, nominiert der Sportwart den nächstplatzierten Spieler aus der aktuell gültigen MOFDV-Rangliste.

- 3.3 Jeder nominierte Spieler hat bei Spielzusage eine Verpflichtungserklärung zu unterschreiben. Bei unentschuldigtem Fernbleiben sowie zu später Absage (weniger als 1 Woche vor den Bay. Masters) ist an den MOFDV ein Betrag von € 25,00 zu zahlen. Sollte dieser Betrag nicht gezahlt werden, hat der Sportausschuss die Möglichkeit diesen Spieler für Ranglistenturniere und Meisterschaften zu sperren.

4 Mannschaftsaufstellungen

- 4.1 Die Mannschaftsaufstellungen nimmt der Sportwart oder sein Vertreter vor Ort vor. Für jede Mannschaft wird ein Teamcaptain benannt, der die Leitung dieser übernimmt.

F – Sportausschuss

1 Zusammensetzung

- 1.1 Der Sportausschuss ist die höchste Instanz der Ligen im MOFDV. Er besteht aus den in der Satzung beschriebenen Mitgliedern. Er tritt in turnusmäßigen Abständen zusammen.
- 1.2 Die Sportausschuss-Sitzungen werden vom Sportwart oder bei dessen Verhinderung von seinem Vertreter einberufen und geleitet. Bei Sitzungen des Sportausschusses hat jedes anwesende Mitglied des Sportausschusses nur eine Stimme. Bei Stimmgleichheit entscheidet der Sitzungsleiter. Der Sportausschuss ist nur dann beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte seiner Mitglieder und der Versammlungsleiter anwesend sind. In dringenden Fällen können Entscheidungen auch über E-Mail o.ä. erfolgen. Die Ergebnisse sind schriftlich festzuhalten und in der nächsten Sitzung des Sportausschusses zu bestätigen.
- 1.3 Jeder Ligaleiter kann für sich einen Vertreter bestimmen, der in Sitzungen kein Stimmrecht hat.
- 1.4 Der Vertreter des Sportwartes ist der Spielerobmann. Ist der Sportwart auch Spielerobmann, so wird sein Vertreter vom Präsidium bestimmt.

2 Aufgaben

- 2.1 Der Sportausschuss erstellt den Spielplan für alle Ligen des MOFDV und den Pokalspielplan. In der Zeit der Weihnachtsferien sollen keine Spiele angesetzt werden.
- 2.2 Der Spielerobmann führt die Liste der dem MOFDV gemeldeten Spieler.
- 2.3 Der Ligaleiter erstellt die Tabellen seiner Liga und die Spielerrangliste der Liga. Die aktuellen Ergebnisse sind zeitnah auf der Internet-Seite des MOFDV zu veröffentlichen.

3 Teamcaptainsitzungen

- 3.1 Der Sportwart beruft die Teamcaptainsitzung aller Teamcaptains aller Ligen seines Verbandes nach Möglichkeit vor Ligastart, jedoch mindestens einmal pro Saison ein. Der Ligaleiter beruft auch Sitzungen bei einem Mehrheitsantrag der Teamcaptains seiner Liga ein.
- 3.2 Die Teamcaptainsitzungen sind nicht öffentlich.
- 3.3 Es ist eine Anwesenheitsliste zu führen und eine Niederschrift anzufertigen.
- 3.4 Der Teamcaptain ist offizieller Vertreter seines Teams und somit verpflichtet, an allen Sitzungen, die vom Sportwart oder anderen MOFDV-Offiziellen einberufen werden, teilzunehmen. Er kann jedoch einen Vertreter entsenden, dieser muss Mitglied des gleichen Teams sein.

Sollte der Teamcaptain einer Sitzung fernbleiben, so wird der Verein mit einer Geldstrafe in Höhe von 50,-- € belegt. Es ist nicht möglich, dass ein Teamcaptain, der in zwei Teams Teamcaptain ist, als Vertreter für beide Teams an der Teamcaptainsitzung teilnimmt. In diesem Falle ist für das zweite Team ein offizieller Vertreter zu entsenden.

4 Regelauslegung, Strafen

- 4.1 Der Sportausschuss ist zuständig für Regelauslegungen. Seine diesbezüglichen Entscheidungen sind endgültig.
- 4.2 Der Sportausschuss kann bei Verstößen gegen die Sport- und Wettkampfordnung Strafen aussprechen. Dies können Punktabzug, Geldbußen als auch Sperren sein. Gegen die vom Sportausschuss ausgesprochenen Sanktionen kann innerhalb von fünf Werktagen schriftlich beim Präsidium des MOFDV Einspruch eingelegt werden.