



## §1 Spielermeldung

1. Eine aktive Spielberechtigung für Spieler und Team liegt vor, wenn ein Anmeldeformular ausgefüllt wurde und der Startgebühr/Meldegebühr für das laufende Jahr überwiesen wurde. Spieler, die sich für eine Mannschaft melden, dürfen innerhalb der Dartliga Hannover nur für das Team in der Saison spielen, bei dem sie in der Saison bei dem Sportwart, gemeldet sind.
2. Ein Team was sich melden möchte muss nicht zwangsläufig einem Verein angehören. Es ist aber Wünschenswert.
3. Eine Teamanmeldung muss zwei Wochen vor Saisonstart erfolgen und die Startgebühr muss spätestens 3 Tage vor Saisonstart bezahlt sein.
4. Ein Team muss aus 2 Spielern (je 1x weiblich und 1x männlich) bestehen.
5. Alle Spieler und Teams müssen sich an diese Ordnung halten. Im Verletzungsfalle können diese u.a. von der jeweiligen Veranstaltung/dem jeweiligen Wettbewerb ausgeschlossen werden.
6. Als Nachmeldung gilt, wenn ein Spieler nach Saisonstart teamlos ist und nun in einer Mannschaft spielen möchte.
7. Nachmeldungen sind nur möglich wenn ein Team eine/n neue/n Spieler/in benötigt da ein Spieler oder eine Spielerin das Team verlässt.

## §2 Zahlungen

1. Zahlungen jeglicher Art können nur verarbeitet werden, wenn auf dem Überweisungsträger immer der Vor- und Zuname oder die auf der Rechnung angegebene Belegnummer im Verwendungszweck genannt wird.
2. Bei einer Zahlung per **PayPal** auf das Konto **info@don-dartliga.de** ist der Überweisungstyp „**Freunde und Familie**“ anzuklicken und im Verwendungszweck „**Steeldart Einzelliga**“ sowie der „**Vorname und Nachname**“ des Spielers anzugeben.

## §3 Staffeleinteilungen

1. Grundsätzlich sollten alle neu gemeldeten Teams in der untersten Klasse anfangen.
2. Es wird darauf geachtet das nicht zu kleine Staffeln entstehen. Daher kann eine Einstufung neu gemeldeter Teams auf Höherstufung nicht garantiert werden, sondern ist Ligasaison abhängig wo die Eingruppierung bei einer Erstanmeldung stattfindet. Ein Team hat kein Anrecht auf Höhergruppierung.



3. Eine Höhergruppierung bei der Erstanmeldung wird dem Team durch die Ligaleitung/dem Sportwart mitgeteilt.
4. Staffel Anzahl: Die Anzahl der Staffeln ist geplant/angedacht für: (Nur möglich bei der entsprechenden Teilnehmerzahl)

1x Masters League	(A-Liga DML)	(Staffel)
1x Bezirks-Oberliga	(B-Liga DML)	(Staffel)
1x Bezirks-Liga	(C-Liga DML)	(Staffel)
1x Kreis-Oberliga	(D-Liga DML)	(Staffel)
1x Kreis-Liga	(E-Liga DML)	(Staffel)

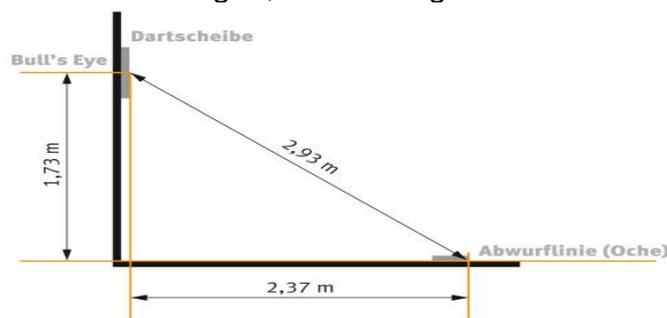
## §4 Aufsteiger und Absteiger Regelung

1. Es gibt max. 8 bis 10 Spieler in einer Staffel.
  - **A-Liga** (4x Absteiger)
  - **B-Liga** (2x Aufsteiger und bis zu 4x Absteiger pro Staffeln)
  - **C-Liga** (2x Aufsteiger und bis zu 4x Absteiger pro Staffeln)
  - **D-Liga** (2x Aufsteiger und bis zu 4x Absteiger pro Staffeln)
  - **E-Liga** (2x Aufsteiger aller Staffeln)

Kurz: Es gibt außer in der A-Liga immer pro Staffel 2 Aufsteiger und (ab Platz 7 / Platz 8 / Platz 9 // Platz 10) maximal 4 Absteiger.

## §5 Die Darts, Maße

1. Es dürfen nur Steeldarts mit fester Spitze oder Schraubspitze verwendet werden.
2. Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind. Jeder Dart muss aus einer Spitze, dem Wurfkörper und einem Flight bestehen.
3. Der Wurfabstand ist auf das internationale Maß von 2,37 m festgelegt. Die Höhe zum Board-Mittelpunkt beträgt 1,73 m. Die diagonale zum Bullseye bis zur Abwurflinie muss beträgt 2,93 m betragen.





### §6 Board und Maße Standleiste:

- Double- und Triple-Ring (Innenmaß) 8 mm  $\pm$ 2 %
- Durchmesser des Bull's Eye (Innenmaß) 12,7 mm  $\pm$ 2 %
- Durchmesser des Bull (Innenmaß) 31,8 mm  $\pm$ 2 %
- Entfernung vom äußeren Draht des Doublerings zum Board-Mittelpunkt 170 mm  $\pm$ 5 %
- Entfernung vom äußeren Draht des Triplerings zum Board-Mittelpunkt 107 mm  $\pm$ 5 %



1. Alle Spieler haben das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste vom Board zu verlangen.
2. Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.
3. Alle Dartboards müssen die Segmente 1 bis 20 Clock Pattern enthalten.
4. Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (triple).
5. Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (double).
6. Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (Halfbull).
7. Der innere Ring zählt 50 Punkte (Bullseye). Das Bullseye zählt als Doppel-25.
8. Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Double, Trebels, innere, äußere sowie mittlere Ringe) und zusammen die Spinne (Spider) bilden, müssen flach

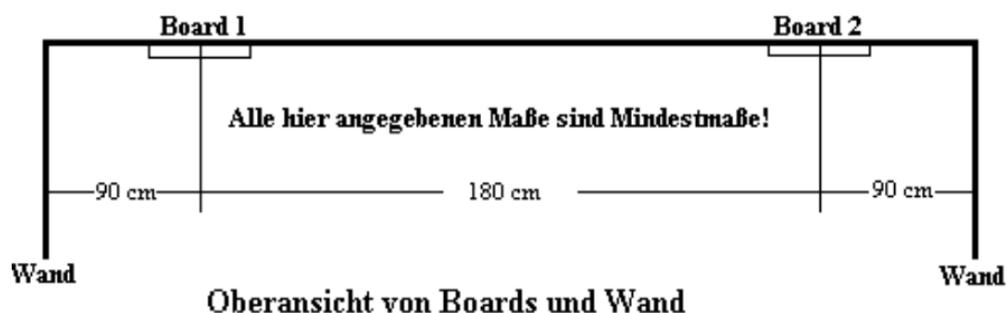


am Dartboard angebracht sein. Alle Dartboards müssen einwandfrei zu bespielen, alle Segmente und Begrenzungsdrähte klar erkennbar sein.

9. Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bullseye bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste, 173 cm misst.
10. Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der 20 schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
11. Der Gast kann bei Mängeln auf eine Auswechslung des Dartboards bestehen. Kommt der gastgebende dieser Forderung nicht nach, ist dieses unter Bemerkung auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und eine Beschwerde beim Ligaleiter/Sportwart zulässig.
12. Jedes Board muss mit einer Lichtstärke von mindestens 400 Lux beleuchtet werden, wobei darauf zu achten ist, dass eine möglichst blend- und schattenfreie Ausleuchtung gewährleistet ist.
13. Die Art der Beleuchtung ist grundsätzlich freigestellt. Ausnahmen können vom Ligaleiter/Sportwart genehmigt werden.
14. Die Standleiste ist mindestens 3,8 cm und höchstens 5,0 cm hoch, sowie mindestens 61 cm lang. Für die Standleiste ist ein festes weitgehend nicht nachgebendes Material zu verwenden (z.B. Holz, Aluminium etc.). Sie muss mittig vor dem Board an dem Punkt der Mindestwurfentfernung angebracht sein, d.h., 2,37 m von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie zum Board.

## §7 Dartboard/Spielbereich/Spielbetrieb

1. Der seitliche Abstand vom Bullseye bis zur Wand beträgt mindestens 90 cm. Die Bullseyes zweier benachbarter Boards müssen mindestens 180 cm seitlich voneinander entfernt liegen. Abweichungen von den angegebenen Maßen können von der Dartliga Hannover befristet oder dauerhaft genehmigt werden.





2. Während des Matches müssen sich alle Spieler ruhig verhalten. Zwischenrufe von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind zu unterlassen.
3. Tritt bei einem Spieler während eines Matches ein Schaden an seinem Sportgerät auf, oder muss der Spieler während des Matches den Spielbereich wegen außerordentlicher Umstände verlassen, muss ihm dieses mit für maximal 10 Minuten gewährt werden.
4. Bei keinem Spiel ist das Tragen von Kopfbedeckungen, Ohrhörern oder ähnlichem gestattet. Ausnahmen sind krankheitsbedingte oder religiöse Kopfbedeckungen.
5. Bei Unstimmigkeiten, ist das Ligaspiel trotzdem zu beenden und das Spielformular ist mit einer Bemerkung per E-Mail an den Sportwart zu senden. Dieser Entscheidet dann endgültig.
6. Die Spieler und die Wirte sind dafür verantwortlich, dass die Spielgeräte in einem einwandfreien Zustand sind. Augenscheinliche Beschädigungen oder Manipulationen (z.B. andere Lichtquellen) sind dem Gast zu Erklären.

## §8 Spielmodus

- 1 Einzel (Team A Spieler 1 weiblich vs. Team B Spieler 1 weiblich)
    - Best of 4 Legs
  - 1 Einzel (Team A Spieler 2 männlich vs. Team B Spieler 2 männlich)
    - Best of 4 Legs
  - 1 Doppel (Team A Spieler 1 und 2 vs. Team B Spieler 1 und 2)
    - Best of 5 Legs
1. Bei allen Wettkämpfen wird, wenn es nicht ausdrücklich anders angegeben ist, wird 501, Straight in und Double Out, gespielt.
  2. Das Spiel beginnen wird immer das Heimteam (Heimspieler). Durch eine Hinrunde und Rückrunde wird garantiert das jedes Team einmal gegen den Gegenspieler beginnt als Heimspieler. Bei einem (Best of 5 Legs wird beim 2 zu 2) in den Legs wird ausgebullt wer das letzte Leg beginnen darf.
  3. Schreiber: Pro Ligaspiel werden an den 2 Boards auch 2 Schreiber benötigt. Es ist jeweils ein Schreiber der Heimmannschaft und ein Schreiber der Gastmannschaft zu stellen.
  4. **Doppel Schreiber:** Pro Ligaspiel können, wenn Heimspieler und Gastspieler einverstanden sind auch andere freiwillige Personen die Schreibertätigkeit übernehmen. Steht kein Schreiber zur Verfügung müssen die beiden Teams ihre Scores selbst Tippen / schreiben.



## §9 Ausbullen

1. Beide Spieler werfen bei Gleichstand (z.B. 2 zu 2 beim Best of 5 Legs) nacheinander einen Dart auf Vollbull. Dabei beginnt der Spieler des Heimteams. Sofern beide Spieler ihre Darts im Vollbull (entsprechend auch beide Spieler ihre Darts im Halbbull) vorfinden, wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge ausgebullt.
2. Beim Doppel/Teamspiel, Bullen nun die beiden anderen Spieler/innen aus.
3. Trifft der erste Spieler das Vollbull / Halbbull, wird der Dart aus dem Vollbull / Halbbull gezogen. Für alle anderen Segmente gilt das nicht. Bleibt der geworfene Dart nicht im Board stecken, muss der Spieler noch einmal werfen. Steckt der Dart im Board, dazu zählt auch die schwarze Umrandung des Doppelringes, wird er gewertet.
4. Die in anderen Ligen gängigen Regelungen, wie zum Beispiel, dass Würfe außerhalb des Triple Ringes nochmal wiederholt werden dürfen, gelten nicht.
5. Der Spieler dessen Dart im Vollbull steckt oder näher dran ist, beginnt das Spiel.

## §10 Nichtantritt zum Ligaspiel

1. Wenn ein Spieler **30 Minuten** nach der offiziell angegebenen Anwurfzeit nicht erschienen ist, hat er das Match verloren. Als Nachweis hat der Spieler der anwesend ist sofort Kontakt per Mail zum Sportwart aufzunehmen. Zusätzlich ist eine Mitteilung zum Nichtantritt auf dem Spielberichtsbogen durchzuführen und dieser Spielberichtsbogen unverzüglich an den Sportwart per E-Mail oder What's App zu senden.

## §11 Spieltage und Spielverlegung

1. Ein Punktspiel muss grundsätzlich in dem vorgegebenen Spielmonat ausgetragen werden.
2. Ein Spiel gilt als beendet, wenn alle Spiele gespielt wurden und die Spieler den Spielberichtsbogen unterschrieben haben. Ausnahme das Spiel wurde über die 2K Dart Scorer App automatisiert übertragen in die Datenbank. Dann zählt das Spiel als beendet, wenn alle offenen Spiele gespielt wurden.
3. Ein Punktspiel ist auch bei bestehenden Mängeln in jedem Fall auszutragen bzw. zu Ende zu spielen. Bei berechtigten Protesten und bei nicht beendeten Spielen entscheidet der Sportwart über eine Neuansetzung des Spieles.



4. Gleiches gilt grundsätzlich auch bei allen schweren Verstößen gegen die Sport- und Wettkampfordnung.
5. Spieltage ergeben sich aus dem Spielplan.
6. Der festgelegte und letztmögliche Spieltag ist der letzte Tag im Monat um 19 Uhr. Bzw. der Tag der im Onlinespielplan angegeben ist.
7. Sollte es dazu kommen das in dem Monat für die Duellvereinbarung / Duelldurchführung von beiden Teams kein Termin gefunden / beantragt wird (ob innerhalb abgegebenen Zeitraums oder außerhalb) also Teams sich nicht auf einen Termin einigen können, somit keine Kommunikation zwischen den Teams für einen früheren Tag für das Spiel stattfindet, gilt der letztmögliche Spieltag im Spielplan und die Anwurfzeit als letztmöglicher Spieltermin.
8. Beide Teams haben die Möglichkeit ihre Spiele vor dem angegebenen letztmöglichen Spieltag zu absolvieren.
9. Eine Spielverlegung auf einen Tag der nach dem letztmöglicher Spieltermin liegt ist dem Sportwart mit einem neuen abgestimmten Tag und Uhrzeit zu melden. Nach der Bestätigung wird der Termin im System auf das neue Datum umgeändert und die Spieler werden informiert. Zum Beispiel bei Krankheit oder Urlaubszeitraum eines Spielers kann so eine Beantragung gestellt werden.
10. Eine Spielverlegung ist spätestens 3 volle Tage vor dem angesetzten Spieltag zu beantragen / zu melden. Außer beide Spieler sind mit einer kurzfristigen Verlegung einverstanden.
11. Ein verlegtes Spiel kann nicht erneut verschoben werden.
12. Das erste Ligaspiel darf nicht vorgeholt werden und das letzte Ligaspiel nicht nachgeholt werden.
13. Sollte ein Spieler 24 Stunden vor Spielbeginn das Spiel absagen oder zu einem Spieltag nicht auftauchen zählt das Spiel für den anderen Spieler automatisch als gewonnen.
14. Eine Spielverlegung gilt als genehmigt, wenn sie in der Ligaverwaltung online eingetragen wurde.
15. Tauchen beide Spieler zum Spieltag nicht auf, wird das Spiel für beide Spieler zu 0 gewertet und ergibt keine Punkte für beide. Das Spiel wird gelöscht und kann nicht nachgeholt werden.
16. Der Sportwart behält sich allerdings das Recht vor, gegen oder für eine Spielverlegung zu entscheiden.



## **§12 Zutritt zur Spielstätte / Spielstätte allgemein**

1. Die Spiele finden in der  
Spielstätte: Dart Tempel Hannover / Spichernstraße 24a, 30161 Hannover  
statt.

## **§13 WarmUp**

1. Dem Spieler muss vor dem Ligaspiel die Gelegenheit gegeben werden, sich für mindestens 20 Minuten einzuspielen. Ein Board sollte dem Spieler zum Warmwerfen zur Verfügung gestellt werden (Fair-Play-Gedanke).

## **§14 Anwurf**

1. Das Spiel kommt zustande, wenn beide Spieler antreten.
2. Alle Darts müssen nacheinander von demselben Spieler geworfen werden.
3. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg, Set oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
4. Jeder geworfene Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
5. Ein Dart gilt als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung vorausgegangen ist.
6. Dieses gilt nicht, wenn der Dart lediglich beim Aufnehmen aus der Hand fällt.
7. Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss losgelassen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
8. Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standlinie befinden muss.
9. Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Ringes steckenbleibt oder wenn der Dart das Board dort mit der Spitze berührt und die Punkte vom Schreiber oder ggf. Caller bereits notiert bzw. aufgerufen wurden.
10. Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart mit der Spitze zuerst eindringt, wenn der Dart zugleich die Boardoberfläche mit der Spitze berührt.



11. Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber / Gegenspieler registriert und bekannt gegeben worden sind.
12. Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr zulässig.
13. Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktionen unzulässig.
14. Der Punktestand und die erzielten Punkte müssen klar und leserlich in Sichtweite vor den Spielern auf einem Punktezettel, einer Punktetafel oder einem digitalen Zählgerät notiert werden.
15. Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dieses muss vor dem nächsten Wurf geschehen. Überprüfungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen durchgeführt werden, bevor der gleiche Spieler wieder wirft.
16. Der werfende Spieler kann den Schreiber über die Höhe seiner Punktzahl oder seine Restpunktzahl befragen. Es darf ihm aber nicht gesagt werden, wie das Leg, Set oder Match zu beenden ist. Checkout-Vorschläge sind bei digitalen Zählgeräten zu deaktivieren.
17. Das benötigte Doppel darf weder vom Schreiber noch vom Gegenspieler abweichend vom tatsächlichen Wert bezeichnet werden (z. B. nicht Doppel 16, sondern 32).
18. Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegenspieler nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.
19. Der Gegner eines Spielers muss sich währenddessen Wurfes mindestens 50 cm hinter diesem aufhalten.
20. Der Heimspieler hat immer im ersten Leg Anwurf.
21. Darts, die nicht in der Scheibe stecken bleiben, sind als geworfen zu werten, unabhängig davon, ob Punkte erzielt wurden oder nicht. Auf keinen Fall darf nachgeworfen werden.
22. Sofern keine eindeutige Wurfbewegung erkennbar war, darf ein aus der Hand gefallener Dart aufgehoben und geworfen werden.
23. Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel schon getroffen hat, irrtümlich noch einen Dart nach, zählen diese Punkte nicht, wenn der Spieler durch den zuvor geworfenen Dart das Leg, Set oder Match beendet hat.
24. Es gilt die NoScore-Regel, das bedeutet, erzielt ein Spieler mehr Punkte als seine Restpunktzahl, ist der Wurf ungültig (NoScore).



25. Der erste Spieler der die Punktezahl durch Treffen des benötigten Doppels auf null reduziert, ist Sieger des Legs, Sets oder Matches.
26. Es wird als Fairplay angesehen, wenn der/die Spieler/in nach dem gewonnenen Spiel, dem Gegner die Hand gibt bzw. abschlägt und dann erst seine Darts aus dem Board zieht.

## §15 Spielunterbrechungen

1. Spielunterbrechungen sind grundsätzlich nur bei begründeten Anlässen, wie gesundheitlichen Beschwerden, etc. zulässig. Spielunterbrechungen während eines laufenden Legs sollten aus Gründen der Fairness vermieden werden. Getränkewünsche, Raucherpausen oder Toilettengänge sollten vor oder nach dem jeweiligen Leg vorgenommen werden.

## §16 Streitfragen

1. Bei Streitfragen haben sich zunächst die Spieler zu einigen. Sofern keine Übereinkunft erzielt werden konnte, ist der Sportwart schriftlich per E-Mail innerhalb von 24 Std. zu kontaktieren.
2. Entspricht der Spielverlauf nicht dem Regelwerk, sind Missstände oder Unregelmäßigkeiten auf dem Spielberichtsbogen einzutragen oder situationsbedingt dem Sportwart innerhalb von 24 Std. in Schriftform zuzusenden.

## §17 Spielbericht

1. Wenn ihr in den Dart Tempel kommt und euer Duell spielen wollt, sagt ihr der Servicekraft dass ihr für euer Duell da seid.
2. Die Servicekraft stellt euch ein freies Steeldartboard zur Verfügung und stellt euch im Tablet euer Duell ein. Eure Scores werden Live in der Software gespeichert und ihr benötigt keine Papierspielberichte mehr.
3. Genauso werden eure Bestleistungen ganz automatisch gespeichert und in der Ligasoftware hinterlegt sobald ihr sie geworfen habt und im Tablet die Eingabe stattgefunden hat.
4. Die Darts dürfen erst aus dem Board gezogen werden nachdem der Score im Tablet eingegeben wurde.
5. Bestleistungen (180er / Highscore 160 bis 177 / Highfinish ab 100 / Shortleg von 9 bis 18 Darts)
6. Wenn euer Duell zuende ist gebt der Servicekraft einfach Bescheid das ihr fertig seid.
7. Euer Duell inkl. Bestleistungen / AVG / Legverhältnis / Rangliste und co ist sofort Online sichtbar.



8. Spielergebnisse und euren aktuellen Stand sowie eure Spieltage könnt ihr unter unserem Reiter Ligastaffeln und Spielpläne auf der Hauptseite unserer Webseite (ganz unten) jeder Zeit einsehen.
9. Kann ein im Spielberichtsformular eingetragener Spieler nach Spielbeginn ein Spiel oder mehrere Spiele nicht antreten oder nicht zu Ende bestreiten, wird dieses Spiel gegen ihn gewertet.

## §18 Saison

1. Ein Team tritt an maximal 18 Spieltagen gegen 9 andere Spieler mit einer Hinrunde und einer Rückrunde an (vorausgesetzt Staffel ist mit 10 Team belegt).
2. Jeden Monat 2 Ligaspiel.
3. Ist ein Team bei den Ehrungen im Rahmen der Meisterschaften oder Jahres-Abschlussturniers nicht anwesend können ihre Preise durch Teamvertreter in Empfang genommen werden oder im Nachhinein in Eigenregie der Geehrten innerhalb der nächsten vier Wochen abgeholt werden. Abholungsort ist der Dart Tempel Hannover.
4. Kommt ein Team (oder ein Vertreter des Teams) nicht zum Abschlussturnier um seinen Pokal und sein Preisgeld in Empfang zu nehmen wird sein Sportförder,- (Preisgeld) als Spende an den Sportwart angesehen. Das Team tritt somit sein Preisgeld ab.
5. Dieser Passus ist aufgenommen worden damit auch die Spieler/Teams oder Vertreter des Spielers zum Abschlussturnier erscheinen und Pokale sowie Preisgelder abholen.

## §19 Punkteregeln

1. Sieg = 2 Punkte      Unentschieden = 1 Punkt      Verlierer = 0 Punkte
2. Wirft ein Spieler eine Bestleistung (180ger / Highfinish ab 100 / Shortgame von 9 bis 18 Darts / Highscore von 160 bis 177) werden keine zusätzlichen Punkte in der Rangliste vergeben aber im Bestleistungsranking wird für jede Bestleistung eine Eintragung vergeben.
3. Sollte am Ende der Saison Punktgleichstand herrschen, zählt als erstes die positiven Punkte, dann die gewonnenen Legs, dann Leg Differenz, dann Spiele gewonnen, dann Anzahl Spiele, dann Direkter Vergleich.

## §20 Spielerabmeldung

1. Sollte in der laufenden Saison ein Spieler sich aus dem Spielbetrieb abmelden so werden die bis dahin gespielten Spiele gelöscht und zu Null gewertet.