



DM Ordnung



Inhalt

1 GRUNDSÄTZLICHES.....	4
1.1.....	4
1.2.....	4
1.3.....	4
1.4.....	4
1.5.....	4
1.6.....	4
1.7.....	4
1.8.....	4
1.9.....	5
1.10.....	5
1.11.....	5
2 DM Teilnehmersmeldungen.....	5
2.1 Teilnahmeberechtigung.....	5
2.1.1.....	5
2.1.2.....	5
2.2 Meldeberechtigung.....	5
2.2.1.....	5
2.2.2.....	5
2.3 Überprüfung der Teilnehmersmeldungen.....	5
2.3.1.....	5
2.4 Qualifikation:.....	6
2.4.1.....	6
2.5 DM Startplätze / Zuteilung:.....	6
2.5.1.....	6
2.5.2.....	6
2.6 DM-Spielklassen:.....	6



2.6.1	6
2.6.2	6
2.6.3	6
2.6.4	6
2.6.5	6
2.7 Teilnehmermeldungen	6
2.7.1	6
2.7.2	6
2.7.3	6
2.7.4	7
2.7.5	7
2.7.6	7
3 Startgelder	7
3.1	7
3.2	7
3.3	7
3.4	7
4 Startberechtigt	7
4.2 Offene Disziplinen	7
5 Anwesenheitskontrolle	7
5.1 Anwesenheitskontrolle	7
6.1 Aufrufe	8
6.2 Spielstart	8
6.3 Ergebnissübermittlung	8
6.4 Ausbullen	8
6.5 Rundenbegrenzung	8
6.6 Wiederaufruf	8
6.7 Abwesenheit	8
6.8 Siegerehrungen	8
7 Spielsystem	8
7.1 Doppel KO	8
8 Spielmodus	9



8.1 Einzel	9
8.2 Doppel.....	9
8.3 Ligateam/Ligauswahlteam	9
9 Spielerdaten.....	9
10 Ansprechpartner.....	9

1 GRUNDSÄTZLICHES

1.1

Es gelten die Allgemeinen E-Dart Regeln, welche im Downloadbereich der DDSV Webseite zu finden sind.

1.2

Für persönliche Gegenstände, sowie Schäden die durch Dritte entstehen, wird keine Haftung übernommen.

1.3

Während der gesamten Spieltage werden Film- und Tonaufnahmen, sowie Fotos erstellt. Mit Betreten des Veranstaltungsortes erhält der DDSV e.V. die Rechte zur Veröffentlichung.

1.4

Zu allen vom DDSV e.V. geführten Veranstaltungen ist eine Legitimation zum Spielbetrieb in Form einer gültigen DDSV-Card mitzuführen und bei der Anwesenheitskontrolle persönlich vorzulegen. Zusätzlich muss sich jeder Teilnehmer mit einem Lichtbildausweis verifizieren können.

DDSV-Card Aktivierungszeitraum 1. August. bis 31. Juli eines Jahres.

1.5

Für die Teilnahme an der DM müssen die gemeldeten Spieler bei Radikal registriert werden. Ohne Zustimmung kann keine Teilnahme am Spielbetrieb stattfinden.

1.6

Bei allen vom DDSV e.V. geführten Veranstaltungen sind Teilnehmern, Zuschauern und Organisatoren Geldspiele und Wetten auf Matches generell untersagt. Bei Zuwiderhandlung werden Spieler sofort von der Veranstaltung ausgeschlossen und verlieren jedes Anrecht auf Pokale, Preise und Preisgelder. Weiterhin kommt der Verweis sämtlich betroffener Personen, ggf. unter Anwendung des Hausrechtes, vom Austragungsort zum Tragen.

1.7

Um das Ansehen des Dartsports in der Öffentlichkeit zu steigern, ist bei allen DM-Disziplinen die Kleiderordnung verbindlich einzuhalten Einzelspieler haben eine lange Hose (Rock) und Dart-/Hemd/Poloshirt/T-Shirt zu tragen (Jogginghosen sind nicht erlaubt). Doppel – bzw. Teamspieler haben zusätzlich die gleiche Oberbekleidung zu tragen.

1.8

In der gesamten Spielhalle ist Essen, Trinken und Rauchen strikt verboten. Handys sind auf lautlos zu stellen. Im Abwurfbereich darf das Handy nicht benutzt werden.



1.9

Treten während einer Begegnung Unstimmigkeiten unter den beteiligten Spielern auf, sind diese in erster Linie selbst zu regeln. Wird keine Einigung erzielt, ist vor der Fortsetzung des Spiels die Turnierleitung zu verständigen.

1.10

Die Regelwerke des DDSV e.V. sind zu befolgen. Mit seiner Anmeldung erkennt jeder Teilnehmer alle Punkte uneingeschränkt an. Bei Missachtung können die betroffenen Personen vom Austragungsort verwiesen werden.

1.11

Über evtl. strittige Punkte, die nicht durch diese Ordnung zu klären sind, entscheidet bindend die DDSV-Turnierleitung. Das DDSV-Präsidium behält sich eine Änderung/Anpassung dieser Ordnung zum nächstmöglichen Zeitpunkt vor.

2 DM Teilnehmermeldungen

2.1 Teilnahmeberechtigung

2.1.1

Berechtigt zur Teilnahme an DM-Disziplinen bei den Deutschen E-Dart Meisterschaften des DDSV e.V. sind ausschließlich Personen, die Mitglieder der Mitgliedsligen des DDSV e.V. sind, oder an Wettbewerben des DDSV e.V. teilnehmen. Der Mitgliedsbeitrag der jeweiligen Liga muss beim DDSV e.V. eingegangen sein. Das Präsidium hält sich vor, ein überschaubares Kontingent an Wildcards an Nichtmitglieder zu vergeben.

2.1.2

Die gemeldeten Teilnehmer müssen zum Beginn der Deutschen E-Dart Meisterschaften des DDSV e.V. mindestens 18 Jahre alt sein.

2.2 Meldeberechtigung

2.2.1

Berechtigt zur Meldung von Teilnehmern bei den Deutschen E-Dart Meisterschaften des DDSV e.V. sind die aktuell gemeldeten Liga-Beauftragten der Mitgliedsligen, oder im Falle von DDSV e.V.-Wettbewerben, die berechtigten Kapitäne. Diese dürfen ausschließlich Spieler aus ihrer Liga/Team melden.

2.2.2

Die Liga-Beauftragten sind verantwortlich für die wahrheitsgemäße und vollständige Eintragung im Meldeportal, die korrekte Einteilung der Teilnehmer und Teams sowie die Überweisung der Startgelder.

2.3 Überprüfung der Teilnehmermeldungen

2.3.1

Der DDSV e.V. ist berechtigt Nachweise zur korrekten Teilnehmermeldung einzufordern. Ein Verstoß wird mit der Disqualifikation des Teilnehmers/Teams geahndet. Vergebene Titel sowie ausbezahlte Sportförderpreise werden in diesem Fall zurückgefordert.

2.4 Qualifikation:

2.4.1

Die Regelungen zur DM-Qualifikation der Teilnehmer unterliegen den Mitgliedsligen.

2.5 DM Startplätze / Zuteilung:

2.5.1

Die max. Anzahl der Startplätze werden vom DDSV e.V. festgelegt.

2.5.2

Nach Ablauf der Meldefrist besteht kein Anspruch mehr auf einen Startplatz.

2.6 DM-Spielklassen:

2.6.1

Unabhängig der Klassen-Bezeichnung der einzelnen Mitgliedsligen, sind alle DM Teilnehmer/Teams in folgende DM-Klassen vom Liga-Beauftragten zu melden:

Open Out (OO) - Masters Out (MO) - Double Out (DO)

2.6.2

Die Einteilung in die jeweilige DM-Spielklasse muss der Spielstärke des Teilnehmers bzw. Teams entsprechen. Diese Einteilung steht nicht zwingend in Zusammenhang mit der Bezeichnung der Liga-Spielklasse. Bei Unstimmigkeiten wird jedoch die nachweisbare Spielklasse des Teilnehmers/Teams herangezogen. Ist sie nicht nachweisbar erfolgt die Einteilung in die höchste Spielklasse.

2.6.3

Spieler die in einer DDSV-Mitgliedsliga Bundesliga spielen sind in der DM-Spielklasse im DO zu melden.

2.6.4

Der DDSV e.V. behält sich Höherstufungen von Teilnehmern/Teams vor, falls diese nicht korrekt eingeteilt wurden.

2.6.5

Maßgeblich für die DM-Spielklassen Einteilung ist der Zeitpunkt des Beginns der Meldephase.

2.7 Teilnehmersmeldungen

2.7.1

Jeder Spieler darf während einer DM nur von einer Liga gemeldet werden.

2.7.2

Kein Spieler darf zeitgleich in zwei Disziplinen gemeldet werden.

2.7.3

Bei Meldungen für die Disziplinen DM-Doppel mit Spielern aus unterschiedlichen Klassen, gibt der höherklassige Spieler die Einteilung in die jeweilige DM-Klasse vor. Beide Spieler müssen Mitglied der gleichen Liga sein.



2.7.4

Für die Disziplinen DM-Ligateam/DM-Ligaauswahl-Team müssen jeweils min. 4 Spieler bis max. 7 Spieler gemeldet werden.

2.7.5

In die Disziplinen DM-Ligateam dürfen ausschließlich Teams und Spieler gemeldet werden, die nachweislich in dieser Zusammenstellung in ihrer Heimliga am Ligabetrieb teilnehmen.

2.7.6

In die Disziplin DM-Ligaauswahlteam können beliebige Spieler, die aus einer Mitgliedsliga stammen, gemeldet werden.

3 Startgelder

3.1

Die Höhe der Startgelder wird vom Präsidium des DDSV e.V. festgelegt und zeitnah veröffentlicht.

3.2

Die fälligen Startgelder sind nach Erhalt der Rechnung zu überweisen und müssen vor Ablauf der angegebenen Zahlungsfrist auf dem Konto des DDSV e.V. eingegangen sein.

3.3

Nach Eingang der Zahlung beim DDSV e.V. sind die Startplätze verbindlich bestätigt. Bei nicht fristgerechtem Zahlungseingang verfallen ALLE gemeldeten Startplätze der jeweiligen Mitgliedsliga.

3.4

Bei Nichtantritt verfällt der Anspruch auf Rückerstattung der Startgelder.

4 Startberechtigt

4.1 DM-Disziplinen

An DM-Disziplinen dürfen nur Mitglieder der Mitgliedsligen des DDSV e.V., an Wettbewerben des DDSV e.V. Teilnehmenden oder Inhaber einer Wildcard starten.

4.2 Offene Disziplinen

An offenen Disziplinen dürfen nur Spieler / Teams starten, die sich in keiner laufenden Disziplin befinden. Bei Zuwiderhandlungen wird der Spieler / das Team disqualifiziert.

5 Anwesenheitskontrolle

5.1 Anwesenheitskontrolle

Gemeldete Spieler, die nicht innerhalb des genannten Meldezeitraums mit ihrer gültigen DDSV-Card zur Anwesenheitskontrolle erscheinen, werden ausnahmslos und ohne jeglichen Anspruch aus dem jeweiligen Turnier gestrichen.



6 Spielablauf

6.1 Aufrufe

Nur die erste Runde wird aufgerufen, alle weiteren Partien sind ausschließlich über die Radikal-APP, an den Dartgeräten oder den Terminals ersichtlich.

6.2 Spielstart

Zu Beginn jeden Spiels hat sich jeder Teilnehmer zügig am Automat einzufinden und diesen korrekt einzustellen.

6.3 Ergebnissübermittlung

Das Gerät übermittelt selbständig die Ergebnisse an die Turnierleitung.

6.4 Ausbullen

Die Begegnung beginnt derjenige, dessen Darts im Bull´s Eye steckt oder diesem am nächsten ist.

Ein im Bull´s Eye steckender Darts muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Bull´s Eye, so muss erneut geworfen werden.

Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel beginnt. Den zweiten Satz beginnt der Gegner. Die Reihenfolge ist fortlaufend einzuhalten. Ausnahme: Re-Match Finale.

6.5 Rundenbegrenzung

Alle Sätze sind auf 20 Runden begrenzt. In der 21. Runde entscheidet der höhere PPD wer gewonnen hat.

6.6 Wiederaufruf

Erscheint einer der aufgerufenen Spieler/Teams nicht innerhalb von drei Minuten nach dem Aufruf der Begegnung am Sportgerät, um das Spiel zu beginnen, erfolgt automatisch der erste Wiederaufruf. Der wartende Spieler/Team bleibt am Gerät. Ab dann hat die fehlende Partei drei Minuten Zeit sich am Gerät einzufinden. Geschieht dies nicht innerhalb dieser Zeit, erfolgt automatisch der zweite Wiederaufruf, mit der Androhung des Spielverlustes. Hat sich die fehlende Partei nicht innerhalb dieser drei Minuten am Gerät eingefunden, wird nach Ablauf der Zeit das gesamte Spiel für die fehlende Partei als verloren gewertet.

6.7 Abwesenheit

Sollte nach beiderseitigem Anmelden am Gerät nicht innerhalb von 3 Minuten ein Dart geworfen sein, wird ein Schiedsrichter damit beauftragt den Sachverhalt zu klären. Sind beide Parteien abwesend, so verliert derjenige Spieler, welcher an der Reihe gewesen wäre.

6.8 Siegerehrungen

Die Siegerehrungen finden im Anschluss an die beendete Disziplin statt. Wenn nötig können die Zeiten der Siegerehrungen den Erfordernissen angepasst werden.

7 Spielsystem

7.1 Doppel KO

Alle Disziplinen werden im Doppel KO-System gespielt. Das Finale wird im Re-Match gespielt.



8 Spielmodus

8.1 Einzel

Gespielt wird 501 (OO / MO / DO)

Siegerseite best of 5 / Verliererseite best of 3

Das Spiel kann abgebrochen werden, sobald dieses entschieden ist.

8.2 Doppel

Gespielt wird 501 (OO / MO / DO), League,

Siegerseite best of 3 / Verliererseite best of 3

8.3 Ligateam/Ligaauswahlteam

Gespielt wird 501, (OO / MO / DO), League

8 Doppel best of 1;

Bei Gleichstand: Teamgame

Pro Spiel können max. 6 Spieler teilnehmen. 4 Hauptspieler und 2 Ersatzspieler.

Das Spiel kann abgebrochen werden, sobald dieses entschieden ist.

9 Spielerdaten

Für die Teilnahme an der DM müssen die Spieler bei Radikal registriert werden. Ohne Zustimmung kann keine Teilnahme am Spielbetrieb stattfinden.

Personendaten werden gemäß gesetzlichen Vorschriften verarbeitet.

Der Spieler hat jederzeit das Recht, die Löschung seiner Daten aus dem Radikal-System zu verlangen. Es reicht eine einfache E-Mail an: sport@rdto.de. Dadurch erlischt gleichzeitig die Berechtigung an Wettkämpfen der RDTO teilzunehmen.

10 Ansprechpartner

Jede Liga benennt einen offiziellen Vertreter, dieser ist der einzige Ansprechpartner seiner Spieler gegenüber dem DDSV e.V. Er vertritt diese bei allen Fragen während der Deutschen Meisterschaft.

Der Ligabeauftragte muss seine Handynummer der Turnierleitung mitteilen, damit er während der DM bei Bedarf zu erreichen ist.