

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 1 // Druck: 26.05.2026

Spielordnung



A Grundlagen

01 Anwendung

01 Anwendung

Die Spielordnung ist für alle Turniere und Wettkämpfe des Ostbayerischen Dart Sport Verbandes verpflichtend anzuwenden.

02 Abweichungen

Ein Mitgliedsverein kann von der Spielordnung in Ausnahmefällen abweichen, wenn dies vorher vom Präsidium schriftlich genehmigt und allen Teilnehmern so mitgeteilt wurde. Eventuell in der Spielordnung nicht geregelte Punkte gelten generell nicht automatisch als zulässig; bei Unklarheiten oder unsportlichen Auslegungen sowie allgemeinen Unsportlichkeiten entscheidet das Präsidium.

03 Online-Verwaltung

Der komplette Spielbetrieb wird über die Online-Verwaltung (<http://www.odsv.info>) abgewickelt; treten hier Softwarefehler oder Lücken in der Programmierung auf, gilt die Spielordnung als höheres Regelwerk bzw. die Entscheidung des Verbandsrat als höchste Instanz.

02 Begriffsdefinitionen

01 Saison

Die Saison beginnt jeweils Mitte Januar eines jeden Jahres und endet spätestens Mitte Dezember. Der Ligaspielbetrieb beginnt spätestens im Februar und endet etwa im November. Die Sommerzeit (etwa Juli/August) ist spielfreie Zeit und wird als Sommerpause bezeichnet; ebenfalls spielfrei ist die Weihnachtszeit, die als Winterpause bezeichnet wird – sie wird zur Vorbereitung der neuen Saison verwendet.

02 Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier Spielern (Spieler mit vierstelligen Passnummern; Wechselspieler zählen hierbei nicht), die Mitglieder des jeweiligen Mitgliedsvereins sein müssen, und beliebig vielen Ersatzspielern. Spielberechtigt sind nur Spieler mit gültiger Spielberechtigung. Jeder Mitgliedsverein kann eine beliebige Anzahl von Mannschaften für den Spielbetrieb melden. Hat ein Verein mehr als eine Mannschaft, werden die Spieler den jeweiligen Mannschaften eindeutig zugeordnet. Eine Änderung von Mannschaftsnamen ist nur vor Beginn der jeweiligen Saison möglich; Mannschaftsnamen müssen politisch, sexistisch, rassistisch etc. neutral sein.

03 Mannschaftsführer

Jede Mannschaft benennt einen Mannschaftsführer, der an der Mannschaftsführerfortbildung am Saisonanfang teilnehmen muss (alternativ kann er auch einen Vertreter aus seiner Mannschaft entsenden). Er oder sein Vertreter hat jeweils vor Spielbeginn die Spielberechtigungen der gegnerischen Mannschaften zu überprüfen. Beschwerden, die die Spielberechtigungen betreffen, sind während und nach dem Spiel nicht mehr zulässig. Die beiden Mannschaftsführer agieren während des Spiels als Schiedsrichter und sorgen für den reibungslosen Ablauf des Spiels. Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft führt bei den Spielen ein Spielprotokoll, welches ordnungsgemäß auszufüllen und nach dem Spielende vom gegnerischen Mannschaftsführer abzuzeichnen ist. Der Heimmannschaftsführer ist für die fristgerechte Meldung des Spielergebnisses verantwortlich. Jeder Mannschaftsführer willigt automatisch in die Veröffentlichung seiner Kontaktdaten ein.

03a Mannschaftsführer-Lehrgang

Jede Liga-Mannschaft des ODSV muß einen Spieler (kein Wechselspieler) mit einer Teilnahme am Mannschaftsführer-Lehrgang gemeldet haben.

Der Lehrgang ist jährlich zu wiederholen.

Eine Mannschaft ohne gemeldeten Lehrgangsteilnehmer verliert das Heimrecht.

Die Lehrgangsberechtigung verfällt immer nach einem Lehrgangstermin, wenn der Spieler mindestens 1 Jahr nicht mehr an einem Mannschaftsführer-Lehrgang teilnahm.

03b Verlust des Heimrechts

Sollte eine Mannschaft keinen Mannschaftsführer-Lehrgang haben, werden ab der Saison 2018 alle Heimspiele einer Halbsaison als verloren gewertet. Wechselspieler (Sp.Nr.10...), mit gültigem Lehrgang, zählen hier nicht als Stammmittglieder einer Mannschaft, d. h. der Mannschaftsführerlehrgang wirkt sich auf die Spielernummern 10... nicht aus.

Treffen zwei Mannschaften aufeinander, die keinen Mannschaftsführerlehrgang haben, bedeutet das,

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

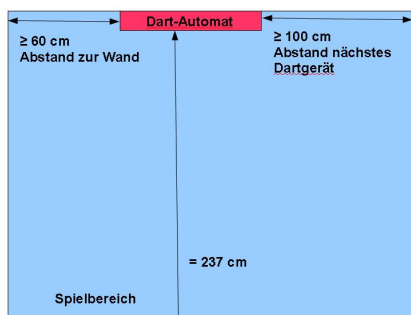
Seite 2 // Druck: 26.05.2026

Spielordnung



Spielwertung 0 : 0 und 0 Wertungspunkte.

- 04 Throw (Wurf)
Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen (Ausnahme: es genügen weniger als drei geworfene Dartpfeile, um ein Leg zu beenden). Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „Spieler-Wechsel-Taste“ drückt. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer).
- 05 Leg (Satz)
Es besteht aus mehreren Throws (Würfen) und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles (z.B. ein 501MO).
- 06 Set (Spiel)
Ein Set besteht aus einem oder mehreren Legs. Das Set ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Legs gewonnen hat.
- 07 Match (Partie)
Unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Sets (Spiele) von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga, als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (als Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).
- 08 Sportgerät
Es darf grundsätzlich nur auf Geräten gespielt werden, die der Bauweise von Löwen- und Merkur-Geräten entsprechen (d.h. Die Segmente müssen von den Abmessungen und Farben her identisch sein). Andauernde Mängel (Anzeige unkorrekt, wahlloses Umschalten, Punkte werden mehrfach nicht oder falsch gezählt, ...) können zu einem Spielabbruch führen, über den die Mannschaftsführer entscheiden. Wenn möglich, wird an einem anderen Gerät weitergespielt; ansonsten muss ein neuer Termin vereinbart werden, an dem das Spiel zum aktuellen Spielstand fortgesetzt wird.
- 09 Darts
Der Verband erlaubt E-Dart Barrels mit einem Gewicht bis zu 21 Gramm, empfiehlt aber, ein Gewicht von 18 Gramm je Barrel nicht zu überschreiten (Schonung der Automaten).
- 10 Turnierbereich
Der Turnierbereich umfasst den gesamten Raum, in dem eine Sportveranstaltung stattfindet (in der Regel ein Lokal, eine Halle, etc.). Im Turnierbereich müssen ausreichend sanitäre Anlagen in hygienischem Zustand vorhanden sein; der Betreiber der Spielstätte ist dafür verantwortlich, dass er eine Haftpflichtversicherung für die Spielstätte besitzt. Jeder Automat muss seitlich einen Abstand von mindestens 60 cm zur Wand sowie 100 cm zu eventuellen weiteren Geräten haben (siehe Skizze 1). Für geeignete Lichtverhältnisse ist zu sorgen.
- 11 Spielbereich
Als Spielbereich bezeichnet man den Bereich direkt vor den Dartgeräten. Dieser umfasst den Raum vom Dartgerät bis zur Abwurflinie (siehe Skizze 1). Im Spielbereich darf sich während eines Spiels nur der jeweils im Wurf befindliche Sportler und ggfs. ein Mitglied der Turnierleitung aufhalten, um die Pfeile zu entfernen oder das Dartgerät (wieder) in Gang zu setzen. Sein Spielgegner (aber auch sein Teamkollege) sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich befinden. Im Spielbereich herrscht Rauch-, Trink-, Ess- und Handyverbot.
- 12 Abwurfbereich
Dies ist der Raum, der sich gleich hinter der Abwurflinie befindet und mindestens 80 cm umfasst (siehe Skizze 1). Nach dem Wurf des ersten Darts im Set dürfen die am Set beteiligten Spieler den Abwurfbereich und den Spielbereich nicht mehr verlassen. Sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Abwurfbereich aufhalten. Im Abwurfbereich herrscht Rauch-, Trink-, Ess- und Handyverbot.

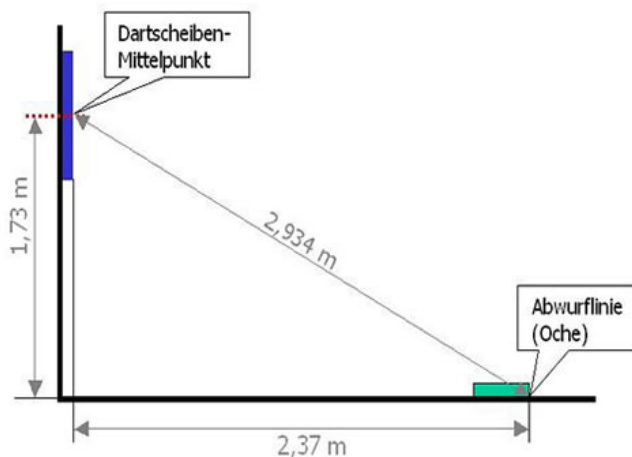




Spielordnung

13 Abwurflinie

Die Abwurflinie (Klebeband, Schiene, ...) ist, mit ihrer dem Sportler zugewandten Kante, in einem Abstand von 2,37 m (waagrecht gemessen) zum Board am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Boardzentrum / Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Boardzentrums (Bull) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß (s. Skizze 2) ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Breite ist nicht festgelegt. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.



03 Spielberechtigung

01 Definition

Jeder Mitgliedsverein kann für jedes seiner Mitglieder eine Spielberechtigung beantragen, mit der es zur Teilnahme am Spielbetrieb berechtigt wird. Personen, für die eine Spielberechtigung erteilt wurde, werden als Spieler bezeichnet. Bei Doppelmemberschaft muss sich der Spieler für einen Verein entscheiden.

02 Antrag

Die Beantragung einer Spielberechtigung kann per Formular oder per Internet erfolgen; dabei sind alle geforderten Daten anzugeben, da sonst der Antrag nicht bearbeitet werden kann. Spielberechtigt sind Spieler nach etwa 14 Tagen nach Eingang des Antrags; das genaue Datum wird auf der Spielberechtigung vermerkt. Für Spieler, die noch nicht volljährig sind, muss ein extra Formblatt mit der Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten beigefügt werden.

03 Sondergenehmigung

Der Präsident oder der jeweilige für den Spielbetrieb zuständige Vizepräsident können in außerordentlichen Fällen eine kurzfristige schriftliche Genehmigung ausstellen.

04 Vereins-/Mannschaftswechsel

Ein Wechsel von Vereinen und Mannschaften ist jeweils nur während der Sommer- und der Winterpause möglich. Die genauen Stichtage werden vom Präsidenten festgelegt. Der alte Verein muss den Spieler auf dessen Antrag hin vom Verein abmelden. Gibt der alte Verein den Spieler nicht frei, kann sich der Spieler schriftlich an den Spielleiter wenden. Dieser nimmt schriftlich mit dem alten Verein Kontakt auf und mahnt den Verein an, den Spieler binnen sieben Tagen abzumelden. Wird der Spieler nicht fristgerecht vom Verein freigegeben, wird die Abmeldung durch den Spielleiter vorgenommen und dies dem Verein mit 10 Euro in Rechnung gestellt.

05 Abmeldung

Nimmt ein Spieler nicht mehr am Spielbetrieb teil, ist der Spieler beim Verband abzumelden.

06 Entzug

Das Präsidium kann die Spielberechtigung eines Spielers auf Zeit oder unbegrenzt entziehen, wenn die Situation dies erfordert.

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 4 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

- 07 Gebühren
Für die Verarbeitung der Spielerdaten wird eine Spielergebühr erhoben, die halbsaisonweise berechnet wird. Diese ist für alle in Ligamannschaften gemeldeten Spieler sowie alle weiteren gemeldeten Spieler vom jeweiligen Mitgliedsverein zu bezahlen.
- 04 Spielsysteme**
- 01 Mannschaften
Für Mannschaften werden folgende Wettkämpfe durchgeführt:
- Ligaspielbetrieb
- Champions Cup (für alle Meister der einzelnen Ligen)
- Pokalwettbewerb
- Sommerliga (für 2er-Teams)
- 02 Einzelspieler
Für Einzelspieler werden folgende Wettkämpfe durchgeführt:
- Spielerrangliste / Ranglistenturniere
- Player's Trophy (Ranglisten-Endturnier)
- Team-Tour (Doppel-Rangliste)
- Team-Tour-Finale (Endfinale der Team-Tour)
- Ostbayerische Meisterschaft
- 05 Preise**
- 01 Sportförderpreise
Sportförderpreise sind Geldpreise, die für bestimmte sportliche Leistungen ausgeschrieben werden. Alle Sportförderpreise stehen dem jeweiligen Mitgliedsverein zu und werden bis zum Beginn der nächsten Saison abgerechnet.
- 02 Pokale & Sach- und Ehrenpreise
Diese werden ebenfalls für bestimmte sportliche Leistungen vergeben und stehen ebenfalls dem jeweiligen Mitgliedsverein zu.
- 03 Wandertrophäen
Wandertrophäen werden nur noch für den Meister der 1. Liga, den Pokalsieger 1./2. Liga und dem Pokalsieger 3./4. Liga verliehen.
Sie sind bis zum 30.11. der folgenden Saison in einwandfreiem und sauberem Zustand dem Verband zurückzugeben.
Gelegenheit hierzu sind die Playerstrophy, das Teamtourfinale und das Pokalfinale, oder eine Terminvereinbarung mit einem Verbandsvertreter.
Zerstörte Wandertrophäen müssen ersetzt werden.
Sollte eine Nachreinigung von Nöten sein, werden Kosten im Höhe von 25,- Euro fällig.
Müssen Wandertrophäen vom Inhaber durch den Verband zurückgeholt werden, so fallen Kosten in Höhe von 50,- Euro + Fahrtkostenerstattung nach gültigem Fahrkostenkatalog an.
Alle entstehenden Kosten werden dem jeweiligen Inhaber der Wandertrophäe in Rechnung gestellt.
- 06 Sonstiges**
- 01 Hausordnung
Es gilt bei allen Veranstaltungen die Hausordnung des jeweiligen Austragungsortes sowie die Regeln und Bestimmungen des Ostbayerischen Dart Sport Verbandes, der auch das Hausrecht ausübt. Die Heimmannschaft bzw. der Ausrichter eines Turniers muss sicherstellen, dass jeder Gastspieler uneingeschränkt am Turnierbetrieb teilnehmen kann.
- 02 Haftung
Der Ostbayerische Dart Sport Verband übernimmt keine Haftung für Garderobe und Ausrüstungsgegenstände (z.B. Darts) sowie für Schäden, die durch Dritte entstehen.
- 03 Kleidung
Alle Spieler/innen sind verpflichtet, in ordnungsgemäßer Kleidung zu erscheinen; ärmellose T-Shirts (z.B. Muskelshirts) sind nicht erwünscht! Bei Wettkämpfen mit Mannschaften ist es erwünscht, dass alle Spieler

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 5 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

die Zugehörigkeit zu ihrer Mannschaft durch das Tragen von gleichen Oberteilen zeigen.

04 Alkohol

Bei Finalturnieren des ODSV (z.B. Champions-Cup) werden bis 2 Stunden nach Turnierbeginn keine Schnapsgetränke zugelassen.

07 Errichtung und Inkrafttreten

01 Gültigkeit

Die Spielordnung wurde am 30. Mai 2008 errichtet und von der Gründungsversammlung einstimmig angenommen. Sie ist ab diesem Zeitpunkt unbefristet gültig. Änderungen durch das Präsidium wurden durchgeführt am 01.08.2009, am 10.10.2009 sowie am 20.12.2009, am 09.01.2010 und 01.01.2011.

B Grundregeln

08 Punktezahlung & besondere Spielsituationen

01 Fehlwurf

Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Gerät) zählen Null Punkte. Diese Dartpfeile dürfen nicht noch einmal geworfen werden. Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die Start/Wechsel-Taste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Dennoch hat derjenige Sportler, der seinen Wurf beginnt, darauf zu achten, dass das Gerät ihm Spielbereitschaft anzeigt.

02 keine Zählung

Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahlung auslöst, darf manuell nicht gezählt werden.

03 Abpraller

Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal, ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden. Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Pfeile werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.

04 Grundsatz

Das Dartgerät hat immer Recht. Der Sportler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktezahl. Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen bzw. Meinungsverschiedenheiten zwischen den Sportlern entscheidet die Turnierleitung. Nur diese kann entscheiden, ob das Spiel wiederholt wird.

05 Punkte gedrückt

Drückt ein Spieler beim Entfernen der Darts oder einer ähnliche Situation sich oder einem Gegenspieler Punkte ein, so wird der ursprüngliche Spielstand notiert und das Spiel aus gedrückt. Es wird auf Kosten des schuldigen Spielers ein neues Spiel gestartet, bei dem manuell der ehemalige Spielstand wiederhergestellt und das Spiel normal fortgesetzt wird.

06 Ausbullen

Das Ausbullen beginnt derjenige Spieler, dessen Name als erster aufgerufen wurde. Dabei wirft jeder Spieler einen Dart auf das Bull's Eye; bleibt ein Dart nicht im Board stecken, muss dieser erneut geworfen werden. Das Ausbullen gewinnt der Spieler, dessen Dart im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Sportler in das Bull oder beide Sportler in das Bull's Eye, so muss noch einmal ausgebullt werden (d.h. ein Bull ist ein Bull und ein Bull's Eye ist ein Bull's Eye, egal wessen Dart ein Loch näher an dem Mittelpunkt des Boards ist).

09 Sportgerätebedienung

01 Spieleinstellung

Beide Sportler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.

02 Reihenfolge

Jeder Sportler ist dafür verantwortlich, vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, dass das Gerät die Nummer des entsprechenden Sportlers anzeigt. Wirft ein Sportler, während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

a) Hat der Sportler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Start/Wechsel in die richtige Stellung gebracht und der Sportler darf nur seine verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. Der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start/Wechsel-Taste als nächster usw.

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 6 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

b) Wirft der Sportler alle drei Darts unter der Nummer seines Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start/Wechsel-Taste das Spiel fort.

03 Zusatzoptionen

Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben sich die Sportler wie folgt zu verhalten:

a) Sie informieren sofort die Turnierleitung und ersuchen um einen Schiedsrichter

oder

b) sie spielen weiter und achten darauf, der geforderten Option entsprechend, ihr Spiel zu spielen und zu beenden, z.B. bei „Double Out“ bedeutet dies: beendet ein Sportler das Leg mit einer nicht doppelten Wertung oder kommt auf die Punktezahl 1, so hat er das Spiel verloren

10 Spielarten

01 Spielarten

Offizielle Spielarten des Ostbayerischen Dart Sport Verbandes sind: 301, 501, HiScore, Cricket und ShangHi.

02 301

Das Spiel muss innerhalb von 10 Runden beendet werden, ansonsten endet es unentschieden.

03 501

Das Spiel muss innerhalb von 15 Runden beendet werden, ansonsten endet es unentschieden.

04 HiScore

Die höhere Punktezahl nach sieben Runden gewinnt, bei Punktgleichheit unentschieden.

05 Cricket

Das Spiel muss innerhalb von 20 Runden beendet werden, ansonsten endet es unentschieden.

06 ShangHi

Ein ShangHi-Wurf beendet das Spiel sofort, ansonsten gewinnt die höhere Punktezahl nach sieben Runden; bei Punktgleichheit wird das Spiel unentschieden gewertet.

07 Spielwertung

Je Spielsieg erhält der siegreiche Spieler einen Wertungspunkt; bei unentschiedenem Spielausgang erhält kein Spieler einen Punkt.

C Ligaspielbetrieb

11 Allgemeines

01 Leitung

Der Ligaspielbetrieb wird vom Präsidium geleitet.

02 Mannschaftsmeldung

Die Mannschaftsmeldung hat bis spätestens zu dem vom Verband festgesetzten Termin zu erfolgen.

03 Doppelspielberechtigung

1. Jeder Verein kann in der Onlineverwaltung Wechselspieler eintragen. Folgende Punkte unbedingt beachten:

- namentliche Nennung des Spielers; dieser erhält eine zusätzliche Spielernummer: die

Hunderttausender-Nummern beschreiben einen Wechselspieler. Bsp: Spieler hat die Nummer 9999, so hat der Wechselspieler die Nummer 109999

- es kann je Ligamannschaft ein Wechselspieler gemeldet werden.

- Benennung der Hauptmannschaft und der Wechselmannschaft. Beide Mannschaften müssen reine Vereinsmannschaften sein. Bei mehreren Wechselspielern ist zu beachten, dass jede Mannschaft nur zweimal mit einem Wechselspieler belastet sein darf. Jeder Wechselspieler darf nur maximal für zwei Mannschaften spielen.

- Wertungspunktkönig kann man für beide Mannschaften werden. Die Punkte werden jedoch nicht addiert.

- Der Spieler kann nur zu Saisonbeginn gemeldet werden. Der Spieler kann in der Sommerpause umgemeldet werden. Als Meldetermin gilt derselbe Termin wie für alle anderen Spielermeldungen.

03a Einschränkung Wechselspieler

An Final-Tagen der Mannschaftswettbewerbe darf der Wechselspieler nur für eine Mannschaft spielen. Ein Wechsel zwischen den Mannschaften ist nicht erlaubt.

Erst Meldung am Finaltag ist bindend.

04 Punkteverteilung

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 7 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

Je Spielsieg (Einzel und Doppel) gibt es einen Wertungspunkt, d.h. je Spiel sind maximal 20 Wertungspunkte möglich. Die siegreiche Mannschaft erhält drei Punkte in der Tabelle, die unterlegen Mannschaft keinen. Bei unentschiedenem Spielausgang findet ein Entscheidungsspiel statt – in diesem Fall erhält das siegreiche Team zwei Punkte und das unterlegen Team einen Punkt in der Tabelle gutgeschrieben.

04a Verlängerung

Endet eine Spielpartie unentschieden erfolgt ein Verlängerungsspiel.

Von jeder Mannschaft treten 2 Spieler zu einem High-Score-Team an.

Die Spieler müssen jeweils im Shanghai gespielt haben und können frei gewählt werden.

Die Heimmannschaft beginnt. Bei einem Unentschieden wird das Spiel wiederholt. Der Spielbeginn wechselt. Die Kosten trägt die Heimmannschaft.

05 Tabelle

Bei der Erstellung der Tabelle werden zuerst die erzielten Mannschaftspunkte ausgewertet, danach die Differenz der Wertungspunkte, die Anzahl der erzielten Wertungspunkte, sind diese identisch, zählt der direkte Vergleich. Sollte dieser ebenfalls identisch sein, so wird ein Entscheidungsspiel auf neutralem Boden (im Regelfall das Verbandslokal, außer die dort spielende Mannschaft ist involviert, dann Verbandsratsentscheid) im Pokalmodus ausgetragen. Wer Heimrecht hat, wird vor Ort ausgelost. Das Spiel ist mit Erzielung des Siegpunktes vorzeitig beendet.

06 Spielverlegungen

Spielverlegungen sind jederzeit möglich und müssen in der Onlineverwaltung eingetragen und vom Gegner bestätigt worden sein; ansonsten gilt der in der Onlineverwaltung aktive Termin.

Die Spiele der Hinrunde müssen vor der Sommerpause gespielt worden sein, siehe "möglicher letzter Spieltag", in der Terminliste.

Die Spiele der Rückrunde müssen vor der Winterpause gespielt worden sein, siehe "möglicher letzter Spieltag", in der Terminliste.

06a Spielverlegung Zwang

Fällt auf einen vereinbarten Spieltermin ein Termin des ODSV oder BayDSV oder ein Termin der durch die ODSV-Leitung erklärt wird. Ist der Gegner verpflichtet auf Antrag das Spiel zu verlegen.

(z.B. Bayerische Meisterschaften usw)

Die ODSV-Leitung kann den Termin festlegen.

07 Ausscheiden einer Mannschaft

Scheidet eine Mannschaft während der Hinrunde aus dem Ligaspielbetrieb aus, so werden entweder alle Spiele des Teams annulliert (wenn weniger als die Hälfte der Spiele absolviert wurden) oder die restlichen Spiele mit 0 : 10 ohne die Erfassung von Einzelwertungspunkten gewertet (wenn das Team bereits mindestens die Hälfte der Spiele bestritten hat). Die ausgeschiedene Mannschaft wird auf den letzten Tabellenplatz gesetzt.

08 Spielnichtantritt

enfällt -> Neue Regelung 08a/08b.

08a Spielnichtantritt -Meldung

Der Spielnichtantritt muss von der nicht angetretenen Mannschaft in der Software 24 Stunden vor dem Spieltermin gemeldet werden.

Vereinsverwaltung/Termine/Spielabsage

08b Spielnichtantritt -Strafe fristgerecht

Für fristgerechte Spielabsagen gelten folgende Strafen (Zeitraum Saison):

1. Spielabsage

- 0 Punkte Abzug

- 60,00 Euro Strafe (davon 50,00 Euro Gutschrift für Gegner)

2. Spielabsage

- 3 Punkte Abzug

- 120,00 Euro Strafe (davon 50,00 Euro Gutschrift für Gegner)

3. Spielabsage

- Zwangsabmeldung der Mannschaft

- Spieler der Mannschaft werden 1 volles Kalenderjahr gesperrt

- 120,00 Euro Strafe (davon 50,00 Euro Gutschrift für Gegner)

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 8 // Druck: 26.05.2026

Spielordnung



- 3 Punkte Abzug für jede weitere Mannschaft des Vereines der o.g. Mannschaft
 - 08c Spielnichtantritt -Strafe Nicht-fristgerecht
Für NICHT-fristgerechte Spielabsagen gelten folgende Strafen (Zeitraum Saison):
 - 1. Spielabsage
 - 1 Punkte Abzug
 - 60,00 Euro Strafe (davon 50,00 Euro Gutschrift für Gegner)
 - 2. Spielabsage
 - 6 Punkte Abzug
 - 120,00 Euro Strafe (davon 50,00 Euro Gutschrift für Gegner)
 - 3. Spielabsage
 - Zwangsabmeldung der Mannschaft
 - Spieler der Mannschaft werden 1 volles Kalenderjahr gesperrt
 - 120,00 Euro Strafe (davon 50,00 Euro Gutschrift für Gegner)
 - 3 Punkte Abzug für jede weitere Mannschaft des Vereines der o.g. Mannschaft
 - 09 Abmeldung
Eine Mannschaft kann vom Ligaspielbetrieb abgemeldet werden; bei Wiederanmeldung startet diese in der niedrigsten Liga.
 - 09a Abmeldung
Bei Abmeldung während des Spielbetriebes werden die Spieler der Mannschaft für 1 volles Kalenderjahr gesperrt.
Der Verein kann einen Antrag auf Spielerfreigabe beim Verbandsrat mit Begründung stellen. Die Abstimmung erfolgt bei der nächsten Verbandsrat-Sitzung. Bis dahin sind die Spieler gesperrt. Der Verbandsrat stimmt über den Antrag ab.
 - 10 Pausierung
entfällt (Pausierung nicht mehr möglich)
 - 11 Abstufung
Eine Abstufung in eine tiefere Liga ist generell nicht möglich. Das Präsidium kann auf schriftlichen Antrag eine Ausnahme genehmigen.
 - 12 Vereinswechsel
Verlässt eine komplette Mannschaft einen Verein oder wechselt zu einem neuen Verein, so gehört der frei werdende Startplatz in der Liga dem alten Verein. Kann oder will der „alte“ Verein diesen Startplatz nicht mehr besetzen, kann die wechselnde Mannschaft diesen übernehmen.
 - 13 Parallele Ligaspiele
Gleichzeitig stattfindende Ligaspiele im gleichen Dartraum sind nicht zulässig. Ausnahme: der Dartraum ist ausreichend groß; eine Klärung mit dem Spielleiter Mannschaftsspielbetrieb ist notwendig.
 - 14 Ligaspiele zwischen zwei Mannschaften eines Vereines
Treffen in einer Liga zwei Mannschaften eines Vereines aufeinander, darf dieses Spiel um maximal 14 Tage in die Zukunft verschoben werden; eine Verlegung auf einen früheren als den im Spielplan angegebenen Termin ist jederzeit möglich. Verlegungen dieser Art müssen vom Spielleiter Mannschaftsspielbetrieb genehmigt werden.
 - 15 Aufruf eines falschen Spiels
Ruft der Mannschaftsführer der Heimmannschaft eine falsche Paarung auf und die Spieler bemerken es, während das Ligaspiel noch andauert, wird dieses eine Spiel auf Kosten des Heimteams wiederholt. Fällt dieses Versehen erst nach dem Ende und dem Unterschreiben des Spielprotokolls auf, bleibt der Spielstand erhalten und es passiert nichts weiter.
 - 16 Verspätungen
Die Heimmannschaft muss pünktlich zu Spielbeginn anwesend sein; eine Gastmannschaft darf sich in begründeten Ausnahmefällen um bis zu 30 Minuten verspäten; diese Verspätung soll dem Heimteam nach Möglichkeit telefonisch mitgeteilt werden. Das Heimteam muss 30 Minuten warten, bevor das Spiel kampfflos gewonnen ist. Bei verspätetem Eintreffen der Gastmannschaft entfällt deren Einwurfszeit.
- 12 Ligasystem**
- 01 Ligenaufbau
Gespielt wird in einem hierarchisch eingeteilten Spielklassensystem. Die 1. Liga mit zehn Mannschaften ist die

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 9 // Druck: 26.05.2026

Spielordnung



höchste Spielklasse; darunter folgen zwei 2. (mit jeweils zehn Mannschaften), drei 3. (mit jeweils mindestens acht Mannschaften) und mehrere 4. Ligen (die Anzahl der Mannschaften wird vom Präsidium festgelegt). Neue Mannschaften beginnen immer in der niedrigsten Spielklasse. Bei Rückzug von Mannschaften zum Saisonwechsel werden die Spielklassen von unten her aufgefüllt; bei Auflösung eines Teams während der Saison werden die Regelungen aus §11.7 angewendet. Bei Bedarf kann das Präsidium das Spielklassensystem den Erfordernissen anpassen.

02 Auf- und Abstieg

Die jeweils drei letztplatzierten der 1., 2. und 3. Ligen steigen auf jeden Fall zum Saisonende in die nächsttiefere Spielklasse ab. Die beiden Meister der 2. Ligen steigen direkt auf, die beiden Vizemeister der 2. Ligen spielen in zwei Relegationsspielen den dritten Aufsteiger aus. Aus den 3. Ligen steigen automatisch alle Meister und Vizemeister auf. Aus den 4. Ligen steigen automatisch alle Meister und Vizemeister sowie der punktbeste Dritte auf. Gegebenfalls werden die Ligen von unten her aufgefüllt, falls sich Mannschaften auflösen. Die Mannschaften, die einen Sportförderpreis gewonnen haben, müssen im Falle eines Aufstiegs auch aufsteigen; alle anderen eventuellen Nachrücker haben das Recht, den Aufstieg zu verweigern. Bei Bedarf kann das Präsidium den Auf- und Abstiegsmodus den Erfordernissen anpassen.

03 Sonderfall Meister 1. Liga

Sollten in der 1. Liga die Mannschaften auf Platz 1 und 2 punktgleich sein, so zählen zuerst die Wertungspunkte als Entscheidungsfaktor. Sollten diese auch identisch sein, zählt der direkte Vergleich.

Ist dieser auch identisch, wird vom Verband ein Termin für ein Entscheidungsspiel auf neutralem Boden festgelegt.

Hierbei wird im Pokalmodus gespielt (abwechselnder Spielbeginn), 501 allerdings im Modus -Doppel Out-. Die Heimmannschaft wird vor Ort ausgelost. Das Spiel endet mit dem Siegpunkt. Für die Ausrichtung ist der Verband zuständig.

13 Spielablauf

01 Aufwärmzeit

Der Gastmannschaft ist mindestens eine 30-minütige Einwerfzeit direkt vor dem Spielbeginn am Spielgerät zu gewähren.

02 Automatengeld

Die Gastmannschaft überreicht der Heimmannschaft vor dem Spiel zehn Euro Automatengeld für das Spiel; höhere Kosten sind vom Heimteam zu tragen. Sollte ein Entscheidungsspiel nötig werden, sind die Kosten vom Heimteam zu tragen.

03 Aufstellung

Spielberechtigt sind nur Spieler, die im Besitz einer gültigen Spielberechtigung sind. Aktuelle Spielberechtigungslisten sind im Internet abrufbar und können nur vor dem Spiel geprüft werden; spätere Reklamationen sind nicht möglich. Es gibt keine mündlich erteilten Spielberechtigungen. Auf Verlangen muss sich jeder Spieler mit einem Lichtbildausweis ausweisen können. Eine Mannschaft kann maximal aus vier Spielern und zwei Ersatzspielern bestehen. Zuerst muss das Heimteam seine Aufstellung niederschreiben, danach die Gastmannschaft; weitere Änderungen sind nicht mehr zulässig.

04 Fehlendes Teammitglied / Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft mit weniger als vier Spielern zu einem Wettkampf an, werden alle Einzel- und Doppelspiele des fehlenden Spielers als verloren gewertet; bei Entscheidungs-Spielen wird der fehlende Spieler jeweils weitergedrückt. Der fehlende Spieler ist namentlich an eine beliebige Position der Aufstellung zu schreiben. Tritt eine komplette Mannschaft nicht zum Spiel an, wird das Spiel mit 0 : 10 gewertet. Einzelspielerwertungspunkte werden in letzterem Fall nicht vergeben.

05 Heimrecht

Bei sämtlichen Spielen beginnt jeweils die in der Paarungsliste am Spielplan erstgenannte Mannschaft.

06 Auswechslungen

Beim Wettkampf kann eine Mannschaft mit bis zu zwei Einwechselspielern antreten; diese können nach freier Entscheidung des Mannschaftsführers nach Beendigung einer Spielart eingewechselt werden. Die Auswechslung ist auf dem Spielbericht zu notieren. Ein ausgewechselter Spieler kann nicht mehr eingewechselt werden. Der eingewechselte Spieler kann eine 5-minütige Pause beantragen, in der er sich am Spielgerät

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 10 // Druck: 26.05.2026

Spielordnung



einwerfen kann.

07 HiScore

Als erste Disziplin werden vier Einzel in der Spielart HiScore durchgeführt, gefolgt von einem Doppel (zwei Spieler einer Mannschaft spielen auf zwei Scores; es gewinnt das Team, das in der Summe mehr Punkte erzielt hat).

08 501

Danach folgen vier Einzel im 501 (je nach Klasse mit Zusatzoption: 1. Liga 501 Double Out, 2. Liga 501 Double Out, 3. Liga 501 Master Out, 4. Liga 501 Single Out) sowie ein Doppel mit derselben Zusatzoption; auch hier spielen zwei Spieler einer Mannschaft auf zwei Scores.

09 Cricket

Als dritte Disziplin werden vier Einzel in der Spielart Cricket ausgespielt, gefolgt von einem Team-Spiel, bei dem zwei Spieler einer Mannschaft jeweils abwechselnd auf einen Score werfen. Nach Möglichkeit ist „Cricket21“ einzustellen.

10 ShangHi

Zuletzt finden vier Einzel sowie ein Doppel im ShangHi statt. Das Doppel wird wieder auf insgesamt vier Scores gespielt; es gewinnt die Mannschaft, deren Spieler zusammen mehr Punkte erzielt haben – Ausnahme: ein Spieler beendet das Spiel mit einem ShangHi-Wurf; dann hat das Team dieses Spielers unabhängig vom Punktestand gewonnen.

11 Entscheidungsspiel

entfällt (geregelt 11.04a)

12 Besondere Vorkommnisse

Diese sind auf dem Spielbericht zu vermerken und bei der Ergebnismeldung mit anzugeben. Spätere Proteste sind nicht zulässig.

13 Wertungspunktekönig

Für jede Liga wird während der Saison der Spieler ermittelt, der die meisten Spiele für sich entscheiden konnte; dieser erhält den Titel „Wertungspunktekönig“. Für jeden Sieg in einem Einzelspiel im Ligaspielbetrieb erhält der betreffende Spieler einen Wertungspunkt. Diese bleiben dem Spieler während der gesamten Saison erhalten – auch bei Mannschafts- oder Vereinswechsel.

14 Ergebnismeldung

Die Spielergebnisse von Wochenende müssen spätestens am Montag bis 23:59 Uhr in der Onlineverwaltung eingegeben werden. Dabei sind auch die einzelnen Wertungspunkte der Einzelspieler einzugeben; Spieler, die keinen Punkt erzielen konnten, müssen ebenfalls erfasst werden. Besteht kein Zugang zur Onlineverwaltung, so ist das Spielprotokoll umgehend an die Ligaleitung zu faxen bzw. per Email an den Verband zu senden (Emailadresse siehe Startseite), die das Ergebnis dann gegen eine Bearbeitungsgebühr einträgt. Bei der Meldung eines 0 : 10 oder 10 : 0 muss ein Grund für diese Wertung mit angegeben werden; das Präsidium entscheidet dann im Einzelfall über die Strafe für das genullte Team.

15 Spielprotokolle

Spielprotokolle sind von der Heimmannschaft zu führen und bis zum Saisonende aufzubewahren. Wird das Spielprotokoll vom Präsidium des ODSV angefordert, ist dieses binnen 14 Tagen an das Präsidium zu übersenden.

Sobald das Spielprotokoll beschrieben ist, gilt es als Dokument und darf nicht vernichtet werden. Sollte kein Protokoll vorhanden sein, wird ein Abzug von 3 Punkten erfolgen und eine Geldstrafe von 50 € erhoben. Innerhalb von 12 Stunden muss der Spielleiter informiert werden wenn keine Unterschriften vorhanden sind und wenn ein Protest eingereicht wurde.

16 Strafen

Bei Zuwiderhandlungen gegen die Spielordnung werden folgende Strafen ausgesprochen.

a) fehlende Meldung von Spielergebnissen/Wertungspunkten

- beim 1. Mal: 0 : 10-Wertung

- beim 2. Mal: 0 : 10-Wertung und 6 Punkte Abzug in Tabelle

- beim 3. Mal: Sperre für Liga und Pokal, Zwangsabstieg

b) Nichterfüllung bei Anforderung des Spielprotokolls:

- beim 1. Mal: 0 : 10-Wertung

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 11 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

- beim 2. Mal: 0 : 10-Wertung und 15 Punkte Abzug in Tabelle
 - beim 3. Mal: Sperre für Liga und Pokal, Zwangsabstieg
- Der Spielleiter kann den Punktabzug auch auf einer oder mehrere beliebige andere Mannschaften des Vereins übertragen. Die Zählung der Vorfälle wird jede Saison bei Null begonnen.

D Champions Cup

14 Allgemeines

01 Teilnahme

Dieser Mannschaftswettbewerb wird jährlich im Anschluss an die Ligasaison ausgetragen. Dabei treffen alle Titelträger (Titelverteidiger, Meister aller Spielklassen und Pokalsieger) zu einem Turnier zusammen, um den „Meister aller Klassen“ zu ermitteln. Für den Fall, dass einer der Meister nicht antreten kann, rückt das nächstplatzierte Team seiner Spielklasse nach.

Ebenso wird das Teilnehmerfeld auch nicht erweitert, wenn eine Mannschaft mehrere Teilnahmevoraussetzungen erfüllt (z.B. Meister und zugleich Pokalsieger).

02 Regeln

Im Allgemeinen gelten die Regeln für den Ligaspielbetrieb.

15 Spielablauf

01 System

Je nach Teilnehmeranzahl wird ein 8er-, bzw. ab 9 Teilnehmern ein 16er-, Doppel-KO-Plan erstellt.

Der Mannschaftsführer zieht bei der Anmeldung ein Los auf dem seine Startnummer (1 - 8, bzw. 1 - 16), die dann in den Spielplan übernommen wird, vermerkt ist.

Der Plan gibt dann den weiteren Spielablauf vor. Somit sind jedem Teilnehmer (Mannschaft) zwei Spiele garantiert.

Das Finalspiel kann max. zweimal gespielt werden, wenn die Mannschaft aus der Verlierer-Runde das erste Finalspiel gewinnt.

Alle Spiele enden mit dem 11. Siegpunkt (eventuelle Unentschieden berücksichtigen, Verschiebung des Siegpunkts).

02 Spielmodus

Dabei werden ganz normale Ligaspiele mit der Zusatzoption Master Out im 501 gespielt, jedoch mit wechselndem Leg-Beginn wie im Pokal. Sobald eine Mannschaft den Siegpunkt erreicht und somit gewonnen hat, kann das Spiel beendet werden.

02 Spielmodus

Dabei werden ganz normale Ligaspiele mit der Zusatzoption Master Out gespielt, jedoch mit wechselndem Leg-Beginn wie im Pokal. Sobald eine Mannschaft elf Punkte erreicht und somit gewonnen hat, kann das Spiel beendet werden.

E Pokal-Wettbewerb

16 Allgemeines

01 Teilnahme

Am Pokalwettbewerb nimmt automatisch jede für den Ligaspielbetrieb gemeldete Mannschaft in der dort angegebenen Aufstellung teil; Mannschaften können auf die Teilnahme am Pokalwettbewerb verzichten, müssen die jedoch bereits bei der Anmeldung zum Ligaspielbetrieb bekannt geben. Falls sich eine Mannschaft während der Saison auflöst, so werden alle noch ausstehenden Pokalspiele mit 0 : 10 gewertet.

02 Pokalmodus

Der Pokal wird zweigleisig im KO-System ausgetragen; dabei spielen die Teams aus den 1. und 2. Ligen zusammen einen Pokalwettbewerb („großer Pokal“) aus und die Mannschaften aus den 3. und 4. Ligen einen davon getrennten eigenen Pokalwettbewerb („kleiner Pokal“). Die Spiel-Paarungen werden jeweils ausgelost, wobei ohne Rückspiel gespielt wird. In der ersten Runde finden so viele Spiele statt, dass für die zweite Runde noch 32/64/128 Teams übrig bleiben.

Die vier Teams eines jeden Pokalwettbewerbs, die sich im Viertelfinale durchgesetzt haben, nehmen an der Pokalendrunde teil, bei der an einem Tag auf neutralem Boden die Halbfinal-Spiele sowie das Finale und das Spiel und Platz 3 ausgespielt werden. In der Endrunde sind nur Spieler spielberechtigt, die bis zum jeweils 31. Juli

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 12 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

in der jeweiligen Mannschaft gemeldet waren.

03 Spieltag

Das Präsidium legt für jede Saison einen Spielplan mit den Pokalspieltagen fest. Diese Spieltage sind einzuhalten; Ausnahmen und Verlegungen müssen mit dem Pokal-Leiter abgeklärt werden.

In der Terminplanung werden die letzten möglichen Spieltage für die jeweilige Pokalrunde angezeigt.

Diese sind zwingend einzuhalten.

Sollten Pokalspiele nicht vor dem angegebenen Termin gespielt worden sein, scheiden beide Mannschaften aus dem Wettbewerb aus.

Ebenfalls werden der Tag der Auslosung für die jeweilige Pokalrunde und der Ort in der Terminübersicht angezeigt

04 Regeln

Soweit nicht explizit anders festgelegt, gelten die Regeln des Ligaspielbetriebs auch für den Pokal.

04a Verlängerung

Endet eine Spielpartie unentschieden erfolgt ein Verlängerungsspiel.

Von jeder Mannschaft treten 2 Spieler zu einem High-Score-Team an.

Die Spieler müssen jeweils im Shanghai gespielt haben und können frei gewählt werden.

Jede Mannschaft wählt einen Spieler aus der ausbullen. Das ausbullen beginnt die Heimmannschaft. Wer dieses ausbullen gewinnt entscheidet welche Mannschaft den Anwurf bei dem Verlängerungsspiel hat.

Bei einem Unentschieden wird das Spiel wiederholt. Der Spielbeginn wechselt. Die

Kosten trägt die Heimmannschaft

05 Auslosung

Die Auslosung wird durch den Pokalleiter durchgeführt. Er bestimmt Ort und Zeitpunkt. Der Auslosungsort muss mindestens 14 Tage vor der Auslosung auf der Website des ODSV bekanntgegeben werden.

17 Spielablauf

01 Heimrecht

Im Pokal hat die zuerst gezogene Mannschaft Heimrecht.

02 Spielmodus

Um Chancen-Gleichheit zu wahren, wird mit wechselndem Leg-Beginn gespielt. Wer das jeweilige Leg beginnen darf, ist auf dem Spielbericht durch Fettdruck hervorgehoben.

03 501

Die Disziplin 501 wird generell mit der Zusatzoption Master Out gespielt.

04 Einwerfen

Vor den Endrundenspielen erhält jede Mannschaft 15 Minuten Einwurfzeit auf den Spielgeräten. Die Reihenfolge wird im Vorfeld ausgelost und den teilnehmenden Mannschaften schriftlich mitgeteilt.

F Sommerliga

18 Allgemeines

01 Sinn & Zweck

Um die lange Sommerpause zu überbrücken, bietet der Verband für alle Darthungrigen einen extra Spielbetrieb auch über die Sommerpause an. Da viele Spieler jedoch im Sommer lieber anderen Hobbies nachgehen, wurde für die Sommerliga die Anzahl der für eine Mannschaft benötigten Spieler von vier (wie im normalen Spielbetrieb) auf zwei reduziert.

02 Teilnehmer

An der Sommerliga können alle bereits gemeldeten Vereine sowie auch alle interessierten neuen Vereine teilnehmen, denen somit die Möglichkeit gegeben wird, in unseren Verband hineinzuschnuppern.

03 Allgemeines

Eine Mannschaft besteht aus mindestens zwei Spielern, die Mitglieder des jeweiligen Vereins sein müssen und eine gültige Spielberechtigung haben müssen. Meldet ein Verein mehr als eine Mannschaft für die Sommerliga, werden die Spieler der jeweiligen Mannschaft mit der Mannschaftsmeldung explizit zugeordnet.

04 Mannschaftsmeldung

Die Mannschaftsmeldung hat bis spätestens zu dem vom Verband festgesetzten Termin zu erfolgen; spätere

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 13 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

Meldungen können aus organisatorischen Gründe nicht mehr berücksichtigt werden.

- 05 Vereins- oder Mannschaftswechsel
Um den organisatorischen Aufwand möglichst gering zu halten, sind Vereins- und Mannschaftswechsel während der Sommerliga nicht möglich.
- 06 Klasseneinteilung
Je nach Anzahl und Qualität der eingegangenen Meldungen erstellt das Präsidium kurzfristig ein Ligasystem für die Sommerliga.
- 07 Spielmodus
Da die einzelnen Mannschaftskämpfe eine Dauer von unter einer Stunde haben, werden immer drei bis vier Mannschaften an einem Spielort eingeteilt, wo diese dann gegeneinander antreten. Der genaue Modus kann jedoch erst festgelegt werden, wenn die Meldungen eingegangen sind. Bei der Festlegung wird jedoch darauf geachtet, dass kein Spieltag länger als maximal drei Stunden dauert.
- 08 Automatengeld
Die Gastteams übergeben vor Beginn des Spieltags sechs Euro pro Mannschaftskampf an das Heimteam; damit sind alle Automatengebühren beglichen.
- 09 Regeln
Soweit nicht explizit anders festgelegt, gelten die Regeln des Ligaspielbetriebs auch für die Sommerliga.

19 Spielablauf

- 01 Spielsystem
Es wird jeweils ein „halbes“ Ligaspiel durchgeführt, das aus jeweils zwei Einzeln und einem Doppel in den Disziplinen HiScore, 501 MO, Cricket und ShangHi besteht. Bei unentschiedenem Spielausgang entscheidet ein Entscheidungsspiel.
- 02 Einwerfen
Vor dem Beginn des jeweiligen Spieltags erhält jede Mannschaft 15 Minuten Einwurfzeit auf einem der Spielgeräte. Die Reihenfolge wird vor Ort ausgelost.

G Spielerrangliste / Ranglistenturniere

20 Allgemeines

- 01 Sinn & Zweck
Über die gesamte Saison verteilt finden Ranglistenturniere statt, bei denen alle Teilnehmer um Punkte für eine Spielerrangliste kämpfen.
- 02 Teilnehmer
An den einzelnen Ranglistenturnieren können alle Spieler von Mitgliedsvereinen teilnehmen, die eine gültige Spielberechtigung besitzen. Der Verband kann einzelnen Spielern oder Vereinen die Teilnahme an Ranglistenturnieren untersagen, wenn die Gegebenheiten dies erfordern.
- 03 Ausrichter
Jeder Mitgliedsverein kann sich über das Nachrichtensystem um die Ausrichtung eines oder mehrerer Ranglisten-Turniere bewerben. Die Vergabe erfolgt gemäß der Quotenregelung durch das Präsidium. Voraussetzung für die Bewerbung ist, dass der Mitgliedsverein mindestens einen vom Verband geprüften Turnierleiter als Verantwortlichen für die Durchführung des Turniers abstellt und mindestens vier funktionsfähige Dartgeräte für das Turnier zur Verfügung stellt.
Ausnahme: bei den ersten beiden Turnieren einer Saison müssen fünf funktionsfähige Automaten vorhanden sein.
Steht kein geprüfter Turnierleiter für die Leitung des Turniers vor Ort zur Verfügung, kann das Turnier nicht stattfinden und der Verein hat jedem Teilnehmer eine Entschädigung in Höhe des doppelten Startgeldes zu bezahlen. Der Mitgliedsverein ist für die ordnungsgemäße Durchführung und Meldung des Turniers verantwortlich.
Der Turnierleiter des Ausrichters ist für den reibungslosen Ablauf des Turniers verantwortlich. Sollte es wegen z. B. übermäßigem Alkoholenuss des Turnierleiters zu Störungen im Ablauf kommen, so kann der Turnierleiter und auch der ausrichtende Verein mit Strafen belegt werden.
- 04 Startgeld
Für Ranglistenturniere darf ein maximales Startgeld von 10,00 Euro inklusive Vorrundeneinwurf pro Spieler angesetzt werden;

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 14 // Druck: 26.05.2026

Spielordnung



6€ werden davon nach dem Schlüssel 40% / 30% / 20% / 10% wieder als Sportförderpreise ausbezahlt. Es muss kein Anteil an den Verband abgeführt werden.

05 Pokale / Sachpreise

Jedem Verein ist es freigestellt, bei seinem Turnier weitere Pokale, Urkunden oder Sachpreise zu vergeben.

21 Durchführung

01 Spielarten

Es sind nicht nur die offiziellen Spielarten zugelassen. Die über die Saison durchgeführten Ranglistenturniere werden in verschiedenen Disziplinen ausgetragen; diese sind vorher mit dem Präsidium abzustimmen.

02 Vorrunde

Zuerst werden sechs Runden gespielt, in denen die Paarungen jeweils frei ausgelost werden.

03 Punktevergabe Vorrunde

Pro Sieg erhält der siegreiche Spieler vier Punkte. Zusätzlich kann jeder Spieler noch jeweils einen Sonderpunkt erhalten; dieser wird für folgende Leistungen vergeben:

- 301: weniger als 50 Punkte Rest
- 501: weniger als 80 Punkte Rest
- HiScore: mehr als 400 Punkte erreicht
- Cricket: spätestens in der 10. Runde ausgemacht
- ShangHi: mehr als 50 Punkte oder ShangHi-Wurf (Punkte hierbei nicht relevant)
- Split Score: über 250 Punkte erreicht

04 Endrunde

Die besten acht Spieler (nehmen mehr als 30 Spieler am Turnier teil: die besten 16 Spieler) der Vorrunde qualifizieren sich für die Endrunde, die im Doppel-KO-System durchgeführt wird. Der Spielplan wird von der ODSV zur Verfügung gestellt. Die Setzliste Plätze 1 - 8 (16) werden ausgelost.

In der Endrunde wird generell 501 MO best of 3 gespielt; wird ein Leg nicht nach 15 Runden ausgemacht entscheidet ein Ausbullen, wer das Leg gewonnen hat.

Bei Punktgleichheit nach der Vorrunde erfolgt ein Stechen. Dazu spielen alle punktgleichen Kandidaten ein HiScore; die punktbesten Spieler erreichen die Endrunde. Besteht auch im Stechen Punktgleichheit, wird unter diesen Spielern ein erneutes Stechen durchgeführt.

05 Punktevergabe Endrunde

Die besten acht Spieler der Endrunde erhalten noch zusätzliche Punkte.

22 Ranglistenpunkte

01 Vergabe

In die Rangliste gehen folgende Punkte als Ranglistenpunkte ein:

- pro Teilnahme an einem Ranglistenturnier: 2 Punkte
- alle beim Ranglistenturnier erzielten Punkte (gemäß obiger Regelung)
- alle beim Ranglistenturnier erzielten Sonderpunkte (gemäß obiger Regelung)
- für Platz 1 in einem Ranglistenturnier: 10 Punkte
- für Platz 2 in einem Ranglistenturnier: 8 Punkte
- für Platz 3 in einem Ranglistenturnier: 7 Punkte
- für Platz 4 in einem Ranglistenturnier: 6 Punkte
- für die beiden Platz 5 in einem Ranglistenturnier: 5 Punkte

- für die beiden Platz 6 in einem Ranglistenturnier: 4 Punkte

H Player's Trophy

23 Allgemeines

01 Sinn & Zweck

Zum Saisonende wird als Abschluss der Spielerrangliste ein Turnier durchgeführt, das den Höhepunkt der Rangliste darstellt.

02 Teilnehmer

Die besten 48 Spieler der Spielerrangliste, die an mindestens drei Ranglistenturnieren teilgenommen haben, sind für die Player's Trophy qualifiziert. Treten nicht alle qualifizierten Spieler zum Turnier an, können die

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 15 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

nächstplatzierten Spieler der Rangliste nachrücken, solange sie die Mindestanzahl an Teilnahmen erreicht haben und vor Ort anwesend sind.

03 Startgeld

Für die Teilnahme an der Player's Trophy werden jedem Spieler sechs Euro berechnet, die nach dem Schlüssel 40% / 30% / 20% / 10% komplett als Sportförderpreise ausbezahlt werden.

24 Durchführung

01 Vorrunde / Endrunde

Analog zu den Ranglistenturnieren wird eine Vorrunde und eine Endrunde durchgeführt.

02 Spielarten

Das komplette Turnier wird im 501 MO durchgeführt, in der Vorrunde auf ein Leg, in der Endrunde best of 3.

I Team-Tour

25 Allgemeines

01 Sinn & Zweck

Über die gesamte Saison verteilt finden Team-Tour-Turniere statt, bei denen alle Teilnehmer um Punkte für eine Teamrangliste kämpfen.

02 Teilnehmer

An den einzelnen Team-Tour-Turnieren können Doppel teilnehmen, deren Spieler eine gültige Spielberechtigung besitzen. Der Verband kann einzelnen Spielern oder Vereinen die Teilnahme an Ranglistenturnieren untersagen, wenn die Gegebenheiten dies erfordern.

03 Ausrichter

Jeder Mitgliedsverein kann sich über das Nachrichtensystem um die Ausrichtung eines oder mehrerer Ranglisten-Turniere bewerben. Die Vergabe erfolgt gemäß der Quotenregelung durch das Präsidium. Voraussetzung für die Bewerbung ist, dass der Mitgliedsverein mindestens einen vom Verband geprüften Turnierleiter als Verantwortlichen für die Durchführung des Turniers abstellt und mindestens vier funktionsfähige Dartgeräte für das Turnier zur Verfügung stellt.

Ausnahme: bei den ersten beiden Turnieren einer Saison müssen fünf funktionsfähige Automaten vorhanden sein.

Steht kein geprüfter Turnierleiter für die Leitung des Turniers vor Ort zur Verfügung, kann das Turnier nicht stattfinden und der Verein hat jedem Teilnehmer eine Entschädigung in Höhe des doppelten Startgeldes zu bezahlen. Der Mitgliedsverein ist für die ordnungsgemäße Durchführung und Meldung des Turniers verantwortlich.

Der Turnierleiter des Ausrichters ist für den reibungslosen Ablauf des Turniers verantwortlich. Sollte es wegen z. B. übermäßigem Alkoholenuss des Turnierleiters zu Störungen im Ablauf kommen, so kann der Turnierleiter und auch der ausrichtende Verein mit Strafen belegt werden.

04 Startgeld

Für Team-Tour-Turniere darf ein maximales Startgeld von 20,00 Euro pro Doppel, inklusive Vorrundeneinwurf, angesetzt werden; Davon werden 12€ als Sportförderpreis wieder ausbezahlt. Es muss kein Anteil an den Verband abgeführt werden.

05 Pokale / Sachpreise

Jedem Verein ist es freigestellt, bei seinem Turnier weitere Pokale, Urkunden oder Sachpreise zu vergeben.

26 Durchführung

01 Spielarten

Es sind nicht nur die offiziellen Spielarten zugelassen. Die über die Saison durchgeführten Team-Tour-Turniere werden in verschiedenen Disziplinen ausgetragen; diese sind vorher mit dem Präsidium abzustimmen.

02 Vorrunde

Zuerst werden sechs Runden gespielt, in denen die Paarungen jeweils frei ausgelost werden.

03 Punktevergabe Vorrunde

Pro Sieg erhält das siegreiche Doppel vier Punkte. Zusätzlich kann jedes Doppel noch jeweils einen Sonderpunkt erhalten; dieser wird vergeben, wenn beide Spieler folgende Leistungen erzielt haben:

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 16 // Druck: 26.05.2026



Spielordnung

- 301: weniger als 50 Punkte Rest
- 501: weniger als 80 Punkte Rest
- HiScore: mindestens 400 Punkte erreicht
- Cricket: spätestens in der 10. Runde ausgemacht
- ShangHi: beide über 50 Punkte, oder ein Teammitglied mehr als 50 Punkte das andere Teammitglied ShangHi-Wurf (Punkte hierbei nicht relevant)
- Split Score: über 250 Punkte erreicht

04 Endrunde

Die besten acht Doppel (nehmen mehr als 30 Doppel am Turnier teil: die besten 16 Doppel) der Vorrunde qualifizieren sich für die Endrunde, die im Doppel-KO-System durchgeführt wird. Der Spielplan wird von der ODSV zur Verfügung gestellt. Die Setzliste Plätze 1 - 8 (16) werden ausgelost.

In der Endrunde wird generell 501 MO best of 3 gespielt; wird ein Leg nicht nach 15 Runden ausgemacht entscheidet ein Ausbullen, wer das Leg gewonnen hat.

Bei Punktgleichheit nach der Vorrunde erfolgt ein Stechen. Dazu spielen alle punktgleichen Kandidaten (nur ein Vertreter des Team) ein HiScore; die punktbesten Spieler erreichen die Endrunde. Besteht auch im Stechen Punktgleichheit, wird unter diesen Spielern ein erneutes Stechen durchgeführt.

05 Punktevergabe Endrunde

Die besten acht Teams der Endrunde erhalten noch zusätzliche Punkte.

27 Team-Ranglistenpunkte

01 Vergabe

In die team-Rangliste gehen folgende Punkte als Ranglistenpunkte ein:

- pro Teilnahme an einem Ranglistenturnier: 2 Punkte
- alle beim Ranglistenturnier erzielten Punkte (gemäß obiger Regelung)
- alle beim Ranglistenturnier erzielten Sonderpunkte (gemäß obiger Regelung)
- für Platz 1 in einem Ranglistenturnier: 10 Punkte
- für Platz 2 in einem Ranglistenturnier: 8 Punkte
- für Platz 3 in einem Ranglistenturnier: 7 Punkte
- für Platz 4 in einem Ranglistenturnier: 6 Punkte
- für die beiden Platz 5 in einem Ranglistenturnier: 5 Punkte
- für die beiden Platz 6 in einem Ranglistenturnier: 4 Punkte

J Team-Tour-Finale

28 Allgemeines

01 Sinn & Zweck

Zum Saisonende wird als Abschluss der Teamrangliste ein Turnier durchgeführt, das den Höhepunkte der Rangliste darstellt.

02 Teilnehmer

Die besten 48 Doppel der Teamrangliste, die an mindestens drei Ranglistenturnieren (finden weniger als 5 Team-Tour-Turniere statt, gilt die Teilnahme an 2 Turnieren als ausreichend) teilgenommen haben, sind für das Team-Tour-Finale qualifiziert. Treten nicht alle qualifizierten Doppel zum Turnier an, können die nächstplatzierten Doppel der Rangliste nachrücken, solange sie die Mindestanzahl an Teilnahmen erreicht haben und vor Ort anwesend sind.

03 Startgeld

Für die Teilnahme am Team-Tour-Finale werden jedem Doppel zwölf Euro berechnet, die komplett als Sportförderpreise ausbezahlt werden.

29 Durchführung

01 Vorrunde / Endrunde

Analog zu den Ranglistenturnieren wird eine Vorrunde und eine Endrunde durchgeführt.

02 Spielarten

Das komplette Turnier wird im 501 MO durchgeführt, in der Vorrunde auf ein Leg, in der Endrunde best of 3.

K Ostbayerische Einzelmeisterschaft

Ostbayerischer Dart Sport Verband e.V.

www.odsv.org ** www.odsv.info

Seite 17 // Druck: 26.05.2026

Spielordnung



30 Allgemeines

01 Sinn & Zweck

Jede Saison wird eine Einzelmeisterschaft durchgeführt, an der jeder Spieler, der im Besitz einer gültigen Spielberechtigung ist, teilnehmen kann. Gegebenfalls kann das Präsidium auch die Teilnahme anderer Spieler freigeben.

02 Turniermodus

Der Turniermodus wird vom Präsidium festgelegt.

L Schiedsgericht

31 Allgemeines

01 Zusammensetzung und Einberufung

Das Präsidium ernennt pro Saison etwa zwanzig erfahrene Spieler zu Mitgliedern des Schiedsgerichts. Kommt es zu Protesten, wird das Schiedsgericht vom Präsidenten einberufen. Für jede Zusammenkunft des Schiedsgerichts werden von diesen zwanzig Spielern für diese eine Sitzung drei bis fünf ausgewählt; diese dürfen weder Mitglied eines Vereins sein, dessen Protest verhandelt wird, noch darf deren Verein eine Mannschaft in derselben Spielklasse haben, in der die vom Protest betroffenen Teams spielen. Das Präsidium leitet die Sitzungen des Schiedsgerichts.

02 Protest

Jeder Mannschaftsführer kann unmittelbar nach Spielende einen Protest gegen die Wertung des Spiels einlegen; ebenso kann jeder Einzelspieler ein Schiedsgerichtsverfahren bezüglich des Einzel-Turnierwesens beantragen. Dies hat in jedem Fall schriftlich beim Präsidium zu erfolgen; im Protest-Antrag ist die Situation ausführlich zu schildern und auch die gewünschte Entscheidung mit zu beantragen.

03 Entscheidung

Dieses aus drei bis fünf Spielern bestehende Schiedsgericht trifft eine regelkonforme Entscheidung, die dann endgültig ist und von beiden Streitparteien akzeptiert werden muss.

04 Kosten

Die Einberufung eines Schiedsgericht können folgende Kosten erhoben werden.

a,

Einberufung 25,00 euro

b,

Bei grober Fahrlässigkeit, Unsportlichkeit trägt der Verursacher alle anfallenden weiteren Kosten (Fahrtkosten, Spesen etc).

c,

Das Schiedsgericht entscheidet auf Antrag des Leiter des Schiedsgericht ob die Kosten den Verursacher (Verein) aufgelegt, oder voll bzw teilweise erlassen werden.

(VR 140613)