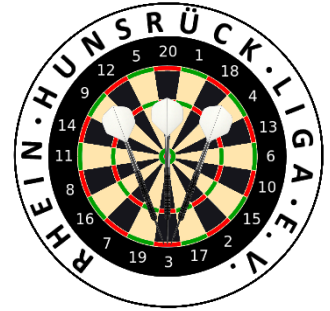


Spielordnung der Rhein-Hunsrück-Liga e.V.



Stand: 26.07.2026

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.
- 1.1.5 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 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 Der Abstand der Boards zueinander beträgt mindestens 125 cm, gemessen von Bull-
mitte bis Bullmitte.
Der Abstand von der Mitte der Standleiste zu einem Hindernis (z. B. Wand) beträgt
beidseitig mindestens 80 cm.
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.
Die Standleisten müssen parallel zu den Boards angebracht sein.
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 Vorstand. Hauptverantwortlich ist der Spielleiter.

1.5 Der Dart

- 1.5.1 Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 Gramm sind. 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).

1.6 Die Aufnahme

- 1.6.1 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.
- 1.6.2 Wird ein im Board steckender Dart vom Spieler berührt, ist die Aufnahme damit abgeschlossen.
- 1.6.3 Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

§ 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 Die beiden Tabellenletzten einer (höheren) Liga steigen in die nächst niedrigere Liga ab. Die beiden Tabellenersten einer (niedrigeren) Liga steigen in die nächste höhere Liga auf.
- 2.2.1 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.
- 2.2.2 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
- 2.2.3 Sofern in mehreren Ligen gespielt wird, dürfen in der 1. Liga max. 2 Teams eines Vereins spielen.
- 2.3 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
- 2.3.1 Die gemeldeten Spieler/innen der Teams werden auf der Homepage und/oder in der genutzten Software veröffentlicht.
- 2.4 Eine Mannschaft besteht in einem Ligaspiel aus maximal 8 Spielern.
- 2.5 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.
- 2.6 Über eine Ausnahmeregelung entscheidet der Vorstand.
- 2.7 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).
- 2.7.1 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“.
- 2.8 Zum Spiel müssen mindestens 3 Spieler einer Mannschaft antreten.
- 2.9 Nachträgliches Eintragen von einem oder mehreren Spielern auf dem Spielbericht ist nach Spielbeginn (erster Dart geworfen) nicht mehr zulässig.
- 2.10 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.
Zur Meldung werden folgende Angaben benötigt: Team-Name, Vor und Nachname, Geburtsdatum und beim (Ersatz-) Team-Captain auch die E-Mailadresse des Spielers.
Sie sind sofort spielberechtigt.
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.
Die Nachmeldegebühr 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 nachgemeldete Spieler in einem Ligaspiel zum Einsatz kam (unabhängig vom tatsächlichen Spielausgang). Die Sätze und Legs werden in der Tabelle nicht korrigiert.
Pokalspiele werden als verloren gewertet.
- 2.11 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.
In einem Team darf max. 1 Spieler je Spieltag eines unterklassigen Teams als Aushilfsspieler eingesetzt werden.
Ein Spieler gilt bereits dann als Aushilfsspieler, wenn er als solcher im Spielbericht eingetragen ist, auch wenn er tatsächlich nicht zum Einsatz kam.
Ein Spieler darf je Spieltag (spieltagsbezogen) nur in einem Ligaspiel eingesetzt werden.
Sofern die Ligen eine unterschiedliche Anzahl von Spieltagen haben, gelten die am selben Wochenende angesetzten Spieltage als ein Spieltag.
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 2 Mal an einem Spieltag (spieltagsbezogen) 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).

- 2.12 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.

Es gilt eine Sperre von einem Ligaspiel (Pokalspiele sind keine Ligaspiele).

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 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.

Pokalspiele werden als verloren gewertet.

- 2.13 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).

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.

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. Sollte das nicht der Fall sein, wird für jedes Team dessen Bestätigung fehlt eine Geldstrafe gem. § 2.1 des Gebühren- und Preisgeldkatalogs fällig.

- 2.14 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.

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

- 2.16 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.

§ 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 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.
- 3.1.3 Spielwertung:
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

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)
Bei mehr als 32 Teilnehmern steht der Turnierleitung frei, den Spielmodus anzupassen.
- 3.3.3 Die Qualifikationsturniere sind offene Turniere an denen jeder teilnehmen kann.
- 3.3.4 Spielberechtigt für das Endturnier sind die 16 punktbesten Spieler der Masters-Rangliste nach den Qualifikationsturnieren.
Eine Mindestteilnahme bestimmt die Delegiertenversammlung.
Bei Spielerabsagen können die Spieler ab Platz 17 der Masters-Rangliste der Reihe nach nachrücken, sofern die entsprechenden Spieler die erforderlichen Mindestteilnahmen vorweisen können.

3.3.5 Spielmodus Masters Endturnier:

Die Plätze 1 bis 4 der Masters-Rangliste werden der Reihe nach als Gruppenköpfe A bis D gesetzt. Alle anderen Positionen werden frei gelost.

Gruppenphase: Round Robin best of 5

KO-Runde: best of 7, Finale: best of 9

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 Spielerrangliste sind qualifiziert.

Bei Spielerabsagen können die Spieler ab Platz 15 nachrücken.

Die Teilnehmer werden ohne Setzposition in 2 Gruppen gelost.

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 Spielerrangliste der 1. Liga und die Plätze 1 bis 5 der Spielerrangliste der 2. Liga sind qualifiziert. Bei Spielerabsagen können die Spieler ab Platz 10 (1. Liga) und ab Platz 6 (2. Liga) aus derselben Liga der Reihe nach nachrücken.

Ansonsten gelten die Ausführungen in § 3.4.1.

3.4.3 3-Ligensystem:

Die Plätze 1 bis 8 der Spielerrangliste der 1. Liga, die Plätze 1 bis 4 der Spielerrangliste der 2. Liga und die Plätze 1 und 2 der Spielerrangliste der 3. Liga sind qualifiziert. Bei Spielerabsagen können die Spieler ab Platz 9 (1. Liga), Platz 5 (2. Liga) und Platz 3 (3. Liga) aus derselben Liga der Reihe nach nachrücken.

Ansonsten gelten die Ausführungen in § 3.4.1.

3.4.4 Als Spielerrangliste gilt die Gesamtrangliste mit allen Punkten aus den Ligaspielen (Einzel und Doppel) gem. 5.1 der Spielordnung.

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 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).

Diese Regelung gilt für alle Teamwettbewerbe (z.B. Liga, Pokal, Team-Challenge)

- und alle Einzelwettbewerbe (z.B. Masters, Premier League).
- 4.2 Vor Spielbeginn klären die Team-Captains untereinander, welches Team an welchem Board als Schreiber fungiert (ggf. Münzwurf).
- 4.3 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. Treffen beide Spieler das Bullseye oder das Single Bull, wird das „Ausbullen“ wiederholt. Bereits geworfene Pfeile sind vorher aus dem Board zu ziehen. Prallt ein Dart beim „Ausbullen“ vom Dartboard ab oder fällt heraus (Bouncer), darf solange geworfen werden, bis ein Dart im Board stecken bleibt.
- 4.4 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.
- 4.5 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.
- 4.6 Der Schreiber ist verpflichtet die Würfe der Spieler zu kontrollieren.
- 4.7 Der Schreiber darf dem Spieler während des Wurfes (3 Darts) nur sagen, wie viel er geworfen hat und nicht wie viel er Rest hat.
- 4.8 Der Gegenspieler hat sich nach dem Wurf immer hinter der Wurflinie aufzuhalten.
- 4.9 Der Spieler ist dazu verpflichtet, seine Scores selbst mitzurechnen und auf dem Score-sheet bzw. dem Bildschirm zu kontrollieren. Er hat stets seinen geworfenen Score anzusagen und nicht was er (angeblich) für einen Restscore hat.
Proteste können nur vor seinem nächsten Wurf angemeldet werden.
- 4.10 Beeinträchtigungen des Spielverlaufes werden zuerst vom Schreiber und den Spielern geregelt. Sollte hierbei keine Einigung erzielt werden, entscheiden die Team-Captains.
- 4.11 Wird ein Leg nach jeweils 20 Aufnahmen (60 geworfenen Pfeilen) von keinem Spieler beendet, wird das Leg unmittelbar durch Ausbullen gem. 4.3 entschieden.

§ 5 Ranglisten

5.1 Ligen-Betrieb

In der Spielerrangliste werden nur aktiv gemeldete Spieler geführt. Die Spielerrangliste 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 = 0 Punkte

Doppel: Sieg: 4 Punkte

Niederlage: 1 Punkt

Niederlage „zu Null“: 0 Punkte

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

- 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.

Hierdurch kann sich die Teilnehmerzahl zur Premier League erhöhen.

5.2 Mastersturniere

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

Platz 1 : 45 Punkte,
Platz 2 : 37 Punkte,
Platz 3 : 34 Punkte,
Platz 4 : 31 Punkte,
Platz 5 : 28 Punkte,

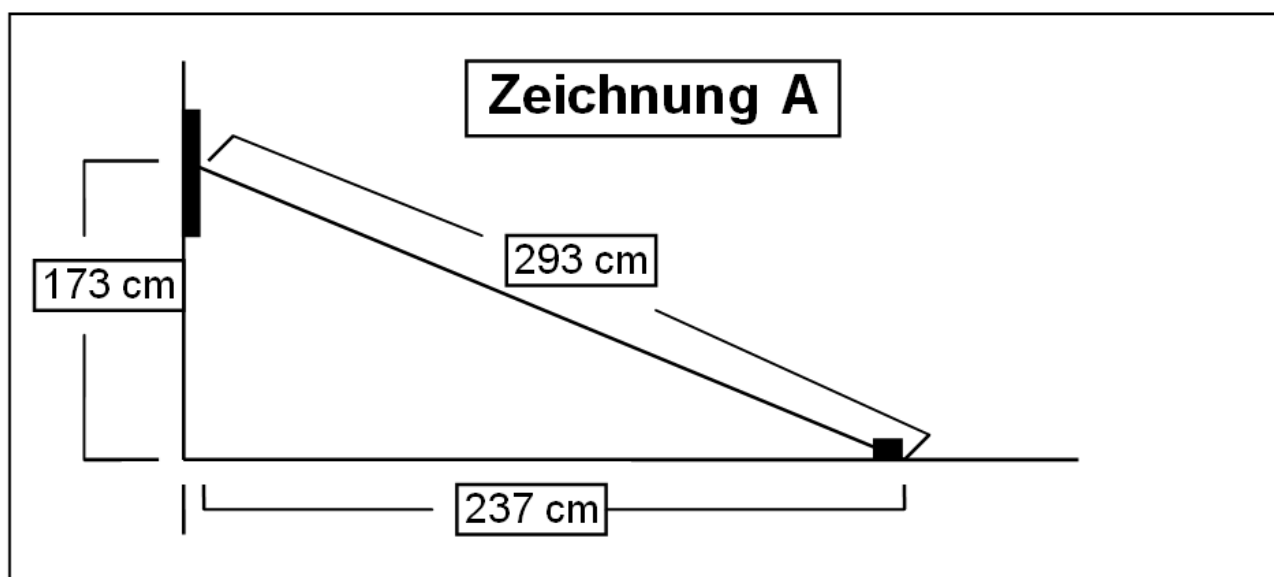
Platz 07 : 25 Punkte,
Platz 09 : 22 Punkte,
Platz 13 : 19 Punkte,
Platz 17 : 16 Punkte
Platz 25 : 13 Punkte,

Platz 33: 10 Punkte,
Platz 49: 7 Punkte

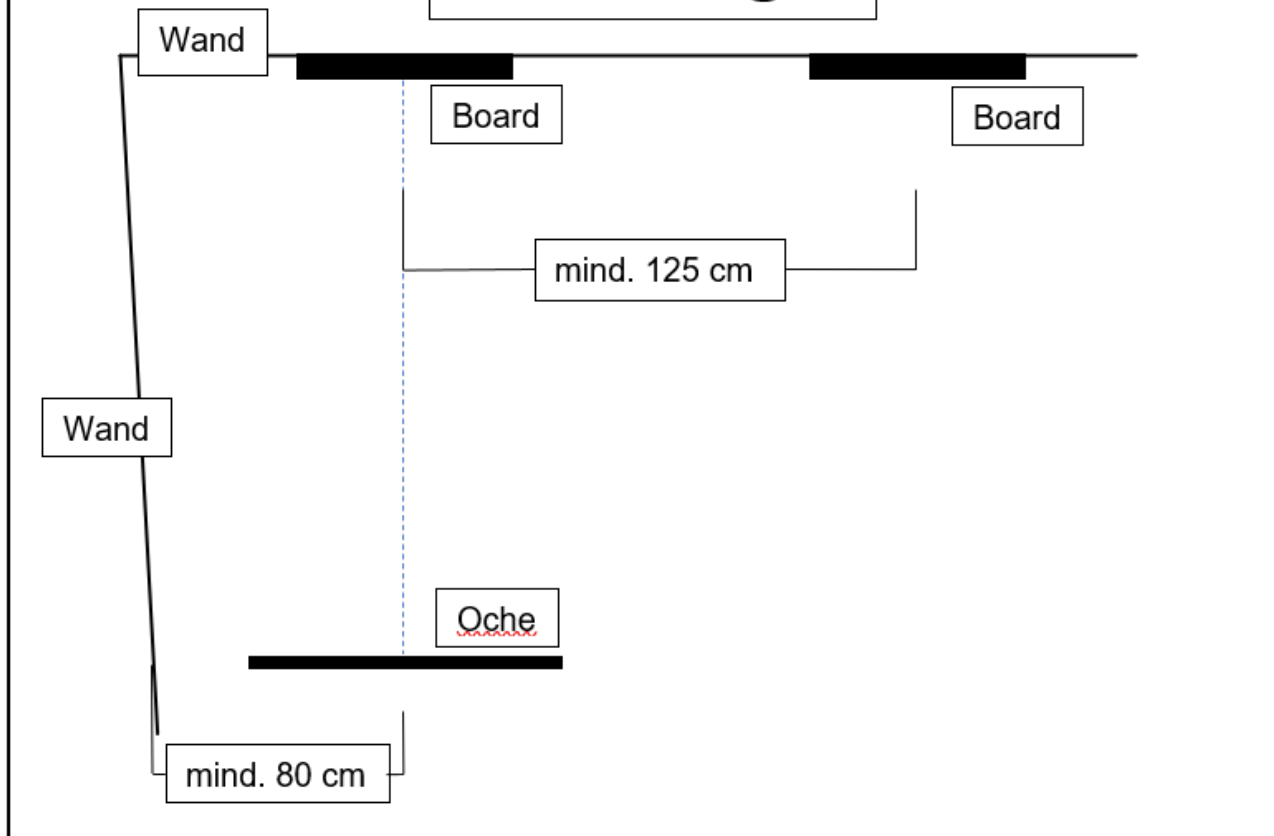
- 5.2.1 Sind mehrere Spieler nach Abschluss aller Masters-Qualifikationsturniere punktgleich, entscheiden folgende Kriterien über die Platzierung in der Masters-Rangliste und damit über die Qualifikation zum Masters-Endturnier:
1. Die Anzahl der Teilnahmen an den Qualifikationsturnieren der laufenden Saison.
 2. Das höhere erzielte Einzelergebnis bei einem der Qualifikationsturniere.
 3. 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.
Der Pokalsieger erhält zudem einen Wanderpokal.
- 6.3 Medaillenverleihung an die drei Erstplatzierten der Ligen-Spielerranglisten.
- 6.4 Urkundenverleihung für die Bestleistungen (nur Ligaspiele) der einzelnen Spieler.
Hinweis:
Sofern ein nicht spielberechtigter Spieler zum Einsatz kommt, werden dessen Bestleistungen nicht gewertet. Die Bestleistungen des spielberechtigten Gegners werden hingegen gewertet.
- 6.5 Urkundenverleihung an die zehn Erstplatzierten der Ligen-Spielerranglisten.
- 6.6 Ehrung der Masters Teilnehmer mit Urkunden, zzgl. Pokale für die drei Erstplatzierten des Endturniers, sowie Wanderpokal für den Sieger des Endturniers.



Zeichnung B



Zeichnung C

