Wettkampfordnung der Altmarkliga Steeldarts

1 Grundsätze der Altmarkliga 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 Aufwandspauschale / Ordnungsgelder 5

3 Anmeldungen / Voraussetzungen 6

3.1 Allgemein 6

3.2 Form einer Mannschaftsmeldung 6

3.3 Fristen von Mannschaftsmeldung 6

3.4 Form einer Mannschaftsmeldung zum Altmarkpokal 7

3.5 Fristen von Mannschaftsmeldung zum Altmarkpokal 7

3.6 Form der Spielermeldung 7

3.7 Nachmeldung von Spieler*innen 7

3.8 Fristen für Nachmeldungen 7

3.9 Sonderregelungen Spieleranzahl in Ligamannschaften 8

4 Ummeldung (Vereins bzw. Mannschaftswechsel) 9

4.1 Vereinswechsel 9

4.2 Ersatzspieler bzw. Mannschaftswechsel innerhalb eines Vereins 10

4.3 Transferperiode 10

4.4 Alle Wechselregelungen gelten auch für den Pokalwettbewerb. 10

5 Datenschutzrichtlinien 11

5.1 Einverständnis Spieler 11

5.2 Einverständnis Mannschaften 11

6 Sport und Wettkampfordnung 11

6.1 Allgemeine Grundregeln 11

6.2 Begriffsdefinitionen 13

6.3 Spielberechtigung 14

6.4 Spielkleidung 15
6.5 Kopfhörer und Gehörschutz 16
6.6 Genussmittel 16
6.7 Glücksspiel 17
6.8 Spielstätte 17
6.9 Die Boardanlage 18
6.10 Das Board 20
6.11 Das Oche 22
6.12 Das Licht 23
6.13 Die Anzeige der Wertung 23
6.14 Der Dart 24
6.15 Prüfung 24
6.16 Das Spiel 26
6.17 Der Schreiber*innen 27
6.18 Der Wurf 29
6.19 Die Wertung 30
6.20 Die Notation (das Aufschreiben) 300
6.21 Das Ausbullen 322
6.22 Aggressionen Die ALTMARKLIGA verfolgt zum Schutze aller Lebewesen rund um ihre Veranstaltungen eine Null-Toleranzpolitik gegen jegliche Form von Aggressionen. 333
6.23 Liga Sport- und Wettkampfordnung 344
6.24 Pokal Sport- und Wettkampfordnung 44
7 Abschluss 49
7.1 Diese Wettkampfordnung tritt auf Beschluss der Verantwortlichen der 49


20
1
18
4
13
6
10
15
2
17
3
19
7
16
8
11
14
9
12
5
Altmarkliga
Steeldarts

1 Grundsätze der ALTMARKLIGA

1.1 Grundlegendes

1.1.1 Die Altmarkliga Steeldarts (im folgenden ALTMARKLIGA genannt) ist Veranstalter der Altmarkliga Steeldarts mit der 1.Altmarkliga, der 2. Altmarkliga, dem Altmarkpokal, der Xmas Trophy und weiteren Dartsveranstaltungen.

1.1.2 Die Termine und Spielorte für die Ausrichtung der Wettbewerbe legt die ALTMARKLIGA fest.

1.1.3 Ausrichter und teilnehmende Spieler sind verpflichtet, diese Wettkampfordnung einzuhalten.

1.1.4 Mit ihrer Meldung zu den Wettbewerben der ALTMARKLIGA erklären die Spieler, 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: Altmarkliga Steeldarts e.V., IBAN: DE 84 2579 1635 0497 7394 00

2.3 Form der Überweisung

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

2.4 Liga

2.4.1 Erstanmeldung für neue Mannschaften 20,00 €

2.4.2 Saisonbeitrag pro Mannschaft 20,00 €

2.4.3 Startgebühr je Mannschaft 35,00 €

2.4.4 Beitrag pro Spieler*innen 10,00 €

2.4.5 Beitrag pro Nachmeldung 5,00 €

2.4.6 Beitrag pro Mannschaftswechsel 10,00 €

2.4.7 Betrag pro Ersatzspieler*in 8,00 €

2.4.8 Beitrag pro Mannschaftwechsel innerhalb eines Vereins 10,00 €

2.5 Pokal

2.5.1 Startgeld 20,00 € (ab Saison 2026/2027)

2.6 Aufwandspauschale / Ordnungsgelder

2.6.1 nicht Zahlung einer Nachmeldegebühr

2.6.1.1 Erste Mahnung 3,00 €

2.6.1.2 Zweite Mahnung 8,00 €

2.6.2 nicht Antritt / Rückzug

2.6.2.1 Ligaspieltag 100,00 €

2.6.2.2 Pokalspieltag 100,00 €

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

2.6.4 Ordnungsgeld für nicht Eintragung von Spielberichten

2.6.4.1 Erste Mahnung 5,00 €

2.6.4.2 bei Eintragung der Ergebnisse durch die ALTMARKLIGA 40,00 €

2.6.5 Im Falle einer Nichtentrichtung des Ordnungsgeldes bzw. der Mahngebühren, trotz mehrmaliger Aufforderung, behält sich die ALTMARKLIGA 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.

2.6.6 Mahngebühr für Nichtzahlung der Anmeldekosten

2.6.6.1 2. Mahnung 5,00 €

2.6.6.2 3. 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.

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 5 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 Juli möglich.

3.4 Form einer Mannschaftsmeldung zum Altmarkpokal

3.4.1 Die Anmeldung erfolgt über den Anmeldebereich „Online-Anmeldung“ auf unserer Homepage bei der Anmeldung zur Mannschaftmeldung.

3.5 Fristen von Mannschaftsmeldung zum Altmarkpokal

3.5.1 Die Meldung ist von Anfang bis Ende Juni bei der Anmeldung zur Mannschaftmeldung möglich.

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, +“)
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, +“)

3.7.2 Beim Anmelden ist ein Häkchen im Feld Nachmeldespieler*in zu setzten.

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 innerhalb einer Frist von 14 Tagen unter Angabe des Verwendungszwecks auf das o.g. Konto der ALTMARKLIGA zu überweisen

3.8.2 Sollte dies nicht geschehen, ist der Spieler nicht Spielberechtig und die ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA.

3.8.4 Ausnahmen können per E-Mail an info@altmarkliga.de angefragt werden.

3.9 Sonderregelungen Spieleranzahl in Ligamannschaften

3.9.1 Mit nur 8 Spieler*innen zwei Mannschaften stellen

3.9.2 Durch schriftlichen Antrag (Notizfeld im Anmeldebogen) und anschließender Freigabe durch die ALTMARKLIGA, kann die 8 Spieler*innen Regelung durch die ALTMARKLIGA genehmigen werden. Hierzu sind für der 1. Mannschaft min. 5 Spieler*innen und für die zweiten Mannschaft min. 5 Spieler*innen zu melden.

3.9.2.1 Sollte die Regelung 3.9.1 durch die ALTMARKLIGA 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.

3.9.3 Sonderregelung nach dem Leistungsprinzip

3.9.3.1 Es ist möglich in den ersten Mannschaften nur 5 Spieler*innen zu melden und alle anderen Spieler*innen in der untersten Mannschaft zu melden.
Bsp.:
Team A = 5 Spieler*innen
Team B = 5 Spieler*innen
Team C = 5 Spieler*innen

3.9.3.2 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.

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

3.9.3.4 Sollte die Regelung 3.9.3 durch die ALTMARKLIGA 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.

3.9.4 Anzahl an Boards

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

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

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

3.9.5 Die in Punkt 3.9.3.1 bis 3.9.3.3 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 ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA dem Wechsel nach Begründung zustimmt. Dies kann die weiter unten stehenden Regeln außer Kraft setzten.

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 ALTMARKLIGA 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 ink. Endrunde der laufenden Saison.

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

4.1.4.3 Der Wechsel von der ALTMARKLIGA keine Zustimmung erhält.

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

4.1.5.1 Nach der Mitteilung an die ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA den Spieler 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.

4.2.1.1.2 erfolgt über die Software als Ersatzspieler*in

4.2.1.1.3 Nach dem die Rechnung für die Spieler*in beglichen ist, schaltet die ALTMARKLIGA die Spieler*in frei.

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.

5 Datenschutzrichtlinien

5.1 Einverständnis Spieler

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 ALTMARKLIGA muss 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 ALTMARKLIGA stattfinden

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

6.1.3 Der sportliche Gedanke ist das oberste Prinzip der ALTMARKLIGA. 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*innen an Veranstaltungen der ALTMARKLIGA erfordert ständige Vorsicht und gegenseitige Rücksichtnahme.

6.1.5 Wer an Veranstaltungen der ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA mit Sperren von Teams bzw. Spieler*innen geahnten 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 ALTMARKLIGA oder deren Sportgericht festgestellt werden. Die Art der Sanktion wird ausschließlich durch

die ALTMARKLIGA oder das Sportgericht festgelegt. Im Verletzungsfall können Spieler oder Teams von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.

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

Berufene Richter: Konrad May / VfB 07 Klötze

Andy Kupke / SV Engersen

Sascha Balzereit / DSG Altmark Power Dähre-Diesdorf

Tobias Krüger / DC White Dragons Osterburg

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 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 incl. Oche und Board als Austragungsplatz für ein Match

6.3 Spielberechtigung

6.3.1 Spielberechtigt ist jeder Mensch, der
a.) einen Bestätigung für eine vollständige abgeschlossene Anmeldung der ALTMARKLIGA erhalten hat.
b.) die Meldegebühr des aktuell laufenden Saison (Kalenderjahr) entrichtet hat.
c.) einen Dart ohne Hilfsmittel nach den Regeln der ALTMARKLIGA 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.

6.4 Spielkleidung

6.4.1 Bei allen ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA vorbehalten. Diese Änderung ist vorab mit ausreichender Frist durch die ALTMARKLIGA zu kommunizieren.

6.4.2 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 ALTMARKLIGA beschädigen.

6.4.3 Anmerkung: Wir verweisen ausdrücklich auf den 6.1.3 dieser ASWO.

6.4.3.1 Solidarische Bekundungen in Schrift oder Bild auf der Oberbekleidung bedürfen der schriftlichen Anmeldung und Freigabe durch die ALTMARKLIGA.

6.4.3.2 Begründete Ausnahmen zur Spielkleidung können von der ALTMARKLIGA genehmigt werden.

6.4.3.3 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.

6.4.4 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 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 ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA
b.) die Turnier- bzw. Ligaleitung
c.) in beiderseitigen Einvernehmen der Mannschaftskapitäne der spielbeteiligten Mannschaften,
d.) Schreiber*innen
zu jeder Zeit aus dem laufenden Wettbewerb ausgeschlossen werden.

6.6.6 Bei Wiederholung von Verstößen des Punkt 6.6 behält sich die ALTMARKLIGA den vollständigen Ausschluss aus Wettkämpfen vor.

6.6.6.1 Damit entfällt für den Betreffenden gleichzeitig jeglicher Anspruch auf ALTMARKLIGA-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 ALTMARKLIGA-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 ALTMARKLIGA 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 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 Bordanlagen 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

6.8.4 Entscheidungen zum Punkt 6.8.2 werden ausschließlich über die ALTMARKLIGA entschieden.

6.9 Die Boardanlage

6.9.1 Die Boardanlage beschreibt den Spielbereich für ein Match nach den Regeln der ALTMARKLIGA. 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.

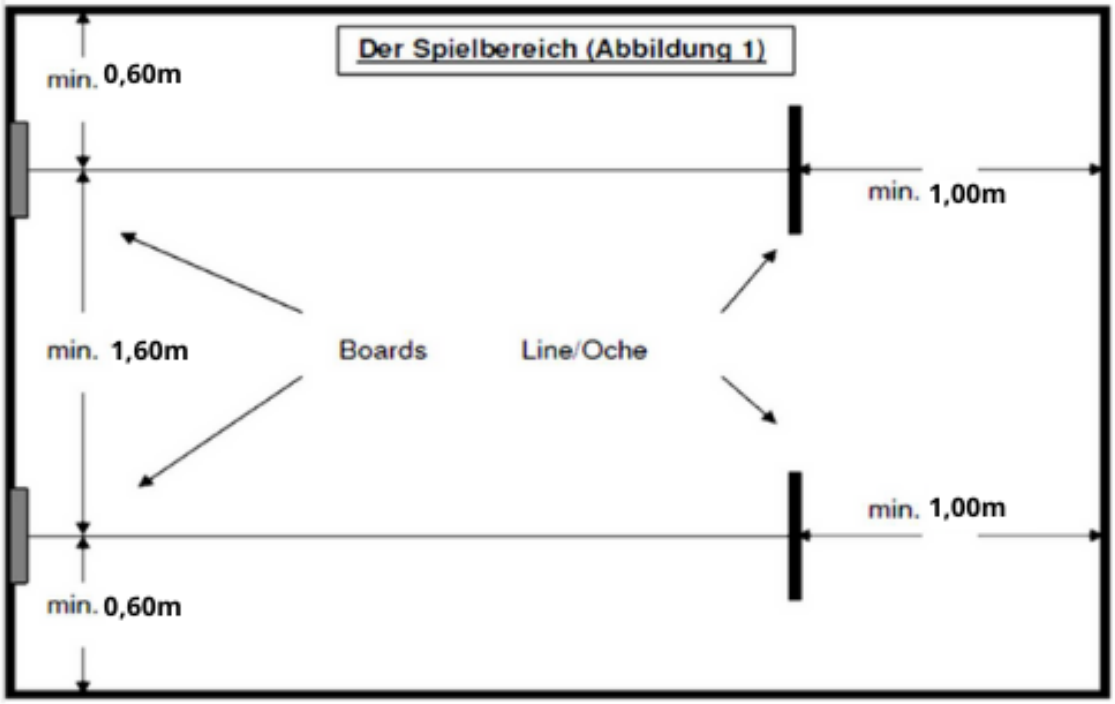
6.9.4 Auf der Boardanlage muss so viel Raum vorhanden sein, dass
a.) die Sicherheit der Schreiber*innen während des gesamten Matches zu keiner Zeit gefährdet ist.
b.) die Wertung für jeden Spieler*innen immer sichtbar nachvollzogen werden kann.
c.) die Zuschauer*innen beim Passieren der Anlage, das Match 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 beschrieben Sachverhalt verhindern, kann dies durch Maßnahmen wie

a.) Sperrung des Bereiches, oder
b.) Aufstellen von Sichtschutzwänden gewährleistet werden.

6.9.7 Die ALTMARKLIGA sieht die in 6.9.1– 6.9.6 beschrieben 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 ALTMARKLIGA in Ausnahmefällen, vor Wettkampfbeginn, mit einer angemessenen Frist, in schriftlicher Form beantragt werden. Anschließend erfolgt eine mögliche Freigabe durch die ALTMARKLIGA in
a.) schriftliche Form
b.) incl. der beschrieben 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 ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA getroffen.

6.9.13 Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die ALTMARKLIGA 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 kreisförmige 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 müssen folgenden 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

g.) Entfernung von einem äußeren Doppeldraht zum gegenüberliegenden äußeren Doppeldraht 340,0 mm

6.10.5 Die Abmessungen der Drähte der Spinne muss 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

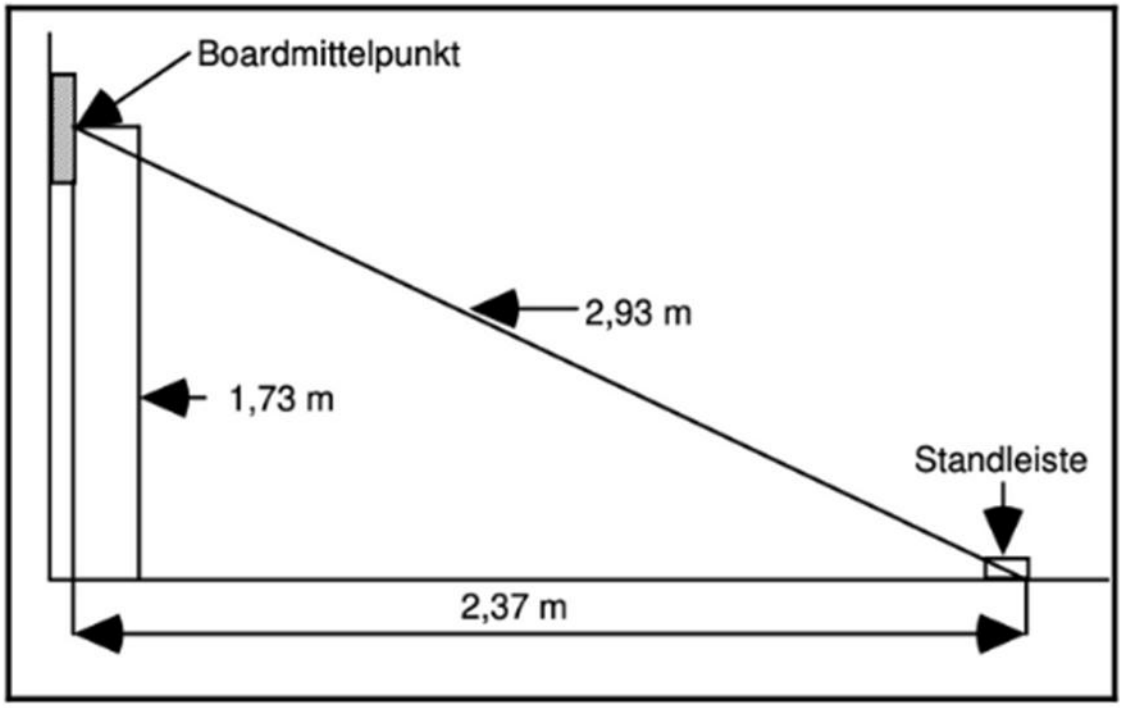
a.) senkrecht zur Wand gedachten Linie,

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. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die ALTMARKLIGA 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 6.11werden ausschließlich über die ALTMARKLIGA getroffen.

6.11.5 Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die ALTMARKLIGA 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 gewährleistet.

6.12.3 Die Ausleuchtung für das Board ist so zu gestalten, dass
a.) kein Vollschatten des Barrels auf dem Board entsteht.
b.) keine Fläche eines Vollschattens 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 ALTMARKLIGA getroffen. Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die ALTMARKLIGA 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.) jeder Zeit 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 ALTMARKLIGA getroffen.

6.13.7 Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die ALTMARKLIGA 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 +/- 1 g/ 0,05 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 Gliedermaßstab 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 mit 1:0 Punkten und 3:0 Legs. 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 Abweichungen von +/- 1 cm aufweisen.

6.15.2.5 Die Maße der Boardanlage der Premium-Liga oder der 1.ALTMARKLIGA dürfen nur eine Abweichungen 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 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 ALTMARKLIGA getroffen. Etwaige Verstöße sind im Spielbericht festzuhalten. Eine Absage des Spiels ist nicht möglich. Über die Wertung entscheidet im Anschluss die ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA festgelegt.

6.16.4 Die Regeln für das Spiel der jeweiligen Wettkämpfe sind durch die ALTMARKLIGA in den dafür vorgesehenen SWO ausführlich zu beschreiben.

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.) 6.16.5 Match-Verlust (1:0 Sets, 3:0 Legs, keine Bestleistungen)
d.) Ausschluss vom Wettkampf/Spieltag

6.17.4 Hinweis: Zum Schutz der Beteiligten gegenüber Aggressionen in jeglicher Form verfolgt die ALTMARKLIGA 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 gewahrt werden.

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 ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA schriftlich nachzuweisen. Die ALTMARKLIGA 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 Wettkampfes legt die ALTMARKLIGA 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 6.17.8 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. 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 erreichen ist. Dies kann auch nach dem Wurf eines Darts der Fall sein.
c.) ein Dart, welcher innerhalb der Aufnahme geworfen wurde, durch eine 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 ist 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 beinhalten.
f.) die Machtdistanz

6.20.4 Die Bestleistungen müssen nach Beendigung des Matches für jeden einzelnen Spieler 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

a.) der Abschluss eines 501-Legs mit weniger als 19 geworfenen Darts (ein Short-Leg).

b.) das Werfen innerhalb einer Aufnahme von mehr als 169 Punkten (ein Maximum).

c.) 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:

a.) vor Matchbeginn

b.) 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 6.18.1– 6.18.4 beschriebenen Regel 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 Nachfolgende Spieler*innen erst werfen dürfen, wenn sie absolut sicher sind das 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 ALTMARKLIGA verfolgt zum Schutze aller Lebewesen rund um ihre Veranstaltungen eine Null-Toleranzpolitik gegen jegliche Form von Aggressionen.

6.22.1 Als Aggressionen wertet die ALTMARKLIGA 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 Altmarkliga oder Sportgericht entschieden. Eine Sperre behält sich die ALTMARKLIGA vor.

b.) ohne Vorwarnung sofortiger Match-Verlust. Ein Ausschluss vom Wettkampf wird durch die Verantwortlichen der Altmarkliga oder Sportgericht entschieden. Eine Sperre behält sich die ALTMARKLIGA vor.

c.) ohne Vorwarnung sofortigen Match-Verlust. Sollte sich der Vorfall nach einem Spiel/Wettkampf ereignen, sofortiger Ausschluss vom Spieltag inkl. ein Spieltag sperre. Eine längere Sperre behält sich die ALTMARKLIGA vor.

d.) ohne Vorwarnung sofortiger Ausschluss von allen Wettkämpfen der ALTMARKLIGA für den Rest der Saison. Im Wiederholungsfall Lebenslange-Sperre in der ALTMARKLIGA.

Hinweis: Die Matchwertung ist durch den Schreiber*innen sofort durchzusetzen. Wertung des Matches 1:0 Sets, 3:0 Legs. Der Vorfall ist dem Spielbericht in Notizen zu vermerken. Über eine Sperre bzw. die Länge der Sperre entscheidet die ALTMARKLIGA oder das Sportgericht.

6.23 Liga Sport- und Wettkampfordnung

6.23.1 Allgemein

6.23.1.1 Es müssen die Vorrausetzungen aus Pkt. 3.1 erfühlt sein.

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

6.23.1.3 Es wird für jede Liga eine WhatsApp-Gruppe eingerichtet. In der Gruppe werden alle Kapitäne / Vieze Kapitäne vor Beginn der Saison hinzugefügt.

6.23.1.3.1 Auf Wunsch können auch weitere Teammitglieder hinzufügen werden.

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

6.23.1.4 Spielbeginn ist durch die ALTMARKLIGA auf dem Spielplan festgesetzte Termin und die dazu angegebene Uhrzeiten.

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 ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA versteht sich alles 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 ALTMARKLIGA für jedes Nicht angetretene Ligaspiel ein Ordnungsgeld (siehe Punkt 2.6) und spricht eine Verwarnung aus.

6.23.1.7.2 bei wiederholtem Nichtantritt behält sich die ALTMARKLIGA 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 bestehlt aber auch die Möglichkeit mit nur 3 bzw. 2 Spieler*innen anzutretten. Hierbei werden die spiele der nichtanwesenden mit 0:3 für den Gegner gewertet.

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

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

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

6.23.2.3.3 Im Doppel spielen zwei Spieler einer Mannschaft gemeinsam, abwechselnd eine Score runter. Ebenso der Gegner.

a) Welche Spieler*innen (1 oder 2) das Doppel beginnen, kann jedes Team vor dem Leg beginn frei entscheiden.

b) Bsp.

Team A					Team B
		501	501		
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

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

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

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

6.23.3 Ablauf eines Ligaspiels

6.23.3.1 6Runden

6.23.3.2 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

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

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

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

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

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

6.23.3.5 Die Reihenfolge der Doppel richtet sich nach der Eintragung der Spieler auf dem Spielberichtsbogen.

6.23.3.5.1 Die Doppelaufstellung muss von den Kapitänen bereits vor Spielbeginn durchdacht werden.

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

6.23.3.5.3 Bei einem Verstoß gegen diese Regelung hat das betreffende Doppel mit 0:1 Sets und 0:3 Legs verloren.

6.23.4 Kapitän*in / Vize Kapitän*in

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

6.23.4.2 Der Kapitän und Vizekapitän ist für die Eintragung der Spielergebnisse wie in Pkt.6.23.4 beschrieben verantwortlich.

6.23.4.3 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:

6.23.4.3.1 die Übergabe der Zugangsdaten für die Liga Software nötig.

6.23.4.3.2 eine Einweisung, wie man die Ergebnisse einträgt nötig.

6.23.5 Eintragung von Spielergebnissen

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

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



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

6.23.5.1.3 Die Eintragung sollte von der Gastmannschaft ebenfalls überwacht werden.

6.23.5.1.4 Die Eintragung soll insofern technich möglich über den integrierten Dartscorer erfolgen.

6.23.5.2 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.

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

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

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

6.23.6 Ersatzspieler*innen

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

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

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

6.23.6.1.4 Einmal ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden.

6.23.7 Bewertungsprinzip innerhalb eines Ligaspiels

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

6.23.7.2 pro gewonnenen Einzel bzw. Doppel gibt es einen Punkt

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

6.23.7.2.2 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.

6.23.8 Spielverlegungen

6.23.8.1.1 Sie müssen mit der gegnerischen Mannschaft abgesprochen werden.

6.23.8.2 Spielverlegungen auf ein anderes Wochenende sind möglich.

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

6.23.8.4 Spielverlegungen sind nur unter folgenden Umständen möglich:

6.23.8.4.1 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.

6.23.8.4.2 Wenn sie der ALTMARKLIGA und der gegnerischen Mannschaft mindestens am Dienstag vor dem Spiel um spätestens 23:59 Uhr mitgeteilt werden.

Hinweis: Die Verlegung muss über denn Verlege Button in der Software geanfragt werden.

6.23.8.4.3 Die Verschiebung bis spätestens zum nächsten Spieltag 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 2.6.2 kommt zum Tragen.

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

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

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

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

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

6.23.8.6 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.

6.23.9 Bewertungsprinzip innerhalb einer Liga

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

6.23.9.2 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).

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

6.23.9.4 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 ALTMARKLIGA angesetzt.

6.23.9.5 Ligaebenen (Stand 08.2025)



6.23.9.6 Für alle Ebenen gilt, dass die Saison zum 01.08. jeden Jahres beginnt und zum 30.06. jeden Jahres endet.

6.23.9.7 Ebene 1 (MDSL Altmarkliga) ist die höchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst maximal sechs Mannschaften und ist der Schnittpunkt zur Mitteldeutschen Steeldartliga, bei der auch die Verantwortlichkeit liegt.

6.23.9.8 Ebene 2 (1. Altmarkliga) ist die zweithöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst 2 Staffeln zu jeweils 6 Teams

6.23.9.9 Ebene 3 (2. Altmarkliga) ist die dritthöchste Ebene im Ligaspielbetrieb. Sie umfasst 3 Staffeln (1x 6 Teams, 2x 5 Teams)

6.23.9.10 Die Anzahl der Ebenen (ab zwei abwärts) wird von Saison zu Saison je nach Anzahl der angemeldeten Mannschaften von der ALTMARKLIGA festgelegt. Dabei gilt, dass:

6.23.9.10.1 Neumitglieder grundsätzlich in der untersten Ebene platziert werden.

6.23.9.10.2 Bestandsmannschaften nach den vorgegebenen Auf- und Abstiegsregeln platziert werden und Mannschaften nach geographischen Gesichtspunkten umverteilt werden können.

6.23.9.10.3 Aufgrund von geografischen Gesichtspunkten oder anderen Faktoren die für die Ligaeinteilung nötig sind. Besteht die Möglichkeit das 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.

6.23.9.10.4 In einer Liga dürfen maximal zwei Mannschaften vom selben Verein spielen. Sollte sich eine dritte Mannschaft in die selbe Ebene spielen. Ist der Aufstieg nicht möglich bzw bei Abstieg musst die schlechter platzierte Mannschaft in der unteteren Ebene absteigen.

6.23.9.11 Auf- und Abstieg

6.23.9.12 .**MDSL ALTMARKLIGA**

6.23.9.12.1 Platz 1 steigt auf in die 2. Bezirksklasse der Mitteldeutschen Steeldartliga. Platz 2, 3 und 4 sichern den Ligaverbleib. Platz 5 muss in die Relegation. Platz 6 steigt ab in die 1. Altmarkliga

6.23.9.13 1. Altmarkliga

6.23.9.13.1 Platz 1 steigt direkt auf in die MDSL ALTMARKLIGA. Platz 2 spielt Relegation gegen Platz 5 der MDSL Altmarkliga. Platz 3 und 4 bleiben in der Liga. Platz 5 und 6 steigen ab in die 2. Altmarkliga

6.23.9.14 2. Altmarkliga

6.23.9.14.1 Platz 1 steigt direkt auf in die 1. Altmarkliga. Platz 2 spielt Relegation. Die restlichen Plätze verbleiben in der Liga

6.23.9.15 1. Relegation

6.23.9.15.1 Für diese wird die ALTMARKLIGA einen gesonderten Tag ausrichten. An diesem werden dann zu dritt zwei Plätze ausgespielt. Diese werden im halben System jeder gegen jeden durchgeführt.

6.23.10 Einsprüche und Unregelmäßigkeiten

6.23.10.1 Einsprüche jeglicher Art müssen unmittelbar und direkt schriftlich geltend gemacht werden. Hierfür muss der vorgesehene Bereich des Spielbogens genutzt werden. Eine ausführlichere Beschreibungen des Sachverhalt können zu einem späteren Zeitpunkt per Mail noch eingereicht werden.

6.23.10.2 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. Lassen sich die irregulären Spielbedingungen nicht beseitigen, sind sie zu dokumentieren.

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

6.23.10.2.2 Die ALTMARKLIGA wird dann entscheiden, wie dieses Spiel zu werten ist bzw. es neu ansetzten.

6.23.10.3 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 ALTMARKLIGA erfolgen.

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

6.23.10.4 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.

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

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

6.24 Pokal Sport- und Wettkampfordnung

6.24.1 Allgemein

6.24.1.1 der Altmarkpokal dient an erster Stelle dazu dass Mannschaften aus verschieden, Ligaebenen, Staffeln aufeinandertreffen können. Was im normalen Ligabetrieb nicht möglich wäre.

6.24.1.2 es müssen die Vorrausetzungen aus Pkt. 3.1erfüllt sein.

6.24.1.3 alle Spieler*innen müssen Pkt. 6. Sport und Wettkampfordnung anerkennen und sich daranhalten bzw. diese anwenden können.

6.24.1.4 Spielbeginn sind die von der ALTMARKLIGA auf dem Spielplan festgesetzten Termine und die angegebene Uhrzeiten.

6.24.1.5 Spielbeginn sind die von der ALTMARKLIGA auf dem Spielplan festgesetzten Termine und die angegebene Uhrzeiten.

6.24.1.6 Die austragende Mannschaft muss sicherstellen, dass ein Laptop, Tablet oder Handy mit den mit dem Onlinezugang der Liga Software zur Verfügung steht. Eine Internetverbindung ist daher wünschenswert, um die Spielberichtsbögen sofort nach Beendigung des Spiels zu übertragen.

6.24.1.7 Es sind ausschließlich die vorgegebenen Spielberichtsbögen (Software) der ALTMARKLIGA zu verwenden. Nichtantritt / Rückzug aus dem Altmarkpokal

6.24.1.7.1 ein Nichtantritt muss der ALTMARKLIGA unmittelbar per E-Mail mitgeteilt werden.

6.24.1.7.2 ein Nichtantritt führt automatisch zur Disqualifikation vom Altmarkpokal.

6.24.1.7.3 Um eine Mannschaft vom 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 ALTMARKLIGA den Nachrücker anhand des besten Set/Leg Verhältnis aus allen Gruppen.

6.24.1.7.5 Zusätzlich erhebt die ALTMARKLIGA ein Ordnungsgeld (siehe Punkt 2.6)

6.24.2 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.
bei Gruppengrößen von mehr als 4 Teams wird Best of 3 Legs gespielt.

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

6.24.3 Ablauf eines 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 richtet sich nach der Eintragung der Spieler auf dem Spielberichtsbogen.

6.24.3.4.1 Die Doppelaufstellung muss von den Kapitänen bereits vor Spielbeginn durchdacht werden.

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

6.24.3.4.3 Bei einem Verstoß gegen diese Regelung hat das betreffende Doppel mit 0:1 Sets und 0:3 Legs verloren.

6.24.3.5 Bewertungsprinzip innerhalb eines 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 Pokalspieltag wird nach dem Round Robin System ausgetragen. Bei dem jede Mannschaft einmal gegen die anderen anwesenden Mannschaften spielt.

6.24.4 Kapitän / Vieze Kapitän

6.24.4.1 der Kapitän und Vizekapitän jeder Mannschaft ist der Ansprechpartner für die ALTMARKLIGA und verantwortlich für die Kommunikation zwischen der ALTMARKLIGA und den Vereinen / Mannschaften.

6.24.4.2 der Kapitän und Vizekapitän ist für die Eintragung der Spielergebnisse wie in Pkt.6.23.4 beschrieben verantwortlich.

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

6.24.4.3.1 die Übergabe der Zugangs Daten 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

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 Spielberichtbogen 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 ALTMARKLIGA 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 nicht ausgewechselt werden.

6.24.5.4.4 Einmal ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden.

6.24.6 Pokal Runden

6.24.6.1 der 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 4 Mannschaften übrig sind.

6.24.6.6 bei Problemen oder Anliegen ist die ALTMARKLIGA 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 ALTMARKLIGA mindestens 2 Wochen vor dem ersten Pokalspieltag.

6.24.7.2 die Auslosung Erfolg aus mehreren Töpfen.

6.24.7.3 Turnierbaum über alle Spieltage

In der ersten Runde spielen 32 Mannschaften in 4er Gruppen die ersten beiden Plätze aus. Diese sind dan nim weiteren Verlauf für den A-Pokal und die verbliebenen Teams für den B-Pokal qualifiziert. Danach geht es dann in beiden Turnierbäumen weiter bis zum Finaltag. Dort spielen die Finalteilnehmer des A-Pokals und des B-Pokals für ihre Turnierbäume den Sieger aus.

6.24.7.3.1 der Turnierbaum sieht wie folgt aus:

Finaltag 2 Mannschaften (A und B Pokal)

Spieltag 4 Mannschaften (A und B Pokal)

Spieltag 8 Mannschaften (A und B Pokal)

Spieltag 16 Mannschaften (A und B Pokal)

Spieltag 32 Mannschaften (Ausscheidungsrunde)

6.24.8 Gruppenspielorte

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

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

6.24.9 Finaltag

6.24.9.1 am Finaltag spielen die 2 verbleibenden Mannschaften aus den vorrangegangenen Spieltagen. Diese spielen ein halbes System gegeneinander um den Sieger zu ermitteln!

7 Abschluss

7.1 Diese Wettkampfordnung tritt auf Beschluss der Verantwortlichen der

Altmarkliga Steeldarts ab dem 01.Juli 2025 in Kraft.