

# Wettkampfordnung der Mitteldeutschen Steeldartliga



**Inhaltsverzeichnis**

|      |  |    |
|------|--|----|
| 1    | Allgemeines.....                                       | 4  |
| 1.1  | Jugendspieler/innen – Nachwuchswettbewerbe .....       | 4  |
| 1.2  | Anmeldung, Startgelder und Gebühren .....              | 5  |
| 2    | Spielbetrieb der Steeldartliga Mitteldeutschland ..... | 7  |
| 2.1  | Ligaleiter .....                                       | 8  |
| 2.2  | Meldungen / Spielerlaubnis .....                       | 9  |
| 2.3  | Vereinswechsel.....                                    | 10 |
| 2.4  | Mannschaftswechsel .....                               | 10 |
| 2.5  | Ligamodus .....  | 12 |
| 2.6  | Spielverlegungen .....                                 | 12 |
| 2.7  | Unverschuldetes Fernbleiben .....                      | 14 |
| 2.8  | Nichtantritt .....                                     | 14 |
| 2.9  | Ausschluss / Rückzug aus der Liga.....                 | 14 |
| 2.10 | Spielvorbereitungen .....                              | 15 |
| 2.11 | Spiel .....  | 17 |
| 2.12 | Wertung in der Tabelle.....                            | 18 |
| 2.13 | Auf-/Abstieg von Ebene zu Ebene .....                  | 18 |
| 2.14 | Einsprüche und Unregelmäßigkeiten .....                | 19 |
| 2.15 | Abgabe und Meldung der Spielergebnisse .....           | 20 |
| 3    | Premiumliga .....                                      | 21 |
| 4    | Spielerliga.....                                       | 22 |
| 4.1  | Qualifikationsturnier .....                            | 22 |
| 4.2  | Spieltage .....  | 23 |
| 5    | Landespokal .....                                      | 23 |
| 5.1  | Pokalspielleiter .....                                 | 24 |

## **Wettkampfordnung der Mitteldeutschen Steeldartliga** **3**

---

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 5.2 | Meldungen/Spielerlaubnis .....                   | 24 |
| 5.3 | Spielmodus .....                                 | 24 |
| 5.4 | Unverschuldetes Fernbleiben / Nichtantritt ..... | 25 |
| 5.5 | Spielvorbereitungen .....                        | 25 |
| 5.6 | Spiel .....                                      | 27 |
| 5.7 | Wertung der Spiele.....                          | 28 |
| 5.8 | Einsprüche und Unregelmäßigkeiten .....          | 29 |
| 5.9 | Abgabe und Meldung der Spielergebnisse .....     | 29 |
| 6   | Turnierregeln .....                              | 29 |
| 7   | Verwendung der Startgebühren.....                | 31 |
| 8   | Siegerehrungen.....                              | 32 |
| 8.1 | Allgemeine Festlegungen .....                    | 32 |
| 8.2 | Premium- und Spielerliga .....                   | 32 |
| 8.3 | Mitteldeutsche Steeldartliga.....                | 33 |
| 9   | Abschluss .....                                  | 33 |

## **1 Allgemeines**

- (1) Die Mitteldeutsche Steeldartliga (im folgenden MDSL genannt) ist Veranstalter der Mitteldeutschen Steeldartliga, des Mitteldeutschen Landespokals, der Premiumliga Mitteldeutschland, der Spielerliga Mitteldeutschland und der Jugendmeisterschaften Mitteldeutschland.
- (2) Die Termine und Spielorte für die Ausrichtung der Wettbewerbe legt die MDSL fest.
- (3) Ausrichter und teilnehmende Spieler sind verpflichtet, diese Wettkampfordnung einzuhalten.
- (4) Teilnehmende Spieler geben mit ihrer Meldung ihre Einverständniserklärung ab, dass ihr Name, ihre Vereinszugehörigkeit und ihr Bild in den Medien (z.B. Fernsehen, Radio, Presse, Internet, Ergebnislisten) veröffentlicht werden darf. Eine gesonderte Einverständniserklärung muss nicht eingeholt werden.
- (5) Mit ihrer Meldung zu den Wettbewerben der MDSL erklären die Spieler, jeglichen Versicherungsschutz bezüglich eventuell auftretender Verletzungen oder Sportunfällen während des Wettkampfes selbst zu tragen, sofern der Versicherungsschutz nicht durch einen Stadt-/Kreis- oder Landessportbund abgedeckt ist. Der Veranstalter/Ausrichter des Wettkampfes ist somit von seiner Verantwortung befreit.
- (6) Zu allen Wettbewerben der MDSL muss Rauchfreiheit in den Veranstaltungsorten gewährleistet sein.
- (7) Der Ausrichter der Turniere wacht über die Einhaltung und Durchsetzung der Wettkampfordnung der MDSL.
- (8) Zu jeglichen Wettbewerben der MDSL sind die vorgegebenen Formulare zu verwenden, die online kostenfrei auf der Homepage zur Verfügung gestellt werden.
- (9) Der Geltungsbereich der Mitteldeutschen Steeldartliga liegt im Raum der Bundesländer Sachsen, Sachsen-Anhalt, Brandenburg und Thüringen.

### **1.1 Jugendspieler/innen – Nachwuchswettbewerbe**

- (10) Die MDSL veranstaltet Nachwuchswettbewerbe in allen Altersklassen (F- bis A-Jugend).

Für diese Wettbewerbe werden im Rahmen der im Dartsport üblichen Regeln gesonderte Turnierausschreibungen vorgenommen, die von der MDSL festgelegt werden.

- (11) Wird ein Turnier / Wettbewerb in einer gastronomischen Einrichtung ausgetragen, muss bei der Teilnahme eines Nachwuchssportlers, der das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat, die schriftliche Einverständniserklärung der gesetzlichen Vertreter des entsprechenden Nachwuchssportlers vorliegen. Diesbezüglich kontrollpflichtig sind der Gastgeber und die Turnierleitung.
- (12) Die Altersklassen setzen sich wie folgt zusammen, wobei das jeweilige Geburtsdatum zählt:
- a) F-Jugend (6 und 7 Jahre)
  - b) E-Jugend (8 und 9 Jahre)
  - c) D-Jugend (10 und 11 Jahre)
  - d) C-Jugend (12 und 13 Jahre)
  - e) B. Jugend (14 und 15 Jahre)
  - f) A-Jugend (16 und 17 Jahre)

Stichtag ist jeweils der 01.01.

## **1.2 Anmeldung, Startgelder und Gebühren**

- (13) Anmeldung
- a) Für den Mitteldeutschen Ligabetrieb und Landespokal dürfen sich Vereine und Teams melden, welche ihren Vereinssitz und Veranstaltungsort in Sachsen, Sachsen-Anhalt Brandenburg und Thüringen haben. Anderweitige Anmeldungen aus anderen Bundesländern bedürfen der Zustimmung der MDSL, welche unter den Aspekten der Förderung des Dartsports zu treffen ist.
  - b) Die Nachwuchsturniere der MDSL sind im Sinne des Dartsports und der Förderung von Kindern und Jugendlichen offene Turniere.
  - c) Die Anmeldung der Vereine und Teams zum Ligabetrieb ist über die entsprechenden online-Formulare fristgerecht einzureichen.

- d) Nachmeldungen von Spielern, die während einer Saison einem Verein bzw. einer Mannschaft beigetreten sind, sind jederzeit möglich. Eine Nachmeldung zum letzten Spieltag ist nicht möglich.

(14) Startgelder/Gebühren

- a) Bei Nachwuchsturnieren wird kein Startgeld erhoben.
- b) Nachwuchssportler/innen starten bei jeglichen Turnieren und Wettbewerben der MDSL ohne Startgeld. Davon unberührt bleiben Startgelder von Mannschaften, in denen auch Nachwuchssportler/innen antreten. Reine Nachwuchsmannschaften starten startgeldfrei.
  - Eine Mannschaft gilt als Nachwuchsmannschaft, wenn mindestens fünf Nachwuchssportler in ihr gemeldet werden und mindestens drei Nachwuchssportler für jeweils drei oder mehr Spiele pro Spieltag zum Einsatz kommen.
- c) Die Teilnahme am Landespokal der MDSL ist startgeldfrei.
- d) Jeder neue Verein muss eine einmalige Erstaufnahmegebühr von 5 Euro zahlen.
- e) Pro Verein ist eine Saisongebühr von 10 Euro zu entrichten, unabhängig der Anzahl gemeldeter Mannschaften.
- f) Das Startgeld für Mannschaften des Ligabetriebs beträgt 30 Euro pro Saison.
- g) Für jeden gemeldeten Spieler einer Mannschaft sind 4 Euro Saisonbeitrag zu zahlen. Dies betrifft auch Nachwuchsspieler.
- h) Die Startgebühr für die Premiümliga Mitteldeutschland beträgt 20 Euro für jeden nominierten Teilnehmer, welcher seinen Startplatz in Anspruch nimmt. Nachwuchsspieler sind davon befreit.
- i) Die Teilnahme am Qualifikationsturnier für die Spielerliga Mitteldeutschland ist startgeldfrei. Pro Spieler, der sich zur Teilnahme qualifiziert und seinen Startplatz in Anspruch nimmt, ist eine Startgebühr von 15 Euro fällig. Nachwuchsspieler sind davon befreit.

## 2 Spielbetrieb der Steeldartliga Mitteldeutschland

(15) Die MDSL trägt jede Saison einen Ligabetrieb aus, der sich in mehrere Ebenen aufgliedert:

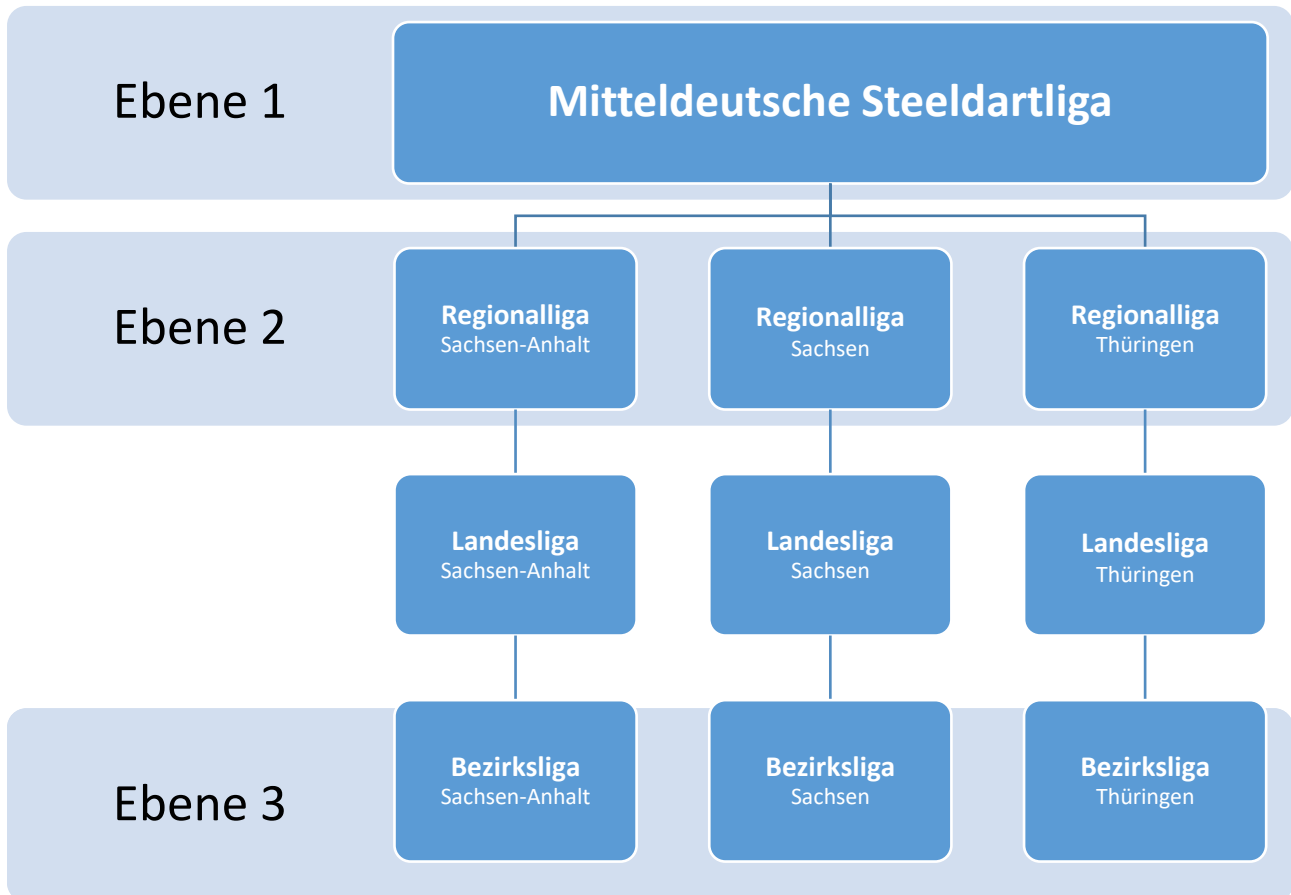


Abb. 1: Aufteilung der Spielebenen im Ligabetrieb der MDSL

- (16) Für alle Ebenen gilt, dass die Saison zum 01.07. jeden Jahres beginnt und zum 30.06. jeden Jahres endet. Eine Änderung dessen ist nur in Ausnahmefällen mit einer Ankündigung von mindestens zwei Monaten durch die MDSL im Voraus zulässig.
- (17) Ebene 1 (Mitteldeutsche Steeldartliga) ist die höchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst maximal sechs Mannschaften, auch bundeslandübergreifend.
- (18) Ebene 2 (Regionalliga) ist die zweithöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst pro Bundesland (Sachsen-Anhalt, Sachsen, Thüringen) maximal jeweils sechs Mannschaften.

- (19) Ebene 3 (Landesliga) ist die dritthöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst pro Bundesland (Sachsen-Anhalt, Sachsen, Thüringen) maximal jeweils sechs Mannschaften.
- (20) Ebene 4 (Bezirksliga) ist die vierthöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst pro Bundesland (Sachsen-Anhalt, Sachsen, Thüringen) maximal jeweils sechs Mannschaften.
- (21) Die MDSL behält sich vor, verschiedene Staffeln auf gleicher Ebene mit Endrunde für Auf- und Abstieg anzusetzen. Dies ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Mannschaften/Orte usw.
- (22) Weiterhin behält sich die MDSL vor, ab Ebene 3 gegebenenfalls mehr als sechs teilnehmende Mannschaften mit entsprechend mehr Spieltagen zu organisieren oder mehrere Staffeln einzuführen.
- (23) Die Anzahl der Ebenen (ab zwei abwärts) wird von Saison zu Saison je nach Anzahl der angemeldeten Mannschaften von der MDSL festgelegt. Dabei gilt, dass
- a) Neumitglieder grundsätzlich in der untersten Ebene platziert werden,
  - b) Bestandsmannschaften nach den vorgegebenen Auf- und Abstiegsregeln platziert werden und
  - c) Mannschaften nach geographischen Gesichtspunkten umverteilt werden können.

## **2.1 Ligaleiter**

- (24) Die MDSL setzt mindestens zwei Ligaleiter ein. Diese beiden sind für die Umsetzung des Ligabetriebs und die Einhaltung des Regelwerks verantwortlich.
- (25) Weitere Aufgabe der Ligaleitung ist es, die Spielergebnisse und Spielberichtsbögen zu prüfen, die Spiele auszuwerten und Statistiken zu erstellen, sowie Ergebnismeldungen an den Medienbeauftragten der MDSL vorzunehmen.
- (26) Bei Problemen oder Anliegen ist die Ligaleitung zu informieren. Sie entscheidet, wie verfahren wird, wenn keine Einigung der Parteien selbst erzielt werden kann.



**2.2 Meldungen / Spielerlaubnis**

- (27) Zur Teilnahme anmelden können sich unter Nutzung des entsprechenden Meldeformulars Mannschaften aus Dart-Clubs und Vereinen sowie freie Teams, die im Einzugsgebiet der MDSL aktiv sind.
- a) Wird nur eine Mannschaft gemeldet, muss diese über mindestens acht Spieler verfügen, die alle auf dem entsprechenden Onlineformular (Software) unter Angabe der geforderten Informationen aufzuführen sind.
  - b) Wird mehr als eine Mannschaft gemeldet, kann eine Sonderregelung bei der Ligaleitung beantragt werden, die diese im Einzelfall genehmigen muss. Zu finden ist diese Sonderregelung unter 2.4.34-36 dieser Sport- und Wettkampfordnung.
  - c) Ein Spieler darf nicht mehrfach in Mannschaften gemeldet werden, sondern muss eindeutig einer Mannschaft zuzuordnen sein.
- (28) Wird Spielermeldung nicht korrekt ausgefüllt oder fehlen wichtige Informationen, ist die Mannschaft nicht startberechtigt. Nachreichungen der fehlenden Informationen sind nach einmaliger Aufforderung innerhalb von vierzehn Tagen möglich.
- (29) Jede Mannschaft muss für die Heimspiele über eine Wettkampfstätte mit mindestens zwei Boards verfügen, was bei der Mannschaftsmeldung mitzuteilen ist.
- a) Ab zwei gemeldeten Mannschaften in einer Spielstätte müssen mindestens vier beispielbare Boards vorhanden sein.
  - b) Ab drei gemeldeten Mannschaften in einer Spielstätte müssen mindestens vier beispielbare Boards vorhanden sein.
  - c) Ab vier oder mehr gemeldeten Mannschaften in einer Spielstätte müssen mindestens sechs beispielbare Boards vorhanden sein.
    - In jedem Fall ist das weitere Vorgehen mit der Ligaleitung abzusprechen.
- (30) Der Teamkapitän einer Mannschaft und sein Stellvertreter sind zu jedem Zeitpunkt die verbindlichen Ansprechpartner der MDSL. Änderungen von Kontaktdaten oder dem Wechsel der Spielstätte sind unverzüglich mitzuteilen.
- (31) Mannschaften, die ihre Startgebühr nicht fristgerecht entrichten, spielen so lange unter Punktverlust, bis der offene Betrag der Startgebühr an die MDSL entrichtet wurde.

### **2.3 Vereinswechsel**

- (32) Ein Spieler kann pro Saison einmal den Verein wechseln. Nach dem letzten Spieltag der alten Saison und vor dem ersten Spieltag der neuen Saison ist der Wechsel ohne Sperre möglich.
- a) Ein Wechsel während der Saison in einen Verein, der auf gleicher Ebene im selben Bundesland spielt, hat für den wechselnden Spieler eine Sperre von zwei Spielen zur Folge, sobald der erste Spieltag ausgespielt wurde. Dabei ist es irrelevant, ob der Spieler, der wechseln möchte, an diesem Spieltag teilgenommen hat oder nicht.
    - Diese Regelung findet auch in der höchsten Ligaspielebene, der 1. MDSL (unabhängig vom Bundesland) Anwendung.
  - b) Ein Wechsel während der Saison in einen Verein, der auf gleicher Ebene in einem anderen Bundesland spielt, hat für den wechselnden Spieler keine Sperre zur Folge, sofern bereits die Hälfte aller Spieltage bestritten ist. Dabei ist es irrelevant, ob der Spieler, der wechseln möchte, an diesen Spieltagen teilgenommen hat oder nicht. Ansonsten tritt eine Sperre von einem Spiel in Kraft.
  - c) Ein Wechsel während der Saison in einen Verein, der auf einer niedrigeren Ebene spielt, hat für den wechselnden Spieler eine Sperre von zwei Spielen (Siehe Punkt a) ) zur Folge, sobald der erste Spieltag ausgespielt wurde. Dabei ist es irrelevant, ob der Spieler, der wechseln möchte, an diesem Spieltag teilgenommen hat oder nicht.
  - d) Ein Wechsel während der Saison in einen Verein, der auf einer höheren Ebene spielt, hat für den wechselnden Spieler keine Sperre zur Folge, sofern bereits die Hälfte aller Spieltage bestritten ist. Dabei ist es irrelevant, ob der Spieler, der wechseln möchte, an diesen Spieltagen teilgenommen hat oder nicht. Ansonsten tritt eine Sperre von einem Spiel in Kraft.
- (33) Alle Vereinswechsel müssen der Ligaleitung in schriftlicher Form (per E-Mail an [info@mdsl-darts.de](mailto:info@mdsl-darts.de)) sofort zur Kenntnis gegeben werden.

### **2.4 Mannschaftswechsel**

- (34) Ein Spieler kann pro Saison innerhalb eines Vereins einmal dauerhaft die Mannschaft wechseln. Nach dem letzten Spieltag der alten Saison und vor dem ersten Spieltag der neuen Saison ist der Wechsel ohne Sperre möglich.

- a) Ein dauerhafter Wechsel während der Saison in eine Mannschaft, die auf derselben Ebene im selben Bundesland spielt, hat für den wechselnden Spieler eine Sperre von zwei Spielen ab Meldedatum zur Folge, sobald der erste Spieltag ausgespielt wurde. Dabei ist es irrelevant, ob der Spieler, der wechseln möchte, an diesem Spieltag teilgenommen hat oder nicht.
  - b) Ein dauerhafter Wechsel während der Saison in eine Mannschaft, die in einer anderen Ebene spielt, hat für den wechselnden Spieler keine Sperre zur Folge, sofern bereits die Hälfte aller Spieltage bestritten ist. Dabei ist es irrelevant, ob der Spieler, der wechseln möchte, an diesen Spieltagen teilgenommen hat oder nicht. Ansonsten tritt eine Sperre von einem Spiel ab Meldedatum in Kraft.
- (35) Alle Mannschaftswechsel müssen der Ligaleitung in schriftlicher Form (per E-Mail an [info@mDSL-darts.de](mailto:info@mDSL-darts.de)) sofort zur Kenntnis gegeben werden.
- (36) In besonderen Fällen, die von der MDSL zu prüfen und zu genehmigen sind, kann bei der Anmeldung von zwei Mannschaften ein Ersatzspielersystem angewendet werden, was es ermöglicht, in der ersten Mannschaft nur sechs Spieler zu melden, während in der zweiten Mannschaft weiterhin acht Spieler gemeldet werden müssen.
- (37) Um als Aushilfsspieler eine Mannschaft zu vervollständigen, der der Spieler nicht angehört, sind folgende Voraussetzungen zu erfüllen:
- a) Die Mannschaft, die verstärkt werden soll, muss zum selben Verein / Club gehören, wie die Mannschaft, von der der Aushilfsspieler kommt, darf aber nicht derselben Ebene angehören.
  - b) Aushilfsspieler können grundsätzlich nur von einer niedrigeren Ligaebene in einer höheren Ligaebene aushelfen, niemals umgekehrt.
  - c) Es ist nicht gestattet, dass ein Spieler für zwei verschiedene Mannschaften am selben Spieltag startet, auch dann nicht, wenn die Spiele aufgrund von Verlegungen an unterschiedlichen Tagen stattfinden.
  - d) Jeder Spieler darf pro Saison maximal zwei Spiele für eine andere Mannschaft spielen.
- (38) Wird ein Spieler in einer anderen Mannschaft als Aushilfe eingesetzt, ist dies der Ligaleitung 48 Stunden vorher mitzuteilen, damit der Spieler entsprechend für diesen Spieltag freigeschaltet werden kann (Software).

- (39) Wechselt eine Mannschaft mit mind. 80% ihrer Mitglieder den Verein oder Spielort und möchte ihren Startplatz in der entsprechenden Ebene und Staffel beibehalten, so müssen die anderen Mannschaften dieser Ebene bzw. Staffel mit einfacher Mehrheit zustimmen.
- a) Bei Zustimmung spielt die betroffene Mannschaft unter neuem Namen weiterhin mit ihrem alten Startplatz in der entsprechenden Ebene bzw. Staffel.
  - b) Bei Ablehnung wird die betroffene Mannschaft wie eine Neuanmeldung behandelt und entsprechend eingruppiert.
  - c) In besonderen Fällen entscheidet die Ligaleitung der MDSL.

## **2.5 Ligamodus**

- (40) Über den Spielmodus des Ligabetriebs entscheidet die MDSL entsprechend der Anzahl der gemeldeten Mannschaften.
- (41) In jeder Ligaebene werden Hin- und Rückspiele aller Mannschaften nach dem Round Robin System ausgetragen.
- (42) Spielbeginn sind die auf dem Spielplan festgesetzten Termine und die angegebene Uhrzeit.
- (43) Es wird eine WhatsApp-Gruppe eingerichtet, zu der alle Kapitäne zu Beginn der Saison hinzugefügt werden. Diese können auf Wunsch auch ihre Teammitglieder hinzufügen.

## **2.6 Spielverlegungen**

- (44) Spielverlegungen sind nur bei triftigen Gründen möglich, soweit es nicht den letzten Spieltag der Liga beziehungsweise der Ebenen betrifft. Um Wettbewerbsverzerrungen vorzubeugen, kann der letzte Spieltag nicht verlegt werden und muss zwingend am angesetzten Termin ausgetragen werden.
- (45) **Spielverlegungen sind unverzüglich mit neuem Termin der Ligaleitung der MDSL per E-Mail an [info@mdsl-darts.de](mailto:info@mdsl-darts.de) mitzuteilen. Sollte dies nicht erfolgen, so wird das Spiel gegen das absagende Team mit 0:2 Punkten, 0:20 Sets und 0:60 Legs gewertet.**

- (46) Vorverlegungen von Spielen sind grundsätzlich jederzeit ohne weitere Bedingungen möglich, sofern dadurch kein anderes Spiel verschoben werden muss. Die Ligaleitung ist über eine Vorverlegung unverzüglich zu informieren.
- (47) Ein Nachholspiel muss spätestens vor dem letzten Spieltag der Liga ausgetragen werden.
- (48) Spielverlegungen auf einen Tag vor oder nach dem eigentlich angesetzten Termin sind ohne Probleme möglich, müssen jedoch der Ligaleitung mitgeteilt werden. Diese Regelung trifft nicht auf den letzten Spieltag der Liga zu.
- (49) Zusätzlich setzt die MDSL mehrere Ersatzspieltage fest, an denen Nachholspiele bestritten werden können. Nachholspiele an anderen Tagen, als an den festgesetzten Ersatzspieltagen sind mit der Ligaleitung abzusprechen und durch diese zu genehmigen.
- (50) Eine Mannschaft darf zu keinem Zeitpunkt mehr als ein selbstverschuldet abgesagtes Spiel haben.
- a) Wurde bereits ein Spiel verschoben, kann kein weiteres Spiel verschoben werden, bis das Nachholspiel ausgetragen wurde. Wird dennoch ein weiterer Spieltermin abgesagt, wird dieses Spiel für die erneut absagende Mannschaft mit 0:2 Punkten, 0:20 Sets und 0:60 Legs gewertet.
- b) Hat eine Mannschaft mehr als zwei unverschuldete Absagen bekommen, darf sie selbst kein weiteres Spiel absagen, da egal ob verschuldet oder unverschuldet nicht mehr als zwei Spiele offen sein dürfen.
- (51) **Eine Spielverlegung ist eine Ausnahme und wird als solche behandelt. Sie ist zwecks Zustimmung mit der Ligaleitung der MDSL abzusprechen.**
- (52) Sollten sich zwei Mannschaften nicht auf einen Nachholspieltag festlegen können, wird die Ligaleitung über die Wertung des Spiels entscheiden. Daher wird dringend empfohlen, dass beide Mannschaften die von ihnen angebotenen Termine als Nachweis dokumentieren. Nach Auswertung der Dokumente trifft die Ligaleitung eine Entscheidung, wobei in der Regel der Nachteil bei der zuerst absagenden Mannschaft liegt.

## **2.7 Unverschuldetes Fernbleiben**

- (53) Tritt eine Mannschaft unverschuldet, d. h. durch Einwirkung höherer Gewalt, nicht zu einem Spiel an, so wird von der Ligaleitung in Verbindung mit den Mannschaftskapitänen der betreffenden Mannschaften ein neuer Termin festgelegt.
- (54) Die nicht antretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und die Ligaleitung zu informieren.
- (55) Die höhere Gewalt (Streiks, Unfall, Stau etc.) muss zweifelsfrei nachgewiesen werden (Verletzung oder Erkrankung eines Spielers gilt nicht als höhere Gewalt!).

## **2.8 Nichtantritt**

- (56) Tritt eine Mannschaft zu einem Ligaspiel nicht an und liegt weder eine Absage noch ein unverschuldetes Fernbleiben vor, wird das Spiel mit 0:2 Punkten, 0:20 Sets und 0:60 Legs gegen die nicht angetretene Mannschaft gewertet.
- (57) Zusätzlich erhebt die MDSL ein Ordnungsgeld in **Höhe von 15,- Euro**.
  - a) Im Falle einer Nichtentrichtung dieses Ordnungsgeldes, trotz mehrmaliger Aufforderung, behält sich die MDSL vor, die entsprechende Mannschaft mit Sanktionen zu belegen oder gar vom Ligabetrieb auszuschließen.

## **2.9 Ausschluss / Rückzug aus der Liga**

- (58) Tritt eine Mannschaft selbstverschuldet zu zwei Spielen nicht an, wird sie disqualifiziert. Die MDSL behält sich hierfür Ausnahmeregelungen im Einzelfall vor.
- (59) Um eine Mannschaft vom Ligaspielbetrieb zurückzuziehen, bedarf es einer schriftlichen Erklärung der Mannschaft / des Vereins. Diese ist vom Kapitän der entsprechenden Mannschaft zu unterzeichnen und per E-Mail an die Ligaleitung zu senden. Das Original ist der Ligaleitung bei Aufforderung nachzureichen.
- (60) Tritt eine Mannschaft während des laufenden Ligaspielbetriebs zurück, werden die Startgebühren nicht erstattet.
- (61) Alle bisher ausgetragenen Spiele der zurückgetretenen Mannschaft oder Vereins werden rückwirkend gegen diese Mannschaft zu Null gewertet.

**2.10 Spielvorbereitungen**

- (62) Vor dem Spiel wird durch beide Mannschaftskapitäne der ordnungsgemäße Zustand der Anlage geprüft. Eventuelle Mängel, die die Austragung des Spiels verhindern, sind zu dokumentieren und auf dem Online-Spielberichtsbogen im Textfeld „Anmerkungen“ einzutragen.
- (63) Zum Spieltag sollen die Spieler „normale“ Kleidung tragen. Die Kleidung darf über keine anzüglichen, diskriminierenden, politischen oder Alkohol, Nikotin oder andere Drogen verherrlichende/verharmlosende Aufdrucke, Aufnäher, Stickereien, Anstecker oder ähnlichem verfügen. Tattoos mit solchen Aussagen sind zu bedecken, auch beim Wurf.
- (64) Das Heimteam muss sicherstellen, dass ein Laptop oder Handy mit den Online-Spielberichtsbögen zur Verfügung steht. Eine Internetverbindung ist wünschenswert, um die Spielberichtsbögen sofort nach Beendigung des Spiels zu übertragen.
- (65) Es sind ausschließlich die vorgegebenen Spielberichtsbögen (Software) der MDSL zu verwenden.
- (66) Die Mannschaftskapitäne haben jeweils dafür Sorge zu tragen, dass die Mitgliedsausweise aller Spieler der gegnerischen Mannschaft kontrolliert werden, um sicherzustellen, dass nur spielberechtigte Spieler am Ligaspiel teilnehmen (Dies wird zusätzlich durch die Software abgesichert, da nur Spieler ausgewählt werden können, die gemeldet wurden).
- a) Spieler, die zum Spieltag selbstverschuldet ohne ihren Spielerpass antreten, sind nicht spielberechtigt. Jeder Spieler ist verpflichtet, seinen Spielerpass zum Spieltag mit sich zu führen und zur Kontrolle vorweisen zu können.
- Ausnahmen sind Spieler, deren Spielerpässe noch nicht durch die Ligaleitung verschickt wurden. Diese sind nur spielberechtigt, wenn sie durch die Ligaleitung in der entsprechenden WhatsApp-Gruppe mit Spielpassnummer freigegeben wurden.
    - Eine Freigabe der Spieler mit Spielpassnummer kann bis maximal fünf Tagen vor dem Spieltag erfolgen, wenn die Rechnung der entsprechenden Nachmeldung beglichen wurde. Andernfalls wird die Nachmeldung erst zum darauffolgenden Spieltag gültig.

- b) Wird die Kontrolle der Spielerpässe durch die Mannschaftskapitäne versäumt, kann ein Spiel durch die MDSL für ungültig erklärt werden.
  - c) Ein nachträglicher Protest oder Einspruch bei versäumter oder fälschlicher Spielerpasskontrolle durch eine der beiden antretenden Mannschaften ist ausgeschlossen.
- (67) Die Spieler sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich. Vor Spielbeginn wird Board 1 (Heimboard) und 2 (Gastboard) festgelegt. Die ungeraden Spiele müssen an Board 1, die geraden an Board 2 ausgetragen werden. Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich.
- (68) Die Reihenfolge der Doppel richtet sich nach der Eintragung der Spieler auf dem Spielberichtsbogen. Die Doppelaufstellung muss also von den Kapitänen bereits vor Spielbeginn durchdacht werden. Die Aufstellung der Spieler ist verbindlich und kann nur durch Aus- und Einwechslungen, nicht aber durch Spielertausch der ursprünglichen Spieleraufstellung verändert werden. Bei einem Verstoß gegen diese Regelung hat das betreffende Doppel mit 0:1 Sets und 0:3 Legs verloren.
- (69) Zu den letzten beiden Doppelspielen bleiben die Doppel der Heimmannschaft an dem Board, an dem sie das erste Doppel gespielt haben, die Doppel der Gastmannschaft wechseln jeweils das Board.
- (70) Die Mannschaftsstärke beträgt vier Startspieler und eine unbegrenzte Anzahl an Wechselspielern.
- (71) Nicht spielberechtigt sind:
- a) nicht in der MDSL gemeldete Spieler,
  - b) gesperrte Spieler,
  - c) stark alkoholisierte oder unter Drogeneinfluss stehende Spieler oder
  - d) Spieler, die den Spielbetrieb gefährden oder dem Image der MDSL schaden.
- (72) Stellt die Ligaleitung nach Beendigung des Ligaspiels fest, dass ein Spieler, der teilgenommen hat, nicht spielberechtigt war, so wertet sie dessen Spiele ergebniswirksam mit 0:1 Sets und 0:3 Legs. Dies betrifft auch Doppelspiele, an denen dieser Spieler teilgenommen hat.



**2.11 Spiel**

- (73) Jede Mannschaft ist verpflichtet, bis 30 Minuten nach der eigentlichen Anwurfzeit auf das gegnerische Team zu warten. Sollte danach die gegnerische Mannschaft nicht am Spielort eingetroffen sein, tritt Abschnitt 2.7 od. 2.8 dieser Wettkampfordnung in Kraft.
- (74) Ein Ligaspiel besteht aus 16 Einzeln und 4 Doppeln. Eine Änderung dessen kann nur von Saison zu Saison von der Leitung der MDSL veranlasst werden.
- (75) Am Heimboard beginnt das Heimteam das erste Leg und der Schreiber ist vom Gastteam. Am Gastboard beginnt das Gastteam das erste Leg und der Schreiber ist vom Heimteam.
- (76) Vor jedem Spiel haben die Spieler die Möglichkeit sich mit drei Aufnahmen einzuwerfen.
- (77) Es wird 501 best-of-five, straight in, double out gespielt.
- a) Bei einem Spielstand von 2:2 Legs wird der Beginn des entscheidenden Legs (Decider) durch Wurf auf das Bull entschieden. Dabei wirft derjenige Spieler den ersten Dart auf Bull, der das erste Leg begonnen hat.
  - b) Wer mit seinem Dart am nächsten am Bigbull ist beginnt.
  - c) Bei Gleichstand wird der Bullwurf wiederholt, wobei der andere Spieler nun beginnt. Im Zweifelsfall entscheidet der Schreiber, welcher Spieler beginnt oder ob wiederholt werden muss.
  - d) Während eines Spiels (Sets) haben sich alle Beteiligten (beide Spieler (bzw. vier Spieler im Doppel) und der Schreiber) zu jedem Zeitpunkt im Spielbereich zu befinden.
  - e) Das Spiel (Set) darf nicht unterbrochen werden, außer durch höhere Gewalt.
    - Als höhere Gewalt gilt eine Verletzung eines Spielers.
    - Bei anderweitiger Unterbrechung, sofern der nicht unterbrechende Spieler nicht ausdrücklich zustimmt, wird das Spiel (Set) mit 1:0 und 3:0 (Legs) gegen den unterbrechenden Spieler gewertet. Dies ist zwingend auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.
- (78) Wechselspieler dürfen nur zwischen einzelnen Spielen eingewechselt werden. Dies ist von den Mannschaftskapitänen zuvor anzukündigen und auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Während eines laufenden Spiels darf ein Spieler nicht ausgewechselt werden.
- (79) Einmal ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden.

- (80) Am Ende des Spieltages ist der ausgefüllte Spielberichtsbogen von beiden Teamkapitänen zu überprüfen und zu unterschreiben. Wird er nicht beanstandet bzw. kein Protest von einem der beiden Teamkapitäne eingelegt, gilt er als verbindlich (siehe 2.13).

### **2.12 Wertung in der Tabelle**

- (81) Gewonnene Punkte, Sets und Legs werden von allen Spielen zusammengezogen und notiert.
- (82) Der Sieger eines Spiels erhält zwei Punkte (2:0), bei einem Unentschieden werden die Punkte geteilt (1:1) und der Verlierer erhält null Punkte (0:2).
- (83) Die Mannschaften werden in der Tabelle in folgender Reihenfolge platziert:  
Punktzahl – Setzahl – Legzahl
- (84) Kommt es in der Abschlusstabelle zum Gleichstand zwischen zwei Mannschaften, und ist der direkte Vergleich ebenfalls ausgeglichen, so ist ein Entscheidungsspiel von der MDSL anzusetzen.
- (85) Kommt es in der Abschlusstabelle zum Gleichstand zwischen mehr als zwei Mannschaften, so ist eine Endrunde von der MDSL anzusetzen.

### **2.13 Auf-/Abstieg von Ebene zu Ebene**

- (86) Jede Saison haben die Mannschaften, die in der MDSL gemeldet sind, die Möglichkeit, von ihrer Ebene in eine höhere Ebene aufzusteigen, außer sie spielen bereits in der höchsten Ebene (Ebene 1).
- (87) Pro Ebene (Staffel) steigt die erstplatzierte Mannschaft direkt in die nächsthöhere Ligaebene auf. Die letztplatzierte Mannschaft einer Staffel steigt direkt ab, sofern sie nicht bereits in der niedrigsten Ligaebene spielt.
- a) Der direkte Absteiger von Ebene 1 wird in der darauffolgenden Saison seiner jeweiligen regionalen Ebene 2 zugeordnet.
- (88) Die Mannschaft an Tabellenposition zwei einer Ligaebene spielt ein Relegationsspiel gegen die Mannschaft an vorletzter Position einer Ligaebene darüber. Dafür wird es einen eigenen Spieltag nach dem letzten Ligaspieltag der Saison, jedoch vor Saisonende geben.
- a) Das Heimrecht hat hierbei immer diejenige Mannschaft, die um den Abstieg spielt.

- (89) Für den Aufstieg von Ligaebene 2 in Ligaebene 1 gilt folgende Regelung:
- a) Es gibt einen Spieltag, an dem alle erstplatzierten Mannschaften von Ebene 2 zusammen mit dem Tabellenvorletzten von Ebene 1 die Relegation ausspielen.
  - b) Alle vier Mannschaften spielen im Round Robin System eine Tabelle für diesen Tag aus.
  - c) Es steigen die beiden Mannschaften in Ebene 1 auf, die an diesem Spieltag die Plätze 1 und 2 in der Tabelle belegen.
  - d) Die anderen beiden Mannschaften werden ihren jeweiligen regionalen Ebenen zugeordnet.
  - e) Der Austragungsort wird möglichst zentral zu den vier teilnehmenden Mannschaften ausgewählt und soll nach Möglichkeit jedes Jahr in einem anderen Bundesland stattfinden.

### ***2.14 Einsprüche und Unregelmäßigkeiten***

- (90) Einsprüche, egal welcher Art, müssen unmittelbar und direkt geltend gemacht und schriftlich im dafür vorgesehenen Bereich des Spielbogens festgehalten werden.
- (91) Proteste gegen irreguläre Spielbedingungen sind unmittelbar nach ihrem Eintreten oder deren Feststellung beim Kapitän der gegnerischen Mannschaft anzubringen. Lassen sich die irregulären Spielbedingungen nicht beseitigen, sind sie zu dokumentieren.
- a) Kann aufgrund von irregulären Spielbedingungen ein Ligaspiel nicht ausgetragen werden, ist dies unverzüglich der Ligaleitung der MDSL zu melden.
- (92) Proteste gegen einzelne Ergebnisse oder die Gesamtwertung des Spiels müssen unter Angabe der Gründe bis zur Onlineversendung des Spielberichtes durch die Teamkapitäne beider Mannschaften erfolgen.
- (93) Innerhalb von 7 Tagen nach dem Ligaspiel, muss dem Einspruch eine ausführliche und schriftliche Begründung desjenigen folgen, welcher den Einspruch eingelegt hat und ist an die Ligaleitung zu senden, sofern der Einspruch nicht hinreichend unter „Anmerkungen“ festgehalten und dokumentiert wurde.

- (94) Der Einspruch muss von der MDSL innerhalb von 21 Tagen nach Erhebung behandelt und entschieden werden. Das Ergebnis wird beiden beteiligten Parteien mitgeteilt.

### **2.15 Abgabe und Meldung der Spielergebnisse**

- (95) Der Spielberichtsbogen ist vom Heimteam über die Software abzuschicken. Die Ergebnisse und Bestleistungen werden dann sofort in die Tabellen übertragen.
- a) Die Spielberichtsbögen werden in einer Datenbank archiviert.
  - b) Sollte versehentlich ein falscher Spielberichtsbogen mit fehlerhaften Ergebnissen an die Software übermittelt worden sein, muss der Kapitän die richtigen Ergebnisse per E-Mail an [info@mdsl-darts.de](mailto:info@mdsl-darts.de) senden. Die Ligaleitung wird die Ergebnisse dann im Nachgang korrigieren.
- (96) Der Kapitän des Heimteams ist verpflichtet, innerhalb von 12 Stunden nach Spielende den Spielberichtsbogen abzuschicken (Internetzugang nötig)
- a) Zugangsdaten sowie ein Video zur Erklärung werden vor Beginn jeder Saison an die Kapitäne aller Mannschaften versendet.
  - b) Kommt der Mannschaftskapitän seiner Eintragungspflicht nicht nach und die MDSL muss sich selbst um die Eintragung nach Ablauf der Frist kümmern, wird ein Ordnungsgeld in Höhe von 5,- Euro fällig.
    - Im Falle einer Nichtentrichtung dieses Ordnungsgeldes, trotz mehrmaliger Aufforderung, behält sich die MDSL vor, die entsprechende Mannschaft mit Sanktionen zu belegen oder gar vom Ligabetrieb auszuschließen.

### **3 Premiumlīga**

- (97) Die MDSL trägt jedes Jahr die Premiumlīga Mitteldeutschland aus und bestimmt für die vier Spieltage eine Wettkampfleitung (Aufgaben siehe Punkt 2.1.22-24).
- (98) Es werden 9 Teilnehmer von der MDSL nach ihrer Spielstärke nominiert, um zu gewährleisten, dass die stärksten Spieler des Einzugsgebiets aufeinandertreffen.
- (99) Sollte ein Teilnehmer aus wichtigem Grund verhindert sein, kann er für einen Spieltag einen Ersatzspieler benennen. Sollte ein Teilnehmer einen zweiten Spieltag absagen, so übernimmt der Ersatzspieler dessen Startplatz in der Premiumlīga Mitteldeutschland bis zum Ende.
- a) Es ist nicht möglich, für den letzten Spieltag (Finaltag) einen Ersatzspieler zu benennen. Tritt ein Spieler an diesem Tag nicht an, so werden alle seine Spiele zu Null gewertet.
- (100) Das Startgeld für die Premiumlīga Mitteldeutschland ist am ersten Spieltag bei der Wettkampfleitung zu entrichten.

(101) Über die ersten drei Spieltage wird Round Robin mit Hin- und Rückspiel im Modus Best of 10 Legs, Straight in, Double out gespielt. Es gelten ansonsten die Turnierregeln.

(102) Jedes gewonnene Spiel wird in der Premiumlīga Mitteldeutschland mit zwei Punkten gewertet bzw. einem Punkt für ein Unentschieden. In der Gesamtwertung entscheidet die höchste Punktzahl vor dem Legverhältnis und den Spielen gegeneinander, wobei die Spiele der Ersatzspieler voll berücksichtigt werden.

(103) Nach den ersten drei Spieltagen wird die Gesamtwertung abgerechnet.

(104) Für den vierten Spieltag qualifizieren sich die acht Bestplatzierten der ersten drei Spieltage.

(105) Der vierte Spieltag beginnt mit einem Viertelfinale, wobei

- a) Platz 1 gegen Platz 8
- b) Platz 2 gegen Platz 7
- c) Platz 3 gegen Platz 6
- d) Platz 4 gegen Platz 5

im Modus Best of 11 gespielt wird. Es folgen Halbfinale & Finale.

Zeitgleich werden alle Plätze ausgespielt, wobei die Verlierer des Viertelfinals die Plätze 5-8 untereinander ausspielen. Im Anschluss an die beiden Halbfinals werden die Plätze 3 & 4 ebenfalls ausgespielt.

## **4 Spielerliga**

### **4.1 Qualifikationsturnier**

(106) Die MDSL trägt jedes Jahr die Spielerliga Mitteldeutschland aus und bestimmt für die vier Spieltage eine Wettkampfleitung (Aufgaben siehe Punkt 2.1.22-24).

(107) Das Qualifikationsturnier ist ein offenes Turnier. Jeder Spieler kann daran teilnehmen, sofern er von der MDSL nicht dafür gesperrt wurde (siehe Disziplinarordnung der MDSL).

(108) Der genaue Modus des Turniers wird vor Ort bestimmt, da dieser von der Anzahl der Teilnehmer abhängig ist. Die Turnierregeln sind einzuhalten.

(109) Die besten neun Spieler des Qualifikationsturniers qualifizieren sich für die Teilnahme an den drei folgenden Spieltagen.

(110) Bei sehr großer Teilnehmerzahl und bestehendem Interesse, behält sich die MDSL vor, eine zweite Staffel in der Spielerliga Mitteldeutschland zu bilden. (Wie erfolgt die Platzierung bei 2 Staffeln?)

#### **4.2 Spieltage**

(111) An den drei folgenden Spieltagen wird Round Robin mit Hin- und Rückspiel im Modus Best of 6 Legs, Straight in, Double out gespielt. Es gelten ansonsten die Turnierregeln.

(112) Sollte ein Teilnehmer aus wichtigem Grund verhindert sein, kann er für einen Spieltag einen Ersatzspieler benennen.

- a) Erste Wahl sollte immer ein Spieler sein, der sich beim Qualifikationsturnier nicht qualifizieren konnte.
- b) Findet sich unter diesen Spielern kein Ersatzspieler, kann frei gewählt werden.
- c) Sollte ein Teilnehmer einen zweiten Spieltag absagen, so übernimmt der Ersatzspieler dessen Startplatz in der Spielerliga Mitteldeutschland bis zum Ende.

(113) Jedes gewonnene Spiel wird in der Spielerliga Mitteldeutschland mit zwei Punkten gewertet bzw. einem Punkt für ein Unentschieden. In der Gesamtwertung entscheidet die höchste Punktzahl vor dem Legverhältnis und den Spielen gegeneinander, wobei die Spiele der Ersatzspieler voll berücksichtigt werden.

(114) Nach den drei Spieltagen wird die Gesamtwertung abgerechnet und die drei Erstplatzierten ermittelt. Ein finales Ausspielen von Platzierungen ist nur bei Gleichstand vorgesehen.

### **5 Landespokal**

(115) Die MDSL trägt jede Saison einen Landespokal aus, wobei sich die bestplatzierteste Mannschaft für ihren jeweiligen Landesverband (Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen; sofern vorhanden) für die Teilnahme am Verbandspokal des Deutschen Dartverband e.V. qualifiziert.

(116) Zu Beginn einer jeden Saison gibt die MDSL die Termine, Spielorte und Auslosung bekannt.

### **5.1 Pokalspielleiter**

(117) Die MDSL setzt mindestens zwei Pokalspielleiter ein. Diese sind für die Umsetzung der Spieltage und die Einhaltung des Regelwerks verantwortlich.

(118) Weitere Aufgabe der Pokalspielleitung ist es, die Spielergebnisse und Spielberichtsbögen zu prüfen, die Spiele auszuwerten und Statistiken zu erstellen, sowie Ergebnismeldungen an den Medienbeauftragten der MDSL vorzunehmen.

(119) Bei Problemen oder Anliegen ist die Pokalspielleitung zu informieren. Sie entscheidet, wie verfahren wird, wenn keine Einigung der Parteien selbst erzielt werden kann.

### **5.2 Meldungen/Spielerlaubnis**

(120) Teilnehmen können alle Mannschaften aus Dart-Clubs und Vereinen sowie freie Teams, die im Einzugsgebiet der MDSL aktiv sind und nicht für eine Teilnahme gesperrt wurden.

(121) Mannschaften, die im Ligabetrieb der MDSL angemeldet sind, werden automatisch für den Landespokal ausgelost, sofern sie einer Teilnahme nicht ausdrücklich bei ihrer Anmeldung zum Ligabetrieb widersprechen.

### **5.3 Spielmodus**

(122) Über den Spielmodus der Landespokalspiele entscheidet die MDSL entsprechend der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften jede Saison neu.

(123) Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften erstreckt sich der Turnierbaum auf

- a) einen mindestens 16er Single-K.O. Turnierplan mit mindestens zwei Spieltagen.
- b) vier Spielorte mit jeweils vier Mannschaften, die am ersten Spieltag Round Robin eine Tabelle und am zweiten Spieltag einen mindestens 8er Single-K.O. Plan ausspielen.
- c) unbegrenzte Spielorte mit mindestens drei, maximal jedoch vier Mannschaften, die am ersten Spieltag eine Round Robin Tabelle ausspielen.
  - Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und Spielorten, muss jede Saison neu festgelegt werden, ob es anschließend nur einen oder mehr weitere Spieltage geben wird.



- Die Anzahl der Spieltage muss von der Pokalspielleitung unter Angabe des Weiteren Turnierbaums am Tag der Auslosung bekannt gegeben werden (Änderungen sind nur unter triftigen Gründen mit ausreichender Ankündigungsfrist möglich).

(124) Spielbeginn sind der auf dem Spielplan festgesetzte Termin und die angegebene Uhrzeit.

(125) Die WhatsApp-Gruppe laut Punkt 2.5.43 gilt auch für die Ergebnisse des Landespokals.

#### **5.4 Unverschuldetes Fernbleiben / Nichtantritt**

(126) Zu Landespokalspielen sind keine Spielverlegungen möglich.

(127) Tritt eine Mannschaft unverschuldet, d. h. durch Einwirkung höherer Gewalt, nicht zu einem Spiel an, so wird sie von der Pokalspielleitung aus dem Wettbewerb gestrichen und das Spiel mit 0:2 Punkten, 0:20 Sets und 0:60 Legs gegen die nicht angetretene Mannschaft gewertet.

- a) Die nicht antretende Mannschaft hat unverzüglich nach Eintreten der höheren Gewalt die gegnerische Mannschaft und die Pokalspielleitung zu informieren.
- b) Die höhere Gewalt (Streiks, Unfall, Stau etc.) muss zweifelsfrei nachgewiesen werden (Verletzung oder Erkrankung eines Spielers gilt nicht als höhere Gewalt!)

(128) Tritt eine Mannschaft zu einem Pokalspiel nicht an und liegt (Absage ja laut Punkt 5.4 Absatz 127 nicht möglich) kein unverschuldetes Fernbleiben vor, wird das Spiel mit 0:2 Punkten, 0:20 Sets und 0:60 Legs gegen die nicht angetretene Mannschaft gewertet.

- a) Zusätzlich erhebt die MDSL ein Ordnungsgeld in Höhe von 15,- Euro.
- b) Im Falle einer Nichtentrichtung dieses Ordnungsgeldes, trotz mehrmaliger Aufforderung, behält sich die MDSL vor, die entsprechende Mannschaft im Ligabetrieb mit Punktabzug zu sanktionieren.

#### **5.5 Spielvorbereitungen**

(129) Die Austragungsorte werden von der MDSL bestimmt und sind zeitnah bekannt zu geben.

(130) Vor dem Spiel wird durch die Mannschaftskapitäne der ordnungsgemäße Zustand der Anlage geprüft. Eventuelle Mängel, die die Austragung des Spiels verhindern, sind zu

dokumentieren und auf dem Spielberichtsbogen oder einem dem Spielberichtsbogen beigefügten Blatt zu vermerken.

- (131) Welche Mannschaft die Heimmannschaft ist, und welche die Gastmannschaft, richtet sich nach der Position im Turnierbaum. Die zuerst genannte Mannschaft gilt als Heimmannschaft.
- (132) Es sind zwingend die vorgegebenen Spielberichtsbögen der MDSL zu verwenden.
- (133) Die Mannschaftskapitäne sind dafür verantwortlich, dass die Mitgliedsausweise aller Spieler kontrolliert werden, um sicherzustellen, dass nur spielberechtigte Spieler teilnehmen (Punkt 2.10.64 dieser Wettkampfordnung findet auch hier Anwendung).
- a) Wird dies versäumt, kann ein Spiel durch die MDSL für ungültig erklärt werden.
  - b) Ein nachträglicher Protest oder Einspruch bei versäumter Kontrolle durch eine der beiden antretenden Mannschaften ist ausgeschlossen.
- (134) Die Mannschaftskapitäne tragen die Mannschaftsaufstellung auf zwei separaten Spielberichtsbögen unabhängig voneinander ein. Der Spielberichtsbogen der Heimmannschaft wird anschließend vervollständigt. Alternativ kann der Spielberichtsbogen umgeknickt werden, wenn er die Mannschaftsaufstellung nicht erkennen lässt.
- a) Reichen die vorgegebenen Felder für die Anzahl an Ersatzspielern nicht aus, sind alle weiteren Spieler auf einem Extrablatt anzufügen.
- (135) Die Spieler sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich. Vor Spielbeginn wird Board 1 (Heimboard) und 2 (Gastboard) festgelegt. Die ungeraden Spiele müssen an Board 1, die Geraden an Board 2 ausgetragen werden. Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich.
- (136) Die Reihenfolge der Einzel ist unabhängig von den Doppeln. Die Reihenfolge der Spieler zu den Doppelspielen wird durch die Teamkapitäne nach Beendigung der Einzelspiele unabhängig voneinander auf getrennten Spielberichtsbögen neu bestimmt. Anschließend wird der Spielbogen der Heimmannschaft vervollständigt. Die Doppelaufstellung ist verbindlich und kann nur durch Aus- und Einwechslungen, nicht aber durch Spielertausch der ursprünglichen Doppelaufstellung verändert werden. Bei einem Verstoß gegen diese Regelung hat das betreffende Doppel mit 0:1 Sets und 0:3 Legs verloren.

- (137) Die Mannschaftsstärke beträgt vier Startspieler und eine unbegrenzte Anzahl an Wechselspielern.
- (138) Nicht spielberechtigt sind:
- a) gesperrte Spieler,
  - b) stark alkoholisierte oder unter Drogeneinfluss stehende Spieler oder
  - c) Spieler, die den Spielbetrieb gefährden oder dem Image der MDSL schaden.
- (139) Stellt die Pokalspielleitung nach Beendigung des Spiels fest, dass ein Spieler, der teilgenommen hat, nicht spielberechtigt war, so wertet sie dessen Spiele ergebniswirksam mit 0:1 Sets und 0:3 Legs.

## **5.6 Spiel**

- (140) Jede Mannschaft ist verpflichtet, bis 30 Minuten nach der eigentlichen Anwurfzeit auf das gegnerische Team zu warten. Sollte danach die gegnerische Mannschaft nicht am Spielort eingetroffen sein, tritt Abschnitt 5.4 dieser Wettkampfordnung in Kraft.
- (141) Ein Pokalspiel besteht aus 8 Einzeln und 2 Doppeln. Eine Änderung dessen kann nur durch die Leitung der MDSL nach Ablauf einer Saison zur nächsten Saison geändert werden.
- (142) Am Heimboard beginnt das Heimteam das erste Leg und der Schreiber ist vom Gastteam. Am Gastboard beginnt das Gastteam das erste Leg und der Schreiber ist vom Heimteam.
- (143) Vor jedem Spiel haben die Spieler die Möglichkeit sich mit drei Aufnahmen einzuwerfen.
- (144) Es wird 501 best-of-five, straight in, double out gespielt.
- a) Bei einem Spielstand von 2:2 Legs wird der Beginn des entscheidenden Legs (Decider) durch Wurf auf das Bull entschieden. Dabei wirft derjenige Spieler den ersten Dart auf Bull, der das erste Leg begonnen hat.
  - b) Wer mit seinem Dart am nächsten am Bigbull ist beginnt.
  - c) Bei Gleichstand wird der Bullwurf wiederholt, wobei der andere Spieler nun beginnt. Im Zweifelsfall entscheidet der Schreiber, welcher Spieler beginnt oder ob wiederholt werden muss.
  - d) Während eines Spiels (Sets) haben sich alle Beteiligten (beide Spieler (bzw. vier Spieler im Doppel) und der Schreiber) zu jedem Zeitpunkt im Spielbereich zu befinden.

- e) Das Spiel (Set) darf nicht unterbrochen werden, außer durch höhere Gewalt.
- Als höhere Gewalt gilt eine Verletzung eines Spielers.
  - Bei anderweitiger Unterbrechung, sofern der nicht unterbrechende Spieler nicht ausdrücklich zustimmt, wird das Spiel (Set) mit 1:0 und 3:0 (Legs) gegen den unterbrechenden Spieler gewertet. Dies ist zwingend auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

(145) Wechselspieler dürfen nur zwischen einzelnen Spielen eingewechselt werden. Dies ist von den Mannschaftskapitänen zuvor anzukündigen und auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Während eines laufenden Spiels darf ein Spieler nicht ausgewechselt werden.

(146) Einmal ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden.

(147) Nach Beendigung des Spiels ist der ausgefüllte Spielberichtsbogen von beiden Teamkapitänen zu überprüfen und zu unterschreiben. Wird er nicht beanstandet bzw. kein Protest eingelegt von einem der beiden Teamkapitänen, gilt er als verbindlich und muss der Pokalspielleitung übergeben werden (Punkt 5.8).

## **5.7 Wertung der Spiele**

(148) Gewonnene Sets und Legs werden von allen Spielen zusammengezogen und notiert.

(149) Single-K.O. Modus: Diejenige Mannschaft, die als erstes sechs Sets für sich entscheiden kann gewinnt und zieht in die nächste Runde ein. Das Spiel wird dann an dieser Stelle beendet.

- a) Bei einem Unentschieden (5:5 Sets) wird ein Sudden Death ausgespielt:
- Vier gegen vier Spieler, 1001 Straight-In, Double-Out.
  - Vor Beginn wird die Reihenfolge der Spieler festgelegt. Anschließend spielen alle Spieler einer Mannschaft in der festgelegten Reihenfolge auf einen Score. Wer dieses Leg gewinnt, gewinnt das Spiel.

(150) Round Robin Modus: Alle zehn Sets werden ausgespielt. Jedes Spielergebnis ist entscheidend und muss entsprechend in den vorgegebenen Tabellen berücksichtigt werden, um eine korrekte Wertung erstellen zu können.

### **5.8 Einsprüche und Unregelmäßigkeiten**

- (151) Einsprüche, egal welcher Art, müssen unmittelbar und direkt geltend gemacht und schriftlich im dafür vorgesehenen Bereich des Spielbogens festgehalten werden.
- (152) Proteste gegen irreguläre Spielbedingungen sind unmittelbar nach ihrem Eintreten oder deren Feststellung beim Kapitän der gegnerischen Mannschaft anzubringen. Lassen sich die irregulären Spielbedingungen nicht beseitigen, sind sie zu dokumentieren.
- a) Kann aufgrund von irregulären Spielbedingungen ein Pokalspiel nicht ausgetragen werden, ist dies unverzüglich der Pokalspielleitung der MDSL zu melden.
- (153) Proteste gegen einzelne Ergebnisse oder die Gesamtwertung des Spiels müssen unter Angabe der Gründe bis zur Unterzeichnung des Spielberichtes durch die Teamkapitäne erfolgen.
- (154) Um einen reibungslosen Ablauf der Spieltage zu gewährleisten, sind Einsprüche bzw. Proteste direkt und unmittelbar vor Ort mit der Pokalspielleitung zu klären. Nachträgliche Einsprüche bzw. Proteste sind nicht zulässig.

### **5.9 Abgabe und Meldung der Spielergebnisse**

- (155) Der Spielberichtsbogen ist vom Heimteam als Bild direkt nach Beendigung des Spiels in die dafür vorgesehene WhatsApp-Gruppe zu senden. Bei Bedarf kann das Original von der MDSL angefordert werden und muss dann innerhalb von 14 Tagen zur Verfügung gestellt werden.
- (156) Die Pokalspielleitung der MDSL aktualisiert den Turnierbaum entsprechend der Ergebnisse.

## **6 Turnierregeln**

- (157) Gespielt wird ausschließlich Steeldart im Modus 501 Straight in - Double Out.
- (158) Sollte ein gemeldeter Spieler nach Aufruf nicht pünktlich am Board erscheinen und die Toleranzzeit von zwei weiteren Aufrufen innerhalb von fünf Minuten nach dem ersten Aufruf überschritten werden, wird er disqualifiziert.
- (159) Die Schreiber sind verpflichtet die offizielle Schreibweise des Deutschen Dartverband e.V. anzuwenden. Die Schreibweise des Deutschen Dartverband e.V. ist in dessen Wettkampfordnung nachzulesen unter §6(9).

- a) Grundsätzlich gilt, wer verliert schreibt das nächste Spiel an diesem Board, sofern nichts anderes vorher festgelegt wird.
- b) Es ist zulässig, einen Ersatzschreiber zu stellen, sofern wichtige Gründe dagegensprechen, selbst zu schreiben (Raucherpause ist kein wichtiger Grund!).
- c) Es gibt zwischen dem eigenen Spiel und der Tätigkeit als Schreiber keinen Anspruch auf eine Pause.

(160) Jeder Spieler darf ein Match einmalig und für maximal fünf Minuten unterbrechen. Die Unterbrechung ist beim Schreiber unter Nennung der Gründe anzukündigen. Zur Unterbrechung berechtigen: Verletzung, Krankheit, technische Probleme mit den Darts oder Störungen im oder um das Spiel (unsportliches Verhalten vom Gegenspieler oder Zuschauern).

- a) Bei unsportlichem Verhalten ist die entsprechende Turnierleitung sofort zu unterrichten. Das Match wird bei unsportlichen Verhalten erst fortgesetzt, wenn die Störung beendet und das Spiel wieder freigegeben wurde.

(161) Raucherpausen oder ähnliches während eines Spieles sind nicht zulässig und werden mit einer Niederlage des unterbrechenden Spielers gewertet.

(162) Jeder Spieler, der der Aufforderung zu spielen nicht nachkommt oder ein Match nicht zu Ende spielt, verwirkt jedes Recht auf Trophäen, Preise oder Preisgelder.

(163) Im Spielbereich dürfen sich ausschließlich die aktiv am Spiel Beteiligten aufhalten.

- a) Während eines Spiels darf nur der werfende Spieler Fragen an den Schreiber stellen. Zwischenrufe von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind zu unterlassen.
- b) Ausgenommen davon sind Nachwuchsspieler, die unter „Welpenschutz“ stehen. Trainer dürfen ihre Nachwuchsspieler coachen, solange dies nur dann geschieht, wenn der zu coachende Spieler an der Reihe ist und der Gegenspieler beim Wurf nicht gestört wird.
- c) Die Trainer sind trotz des Rechts der Unterstützung dazu angehalten, ihren Nachwuchssportlern das „nötige Handwerk“ schnellstmöglich zu vermitteln.

(164) Faire Anfeuerungen sind zwischen den Aufnahmen zulässig, so lange noch kein Spieler am Oche steht.

- (165) Jeder Spieler, der unerlaubt den Wettkampfbereich betritt oder durch unsportliches Verhalten auffällt, wird vom Schreiber bzw. der Turnierleitung verwarnt. Jeder weitere Verstoß führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers.
- a) Für passive Spieler und Trainer gilt, dass nur zwischen den Aufnahmen Fragen oder Protest möglich sind.
- (166) Der werfende Spieler kann den Schreiber über die Höhe seiner bereits geworfenen Punktzahl oder darüber befragen, wie hoch seine Restpunktzahl ist. Er darf jedoch keine Checkwege erfragen bzw. gesagt bekommen.
- (167) Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Spiels sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion unzulässig. Diesbezügliche Proteste müssen sofort an den Schreiber oder die Turnierleitung gerichtet werden.
- (168) Während des Finales und dem Spiel um Platz 3 ruht der Betrieb an allen anderen Boards.
- (169) Für das Finale stellt der Ausrichter des Turniers einen Caller.

## **7 Verwendung der Startgebühren**

- (170) Die Mitteldeutsche Steeldartliga schüttet vom Startgeld zur weiteren Förderung der besten Dartsportler / Mannschaften einen Förderpreis aus.
- a) Das Startgeld für den Ligabetrieb wird zu 100% ausgeschüttet.
- b) Das Startgeld für die Premium- und Spielerliga wird zu 100% ausgeschüttet.
- (171) Die MDSL behält sich vor, für ihre Wettbewerbe zusätzliche Preisgelder festzulegen.
- a) Alle Preisgelder, die durch Spieler unter 18 Jahren gewonnen werden, gehen in den Fördertopf der MDSL und werden am Ende der Saison an die Vereine der Nachwuchsspieler ausgezahlt.

## 8 Siegerehrungen

### 8.1 Allgemeine Festlegungen

- (172) Jedes Jahr veranstaltet die MDSL eine Woche vor den German Masters des DDV eine Saisonabschlussveranstaltung, bei der die Sieger der einzelnen Ebenen ihre Auszeichnungen erhalten und für alle Anwesenden ein Turnier veranstaltet wird.
- (173) Ist ein Spieler oder eine Mannschaft (eine Person reicht) bei der Preisverleihung nicht anwesend, um Trophäen, Preise oder Preisgelder entgegen zu nehmen, hat der/die betroffene Spieler/Mannschaft kein Anrecht auf die Trophäen, Preise oder Preisgelder.
- (174) Zur Siegerehrung werden Urkunden und Pokale und andere Auszeichnungen übergeben, nicht aber Sportfördergelder. Diese können im Anschluss bei der Turnierleitung abgeholt und gegen Quittung empfangen werden.
- (175) Werden Preisgelder im Anschluss an die entsprechende Siegerehrung nicht abgeholt, werden diese von der MDSL einbehalten und gehen in deren Vermögen über.
- (176) Spieler, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, erhalten zur Siegerehrung Urkunden und falls vorgesehen, Pokale. Ein Anspruch auf Preisgeld besteht nicht.
- a) Die in diesen Fällen von der MDSL eigentlich auszuschüttende Preisgelder, fließen in den Fördertopf der MDSL. Die MDSL hat die Summe zweckgebunden zur Förderung des Nachwuchssportes einzusetzen.
  - b) Sollte der betreffende Nachwuchssportler in keinem Verein Mitglied sein, ist das eigentlich auszuschüttende Preisgeld in den Fördertopf der MDSL einzubringen.

### 8.2 Premium- und Spielerliga

- (177) Am letzten Spieltag wird die Gesamtwertung abgerechnet und die jeweiligen Sieger geehrt, wobei das Startgeld zu 100% wie folgt ausgeschüttet wird:
1. Platz 50%, 2. Platz 30%, 3. Platz 20%.
- (178) Der Wanderpokal ist vom Vorjahressieger zum jeweils letzten Spieltag mitzubringen.



### **8.3 Mitteldeutsche Steeldartliga**

(179) Die Erstplatzierten der jeweiligen Ligaebenen erhalten:

1. Platz: Wanderpokal, Urkunde, 50% des Startgeldes als Preisgeld
2. Platz: Urkunde, 30 % des Startgeldes als Preisgeld
3. Platz: Urkunde, 20 % des Startgeldes als Preisgeld

(180) Der Wanderpokal der Ligaebenen ist bis zwei Wochen, jedoch spätestens zur Saisonabschlussveranstaltung der MDSL zurückzugeben. Die Rückgabe der Wanderpokale ist eine verpflichtende Bringschuld.

- a) Bei Verstoß gegen diesen Absatz droht dem pflichtsäumigen Verein und seinen Mitgliedern
  - eine Wettkampfsperre bis zur Klärung des Problems sowie
  - der Ersatz aller der MDSL entstandenen zusätzlichen Kosten.

## **9 Abschluss**

(181) Diese Wettkampfordnung tritt auf Beschluss der Verantwortlichen der Mitteldeutschen Steeldartliga ab 1. Juli 2020 in Kraft.

Halle/Leipzig/Jena, den TT. Monat 2020