

Spielordnung der Rhein-Hunsrück-Liga e.V.



Stand: 28.07.2019

Diese Spielordnung regelt den Spielbetrieb der RHL e.V.
Nicht aufgeführte Regeln werden vom Vorstand entschieden.

§ 1. Dartanlage

1.1 Dartboard

- 1.1.1 Eine Dartanlage besteht aus mindestens 2 Dartboards.
- 1.1.2 Alle Dartboards müssen vom Typ „Bristle,“ (Borsten) sein.
- 1.1.3 Alle Dartboards müssen dem 1 - 20 Uhr System entsprechen.
- 1.1.4 Alle Dartboards müssen 20 Segmente, ein Double -, ein Treble-Ringfeld, einen inneren und einen äußeren Mittelring haben.
Die Breite des Double- und Treble-Ringfeldes beträgt 8mm.
Sämtliche Abgrenzungen, die die Segmente Double, Treble, inneren und äußeren Mittelring darstellen und zusammen die „Spider,“ (Spinne) ergeben, müssen so angebracht sein, dass sie fest auf der Oberfläche des Boards aufliegen oder darin eingelassen sind.

1.2 Abmessungen

- 1.2.1 Das Dartboard muss so angebracht sein, dass der lotrechte Abstand, gemessen von Vorderkante Board, vom Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe mit der Abwurf-
linie liegen muss, bis zur Bullmitte 173 cm sind.
Siehe Zeichnung A
- 1.2.2 Das Dartboard muss so angebracht sein, dass das Segment der „20“ schwarz ist und sich auf der Position 12:00 Uhr befindet.
Der Abstand der Boards zueinander beträgt mindestens 125 cm, gemessen von Bull-
mitte bis Bullmitte. Der Abstand vom äußeren rechten und linken Board zu einer
möglichen Wand beträgt mindestens 80 cm, gemessen von der Wand bis Bullmitte.
Siehe Zeichnung B
- 1.2.3 Die Standleiste ist so anzubringen, dass die Distanz von Vorderkante Leiste bis Vorder-
kante Board in der Waagerechten gemessen 237 cm beträgt, und die Mitte auf einer
Linie mit dem Bull ist. Sie hat eine Mindestlänge von 100 cm.
Der diagonale Abstand vom Punkt des Bulls bis zu der dem Spieler zugewandten Seite
der Abwurf-
linie, beträgt auf der Höhe des Bodens 293 cm.
Siehe Zeichnung A
- 1.2.4 Die Boardanlage ist seitlich so abzusichern, dass zwischen äußerem Board und einem
möglichem Publikumsverkehr, gemessen von Mitte Bull, mindestens 250 cm Abstand
sind. Dies gilt in der Verlängerung bis zur Abwurf-
linie.
Siehe Zeichnung C
- 1.2.5 Der Abwurfbereich, gemessen von der Vorderkante der Standleiste bis zu einer
möglichen Rückwand, beträgt mindestens 80 cm. Bei einer nicht vorhandenen Wand gilt
dies auch für eingesetzte Schreibertische.

1.3 Beleuchtung

- 1.3.1 Die Beleuchtung pro Board ist frei wählbar.
Es ist auf ausreichende Helligkeit und möglichst wenige Schatten zu achten.
Die Flugbahn der Darts darf durch die Beleuchtung nicht beeinträchtigt werden.

1.4 Abnahme

- 1.4.1 Die Abnahme von Boardanlagen erfolgt durch den 1. Vorsitzenden und den Spielleiter bzw. durch den Vorstand.

§ 2 Spielbetrieb

- 2.1 Bis einschließlich 10 gemeldeten Teams wird in einer Liga gespielt. Ab 11 gemeldeten Teams wird in 2 Ligen gespielt. Die Entscheidung über die Einführung weiterer Ligen bei entsprechender Anzahl von Teammeldungen trifft der Vorstand.
- 2.2 Spielberechtigt sind nur ordnungsgemäß gemeldete Spieler deren Beiträge auch entrichtet worden sind.
Die Mindestanzahl der zu meldenden Spieler je Team beträgt:
- 4er Team = 5 zu meldende Spieler
- 6er Team = 7 zu meldende Spieler
- 8er Team = 10 zu meldende Spieler
- 2.3 Eine Mannschaft besteht in einem Ligaspiel aus maximal 8 Spielern.
- 2.4 Spieltag ist der im Spielplan aufgeführte Tag.
Vorverlegungen sind grundsätzlich; Verlegungen auf einen späteren Termin unter den folgenden Bedingungen möglich:
Die Anfrage zu einer Spielverlegung muss bis 18:00 Uhr am Vortag des geplanten Spieltages erfolgt sein.
Das Spiel muss innerhalb von 8 Tagen nach dem im Spielplan stehenden Termin stattfinden.
Die Ligaleitung ist über die Verlegung von beiden betreffenden Teamcaptains schriftlich zu informieren.
Findet das Spiel auch innerhalb dieser Frist nicht statt legt der Vorstand oder der Spielleiter einen neuen Termin fest.
Die Spiele der beiden letzten Spieltage der Saison dürfen nur vorverlegt werden.
- 2.5 Über eine Ausnahmeregelung entscheidet der Vorstand.
- 2.6 Sollte eine Mannschaft nicht zu einem Teamspieltag antreten, wird das Spiel zu Null für das anwesende Team gewertet und sie hat eine Strafe zu zahlen (siehe Gebühren- und Preisgeldkatalog). Hierzu zählen auch durch Qualifikation erreichte Spiele.
Tritt ein Team zum zweiten Mal innerhalb einer Saison nicht zu einem Teamspieltag an erlischt zusätzlich die Spielberechtigung des Teams für die aktuelle Saison. Die bereits absolvierten Spiele des Teams werden aus der Wertung genommen (Tabelle und Rangliste).
- 2.6.1 Das anwesende Team dokumentiert den Nichtantritt auf dem Spielbericht.
Hier sind die angetretenen Spieler und die Wartezeit zu notieren.
Dieser Spielbericht ist an die Ligaleitung zu senden mit dem Vermerk „Nichtantritt“.
- 2.7 Zum Spiel müssen mindestens 3 Spieler einer Mannschaft antreten.
- 2.8 Nachträgliches Eintragen von einem oder mehreren Spielern auf dem Spielbericht ist nach Spielbeginn (erster Dart geworfen) nicht mehr zulässig.
- 2.9 Nachmeldungen von Spielern sind auf dem Spielbericht zu vermerken oder per E-Mail an den Vorstand zu senden.
Zur Meldung werden folgende Angaben benötigt: Teamname, Vor und Nachname, Geburtsdatum und E-Mailadresse des Spielers.
Sie sind ab dem nächsten Spieltag spielberechtigt.
Die Nachmeldung muss bis 18:00 Uhr am Vortag des geplanten Spieltages erfolgt sein.

- Die Nachmeldegebühr muss innerhalb von 7 Tagen nach der Meldung an die RHL gezahlt worden sein, ansonsten wird das gesamte Ligaspiel für das betreffende Team als verloren gewertet, sofern der nachgemeldete Spieler zum Einsatz kam.
- 2.10 Ein Transfer von Spielern ist bis 3 Spieltage vor Saisonende (letzter Ligaspieltag) möglich. Transfermeldungen sind mit dem entsprechenden Formular per E-Mail an den Vorstand zu senden.
Es gilt eine Sperre von einem Ligaspieltag (Pokalspieltage sind keine Ligaspieltage). Ein Transfer ist für jeden Spieler nur 1x pro Saison möglich.
Die Transfergebühr muss innerhalb von 7 Tagen nach der Meldung an die RHL gezahlt worden sein, ansonsten wird das gesamte Ligaspiel für das betreffende Team als verloren gewertet, sofern der nachgemeldete Spieler zum Einsatz kam.
- 2.11 Die Heimmannschaft muss den Spielbericht an den Spielleiter versenden.
Dies ist per E-Mail oder Briefpost möglich.
Die jeweilige Adresse wird vom Vorstand bekannt gegeben.
Die Absendung muss spätestens am darauffolgenden Montag erfolgen.
Sollte das nicht der Fall sein, wird das Spiel zu Null für die Gastmannschaft gewertet.
- 2.12 Spielbeginn eines Einzelspieltages ist 19:30 Uhr.
An Tagen mit mehreren nacheinander folgenden Spielen (z.B. Team-Challenge, Pokal) entscheidet der Vorstand über die Startzeiten. Gleiches gilt z.B. auch für die Premier League.
- 2.13 Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die Spielbedingungen. Insbesondere ist dafür zu sorgen, dass der Spielbereich (möglichst geschlossener Raum) rauchfrei ist.
- 2.14 Spiele unter Protest sind nicht möglich! Wird ein Spiel ausgetragen, haben sich beide Mannschaften mit den Spielbedingungen einverstanden erklärt.
Sollten Mängel auftreten, so sind diese, wenn möglich, vor dem Spiel zu beheben.
Kommt es zu keiner Einigung, ist ein Protestschreiben, mit Angabe aller Mängel zu fertigen, welches vom Teamcaptain des protestierenden und auch des betroffenen Teams zu unterschreiben ist.
Die Unterschriften dienen lediglich der Kontrolle, dass ein Protest vorliegt und beide Teams über den Inhalt informiert sind. Sie gelten also nicht als Schuldeingeständnis.
Das Spiel wird in diesem Fall nicht ausgetragen.
Das Schreiben ist an den Vorstand zu schicken.
Der Vorstand entscheidet über den Protest und informiert beide Teams über das Ergebnis.

§ 3 Spielmodus

3.1 Ligaspiel

- 3.1.1 Im Ligaspiel wird 501 best of 5, straight in, double out gespielt.
Spielablauf gemäß aktuellem Spielbericht. Über den Spielablauf entscheidet die Delegiertenversammlung.
- 3.1.2 Es dürfen insgesamt 4 Ersatzspieler eingesetzt werden.
Im Einzel ist eine Ruckeinwechslung einmalig pro Spieler möglich, wobei dieser an dieselbe Stelle gesetzt werden muss, an der er vorher gespielt haben.
Die Doppelaufstellungen sind hingegen frei wählbar.

3.2 Pokalspiel

- 3.2.1 Im Pokalspiel wird 501 best of 5, straight in, double out gespielt.
Die Pokalspiele werden ausgespielt (16 Einzel, ggf. Teamgame). Ein vorzeitiger Spielabbruch bei Erreichen des 9. Punktes eines Teams ist nicht zulässig (Ausnahme im Finale).

- 3.2.2 Beim Stande von 8:8 wird ein Teamgame gespielt, wobei nur die Spieler aus Block 4 spielberechtigt sind.
Eine Auswechslung ist nicht möglich.
Spielmodus: 1001 Best of 3, straight in, double out.
Ein Münzwurf entscheidet wer das erste Leg beginnt.
Beim Stande von 1:1 wird das dritte Leg ausgebullt.
Sollte hierbei vom ersten Spieler Bull getroffen werden (Singlebull oder Bullseye), muss der Dart herausgezogen werden.
- 3.2.3 Es dürfen insgesamt 4 Ersatzspieler wahlweise in den einzelnen Blocks eingesetzt werden. Rückeinwechslungen gem. 3.1.2 sind möglich.

3.3 Masters

- 3.3.1 Es werden Masters Qualifikations-Turniere und ein Endturnier ausgetragen.
- 3.3.2 Alle Qualifikations-Turniere werden im Doppel KO System ausgetragen.
Spielmodus 501 straight in, double out, best of 5 (GR) / 3 (LR)
- 3.3.3 Spielberechtigt für das Endturnier sind die 16 punktbesten Spieler der Masters-Rangliste nach den Qualifikationsturnieren.
Eine Mindestteilnahme bestimmt die Delegiertenversammlung.
- 3.3.4 Spielmodus Masters Endturnier:
Gruppenphase: Round Robin best of 5
KO-Runde: best of 7, Finale: best of 9
- 3.3.5 Die Qualifikationsturniere sind offene Turniere an denen jeder teilnehmen kann.
- 3.3.6 Die Turnierleitung legt fest wer die jeweiligen Spiele schreibt.
Bei Nichtbeachtung werden dem betreffenden Spieler die Hälfte der Punkte dieses Turnieres abgezogen.

3.4 Premier League

- 3.4.1 Die Plätze 1 bis 14 der Einzelrangliste sind qualifiziert.
Bei Spielerabsagen können die Spieler bis Platz 16 nachrücken.
Gruppenphase: Round Robin, 4 Legs werden ausgespielt.
KO-Runde: best of 9
Nimmt ein qualifizierter Spieler ohne vorherige Absage (3 Tage vorher) nicht an der Premier League teil, hat er eine Strafe gem. § 5.2 des Gebühren- und Preisgeldkataloges zu zahlen. Zusätzlich entfällt seine Startberechtigung für die Premier League der nächsten Saison.
- 3.4.2 2-Ligensystem:
Die Plätze 1 bis 9 der Einzelrangliste der 1. Liga und die Plätze 1 bis 5 der Einzelrangliste der 2. Liga sind qualifiziert. Bei Spielerabsagen können die Plätze 10 (1. Liga) bzw. 6 (2. Liga) nachrücken.
Ansonsten gelten die Ausführungen in § 3.4.1

3.5 Team Challenge

Die Anzahl der qualifizierten Teams wird durch die Delegiertenversammlung festgelegt.
Den Spielmodus bestimmt der Vorstand/Spielleiter.
Es gelten die Regelungen für Pokalspiele gem. § 3.2.

§ 4 Spielregeln

- 4.1 Vor Spielbeginn wird von den beiden Teamcaptains (z.B. Liga, Pokal, Team-Challenge) durch Münzwurf entschieden, welches Team die ungeraden und welches Team die geraden Begegnungen beginnt.
Beim Stande von 2:2 wird das fünfte Leg „ausgebullt“.
- 4.2 An dem Board, an dem das jeweilige Team die Spiele beginnt, sorgt auch dieses Team für den Schreiber.
- 4.3 Bei Einzelwettbewerben (z.B. Mastersturniere, Premier League) wird vor einem Spiel „ausgebullt“ wer das Spiel und damit alle ungeraden Legs beginnt (inkl. des Final-Leg).
- 4.4 Bei allen Wettbewerben gilt folgendes:
Wird beim „Ausbullen“ vom ersten Spieler das Bull getroffen (Singlebull oder Bullseye) muss der Dart herausgezogen werden.
Trifft keiner der Spieler das Bull, dann gewinnt derjenige das „Ausbullen“, dessen Dart näher am Bull ist.
- 4.5 Der Score wird grundsätzlich auf Papier notiert.
- 4.6 Bei Einigung ist das Schreiben auf PC (nur Programm „N01“) möglich.
- 4.7 Der Schreiber ist verpflichtet die Würfe der Spieler zu kontrollieren.
- 4.8 Der Schreiber darf dem Spieler während des Wurfes (3 Darts) nur sagen, wie viel er geworfen hat und nicht wie viel er Rest hat.
- 4.9 Der Gegenspieler hat sich nach dem Wurf immer hinter der Wurflinie aufzuhalten.
- 4.10 Der Spieler ist dazu verpflichtet, seine Scores selbst mitzurechnen und auf dem Score-sheet bzw. dem Bildschirm zu kontrollieren.
Proteste können nur vor seinem nächsten Wurf angemeldet werden.
- 4.11 Beeinträchtigungen des Spielverlaufes werden zuerst vom Schreiber und den Spielern geregelt. Sollte hierbei keine Einigung erzielt werden, entscheiden die Teamcaptains.

§ 5 Ranglisten

5.1 Ligenbetrieb

In der Rangliste werden nur aktiv gemeldete Spieler geführt. Die Rangliste umfasst ausschließlich die Punkte aus den Ligaspielen.

Einzel: 3:0 Sieg = 7 Punkte 2:3 Niederlage = 3 Punkte

3:1 Sieg = 6 Punkte 1:3 Niederlage = 2 Punkte

3:2 Sieg = 5 Punkte 0:3 Niederlage = 1 Punkt

Doppel: Sieg: 4 Punkte

Niederlage: 1 Punkt

Wird ein komplettes Ligaspiel rechtzeitig von einem Team abgesagt, so dass das gegnerische Team erst gar nicht zum Ligaspiel anreisen muss (Heim- oder Auswärtsspiel), werden die kampflos gewonnenen Einzelspiele für die Rangliste mit einem 3:1 gewertet. Die kampflos gewonnenen Doppel werden mit 3 Punkten gewertet.

5.1.1 Sind mehrere Spieler punktgleich, teilen sie sich den entsprechenden Ranglistenplatz. Es werden keine weiteren Kriterien neben den erspielten Punkten für die Erstellung der Ranglisten herangezogen.

5.1.2 Die Spieler verbleiben in der Rangliste bis sie 0 Punkte haben.

5.2 Mastersturniere

Für die Masters-Qualifikationsturniere wird jährlich eine eigenständige Rangliste hinsichtlich der Qualifikation zum Masters Endturnier geführt.

Platz 1 : 45 Punkte, Platz 07 : 25 Punkte, Platz 33: 10 Punkte,

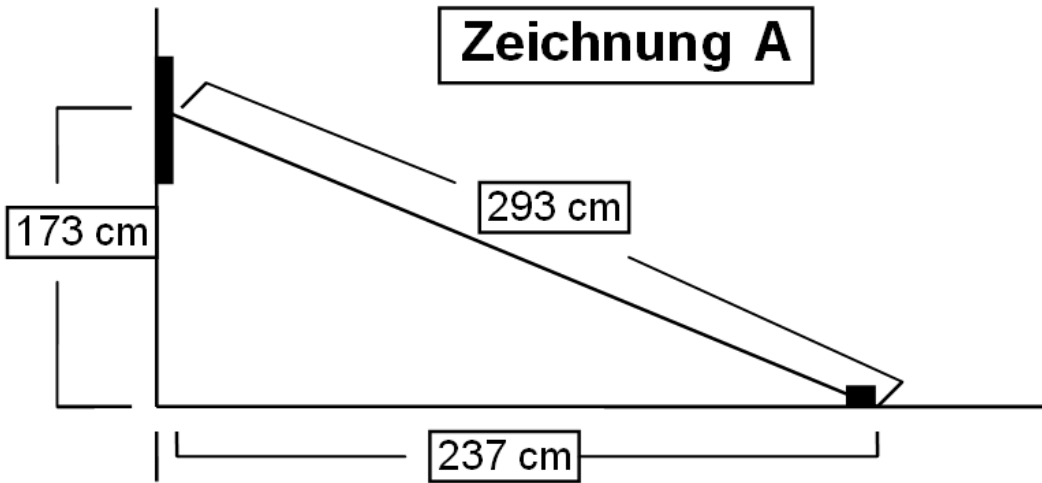
Platz 2 : 37 Punkte,	Platz 09 : 22 Punkte,
Platz 3 : 34 Punkte,	Platz 13 : 19 Punkte,
Platz 4 : 31 Punkte,	Platz 17 : 16 Punkte
Platz 5 : 28 Punkte,	Platz 25 : 13 Punkte,

- 5.2.1 Sind mehrere Spieler nach Abschluss aller Masters-Qualifikationsturniere punktgleich, entscheiden folgende Kriterien über die Platzierung in der Masters-Rangliste und damit über die Qualifikation zum Masters-Endturnier:
1. Das höhere erzielte Einzelergebnis bei einem der Qualifikationsturniere.
 2. Die Teilnehmerzahl an den Qualifikationsturnieren mit dem höchsten Einzelergebnis.
 3. Die Anzahl der Teilnahmen an den Qualifikationsturnieren der laufenden Saison.
 4. Losentscheid.

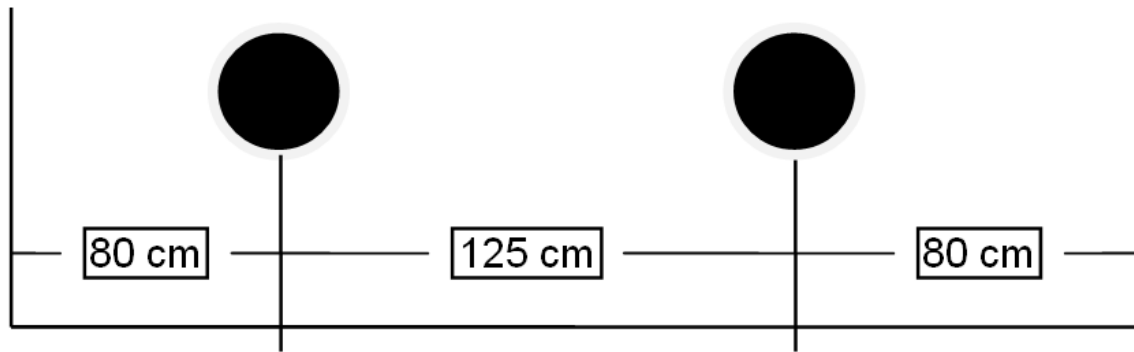
§ 6 Saisonabschluss

- 6.1 Pokalverleihung an die ersten 3 Teams der Abschlusstabellen.
Der Ligameister erhält zudem einen Wanderpokal.
- 6.2 Pokalverleihung an den Sieger des Pokalwettbewerbs und der Team-Challenge.
- 6.3 Medaillenverleihung an die drei Erstplatzierten der Ligen-Ranglisten.
- 6.4 Urkundenverleihung für die Bestleistungen (nur Ligaspiele) der einzelnen Spieler.
- 6.5 Urkundenverleihung an die zehn Erstplatzierten der Ligen-Ranglisten.
- 6.6 Ehrung der Masters Teilnehmer mit Urkunden, zzgl. Pokale für die drei Erstplatzierten des Endturniers, sowie Wanderpokal für den Sieger des Endturniers.

Zeichnung A



Zeichnung B



Zeichnung C

