

Wettkampfordnung der Mitteldeutschen Steeldartliga (MDSL)

1	Grundsätze der MDSL.....	4
1.1	Grundlegendes.....	4
2	Finanz- bzw. Gebührenordnung.....	4
2.1	Allgemein	4
2.2	Zahlung.....	4
2.3	Form der Überweisung	4
2.4	Liga	4
2.5	Pokal.....	5
2.6	Premium und Spielerliga.....	5
2.7	Aufwandspauschale / Ordnungsgelder	5
3	Anmeldungen / Voraussetzungen	6
3.1	Allgemein	6
3.2	Form einer Mannschaftsmeldung.....	7
3.3	Fristen von Mannschaftsmeldung	7
3.4	Form einer Mannschaftsmeldung zum Landespokal.....	7
3.5	Fristen von Mannschaftsmeldung zum Landespokal	7
3.6	Form der Spielermeldung	7
3.7	Nachmeldung von Spieler*innen	8
3.8	Fristen für Nachmeldungen.....	8
3.9	Form zur Meldung Premiumlīga	8
3.10	Form zur Meldung Spielerliga	9
3.11	Sonderregelungen Spieleranzahl in Ligamannschaften	9
4	Ummeldung (Vereins bzw. Mannschaftswechsel)	10
4.1	Vereinswechsel.....	10
4.2	Ersatzspieler bzw. Mannschaftswechsel innerhalb eines Vereins.....	11
4.3	Transferperiode	12
4.4	Alle Wechselregelungen gelten auch für den Pokalwettbewerb und die Kidsliga	13
4.5	Startplatzmitnahme bei Mannschaftswechsel (Startplatztransfer)	13
5	Datenschutzrichtlinien	13
5.1	Einverständnis Spieler*innen.....	13
5.2	Einverständnis Mannschaften.....	13

6	Sport und Wettkampfordnung.....	13
6.1	Allgemeine Grundregeln.....	14
6.2	Begriffsdefinitionen.....	15
6.3	Spielberechtigung.....	16
6.4	Spielkleidung.....	16
6.5	Kopfhörer und Gehörschutz.....	17
6.6	Genussmittel.....	18
6.7	Glücksspiel.....	18
6.8	Spielstätte	19
6.9	Die Boardanlage	20
6.10	Das Board.....	22
6.11	Das Oche	24
6.12	Das Licht.....	25
6.13	Die Anzeige der Wertung	25
6.14	Der Dart	26
6.15	Prüfung	26
6.16	Das Spiel	28
6.17	Der Schreiber*innen.....	29
6.18	Der Wurf.....	31
6.19	Die Wertung.....	32
6.20	Die Notation (das Aufschreiben).....	32
6.21	Das Ausbullen.....	34
6.22	Aggressionen Die MDSL verfolgt zum Schutze aller Lebewesen rund um ihre Veranstaltungen eine Null-Toleranzpolitik gegen jegliche Form von Aggressionen.	35
6.23	Liga Sport- und Wettkampfordnung	36
6.24	Landes Pokal Sport- und Wettkampfordnung.....	48
6.25	Premiumliga Sport- und Wettkampfordnung.....	57
6.26	Spielerliga Sport- und Wettkampfordnung	59
6.27	Kidsliga Sport- und Wettkampfordnung.....	61
7	Siegerehrungen.....	65
7.1	Liga	65
7.2	Landespokal.....	66
7.3	Premiumliga und Spielerliga.....	66



1 Grundsätze der MDSL

1.1 Grundlegendes

- 1.1.1 Die Mitteldeutsche Steeldartliga (im Folgenden MDSL genannt) ist Veranstalter der Mitteldeutschen Steeldartliga mit der 1.MDSL, mehreren Regional-, Landes- und Bezirksligen, des MDSL-Landespokals, der Premiumliga, der Spielerliga, des MDSL Kids Cups, des MDSL Ladies Cup und der MDSL Championship.
- 1.1.2 Die Termine und Spielorte für die Ausrichtung der Wettbewerbe legt die MDSL fest.
- 1.1.3 Ausrichter und teilnehmende Spieler*innen sind verpflichtet, diese Wettkampfordnung einzuhalten.
- 1.1.4 Mit ihrer Meldung zu den Wettbewerben der MDSL erklären die Spieler*innen, Mannschaften & Vereine, 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 Wettkampfs ist somit von seiner Verantwortung befreit.

2 Finanz- bzw. Gebührenordnung

2.1 Allgemein

2.2 Zahlung

Allgemeines Zahlungsziel nach Erhalt von Rechnungen sind 2 Wochen
Kontodaten: Steeldartliga GbR, IBAN: DE48 1001 0010 0945 3061 07

2.3 Form der Überweisung

- 2.3.1 Bei jeder Überweisung ist der Name der Mannschaft, sowie die Rechnungsnummer im Verwendungszweck anzugeben.

2.4 Liga

- 2.4.1 Erstanmeldung für neue Mannschaften 18,00 €
- 2.4.2 Saisonbeitrag pro Mannschaft 24,00 €
- 2.4.3 Startgebühr je Mannschaft 35,00 €

2.4.4 Beitrag pro Spieler*innen 10,00 €

2.4.5 Beitrag pro Nachmeldung 10,00 €

2.4.6 Beitrag pro Mannschaftswechsel 10,00 €

2.4.7 Betrag pro Ersatzspieler*in 5,00 €

2.4.8 Beitrag pro Mannschaftswechsel innerhalb eines Vereins 10,00 €

2.5 Pokal

2.5.1 Startgeld 20,00 €

2.6 Premium und Spielerliga

2.6.1 Startgebühr pro Spieler*innen 20,00 € + Servicegebühr 5,00 €

2.7 Aufwandspauschale / Ordnungsgelder

2.7.1 nicht Zahlung einer Nachmeldegebühr

2.7.1.1 Erste Mahnung 3,00 €

2.7.1.2 Zweite Mahnung 8,00 €

2.7.2 nicht Antritt / Rückzug

2.7.2.1 Ligaspieltag 100,00 €

2.7.2.2 Landes Pokalspieltag 100,00 €

2.7.2.3 Premium / Spielerligaspieltag 50,00 €

2.7.2.3.1 Das Ordnungsgeld wird vom Verein/Mannschaft getragen über die die Spieler*innen gemeldet sind

2.7.2.4 Nicht mitteilen des nicht Antritt 30,00 €

2.7.3 Korrigieren von Spielberichten 5,00 € (Ergebnisse oder Bestleistungen)

2.7.4 Ordnungsgeld für nicht Eintragung von Spielberichten

2.7.4.1 Erste Mahnung 5,00 €

2.7.4.2 bei Eintragung der Ergebnisse durch die MDSL 40,00 €

2.7.5 Im Falle einer Nichtentrichtung des Ordnungsgeldes bzw. der Mahngebühren, trotz mehrmaliger Aufforderung, behält sich die MDSL vor, die entsprechende Mannschaft mit Sanktionen zu belegen, oder gar vom Ligabetrieb auszuschließen und kann in den kommenden Saisons erst wieder teilnehmen, wenn die offenen Rechnungen beglichen sind.

2.7.5.1 Die in Pkt. 2.7.5 festgehaltenen Sanktionen gelten auch für Einzelwettbewerbe wie Premium und Spielerliga. Die MDSL wird die Forderungen bei der Mannschaft geltend machen, bei der die Spieler*innen gemeldet ist.

2.7.6 Mahngebühr für Nichtzahlung der Anmeldekosten

2.7.6.1 Erste Mahnung 5,00 €

2.7.6.2 Zweite Mahnung 10,00 €

3 Anmeldungen / Voraussetzungen

3.1 Allgemein

3.1.1 Meldungen werden ausschließlich über die Homepage bzw. Software entgegengenommen.

3.1.2 Zur Teilnahme anmelden können sich Mannschaften aus Dart-Clubs und Vereinen sowie freie Teams.

3.1.3 Die Mannschaft muss über eine Spielstätte verfügen, welche ab den Punkt 6.8 unserer Sport und Wettkampfordnung zu dem Thema „Spielstätten“ entspricht.

3.1.4 Dartboards pro Mannschaft

3.1.4.1 Je Mannschaft müssen mindestens 2 Boards vorhanden sein. Diese müssen den Anforderungen der Sport und Wettkampfordnung von Punkt 6.9 bis 6.12 entsprechen. In Ausnahmefällen kann eine Sonderregelung bei der Ligaleitung beantragt werden.
Punkt 3.11.4.1

3.1.4.2 1 Mannschaft = 2 Boards / 2 Mannschaften = 4 Boards / 3 Mannschaften = 6 Boards / 4 Mannschaften = 8 Boards / usw.

3.1.5 Je Mannschaft müssen mindestens 8 Spieler*innen gemeldet werden.

- 3.1.6 Spieler*innen dürfen nicht mehrfach in Mannschaften gemeldet werden. Alle Spieler*innen müssen eindeutig einer Mannschaft zugeordnet sein.
- 3.1.7 Wird eine Mannschaft bzw. eine Spieler*innen Anmeldung nicht korrekt ausgefüllt oder fehlen wichtige Informationen, sind die Mannschaft bzw. die Spieler*innen nicht startberechtigt.

3.2 Form einer Mannschaftsmeldung

- 3.2.1 Die Anmeldung erfolgt über den Anmeldebereich „Online-Anmeldung“ auf unserer Homepage.

3.3 Fristen von Mannschaftsmeldung

- 3.3.1 Die Mannschaftsmeldung ist Anfang bis Ende Juni möglich.

3.4 Form einer Mannschaftsmeldung zum Landespokal

- 3.4.1 Die Anmeldung erfolgt über den Anmeldebereich „Online-Anmeldung“ auf unserer Homepage bei der Anmeldung zur Mannschaftsmeldung.
- 3.4.2 Die Anmeldung für NICHT MDSL Mannschaften erfolgt per E-Mail (Info@mdsl-darts.de)

3.5 Fristen von Mannschaftsmeldung zum Landespokal

- 3.5.1 Die Meldung ist von Anfang bis Ende Juni bei der Anmeldung zur Mannschaftsmeldung möglich.
- 3.5.2 Teams, die keinen geeigneten Spielort für die Austragung von Pokalspielen gemäß Punkt 6.8 und 6.9 zur Verfügung stellen können, dürfen pro Verein maximal eine Mannschaft zum Landespokal anmelden.

3.6 Form der Spielermeldung

- 3.6.1 Anmeldung von Einzelspieler*innen
 - 3.6.1.1 Nach dem Zahlungseingang der Saisongebühren, erhält jede Mannschaft eine E-Mail mit den Zugangsdaten für die Liga Software.

- 3.6.1.2 Nach dem Erhalt der Zugangsdaten muss jede Mannschaft, die bei der Meldung angegebene Spieleranzahl in die Liga Software eintragen.
(Einloggen und dann über „Team, Spieler*innen, +“)
Einzelspieler*innen müssen bis spätestens 2 Wochen vor Saisonbeginn eingetragen werden.

3.7 Nachmeldung von Spieler*innen

- 3.7.1 Das Nachmelden von Spieler*innen erfolgt über die Liga Software. (Einloggen und dann über „Team, Spieler*innen, +“)
- 3.7.2 Beim Nachmelden ist ein Häkchen im Feld Nachmeldespieler*in zu setzen.
- 3.7.3 Direkt nach dem Eintrag der Nachmeldung erhaltet ihr eine Rechnung an die von euch hinterlegte E-Mail-Adresse in der Liga Software (Identisch mit Anmeldename)
- 3.7.4 Nach Zahlungseingang der Gebühr für die Nachmeldung wird diese in der Liga Software freigeschaltet.

3.8 Fristen für Nachmeldungen

- 3.8.1 Die Nachmeldegebühr ist spätestens am Mittwoch vor dem nächsten Spieltag unter Angabe des Verwendungszwecks auf das o.g. Konto der MDSL zu überweisen.
- 3.8.2 Sollte dies nicht geschehen, ist der Spieler*innen nicht spielberechtigt und die MDSL kann Mahngebühren für die offenen Rechnungen fordern.
- 3.8.3 Nachmeldungen sind bis spätestens Mittwoch vor einem Spieltag in der Liga Software einzutragen. Die Gebühr ist ebenfalls innerhalb derselben Frist zu entrichten. Erst hieraus ergibt sich die Freigabe der Spielberechtigung durch die MDSL.
- 3.8.4 Für den letzten Spieltag einer laufenden Saison sind keine Nachmeldungen von neuen Spieler*innen mehr zulässig. Zur Vermeidung von Spielabsagen ist an diesem Spieltag ausschließlich der Einsatz von temporären Ersatzspieler*innen aus untergeordneten Ligen gemäß Punkt 4.2.1.5 gestattet.
- 3.8.5 Ausnahmen können per E-Mail an info@mdsl-darts.de angefragt werden.

3.9 Form zur Meldung Premiumlīga

- 3.9.1 Die Teilnehmer der Premiumlīga werden ausschließlich von der MDSL berufen.

- 3.9.2 Fristen zur Premiumliga: Die Sicherheit des Startplatzes ist unmittelbar an die Entrichtung der Startgebühr gebunden.

3.10 Form zur Meldung Spielerliga

- 3.10.1 Die Anmeldung erfolgt über den Anmeldebereich „Anmeldung Spielerliga“ auf unserer Homepage.

3.10.2 Fristen zur Meldung Spielerliga

- 3.10.2.1 Die Anmeldung muss bis zu der genannten Frist auf der HP erfolgen.
- 3.10.2.2 Die Sicherheit des Startplatzes ist unmittelbar an die Entrichtung der Startgebühr gebunden.

3.11 Sonderregelungen Spieleranzahl in Ligamannschaften

3.11.1 Mit nur 14 Spieler*innen zwei Mannschaften stellen

- 3.11.2 Durch schriftlichen Antrag (Notizfeld im Anmeldebogen) und anschließender Freigabe durch die MDSL, kann die 14 Spieler*innen Regelung durch die MDSL genehmigen werden. Hierzu sind für der 1. Mannschaft min. 6 Spieler*innen und für die zweiten Mannschaft min. 8 Spieler*innen zu melden.

- 3.11.2.1 Sollte die Regelung 3.11.1 durch die MDSL freigegeben werden, entfällt das Recht auf Spielverlegungen. Die Mannschaften sollten also sicher sein, dass immer min. 4 Spieler*innen pro Mannschaft an allen Spieltagen anwesend sind.

3.11.3 Sonderregelung nach dem Leistungsprinzip

- 3.11.3.1 Es ist möglich in den ersten Mannschaften nur 6 Spieler*innen zu melden und alle anderen Spieler*innen in der untersten Mannschaft zu melden.

Bsp.:

Team A = 6 Spieler*innen

Team B = 6 Spieler*innen

Team C = 14 Spieler*innen

- 3.11.3.2 Hat den Vorteil dass weniger Spieler*innen in einer oberen Mannschaft fest sitzen und so mehr Spielzeit in den unteren Ligen bekommen könnten. Aber jederzeit als „Ersatzspieler*in“ in einer höher spielenden Mannschaft eingesetzt werden könnten.

- 3.11.3.3 Durch schriftlichen Antrag (Notizfeld im Anmeldebogen) und anschließender Freigabe durch die MDSL, kann die Sonderregelung nach dem Leistungsprinzip durch die MDSL genehmigen werden.

3.11.3.4 Sollte die Regelung 3.11.3 durch die MDSL freigegeben werden, entfällt das Recht auf Spielverlegungen in den mit weniger besetzten Mannschaften. Die Mannschaften sollten also sicher sein, dass immer min. 4 Spieler*innen pro Mannschaft an allen Spieltagen anwesend sind.

3.11.4 Anzahl an Boards

3.11.4.1 Durch schriftlichen Antrag bei der Anmeldung, kann auch mit zwei Mannschaften und nur 2 Boards angetreten werden.

3.11.4.2 hierbei wird die Spielansetzung wenn möglich so gelegt, dass eine Mannschaft auswärts spielt, während die Andere ein Heimspiel bestreitet.

3.11.4.3 diese Regelung kann bei 4 Mannschaften und 4 Boards ebenfalls beantragt werden.

3.11.5 Die in Punkt 3.11.1 bis 3.11.4 beschriebenen Regelungen werden für die betreffenden Mannschaften nicht garantiert und sind für jede Saison neu zu beantragen. Aus organisatorischen Gründen kann diese Regelung durch die MDSL nicht dauerhaft garantiert und gewährleistet werden.

4 Ummeldung (Vereins bzw. Mannschaftswechsel)

4.1 Vereinswechsel

4.1.1 Der Wechsel von Spieler*innen zu einem anderen Verein ist möglich

4.1.2 Der Wechsel von Spieler*innen zu einem anderen Verein ist innerhalb der Transferperiode (zwischen den Saisons und nach der halben Saison) straffrei,

4.1.2.1 wenn der alte Verein informiert wird und dem Wechsel zustimmt

4.1.2.1.1 Gründe für eine Ablehnung: z.B. Ausstehende Vereinsbeiträge

4.1.2.2 Wechsel innerhalb der Transferperiode fristgerecht angemeldet ist.

4.1.2.3 wenn die MDSL dem Wechsel nach Begründung zustimmt. Dies kann die weiter unten stehenden Regeln außer Kraft setzen.

4.1.3 Der Wechsel von Spieler*innen zu einem anderen Verein ist innerhalb der laufenden Saison durch folgende Sachverhalte möglich, aber strafbar:

4.1.3.1 der Meldung des Wechsels liegt außerhalb der Transferperiode.

4.1.3.2 Strafe bei einem Wechsel innerhalb derselben Ligaebene im selben Bundesland: - zwei Saisonspiel-Sperre für die wechselnden Spieler*innen. Strafe bei einem Wechsel außerhalb derselben Ligaebene oder Bundesland:- **ein Saisonspiel-Sperre für die wechselnden Spieler*innen.**

4.1.3.3 der abgebende Verein stimmt dem Wechsel nicht zu. (Muss der MDSL plausibel erklärt werden)
Strafe:- **ein weiteres Saisonspiel Sperre für die wechselnden Spieler*innen.**

4.1.4 Der Wechsel von Spieler*innen zu einem anderen Verein bzw. Mannschaft innerhalb der laufenden Saison ist durch folgende Sachverhalte nicht möglich:

4.1.4.1 Innerhalb der letzten beiden Spieltage inkl. Endrunde der laufenden Saison.

4.1.4.2 Wenn der abgebende Verein nach dem Wechsel des Spielers weniger als 4 spielberechtigte Spieler*innen aufweist.

4.1.4.3 Der Wechsel von der MDSL keine Zustimmung erhält.

4.1.5 Vereinswechsel müssen der MDSL per E-Mail mitgeteilt werden.

4.1.5.1 Nach der Mitteilung an die MDSL ist der*die Spieler*in als Nachmeldespieler*in in der neuen Mannschaft über die Liga-Software einzutragen.

4.1.5.2 Nach dem die Rechnung für die Spieler*in beglichen ist, schaltet die MDSL den Spieler*innen frei und entfernt ihn aus der vorhergehenden Mannschaft.

4.2 Ersatzspieler bzw. Mannschaftswechsel innerhalb eines Vereins

4.2.1 Der Wechsel eines Spielers innerhalb eines Vereins zu einer anderen Mannschaft ist möglich. Dieser kann:

4.2.1.1 dauerhaft sein. (als Nachmeldespieler*in)

4.2.1.1.1 sind wie Pkt. 4.1.5 zu handhaben.

4.2.1.2 temporär sein

4.2.1.2.1 Erfolgt über die Software als Ersatzspieler*in

4.2.1.2.2 Nach dem die Rechnung für die Spieler*in beglichen ist, schaltet die MDSL die Spieler*in frei.

4.2.1.2.3 Die Spieler*innen sind dann für einen Monat als Ersatzspieler*in freigeschaltet und werden in der Liga Software mit einem Uhr-Symbol gekennzeichnet.

- 4.2.1.3 Dieser Wechsel dient ausschließlich und grundsätzlich der Sportförderung von Einzelspieler*innen innerhalb eines Vereins oder um Spielabsagen zu verhindern.
- 4.2.1.4 Die MDSL behält sich vor, den Wechsel abzulehnen, sollte sie die Sportförderung von Einzelspieler*innen nicht erkennen.
- 4.2.1.5 Ein temporärer Wechsel von Spieler*innen innerhalb eines Vereins zu einer anderen Mannschaft für einen oder mehrere Spieltage ist möglich, wenn:
 - 4.2.1.5.1 Der Einsatz der Spieler*innen min. 48h vor Spielbeginn der MDSL gemeldet wird.
 - 4.2.1.5.2 Die Spieler*innen am Spieltag für kein weiteres Team der MDSL im Einsatz ist bzw. war. Das betrifft den Spieltag und nicht das Datum. Bsp am 4. Spieltag darf Spieler*innen XY nur für ein Team spielen auch wenn der 4. Spieltag an einem anderen Datum oder einer anderen Zeit stattfindet. Zu beachten ist Punkt 4.2.1.5.4
 - 4.2.1.5.3 Die Spieler*innen nicht aus einer Mannschaft kommen, die in einer höheren Ligaebene aktiv ist oder in derselben Liga spielen.
 - a) Kommt es zu einem unrechtmäßigen Einsatz eines Ersatzspielers oder einer Ersatzspielerin, werden alle Spiele dieser Person in diesem Spiel zu null gewertet.
 - b) Bei wiederholtem Fehlverhalten können sowohl Spieler*innen als auch Verein für die laufende sowie für die kommende Saison gesperrt werden.
 - c) Ersatzspieler sind nur zur Endrunde zugelassen, wenn das betreffende Team nicht auf die Mindestanzahl von 4 Spieler*innen kommt.
 - 4.2.1.5.4 Spieler*innen, die als temporäre Ersatzspieler aus einer untergeordneten Mannschaft gemeldet werden und am Spieltag nicht zum Einsatz kommen, gelten nicht als festgespielt. Sie können daher am selben Spieltag weiterhin für ihre ursprüngliche Mannschaft antreten.

4.3 Transferperiode

- 4.3.1 Sommertransfers ist vom Ende bis 7 Tag vor dem ersten Spieltag der neuen Saison.
- 4.3.2 Wintertransfers beginnt genau einen Tag nach der Hinrunde und endet 3 Tage vor dem ersten Rückrundenspieltag.
- 4.3.3 Aus welcher Ebene die Spieler*innen kommen und in welcher sie gehen, spielt keine Rolle.

4.4 Alle Wechselregelungen gelten auch für den Pokalwettbewerb und die Kidsliga

4.5 Startplatzmitnahme bei Mannschaftswechsel (Startplatztransfer)

- 4.5.1 Eine Mannschaft kann ihren Startplatz in ihrer aktuellen Ligaebene zu einem anderen Verein/einer anderen Mannschaft mitnehmen, wenn folgende Bedingungen gleichzeitig erfüllt sind:
- 4.5.2 Mindestens 80 % der Mannschaft (Spieler*innen und Managementteam) wechseln zu dem neuen Verein/der neuen Mannschaft.
- 4.5.3 Die Mannschaft in ihrer aktuellen Konstellation muss nachweislich mindestens drei (3) vollständige Spielzeiten lang in derselben Zusammensetzung für den gleichen Verein/die gleiche Mannschaft gespielt haben.
- 4.5.4 Der verlassene Verein/die verlassene Mannschaft muss der Mitnahme des Startplatzes schriftlich zustimmen. Diese schriftliche Zustimmung muss der MDSL vor der Anmeldung zur neuen Saison vorliegen.

5 Datenschutzrichtlinien

5.1 Einverständnis Spieler*innen

- 5.1.1 Teilnehmende Spieler*innen 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.

5.2 Einverständnis Mannschaften

- 5.2.1 Die Teilnehmenden Mannschaften geben mit ihrer Meldung ihre Einverständniserklärung ab, dass wir ihre Kontaktdaten (Adresse, Mailadresse & Telefonnummer auf unserer Homepage und unserer Google Maps Seite) veröffentlichen dürfen.

6 Sport und Wettkampfordnung

6.1 Allgemeine Grundregeln

6.1.1 Alle Teilnehmer*innen der MDSL müssen die Regeln der Sport und Wettkampfordnung (SWO)

a.) wissen und

b.) anwenden.

Anmerkung: Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.

6.1.2 Es gelten alle Bestimmungen, Vorgaben und Ordnungen, welche

a.) unter der Obhut der MDSL stattfinden

b.) und denen die Regeln der MDSL zugrunde liegen.

6.1.3 Der sportliche Gedanke ist das oberste Prinzip der MDSL. Dazu gehören gegenseitige Rücksichtnahme, Fairness und ein freundschaftliches Miteinander. Alle Entscheidungen werden und sollten stets nach diesen Werten getroffen werden.

6.1.4 Die Teilnahme an Veranstaltungen der MDSL erfordert ständige Vorsicht und gegenseitige Rücksichtnahme.

6.1.5 Wer an Veranstaltungen der MDSL teilnimmt, hat sich so zu verhalten, dass kein Mensch

a.) geschädigt wird.

b.) gefährdet wird.

c.) mehr, als nach den Umständen unvermeidbar, behindert oder belästigt wird.

6.1.6 Unsportlichkeiten, die ggf. auch noch nicht in der Wettkampfordnung verankert sind und als sogenannte Präzedenzfälle auftreten, können von der MDSL mit Sperren von Teams bzw. Spieler*innen geahndet werden.

6.1.7 Alle Verantwortlichen, Spieler*innen und Teams müssen sich an diese Sport- und Wettkampfordnung halten.

6.1.8 Sanktion: Ein Verstoß gegen 6.1 kann nur durch die MDSL oder deren Sportgericht festgestellt werden. Die Art der Sanktion wird ausschließlich durch die MDSL oder das Sportgericht festgelegt. Im Verletzungsfall können Spieler*innen oder Teams von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.

- 6.1.9 Alle Punkte, die nicht ausdrücklich in diesen Bestimmungen, Vorgaben und Ordnungen der MDSL behandelt werden, sind
- a.) vom Verantwortlichen der MDSL (in der Regel die Ligaleitung) zu entscheiden.
 - b.) können dem Sportgericht der MDSL unter Berücksichtigung der SpGO vorgetragen werden.

Berufene Richter:

<u>Sachsen-Anhalt:</u>	Michael Gruß Roter Stern Halle
<u>Thüringen:</u>	René Groteloh Real Steel Geraberg
<u>Sachsen:</u>	Kevin Schiller DC Black Cherrys Kirschau
<u>Brandenburg:</u>	Nico Wollweber Fritze Bullmann 2018 e.V.

6.2 Begriffsdefinitionen

- 6.2.1 ein Schreiber*innen ist
- a.) die Person, die ein Match zweier Dartspieler*innen oder Teams während eines Wettkampfes überwacht.
 - b.) die Person, die Punkte auf Punktezetteln, Punktetafeln oder anderen Medien während eines Wettkampfes notiert und subtrahiert.
- 6.2.2 Ein Wurf ist der Versuch des regelkonformen Werfens eines Darts auf die Spielscheibe.
- 6.2.3 Eine Aufnahme ist der Versuch des regelkonformen Werfens von drei Darts auf die Spielscheibe.
- 6.2.4 Ein Leg ist ein Element eines Sets (z.B. 301, 501, 1001 etc.).
- 6.2.5 Ein Set besteht aus mehreren Legs.
- 6.2.6 Ein Match ist die vorab festgelegte Anzahl von Sets, die zwischen zwei Spielern oder Mannschaften ausgetragen wird.
- 6.2.7 Der Dart ist das Spielgerät und besteht in der Regel aus mehreren Teilen.
- 6.2.8 Das Board ist die Spielscheibe unterteilt in 82 Segmente analog eines Wagenrades mit unterschiedlichen Wertungen.
- 6.2.9 Das Oche ist ein spürbares Hindernis, welches die vorgeschriebene Wurfdistanz markiert. Diese wird mindestens durch eine Standleiste gewährleistet.

- 6.2.10 Der Score (eng. Wertung) ist die Summe der erzielten Werte einer Aufnahme.
- 6.2.11 Ein Check Out (eng. Kasse), (kurz g. Check) bezeichnet man die letzten Würfe (maximal 3 Darts) eines Legs, bei der einer der Spieler*innen die Null erreicht. Es bedeutet das Ende eines Legs.
- 6.2.12 Die Spielstätte ist die Lokalität in der die Veranstaltung stattfindet.
- 6.2.13 Die Boardanlage ist der Raum inkl. Oche und Board als Austragungsplatz für ein Match

6.3 Spielberechtigung

- 6.3.1 Spielberechtigt ist jeder Mensch, der
- a.) eine Bestätigung für eine vollständig abgeschlossene Anmeldung der MDSL erhalten hat.
 - b.) die Meldegebühr der aktuell laufenden Spielzeit entrichtet hat.
 - c.) einen Dart ohne Hilfsmittel nach den Regeln der MDSL auf das Dartboard werfen kann.
- 6.3.2 Anmerkung: Für das Entfernen des Darts aus dem Board kann jede Hilfe in Anspruch genommen werden, welche das Board nicht beschädigt oder den Spielverlauf nicht unverhältnismäßig verzögert. Wir verweisen ausdrücklich auf 6.1.3 dieser SWO.
- 6.3.3 Identitätsnachweis

Alle Spieler*innen müssen während des Wettkampfes einen gültigen Personalausweis, Führerschein oder ein anderes amtlich anerkanntes Identitätsdokument mit sich führen.

Gegner*innen haben das Recht, die Identität eines Spielers oder einer Spielerin zu überprüfen. Der Nachweis durch eines der genannten Dokumente gilt als Identitätsnachweis.

Die Weigerung, ein Identitätsdokument vorzuzeigen, kann als Spielverweigerung gewertet werden.

6.4 Spielkleidung

- 6.4.1 Bei allen MDSL Veranstaltungen hat der Mensch ordentliche Kleidung und geschlossene Schuhe zu tragen.
- a.) eine unbeschädigte Hose bzw. Röcke
 - b.) unbeschädigte Schuhe
 - c.) eine sportgerechte, mindestens auch beim Wurf Achsel bedeckende Oberbekleidung.
 - d.) Änderungen für besondere Anlässe bleibt der MDSL vorbehalten. Diese Änderung ist vorab mit ausreichender Frist durch die MDSL zu kommunizieren.
- 6.4.2 Spieler*innen müssen bei Finaltagen wie zum Bsp. Pokalfinale, Premium und Spielerligafinale Kleidung ohne Werbeaufdruck mit sich führen, für den Fall der Vergabe der Werberechte an einen Sponsor.
- 6.4.3 Oberbekleidung dürfen keine schriftlichen oder graphischen Inhalte aufweisen, welche
- a.) Gewalt verherrlichen
 - b.) Diskriminierung von religiösen, ethnischen, sexistischen Minderheiten beinhalten.
 - c.) Konsum von Alkohol oder Drogen verherrlichen.
 - d.) den Ruf oder das Ansehen von Menschen, Menschengruppen, Meinungen Derer, des Dartsports oder der MDSL beschädigen.
- 6.4.4 Anmerkung: Wir verweisen ausdrücklich auf den 6.1.3 dieser SWO.
- 6.4.4.1 Solidarische Bekundungen in Schrift oder Bild auf der Oberbekleidung bedürfen der schriftlichen Anmeldung und Freigabe durch die MDSL.
- 6.4.4.2 Begründete Ausnahmen zur Spielkleidung können von der MDSL genehmigt werden.
- 6.4.4.3 In Ausnahmefällen ist dies in genannter Reihenfolge auch durch
- a.) die Ligaleitung,
 - b.) in beiderseitigen Einvernehmen der Mannschaftskapitäne der spielbeteiligten Mannschaften,
 - c.) oder dem Schreiber*innen möglich.
- 6.4.5 Sanktion: Bei Nichteinhaltung, sowie einer Weigerung zur Änderung bedeutet eine unsachgemäße Kleidung der Ausschluss vom Spieltag/Wettkampf so lange bis eine Änderung eintritt.

6.5 Kopfhörer und Gehörschutz

- 6.5.1 Die Nutzung von Gehörschutz ist nicht gestattet.
- 6.5.2 Sanktion: Der Spieler*innen wird durch den Schreiber*innen ermahnt und hat für eine Änderung zu sorgen. Sollte sich der Spieler*innen weigern, hat er das Match verloren. Sollte im Anschluss weiter gegen diesen Paragraph verstoßen werden, folgt der Ausschluss, vom Spieltag/Wettkampf.

6.6 Genussmittel

- 6.6.1 Während der Veranstaltungen der MDSL herrscht in den Spielstätten absolutes Rauchverbot.
- 6.6.2 Es dürfen Raucherzonen nach dem in Deutschland geltenden Nichtraucherschutzgesetz eingerichtet werden.
- 6.6.3 Sanktion: Der Spieler*innen wird ermahnt und das Rauchen ist sofort einzustellen. Nochmaliges oder Weigerung hat dem Ausschluss vom Wettkampf bzw. Spieltag zur Folge.
- 6.6.4 Bei Verstoß gegen 6.6.1 wird der (die) Betreffende (Mannschaft oder Mensch) von den Organisatoren verwarnt. Im Wiederholungsfalle erfolgt die Disqualifikation bzw. der Ausschluss aus den Wettkämpfen.
- 6.6.5 Spieler*innen, die offensichtlich unter starkem Alkohol- oder Drogeneinfluss stehen, können in genannter Reihenfolge durch
 - a.) die MDSL
 - b.) die Turnier- bzw. Ligaleitung
 - c.) in beiderseitigen Einvernehmen der Mannschaftskapitäne der spielbeteiligten Mannschaften,
 - d.) Schreiber*innenzu jeder Zeit aus dem laufenden Wettbewerb ausgeschlossen werden.
- 6.6.6 Bei Wiederholung von Verstößen des Punkt 6.6 behält sich die MDSL den vollständigen Ausschluss aus Wettkämpfen vor.
- 6.6.6.1 Damit entfällt für den Betreffenden gleichzeitig jeglicher Anspruch auf MDSL-Ranglistenpunkte, Spielerpunkte des Ligaspieltags (Set-Legs), Preisgelder, Pokale und Urkunden aus diesem Turnier.

6.7 Glücksspiel

- 6.7.1 Jede Person, die sich gem. Staatlichem Renn-, Wett- und Lotteriegesetz an einem verbotenen Glücksspiel beteiligt, macht sich gem. §284 StGB strafbar. Daher herrscht auch auf MDSL-Veranstaltungen ein striktes Verbot solcher Spiele.
- 6.7.2 Jede Person, die sich an einem vom Gesetzgeber verbotenen Glücksspiel während der Veranstaltungen die mit der MDSL in Zusammenhang stehen, beteiligt, muss mit Hausverbot und einer Anzeige im Sinne des §284 StGB rechnen.
- 6.7.3 Die Beteiligung an Wetten oder Manipulation hat den sofortigen Ausschluss aus dem Wettbewerb zur Folge. Darüber hinaus wird der Spieler*innen gesperrt. Über die Länge und Ausmaß entscheidet das Sportgericht.

6.8 Spielstätte

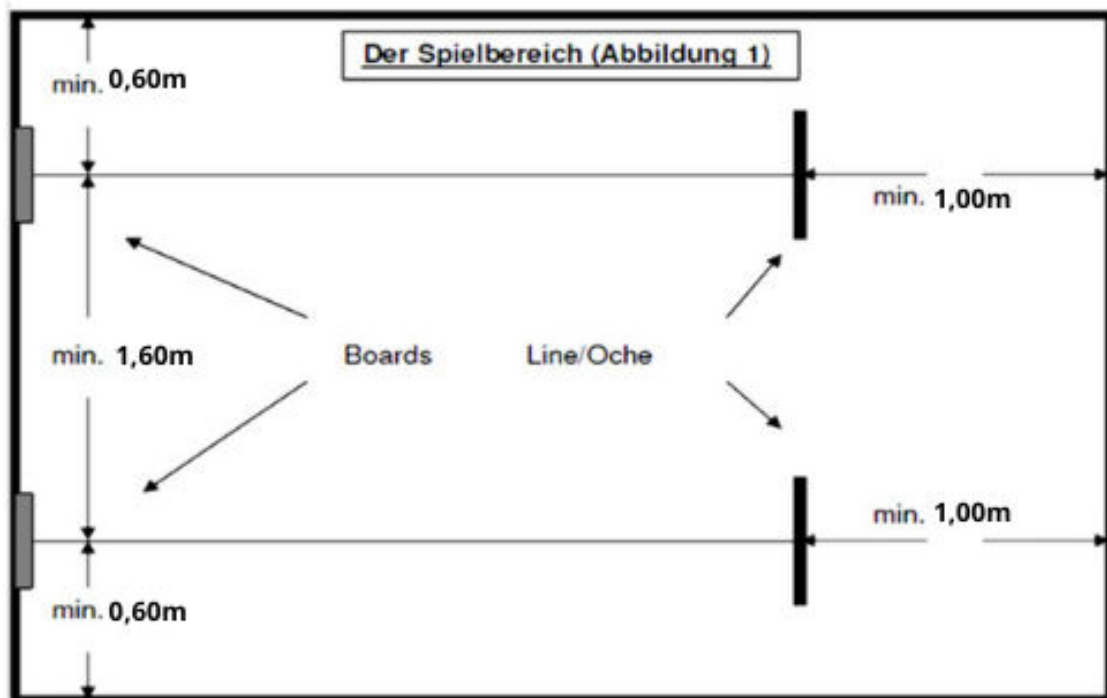
- 6.8.1 Mannschaften mit minderjährigen Teammitglieder*innen müssen den Gegner über die Teilnahme des Minderjährigen informieren und vorab klären, welche Maßnahmen notwendig sind, um den Minderjährigen die Teilnahme am Spielbetrieb zu ermöglichen. Zum Beispiel durch: schriftliche Erlaubnis des Erziehungsberechtigten oder in Begleitung des Erziehungsberechtigten.
 - 6.8.1.1 Für die Klärung, ob ein Minderjähriger am Wettbewerb teilnehmen kann (Einlass in die Spielstätte) ist das eigene Team verantwortlich. Es gilt das Jugendschutzgesetz im Zusammenhang mit dem Hausrecht.
- 6.8.2 Die Spielstätte muss dem ausgetragenen Wettkampf entsprechend eine Anzahl von
 - a.) mindestens für 30% der Teilnehmer Sitzplätze bereitstellen.
 - b.) ausreichenden Boardanlagen zur Austragung des Wettkampfes aufweisen.
- 6.8.3 Das Mitbringen von Speisen und Getränken ist nicht erwünscht.
 - 6.8.3.1 Die Gastmannschaft hat das Recht über eine Auskunft über die Möglichkeit des käuflichen Erwerbs der Speisen und Getränke zu erfragen.
 - 6.8.3.2 Sollten spezielle Ernährungsgewohnheiten durch den Gastgeber*innen nicht abgedeckt werden können, ist der Fremdverzehr zu dulden, sofern das Hausrecht des Gastgebers nach 6.8.4 dem nicht entgegensteht.
- 6.8.4 Hausrecht des Gastgebers

- 6.8.4.1 Der Ausrichter (Gastgeber/Heimspielveranstalter) des Spieltags hat in seiner Spielstätte das uneingeschränkte Hausrecht und kann entsprechende Regelungen für den laufenden Spielbetrieb festlegen. Dies betrifft insbesondere die Regelung zum Mitbringen von Speisen und Getränken sowie weitere Bestimmungen zur Nutzung der Spielstätte.
- 6.8.4.2 Der Gastgeber kann zum Beispiel das Mitbringen von Speisen und Getränken vollständig untersagen, einschränken oder unter bestimmten Bedingungen erlauben. Diese Regelung muss im Vorfeld zwischen Gastgeber und Gastmannschaft abgesprochen werden.
- 6.8.4.3 Die MDSL hat keinen Einfluss auf diese Regelungen. Das Hausrecht liegt ausschließlich beim Ausrichter des Spieltags.
- 6.8.5 Entscheidungen zum Punkt 6.8.2 werden ausschließlich über die MDSL entschieden.

6.9 Die Boardanlage

- 6.9.1 Die Boardanlage beschreibt den Spielbereich für ein Match nach den Regeln der MDSL. Sie besteht aus
 - a.) dem Raum an sich,
 - b.) der Beleuchtung,
 - c.) dem Oche,
 - d.) dem Board,
 - e.) der Anzeige der Wertung
- 6.9.2 Für ein Match muss ausreichend Raum für die Spieler*innen und deren Laufwege, sowie den Schreiber*innen vorhanden sein.
- 6.9.3 Zwischen zwei Boardanlagen muss ausreichend Raum vorhanden sein, dass während zwei parallel gespielten Matches zweier direkt nebeneinander liegenden Anlagen, die Spieler*innen der beiden Partien sich gegenseitig nicht behindern.
- 6.9.4 Auf der Boardanlage muss so viel Raum vorhanden sein, dass
 - a.) die Sicherheit der Schreiber*innen während des gesamten Matches zu keiner Zeit gefährdet ist.
 - b.) die Wertung für jeden Spieler*innen immer sichtbar nachvollzogen werden kann.
 - c.) die Zuschauer*innen beim Passieren der Anlage, das Match nicht beeinflussen.

- 6.9.5 Während eines laufenden Matches darf niemand durch den Sichtbereich der Spieler*innen laufen können. Davon ausgeschlossen sind
- a.) Teilnehmer*innen der Veranstaltung, welche sich selbst in einem laufenden Match des Wettkampfes befindet.
 - b.) als Schreiber*innen den aktuellen Wettkampf bewerten
- 6.9.6 sollte die Architektur des Raumes den in Punkt 6.9.5 beschriebenen Sachverhalt verhindern, kann dies durch Maßnahmen wie
- a.) Sperrung des Bereiches, oder
 - b.) Aufstellen von Sichtschutzwänden gewährleistet werden.



- 6.9.7 Die MDSL sieht die in 6.9.1– 6.9.6 beschriebenen Anforderungen an die Boardanlagen erfüllt, wenn
- a.) der seitliche Abstand vom Bulls Eye bis zum nächsten Hindernis min. 0,6 m beträgt.
 - b.) zwischen den Bulls Eye zweier Boards min. 1,60 m Abstand vorhanden sind.
 - c.) der Raum hinter dem Oche, in einer gedachten verlängerten Wurfdistanz zu Board min. 1,00 m bis zum nächsten Hindernis aufweist.
 - d.) die in a.) und b.) beschriebenen Abstände gelten über die gesamte Boardanlagenlänge. Also Wurfdistanz + Spielraum
 - e.) die Deckenhöhe des Wettkampfbereiches min. 2,20 m beträgt.

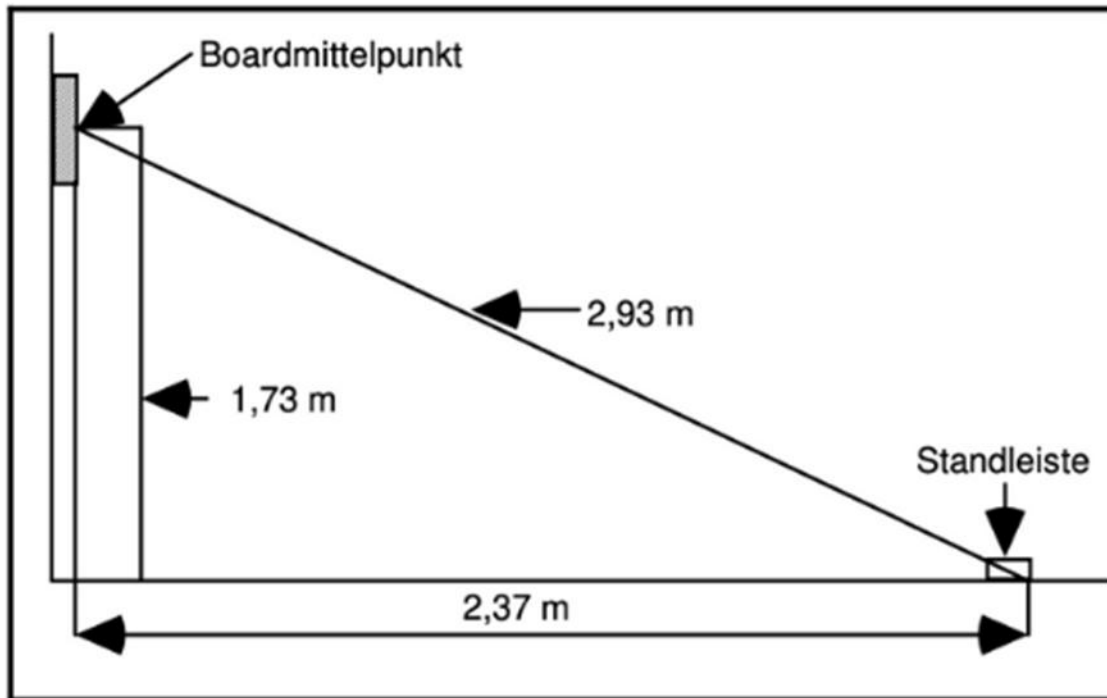
- 6.9.8 Eine Abweichung der in 6.9.2 bis 6.9.7 beschriebenen Vorgaben an die Räumlichkeiten und Boardanlagen kann durch die MDSL in Ausnahmefällen, vor Wettkampfbeginn, mit einer angemessenen Frist, in schriftlicher Form beantragt werden. Anschließend erfolgt eine mögliche Freigabe durch die MDSL in
- a.) schriftliche Form
 - b.) inkl. der beschriebenen Abweichungen zum Zeitpunkt der erteilten Freigabe.
- 6.9.9 Die beschriebene Freigabe aus 6.9.8 ist für Wettkampfteilnehmer während der Wettkämpfe innerhalb der Wettkampfstätte jederzeit vorzuhalten.
- 6.9.10 Grundlegend muss die Teilnahme an Wettkämpfen der MDSL durch Maßnahmen und Hilfe von Beteiligten jedem Menschen ermöglicht werden. Die Räumlichkeiten dürfen für körperliche Beeinträchtigte kein Grund für einen Teilnahmeverweigerung darstellen.
- 6.9.11 Auch der Gegner*innen sollte, wenn nötig, Hilfestellung leisten.
- 6.9.12 Entscheidungen zum Punkt 6.9.1– 6.9.11 werden ausschließlich über die MDSL getroffen.
- 6.9.13 Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich, es sei denn, die Sicherheit der Beteiligten ist nach 6.1.5 nicht gewährleistet. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die MDSL oder das Sportgericht.

6.10 Das Board

- 6.10.1 Die Dartscheibe, auch Board genannt, muss aus Sisalfasern gefertigt sein. Sie muss durch Metalldraht, auch die Spinne genannt, in einer Wagenrad ähnlichen Segmentierung mit den Wertigkeiten nach Brian Gamlin unterteilt sein. Die Wertigkeiten sind hierbei im Uhrzeigersinn beginnend bei 12 Uhr um den Mittelpunkt, das Bull, wie folgt angeordnet: 20 – 1 – 18 – 4 – 13 – 6 – 10 – 15 – 2 – 17 – 3 – 19 – 7 – 16 – 8 – 11 – 14 – 9 – 12 – 5.
- 6.10.2 Den Mittelpunkt stellt das Bull dar. Das Bull ist unterteilt in ein kreisförmiges Segment, auch Single-Bull genannt, und ein darin liegendes punktförmiges Segment, das Bulls Eye genannt.
- 6.10.3 Die Segmente müssen hierbei ebenfalls kreisförmig durch innere und äußere Kreissegmente unterteilt sein. Hierbei wird durch einen Treffer in die
- a.) äußeren Kreissegmente die Wertung des Segmentes verdoppeln. Das Double.
 - b.) inneren Kreissegmente die Wertung des Segmentes verdreifachen. Das Triple.

- 6.10.4 Die vorbeschriebene Segmentierung muss folgende Abmessungen aufweisen.
- a.) Double- und Triple-Ringe (Innenmaß) 8,0 mm
 - b.) Durchmesser des Bulls Eye (Innenmaß) 12,7 mm
 - c.) Größe des gesamten Bull (Innenmaß) 31,8 mm
 - d.) Entfernung vom äußeren Doubledraht zum Bull 170,0 mm
 - e.) Entfernung vom äußeren Tripledraht zum Bull 107,0 mm
 - f.) Entfernung von einem äußeren Doppeldraht zum gegenüberliegenden äußeren Doppeldraht 340,0 mm
- 6.10.5 Die Abmessungen der Drähte der Spinne müssen mindestens Imperial Standard Wire Gauge 16 - 18 SWG entsprechen. Dies entspricht ca. 1,2 -1,6 mm.
- 6.10.6 Die Segmente der Scheibe müssen dabei eindeutig farblich nach ihren Wertigkeiten getrennt und erkennbar sein. Hierbei muss
- a.) die Grundfarbe der Scheibe Schwarz sein.
 - b.) die Felder der geraden Zahlen 2 - 20 Schwarz unterlegt sein.
 - c.) die Felder der Doppel- bzw. Triple-Segmente der geraden Zahlen 2 - 20 Rot unterlegt sein.
 - d.) die Felder der ungeraden Zahlen 1 - 19 Weiß bis Beige unterlegt sein.
 - e.) die Felder der Doppel- bzw. Triple-Segmente der ungeraden Zahlen 1 - 19 Grün unterlegt sein
 - f.) das Feld des Single Bulls Grün unterlegt sein.
 - g.) das Feld des Bulls Eye Rot unterlegt sein.
- 6.10.7 Sind in einem Bereich (ein Segment) des Boards die Sisalfasern mehr als 30% beschädigt, kann ein Spieler*innen das Drehen des Boards verlangen. Bei extrem beanspruchten Boards kann das Wechseln des Boards verlangt werden.
- 6.10.8 Das Board hängt
- a.) senkrecht zur Wand gedachten Linie,
 - b.) mittig zum Oche
 - c.) in einer Distanz, horizontal gemessen, zwischen Bulls Eye und Rückseite des Oches, von 2,37m (mindestens einzuhaltende Wurfdistanz) und
 - d.) in einer Höhe von 1,73 m zwischen der Geländeoberkante der Abwurfposition bis zum Mittelpunkt des Bulls Eyes.

6.10.9 Aus den in Punkt 6.10.8 genannten Abmessungen ergibt sich eine diagonale Distanz zwischen dem genauen Mittelpunkt des Bulls Eyes und auf einer senkrecht zur Wand, mittig im Oche gedachten Linie bis in das Ixel des Oche und Geländeoberkante von 2,93 m.



6.10.10 Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich, es sei denn, die Sicherheit der Beteiligten ist nach 6.1.5 nicht gewährleistet. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die MDSL oder das Sportgericht.

6.11 Das Oche

6.11.1 Das Oche beschreibt die mindestens einzuhaltende Abwurfweite von 2,37m als für den Fuß spürbares Hindernis.

6.11.2 Das Oche muss:

- a.) mittig zum Bull positioniert sein.
- b.) eine min. Breite von 50 cm haben.

6.11.3 Ein für den Fuß spürbares Maß hat das Oche mit einer Höhe von

- a.) mindestens 2 cm
- b.) maximal 19 cm

6.11.4 Entscheidungen zum Thema 6.11 werden ausschließlich über die MDSL getroffen.

6.11.5 Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich, es sei denn, die Sicherheit der Beteiligten ist nach 6.1.5 nicht gewährleistet. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die MDSL oder das Sportgericht.

6.12 Das Licht

6.12.1 Bei Wettkämpfen muss jedes Board mit mindestens 400 Lux ausgeleuchtet werden.

6.12.2 Es ist eine blendfreie Ausleuchtung zu gewährleisten.

6.12.3 Die Ausleuchtung für das Board ist so zu gestalten, dass

a.) kein Vollschaten des Barrels auf dem Board entsteht.

b.) keine Fläche eines Vollschatens größer als 20 mm² entsteht. (2mm Point Breite x 10mm Point Länge)

6.12.4 Es sind auch lt. WDF LED-Systeme (Surround, Corona usw.) erlaubt, wenn sie die Kriterien von 6.12.1 bis 6.12.3 erfüllen.

6.12.5 Entscheidungen zum Thema 6.12 werden ausschließlich über die MDSL getroffen. Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich, es sei denn, die Sicherheit der Beteiligten ist nach 6.1.5 nicht gewährleistet. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die MDSL oder das Sportgericht.

6.13 Die Anzeige der Wertung

6.13.1 Die Anzeige der Wertung muss aus jeder Position von der Abwurflinie (dem Oche) für die am Wettkampf teilnehmenden Menschen ohne weitere Anstrengungen erkennbar sein.

6.13.2 Die Schreibtafel für das analoge Erfassen und Notieren der Wertung muss

a.) jederzeit kurzfristig vorhanden und montiert sein.

b.) eine Mindestgröße von 27 x 40 cm (ca. DIN A3) haben.

6.13.3 Das digitale Anzeigen der Wertung ist erlaubt, wenn

- a.) der Ausrichter*innen dies nicht untersagt.
- b.) die Bildschirmdiagonale mindestens 20 cm aufweist. (entspricht ca. 8 Zoll)
- c.) der Inhalt der Anzeige die Anforderungen aus 6.20.3 dieser Sport- und Wettkampfordnung erfüllt.
- d.) dem 6.13.1 nicht entgegenwirkt z.B. durch Spiegelungen auf dem Bildschirm, Schriftgrößen der Anzeigesoftware etc.

6.13.4 Bei begründeten Einwendungen gegen 6.13.3 a.) - d.) kann der am Wettkampf teilnehmende Mensch die analoge Darstellung der Wertung einfordern.

6.13.5 Sanktion: Der Spieler*innen darf die Anzeige anmahnen. Der Gastgeber*innen muss hier schnellstmöglich Abhilfe schaffen.

6.13.6 Entscheidungen zum Thema 6.13 werden ausschließlich über die MDSL getroffen.

6.13.7 Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich, es sei denn, die Sicherheit der Beteiligten ist nach 6.1.5 nicht gewährleistet. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die MDSL oder das Sportgericht.

6.14 Der Dart

6.14.1 Der Dart darf eine maximal Gesamtlänge von 30,5 cm nicht überschreiten.

6.14.2 Der Dart darf ein maximales Gesamtgewicht von 50 g nicht überschreiten.

6.14.3 Der Dart muss eine für Sisalfaser-Boards gefertigte Spitze (Point) besitzen.

6.14.4 Das Werfen von Darts mit Plastikspitzen, welche speziell für den Einsatz an E-Dart-Scheiben konzipiert wurden, ist ausdrücklich untersagt.

6.14.5 Der Einsatz von Points, welche das Board unverhältnismäßig abnutzen (siehe Simon Whitlock - Points) kann durch den Ausrichter*innen /Gastgeber*innen untersagt werden. Eine Information ist durch den Gastgeber*innen vorab an den Gast mitzuteilen.

6.15 Prüfung

6.15.1 Jeder Spieler*innen hat das Recht den Dart der Gegner*innen für den Wettkampf zu prüfen.

- 6.15.1.1 Der Wunsch einer Prüfung ist vor dem Wettkampfbeginn dem gegnerischen Spieler*innen und den Wettkampf verantwortlichen Schreiber*innen mitzuteilen. Hierbei
- a.) ist unaufgefordert jeder Satz, welcher im Wettkampf zum Einsatz kommen könnte, vorzulegen.
 - b.) der Dart darf durch den Gegner*innen nicht geworfen werden.
- 6.15.1.2 sollte der Gegner*innen sein Setup während des Wettkampfes auf ein zur angemeldeten Prüfung nicht vorgelegtes Set ausweichen, ist eine Prüfung nach Anmeldung bei dem Schreiber*innen auch während des Wettkampfes möglich.
- 6.15.1.3 Eine Prüfung des Gewichtes ist nur durch eine Waage möglich. Diese ist
- a.) min. eine handelsübliche Küchenwaage mit einer Toleranz von +/- 1 g (ca. +/- 0,035 oz) und
 - b.) durch den Spieler*innen zu stellen, welcher die Prüfung anmeldet.
- 6.15.1.4 Das Nichtvorhandensein einer Waage verhindert eine Sicht- bzw. Tast-Prüfung nicht.
- 6.15.1.5 Eine Prüfung der Länge der Darts ist min. durch ein Gliedmaßstab möglich.
- a.) Diese ist durch den Veranstalter*innen zu stellen.
 - b.) und muss mind. eine Genauigkeitsklasse I nach der EG-Richtlinie 2004/22/EG entsprechen und eine Länge von 40 cm aufweisen.
- 6.15.1.6 Sanktion: Sollte eine Prüfung der Darts durch den Spieler*innen abgelehnt werden, bedeutet es den Match-Verlust; die Wertung erfolgt nach 6.16.5. Dies gilt für jedes einzelne Match. Die Nutzung von nicht regelkonformen Darts muss vor dem Spiel festgestellt werden. Sollten die Darts nicht regelkonform sein, darf der Schreiber*innen das Spiel nicht starten.
- 6.15.2 Jeder Spieler*innen hat das Recht die Abmessungen der Boardanlage des Wettkampfes zu prüfen.
- 6.15.2.1 Der Wunsch einer Prüfung ist vor dem Wettkampfbeginn dem Ausrichter*innen und dem Schreiber*innen mitzuteilen.
- 6.15.2.2 Zu einer gewünschten Prüfung der Abmessungen müssen mindestens eine der folgenden Person anwesend sein und gegebenenfalls Hilfestellung leisten.
- a.) der Ausrichter*innen
 - b.) die Wettkampfbeteiligten
 - c.) der wettkampfverantwortlichen Schreiber*innen

- 6.15.2.3 Die Messwerkzeuge für eine gewünschte Prüfung der Abmessung müssen durch den Ausrichter*innen gestellt werden. Hierfür ist mindestens ein Gliedermaßstab nach Genauigkeitsklasse I nach der EG-Richtlinie 2004/22/EG mit einer Länge von min. 2 m zur Verfügung zu stellen.
- 6.15.2.4 Die Maße der Boardanlage dürfen eine Abweichung von +/- 1 cm aufweisen.
- 6.15.2.5 Die Maße der Boardanlage der Premium-Liga oder der 1.MDSL dürfen nur eine Abweichung von +/- 0,5 cm aufweisen
- 6.15.3 von einer Prüfung nach 6.15.2.1 bis 6.15.2.5 sind die Abmessungen der Segmente der Boards ausgeschlossen.
- 6.15.4 Über die Rechtmäßigkeit des Einsatzes der Anlage, das Licht, das Oche, der Darts beider Spieler*innen und der Dartscheibe entscheidet im Zweifel der wettkampfverantwortliche Schreiber*innen. Es gelten hierbei ausdrücklich alle Regelungen unter 6.17
- 6.15.5 Entscheidungen zum Thema 6.15 werden ausschließlich über die MDSL getroffen. Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich, es sei denn, die Sicherheit der Beteiligten ist nach 6.1.5 nicht gewährleistet. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die MDSL oder das Sportgericht.

6.16 Das Spiel

- 6.16.1 Der Spieler*innen muss das Spiel ohne Hilfe oder Hilfsmittel bestreiten.
Verboten ist
- a.) Check Out-Karten
 - b.) der Zuruf der Check Out-Wege durch dritte Personen.
- 6.16.2 Sanktion: Der Spieler*innen darf den Schreiber*innen aufmerksam machen. Danach erfolgt eine Ermahnung. Die Person, welche vorsagt, wird vom Board verwiesen. Bei Wiederholungen wird bestraft in der Reihenfolge -> Leg-Verlust -> Match-Verlust. Bei Zurufen von Außenstehenden: können nach mehrfacher Ermahnung der Spielstätte verwiesen werden.
- 6.16.3 Das Spiel für die Wettkämpfe wird in Form und Distanz durch die MDSL festgelegt.
- 6.16.4 Die Regeln für das Spiel der jeweiligen Wettkämpfe sind durch die MDSL in den dafür vorgesehenen SWO ausführlich zu beschreiben.

- 6.16.5 Wertung eines Match-Verlusts: Wird durch eine Sanktion dieser SWO ein Match-Verlust ausgesprochen, wird das Match mit 1:0 Sets und mit der zum Sieg erforderlichen Anzahl an Legs zu null gewertet. Bei Best of 5 sind das 3:0 Legs, bei Best of 6 und Best of 7 4:0 Legs, bei Best of 10 und Best of 11 6:0 Legs. Bestleistungen werden nicht gewertet.

6.17 Der Schreiber*innen

- 6.17.1 Jeder Wettkampfbeteiligte hat den Schreiber*innen respektvoll und sachlich zu begegnen.
- 6.17.2 Wir verweisen ausdrücklich auf 6.1 sowie 6.22 dieser SWO hin.
- 6.17.3 Sanktion: Sollte ein Schreiber*innen durch einen Spieler*innen nicht respektvoll oder sachlich behandelt fühlen, kann er diesen in folgender Reihenfolge sanktionieren:
- a.) Ermahnung inkl. Information an den Mannschaftskapitän
 - b.) Leg-Verlust
 - c.) Match-Verlust (Wertung nach 6.16.5)
 - d.) Ausschluss vom Wettkampf/Spieltag
- 6.17.4 Hinweis: Zum Schutz der Beteiligten gegenüber Aggressionen in jeglicher Form verfolgt die MDSL eine Null-Toleranzpolitik. (Siehe 6.22)
- 6.17.5 Jeder Schreiber*innen muss, auch im Hinblick auf 6.1 dieser SWO die Regeln kennen und anwenden.
- 6.17.6 Jeder Schreiber*innen muss während seiner Ausübung im Wettkampf, unabhängig von Mannschafts-/Vereinszugehörigkeit oder eigenen Interessen, Neutralität gegenüber den Match-Beteiligten wahren.
- 6.17.7 Sanktion: Sollte ein Schreiber*innen versuchen den Spielverlauf zu manipulieren, kann das den Ausschluss der Spieler*innen oder der eigenen Mannschaft zur Folge haben. Entscheidungen zum Thema werden ausschließlich durch die MDSL oder das Sportgericht getroffen.
- 6.17.8 Der Schreiber*innen übernimmt während seiner Funktion die Aufgaben
- a.) des Schiedsrichter*innen, also die Überwachung der Einhaltung der Regeln innerhalb eines Matches.
 - b.) das Bewerten und Notieren der Punkte während eines Matches
 - c.) die Übermittlung des Spielergebnis eines Matches bis zur Erfassung innerhalb eines Wettkampfes.

- 6.17.9 Jeder Beteiligte an Wettkämpfen der MDSL muss als Schreiber*innen einsetzbar sein.
- 6.17.10 sollte für ein Beteiligten aus gesundheitlichen Gründen das Ausüben der Funktion als Schreiber*innen nicht möglich sein, ist dies der MDSL schriftlich nachzuweisen. Die MDSL behandelt den Sachverhalt unter der Berücksichtigung des "Datenschutzes" und "Schutz der Persönlichkeit" innerhalb ihrer Möglichkeiten streng vertraulich. (z.B. Dyskalkulie, Gehörlosigkeit u.d.g.)
- 6.17.11 Die Festlegung bzw. das Verfahren zur Festlegung der Schreiber*innen für den jeweiligen Wettkampf legt die MDSL fest.
- 6.17.12 Das Verweigern der Funktion als Schreiber*innen innerhalb eines Wettkampfes hat die Disqualifikation/Sperre des teilnehmenden Menschen/Mannschaft zur Folge.
- 6.17.13 Der Schreiber*innen muss während des Matches
- a.) alle Bewegungen auf das Nötigste minimieren.
 - b.) das Anschauen der Spieler*innen vermeiden und auf das Nötigste minimieren.
 - c.) das Sprechen auf das Nötigste minimieren.
- 6.17.14 Der Schreiber*innen muss ausschließlich nur folgenden Fragen den Match-Teilnehmer*innen sachlich, kurz und knapp beantworten.
- a.) Welche Punktzahl wurde mit dem zuletzt geworfenen Dart erzielt?
 - b.) Welche Restpunkte liegt aktuell vor.
- 6.17.15 Dem Schreiber*innen ist ausdrücklich untersagt, mehr als die in 6.17.14 beschriebenen Informationen dem Match-Teilnehmer*innen mitzuteilen.
- 6.17.16 Hinweis: Wir verweisen ausdrücklich auf den 6.16.1
- 6.17.17 Der Austausch einer Schreiber*innen kann nur im Einvernehmen aller Match-Teilnehmer*innen vorgenommen werden. Hierzu zählen alle am Match beteiligten Spieler*innen und der Schreiber*innen selbst.
- 6.17.18 Der Schreiber*innen darf auf keinen Fall die Darts, welche nach einem regelkonformen Wurf im Board stecken, berühren (mit Ausnahme des Ausbullens nach 6.21.8). Dies hat unweigerlich nach 6.18.4 das Ende der Aufnahme zur Folge.

6.18 Der Wurf

6.18.1 Der Spieler*innen darf die Wurfhaltung erst einnehmen, wenn

- a.) kein Mensch zwischen ihm und den Board steht. Hierbei gilt, sollte über die gesamte Abwurf-Distanz ein erhöhtes bzw. sichtbar abgegrenztes Oche installiert sein, darf die Wurfhaltung erst eingenommen werden, wenn niemand auf dem Oche steht.

- b.) die Sicherheit am Match teilnehmender Menschen zweifelsfrei gewährleistet ist.

Sanktion: In folgender Reihenfolge, bei Wiederholung und durch den Schreiber*innen 1. Ermahnung durch den Schreiber*innen, 2. die geworfene Aufnahme wird 0 gewertet, 3. Leg-Verlust 4. Match-Verlust

6.18.2 Ein korrekter, für die Wertung durch den Schreiber*innen relevanter Wurf, erfolgt, wenn der Spieler*innen zum Abwurf-Zeitpunkt

- a.) den Spielregeln entsprechend an der Reihe ist.
- b.) der Spieler*innen mindestens die regelkonforme Abwurf-Distanz, auch als zur Verlängerung des Oches gedachten parallel verlaufenden Linie zur Scheibe, einhält.
- c.) der Spieler*innen eine gezielte Wurfbewegung in Richtung des Boards ausführt.
- d. Der Spieler*innen alle in 6.18.2 a.) - c.) erläuterten Anforderungen gleichzeitig erfüllt.

6.18.3 Das Oche darf während der gesamten Aufnahme nur mit Erlaubnis der Schreiber*innen betreten werden.

Sanktion: In folgender Reihenfolge, bei Wiederholung und durch den Schreiber*innen 1. Ermahnung durch den Schreiber*innen, 2. die geworfene Aufnahme wird 0 gewertet, 3. Leg-Verlust 4. Match-Verlust

6.18.4 Eine Aufnahme ist für einen Spieler*innen beendet, wenn

- a.) drei Darts geworfen sind.
- b.) das Ziel des Spiels erreicht ist. Dies kann auch nach dem Wurf eines Darts der Fall sein.
- c.) ein Dart, welcher innerhalb der Aufnahme geworfen wurde, durch einen Menschen berührt wird.

6.19 Die Wertung

- 6.19.1 Nur der Schreiber*innen ist berechtigt,
- a.) die Punkte einer Aufnahme zu bewerten und bekanntzugeben.
 - b.) das Ende eines Legs bekanntzugeben.
 - c.) das Ende eines Spiels bekanntzugeben
- 6.19.2 Der Zuruf einer Wertung im Sinne des 6.19.1 a.) - c.) durch einen Spieler*innen ist untersagt.

Sanktion: In folgender Reihenfolge, bei Wiederholung und durch den Schreiber*innen 1. Ermahnung durch den Schreiber*innen, 2. die geworfene Aufnahme wird 0 gewertet, 3. Leg-Verlust 4. Match-Verlust

- 6.19.3 Die Wertung einer Aufnahme erfolgt durch den Schreiber*innen nach Beendigung der Aufnahme im Sinne des 6.18.4 Abs. 1 a.) - c.) und vor dem Entfernen der Darts durch den werfenden Spieler*innen.
- 6.19.4 Die erzielten Punkte einer Aufnahme sind für die Teilnehmer des Matches durch den Schreiber*innen hörbar und vor dem Entfernen der Darts durch den werfenden Spieler*innen zu bekunden.
- 6.19.5 Die Wertung einer Aufnahme ist abgeschlossen, sobald der werfende Spieler*innen die Darts aus dem Board entfernt.
- 6.19.6 Die Intervention gegen die Wertung einer Aufnahme durch die Spieler*innen kann ausschließlich nur erfolgen, solange die Darts der Aufnahme noch im Board stecken.
- 6.19.7 Zieht der werfende Spieler*innen die Darts vor Bekanntgabe der Punkte für die jeweilige Aufnahme durch den Schreiber*innen, so ist die Aufnahme mit 0 Punkten zu bewerten und zu notieren.

6.20 Die Notation (das Aufschreiben)

- 6.20.1 Die Notation erfolgt ausschließlich durch den Schreiber*innen.
- 6.20.2 Die Darstellung der Notation erfolgt,
- a.) fortlaufend und
 - b.) in tabellarischer Form.

- 6.20.3 Der für den Spieler*innen erkennbare Inhalt der Notation, unabhängig von digitaler oder analoger Darstellung, muss mindestens
- a.) den zum Anwurf-berechtigten Spieler*innen des aktuellen Legs,
 - b.) die Wertung der letzten drei Aufnahmen jeder Spieler*innen innerhalb des aktuellen Legs,
 - c.) die Spieldistanz des aktuellen Legs,
 - d.) den Rest-Score des aktuellen Legs,
 - e.) die Anzahl der gewonnenen Legs je Spieler*innen im laufenden Match und
 - f.) die Matchdistanz beinhalten.
- 6.20.4 Die Bestleistungen müssen nach Beendigung des Matches für jeden einzelnen Spieler*innen nachvollziehbar sein.
- 6.20.5 Die Form der analogen Darstellung der Wertung durch den Schreiber*innen gestaltet sich wie folgt:
- a.) die Punkte des Anwerfers eines Matches wird auf der linken Seite einer großen Tabelle dargestellt.
 - b.) folgerichtig der Nachwerfer auf der rechten Seite der großen Tabelle.
- 6.20.6 Die jeweiligen Tabellenseiten der einzelnen Spieler*innen wird ebenfalls tabellarisch unterteilt, wobei
- a.) der Rest-Score des Match - Anwerfers auf der rechten Seite und die Wertungen der einzelnen Aufnahmen auf der linken Seite.
 - b.) der Rest-Score des Nachwerfers auf der linken Seite dargestellt ist und die Wertungen der einzelnen Aufnahmen auf der rechten Seite.
- 6.20.7 Nach dem Erreichen einer Punktzahl, welche durch den Spieler*innen mit einer Aufnahme das Leg beendet werden kann, ist die Wertung der letzten Aufnahme und der vorangegangene Rest-Score diagonal durchzustreichen, sodass ausschließlich der noch zu erzielende Rest-Score für den Spieler*innen deutlich erkennbar ist.
- 6.20.8 Der Wechsel des Anwurf-Recht ist durch einen Pfeil vor Beginn der Punktenotation, innerhalb der großen Tabelle von links nach rechts zu kennzeichnen.

6.20.9 Ein Beispiel der korrekten analogen Darstellung der Wertung eines Matches wie in 6.20.2- 6.20.4 beschrieben.

Spieler A		Spieler B	
	501	501	
100	401	416	85
95	306	276	140
140	166	136	140
130	36	60	76
GAME SHOT			

6.20.10 Als Bestleistungen gewertet werden

- der Abschluss eines 501-Legs mit weniger als 19 geworfenen Darts (ein Short-Leg).
- das Werfen innerhalb einer Aufnahme von mehr als 169 Punkten (ein Maximum).
- das Beenden eines Legs (ein Check) mit mehr als 99 Punkten innerhalb einer Aufnahme (ein High-Finish).

6.21 Das Ausbullen

6.21.1 Das Ausbullen entscheidet über das Anwurf Recht eines Matches bzw. Legs.

6.21.2 Wer das Ausbullen beginnt, wird durch die SWO der einzelnen Wettkämpfe festgelegt.

6.21.3 Wann das Bullen innerhalb des Matches stattfindet, wird durch die SWO der einzelnen Wettkämpfe festgelegt. Hierbei kommen folgende Möglichkeiten in Betracht:

- vor Matchbeginn
- vor dem letzten spielentscheidenden Leg bei Gleichstand innerhalb eines Matches.

6.21.4 Beim Ausbullen darf jede Spieler*innen während einer Aufnahme nur einen Dart werfen.

6.21.5 Hierbei gelten alle nach dieser SWO in 6.18 und 6.19 beschriebenen Regeln zur Wertung eines Wurfes bzw. einer Aufnahme.

6.21.6 Es gelten die Wertungen der Single-Bull bzw. Bulls Eye- Felder.

- 6.21.7 Es können ausschließlich Wertungen über das Single-Bull oder Bulls Eye erzielt werden.
- 6.21.8 die Pfeile müssen nach jedem Wurf durch die Schreiber*innen aus dem Board entfernt werden. Wobei die nachfolgenden Spieler*innen erst werfen dürfen, wenn sie absolut sicher sind, dass die Schreiber*innen nicht gefährdet werden.
- 6.21.9 Jede Spieler*innen wirft pro Durchgang einen Dart.
- 6.21.10 sollten beide Spieler*innen identische Wertungen erzielen, wird das Ausbullen in umgekehrter Wurf-Reihenfolge wiederholt.
- 6.21.11 Es gewinnen die Spieler*innen das Anwurf Recht mit der höchsten Wertung.

6.22 Aggressionen

Die MDSL verfolgt zum Schutze aller Lebewesen rund um ihre Veranstaltungen eine Null-Toleranzpolitik gegen jegliche Form von Aggressionen.

- 6.22.1 Als Aggressionen wertet die MDSL jede Form von
- a.)beleidigende nonverbalen Gesten (z.B. der Stinkefinger, das Vogel zeigen, etc.)
 - b.)jeder beleidigende verbale Ausruf, welche eindeutig als diese wahrzunehmen sind (z.B. jegliche Art von Schimpfwörtern, egal in welcher Landessprache, egal ob für sich hergesagt oder gegen Lebewesen gerichtet).
 - c.)körperliche Aggression gegen Gegenstände (z.B. das Zuschlagen von Türen, das Treten gegen Teile der Raumausstattung, Das Schlagen gegen das Board, das frustrierte Wegwerfen der Darts uvm.)
 - d.)körperliche Aggressionen gegen Lebewesen

6.22.2 Sanktionen:

- a.) ohne Vorwarnung sofortiger Match-Verlust. Ein Ausschluss vom Wettkampf wird durch die Verantwortlichen der MDSL oder Sportgericht entschieden. Eine Sperre behält sich die MDSL vor.
- b.) ohne Vorwarnung sofortiger Match-Verlust. Ein Ausschluss vom Wettkampf wird durch die Verantwortlichen der MDSL oder Sportgericht entschieden. Eine Sperre behält sich die MDSL vor.
- c.) ohne Vorwarnung sofortigen Match-Verlust. Sollte sich der Vorfall nach einem Spiel/Wettkampf ereignen, sofortiger Ausschluss vom Spieltag inkl. einer Spieltagssperre. Eine längere Sperre behält sich die MDSL vor.
- d.) ohne Vorwarnung sofortiger Ausschluss von allen Wettkämpfen der MDSL für den Rest der Saison. Im Wiederholungsfall lebenslange Sperre in der MDSL.

Hinweis: Die Matchwertung ist durch den Schreiber*innen sofort durchzusetzen. Wertung des Matches nach 6.16.5. Der Vorfall ist dem Spielbericht in Notizen zu vermerken. Über eine Sperre bzw. die Länge der Sperre entscheidet die MDSL oder das Sportgericht.

6.23 Liga Sport- und Wettkampfordnung

6.23.1 Allgemein

6.23.1.1 Es müssen die Voraussetzungen aus Pkt. 3.1 erfüllt sein.

6.23.1.2 Alle Spieler*innen müssen die unter Pkt. 6. erläuterte „Sport und Wettkampfordnung Allgemein“ in ihrer Vollständigkeit anerkennen und sich daran halten bzw. diese anwenden können.

6.23.1.3 Es wird für jede Liga eine WhatsApp-Gruppe eingerichtet. Die Zugänge zu diesen Gruppen werden allen Teams vor Beginn der Saison per Mail zugeschickt. Auf Wunsch können auch weitere Teammitglieder hinzugefügt werden.

6.23.1.3.1 Die jeweilige Gruppe dient ausschließlich der Kommunikation zwischen den Mannschaften für Ab- bzw. Rücksprachen zum Ligaablauf. Auch die MDSL kann so schnell Informationen an die Mannschaften weitergeben.

6.23.1.4 Spielbeginn ist der durch die MDSL auf dem Spielplan festgesetzte Termin und die dazu angegebene Uhrzeit.

- 6.23.1.5 Das Heimteam muss den Online-Zugang zur Liga-Software am Spieltag sicherstellen. Dies kann durch ein Laptop, Tablet, PC oder Handy gewährleistet werden.

Eine Internetverbindung ist daher eine Voraussetzung, um die Spielberichtsbögen sofort nach Beendigung des Spiels zu übertragen.

Es sind ausschließlich die vorgegebenen Spielberichtsbögen (Software) der MDSL zu verwenden.

6.23.1.6 Nichtantritt / Spielverweigerung

- 6.23.1.6.1 Tritt eine Mannschaft zu einem Ligaspiel nicht an und liegt keine Absage vor, wird das Spiel mit 0:2 Punkten, 0:20 Sets und 0:60 Legs gegen die nicht angetretene Mannschaft gewertet.

6.23.1.7 Spielverweigerung

Die MDSL versteht sich als Ort des fairen und respektvollen Wettbewerbes. Es geht darum, sowohl als Mannschaft und Einzelsportler*in den Sport, die Spielstätte und alle Beteiligten, wie Mannschaftsmitglieder, Schreiber und auch den Gegner zu respektieren.

Hierzu gehört für uns mindestens allgemeingesellschaftlich anerkannte Umgangsformen, wie Begrüßung oder eine Verabschiedung vor und nach dem Wettkampf. Wir wünschen uns, dass alle Sportler und Beteiligten es genauso sehen und es auch anwenden. Eine Verweigerung des Wettkampfes innerhalb des Spielbetriebs als Einzelspieler*in oder als Mannschaft bedeutet die sofortige Niederlage für das ganze Spiel. Im Mannschaftswettbewerb bedeutet die Verweigerung eines Einzelspieler*in oder der gesamten Mannschaft, die Wertung des gesamten Spieltages für das gesamte Team mit 0:2 Punkte, 0:20 Sets, 0:60 Legs in jedem an diesem Tag absolvierten oder noch ausstehenden Spielen. Im Einzelwettbewerb bedeutet es, alle an dem Tag für den Spieler*in gespielten Spiele, sowie die noch ausstehenden Spiele gehen mit 0 Punkten, 0 Sets und 0 Legs in die Wertung ein.

Die Mannschaft oder der Spieler*in erhält darüber hinaus eine Verwarnung. Diese muss nicht gesondert ausgesprochen oder schriftlich mitgeteilt werden. Sie tritt automatisch mit der Wertung des Spieltages in Kraft.

Bei Wiederholung der Verweigerung des Wettkampfes innerhalb des Spielbetriebs wird die Mannschaft oder der Einzelspieler*in disqualifiziert. Alle bisher erzielten Leistungen der Mannschaft oder der Einzelspieler*innen werden aus den Wettbewerben entfernt.

6.23.1.7.1 Zusätzlich erhebt die MDSL für jedes nicht angetretene Ligaspiel ein Ordnungsgeld (siehe Punkt 2.7) und spricht eine Verwarnung aus.

6.23.1.7.2 bei wiederholtem Nichtantritt behält sich die MDSL vor das Team aus dem Ligabetrieb auszuschließen und alle Ergebnisse aus der Wertung zu nehmen. Dieser Ausschluss kann auch auf die nächste Saison erweitert werden.

6.23.1.8 Ausschluss / Rückzug aus der Liga

6.23.1.8.1 Kommt Punkt 6.23.1.6.1 zweimal bei einer Mannschaft vor, wird sie disqualifiziert.

6.23.1.8.2 Um eine Mannschaft vom Ligaspielbetrieb zurückzuziehen, bedarf es einer schriftlichen Erklärung der Mannschaft / des Vereins.

6.23.1.8.3 Tritt eine Mannschaft während des laufenden Ligaspielbetriebs zurück, werden die Startgebühren nicht erstattet.

6.23.1.8.4 Alle bisher ausgetragenen Spiele der zurückgetretenen / disqualifizierten Mannschaft werden aus der Liga gestrichen.

6.23.1.8.5 Der Rücktritt / die Disqualifikation wird als direkter Abstieg gewertet.

6.23.2 Liga Modus

6.23.2.1 Gespielt wird: 501 Straight In/Double Out.

6.23.2.2 Die Mannschaftsstärke beträgt vier Startspieler*innen und eine unbegrenzte Anzahl an Ersatzspieler*innen.

6.23.2.2.1 Es besteht auch die Möglichkeit, mit nur 3 bzw. 2 Spieler*innen anzutreten. In diesem Fall werden die Spiele der nicht anwesenden Spieler*innen mit 0:3 für den Gegner gewertet.

6.23.3 Das Doppel kann dabei auch von nur einer Spieler*in bestritten werden; in diesem Fall wird jede zweite Aufnahme dieser Spieler*in mit 0 Punkten gewertet.

6.23.3.1 An einem Spieltag werden 20 Spiele (16 Einzel und 4 Doppel) gegen eine Gegnerische Mannschaft gespielt.

6.23.3.1.1 Die Spieler*innen müssen je 4 Einzel und 2 Doppelspiele gegen das Gegnerische Team austragen.

6.23.3.1.2 Sowohl das Einzel als auch das Doppel wird Best of 5 Legs gespielt.

6.23.3.1.3 Im Doppel spielen zwei Spieler*innen einer Mannschaft gemeinsam, abwechselnd einen Score runter. Ebenso der Gegner.

a) Welche Spieler*innen das Doppel beginnen, kann in der Software individuell festgelegt werden.

b) Bsp.

Team A				Team B			
		<u>501</u>	<u>501</u>				
Spieler*in 1	45 /	456	401	/ 100	Spieler*in 2		
Spieler*in 2	100 /	356	316	/ 85	Spieler*in 1		
Spieler*in 1	60 /	296	271	/ 45	Spieler*in 2		
Spieler*in 2	140 /	156	91	/ 180	Spieler*in 1		
Spieler*in 1	116 /	40	0	/ 91	Spieler*in 2		
Sieg Team B							

6.23.3.2 In jeder Ligaebene werden Hin- und Rückspiele nach dem Round Robin System ausgetragen. (Jeder gegen Jeden mit Hin- und Rückrunde)

6.23.3.3 Am Heim Board schreibt das Heimteam und am Gastboard schreibt die Gastmannschaft.

6.23.3.3.1 Es ist wünschenswert, wenn die Heimmannschaft 2 extra Schreiber*innen vor Ort hat. Damit im Falle, dass jede Mannschaft nur 4 Spieler*innen antritt, Schreiber*innen für die Doppelspiele zur Verfügung stehen.

6.23.4 Ablauf eines Ligaspiels

6.23.4.1 Es gibt 6 Runden.

6.23.4.2 Runden

Runde 1: 2x Doppel

Runde 2: 4x Einzel

Runde 3: 4x Einzel

Runde 4: 2x Doppel

Runde 5: 4x Einzel

Runde 6: 4x Einzel

6.23.4.3 Die Spieler*innen sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich.

6.23.4.4 Vor Spielbeginn wird Board 1 (Heimboard) und 2 (Gastboard) festgelegt.

6.23.4.4.1 Am Heimboard beginnt immer die Heimmannschaft und am Gastboard immer die Gastmannschaft.

6.23.4.4.2 Beim Stand von 2:2 Legs wird ausgebullt. Wobei die Spieler*innen beginnen die auch das erste Leg begonnen haben.

6.23.4.4.3 Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich.

6.23.4.5 Die Reihenfolge der Doppel kann vor Beginn des Spieles in der Software selbstständig festgelegt werden

6.23.4.5.1 Die Aufstellung der Spieler*innen ist verbindlich und kann nur durch Aus- und Einwechslungen, nicht aber durch Spielertausch der ursprünglichen Spieleraufstellung verändert werden.

6.23.4.5.2 Zuwiderhandlungen gegen diese Bestimmungen ermächtigen die Leitung der MDSL, eine Spielwiederholung anzusetzen oder das Spiel zulasten der fehlbaren Mannschaft als verloren zu werten.

6.23.4.5.3 Ausgewechselte Spieler*innen dürfen am selben Spieltag nicht erneut eingewechselt werden.

6.23.5 Kapitän*in / Vizekapitän*in

6.23.5.1 Der Kapitän und Vizekapitän jeder Mannschaft ist der Ansprechpartner für die MDSL und verantwortlich für die Kommunikation zwischen der MDSL und den Vereinen / Mannschaften.

6.23.5.2 Der Kapitän und Vizekapitän ist für die Eintragung der Spielergebnisse wie in Pkt. 6.23.6 beschrieben verantwortlich.

6.23.5.3 Sollte keiner von beiden an einem Spieltag vor Ort sein. Haben sie dafür Sorge zu tragen, dass die Mitspieler*innen vor Ort, diese Aufgabe übernehmen können. Hierfür ist:

6.23.5.3.1 die Übergabe der Zugangsdaten für die Liga Software nötig.

6.23.5.3.2 eine Einweisung, wie man die Ergebnisse einträgt nötig.

6.23.6 Eintragung von Spielergebnissen

6.23.6.1 Die Zugangsdaten für die Liga Software werden vor Beginn jeder Saison an die Kapitäne aller Mannschaften versendet.

6.23.6.1.1 Das aktuelle Spiel kann dann in der Liga Software unter dem Punkt „SAISONS“ ausgewählt werden.



6.23.6.1.2 Die Eintragung der Spielergebnisse erfolgt durch die Heimmannschaft in der Liga Software.

6.23.6.1.3 Die Eintragung sollte von der Gastmannschaft ebenfalls überwacht werden.

6.23.6.1.4 Die Eintragung soll, insofern technisch möglich, über den integrierten Dartscorer erfolgen.

6.23.6.2 Der digitale Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft nach Absprache mit der Gastmannschaft über die Liga Software abzuschicken. (Spielbericht abschließen). Die Ergebnisse und Bestleistungen werden dann sofort in die Tabellen übertragen.

6.23.6.2.1 vor dem „Spielbericht abschließen“ sollten alle Ergebnisse und Bestleistungen immer genau geprüft werden. Für das Korrigieren durch die MDSL werden Gebühren nach der Gebührenordnung fällig. Diese werden durch die MDSL bei der Heimmannschaft geltend gemacht.

6.23.6.2.2 Werden versehentlich fehlerhafte Spielberichtbögen (fehlerhaften Ergebnisse, fehlenden Bestleistungen) an die Software übermittelt, ist der Fehler unmittelbar durch den Kapitän der Heimmannschaft an die MDSL per E-Mail zu melden.

6.23.6.2.3 Kommt ein Mannschaftskapitän seiner Eintragungspflicht nicht nach, wird ein Ordnungsgeld nach der Gebührenordnung fällig.

6.23.7 Ersatzspieler*innen

6.23.7.1.1 Ersatzspieler*innen dürfen nur zwischen einzelnen Spielen eingewechselt werden.

6.23.7.1.2 Dies ist von den Mannschaftskapitänen*in zuvor anzukündigen und in der Liga Software einzustellen bzw. auf dem ausgedruckten Spielberichtsbogen zu vermerken.

6.23.7.1.3 Während eines laufenden Spiels darf ein Spieler*innen nicht ausgewechselt werden.

6.23.8 Bewertungsprinzip innerhalb eines Ligaspiels

6.23.8.1 Wer zuerst 3 Legs gewinnt (Best of 5), gewinnt das Einzel bzw. Doppelspiel.

6.23.8.2 pro gewonnenen Einzel bzw. Doppel gibt es einen Punkt

6.23.8.2.1 Die Mannschaft, welche zuerst 11 Sets für sich entscheiden kann, gewinnt die Begegnung und erhält 2:0 Pkt. in der Tabelle.

6.23.8.2.2 Es werden alle 20 angesetzten Spiele (16 Einzel und 4 Doppel) ausgespielt, auch wenn eine Mannschaft vorab 11 Set-Gewinne erreicht und damit das Spiel für sich entschieden hat.

6.23.9 Spielverlegungen

6.23.9.1 Mitteilungsfrist für Spielverlegungen und Nichtantritte

6.23.9.1.1 Jede Mitteilung über eine geplante Spielverlegung oder einen Nichtantritt muss so schnell wie möglich erfolgen. Spätestens muss die Mitteilung 48 Stunden vor dem angesetzten Spieltermin bei der Ligaleitung eingegangen sein. Mitteilungen, die weniger als 48 Stunden vor dem Spiel erfolgen, gelten als zu kurzfristig. In diesen Fällen ist das gegnerische Team nicht verpflichtet, der Verlegung zuzustimmen.

6.23.9.1.2 Spielverlegungen auf einen Tag vor oder nach dem eigentlich angesetzten Termin sind möglich, außer es handelt sich um den letzten Spieltag und müssen der Ligaleitung nicht mitgeteilt werden.

6.23.9.1.3 Sie müssen mit der gegnerischen Mannschaft abgesprochen werden.

6.23.9.2 Spielverlegungen auf ein anderes Wochenende sind möglich, mit Ausnahme der 1. MDSL.

6.23.9.3 Eine Spielverlegung ist eine Ausnahme und wird als solche behandelt.

6.23.9.4 Spielverlegungen sind nur unter folgenden Umständen möglich:

6.23.9.4.1 sie nicht die 1.MDSL betreffen. Hier sind Spielverlegungen nicht gestattet.

6.23.9.4.2 Wenn die Gegnerische Mannschaft der Verlegung zustimmt.

Hinweis: Beachtet dabei bitte immer die gegenseitige Rücksichtnahme und versucht eine Verschiebung möglich zu machen. Bei euch könnte auch etwas dazwischen kommen. Dann seid ihr froh wenn eure Gegner eine Verlegung ermöglichen.

6.23.9.4.3 Wenn sie der MDSL und der gegnerischen Mannschaft mindestens 48 Std vorher mitgeteilt werden.

Hinweis: Die Verlegung muss über den Verlege-Button in der Software angefragt werden.

6.23.9.4.4 Die Verschiebung bis spätestens 7 Tage nach dem eigentlichen Termin über die Software beantragt wird.

Hinweis: Bei Nichtbeachtung wird das Spiel 0:2 Pkt. / 0:20 Sets / 0:60 Legs gegen die absagende Mannschaft gewertet und der Punkt 2.7.2 kommt zum Tragen.

6.23.9.4.5 sich wirklich keine 4 Spieler*innen finden, die in der Lage sind, zu spielen. (das gute Spieler*innen nicht können, ist kein Grund ein Spiel zu verschieben)

6.23.9.4.6 die absagende Mannschaft nicht schon mehr als zwei ausstehende Nachholspiele hat.

6.23.9.4.7 Eine Spielverlegung des letzten Spieltags ist **NICHT** möglich.

6.23.9.4.8 Ein verlegtes Spiel muss zwingend vor dem letzten Spieltag absolviert werden.

6.23.9.5 Die MDSL behält sich vor, Spielverlegungen bei Verstößen, die im Nachhinein entdeckt werden, als Nichtantritt zu werten.

6.23.9.6 Spielverlegungen sollten wie folgt ablaufen:

- Team A fragt mit Terminvorschlag bei Team B an.
- Team B antwortet ob sie den Vorschlag annehmen.
- Sollte Team B an Terminvorschlag nicht können, sollten sie einen Gegenvorschlag machen oder um neue Terminvorschläge bitten.
- Daraufhin kann Team A Gegenvorschlag annehmen oder neue Termine schicken.

6.23.10 Bewertungsprinzip innerhalb einer Liga

6.23.10.1 Gewonnene Punkte, Sets und Legs werden von allen Spielen zusammengezogen und in einer Tabelle abgebildet.

6.23.10.2 Der Sieger eines Ligaspiels erhält zwei Punkte (2:0), bei einem Unentschieden (10:10 Sets) werden die Punkte geteilt (1:1) und der Verlierer erhält null Punkte (0:2).

6.23.10.3 Die Mannschaften werden in der Tabelle in folgender Reihenfolge platziert: Punkt Anzahl – Set Anzahl – Leg Anzahl

6.23.10.4 Kommt es in der Abschlusstabelle zum Gleichstand zwischen zwei Mannschaften. Wo es um einen Auf bzw. Abstiegsplatz geht. Wird nach dem direkten Vergleich gewertet. Ist der direkte Vergleich ebenfalls ausgeglichen, wird ein Entscheidungsspiel von der MDSL angesetzt.

6.23.10.5 Ligaebenen (stand 04.2024, Erweiterung auf andere Bundesländer möglich)



- 6.23.10.6 Für alle Ebenen gilt, dass die Saison zum 01.08. jeden Jahres beginnt und zum 30.05. jeden Jahres endet.
- 6.23.10.7 Ebene 1 (Mitteldeutsche Steeldartliga) ist die höchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst zwei Staffeln (Nord und Süd) mit jeweils maximal sechs Mannschaften, auch Bundesland übergreifend.
- 6.23.10.8 Ebene 2 (Regionalliga) ist die zweithöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst pro Bundesland maximal jeweils sechs Mannschaften.
- 6.23.10.9 Ebene 3 (Landesliga) ist die dritthöchste Ebene im Ligaspielbetrieb.
- 6.23.10.10 Ebene 4 (1.Bezirksliga) ist die vierthöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie kann pro Bundesland mehrere Ligen umfassen mit jeweils bis zu sechs Mannschaften.
- 6.23.10.11 Ebene 5 (2.Bezirksliga) ist die fünft höchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie kann pro Bundesland mehrere Ligen umfassen mit jeweils bis zu sechs Mannschaften.
- 6.23.10.12 Ebene 6 (3.Bezirksliga) ist die sechsthöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie kann pro Bundesland mehrere Ligen umfassen mit jeweils bis zu sechs Mannschaften.
- 6.23.10.13 Ebene 7 (4.Bezirksliga) ist die siebthöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie kann pro Bundesland mehrere Ligen umfassen mit jeweils bis zu sechs Mannschaften.
- 6.23.10.14 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.
- 6.23.10.15 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:
- 6.23.10.15.1 Neumitglieder grundsätzlich in der untersten Ebene platziert werden.
- 6.23.10.15.2 Bestandsmannschaften nach den vorgegebenen Auf- und Abstiegsregeln platziert werden und Mannschaften nach geographischen Gesichtspunkten umverteilt werden können.
- 6.23.10.15.3 Aufgrund von geografischen Gesichtspunkten oder anderen Faktoren die für die Ligaeinteilung nötig sind. Besteht die Möglichkeit, dass Mannschaften, die in der alten Saison in der untersten Liga Ebene gespielt haben. In der neuen Saison in einer darunter neu geschaffenen Ligaebene eingeteilt werden können.
- 6.23.10.15.4 In einer Liga dürfen maximal zwei Mannschaften vom selben Verein spielen. Sollte sich eine dritte Mannschaft in dieselbe Ebene spielen, ist der Aufstieg nicht möglich bzw. bei Abstieg muss die schlechter platzierte Mannschaft in der unteren Ebene absteigen.

6.23.10.16 Auf- und Abstieg

6.23.10.17 1.MDSL Nord & Süd

6.23.10.17.1 Platz 1 & 2 jeder 1.MDSL spielen in einer Endrunde den MDSL Meister aus.

a) Hierbei spielt je Platz 1 aus Nord gegen Platz 2 aus der Süd und umgekehrt.
Anschließend spielen die Sieger um den Titel. Der 3. Platz wird geteilt.

b) Gespielt wird im Pokal Modus siehe Pkt. 6.24.3

6.23.10.17.2 Platz 5 & 6 jeder 1.MDSL steigen in ihr Bundesland ab.

6.23.10.18 Regionalligen

6.23.10.18.1 Platz 1 steigt direkt in die 1.MDSL auf.

6.23.10.18.2 Platz 5 & 6 steigen in eine Landesliga ihres Bundeslandes ab.

6.23.10.18.3 Regelung bei mehrfacher Rückstufung aus der 1. MDSL in ein Bundesland:
Sollten zwei Mannschaften aus der 1. MDSL in die Regionalliga eines Bundeslandes absteigen, so bedeutet das: Auch der Viertplatzierte der betreffenden Regionalliga steigt mit ab. Diese Regelung wirkt sich durchgängig auf alle darunterliegenden Ligen im selben Landesverband aus. In unteren Spielklassen mit mehreren parallelen Ligen kann ein Relegationsspiel über den Verbleib in der Liga entscheiden.

6.23.10.19 Landesligen

6.23.10.19.1 Platz 1 jeder Landesliga steigt direkt in die Regionalliga seines Bundeslandes auf.

6.23.10.19.2 Abstieg in die 1.Bezirksliga.
die beiden letzten jeder Landesliga steigen direkt ab.

6.23.10.20 erste Bezirksligen

6.23.10.20.1 Aufstieg in die Landesliga.
Platz 1 jeder 1. Bezirksliga steigt in eine der Landesligen ihres Bundeslandes auf.

6.23.10.20.2 Abstieg in die 2. Bezirksliga.
Die beiden letzten jeder 1. Bezirksliga steigen direkt ab.

6.23.10.20.3 Sonderregelungen bei weniger als vier 2.Bezirksligen.
a) Hier wird von der MDSL ein Relegationsspieltag angesetzt, bei dem ermittelt wird, wer absteigt.

b) der genaue Modus richtet sich nach der Anzahl der 2. Bezirksligen und wird von der MDSL vor den Relegationsterminen bekanntgegeben.

6.23.10.21 zweite Bezirksligen

6.23.10.21.1 Aufstieg in die 1. Bezirksliga.

Der erste jeder 2. Bezirksliga steigt in eine der 1. Bezirksliga auf.

6.23.10.21.2 Abstieg in die 3. Bezirksliga.

Die beiden letzten jeder 2. Bezirksliga steigen direkt ab.

6.23.10.21.3 Sonderregelungen bei weniger als vier 3. Bezirksligen.

a) Hier wird von der MDSL ein Relegationsspieltag angesetzt, bei dem ermittelt wird, wer absteigt.

b) der genaue Modus richtet sich dann nach der Anzahl der 3. Bezirksligen und wird von der MDSL bekanntgegeben.

6.23.10.22 dritte Bezirksligen

6.23.10.22.1 Aufstieg in die 2. Bezirksliga.

Die ersten zwei jeder 3. Bezirksliga steigen in eine der 2. Bezirksliga auf.

6.23.10.22.2 Abstieg in die 4. Bezirksliga.

Platz 5 & 6 steigen direkt ab.

6.23.10.22.3 Sonderregelungen bei weniger als vier 4. Bezirksligen.

Hier wird von der MDSL ein Relegationsspieltag angesetzt, bei dem ermittelt wird, wer absteigt.

Der genaue Modus richtet sich dann nach der Anzahl der 4. Bezirksligen und wird von der MDSL bekanntgegeben.

6.23.11 Einsprüche und Unregelmäßigkeiten

6.23.11.1 Einsprüche jeglicher Art müssen unmittelbar und direkt schriftlich geltend gemacht werden. Hierfür muss der vorgesehene Bereich des Spielbogens genutzt werden. Eine ausführlichere Beschreibung des Sachverhalts kann zu einem späteren Zeitpunkt per Mail noch eingereicht werden.

6.23.11.2 Verzichtet ein startberechtigtes Team auf seinen Startplatz in einer höheren Liga für die kommende Spielzeit oder meldet nicht fristgerecht, geht das Startrecht auf die nachfolgend bestplatzierte, aufstiegsberechtigte Mannschaft der nächsttieferen Liga über. Einen Aufstieg der 1. Platzierten abzulehnen ist nur möglich, wenn der Zweitplatzierte diesen Aufstieg wahrnimmt. Wenn der Zweitplatzierte nicht aufsteigen will, ist die Mannschaft, die auf Platz 1 ihrer Liga ist, verpflichtet, den Aufstieg wahrzunehmen.

6.23.11.3 Proteste gegen Spielbedingungen die nicht mit unserer Sport und Wettkampfordnung kompatibel sind. Müssen unmittelbar nach ihrem Eintreten oder deren Feststellung dem Kapitän der gegnerischen Mannschaft mitgeteilt werden. Lassen sich die irregulären Spielbedingungen nicht beseitigen, sind sie zu dokumentieren.

6.23.11.4 Unstimmigkeiten bezüglich der Regelauslegung oder der Spielbedingungen, die bereits vor Spielbeginn aufkommen, sind zwingend vor dem Start des Spiels zwischen beiden Parteien zu klären. Mit dem Anwurf bzw. der Aufnahme des Spiels gelten die besprochenen Sachverhalte durch beide Seiten als akzeptiert. Ein nachträglicher Einspruch gegen die Wertung des Spiels aufgrund dieser vorab bekannten Unstimmigkeiten ist ausgeschlossen. Um das Regelwerk stetig zu verbessern, sind der MDSL solche Vorfälle zur nachträglichen Klärung dennoch mitzuteilen (z. B. als Notiz im Spielbericht).

6.23.11.4.1 Kann aufgrund von irregulären Spielbedingungen ein Ligaspiel nicht ausgetragen werden, ist dies unverzüglich der MDSL zu melden.

6.23.11.4.2 Die MDSL wird dann entscheiden, wie dieses Spiel zu werten ist bzw. es neu ansetzen.

6.23.11.5 Einsprüche gegen einzelne Ergebnisse oder die Gesamtwertung des Spiels müssen unter Angabe der Gründe bis zur Onlineversendung des Spielberichtes durch die Teamkapitäne beider Mannschaften per E-Mail an die MDSL erfolgen.

6.23.11.5.1 die MDSL wird dann nach Sichtung der E-Mails entscheiden, wie dieses Spiel zu werten ist.

6.23.11.6 Innerhalb von 7 Tagen nach dem Ligaspiel, muss dem Einspruch eine ausführliche und schriftliche Begründung beider Seiten erfolgen, sofern der Einspruch nicht schon ausreichend in der ersten E-Mail am Spieltag festgehalten und dokumentiert wurde.

6.23.11.7 Der Einspruch muss von der MDSL innerhalb von 21 Tagen nach Erhebung behandelt, entschieden oder an das Sportgericht weitergegeben werden. Das Ergebnis wird beiden beteiligten Parteien anschließend mitgeteilt.

6.23.11.8 In extremen Fällen, bei denen ein Spielbetrieb nicht möglich ist, kann die MDSL auch unmittelbar telefonisch kontaktiert werden.

6.24 Landes Pokal Sport- und Wettkampfordnung

6.24.1 Allgemein

6.24.1.1 der Landes Pokal dient an erster Stelle dazu, dass Mannschaften aus verschiedenen Bundesländern, Ligaebenen und Staffeln aufeinandertreffen können. Was im normalen Ligabetrieb nicht möglich wäre.

- 6.24.1.2 es müssen die Voraussetzungen aus Pkt. 3.1 erfüllt sein.
- 6.24.1.3 alle Spieler*innen müssen Pkt. 6. Sport und Wettkampfordnung anerkennen und sich daran halten bzw. diese anwenden können.
- 6.24.1.4 Spielbeginn sind die von der MDSL auf dem Spielplan festgesetzten Termine und die angegebenen Uhrzeiten.
- 6.24.1.5 Die Austragende Mannschaft muss sicherstellen, dass ein Laptop, Tablet oder Handy mit dem Onlinezugang der Liga Software zur Verfügung steht. Eine Internetverbindung ist daher Voraussetzung, um die Spielberichtsbögen sofort nach Beendigung des Spiels zu übertragen.
- 6.24.1.6 Es sind ausschließlich die vorgegebenen Spielberichtsbögen (Software) der MDSL zu verwenden.
- 6.24.1.7 Nichtantritt / Rückzug aus dem Landespokal
 - 6.24.1.7.1 ein Nichtantritt muss der MDSL unmittelbar per E-Mail mitgeteilt werden.
 - 6.24.1.7.2 ein Nichtantritt führt automatisch zur Disqualifikation vom Landespokal.
 - 6.24.1.7.3 Um eine Mannschaft vom Landes Pokalbetrieb zurückzuziehen, bedarf es einer schriftlichen Erklärung der Mannschaft.
 - 6.24.1.7.4 für diese Mannschaft rückt dann die nächstplatzierte Mannschaft aus der vorhergehenden Runde nach. Bzw. die nächstplatzierte Mannschaft aus derselben Runde, wenn es sich um die erste Runde handelt. Sollte diese Mannschaft nicht können, bestimmt die MDSL den Nachrücker anhand des besten Set/Leg Verhältnis aus allen Gruppen.
 - 6.24.1.7.5 Zusätzlich erhebt die MDSL ein Ordnungsgeld (siehe Punkt 2.7)
 - 6.24.1.7.6 Für das Pokalfinale sind nur Spieler*innen spielberechtigt, die bereits mindestens ein Pokalspiel in einer der vorherigen Runden bestritten haben oder zum Zeitpunkt des Finales nachweislich im offiziellen Mannschaftskader (Meldeliste) registriert sind.
- 6.24.2 Landes Pokal Modus
 - 6.24.2.1 Gespielt wird 501 Double Out.
 - 6.24.2.2 Die Mannschaftsstärke beträgt vier Startspieler*innen und eine unbegrenzte Anzahl an Ersatzspieler*innen.
 - 6.24.2.3 bei einer Begegnung werden 10 Spiele (8 Einzel und 2 Doppel) gegen eine Gegnerische Mannschaft gespielt.

6.24.2.3.1 die Spieler*innen müssen bei einer Begegnung je 2 Einzel und 1 Doppelspiel gegen das Gegnerische Team austragen.

6.24.2.3.2 sowohl das Einzel als auch das Doppel wird Best of 5 Legs gespielt.

Ausnahme: Sollte die MDSL in Einzelfällen Gruppen mit mehr als 4 Teams bilden, wird Best of 3 Legs gespielt.

6.24.2.3.3 im Doppel spielen zwei Spieler*innen einer Mannschaft gemeinsam, abwechselnd einen Score runter. Ebenso der Gegner.

6.24.3 Ablauf eines Landes Pokalspieltages

6.24.3.1 Runde 1: 4x Einzel

Runde 2: 4x Einzel

Runde 3: 2x Doppel

6.24.3.2 Die Spieler*innen sind in der Reihenfolge, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Diese Reihenfolge ist verbindlich.

6.24.3.3 Vor Spielbeginn wird Board 1 (Heimboard) und 2 (Gastboard) festgelegt.

6.24.3.3.1 am Heimboard beginnt immer die Heimmannschaft und am Gastboard immer die Gastmannschaft.

6.24.3.3.2 beim Stand von 2:2 Legs wird ausgebullt. Wobei die Spieler*innen beginnen die auch das erste Leg begonnen haben.

6.24.3.3.3 Für die Einhaltung dieser Reihenfolge ist der Teamkapitän der jeweiligen Mannschaft verantwortlich.

6.24.3.4 Die Reihenfolge der Doppel kann vor Beginn des Spieles in der Software selbstständig festgelegt werden.

6.24.3.5 Bewertungsprinzip innerhalb eines Landes Pokalspiels

6.24.3.5.1 Wer zuerst 3 Legs gewinnt (Best of 5), gewinnt das Einzel bzw. Doppelspiel.

6.24.3.5.2 pro gewonnenen Einzel bzw. Doppel (Set) gibt es einen Punkt

6.24.3.5.3 die Mannschaft die zuerst 6 Sets für sich entscheiden kann gewinnt die Begegnung und erhält 2:0 Pkt. in der Tabelle.

6.24.3.5.4 es werden alle 10 Spiele zu Ende gespielt, auch wenn eine Mannschaft schon mit 6:0 führt und damit schon gewonnen hat.

6.24.3.6 ein Landes Pokalspieltag wird nach dem Round Robin System ausgetragen. Bei dem jede Mannschaft einmal gegen die anderen anwesenden Mannschaften spielt.

6.24.4 Kapitän / Vizekapitän

- 6.24.4.1 der Kapitän und Vizekapitän jeder Mannschaft ist der Ansprechpartner für die MDSL und verantwortlich für die Kommunikation zwischen der MDSL und den Vereinen / Mannschaften.
- 6.24.4.2 der Kapitän und Vizekapitän ist für die Eintragung der Spielergebnisse wie in Pkt. 6.24.5 beschrieben verantwortlich.
- 6.24.4.3 sollte keiner von beiden an einem Spieltag vor Ort sein. Haben sie dafür Sorge zu tragen, dass die Mitspieler*innen vor Ort, diese Aufgabe übernehmen können. Hierfür ist:
 - 6.24.4.3.1 die Übergabe der Zugangsdaten für die Liga Software nötig.
 - 6.24.4.3.2 eine Einweisung, wie man die Ergebnisse einträgt, nötig.

6.24.5 Eintragung von Spielergebnissen

- 6.24.5.1 die Zugangsdaten für die Liga Software werden vor Beginn jeder Saison an die Kapitäne aller Mannschaften versendet.
 - 6.24.5.1.1 Das aktuelle Spiel kann dann in der Liga Software unter dem Punkt „SAISONS“ ausgewählt werden.



- 6.24.5.2 die Eintragung der Spielergebnisse erfolgt durch die in der Software als Heimmannschaft definierte Mannschaft in der Liga Software.
 - 6.24.5.2.1 sollte aber auch immer von der anderen Mannschaft mit überwacht werden.
- 6.24.5.3 der digitale Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft nach Absprache mit der Gastmannschaft über die Liga Software abzuschicken (Spielbericht abschließen). Die Ergebnisse und Bestleistungen werden dann sofort in die Tabellen übertragen.
 - 6.24.5.3.1 vor dem „Spielbericht abschließen“ sollten alle Ergebnisse und Bestleistungen immer genau geprüft werden. Da sonst eine Gebühr für das Korrigieren fällig wird.
 - 6.24.5.3.2 Sollte versehentlich ein falscher Spielberichtsbogen mit fehlerhaften Ergebnissen oder fehlenden Bestleistungen an die Software übermittelt worden sein, muss der Kapitän dies unmittelbar nach Bemerken des Fehlers, per E-Mail der MDSL melden.

6.24.5.4 Ersatzspieler

6.24.5.4.1 Ersatzspieler dürfen nur zwischen einzelnen Spielen eingewechselt werden.

6.24.5.4.2 Dies ist von den Mannschaftskapitänen zuvor anzukündigen und in der Liga Software einzustellen bzw. auf dem ausgedruckten Spielberichtsbogen zu vermerken.

6.24.5.4.3 Während eines laufenden Spiels darf ein Spieler*innen nicht ausgewechselt werden.

6.24.6 Landes Pokal Runden

6.24.6.1 der Landes Pokal wird über mehrere Spieltage (Vorrunden) ausgetragen und einem abschließenden Finaltag (Hauptrunde)

6.24.6.2 die Anzahl an Spieltagen richtet sich nach der Anzahl an gemeldeten Mannschaften.

6.24.6.3 in den Vorrunden treten pro Gruppe 3 bis 4 Mannschaften gegeneinander an.

6.24.6.4 die Anzahl an Gruppen richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften.

6.24.6.5 es werden so lange Vorrunden gespielt bis nur noch 16 Mannschaften übrig sind.

6.24.6.6 bei Problemen oder Anliegen ist die MDSL zu informieren. Sie entscheidet, wie verfahren wird, wenn keine Einigung der Parteien selbst erzielt werden kann.

6.24.7 Auslosung / Spielansetzung

6.24.7.1 ausgelost wird durch die MDSL mindestens 2 Wochen vor dem ersten Landes Pokalspieltag.

6.24.7.2 die Auslosung erfolgt aus mehreren Töpfen.

6.24.7.2.1 wobei die Töpfe vorrangig auf die Bundesländer aufgeteilt werden. Mit dem Versuch die Fahrtwege an den ersten beiden Pokalrunden so gering wie nur möglich zu halten.

a) Begonnen wird hier in jedem Topf mit den Mannschaften aus der höchsten Spielklasse der 1.MDSL.

b) Die genaue Aufteilung der Töpfe kann jedes Jahr variieren, je nach Anzahl und Entfernung der jeweiligen Teams.

6.24.7.2.2 am 1. Spieltag wird die Gruppenanzahl so festgelegt dass alle Mannschaften untergebracht werden.

Oberstes Ziel ist hier, der in Pkt. 6.24.7.3 beschriebenen Turnierbaum-Reihenfolge nachzukommen.

6.24.7.3 Turnierbaum über alle Spieltage

6.24.7.3.1 der Turnierbaum sieht wie folgt aus:

Finaltag 16 Mannschaften

Spieltag 32 Mannschaften

Spieltag 64 Mannschaften

Spieltag 128 Mannschaften

Spieltag 256 Mannschaften usw.

6.24.8 Gruppenspielorte

6.24.8.1 um eine Vorrunde beim Landes Pokal (Pokalspieltag) auszurichten, müssen mindestens 4 Boards vor Ort sein und ausreichend Platz für maximal 4 Mannschaften.

6.24.8.2 die MDSL bestimmt aus jeder Gruppe eine Mannschaft die den Spieltag ausrichten darf.

6.24.8.3 die MDSL versucht den Spielort so zu bestimmen, dass es für alle Mannschaften in der Gruppe am zentralsten liegt.

6.24.9 Finaltag

6.24.9.1 am Finaltag spielen die 16 verbleibenden Mannschaften aus den vorangegangenen Spieltagen.

6.24.9.2 aufgeteilt in 4 Gruppen mit je 4 Mannschaften.

6.24.9.3 nach der Gruppenphase wird ein Single K.o. Plan ab Viertelfinale gespielt.

6.24.10 Bewertungsprinzip Vorrunde

6.24.10.1 Gewonnene Punkte, Sets und Legs werden von allen Spielen zusammengezogen und in einer Tabelle abgebildet.

6.24.10.2 Der Sieger eines Landes Pokalspiels erhält zwei Punkte (2:0), bei einem Unentschieden (5:5 Sets) werden die Punkte geteilt (1:1) und der Verlierer erhält null Punkte (0:2).

6.24.10.3 Die Mannschaften werden in der Tabelle in folgender Reihenfolge platziert: Punkt Anzahl – Set Anzahl – Leg Anzahl

6.24.10.4 kommt es in der Abschlusstabelle zum Gleichstand zwischen zwei bis vier Mannschaften. Wo es um das Weiterkommen geht, wird:

Ein Leg 1001 mit allen 4 Spielern von beiden Mannschaften gespielt. Die Mannschaft, die dieses Leg zuerst auf null bringt, hat das Spiel für sich entschieden.

6.24.10.5 wie viele Mannschaften nach dem 1.Spieltag die nächste Runde erreichen liegt an der Anzahl an gemeldeten Mannschaften.

6.24.10.5.1 weiter kommen ist dann wie folgt gestaffelt:

1. Gruppensieger.

2. Gruppenzweitplatzierte.

3. die besten Gruppendrittplatzierten (besseres Set / Leg Verhältnis).

6.24.10.5.2 nachdem der 1.Spieltag zugelost wird, folgen die Begegnungen an den nächsten Spieltagen einem festen Schema.

Hinweis Die MDSL behält sich vor jede Runde neu zu lösen. Dies muss dann aber im Vorfeld der Saison angekündigt werden

6.24.10.5.3 wobei je der Gruppensieger einer neuen Gruppe zugeordnet wird. Gefolgt von dem Gruppenzweiten. siehe Bsp.:

1. Spieltag

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6	Gruppe 7	Gruppe 8	Gruppe 9	Gruppe 10	Gruppe 11	Gruppe 12	Gruppe 13	Gruppe 14
Team 1														
Team 2														
Team 3														
Team 4														
	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Platz 1 & 2 kommen weiter														

2. Spieltag

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6	Gruppe 7	Gruppe 8
Team 1	S G1	S G2	S G3	S G4	S G5	S G6	S G7	S G8
Team 2	S G9	S G10	S G11	S G12	S G13	S G14	Z G1	Z G2
Team 3	Z G3	Z G4	Z G5	Z G6	Z G7	Z G8	Z G9	Z G10
Team 4	D G3	D G6	D G9	D G12	Z G11	Z G12	Z G13	Z G14
Platz 1 & 2 kommen weiter								

Finaltag

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
Team 1	S G1	S G2	S G3	S G4
Team 2	S G5	S G6	S G7	S G8
Team 3	Z G8	Z G7	Z G6	Z G5
Team 4	Z G4	Z G3	Z G2	Z G1

6.24.10.5.4 ab der Runde 2 kommen immer Platz 1 und Platz 2 einer Gruppe weiter. Bei Gleichstand mehrerer Mannschaften um Platz 1-2 kommt der Pkt. 6.24.10.4 zum Tragen.

6.24.10.5.5 Die Gruppen des Finaltags können auch separat ausgelost werden insofern die MDSL das so bekannt gibt.

6.24.11 Bewertungsprinzip am Finaltag

6.24.11.1 Gruppenphase

6.24.11.1.1 Gewonnene Punkte, Sets und Legs werden von allen Spielen zusammengezogen und in einer Tabelle abgebildet.

6.24.11.1.2 Der Sieger eines Landes Pokalspiels erhält zwei Punkte (2:0), bei einem Unentschieden (5:5 Sets) werden die Punkte geteilt (1:1) und der Verlierer erhält null Punkte (0:2).

6.24.11.1.3 Die Mannschaften werden in der Tabelle in folgender Reihenfolge platziert: Punkt Anzahl – Set Anzahl – Leg Anzahl

6.24.11.1.4 wobei Platz 1 und Platz 2 es in die K.O. Phase schaffen.

6.24.11.1.5 kommt es in der Abschlusstabelle zum Gleichstand zwischen zwei bis vier Mannschaften. Wo es um das Weiterkommen geht, wird:
Ein Leg 1001 mit allen 4 Spieler*innen von beiden Mannschaften gespielt. Die Mannschaft, die dieses Leg zuerst auf null bringt, hat das Spiel für sich entschieden.

6.24.11.2 K.O. Phase

6.24.11.2.1 Wer zuerst 3 Legs gewinnt (Best of 5), gewinnt das Einzel bzw. Doppelspiel.

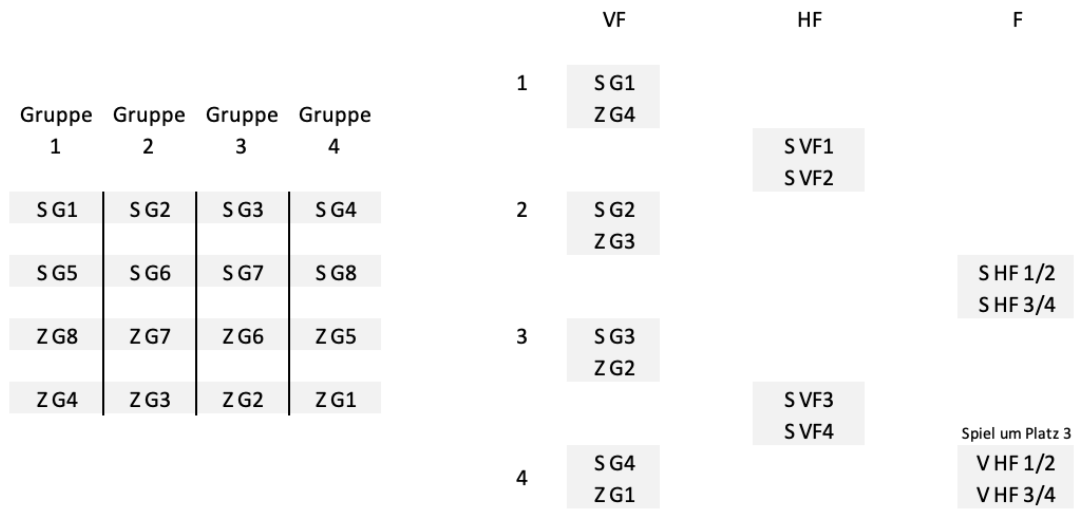
6.24.11.2.2 pro gewonnenen Einzel bzw. Doppel (Set) gibt es einen Punkt

6.24.11.2.3 die Mannschaft die zuerst 6 Sets für sich entscheiden kann gewinnt die Begegnung.

6.24.11.2.4 es müssen nicht alle 10 Spiele zu Ende gespielt werden; sobald eine Mannschaft 6 Sets für sich entschieden hat, ist das Spiel beendet.

6.24.11.2.5 bei einem Stand von 5:5 wird das Spiel wie folgt gewertet:
Ein Leg 1001 mit allen 4 Spielern von beiden Mannschaften gespielt. Die Mannschaft, die dieses Leg zuerst auf null spielt, hat das Spiel für sich entschieden.

6.24.11.2.6Turnierbaum



6.25 Premiumlīga Sport- und Wettkampfordnung

6.25.1 Allgemein

- 6.25.1.1 Spieler*innen sollten nur zur Teilnahme zusagen, wenn sie sicherstellen können dass sie auch an allen Spieltagen anwesend sein werden.
- 6.25.1.2 eine Premiumlīga Saison umfasst 3. Spieltage und einen Finalspieltag
- 6.25.1.3 die Premiumlīga gibt den Spieler*innen die Möglichkeit, sich über mehrere Spieltage und hohe Legdistanzen mit den besten Spieler*innen aus der MDSL zu messen.
- 6.25.1.4 es werden 9 - 12 Spieler*innen der MDSL nominiert.
- 6.25.1.5 Die Startgebühr ist 14 Tage nach Erhalt der Rechnung an die MDSL zu überweisen. Wer nicht rechtzeitig bezahlt, wird durch andere Spieler*innen ersetzt.
- 6.25.1.6 Spielbeginn sind die von der MDSL auf dem Spielplan festgesetzten Termine und die angegebenen Uhrzeiten.
- 6.25.1.7 alle Spieler*innen müssen Pkt. 6. Sport und Wettkampfordnung anerkennen und sich daran halten bzw. diese anwenden können.
- 6.25.1.8 die MDSL bestimmt einen oder mehrere Spieler*innen, die an Spieltagen dafür verantwortlich sind die Spielergebnisse in die dafür vorgesehene Dart Software (aktuell 2K Software) einzutragen.
- 6.25.1.9 Die Meldung muss von den Spieler*innen ihrer Mannschaft/Verein gemeldet werden. Da wir die Startgebühr der Mannschaft bzw. dem Verein in Rechnung stellen.

6.25.2 Spielorte

6.25.2.1 über eine Saison gibt es 3 Spielorte + einen Finalspielort.

6.25.2.2 ein Spielort muss über mindestens 4 Boards verfügen und ausreichend Platz für 12 Spieler*innen bieten.

6.25.2.3 die Spielorte werden insofern möglich so zentral wie es nur geht für alle Spieler*innen ausgewählt werden.

6.25.3 Vertretungen / Rücktritte

6.25.3.1 Vertretungen / Rücktritte müssen der MDSL unmittelbar per E-Mail mitgeteilt werden.

6.25.3.2 Sollten Spieler*innen aus wichtigem Grund verhindert sein, muss er für den Spieltag eine Vertretung benennen.

6.25.3.2.1 treten Spieler*innen an einem Spieltag nicht an und stellen keine Vertretung, werden alle Spiele zu Null gewertet. Zusätzlich erhebt die MDSL ein Ordnungsgeld (siehe Punkt 2.7)

6.25.3.3 sollten Spieler*innen einen zweiten Spieltag absagen, so übernimmt der Ersatzspieler dessen Startplatz bis zum Ende.

6.25.3.4 Es ist nicht möglich, für den letzten Spieltag (Finaltag) eine Vertretung zu benennen.

6.25.3.4.1 in diesem Fall rückt Platz 9, 10, 11, 12 nach.

6.25.4 Nominierungsgrundsätze

6.25.4.1 die MDSL nominiert die Spieler*innen nach ihrer Spielstärke.

6.25.4.2 hierfür nimmt sie Ergebnisse aus internen, regionalen und überregionalen Turnieren, Sieg / Niederlagen Verhältnisse aus Liga bzw. Pokalspielen und Bestleistungen aus Liga bzw. Pokalspielen.

6.25.5 Modus

6.25.5.1 gespielt wird 501 Double Out.

6.25.5.2 Best of 10 Legs (5:5 Unentschieden möglich)

6.25.5.3 über die ersten drei Spieltage wird Round Robin mit Hin- und Rückspiel gespielt.

6.25.5.4 am Finaltag wird in der Gruppenphase Best of 10 Legs gespielt.

6.25.5.5 im Halbfinale best of 11 Legs

6.25.5.6 im Finale Best of 21 Legs

6.25.6 Bewertungsprinzip Vorrunde

6.25.6.1 Gewonnene Punkte, Sets und Legs werden von allen Spielen zusammengezogen und in einer Tabelle abgebildet.

6.25.6.2 Die Sieger*innen eines Premiümligaspiels erhalten zwei Punkte (2:0), bei einem Unentschieden (5:5 Legs) werden die Punkte geteilt (1:1) und der Verlierer erhält null Punkte (0:2).

6.25.6.3 Die Spieler*innen werden in der Tabelle in folgender Reihenfolge platziert: Punkt Anzahl – Set Anzahl – Leg Anzahl

6.25.6.4 kommt es in der Abschlusstabelle zum Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spieler*innen. Wo es um das Weiterkommen geht, wird: Ein Leg 1001 mit allen betreffenden Spieler*innen gespielt. Die ersten Spieler*innen, die dieses Leg auf null bringt, hat das Spiel für sich entschieden und erhält den besseren Tabellenplatz.

6.25.6.5 die besten 8 Spieler*innen qualifizieren sich nach dem 3.Spieltag für den Finaltag.

6.25.7 Bewertungsprinzip Finaltag

6.25.7.1 am Finaltag werden die 8 Qualifizierten Spieler*innen je nach ihrer Platzierung in zwei Gruppen aufgeteilt.

6.25.7.2 Im Anschluss gibt es zwei Halbfinals, Spiel um Platz 3 und ein Finale.

6.26 Spielerliga Sport- und Wettkampfordnung

6.26.1 Allgemein

6.26.1.1 Spieler*innen sollten nur zur Teilnahme zusagen, wenn sie sicherstellen können dass sie auch an allen Spieltagen anwesend sein werden.

6.26.1.2 eine Spielerliga Saison umfasst 3. Spieltage und einen Finalspieltag

6.26.1.3 die Spielerliga gibt den Spieler*innen die Möglichkeit, sich über mehrere Spieltage und hohe Legdistanzen mit anderen guten Spieler*innen zu messen.

6.26.1.4 alle Spieler*innen der MDSL können sich für die Spielerliga anmelden.

6.26.1.5 die Anmeldung erfolgt über den Anmeldebereich der Spielerliga auf unserer Homepage. <https://www.mitteldeutsche-steeldartliga.de/anmeldung-spielerliga/>

6.26.1.6 je mehr Spieler*innen sich anmelden desto mehr Spielerliga Staffeln wird es geben.

- 6.26.1.7 pro Staffel werden 9 - 12 Spieler*innen gegeneinander antreten.
- 6.26.1.8 Die Startgebühr ist 14 Tage nach Erhalt der Rechnung an die MDSL zu überweisen. Wer nicht rechtzeitig bezahlt, wird durch andere Spieler*innen ersetzt.
- 6.26.1.9 Spielbeginn sind die von der MDSL auf dem Spielplan festgesetzten Termine und die angegebenen Uhrzeiten.
- 6.26.1.10 alle Spieler*innen müssen 6. Sport und Wettkampfordnung anerkennen und sich daran halten bzw. diese anwenden können.
- 6.26.1.11 die MDSL bestimmt pro Staffel einen oder mehrere Spieler*innen, die an Spieltagen dafür verantwortlich sind die Spielergebnisse in die dafür vorgesehene Dart Software (aktuell 2K Software) einzutragen.
- 6.26.1.12 Die Meldung muss von den Spieler*innen ihrer Mannschaft/Verein gemeldet werden. Da wir die Startgebühr der Mannschaft bzw. dem Verein in Rechnung stellen.

6.26.2 Spielorte

- 6.26.2.1 über eine Saison gibt es 3 Spielorte + einen Finalspielort.
- 6.26.2.2 ein Spielort muss über mindestens 4 Boards verfügen und ausreichend Platz für 12 Spieler*innen bieten.
- 6.26.2.3 die Spielorte werden insofern möglich so zentral wie es nur geht für alle Spieler*innen ausgewählt werden.

6.26.3 Vertretungen / Rücktritte

- 6.26.3.1 Vertretungen / Rücktritte müssen der MDSL unmittelbar per E-Mail mitgeteilt werden.
- 6.26.3.2 Sollten Spieler*innen einen Spieltag aufgrund von Krankheit oder aus einem anderen wichtigen Grund nicht wahrnehmen können, sind sie verpflichtet, für diesen Spieltag eine Vertretung (Ersatzspieler*in) zu stellen.
 - 6.26.3.2.1 treten Spieler*innen an einem Spieltag nicht an und stellen keine Vertretung, werden sie aus der Spielerliga ausgeschlossen. Alle von ihnen bereits absolvierten Spiele werden anschließend mit null gewertet. Zusätzlich wird dem Verein, bei dem die Spieler*innen gemeldet sind, ein Ordnungsgeld für den Nichtantritt in Rechnung gestellt (siehe Punkt 2.7)
- 6.26.3.3 sagen Spieler*innen zum zweiten Mal einen Spieltag ab, so übernimmt der Ersatzspieler deren Startplatz bis zum Ende.
- 6.26.3.4 Es ist nicht möglich, für den letzten Spieltag (Finaltag) eine Vertretung zu benennen.

6.26.3.4.1 in diesem Fall rückt Platz 9, 10, 11, 12 nach.

6.26.4 Modus

6.26.4.1 gespielt wird 501 Double Out.

6.26.4.2 Best of 6 Legs (3:3 Unentschieden möglich)

6.26.4.3 über die ersten drei Spieltage wird Round Robin mit Hin- und Rückspiel gespielt.

6.26.4.4 am Finaltag wird in der Gruppenphase Best of 6 Legs gespielt.

6.26.4.5 im Halbfinale best of 7 Legs

6.26.4.6 im Finale Best of 15 Legs

6.26.5 Bewertungsprinzip Vorrunde

6.26.5.1 Gewonnene Punkte, Sets und Legs werden von allen Spielen zusammengezogen und in einer Tabelle abgebildet.

6.26.5.2 Die Sieger*innen eines Premiumligaspiels erhalten zwei Punkte (2:0), bei einem Unentschieden (3:3 Legs) werden die Punkte geteilt (1:1) und der Verlierer erhält null Punkte (0:2).

6.26.5.3 Die Spieler*innen werden in der Tabelle in folgender Reihenfolge platziert: Punkt Anzahl – Set Anzahl – Leg Anzahl

6.26.5.4 kommt es in der Abschlusstabelle zum Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spieler*innen. Wo es um das Weiterkommen geht, wird: Ein Leg 1001 mit allen betreffenden Spieler*innen gespielt. Die ersten Spieler*innen, die dieses Leg auf null bringt, hat das Spiel für sich entschieden und erhält den besseren Tabellenplatz.

6.26.5.5 die besten 32 Spieler*innen qualifizieren sich nach dem 3.Spieltag für den Finaltag.

6.26.6 Bewertungsprinzip Finaltag

6.26.6.1 am Finaltag wird ein Single K.O. Plan ab Viertelfinale gespielt.

6.26.6.2 wobei jede Platzierung ausgespielt wird.

6.26.6.3 Ansetzungen siehe Turnierbaum.

6.27 Kidsliga Sport- und Wettkampfordnung

6.27.1 Allgemein und Geltungsbereich

6.27.1.1 Die Kidsliga ist der Kinder- und Jugendligabetrieb der MDSL.

- 6.27.1.2 Es gelten grundsätzlich alle Regelungen dieser Wettkampfordnung. Insbesondere gilt Punkt 6.23 Liga Sport- und Wettkampfordnung sinngemäß auch für die Kidsliga.
- 6.27.1.3 Widersprechen sich Regelungen dieser Wettkampfordnung und die Regelungen unter 6.27, so gehen die Regelungen unter 6.27 vor.
- 6.27.1.4 Die Regelungen unter 6.27 gelten entsprechend auch für den MDSL Kids Cup sowie für alle weiteren Kinder- und Jugendwettbewerbe der MDSL.
- 6.27.1.5 Teilnahmeberechtigt sind Kinder und Jugendliche bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres.
- 6.27.1.6 Maßgeblich für die Teilnahmeberechtigung und für die Einordnung in eine Altersklasse ist das Alter am ersten Spieltag der jeweiligen Saison. Ein während der laufenden Saison erreichter Geburtstag ändert weder die Teilnahmeberechtigung noch die Altersklasse.
- 6.27.1.7 Mannschaftsstärke, Mindestanzahl zu meldender Spieler*innen sowie Anzahl und Zusammensetzung der Spiele eines Spieltags legt die MDSL nach Punkt 6.16.3 vor jeder Saison fest und gibt sie bekannt. Die Punkte 3.1.5, 6.23.2 und 6.23.3 finden insoweit keine Anwendung.
- 6.27.1.8 In der Kidsliga findet kein Auf- und Abstieg statt. Punkt 6.23.10.16 bis 6.23.10.22 finden keine Anwendung. Die Einteilung der Staffeln erfolgt vor jeder Saison durch die MDSL nach Alter, Spielstärke und geografischen Gesichtspunkten.

6.27.2 Spielmodus

- 6.27.2.1 Teilnehmende unter 12 Jahren (bis einschließlich 11 Jahre) spielen 401 Single Out.
- 6.27.2.2 Teilnehmende ab 12 Jahren spielen 501 Double Out.
- 6.27.2.3 Treffen im Einzel Teilnehmende unterschiedlicher Altersklassen aufeinander, spielt jede Person im Modus ihrer eigenen Altersklasse. Beispiel: eine 11-jährige Person spielt 401 Single Out, die 13-jährige Gegnerin im selben Leg 501 Double Out.
- 6.27.2.4 Ein Doppel wird in 401 Single Out ausgetragen, wenn beide Partner*innen dieses Doppels 11 Jahre oder jünger sind.
 - 6.27.2.4.1 Gehört mindestens eine Person eines Doppels der Altersklasse ab 12 Jahren an, wird dieses Doppel in 501 ausgetragen. Dabei darf jede Person, die 11 Jahre oder jünger ist, das Leg mit Single Out beenden; jede Person ab 12 Jahren muss mit Double Out beenden.
 - 6.27.2.4.2 Für jede der beiden Doppelpaarungen einer Partie wird die Spielform getrennt bestimmt.

6.27.2.5 Alle Einzel- und Doppelspiele der Kidsliga werden Best of 3 Legs gespielt. Die Punkte 6.23.3.1.2 und 6.23.8.1 finden keine Anwendung.

6.27.2.5.1 Wer zuerst 2 Legs gewinnt, gewinnt das Einzel- bzw. Doppelspiel.

6.27.2.5.2 Beim Stand von 1:1 Legs wird vor dem entscheidenden Leg ausgebullt. Dabei beginnen die Spieler*innen, die auch das erste Leg begonnen haben. Punkt 6.23.4.4.2 findet keine Anwendung.

6.27.2.5.3 Wird nach dieser Wettkampfordnung ein Match-Verlust ausgesprochen, wird das Spiel abweichend von Punkt 6.16.5 mit 2:0 Legs gewertet.

6.27.2.6 Wurfdistanz, Boardhöhe sowie die Anforderungen an die Boardanlage nach 6.9 bis 6.13 gelten ohne Abweichung.

6.27.3 Spielstätte

6.27.3.1 Spielstätten der Kidsliga müssen kinder- und jugendfreundlich gestaltet sein. Die Anforderungen aus 6.8 und 6.9 gelten zusätzlich.

6.27.3.2 Als kinder- und jugendfreundlich gilt eine Spielstätte insbesondere dann, wenn

- a.) der Aufenthalt aller Teilnehmenden nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) uneingeschränkt und ohne Sonderregelung zulässig ist,
- b.) während des gesamten Spielbetriebs in der gesamten Spielstätte ein absolutes Rauchverbot gilt; dies umfasst auch E-Zigaretten und vergleichbare Erzeugnisse,
- c.) im Spiel- und Aufenthaltsbereich weder Alkohol ausgeschenkt noch konsumiert wird; dies gilt ausdrücklich auch für Begleit-, Betreuungs- und Aufsichtspersonen sowie Zuschauer*innen,
- d.) sich im Spiel- und Aufenthaltsbereich keine in Betrieb befindlichen Geldspiel- oder Glücksspielgeräte befinden,
- e.) ein Aufenthaltsbereich mit Sitzplätzen für Begleitpersonen vorhanden ist,
- f.) alkoholfreie Getränke und Speisen zu angemessenen Preisen erhältlich sind,
- g.) mindestens eine saubere und frei zugängliche Toilette vorhanden ist.

6.27.3.3 Spielstätten, deren Zugang Minderjährigen nach dem Jugendschutzgesetz untersagt ist, sind für die Kidsliga ausgeschlossen.

6.27.3.4 Spieltage sind so anzusetzen, dass sie spätestens um 19:00 Uhr enden.

6.27.3.4.1 Zeichnet sich ab, dass ein Spieltag nicht rechtzeitig beendet werden kann, entscheiden die Mannschaftsverantwortlichen beider Mannschaften gemeinsam über einen Abbruch. Der Abbruch ist im Spielbericht zu vermerken; über die Wertung der ausstehenden Spiele entscheidet die MDSL.

6.27.3.5 Über Abweichungen von den Vorgaben unter 6.27.3 entscheidet ausschließlich die MDSL. Ein Antrag ist vor Wettkampfbeginn schriftlich zu stellen.

6.27.4 Aufsicht, Haftung und Einverständnis

6.27.4.1 Jede*r Teilnehmende muss während der gesamten Veranstaltung von einem Erziehungsberechtigten oder einer von diesem schriftlich bevollmächtigten volljährigen Person begleitet werden.

6.27.4.2 Die Aufsichtspflicht liegt ausschließlich bei den Erziehungsberechtigten bzw. der benannten Begleitperson. Die MDSL, der jeweilige Ausrichter und der meldende Verein übernehmen weder eine Aufsichtspflicht noch eine Betreuung der Teilnehmenden.

6.27.4.3 Für Schäden, die durch Teilnehmende verursacht werden, haften die Erziehungsberechtigten im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen. Eine Haftung der MDSL ist ausgeschlossen.

6.27.4.4 Punkt 1.1.4 dieser Wettkampfordnung gilt entsprechend. Der Versicherungsschutz ist durch die Erziehungsberechtigten sicherzustellen.

6.27.4.5 Mit der Meldung ist eine schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorzulegen. Diese umfasst die Teilnahme am Spielbetrieb sowie die Einwilligung nach Punkt 5, insbesondere zur Veröffentlichung von Namen, Vereinszugehörigkeit, Ergebnissen und Bildmaterial.

6.27.4.5.1 Die Einwilligung kann jederzeit schriftlich gegenüber der MDSL widerrufen werden. Ein Widerruf der Einwilligung zur Teilnahme beendet die Teilnahmeberechtigung.

6.27.4.6 Die Mitteilungspflicht nach Punkt 6.8.1 entfällt im Spielbetrieb der Kidsliga, da alle Teilnehmenden minderjährig sind.

6.27.5 Verhalten, Betreuung und Schreiber*innen

6.27.5.1 Die Null-Toleranzpolitik nach 6.22 gilt uneingeschränkt und ausdrücklich auch für Begleit-, Betreuungs- und Aufsichtspersonen sowie Zuschauer*innen.

6.27.5.2 Verstöße durch Begleit-, Betreuungs- oder Aufsichtspersonen können durch die MDSL oder die Ligaleitung mit einem Verweis aus der Spielstätte geahndet werden.

6.27.5.2.1 Kann die Aufsicht des betroffenen Kindes dadurch nicht mehr sichergestellt werden, endet dessen Teilnahme am Spieltag. Die bereits absolvierten Spiele bleiben in der Wertung; die ausstehenden Spiele werden nicht zu Lasten des Kindes gewertet.

6.27.5.3 Jede Mannschaft der Kidsliga muss vor Saisonbeginn eine volljährige Betreuerin bzw. einen volljährigen Betreuer in der Liga-Software melden.

- 6.27.5.3.1 Diese Person ist in der Liga-Software als Kapitän*in zu kennzeichnen. Telefonnummer und E-Mail-Adresse sind dabei zwingend anzugeben.
- 6.27.5.3.2 Sie ist Ansprechpartner*in für die MDSL sowie für die übrigen Mannschaften ihrer Staffel und tritt an die Stelle des Kapitäns bzw. Vizekapitäns nach Punkt 6.23.5.
- 6.27.5.3.3 Ihr obliegt die Eintragung der Spielergebnisse nach Punkt 6.23.6.
- 6.27.5.4 Teilnehmende der Kidsliga können die Funktion als Schreiber*in grundsätzlich ausüben. Punkt 6.17 gilt entsprechend.
 - 6.27.5.4.1 Wird der Spielverlauf durch die Ausübung der Funktion maßgeblich beeinträchtigt, hat die Betreuerin bzw. der Betreuer der betreffenden Mannschaft für adäquaten Ersatz zu sorgen.
 - 6.27.5.4.2 Alternativ ist die Nutzung einer elektronischen Anzeige bzw. Scoring-Software nach Punkt 6.13.3 zulässig.
- 6.27.6 Gebühren und Auszeichnungen
 - 6.27.6.1 Ordnungsgelder nach Punkt 2.7 werden nicht gegen Minderjährige erhoben. Adressat etwaiger Forderungen ist ausschließlich der meldende Verein bzw. die meldende Mannschaft.
 - 6.27.6.2 In der Kidsliga werden keine Preisgelder ausgeschüttet. Die Auszeichnung erfolgt durch Pokale, Medaillen, Urkunden und Sachpreise.

7 Siegerehrungen

7.1 Liga

- 7.1.1 die MDSL veranstaltet nach dem letzten Spieltag einen Saisonabschluss.
 - 7.1.1.1 bei dem die Sieger der einzelnen Ebenen ihre Auszeichnungen und Preisgelder erhalten.
- 7.1.2 Die Erstplatzierten der jeweiligen Ligen erhalten:
 - Platz 1: Pokal, Medaillen, 50 % der Startgebühr als Preisgeld
 - Platz 2: Pokal, Medaillen, 30 % der Startgebühr als Preisgeld
 - Platz 3: Pokal, Medaillen, 20 % der Startgebühr als Preisgeld
- 7.1.2.1 der Sieger der 1.MDSL erhält noch einen Wanderpokal.
- 7.1.2.2 dieser ist vom Vorjahressieger zum Saisonabschluss mitzubringen. Bei Verstoß gegen diese Regelung wird der Wanderpokal der Mannschaft in Rechnung gestellt.

7.1.3 die Preisgelder und Auszeichnungen werden ausschließlich beim Saisonabschluss vergeben.

7.1.3.1 alle Preisgelder werden nur mit einer Quittung ausgezahlt.

7.1.3.2 Sollte eine Mannschaft keinen Vertreter zum Saisonschluss schicken, hat sie kein Anrecht mehr auf das Preisgeld und die Auszeichnungen.

7.1.3.3 Ausnahmen können per E-Mail bei der MDSL angefragt werden.

7.2 Landespokal

7.2.1 die Siegerehrung mit Auszeichnungen erfolgt beim Landes Pokalfinale direkt nach dem Finale.

7.2.1.1 Höhe und Verteilung eventueller Preisgelder werden von der MDSL vor jeder Saison individuell festgelegt und bekannt gegeben. Preisgelder werden nur mit einer Quittung ausgezahlt.

7.3 Premiumlīga und Spielerliga

7.3.1 die Siegerehrung mit Auszeichnungen erfolgt beim Finalspieltag, direkt nach dem Finale. alle Preisgelder werden nur mit einer Quittung ausgezahlt.

7.3.2 Die Erstplatzierten der Premiumlīga und der Spielerliga erhalten einen Pokal.

7.3.3 Höhe und Verteilung der Preisgelder werden von der MDSL vor jeder Saison individuell festgelegt und bekannt gegeben.

7.3.4 Die Ausschüttung der Preisgelder – insbesondere für die Spielerliga – wird vor jeder Saison in Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl festgelegt. In jedem Fall erhalten mindestens die Top 16 der Teilnehmer am Finaltag ein Preisgeld.

8 Abschluss

Diese Wettkampfordnung tritt auf Beschluss der Verantwortlichen der Mitteldeutschen Steeldartliga ab dem 30. August 2025 in Kraft.