



SPORT- UND WETTKAMPFORDNUNG

Stand: 05.05.2019

Allgemeines

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

- 1.1 Der Mittel- und Oberfränkische Dartverband e.V. (MOFDV) 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 e.V. statt.

- 1.3 Grundsätzlich sind nur dem BLSV gemeldete Vereine innerhalb der Grenzen des Mittel- und Oberfränkischen Dartverbands 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 Dart Verbandes (BDV), soweit es in dieser Sport- und Wettkampfordnung nicht anders geregelt ist.

- 1.7 Der MOFDV e.V. 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 e.V. 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.

- 1.8 Bei allen Veranstaltungen des MOFDV ist das Rauchen im Spielbereich untersagt. Mobiltelefone sind aus bzw. stumm zu schalten.

A – Ligabetrieb

1. **Vereinsmeldung, Teammeldung und Spielermeldung**

- 1.1 Alle Meldungen sind von den Vereinen (VereinsAdmin) selbstständig und eigenverantwortlich in nuLiga zu erfassen.
- 1.2 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.
- 1.3 Alle Vereine des MOFDV müssen bis zu den vom Sportausschuss festgesetzten Terminen die Anzahl ihrer Teams und die Spieler für diese Teams für die neue Saison gemeldet haben.
Termin 1 = 1. Juli des laufenden Jahres – Bindende Mannschaftsmeldung/-en
Termin 2 = 1. August des laufenden Jahres – bindende Spielermeldung (Zuordnung zu der jeweiligen Mannschaftsmeldung)
- 1.4 Zusätzlich sind in nuLiga (in der Vereinsverwaltung) Angaben zum Spiellokal zu machen, Ansprechpartner inkl. Kontaktdaten des Vereins sowie eine gültige E-Mail Adresse pro Team (von jedem Teamcaptain) anzugeben. Diese Regelung gilt auch für Teams aus den Ligen des BDV.
- 1.5 Nachmeldungen von Teams sind grundsätzlich nicht möglich.
- 1.6 Neue Teams und Teams, die einen neuen Verein gründen oder mit anderen Teams unter neuem Namen fusionieren, starten 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.
- 1.7 Einzelne Spieler können jederzeit nachgemeldet werden. Die Nachmeldung der Spieler erfolgt in nuLiga und wird von den Vereinen selbstständig und eigenverantwortlich durchgeführt. Der fällige Beitrag ist nach Rechnungsstellung auf das Konto des MOFDV einzuzahlen bzw. zu überweisen. Die Zahlungseingänge werden vom Kassenwart überprüft. Bei verspäteter Zahlung werden die Spieler rückwirkend gesperrt, bis der Beitrag vollständig bezahlt ist.

2. **Spielberechtigung, Teamlisten**

- 2.1 Der Spielerobmann des MOFDV erteilt die Spielberechtigung nach der Grundlage der Sport- und Wettkampfordnung.
- 2.2 Alle Spieler des MOFDV, die am Spielbetrieb des MOFDV und/oder übergeordneten Verbänden teilnehmen, sind vor ihrem ersten Einsatz dem MOFDV zu melden. Die Verwaltung der Spieler ist in nuLiga durch die Vereine durchzuführen – Gültigkeit der Spielberechtigung = Speicherung in nuLiga. Nicht gemeldete Spieler sind nicht spielberechtigt.
- 2.3 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 Bestätigung des Spielerobmanns. 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, so wird sein Einzel und Doppel mit 0:3 gegen ihn gewertet.
Kann ein Teamcaptain die Teamliste nicht vorlegen, so wird das Spiel wie unter Kapitel A § 14.5 als Nichtantritt gewertet.

- 2.4 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.
- 2.5 Ein Spieler kann nur für den Ligabetrieb gemeldet werden, wenn er das 11. Lebensjahr vollendet hat.
- 2.6 Ein Spieler eines höherklassigeren Teams ist in einem niederklassigeren Team nicht spielberechtigt.
- 2.7 Ein Spieler darf insgesamt zwei Mal pro Saison (1x Hinrunde und 1x Rückrunde) in einem höherwertigen Team ligaübergreifend im MOFDV aushelfen. Danach darf dieser Spieler in keinem anderen Team in den MOFDV-Ligen weiter aushelfen. Der Spieler bleibt in dem ursprünglich gemeldeten Team.
- 2.8 Wird ein Spieler eingesetzt, der in diesem Team nicht spielberechtigt ist, so werden sein Einzel und sein Doppel für dieses Team als verloren gewertet.
- 2.9 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.

3. Teamwechsel innerhalb eines Vereins

- 3.1 Die Ummeldung eines Spielers in ein anderes Team ist innerhalb des MOFDV nur 1x/Saison möglich und ist von dem jeweils betroffenen Verein (VereinsAdmin) schriftlich an den Spielerobmann zu melden.
- 3.2 Ummeldungen in ein Team mit niedrigerer Wertung, sind grundsätzlich nur bis 31.10. möglich.
- 3.3 Wurde ein Spieler in ein anderes Team des MOFDV umgemeldet, so darf dieser Spieler bei keinem anderen Team im MOFDV mehr aushelfen.
- 3.4 Wurde ein Spieler vor dem 31.10. in ein BDV- / DDV-Team und wieder zurück in sein ursprüngliches Team im MOFDV heruntergemeldet, so kann er wie in Kapitel A § 2.7 beschrieben in höherwertigen Teams noch aushelfen.
Wird der Spieler in ein anderes Team zurückgemeldet, entspricht dies einer Ummeldung im Verein und er ist für kein weiteres Team im MOFDV mehr spiel- bzw. aushilfeberechtigt.

4. Vereinswechsel

- 4.1 Grundsätzlich ist in der laufenden Saison pro Spieler nur ein Vereinswechsel möglich. Vereinswechsel sind grundsätzlich nur bis 31.01. möglich.
- 4.2 Ein Vereinswechsel eines Spielers muss schriftlich mit dem vorgesehenen Meldeformular erfolgen.
- 4.3 Der ehemalige Verein des Spielers ist von einem Vereinswechsel durch den Spielerobmann in Kenntnis zu setzen.
- 4.4 Der Zeitpunkt des Wechsels ist das Eingangsdatum des Formulars beim Spielerobmann.
- 4.5 Ab dem Tag des Vereinswechsels ist der Spieler für die folgenden vier Wochen für alle Ligaspiele gesperrt.
- 4.6 Stellt ein Verein den Spielbetrieb aller seiner Teams ein, sind Spieler, die weiter am Spielbetrieb teilnehmen wollen, als Neumeldung zu behandeln.

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

5. Teams

- 5.1 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.
- 5.2 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.
- 5.3 Ein Team besteht aus mindestens vier für dieses Team gemeldeten Stammspielern. Während des gesamten Ligaspiels müssen 2 dieser Stammspieler aufgestellt sein.
- 5.4 Es können maximal 8 Spieler pro Team in einem Ligaspiel eingesetzt werden.
- 5.5 Pro Ligaspiel sind 4 Einwechselspieler möglich. Bereits ausgewechselte Spieler können nicht mehr eingewechselt werden. Vor jeder Runde (Einzel/Doppel) können Auswechslungen vorgenommen werden.

6. Spielmodus, Spielregeln

- 6.1 Es gelten die Regeln des Deutschen Dart Verbandes, soweit es in dieser Sport- und Wettkampfordnung nicht anders geregelt ist. (siehe SWO des DDV Teil II)
- 6.2 Gespielt wird **in der Regel** in der Zeit von September bis Juni des folgenden Jahres.
- 6.3 Ein Ligaspiel wird grundsätzlich auf zwei Boards gespielt. Beim Einverständnis beider Teamcaptains kann auch auf einer anderen Anzahl von Boards gespielt werden.
- 6.4 In einem Ligaspiel müssen pro Team mindestens **4 Spieler** eingesetzt werden.
- 6.5 Es muss bei Eintreffen des Gästeteams, spätestens ab 30 Minuten vor Spielbeginn, bis Spielbeginn ein Practice Board freigehalten werden.
- 6.6 **Vor Spielbeginn werden die Ligaspielboards festgelegt.**
- 6.7 Ein Ligaspiel besteht aus der unter **Kapitel A § 8 – § 11** jeweils Punkt 1 aufgeführten Anzahl von Spielen.
- 6.8 Die beiden Teamcaptains erstellen vor Beginn des Spiels verdeckt ihre Teamaufstellung. Jeder Captain kann **seine 4 Startspieler** in beliebiger Reihenfolge aufstellen.
Bis zu maximal vier Einwechselspieler können jederzeit im Spielbericht eingetragen werden.
- 6.9 Es können nur Spieler eingesetzt werden, die während der Dauer des gesamten Ligaspiels in keinem anderen **MOFDV / BDV oder DDV** Team spielen.
- 6.10 Ist ein Spieler bei Aufruf seines Spiels nicht anwesend, so hat er das Spiel 0:3 verloren.
- 6.11 Der Spielmodus **ist grundsätzlich in allen Ligen: 501 Best of 5 (Straight in – Double out)**
- 6.12 Ein Doppel besteht aus zwei Spielern und kann nicht alleine bestritten werden.

- 6.13 Der Beginn des entscheidenden Legs oder Sets wird durch Bullwurf entschieden. Hierbei wirft zuerst der Spieler, der das erste Leg begonnen hat. Ein Wurf auf Bull ist gültig, wenn der Dart innerhalb der gültigen Trefferfläche steckt.
- 6.14 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.
- 6.15 Das Heimteam beginnt alle Spiele.
- 6.16 Die Heimmannschaft schreibt alle Spiele.
(Hinweis: Bevorzugt sollte sich das Heimteam um entsprechende Schreiber kümmern. Sollten beide Teams nur zu viert antreten, wird empfohlen, das beide Teams Schreiber für die Spiele stellen, um den Spielfluss zu gewährleisten.)
- 6.17 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.
- 6.18 Die Reihenfolge der Aufstellung ist einzuhalten.
- 6.19 Die Spielreihenfolge ergibt sich aus den Vorgaben des Spielberichts.
- 6.20 Spielbericht:
Es wird der aktuell gültige Spielberichtsbogen verwendet. Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft vollständig und deutlich lesbar auszufüllen. Für unvollständig ausgefüllte Spielberichte wird eine Geldbuße von € 25,00 verhängt.
- 6.21 Der Teamcaptain der Heimmannschaft hat innerhalb von 24 Stunden nach Spielende das Ergebnis mit Hilfe der Schnellerfassung (nur Endergebnis) ausschließlich in nuLiga online zu erfassen. Innerhalb von 3 Werktagen hat der Teamcaptain der Heimmannschaft den Originalspielbericht per E-Mail an den zuständigen Ligaleiter zu senden und das komplette Spiel in nuLiga einzutragen. Alternativ kann der Originalspielbericht auch per Post an den Ligaleiter gesendet werden. Es gilt als Absendetag das Datum des Poststempels. Eine Nichteinhaltung wird jeweils als Verspätung angesehen und es gilt hierfür analog Kapitel A § 6.22.
- 6.22 Wird der Originalspielbericht verspätet abgeschickt, so wird eine Geldbuße in Höhe von € 25,00 zugunsten des MOFDV verhängt. Ist der Originalspielbericht nach sechs Werktagen nicht beim zuständigen Ligaleiter eingegangen, so hat der Ligaleiter den Teamcaptain des Heimteams davon in Kenntnis zu setzen und gegebenenfalls den Spielbericht nachzufordern.
- 6.23 Wird der Originalspielbericht 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:XX (XX für Spieleanzahl je Liga) gegen das Heimteam gewertet.

7. Ligaaufbau

- 7.1 Eine Liga besteht in der Regel aus 7-10 Teams.
- 7.2 Die Ligastruktur des MOFDV wird vom Sportausschuss festgelegt. Die Bezeichnung der Ligen (in absteigender Reihenfolge) lautet: Verbandsliga, Bezirksoberliga, Bezirksliga, Bezirksklasse.
- 7.3 Eine geographische Aufteilung der Ligen ist möglich. 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.
- 7.4 Eine Saison besteht aus Hin- und Rückrunde und beginnt mit der Abgabe der Meldung (s. Kapitel A § 1.3)

7.5 Ligaspieltage sind in der Regel freitags 20:00 Uhr, samstags 20:00 Uhr, sonntags 18:00 Uhr. Es besteht die Möglichkeit, zur Saisonmeldung den Spielbeginn am Samstag oder Sonntag ab 14:00 Uhr festzulegen. Die Damenliga ist von dieser Regel ausgenommen.

7.6 Sollte die Spielstätte keinen Spielbetrieb am Wochenende ermöglichen, so kann das betroffene Team einen Antrag stellen auf Spieltag unter der Woche, über den der Sportausschuss entscheidet. (Gilt nur für bereits bestehende Spielstätten Stand Saison 2018/2019).

8. Verbandsliga

8.1 Ein Ligaspiel besteht aus sechszehn Einzel und vier Doppel. Alle zwanzig Spiele werden gewertet.

8.2 Ein Ligaspiel wird in folgender Reihenfolge gespielt: acht Einzel, zwei Doppel, acht Einzel, zwei Doppel. Sobald ein Spiel beendet ist, beginnt das nächste Spiel auf dem freien Board.

9. Bezirksoberliga

9.1 Ein Ligaspiel besteht aus sechszehn Einzel und zwei Doppel. Alle achtzehn Spiele werden gewertet.

9.2 Ein Ligaspiel wird in folgender Reihenfolge gespielt: acht Einzel, zwei Doppel, acht Einzel. Sobald ein Spiel beendet ist, beginnt das nächste Spiel auf dem freien Board.

10. Bezirksliga

10.1 Ein Ligaspiel besteht aus zwölf Einzel und vier Doppel. Alle sechzehn Spiele werden gewertet.

10.2 Ein Ligaspiel wird in folgender Reihenfolge gespielt: vier Einzel, zwei Doppel, vier Einzel, zwei Doppel, vier Einzel. Sobald ein Spiel beendet ist, beginnt das nächste Spiel auf dem freien Board.

11. Bezirksklasse

11.1 Ein Ligaspiel besteht aus acht Einzel und vier Doppel. Alle zwölf Spiele werden gewertet.

11.2 Ein Ligaspiel wird in folgender Reihenfolge gespielt: vier Einzel, zwei Doppel, vier Einzel, zwei Doppel. Sobald ein Spiel beendet ist, beginnt das nächste Spiel auf dem freien Board.

12. Auf- und Abstieg

12.1 Die BDV - Sport- und Wettkampfordnung regelt den Auf- und Abstieg in bzw. aus den Ligen des BDV.

12.2 Alle Auf- und Absteiger werden in einer aus Hin- und Rückrunde bestehenden Saison ermittelt.

12.3 Der Erstplatzierte einer Gruppe/Liga ist für den Aufstieg in die nächsthöhere Liga qualifiziert. Die Letztplatzierten einer Gruppe/Liga steigen grundsätzlich in die nächsttiefere Liga ab. Der Sportausschuss legt bei Auslosung der Ligen die Auf-/ und Abstiegsregeln fest.

12.4 Findet eine Relegation statt, werden der Spieltag, der Spielort und der Verantwortliche vom Sportausschuss festgelegt. Grundsätzlich wird nach dem Modus gespielt der für die Liga gilt, in die die Teams aufsteigen bzw. verbleiben möchten.

Abhängig von der Teilnehmerzahl wird folgender Modus festgelegt.

a) Zwei Relegationsteilnehmer:

Bei unentschiedenem Spielstand 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, erfolgt jeweils ein Teamgame im Modus 1001 best of 3. Die Anzahl der gewonnenen Legs wird nicht berücksichtigt. Die Reihenfolge des Teamgames wird durch den Wurf **auf das Bull** entschieden.
- 12.5 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.
- 12.6 Kann ein Absteiger nicht eindeutig über seine Platzierung ermittelt werden, entscheidet das Los über den Verbleib in der Liga.
- 12.7 Sollten sich aufgrund von Umstrukturierungen weitere Auf- und Absteiger ergeben, so werden sie vom Sportausschuss vor Beginn der Saison festgesetzt.
- 12.8 Ein Team kann freiwillig zurückziehen. **In diesem Fall werden alle Spiele 0:XX (XX für Spieleanzahl je Liga) gewertet und das Team wird auf den letzten Tabellenplatz in dieser jeweiligen Liga gesetzt.**
- 12.9 Verzichtet ein Team auf den 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.
- 12.10 Ein Team kann auf den Aufstieg in die nächsthöhere Liga verzichten.
Verzichtet ein Team als Direktaufsteiger, rückt das nächstplatzierte Team nach.
Verzichtet ein Team auf die Teilnahme an der Relegation, rückt das nächstplatzierte Team aus der Tabelle nach.
- 12.11 Nach der Meldung für die neue Saison sind ein freiwilliger Abstieg bzw. ein Verzicht auf Aufstieg nicht mehr möglich.
- 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 Der Zutritt für Jugendspieler sollte in der Spielstätte gewährleistet sein. Ist dies nicht möglich, muss das Spiel in einer geeigneten Spielstätte stattfinden. Wird keine geeignete Spielstätte gefunden, tritt Kapitel A - § 13.1 in Kraft.
- 13.4 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 e.V. kann während der Spielsaison jederzeit unangemeldete Kontrollen durchführen.
- 13.5 **Jegliche Umbauarbeiten an der Boardanlage sind dem Sportwart zu melden.** Der Sportwart veranlasst nach Ende der Umbauten eine erneute Abnahme der Boardanlage. **Bis zur endgültigen Abnahme ist die Boardanlage als nicht bespielbar anzusehen.**
- 13.6 Boardanlagen sind grundsätzlich alle 5 Jahre durch Mitglieder des Sportausschusses oder deren Bevollmächtigte zu überprüfen.
- 13.7 Das Heimteam hat dafür zu sorgen, dass sich die Boards in ordentlichem Zustand befinden und die Anlage gut bespielbar ist.
- 13.8 Proteste gegen eine Spielstätte sind vor Spielbeginn mit Angabe der Uhrzeit auf dem Spielbericht zu vermerken

14. Spielverlegungen, Nichtantritt

- 14.1 Die Spieltermine des Spielplanes sind grundsätzlich bindend.
- 14.2 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.
- 14.3 Spielterminänderungen kann nur der zuständige Ligaleiter bzw. der Sportwart vornehmen. Der neue Termin ist dann für beide Teams bindend.
- 14.4 Bei der Teamcaptainsitzung vor der Saison, kann auf Antrag des Heimteams mittels Mehrheitsbeschluss ein für die komplette Saison abweichender Spielstart (Uhrzeit) vereinbart werden. **Die Captains beider Teams können einen Abweichenden Spielbeginn für einzelne Spieltage vereinbaren.**
- 14.5 Tritt ein Team (aus Kapitel A § 8 – § 11, Kapitel B oder Kapitel C) nicht an, wird es mit einer Geldstrafe in Höhe von 100,00 € belegt.
- 14.6 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.
- 14.7 **Tritt ein Team zu mehr als einem Spiel nicht an, 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:XX (XX für Spieleanzahl je Liga) gewertet.**
- 14.8 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.

15. Proteste

- 15.1 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.
- 15.2 Über Proteste entscheidet der zuständige Ligaleiter.
- 15.3 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 Ein Ligaspiel besteht aus vier Einzel und zwei Doppel. Alle sechs Spiele werden gewertet.

2.4 Ein Ligaspiel wird in folgender Reihenfolge gespielt: vier Einzel, zwei Doppel.

2.5 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 wollen/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.

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

2.7 Gespielt wird in der Damenliga des MOFDV 501 Best of 5 Five - straight in - double out.

2.8 In das Damenteam eines Vereins können auch Spielerinnen eines anderen Vereins gemeldet werden. **Die Meldung ist von den Vereinen (VereinsAdmin) selbstständig und eigenverantwortlich in nuLiga zu erfassen.**

2.9 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 Liga, so werden sie auf die Gruppen verteilt.

2.10 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.

2.11 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.

2.12 Je nach Anzahl der eingegangenen Meldungen entscheidet der Sportausschuss darüber, ob in dieser Liga eine doppelte Spielrunde (2x Hin- und Rückrunde) gespielt wird.

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 Mittel- und Oberfränkischen Dartverband 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 per E-Mail mitgeteilt. 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 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 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 Kann an dem betreffenden Tag auch auswärts nicht gespielt werden, wird in Absprache mit dem Pokal-Spielleiter ein anderer Spieltag innerhalb dieser Woche festgelegt und das ursprüngliche Heimteam behält das Heimspielrecht.
- 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 müssen für jedes Pokalteam mindestens 4 Spieler gemeldet werden. Die Spieler/innen 5 bis 8 jedes Teams können nachgemeldet werden.
- 2.8 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.
- 2.9 Jeder Platz im Pokalteam (1-8) darf nur einmal besetzt werden. Verliert ein Team einen Spieler (Vereinswechsel, Krankheit usw.) bleibt dessen Platz unbesetzt.
- 2.10 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. Bei mehr als vier Spielern, kann beliebig zwischen den Blöcken ein- und ausgewechselt werden.

- 3.2 Ein Pokalspiel muss mit mindestens 4 Spielern bestritten werden.
- 3.4 Wird ein Spieler eingesetzt, der in diesem Team nicht spielberechtigt ist, so wird die Pokalbegegnung als Nichtantritt gewertet.
- 3.5 Ein Pokalspiel kann beendet werden, wenn ein Team den 7. Punkt erreicht hat.
- 3.6 Ein Team, das 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 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 Teamcaptain der Heimmannschaft hat innerhalb von 24 Stunden nach Spielende das Ergebnis mit Hilfe der Schnellerfassung (nur Endergebnis) ausschließlich in nuLiga online zu erfassen. Innerhalb von 3 Werktagen hat der Teamcaptain der Heimmannschaft den Originalspielbericht per E-Mail an den Pokal-Spielleiter zu senden und das komplette Spiel in nuLiga einzutragen. Alternativ kann der Originalspielbericht auch per Post an den Pokalleiter gesendet werden. Es gilt als Absendetag das Datum des Poststempels. Eine Nichteinhaltung wird jeweils als Verspätung angesehen und es gilt hierfür analog Kapitel C § 4.6.**
- 4.6 Wird **der Originalspielbericht** verspätet abgeschickt, so wird eine Geldbuße in Höhe von € 25,00 zugunsten des MOFDV verhängt. Ist der **Originalspielbericht** nach sechs Werktagen nicht beim Pokal-Spielleiter eingegangen, so hat der Pokal-Spielleiter den **Teamcaptain** des Heimteams davon in Kenntnis zu setzen und gegebenenfalls den **Originalspielbericht** nachzufordern.
- 4.7 Wird **der Originalspielbericht** 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 bei Aufruf seines Spiels nicht anwesend, so hat er sein Spiel 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 Kapitel C § 2.4](#)). 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 Können sich beide Teamcaptains auf keinen Spieltag einigen, so müssen sie dies rechtzeitig dem Pokal-Spielleiter mitteilen. Dieser setzt dann einen verbindlichen Spieltag fest. Weitergehende Änderungen kann nur der Pokal-Spielleiter vornehmen.

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 Betreffenden 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 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:
Die Junioren, die in der jeweils gültigen Jugendrangliste die Positionen 1 - 3 bekleiden, sowie die bestplatzierte Juniorin, dürfen an dem jeweiligen Herren-/Damenturnier teilnehmen, vorausgesetzt, das Hauptturnier wird dadurch nicht verzögert. Ist die beste Juniorin auch auf den ersten 3 Plätzen, wird nicht nachgerückt.

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 rechtzeitig 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.
- 2.4 Meldeschluss für Ranglistenturniere ist mindestens eine Woche vor Turnierbeginn (Jugend: eine Stunde vor Turnierbeginn). Die Auslosung hat öffentlich zu erfolgen.

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.

- 3.2 Setzmodus:

Herren (bis 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 (über 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 Sportausschuss 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 zugelost. 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). Bei kurzfristiger Auslosung am Turniertag (s. Kapitel C § 4.2) entfällt diese Regelung.

4. Spielmodus

4.1 Allgemein

Der Beginn des Spiels wird durch Bullwurf entschieden.

4.2 Herren:

Bei Herren wird bis 64 Teilnehmern in „Round Robin“- Gruppen mindestens Best-of-3-Legs gespielt. ab 65 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.

Bis einschließlich Viertelfinale wird nun mindestens Best-of-5-Legs im Einfach - KO - System gespielt, im Halbfinale mindestens Best-of-7-Legs, im Finale mindestens Best-of-9-Legs.

Sind zum Turnierstart von über 64 gemeldeten Spielern weniger als 65 anwesend, wird kurzfristig neu in Round Robin Gruppen ausgelost.

4.3 Damen:

Bei 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 Siegerinnen 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 / Jugend:

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

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

6.4 Die Rangliste wird regelmäßig 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 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. Absagen werden durch den Sportwart ergänzt.
- 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 TC 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 Captainsitzung 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 Captains 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 Sitzungen fernbleiben, so wird das Team/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.