

# **Richtlinien**

## **zur**

# **Organisation**

## **von**

# **DDV-Turnieren**

Die nachfolgend abgedruckten Richtlinien zur Organisation von DDV-Turnieren sollen den Ausrichtern von DDV-Ranglistenturnieren die benötigten Informationen an die Hand geben.

Gleichzeitig sind sie Bestandteil des Vertrages zur Vergabe von DDV-Sportveranstaltungen und müssen unbedingt beachtet werden.

Sollten auch nach ihrer Lektüre bei potentiellen Turnierausrichtern noch Fragen offen bleiben, so wird sie der Bundesspielleiter gern beantworten.

Diese Richtlinien zur Organisation von DDV-Turnieren wurden vom DDV-Sportausschuss am 28. Mai 1994 beraten und vom DDV-Hauptausschuss am 29. Mai 1994 mit den Änderungen des DDV-Hauptausschusses vom 2. März 1997, 26. April 1998 und 26. März 2006 verabschiedet.

# Inhaltsverzeichnis

<b>TEIL I:</b>	<b>ALLGEMEINES.....</b>	<b>3</b>
	1. Anmeldeschluss.....	3
	2. Nachmeldungen, Startgeld.....	3
	3. Auslosung.....	3
	4. Anmeldung.....	3
	5. Zeitplan.....	3
	6. Halle, Dartboards.....	3
<b>TEIL II:</b>	<b>TURNIERPLANUNG.....</b>	<b>4</b>
	7. Anzahl der Dartboards.....	4
	8. Zeitspanne für die Turnierdurchführung.....	4
	9. Boardkalkulation.....	5
<b>TEIL III:</b>	<b>AUSLOSUNG.....</b>	<b>5</b>
	10. Fristen.....	5
	11. Anmeldeformular.....	5
	12. Freilose.....	6
	13. Setzen nach DDV-Rangliste.....	6
	14. Setzen zusätzlicher ausländischer Spieler.....	6
	15. Das Einlösen der Spieler.....	7
<b>TEIL IV:</b>	<b>DER ZEITPLAN.....</b>	<b>7</b>
	16. Turnierbeginn.....	7
	17. Zeitkalkulationen.....	7
<b>TEIL V:</b>	<b>TURNIERDURCHFÜHRUNG.....</b>	<b>8</b>
	18. Boardschiedsrichter.....	8
	19. Statistik.....	8

# TEIL I: ALLGEMEINES

## 1. Anmeldeschluss

- (1) Um eine korrekte Abwicklung der Anmeldungen sowie der Auslosung durchführen zu können, ist es notwendig, dass der Anmeldeschluss auf 21 Tage vor Turnierbeginn festgelegt wird. Dadurch lassen sich noch Probleme bei der Anmeldung (Formulare), der Überprüfung der Spielberechtigung sowie der Startgeldüberweisung lösen. Programmhefte, Plakate, Wegbeschreibung und Hotelnachweis sind bis spätestens 8 Wochen vor Turnierbeginn an alle Vereine in der Bundesrepublik Deutschland zu versenden.
- (2) Zu diesem Zweck unterhält der Bundesverband eine umfangreiche Adressdatei aller Vereine in der Bundesrepublik Deutschland, die hierfür die Grundlage ist.
- (3) Der Ausrichter hat sich rechtzeitig (i.d.R. 3 Monate vor Turnierbeginn) mit dem DDV ins Benehmen zu setzen und diese Adressen anzufordern.
- (4) Der Bundesverband ist verpflichtet den Ausrichtern von DDV-Ranglistenturnieren diese Anschriften fertig ausgedruckt auf Adressaufklebern zu übersenden.

## 2. Nachmeldungen, Startgeld

- (1) Nachmeldungen sind unter keinen Umständen zulässig.
- (2) Die Startgelder für DDV-Turniere müssen per Überweisung gezahlt werden, eine Anmeldung oder Zahlung am Turniertag ist unzulässig.
- (3) Einen zentralen Anmeldetisch gibt es am Turniertag nicht.

## 3. Auslosung

- (1) Die Auslosung erfolgt mindestens 14 Tage vor Turnierbeginn.
- (2) Turnierteilnehmer, die einen frankierten und adressierten Rückumschlag der Anmeldung beigefügt haben, erhalten eine Anmeldebestätigung mit den Anfangszeiten für das erste Spiel und dem jeweiligen Board für die betreffenden Spieler.
- (3) Die Auslosung ist immer vom Bundesspielleiter oder einem Vertreter des DDV zu überwachen. Dies geschieht i. d. R. durch persönliche Präsenz am Turnierort.
- (4) Die Ergebnisse der Auslosung in Kopie erhält auch der Bundesspielleiter. Dies gilt besonders wenn der Bundesspielleiter ausnahmsweise nicht persönlich an der Auslosung teilgenommen hat.

## 4. Anmeldung

- (1) Die Anmeldung erfolgt auf dem vom DDV vorgesehenen Anmeldeformular. Alles weitere regelt die Sport- und Wettkampfordnung (§§ 11 und 12).

## 5. Zeitplan

- (1) Die Benutzung eines Zeitplans wird vorgeschrieben.

## 6. Halle, Dartboards

- (1) Die Turnierhalle muss ausreichend Platz für mindestens 40 Dartboards bieten.
- (2) In der Turnierhalle herrscht ein grundsätzliches Rauchverbot.
- (3) Die Minimalzahl an Dartboards für ein DDV-Turnier beträgt 40 Boards.
- (4) Die Halle muss den Spielern ausreichend Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten bieten. Der Spielort muss mindestens 30 % der Teilnehmer Sitzmöglichkeiten bieten. Zusätzlich muss ein getrennter Raum für Raucher gestellt werden.

- (5) Es müssen in ausreichend großer Anzahl sanitäre Räume vorhanden sein, die regelmäßig kontrolliert werden und im Bedarfsfall auch kurzfristig gereinigt werden müssen, mindestens aber stündlich.
- (6) Den Spielern ist ein abgeschlossener und/oder bewachter Garderobenraum anzubieten, in welchem sie ihre persönlichen Sachen unterbringen können.
- (7) Das Mitbringen von Nahrungs- und Genussmitteln, insbesondere alkoholische Getränke, ist grundsätzlich untersagt.
- (8) Der Ausschank von Einweggebinden (Dosen, Bechern etc.) sowie deren Mitbringen verträgt sich nicht mit dem Erscheinungsbild eines Sportturniers noch mit dem Gedanken des Umweltschutzes und ist aus diesen Gründen grundsätzlich nicht erlaubt.
- (9) Die besonderen Auflagen zum Schutz der Jugendspieler regelt die Jugendordnung des DDV.
- (10) Lautsprecherdurchsagen müssen in der gesamten Turnierhalle sowie allen Aufenthaltsräumen klar und deutlich zu hören sein.

## TEIL II: TURNIERPLANUNG

### 7. Anzahl der Dartboards

- (1) Da der Anmeldeschluss für ein DDV-Ranglistenturnier mindestens 21 Tage vor Turnierbeginn liegen muss, bleibt dem Ausrichter genügend Zeit, in Absprache mit dem Dartboardlieferanten die Anzahl der benötigten Dartboards und Kabinen zu ermitteln. Hierbei ist darauf zu achten, dass ausschließlich das anerkannte DDV-Board mit der entsprechenden Aufschrift benutzt wird. Der Ausrichter sollte zudem nicht nur die unbedingte Mindestanzahl von 40 Boards in seine Planungen einbeziehen, sondern sollte zur zügigen Abwicklung ggf. einige Boards mehr bestellen. In Ausnahmefällen können in Absprache mit dem Bundesspielleiter oder seinem Vertreter bei extrem kleiner Teilnehmerzahl auch weniger Boards aufgestellt werden.
- (2) Internationale statistische Erhebungen haben gezeigt, dass ein Dartturnier, soll es in einer akzeptablen Zeitspanne abgewickelt werden, nach dem Faktor **N/16** zu bearbeiten ist. **N** ist dabei die Anzahl der Spieler im Wettbewerb.
- (3) **Beispiel:**

<b>Damen und Herren Einzelwettbewerb am gleichen Tag.</b>	
<b>Herren: 432</b>	<b>Damen: 131</b>
432/16 = 27 ----->	32 Boards
131/16 = 8,1875 (16x8=128, Rest 3) ----->	8 Boards
Die Gesamtzahl der benötigten Boards ist	40 Boards

### 8. Zeitspanne für die Turnierendurchführung

- (1) Die Zeit, die für ein komplettes Dartturnier benötigt wird, berechnet sich nach dem Faktor **t x n + T**. Dabei ist **t** die Zeit, die für ein Match angesetzt wird, **n** die Anzahl der in der größten Gruppe zu spielenden Spiele und **T** die errechnete Zeit für die letzten Spiele (von den letzten 16 Herren bis inklusive Finale).
- (2) **Beispiel:**

Damen- und Herren-Einzelwettbewerbe am gleichen Tag

<b>Herren: 492</b>	<b>aufgeteilt in 32 Gruppen</b>
492/32 = 15, mit 12 Rest, das ergibt:	
12 Gruppen mit 16 Spielern	= 192
20 Gruppen mit 15 Spielern	= 300

Die Anzahl der benötigten Boards für 492 Herren ist, wie oben dargestellt, 32. In der größten Gruppe sind 29 Spiele auszutragen, d.h. 15 Spiele pro Board.

Es hat sich als praktikabler erwiesen die Zeitspanne für ein Match kürzer anzusetzen. Damit bleibt man zwar etwas hinter dem Zeitplan zurück, das ist aber besser als im voraus zu sein und warten zu müssen.

Erlaubt man pro Spiel in der Gewinnerrunde 20 Minuten und in der Verliererrunde 15 Minuten ergibt das:

<b><math>t \times n = 20 \times 15 = 300</math> Minuten sowie <math>t \times n = 15 \times 14 = 210</math></b>	
<b>= 8 Stunden 30 Minuten</b>	
Zu diesem Wert ist nun noch T zu addieren (verbleibende Spiele)	
<b>T</b>	= Letzten 64 bis einschließlich Achtelfinale (Best-of-5-Legs)= 60 Min.
+	Viertelfinale (Best-of-3-Sets) = 30 Min.
+	Halbfinale 1 (Best-of-3-Sets, Bühne) = 30 Min.
+	Halbfinale 2 (Best-of-3-Sets, Bühne) = 30 Min.
+	Damenfinale (Best-of-3-Sets, Bühne) = 45 Min.
+	Herrenfinale (Best-of-5-Sets, Bühne) = 90 Min.
<b>T</b>	= 285 Minuten = 4 Stunden 45 Minuten
<b>Die Gesamtzeit für das Turnier ist damit:</b>	
<b><math>t \times n = 8</math> Std. 30 Min. + <math>T = 4</math> Std. 45 Min.= 13 Stunden 15 Minuten</b>	

## 9. Boardkalkulation

Anzahl der Teilnehmer	Minimalzahl von Dartboards	Gruppenanzahl mit maximal 16 Spielern	Nach 8 Stunden 30 Min. verbleiben im Turnier
- 128	8	8	16
129 - 256	16	16	32
257 - 512	32	32	64
513 - 768	48	32	64
769 - 1028	64	64	128

Diese Zahlen beziehen sich auf einen Wettbewerb. Wenn Herren- und Damenwettbewerbe Seite an Seite stattfinden, müssen zwei Berechnungen durchgeführt werden, um die Gesamtanzahl der Boards für das Turnier zu ermitteln.

Es Müssen mindestens zwei Practiceboards aufgestellt werden. Außerdem sollten mindestens vier Ausweichboards zur Verfügung stehen, falls die Räumlichkeiten vorhanden sind.

Für die Jugendturniere sind mindestens 8 zusammenhängende Boards zur Verfügung zu stellen.

# TEIL III: AUSLOSUNG

## 10. Fristen

- (1) Der Anmeldeschluss für ein DDV-Turnier muss mindestens 21 Tage vor Turnierbeginn liegen.
- (2) Die Auslosung muss 14 Tage vor Turnierbeginn durchgeführt werden, um ausreichend Zeit für die Bearbeitung der ankommenden Meldungen zur Verfügung zu haben.
- (3) Eine Woche nach Meldeschluss sind dem Bundesspielleiter alle Meldungen zum Zwecke der Überprüfung der Spielberechtigung mitzuteilen.

## 11. Anmeldeformular

- (1) Die Form des Anmeldeformulars ist einheitlich. Sie wird durch den Bundesverband vorgegeben. Für eine korrekte Meldung sind der Vereinsname mit Kontaktadresse, die Nummer des Spielerpasses und der

Name des Spielers unbedingt relevant. Ein Layout des Anmeldeformulars erhält jeder Turnierausrichter durch den Bundesverband.

(2) Jedem Anmeldeformular wird eine Kontrollnummer zugewiesen. Sie ist auf beiden Hälften des Formulars (am besten in rot) zu vermerken.

(3) Das Anmeldeformular ist in zwei Hälften zu teilen, so dass die Auslosung des Herreneinzels sowie anderer Wettbewerbe von unabhängigen Gruppen von Offiziellen gleichzeitig durchgeführt werden kann.

(4) Jedes Meldeformular ist unmittelbar nach dem Empfang beim Ausrichter zur Beweissicherung zu fotokopieren.

(5) Jedes Meldeformular ist ferner unmittelbar nach Eingang zu erfassen. Hierbei ist einer elektronischen Datenverarbeitung der Vorrang zu geben.

## 12. Freilose

(1) Ausgehend von der Liste (die an zentraler Stelle verwahrt werden muss) aller Anmeldungen für einen Wettbewerb ist die genaue Anzahl der Teilnehmer für einen Wettbewerb zu bestimmen. Davon ausgehend wird die Anzahl der Freilose pro Gruppe ermittelt.

(2) Um die Anzahl und Verteilung der Freilose auf die Gruppen gerecht und gleichmäßig zu bewerkstelligen, werden die Freilose je Gruppe nach folgendem Schema eingetragen:

GRUPPE FÜR 32 SPIELER				GRUPPE FÜR 16 SPIELER			
Freilos 1	an	Position 32		Freilos 1	an	Position 16	
Freilos 2	an	Position 16		Freilos 2	an	Position 8	
Freilos 3	an	Position 24		Freilos 3	an	Position 12	
Freilos 4	an	Position 8		Freilos 4	an	Position 4	
Freilos 5	an	Position 28		Freilos 5	an	Position 14	
Freilos 6	an	Position 12		Freilos 6	an	Position 6	
Freilos 7	an	Position 20		Freilos 7	an	Position 10	
Freilos 8	an	Position 4					
Freilos 9	an	Position 30					
Freilos 10	an	Position 14					
Freilos 11	an	Position 22					
Freilos 12	an	Position 6					
Freilos 13	an	Position 26					
Freilos 14	an	Position 10					
Freilos 15	an	Position 18					

## 13. Setzen nach DDV-Rangliste

(1) Nun sind die gesetzten Spieler gemäß der aktuellen DDV-Rangliste zu ermitteln und in den entsprechenden Gruppen nach § 55 der DDV Sport- und Wettkampfordnung zu setzen.

(2) Das geschieht, indem sie in eine Position auf die für sie vorgesehenen Gruppenliste gelost werden. Die Anfangszeit und das Board der Spiele für die gesetzten Spieler sind dabei sofort in die Anmeldeformulare zu übertragen. **Wichtig:** Auch an die Kopien für den Bundesspielleiter denken.

## 14. Setzen zusätzlicher ausländischer Spieler

(1) Die Regelung betrifft nur Weltranglistenturniere, sofern sie gleichzeitig DDV-Ranglistenturniere sind.

(2) Danach sind evtl. zu setzende ausländische Spieler, die sich nicht in der DDV-Rangliste befinden, zu ermitteln und in den entsprechenden Gruppen nach § 56 der DDV Sport- und Wettkampfordnung zu setzen.

(3) Das geschieht, indem für sie zunächst eine Gruppe (bzw. Gruppenhälfte) ausgelost wird in der sich kein nach DDV-Rangliste gesetzter Spieler befindet. Danach werden sie in eine Position dieser Gruppenliste gelost. Die Anfangszeit und das Board der Spiele für die gesetzten Spieler sind dabei sofort in die Anmeldeformulare zu übertragen.

## 15. Das Einlosen der Spieler

- (1) Nach dem Zulosen der gesetzten Spieler werden alle übrigen Anmeldungen behandelt.
- (2) Alle auf einem Formular gemeldeten Spieler werden nacheinander in die Gruppen eingelost. Dabei ist darauf zu achten, dass bereits gesetzte Spieler nicht versehentlich nochmals ausgelost werden und das kein Spieler vom selben Meldeformular in ihre Gruppe gelost wird.
- (3) Schritt für Schritt werden die Anmeldeformulare durchgearbeitet. Dabei ist sicherzustellen, dass keine zwei Spieler, die auf dem selben Formular gemeldet haben, in die gleiche Gruppe gelost werden (siehe Absatz 6). Dabei muss so verfahren werden, dass zunächst den Anmeldeformularen mit den meisten Meldungen die Positionen innerhalb der Gruppen zugewiesen werden bis, am Schluss der Auslosung, hin zu denen mit den wenigsten Meldungen. Dabei sind für jeden Spieler Board und Uhrzeit des ersten Spieles auf seinem Anmeldeformular einzutragen.
- (4) Das Einlosen der Spieler läuft technisch folgendermaßen ab: Die einzelnen Positionen (d.h. Spieler und Freilose) der ersten Runde werden auf jedem Gruppenspielplan durchnummeriert (1-16, bzw. 1-32). Es gibt zwei Töpfe mit Nummernlosen. Im ersten befindet sich für jede Gruppe ein Los mit der Gruppennummer. Im zweiten befindet sich für jede Position in der ersten Runde der Gruppe ein Los mit der Positionsnummer.
- (5) Zunächst wird dem Spieler nun eine Gruppe zugewiesen. Dann wird dem Spieler eine Position innerhalb dieser Gruppe zugewiesen. Ist diese Position bereits durch einen anderen Spieler bzw. durch ein Freilos besetzt, so rückt der Spieler eine (bzw. mehrere) Position(en) auf dem Spielplan nach unten, bis er auf eine noch freie Position trifft. Dort wird er eingetragen. Ist bis zum Ende des Spielplanes keine Position mehr frei, so wird nach der letzten Position wieder oben angefangen (bei Position Nr. 1). Das Los wird nach jedem Losvorgang wieder zurück in seinen Topf geworfen! Ist eine Gruppe voll gelost, so wird ihr Los aus dem Topf genommen.
- (6) Werden mehrere Spieler von einem einzigen Anmeldeformular eingelost, so ist das Los der jeweils gezogenen Gruppe aus dem Topf herauszulassen bis alle Spieler des betreffenden Anmeldeformulars eingelost wurden. So wird gewährleistet, dass keine zwei Spieler von einem Anmeldeformular in die gleiche Gruppe gelost werden. Sind mehr Spieler auf einem Formular gemeldet als Gruppen vorhanden sind, ist darauf zu achten, dass Spieler von einem Meldebogen so spät wie möglich aufeinander treffen (in obere und untere Hälfte teilen usw.). **Wichtig:** Erst große Meldungen behandeln, am Schluss Einzelmeldungen!
- (7) Fotokopien der Anmeldeformulare sind nach der Auslosung, sofern der Anmeldung ein frankierter und adressierter Rückumschlag beilag, als Bestätigung der Anmeldung und Auslosung an die angegebene Kontaktadresse zu versenden bzw. dem Bundesspielleiter auszuhändigen. Die Originale der Anmeldeformulare verbleiben zur Kontrolle beim Ausrichter und müssen am Turniertag zur evtl. Beseitigung von Unklarheiten greifbar sein.
- (8) **WICHTIGER HINWEIS:** Die Ermittlung der Gruppen/Board/Zeit Details ist extrem schwierig und zeitaufwendig. Allein die korrekte Auslosung der Herreneinzel nimmt ca. 7-9 Stunden in Anspruch und erfordert die volle Konzentrationsfähigkeit aller Beteiligten! Klare und deutliche Handschrift ist Grundvoraussetzung. Jede Tätigkeit muss daher von einem Kontrolloffiziellen (i. d. R. dem Bundesspielleiter) beaufsichtigt und zur Sicherheit überprüft werden. Ein Fehler kann ein ganzes Turnier zu Fall bringen.

## TEIL IV: DER ZEITPLAN

### 16. Turnierbeginn

- (1) Die Qualität eines Dartturniers steht und fällt mit der Einhaltung eines Zeitplans. Dessen Einhaltung wiederum setzt absolut pünktlichen Beginn des Turniers voraus. Daher sind Begrüßungsreden, Eröffnungszereemonien oder Grußworte entsprechend zeitlich einzuplanen.

### 17. Zeitkalkulationen

- (1) Der Zeitpunkt des Beginns eines jeden Turniers ist auf 10.00 Uhr festgelegt.
- (2) Folgende Zeiten sind für Einzelspiele anzusetzen:

Dameneinzel	(Best-of-3-Legs)		15 Minuten
Dameneinzel	(Best-of-5-Legs)		20 Minuten
Dameneinzel	(Best-of-3-Sets)		30 Minuten
Herreneinzel	(Best-of-3-Legs)		15 Minuten
Herreneinzel	(Best-of-5-Legs)		20 Minuten
Herreneinzel	(Best-of-3-Sets)		30 Minuten
Dameneinzel	(Best-of-3-Sets)	Finale	30 Minuten
Herreneinzel	(Best-of-5-Sets)	Finale	90 Minuten

(3) Der Beginn der Jugendturniere ist auf 11.00 Uhr festgelegt. Die Jugendfinale finden grundsätzlich vor den Finalen der Seniorenwettbewerbe statt.

## TEIL V: TURNIERDURCHFÜHRUNG

### 18. Boardschiedsrichter

(1) Für die Durchführung eines DDV-Turniers benötigt man mindestens pro 8 Boards einen Boardschiedsrichter plus einen Boten, sowie 1 Person an der Mikrofondurchsage. Diese Regelung gilt bis zur Ermittlung der Gruppensieger.

(2) Die Spieler werden in der Regel nicht zu ihren Spielen aufgerufen. Die Boardschiedsrichter registrieren jeweils 5 Minuten vor Spielbeginn die Anwesenheit der Spieler und registrieren nach dem Spiel die Ergebnisse.

(3) Die Lautsprecherdurchsagen sind auf ein Minimum zu reduzieren.

### 19. Statistik

(1) Ab den letzten 64 Herren, 32 Damen und 16 Jugendlichen sind die Resultate (Legs und Sets) auf den Spielplänen festzuhalten. Diese sind am Schluss des Turniers an den Ranglistenführenden zu übergeben, sofern dieser anwesend ist, bzw. diesem bis spätestens zum zweiten Werktag nach dem Turnier zuzusenden.

(2) Für sämtliche Finalspiele müssen die Durchschnitte pro Dart (Averages) ermittelt werden. Dazu stellt der Ausrichter das Personal. Diese ausgefüllten Scoresheets sind dem Bundesspielleiter zuzusenden bzw. zu übergeben.