

Spielordnung der Rhein-Hunsrück-Liga 1982 e.V.

Stand: 10/2010

Diese Spielordnung regelt den Spielbetrieb der RHL e.V.
Nicht aufgeführte Regeln werden vom Präsidium 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 Drahtteile, die die Segmente Double, Treble, inneren und äußeren Mittelring darstellen und zusammen die „ Spider „ (Spinne) ergeben, müssen so auf der Oberfläche des Boards angebracht sein, dass sie fest auf dieser aufliegen.

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 Abwurflinie 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 beträgt mindestens 125 cm gemessen von Bullmitte 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, das die Distanz von Vorderkante Leiste bis Vorderkante 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 Abwurflinie, 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 möglichem Publikumsverkehr, gemessen von Mitte Bull, mindestens 250 cm sind. Dies gilt in der Verlängerung bis zur Abwurflinie.
Siehe Zeichnung C
- 1.2.5 Der Abwurfbereich, gemessen von Vorderkante Standleiste bis zu einer möglichen Rückwand, beträgt mindestens 80 cm. Bei nicht vorhandener Wand gilt dies auch für eingesetzte Schreibertische.

1.3 Beleuchtung

- 1.3.1 Die Lichtquelle ist von ihrer Art frei wählbar. Jedes Board muss von mindestens zwei Lichtquellen angestrahlt werden.
Wobei zu beachten ist, dass keine Schatten auf dem Board zu sehen sind.
- 1.3.2 Die Lichtquelle pro Board ist frei wählbar, wobei die bestmögliche Ausleuchtung gewährleistet sein muss. Die angebrachten Lichtquellen sind so anzubringen, dass der Wurf nicht beeinträchtigt wird, und der Dart eine freie Flugbahn hat.

§ 2 Spielbetrieb

- 2.1 Spielberechtigt sind nur Spieler die ordnungsgemäß gemeldet wurden, und deren Beiträge entrichtet worden sind.
- 2.2 Eine Mannschaft besteht in einem Ligaspiel aus maximal 8 Spielern.
- 2.3 Spieltag ist der im Spielplan aufgeführte Tag.
- 2.4 Eine Ausnahmeregelung entscheidet das Präsidium.
- 2.5 Sollte eine Mannschaft nicht zu einem Liga,- Pokal, - Blockspieltag antreten, hat es eine Strafe zu zahlen (siehe Gebührenkatalog).
- 2.5.1 Zum Spiel müssen mindestens 3 Spieler einer Mannschaft antreten.
- 2.5.2 Nachmeldungen von Spielern sind auf dem Spielbericht zu vermerken mit : Teamname, Vor und Nachname, Adresse, und Geburtsdatum des Spielers. Sie sind ab dem nächsten Spieltag spielberechtigt.
- 2.6 Ein Transfer von Spielern ist nur zum letzten Spieltag der Hinrunde möglich. Transfermeldungen sind auf dem Ligaspielbericht, mit Bekanntgabe der neuen Mannschaft zu vermerken . Der Spieler ist zum Beginn der Rückrunde spielberechtigt.
- 2.7 Die Heimmannschaft muss den Spielbericht an das Präsidium absenden. Das Kuvert mit dem Spielbericht, muss den Poststempel spätestens vom darauf folgenden Montag tragen. Sollte das nicht der Fall sein, wird das Spiel mit 20:0 für die Gastmannschaft gewertet. Der Spielbericht kann auch per Email oder Fax zugesendet werden.
- 2.8 Bei Nichterscheinen eines Teams zum Ligaspiel wird das Spiel mit 20:0 für die anwesende Mannschaft gewertet.
- 2.9 Spielbeginn eines Einzelspieltages ist 19:30 Uhr.
- 2.10 Blockspieltag mit 3 Mannschaften
Block 1 startet um 18.00 Uhr
Block 2 startet im Anschluss an Block 1, wobei die spielenden Teams spätestens um 20 Uhr anwesend sein müssen.
Block 3 startet im Anschluss an Block 2, wobei die spielenden Teams spätestens um 22 Uhr anwesend sein müssen.
- 2.11 Blockspieltag mit 2 Mannschaften
Block 1 startet um 18.30 Uhr
Block 2 startet im Anschluss an Block 1, wobei die spielenden Teams spätestens um 20.30 Uhr anwesend sein müssen.
- 4.1 Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die Spielbedingungen.

- 2.13 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 schreiben, welches vom Teamcaptain des Protestierenden und auch des betroffenen Teams zu unterschreiben ist. Die Unterschriften dienen lediglich der Kontrolle, das ein Protest vorliegt, und beide Teams über den Inhalt informiert sind. Das Spiel wird in diesem Fall nicht ausgetragen. Das Schreiben ist an das Präsidium zu schicken. Das Präsidium 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. Auf dem Spielbericht werden zuerst 4 Einzel eingetragen und gespielt (Block1). Danach werden 2 Doppel eingetragen und gespielt (Block2). Danach werden 4 Einzel eingetragen und gespielt (Block3). Danach werden 2 Doppel eingetragen und gespielt (Block4). Danach werden 4 Einzel eingetragen und gespielt (Block5).
- 3.1.2 Es dürfen insgesamt 4 Ersatzspieler wahlweise in den einzelnen Blocks eingesetzt werden. Eine Rückeinwechselung von maximal 2 Spielern ist pro Spiel einmalig möglich, wobei diese an die selbe Stelle gesetzt werden müssen, wo sie vorher gespielt haben.
- 3.1.3 Die Heimmannschaft beginnt jede Begegnung. Beim Stande von 2:2 wird das Finale Leg ausgebullt.
- 3.1.4 Sonderregelung für Blockspieltage :
Block 1 und 3 siehe 03.01.03.
Block 2 : Jedes Team beginnt 8 Begegnungen. Münzwurf entscheidet, wer die ersten 8 Begegnungen startet.
Beim Stande von 1:1 wird das Finale Leg ausgebullt.
- 3.1.5 Im Ligaspiel gibt es pro gewonnenes Einzel und Doppel je einen Punkt für die Ligarangliste.

3.2 Pokalspiel

- 3.2.1 Im Pokalspiel wird 501 best of 5, straight in, double out gespielt. Auf dem Spielbericht werden zuerst 4 Einzel eingetragen und gespielt (Block1). Danach werden 4 Einzel eingetragen und gespielt (Block2). Danach werden 4 Einzel eingetragen und gespielt (Block3). Danach werden 4 Einzel eingetragen und gespielt (Block4).
- 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 Three, Straight in, Double Out, Münzwurf entscheidet wer das Erste Leg beginnt. Beim Stande von 1:1 wird das Finale Leg ausgebullt.
- 3.2.3 Es dürfen insgesamt 4 Ersatzspieler wahlweise in den einzelnen Blocks eingesetzt werden. Eine Rückeinwechselung ist möglich.
- 3.2.4 Der Modus wird auf der Delegiertenversammlung beschlossen.

3.3 RHL 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 Five (GR) / Three (LR)
Münzwurf entscheidet wer das Erste Leg beginnt.
Beim Stande von 2:2 (GR) wird das Finale Leg ausgebullt.
Beim Stande von 1:1 (LR) wird das Finale Leg ausgebullt.
- 3.3.3 Für die Platzierungen bei den Qualifikationsturnieren werden folgende Punkte vergeben.
Platz 1 : 20 Punkte, Platz 07 : 10 Punkte,
Platz 2 : 18 Punkte, Platz 09 : 08 Punkte,
Platz 3 : 16 Punkte, Platz 13 : 06 Punkte,
Platz 4 : 14 Punkte, Platz 17 : 04 Punkte
Platz 5 : 12 Punkte, Platz 25 : 02 Punkte,
- 3.3.4 Spielberechtigt für das Endturnier sind die 16 Punktbesten Spieler der Rangliste nach den Qualifikationsturnieren,
wobei eine Mindestteilnahme an 2 Qualifikationsturnieren Voraussetzung ist.
Das Endturnier wird im Doppel KO System ausgetragen.
- 3.3.5 Spielmodus 501 Straight in, Double Out, Best of Five
Münzwurf entscheidet wer das Erste Leg & Dritte Leg beginnt.
Beim Stande von 2:2 wird das Finale Leg ausgebullt.
- 4.1.1 Nachmeldungen an Masters Quali Turnieren sind nicht möglich.
- 4.1.2 Die Qualiturniere sind offene Turniere, jeder kann daran teilnehmen.
Punkte bekommen nur RHL gemeldete Spieler.

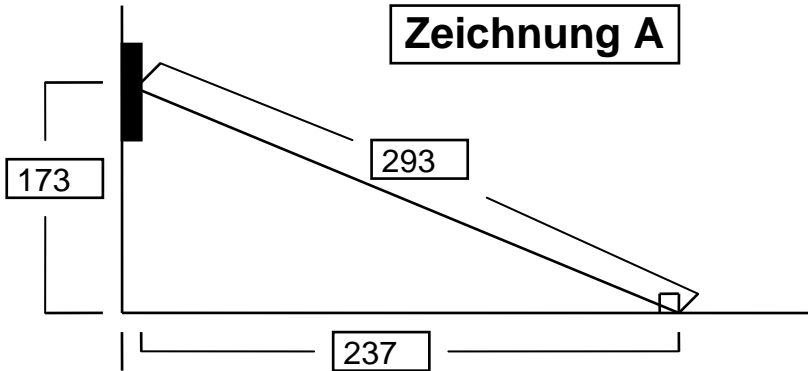
§ 4 Spielregeln

- 4.1 Der Scoresheet wird grundsätzlich auf Papier notiert.
- 4.2 Bei Einigung ist das Schreiben auf PC (nur Programm „N01“) möglich.
- 4.3 Der Schreiber ist verpflichtet die Würfe der Spieler zu kontrollieren.
- 4.4 Der Schreiber darf dem Spieler sagen, wie viel er geworfen hat.
Er darf ihm den Rest, abzüglich des geworfenen Score
nur nach dem beendeten Wurf ansagen. (Wurf = 3 geworfene Darts)
- 4.5 Der Gegenspieler hat sich nach dem Wurf immer hinter der Wurflinie aufzuhalten.
- 4.6 Der Spieler ist dazu verpflichtet, seine Scores selbst mitzurechnen.
Proteste können nur vor seinem nächsten Wurf angemeldet werden.
- 4.7 Beeinträchtigungen des Spielverlaufes, werden zuerst vom Schreiber und den Spielern geregelt. Sollte keine Einigung erzielt werden entscheiden die Teamkapitäne.

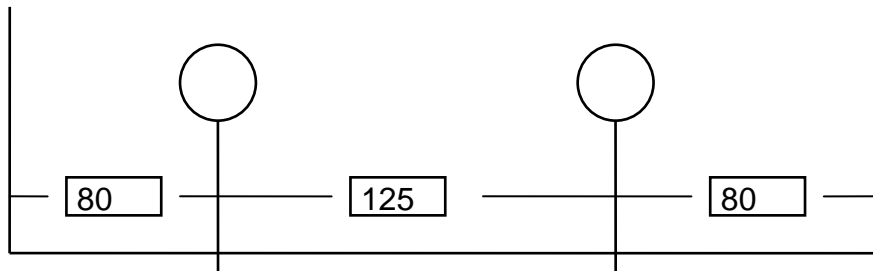
§ 5 Saisonabschluss

- 5.1 Pokalverleihung an jedes Team gemäß der Abschlusstabelle.
sowie Wanderpokal für den Liga Meister.
- 5.2 Pokalverleihung an die Finalisten des Pokal Wettbewerbes.
- 5.3 Pokalverleihung an die Drei Erst-platzierten der Ligarangliste.
- 5.4 Urkundenverleihung für die Bestleistungen der einzelnen Spieler.
- 5.5 Ehrung der Masters Teilnehmer mit Urkunden,
zzgl. Pokale für die Drei Erst-platzierten des Endturniers,
sowie Wanderpokal für den Sieger des Endturniers.

Zeichnung A



Zeichnung B



Zeichnung C

