

Spielordnung der Rhein-Hunsrück-Liga e.V.

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

Inhaltsverzeichnis

§1 Boardanlage	4
§1.1 Das Dartboard	4
§1.2 Abmessungen.....	4
§1.2.1 Nach Zeichnung A.....	4
§1.2.2 Nach Zeichnung B	5
§1.2.3 Nach Zeichnung C	6
§1.2.4 Ohne Zeichnung	6
§1.3 Beleuchtung.....	6
§2 Der Dart.....	6
§3 Die Aufnahme	7
§4 Spielbetrieb.....	7
§4.1 Ligabetrieb	7
§4.1.1 Ligeneinteilung.....	7
§4.1.2 Auf-/Abstiegsregelung.....	7
§4.2 Eine Mannschaft.....	8
§4.3 Aufstellung am Spieltag.....	8
§4.4 Ansetzung des Spieltages.....	8
§4.5 Nichtantritt zum Spieltag.....	9
§4.6 Antritt zum Spiel	9
§4.7 Nachmeldungen	10
§4.7.1 Verstoß der Frist für eine Nachmeldung.....	10
§4.8 Aushilfsregelung	10
§4.8.1 Verstoß gegen die Aushilfsregelung.....	11
§4.9 Spielertransfer	11

Stand: 26.07.2026

§4.10 Spielbericht	12
§4.11 Spielstätte	13
§4.12 Spiele unter Protest.....	13
§5 Spielmodus	13
§5.1 Ligaspiel.....	13
§5.1.1 Aus- und Einwechslungen	14
§5.1.2 Wertung eines Ligaspiels.....	14
§5.2 Pokalspiel	14
§5.2.1 Aus- und Einwechslungen	15
§5.3 Masters	15
§5.3.1 Festlegung der Masterssaison	15
§5.3.2 Modus	15
§5.3.3 Qualifikation für das Endturnier	15
§5.3.4 Masters Endturnier	16
§5.4 Premier League.....	16
§5.4.1 Modus	16
§5.4.2 Das Teilnehmerfeld.....	17
§5.5 Team-Challenge.....	17
§6 Spielregeln	18
§6.1 Ausbullen	18
§6.2 Festlegung der Position des Schreibers	18
§6.3 Beendigung des Legs/Spiels/Match.....	18
§6.4 Score Erfassung.....	19
§6.5 Schreiber	19
§6.6 Position des Gegenspielers.....	19
§6.7 Selbstkontrolle des Scores	19
§6.8 Beeinträchtigungen beim Spiel	19
§7 Ranglisten	19
§7.1 Liga.....	19

Stand: 26.07.2026

§7.1.1 Punktgleichheit	20
§7.2 Masters	20
§7.2.1 Punkteverteilung.....	20
§8 Saisonabschluss.....	21
§8.1 Liga	21
§8.2 Pokal/Team-Challenge	22
§8.3 Spielerranglisten.....	22
§8.4 Bestleistungen.....	22
§8.4 Masters.....	22



§1 Boardanlage

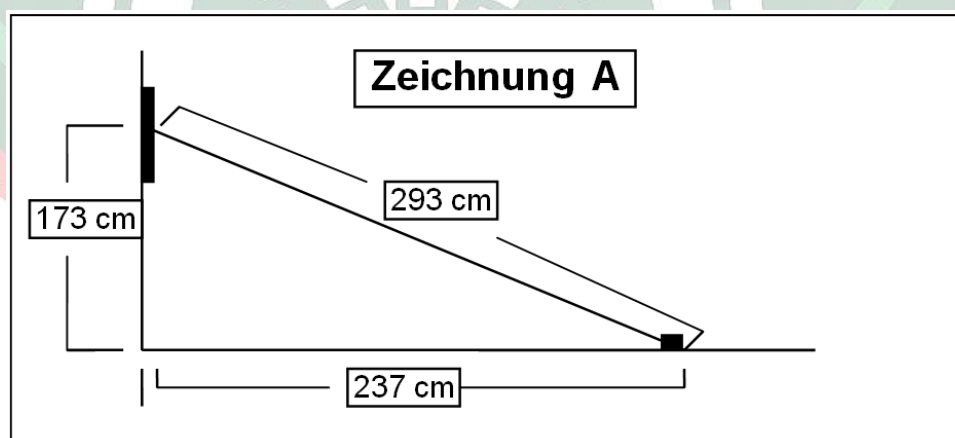
- Die Abnahme von Boardanlagen erfolgt durch den Vorstand.
Hauptverantwortlich ist der Spielleiter.

§1.1 Das Dartboard

- (1) Eine Dartanlage besteht aus mindestens 2 Dartboards.
- (2) Alle Dartboards müssen vom Typ „Bristle“ (Borsten) sein und dem 1 - 20 Uhr System entsprechen.
- (3) Alle Dartboards müssen 20 Segmente, ein Double -, ein Treble-Ringfeld, einen inneren und einen äußeren Mittelring haben.
- (4) Die Breite des Double- und Treble-Ringfeldes beträgt 8mm.
- (5) 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.
- (6) Das Dartboard muss so angebracht sein, dass das Segment der „20“ schwarz ist und sich auf der Position 12:00 Uhr befindet.

§1.2 Abmessungen

§1.2.1 Nach Zeichnung A



(1) Höhe des Dartboards

- Bullmitte: **173 cm** über dem Boden

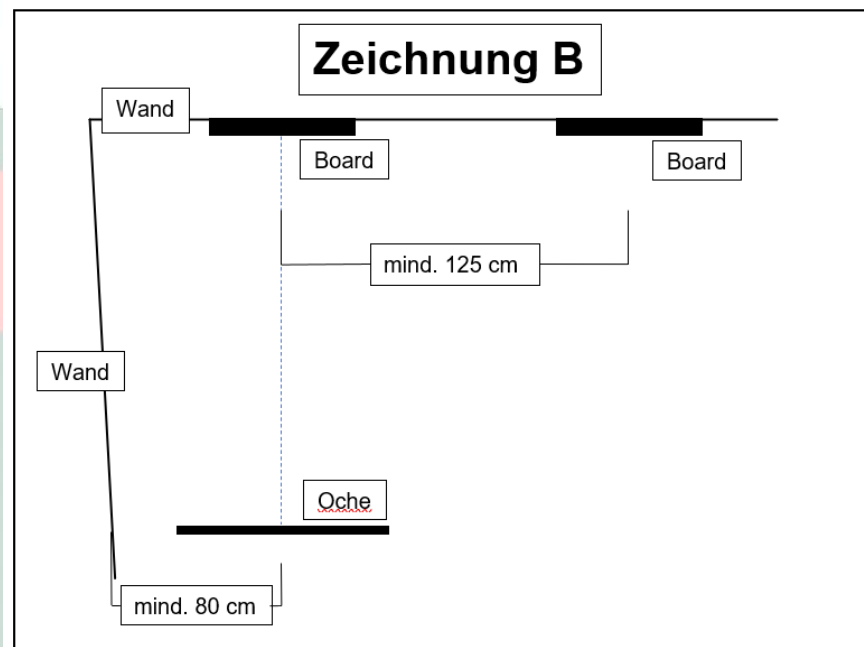
Stand: 26.07.2026

- Gemessen lotrecht von der Bullmitte zum Bodenpunkt auf Höhe der Abwurflinie

(2) Abwurflinie / Standleiste

- Vorderkante Standleiste bis Vorderkante Board: **237 cm**
- Standleiste mittig auf einer Linie mit dem Bull
- Mindestlänge der Standleiste: **100 cm**
- Diagonale Bull bis Abwurflinie: **293 cm**
- Standleisten parallel zu den Boards

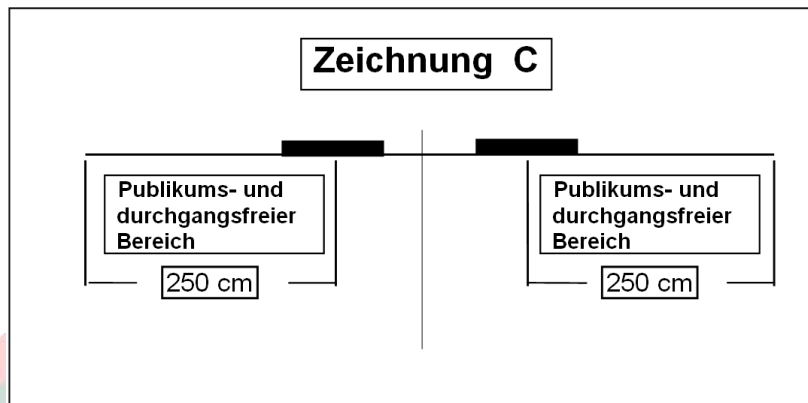
§1.2.2 Nach Zeichnung B



(3) Abstände zwischen Boards und Hindernissen

- Bullmitte zu Bullmitte: mindestens **125 cm**
- Mitte der Standleiste zu einem seitlichen Hindernis (z. B. Wand): beidseitig mindestens **80 cm**

§1.2.3 Nach Zeichnung C



(4) Seitliche Absicherung

- Äußeres Board bis zu möglichem Publikumsverkehr: mindestens **250 cm**, gemessen ab Bullmitte
- Dieser Abstand gilt in der Verlängerung bis zur Abwurflinie

§1.2.4 Ohne Zeichnung

(5) Freiraum hinter der Abwurflinie

- Vorderkante Standleiste bis zu einer möglichen Rückwand: mindestens **80 cm**
- Ist keine Wand vorhanden, gilt der Mindestabstand von **80 cm** auch für aufgestellte Schreibertische.

§1.3 Beleuchtung

- 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.

§2 Der Dart

Alle Spieler müssen Darts benutzen, die:

- nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 Gramm sind.

Stand: 26.07.2026

- Jeder Dart muss aus einer Spitze aus Metall oder Carbon, einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen (auch Moulded Flight & Shaft System möglich).

§3 Die Aufnahme

- Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers geworfen werden.
 - Eine Aufnahme besteht aus 3 Dartwürfen, es sei denn, ein Leg, Set oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
 - Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
- Wird ein im Board steckender Dart vom Spieler berührt, ist die Aufnahme damit abgeschlossen.
- Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

§4 Spielbetrieb

§4.1 Ligabetrieb

§4.1.1 Ligeneinteilung

- Bis maximal 10 Teams wird in einer Liga gespielt
- Ab 11 Teams erfolgt eine Einteilung in 2 Ligen
- Über weitere Ligen bei entsprechender Anzahl von Teammeldungen entscheidet der Vorstand

§4.1.2 Auf-/Abstiegsregelung

- Die beiden Tabellenletzten einer (höheren) Liga steigen in die nächstniedrigere Liga ab. Die beiden Tabellenersten einer (niedrigeren) Liga steigen in die nächsthöhere Liga auf.
- Sofern hiervon betroffene Teams zur neuen Saison nicht mehr melden, entscheidet der Vorstand über Auf- und Abstieg.

Gleiches gilt bei Aufstockung der Ligen durch neu gemeldete Teams.

- Werden aufgrund der Anzahl der Teammeldungen Ligen im Vergleich zur Vorsaison verkleinert (Anzahl der Teams in einer Liga verringert sich), gilt folgendes:
 - die Aufsteiger steigen auf
 - aus der höheren Liga gibt es mehr Absteiger

Sonderfall 1. Liga

Wird in mehreren Ligen gespielt, dürfen in Liga 1 maximal 2 Teams des gleichen Vereins spielen.

§4.2 Eine Mannschaft

- Spielberechtigt sind nur ordnungsgemäß gemeldete Spieler deren Beiträge auch entrichtet worden sind.
- Die Mindestanzahl der zu meldende Spieler je Team beträgt:
 - 4er Team = Mindestens 5 gemeldete Spieler
 - 6er Team = Mindestens 7 gemeldete Spieler
 - 8er Team = Mindestens 10 gemeldete Spieler
- Die gemeldeten Spieler/innen der Teams werden auf der Homepage und/oder in der genutzten Software veröffentlicht.

§4.3 Aufstellung am Spieltag

Eine Mannschaft besteht in einem Ligaspiel aus maximal 8 Spielern zzgl. Einem möglichen Aushilfsspieler.

§4.4 Ansetzung des Spieltages

- 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 15 Tagen nach dem im Spielplan stehenden Termin stattfinden. Die Ligaleitung ist über die Verlegung und den Nachholtermin von beiden betreffenden Team-Captains zu informieren, z.B. durch E-Mail. 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.
- Über eine Ausnahmeregelung entscheidet der Vorstand

§4.5 Nichtantritt zum Spieltag

(1) 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.

- a. 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)
- b. 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“

§4.6 Antritt zum Spiel

- (1) Zum Spiel müssen mindestens 3 Spieler einer Mannschaft antreten.
- (2) Nachträgliches Eintragen von einem oder mehreren Spielern auf dem Spielbericht ist nach Spielbeginn (erster Dart geworfen) nicht mehr zulässig.

§4.7 Nachmeldungen

- (1) Nachmeldungen von Spielern sind über das bereitgestellte Formular per E-Mail an den Vorstand zu senden oder bei Nutzung einer Software über diese Software vorzunehmen.
- (2) Zur Meldung werden folgende Angaben benötigt: Teamname, Vor und Nachname, Geburtsdatum und beim (Ersatz-) Team-Captain auch die E-Mailadresse des Spielers.
- (3) Sie sind sofort spielberechtigt.
- (4) Eine Nachmeldung per E-Mail muss bis 18:00 Uhr am Vortag des geplanten Spieltages; eine Nachmeldung mittels Software muss 15 Minuten vor Spielbeginn erfolgt sein.
- (5) Die Nachmeldegebühr muss innerhalb von 7 Tagen nach der Meldung an die RHL gezahlt worden sein

§4.7.1 Verstoß der Frist für eine Nachmeldung

- (1) Das Team erhält einen sofortigen Abzug von 3 Punkten, sofern der nachgemeldete Spieler in einem Ligaspiel zum Einsatz kam (unabhängig vom tatsächlichen Spielausgang). Die Sätze und Legs werden in der Tabelle nicht korrigiert.
- (2) Pokalspiele werden als verloren gewertet.
- (3) Neben des Punkt- bzw. verloren gewerteten Liga- oder Pokalspiel, wird auch ein Säumniszuschlag nach 2.3 des Gebühren- und Preisgeldkatalog fällig.

§4.8 Aushilfsregelung

- (1) Spieler aus unterklassigen Teams eines Vereins sind bei Ligaspielen (nicht Pokal und Teamchallenge) in höherklassigen Teams des Vereins dreimal in der Saison als Aushilfsspieler spielberechtigt.
- (2) In einem Team darf max. 1 Spieler je Spieltag eines unterklassigen Teams als Aushilfsspieler eingesetzt werden.
- (3) Ein Spieler gilt bereits dann als Aushilfsspieler, wenn er als solcher im Spielbericht eingetragen ist, auch wenn er tatsächlich nicht zum Einsatz kam.
- (4) Ein Spieler darf je Spieltag (Spieltags bezogen) nur in einem Ligaspiel eingesetzt werden.

(5) Sofern die Ligen eine unterschiedliche Anzahl von Spieltagen haben, gelten die am selben Wochenende angesetzten Spieltage als ein Spieltag.

Beispiel:

- Liga 3 steht bei Spieltag 5
- Liga 1 steht bei Spieltag 3

Ein Spieler aus einem Team Liga 3 hilft einem Team aus Liga 1 seines Vereins aus, so darf er an Spieltag 5 in Liga 3 nicht mehr eingesetzt werden, gleichzeitig darf er aber auch keinem Team aus Liga 2 aushelfen.

§4.8.1 Verstoß gegen die Aushilfsregelung

Wird ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, z.B. weil

- ein Spieler mehr als dreimal als Aushilfsspieler eingesetzt wurde
- mehr als ein Aushilfsspieler am gleichen Spieltag eingesetzt wurde

erhält das Team einen sofortigen Abzug von 3 Punkten (unabhängig vom tatsächlichen Spielausgang). Die Sätze und Legs werden in der Tabelle nicht korrigiert.

Wird ein Spieler zweimal an einem Spieltag (Spieltags bezogen) eingesetzt, so bezieht sich die Strafe auf das Team, in dem der Spieler zum zweiten Mal zum Einsatz kam (also ggf. das Team, in dem er eigentlich gemeldet ist)

§4.9 Spielertransfer

(1) Ein Transfer von Spielern ist bis 3 Liga-Spieltage vor Saisonende (letzter Ligaspieltag) möglich. Transfermeldungen sind mit dem entsprechenden Formular per E-Mail an den Vorstand zu senden.

- (2) Es gilt eine Sperre von einem Ligaspiel (Pokalspiele sind keine Ligaspiele).
- (3) Ein Transfer ist für jeden Spieler nur 1x pro Saison möglich.
- (4) Die Transfergebühr muss innerhalb von 7 Tagen nach der Meldung an die RHL gezahlt worden sein, ansonsten erhält das Team einen sofortigen Abzug von 3 Punkten, sofern der transferierte Spieler in einem Ligaspiel zum Einsatz kam. (unabhängig vom tatsächlichen Spielausgang). Gleiches gilt, wenn die Sperre von einem Ligaspiel nicht beachtet wurde. Die Sätze und Legs werden in der Tabelle nicht korrigiert.
- (5) Pokalspiele werden als verloren gewertet.

§4.10 Spielbericht

- (1) Die Heimmannschaft muss den Spielbericht bis um 18 Uhr des Folgetages an den Spielleiter per E-Mail an spielbericht@rhl-dart.de versenden (in Ausnahmefällen über WhatsApp).
- (2) Der Spielbericht soll auch dem Team-Captain der Gästemannschaft zur Verfügung gestellt werden. Bei Nutzung einer Datenbank/Software (z.B. 3K-Dartsoftware) ist der Spielbericht in der Datenbank/Software bis 18 Uhr des Folgetages durch beide Team-Captains zu bestätigen.
- (3) Sollte das nicht der Fall sein, erhält das Team einen sofortigen Abzug von 3 Punkten (unabhängig vom tatsächlichen Spielausgang). Die Sätze und Legs werden in der Tabelle nicht korrigiert. Pokalspiele werden als verloren gewertet zusätzlich wird für jedes Team dessen Bestätigung fehlt eine Geldstrafe gem. § 2.1 des Gebühren- und Preisgeldkatalogs fällig.
- (4) Spielbeginn eines Einzelspieltages ist 19:30 Uhr.
- (5) 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.

§4.11 Spielstätte

Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die Spielbedingungen. Insbesondere ist dafür zu sorgen, dass der Spielbereich (möglichst geschlossener Raum) rauchfrei ist.

§4.12 Spiele unter Protest

- 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 Team-Captain 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.

§5 Spielmodus

§5.1 Ligaspiel

- (1) Im Ligaspiel wird 501 Best of 5, straight in, double out gespielt.
- (2) Spielablauf gemäß aktuellem Spielbericht. Über den Spielablauf entscheidet die Delegiertenversammlung.

Ein Ligaspiel besteht aus 4x4 Einzeln, wobei jeder Spieler der Heimmannschaft auf jeden Spieler der Gastmannschaft trifft zzgl. 2 Doppel die frei aufgestellt werden dürfen.

§5.1.1 Aus- und Einwechslungen

- Es dürfen insgesamt 4 Ersatzspieler eingesetzt werden.
- Im Einzel ist eine Rückeinwechslung einmalig pro Spieler möglich, wobei dieser an dieselbe Stelle gesetzt werden muss, an der er vorher gespielt haben.
- Die Doppelaufstellungen sind hingegen frei wählbar.

§5.1.2 Wertung eines Ligaspiels

Sieg: 3 Punkte

Unentschieden: 1 Punkt

Bei Punktgleichheit werden die nachfolgend aufgeführten weiteren Kriterien zur Ermittlung der Tabellenplatzierung herangezogen (in dieser Reihenfolge):

- Satzdifférenz
- Anzahl der gewonnenen Sätze
- Legdifférenz
- Anzahl der gewonnenen Legs
- Direkter Vergleich

§5.2 Pokalspiel

- (1) Im Pokalspiel wird 501 Best of 5, straight in, double out gespielt.
- (2) Die Pokalspiele werden ausgespielt (16 Einzel-, ggf. Teamgame).
 - a. Ein vorzeitiger Spielabbruch bei Erreichen des 9. Punktes eines Teams ist nicht zulässig (Ausnahme im Finale).
- (3) 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.
- (4) 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.

§5.2.1 Aus- und Einwechslungen

- Es dürfen insgesamt 4 Ersatzspieler wahlweise in den einzelnen Blocks eingesetzt werden. Rückeinwechslungen gem. 3.1.1 sind möglich.
- Eine Ausnahme bildet hierbei, wenn das Spiel ins Teamgame geht, nach dem vierten Einzelblock darf nicht mehr gewechselt werden (siehe §5.2. Absatz 3)

§5.3 Masters

§5.3.1 Festlegung der Masterssaison

Es werden Masters Qualifikations-Turniere und ein Endturnier ausgetragen. Die Anzahl der Qualifikationsspieltage legt die Delegiertenversammlung fest.

§5.3.2 Modus

- Alle Qualifikations-Turniere werden im Doppel KO System ausgetragen.
- Spielmodus 501 straight in, double out, best of 5 (GR) / 3 (LR)
- Bei mehr als 32 Teilnehmern steht der Turnierleitung frei, den Spielmodus anzupassen.

§5.3.3 Qualifikation für das Endturnier

- Spielberechtigt für das Endturnier sind die 16 punktbesten Spieler der Masters Rangliste nach den Qualifikationsturnieren
- Die Anzahl der Mindestteilnahmen für eine Startberechtigung beim Masters bestimmt die Delegiertenversammlung
- Bei Spielerabsage können die Spieler ab Platz 17 der Masters Rangliste der Reihe nach nachrücken sofern die entsprechenden Spieler auch über die notwendige Anzahl der Mindestteilnahmen verfügen

- Bei etwaigen Nachrückern, übernimmt der Nachrücker den Setzlistenplatz des absagenden Spielers.

§5.3.4 Masters Endturnier

Gruppenbildung

- **Platz 1-4 der Rangliste:**
der Reihe nach als Gruppenköpfe A bis D gesetzt

Platz 5-16 der Rangliste:
werden den Gruppen zu gelost

Beispiel Auslosung:

1	8,13,9
2	16,6,11
3	15,12,5
4	10,14,7

Modus

- **Gruppenphase:** Round Robin best of 5
- **KO-Runde:** best of 7,
- **Finale:** best of 9

Die Turnierleitung legt fest wer die jeweiligen Spiele schreibt.
Bei Nichtbeachtung werden dem betreffenden Spieler die Hälfte der Punkte dieses Turnieres abgezogen.

§5.4 Premier League

- Die Premier League ist ein Turnier, um den besten Einzelspieler der abgelaufenen Ligasaison zu bestimmen. Die Teilnehmer ergeben sich aus der Spielerrangliste.
- Als Spielerrangliste gilt die Gesamtrangliste mit allen Punkten aus den Ligaspielen
- (Einzel und Doppel) gem. 5.1 der Spielordnung.

§5.4.1 Modus

Die Teilnehmer werden ohne Setzposition in 2 Gruppen gelost.

- **Gruppenphase:** Round Robin, 4 Legs werden ausgespielt.
- **KO-Runde:** best of 9

§5.4.2 Das Teilnehmerfeld

1-Ligensystem

- Teilnehmer: Platz 1 bis 14 der Rangliste
- Nachrücker: ab Platz 15

2-Ligensystem

- **Teilnehmer:**
 - Plätze 1 bis 9 der Spielerrangliste der 1. Liga
 - Plätze 1 bis 5 der Spielerrangliste der 2. Liga sind qualifiziert.
- **Nachrücker:**
 - die Spieler ab Platz 10 (1. Liga)
 - ab Platz 6 (2. Liga)

3-Ligensystem

- **Teilnehmer:**
 - Plätze 1 bis 8 der Spielerrangliste der 1. Liga
 - Plätze 1 bis 4 der Spielerrangliste der 2. Liga
 - Plätze 1 und 2 der Spielerrangliste der 3. Liga
- **Nachrücker:**
 - die Spieler ab Platz 10 (1. Liga)
 - die Spieler ab Platz 6 (2. Liga)
 - ab Platz 3 (3. Liga)

§5.5 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.

§6 Spielregeln

Diese Regeln gelten wettbewerbsübergreifend

§6.1 Ausbullen

- (1) Vor jedem einzelnen Spiel wird von den Spielern „ausgebullt“. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt immer das „Ausbullen“. Der Spieler, der das „Ausbullen“ gewinnt, beginnt alle ungeraden Legs des Spiels (inkl. Final-Leg)
- (2) Wird beim „Ausbullen“ vom ersten Spieler das Bull getroffen (Singlebull oder Bullseye) muss der Dart herausgezogen werden.
- (3) Trifft keiner der Spieler das Bull, dann gewinnt derjenige das „Ausbullen“, dessen Dart näher am Bull ist. Treffen beide Spieler das Bullseye oder das Single Bull, wird das „Ausbullen“ wiederholt. Bereits geworfene Pfeile sind vorher aus dem Board zu ziehen.
- (4) Prallt ein Dart beim „Ausbullen“ vom Dartboard ab oder fällt heraus (Bouncer), darf so lange geworfen werden, bis ein Dart im Board stecken bleibt.
 - a. Diese Regelung gilt für alle Teamwettbewerbe (z.B. Liga, Pokal, Team-Challenge)
 - b. und alle Einzelwettbewerbe (z.B. Masters, Premier League).

§6.2 Festlegung der Position des Schreibers

Vor Spielbeginn klären die Team-Captains untereinander, welches Team an welchem Board als Schreiber fungiert (ggf. Münzwurf).

§6.3 Beendigung des Legs/Spiels/Match

- 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 Leg, Set oder Match beendet hat
- Wird ein Leg nach jeweils 20 Aufnahmen (60 geworfenen Pfeilen) von keinem Spieler beendet, wird das Leg unmittelbar durch Ausbullen gem. §6.1 Abs. 3 entschieden

§6.4 Score Erfassung

Der Score wird grundsätzlich auf PC/Tablet (nur Programm „N01“ oder 3K-Dartscorer) notiert. Die Nutzung des Scolia Autoscoring-System im Zusammenspiel mit dem 3K-Dartscorer ist zulässig. Bei Einigung ist das Schreiben auf Papier möglich

§6.5 Schreiber

- (1) Der Schreiber ist verpflichtet die Würfe der Spieler zu kontrollieren.
- (2) Der Schreiber darf dem Spieler während des Wurfes (3 Darts) nur sagen, wie viel er geworfen hat und nicht wie viel er Rest hat

§6.6 Position des Gegenspielers

Der Gegenspieler hat sich nach dem Wurf immer hinter der Wurflinie aufzuhalten.

§6.7 Selbstkontrolle des Scores

- (1) Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, seine Scores selbst mitzurechnen und auf dem Scoresheet bzw. dem Bildschirm zu kontrollieren. Er hat stets seinen geworfenen Score anzusagen und nicht, was er (angeblich) für einen Restscore hat.
- (2) Proteste können nur vor seinem nächsten Wurf angemeldet werden

§6.8 Beeinträchtigungen beim Spiel

Beeinträchtigungen des Spielverlaufes werden zuerst vom Schreiber und den Spielern geregelt. Sollte hierbei keine Einigung erzielt werden, entscheiden die Team-Captains.

§7 Ranglisten

§7.1 Liga

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

- **Einzel:**

3:0-Sieg	7 Pkt.
3:1-Sieg:	6 Pkt.
3:2-Sieg	5 Pkt.
2:3-Niederlage:	2 Pkt.
1:3-Niederlage	1 Pkt.
0:3-Niederlage	0 Pkt.

- **Doppel:**

Sieg	4 Pkt.
Niederlage	1 Pkt.
0:3-Niederlage	0 Pkt.

Bei tatsächlich ausgetragenen Spielen werden die Punkte entsprechend den tatsächlichen Ergebnissen vergeben, auch wenn Teams aufgrund verschiedener Vergehen einen Punktabzug erhalten.

§7.1.1 Punktgleichheit

- 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.
- Hierdurch kann sich die Teilnehmerzahl zur Premier League erhöhen.

§7.2 Masters

§7.2.1 Punkteverteilung

- Für die Masters-Qualifikationsturniere wird jährlich eine eigenständige Rangliste hinsichtlich der Qualifikation zum Masters Endturnier geführt.
- Bei jedem Turnier werden Punkte an jeden Spieler nach folgendem Schlüssel verteilt

Platzierung	Pkt
Platz 1	45
Platz 2	37
Platz 3	34
Platz 4	31
Platz 5	28 (2x)
Platz 7	25 (2x)
Platz 9	22 (4x)
Platz 13	19 (4x)
Platz 17	16 (8x)
Platz 25	13 (8x)
Platz 33	10 (16x)
Platz 49	7 (...)

- Diese Punkte sind maßgebend für die Qualifikation für das Masters

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:

- Die Anzahl der Teilnahmen an den Qualifikationsturnieren der laufenden Saison.
- Das höhere erzielte Einzelergebnis bei einem der Qualifikationsturniere.
- Losentscheid.

§8 Saisonabschluss

§8.1 Liga

- Pokalverleihung an die ersten 3 Teams der Abschlusstabellen. Der Ligameister erhält zudem einen Wanderpokal

§8.2 Pokal/Team-Challenge

- Pokalverleihung an den Sieger des Pokalwettbewerbs und der Team-Challenge.
- Pokalsieger erhält zudem einen Wanderpokal

§8.3 Spielerranglisten

- Medaillenverleihung an die drei Erstplatzierten der Ligen-Spielerranglisten
- Urkundenverleihung an die Top10 der Ligen-Spielerranglisten

§8.4 Bestleistungen

- Medaillenverleihung an die drei Erstplatzierten der Ligen-Spielerranglisten

§8.4 Masters

- Ehrung der Masters Teilnehmer mit Urkunden
- Zzgl. Pokale für die drei Erstplatzierten des Endturniers
- Wanderpokal für den Sieger des Endturniers