

RSO-Regelwerk

Stand: April 2009

Neuerungen zu Februar 2009 sind rot markiert

1 Allgemeines

1.1 Einführung

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für den reibungslosen und klaren Ablauf des Ligaspielbetriebes der Dartsport-Gemeinschaft Rhein-Sieg-Oberberg e.V. (nachfolgend R.S.O. genannt). Es enthält alle Informationen zur Anmeldung, dem Ligaaufbau, dem Spielmodus und den zu beachtenden Regeln. Änderungen des Regelwerks werden **allen Kapitänen unverzüglich mitgeteilt. Eine gültige Fassung des Regelwerks liegt auf der Homepage als Download bereit.** Jede Mannschaft kann Vorschläge für Änderungen und Ergänzungen des Regelwerks schriftlich an den Vorstand, die Geschäftsstelle oder den Spielleiter richten. Sollte es zu in diesem Regelwerk nicht beschriebenen Situationen kommen, behält sich der Vorstand die endgültige Entscheidung vor.

1.2 Rahmenbedingungen

Bei der Jahreshauptversammlung wählt jede Liga einen Ligaobmann/frau. Diese bilden gemeinsam mit dem Spielleiter ~~und dem Geschäftsführer~~ den Ligaausschuss. Der Ligaausschuss behält sich vor, die Aufstellung der Automaten und die Rahmenbedingungen der Spiellokale zu kontrollieren und ggf. Maßnahmen zur Optimierung der Spielbedingungen vorzuschlagen. Spiellokale, welche die Grundvoraussetzungen für einen ordnungsgemäßen Ablauf der Punktspiele nicht erfüllen, können vom Ligaausschuss als Punktspielstätte ausgeschlossen werden, wenn keine Optimierung möglich ist. Für den Spielbetrieb ist der Spielleiter zuständig (Jürgen Gratzfeld, Stationsweg 12, 53840 Troisdorf, Tel 02241-42453 (AB), Mobil **0152-21652971**, Fax 02241-404627, eMail: ligaleiter@rso-dart.de). Er ist auch verantwortlich für die Berechnung der Tabellen und die Bereitstellung im Internet.

1.3 Geltung

Jeder Spieler der R.S.O. muss von diesem Regelwerk Kenntnis haben und entsprechend nach ihm handeln. Dieses Regelwerk ist ab der Bekanntgabe bis auf weiteres gültig.

1.4 Mannschaftsmeldung

Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier Spielern.

Mehranmeldungen sind auf dem Anmeldeformular möglich. Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen mit schriftlicher Genehmigung der Erziehungsberechtigten gemeldet werden. An den Spieltagen muss der Kapitän im Besitz einer schriftlichen Bevollmächtigung der Erziehungsberechtigten sein, die ihn als Aufsichtsperson seiner Spieler unter 18 Jahren ausweist. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass der unter 18 jährige Spieler-/in vom Erziehungsberechtigten begleitet wird. Der Kapitän hat dafür Sorge zu tragen, dass wenn der Spieler-/in unter 18 Jahren nicht in Begleitung eines Erziehungsberechtigten zum Ligaspiel erscheint, dass der Spieler-/in spätestens mit dem Kapitän zusammen das Spiellokal verlässt.

Mannschaftskapitäne und deren Stellvertreter müssen volljährig sein, um das Amt ausführen zu können.

Mannschaften, die in der R.S.O. spielen möchten, müssen sich mit dem hierfür gültigen Formular beim Ligabüro anmelden. Die Daten des Kapitäns müssen auf diesem Formular vollständig (Namen / Vornamen / Geburtsdatum / Anschrift / Telefon / Fax / E-Mail / Spielstätte) angegeben werden. Der jeweilige Anmeldeschluss wird mit der Einladung zum jährlichen Ligaabschluss bekannt gegeben. Verspätet eingehende oder unvollständige Anmeldungen können nicht berücksichtigt werden. Die Anmeldung ist nur gültig, wenn sie vom Kapitän der Mannschaft unterschrieben und der Jahresbeitrag nachweislich fristgerecht entrichtet wurde. Die Unterlagen für die neue Saison werden auf der Jahreshauptversammlung ausgehändigt. Auf Wunsch werden die Unterlagen auch gegen Kostenpauschale von 10 Euro per Einschreiben zugesendet.

1.5 Spielieranmeldung

In Verbindung mit der Mannschaftsanmeldung muss eine namentliche Meldung der Spieler erfolgen. Die Angaben vom Kapitän (siehe 1.4) werden auf diesem Formular eingetragen. Alle Formulare sollten vollständig ausgefüllt sein. Meldet sich ein Spieler in mehr als einer Mannschaft an, wird er für die gesamte Saison gesperrt.

Unvollständige Anmeldungen werden nicht berücksichtigt. Bitte alle Formulare in Druckschrift oder im PC ausfüllen.

Alle gemachten Angaben werden, gemäß Bundesdatenschutzgesetz (BDSG), vertraulich behandelt und nur im Rahmen der Aufgaben der R.S.O. intern verwendet. Alle Anmeldungen nimmt die Geschäftsstelle (Michael Tallack, Parkstr. 56, 53797 Lohmar, Tel. 02246-300197, Fax 02246-168360, eMail: ligaverwaltung@rso-dart.de) entgegen.

1.6 Ligabeschränkung der Spieler

Ein Spieler darf am Spielbetrieb nur in einer Mannschaft teilnehmen, die in einer für ihn zulässigen Liga eingeteilt ist oder wird. Die für einen Spieler zulässige Liga ist aus seiner **aktuellen** Ligateilnahme abzuleiten. Dabei ist die zulässige Liga entweder gleich der **aktuellen** oder eine beliebig höhere Liga. (In Ausnahmefällen wie z.B. Mannschaftsaufösungen, behält der Ligaausschuss sich Sonderregelungen vor). **Ein** Spieler jeder Mannschaft darf aus einer **beliebig** höheren Liga **und ein Spieler aus der nächsthöheren Liga** kommen. **Ein Mannschaftswechsel ist nur in der Woche (So – So) nach dem letzten Hinrundenspieltag möglich. Der wechselnde Spieler**

kann seine Einzelranglistenpunkte nicht mitnehmen. Außerdem muss gewährleistet sein, dass die abgebende Mannschaft noch mindestens vier aktive Spieler gemeldet hat.

1.7 Nachmeldung von Spielern

Nachmeldungen von neuen Spielern, d.h. Spielern, die nicht auf der Spieler-Jahresmeldung aufgeführt waren, sind bis einschließlich drei Spieltage vor Ligaschluss möglich. Hierzu ist das entsprechende Formular zu verwenden.

~~Als neue Spieler sind nur solche zugelassen, die in der laufenden Saison in keiner anderen Mannschaft der R.S.O. gemeldet waren, bzw. Spieler, die gemeldet waren, aber für Ihre gemeldete Mannschaft kein Ligaspiel bestritten.~~

Hauptkriterium für das Erhalten der Spielberechtigung ist die schriftliche, vollständige Anmeldung und Beitragszahlung, bzw. Ummeldung.

Erst nach Eingang (24 Stunden vor dem beabsichtigten Einsatztermin) der vollständigen schriftlichen Anmeldung und dem Nachweis der erfolgten Zahlung des Saisonbeitrages in der Geschäftsstelle ist ein Spieler spielberechtigt.

Bei jeder Spielernach- bzw. -neuanmeldung ist die Zahlung des anteilmäßigen Saisonbeitrags zu leisten (ab Rückrunde die Hälfte des Jahresbeitrags).

Für Neuanmeldungen erfolgt die Freigabe durch die Geschäftsstelle nur unter Vorbehalt der nachträglichen Prüfung (vergleiche Punkt 4.3; Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern).

1.8 Spielerpässe mit Lichtbild

Jeder Spieler/Spielerin erhält einen Spielerpass mit Lichtbild. Dieser Pass muss auf Verlangen der gegnerischen Mannschaft vorgelegt werden. Der Teamkapitän einer jeden Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass jeder seiner Spieler/Spielerinnen sich am Spieltag mit diesem Spielerpass ausweisen kann. Kann einer der Spieler/Spielerinnen sich nicht ausweisen, darf der entsprechende Spieler/Spielerin nicht eingesetzt werden. Bei Namensänderung eines Spielers/Spielerin oder des Kapitäns (z.b. durch Heirat) ist der Spielerpass zusammen mit den Angaben der Änderung zwecks Neuausstellung an die Geschäftsstelle zu senden. Bei Zweitausstellung nach Verlust des Spielerpasses ist die Neuausstellung kostenpflichtig (siehe Punkt 1.13; Kostenpauschale).

Sollte das Passbild nicht rechtzeitig vorliegen, wird ein vorläufiger Spielerpass ausgestellt. Dieser ist jedoch nur einen Spieltag gültig.

1.9 Neuanmeldung von Mannschaften während der laufenden Saison

Neuanmeldung von Mannschaften während der laufenden Saison sind möglich. Für diese Mannschaft sollen Pflicht-/Freundschaftsspiele angesetzt werden. Ggf. bei genügender Anzahl, eine separate Übergangsgruppe eingerichtet werden, welche Ihnen die Zeit bis zur offiziellen Teilnahme am Ligabetrieb verkürzen und das Kennenlernen anderer Mannschaften unserer Liga ermöglichen soll.

1.10 Kapitanswechsel

Der Wechsel des Kapitans ist dem Ligaleiter umgehend zu melden. Ebenfalls ist es erforderlich, samtliche nderungen der Personalien (siehe Punkt 1.4) sofort der Geschftsstelle mitzuteilen.

1.11 Lokalwechsel

Ein Lokalwechsel ist jederzeit moglich, und muss ~~der Geschftsstelle und~~ dem Ligaleiter sofort mitgeteilt werden. Zusatzlich muss die Mannschaft die Gastmannschaften der laufenden Saison ber den Wechsel informieren.

1.12 Personenbezogenes Lokalverbot

Hat ein Spieler in einem Spiellokal Hausverbot, ist mit dem gegnerischen Kapitan und dem Wirt ber eine Aussetzung des Hausverbotes fr die Dauer des Ligaspiels zu verhandeln. Besteht der Wirt auf das Hausverbot, wird das Spiel ohne den entsprechenden Spieler ausgetragen.

Ausnahme: Eine Mannschaft ist nur mit 4 Spielern gemeldet, dann ist in ein benachbartes Ausweichlokal zu wechseln.

1.13 Kostenpauschale

Die Erstellung des Spielerpasses ist gebhrenfrei, fr die Ausstellung eines Ersatzdokumentes, z.B. bei Verlust, ist eine Gebhr von 2,50 Euro in Verbindung mit der Anforderung an die Geschftsstelle zu entrichten. Fr die Zusendungen der Passe werden 0,55 Euro berechnet.

2 Ligaaufbau

2.1 Ligaaufteilung

Gespielt wird in 4 Ligen (C, B, A, Bezirksliga) die im Tannenbaumsystem gegliedert sind. Jede Gruppe einer Liga besteht aus maximal 10 Mannschaften.

2.2 Einteilung der Mannschaften

Die Mannschaften werden durch den Ligaleiter auf Grund der Abschlusstabellen des Vorjahres sowie der Neuanmeldungen eingeteilt. Als Faustformel gilt: Der Letzte steigt ab, der Vorletzte muss in die Relegation bzw. steigt direkt ab, die beiden Ersten steigen auf, der Dritte muss in eine eventuelle Relegation bzw. steigt direkt auf. Endgltig wird das entschieden, wenn alle Anmeldungen fr die neue Saison vorliegen.

2.3 Heimspieltag und Spielbeginn

Der Heimspieltag ist grundsätzlich der Samstag. Spielbeginn für alle Ligen ist 19 Uhr.

2.4 Ligaspiel-Verschiebung

Ein Ligaspiel darf nur zwischen dem vorherigen und dem folgenden Spieltag verlegt werden. Über Ausnahmefälle entscheidet der Vorstand.

Der Spielverlegungswunsch muss mindestens 5 Tage vor Spielbeginn der gegnerischen Mannschaft und dem Spielleiter mitgeteilt werden. Ein Spielverlegungswunsch nach Ablauf der 5 Tagesfristen muss begründet sein (z.B. mehrfache Krankheitsfälle). Auch hier sind Sonderregelungen möglich über die der Ligaausschuss entscheidet.

Sollten beide Mannschaften sich nicht auf einen Termin einigen können, so wird der Termin vom Ligaausschuss festgelegt.

Die beiden letzten Spiele einer Saison dürfen nur nach vorne verschoben werden.

3 Spielbetrieb

3.1 Dartgerät und Darts

In der R.S.O. wird an Geräten gespielt, die dem Turnierstandard entsprechen müssen. Geräte mit Quattro-Ring dürfen nur dann benutzt werden, wenn der Quattro-Ring ausgeschaltet ist, und nicht mit einem weißen Rand abgesetzt ist. Bullshooter Automaten sind kein Turnierstandard und dürfen für Ligaspiele der R.S.O. nicht benutzt werden. Die Dartscheibe muss mit einem weißen 40-Watt-Strahler beleuchtet sein.

Das Dartgerät muss ebenerdig und gradlinig zur Abwurfline stehen, des Weiteren darf kein Spieler in seiner Wurftechnik behindert werden. **Ein Seitenabstand von 80 cm (beidseitig) sollte eingehalten werden. Wo das nicht möglich ist, muss gewährleistet sein, dass der Werfer nicht behindert wird.**

Aus der Scheibenhöhe von 173 cm (Bullmitte) und der waagerechten Entfernung zwischen Abwurfline und Scheibe von 244 cm ergibt sich die Entfernung der Abwurfline zur Scheibe von 298 cm - gemessen von der Abwurfline diagonal zur Bullmitte.

Die Abwurfline muss eine durchgehende, ebenerdige, gut erkennbare Linie sein und darf nicht überschritten werden.

Jede Mannschaft darf vor Spielbeginn die Entfernung des Gerätes kontrollieren. Die Entfernung zum Gerät muss ggf. vor Spielbeginn korrigiert werden. Nach Ende des Spiels wird ein Protest nicht mehr anerkannt.

Ausnahme: Ist die Abwurfline nicht dauerhaft fixiert (z.B. Gummimatte), ist die Abwurfline ggf. auch während der einzelnen Sätze von den jeweiligen Spielern zu kontrollieren bzw. zu korrigieren.

Die Darts müssen mit einer Spitze aus Kunststoff ausgestattet sein. Das Gewicht des Darts muss den Vorgaben der Gerätehersteller entsprechen.

3.2 Zählweise des Spielgerätes

Die Zählweise des Geräts ist grundsätzlich anzuerkennen.

Einzige Ausnahme: Die Elektronik des Geräts versagt mehrmals oder völlig, so ist das Spiel abzubrechen. Steht ein zweites Gerät zur Verfügung, wird auf diesem weiter gespielt und der laufende Satz neu begonnen. Falls dies nicht möglich sein sollte, so muss das Spiel an einem anderen Tag durchgeführt werden. Sollte dieser Fall eintreten, so ist sofort der Ligaleiter zu informieren. Die Heimmannschaft hat in diesem Fall den Spielbericht mit der Begründung für den Spielabbruch und dem neuen Spieltermin an den Ligaleiter zu senden. Wird die Begegnung an einem anderen Tag neu begonnen, ist das Spiel mit derselben Mannschaftsaufstellung wie beim ersten Termin durchzuführen.

3.3 Spielablauf

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das erste Leg und der Gast das zweite Leg. Der Beginner eines eventuellen dritten Legs wird durch Ausbullen (siehe 3.6) ermittelt. **Der Gegner muss während des Spieles hinter dem Werfer stehen. Für die Spieler gilt am Board Rauchverbot.**

Die Abwurfline darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurfline zu beugen, auch ein Wurf neben der Abwurfline, in ihrer gedachten Verlängerung, ist erlaubt. Alle drei Darts müssen in Richtung Board geworfen werden. Die Darts, die in Richtung Board geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie das Dartgerät registriert hat oder vom Board abprallen. Das aufheben abgeprallter Darts um den Wurf zu wiederholen zählt als nachwerfen.

Ausnahme ist das Ausbullen des ggf. dritten Satz eines Spiels.

Steckt ein Dart beim Ausmachen im Zielsegment und das Gerät schaltet nicht aus, ist mit dem Gegner zu kontrollieren, ob der Dart wirklich steckt. Ist dies der Fall, gilt der Satz als gewonnen. Ansonsten dürfen die restlichen Darts geworfen werden.

Registriert das Dartgerät steckende Darts nicht, muss nach Wurfende nachgedrückt werden. Ausnahmen sind zu früh geworfene Darts.

Die Spieler akzeptieren die vom Gerät angezeigte Punktzahl. Können sie sich nicht einigen, so entscheiden die Mannschaftskapitäne. Der Spieler darf die Wurfline erst verlassen, wenn

- er alle drei Darts geworfen hat
- er seine restlichen Darts nicht mehr werfen will
- das Gerät durch akustisches oder optisches Signal einen Fehler anzeigt, der ein Entfernen der Darts oder einer Spitze erforderlich macht,
- ein Defekt an den Darts dies nötig macht.

3.4 Teamgame

Steht eine Partie nach 18 Spielen (Bez-Liga 20 Spiele) unentschieden, so wird ein Teamgame gespielt. Hierbei bestimmt jeder Teamkapitän 4 Spieler, die zwei Gewinnsätze auf einen Score spielen. Diese Spieler müssen vorher mindestens ein Spiel gemacht haben und dürfen noch nicht ausgewechselt worden sein. Der Spielmodus ist der gleiche, der vorher gespielt wurde. Die Reihenfolge der Spieler im ersten Satz muss auch im zweiten und evtl. dritten Satz gleich sein.

Die Heimmannschaft beginnt das Teamgame. Der evtl. dritte Satz wird von einem beliebigen gesetzten Spieler je Mannschaft ausgebullt.

3.5 Spielmodus

In der Bezirksliga wird 501 Double Out, best of three gespielt, in der A-Liga wird 501 Master Out, best of three, in der B-Liga 301 Master Out, best of three, sowie in der C-Liga 301 Single Out, best of three gespielt. Pro Spielbegegnung werden 16 Einzel und 2 Doppel gespielt (Bezirksliga 16 Einzel und 4 Doppel).

Jede Mannschaft muss mit mindestens 3 und kann mit maximal 16 Spielern antreten. Jeder Spieler darf höchstens 4 Einzel und 1 Doppel spielen. In der Bezirksliga darf jeder Spieler 4 Einzel und 2 Doppel spielen **wobei zwei gleiche Spieler zwei Doppelpaare bilden dürfen.**

Die Heimmannschaft bestimmt die Spielgeräte auf dem die Punktspiele stattfinden. Erscheint die Gastmannschaft pünktlich zum vereinbarten Spielbeginn (z.B. 19.00 Uhr) hat sie max. eine viertel Stunde Einspielzeit auf den Geräten, welche für die Punktspiele vorgesehen sind. Spätester Spielbeginn ist eine halbe Stunde nach vereinbarter Anfangszeit. In der A- und der Bezirksliga muss, wenn zwei Automaten vorhanden sind, an beiden Automaten gespielt werden.

Tritt eine Mannschaft nur mit drei Spielern an, können nur 12 der 16 Einzel und ein Doppel gespielt werden (Bezirksliga 3 der 4 Doppel). Dabei müssen die verlorenen Spiele am Anfang des Spielberichtes eingesetzt werden und werden als 0:2 verloren gewertet.

3.6 Ausbullen

Der Spieler, dessen Dart am dichtesten am Bull-Eye steckte, beginnt den wenn nötig gewordenen dritten Satz eines Spieles. **Die Heimmannschaft bullt zuerst.**

Beim Ausbullen gilt die gesamte Dartscheibe (**auch der schwarze Rand**). Bleibt der Dart nicht stecken, darf der Wurf wiederholt werden.

Trifft der erste Spieler beim Ausbullen direkt ins Bull-Eye, muss der Dart entfernt werden. Treffen beide Spieler das Half-Bull oder das Bull-Eye wird das Ausbullen wiederholt, wobei dann der Gast als erstes wirft.

3.7 Spielbericht

Der Spielbericht ist für jedes Spiel nur von der Heimmannschaft zu führen. Auf dem Spielbericht sind alle Spieler mit vollständigen Vor- und Nachnamen einzutragen, ggf. ist der Vorname mit dem 1. Buchstaben abzukürzen und zwar in jedem Namensfeld auf dem Spielbericht. Gänsefüßchen, Abkürzungen usw. sind nicht gestattet. Zum vollständigen Ausfüllen des Spielberichtes gehört auch, das hinter jedem auf dem Spielbericht aufgeführtem Spieler seine Spielernummer einzutragen ist.

Bei Einzelspielen darf jeder Spieler nur einmal gegen den gleichen Gegner antreten. Bei Doppelspielen (Bezirksliga und Ligapokal) dürfen zwei gleiche Doppelpaare nicht zweimal gegeneinander antreten.

Ein Spieler darf keine zwei Spiele hintereinander bestreiten. Bei Verstoß wird sein zweites Spiel mit 0:2 gewertet.

Ausnahme: ein Einzel und ein Doppel dürfen hintereinander gespielt werden.

Nach Einsicht der Aufstellung darf der Spielbericht nicht mehr geändert werden.

Auf dem Spielbericht sind die Einzelspielerwertungen einzutragen (vergleiche Punkt 3.7; Spielereinzelswertung).

Nach Spielende muss der Bericht vom Gastkapitän kontrolliert und von beiden Kapitänen unterschrieben werden. Auch hier ist mit der allgemein gültigen Unterschrift zu unterschreiben.

Unstimmigkeiten sind auf dem Spielbericht zu vermerken.

Sollte eine Mannschaft einen Spieler öfter als erlaubt einsetzen, so werden nur die ersten vier Einzel und das erste Doppel (Bezirksliga zwei Doppel) gewertet. Alle anderen Spiele mit 0:2.

3.8 Ersatzspieler / Ersatzspielerin

Alle Ersatzspieler/Ersatzspielerinnen sind ebenfalls vor Spielbeginn in die auf dem Spielbericht dafür vorgesehenen Felder einzutragen. Ein Spieler/Spielerin der während des laufenden Spiels gegen einen Ersatzspieler/Ersatzspielerin ausgetauscht wird, darf nicht wieder eingewechselt werden. Der Ersatzspieler/Ersatzspielerin übernimmt dann auch alle weiteren Spiele des Spielers/Spielerin für die er/sie eingewechselt wurde.

3.9 Ergebnismeldung

Der Spielbericht muss spätestens zwei Werktage nach dem Spieltag beim Spielleiter eingehen, entscheidend hierfür ist der Fax-Sendebericht oder eMail-Sendebericht. Ist der Spielbericht am 2. Werktag nach dem Spieltag nicht beim Spielleiter eingegangen, werden der Heimmannschaft 5,00 Euro vom Preisgeld abgezogen (siehe auch 4.4), sollte der Spielbericht am 3. Werktag nach dem Spieltag immer noch nicht beim Spielleiter eingegangen sein, so wird das Spiel für die Heimmannschaft zu Null verloren gewertet.

Für das fristgerechte Weiterleiten des Spielberichts ist immer die **Heimmannschaft** verantwortlich.

3.10 Bestleistungen

Im Rahmen des Ligaspiels werden verschiedene Bestleistungen von Einzelspielern auf dem Spielbericht festgehalten. Auf dem Spielbericht sind folgende Eintragungen vorzunehmen:

Highscore: Am Spieltag erzielte Würfe eines Einzelspielers ab 140 (B und C-Liga) bzw. ab 171 (A und Bez-Liga)

Highfinish: Am Spieltag erzielte Finishes eines Einzelspielers (min. 101 in allen Ligen).

Short Game: Spiele die von einem Einzelspieler mit 12 oder weniger (A-Bez Liga bis 18 Darts) geworfenen Darts gewonnen wurde.

3.11 Einzelrangliste

Im Rahmen des Ligaspiels wird vom Spielleiter eine Einzelrangliste geführt.

Die Punkteverteilung lautet 2:0-Sieg 3 Punkte, 2:1-Sieg 2 Punkte, 1:2-Niederlage 1 Punkt. Dies gilt nicht für das Teamgame. Hier werden keine Einzelranglistenpunkte vergeben.

Bei Nichtantritt einer Mannschaft kann die anwesende Mannschaft einen Spielberichtsbogen ausfüllen. Dieser ist wie ein normaler Spielbericht an den Spielleiter zu senden. Sollte kein Spielbericht vorliegen, werden die Punkte auf alle gemeldeten Spieler aufgeteilt.

4 Punktverlust und Strafgeder

Folgende Unregelmäßigkeiten führen zu Punktabzügen bzw. Strafgeldern

4.1 Öffnungszeiten von Spielstätten/ Einspielzeit

Die Spielstätte muss spätestens eine viertel Stunde vor Spielbeginn geöffnet sein, damit der Gastmannschaft die korrekte Einspielzeit von bis zu 15 Minuten gewährt werden kann. Sollte diese Einspielzeit nicht gewährt werden, so ist ein Hinweis auf dem Spielbericht vorzunehmen. Ordnungsstrafe in diesem Fall: 10,00 Euro.

4.2 Nichtantritt einer Mannschaft

Wenn eine der beiden Mannschaften eine halbe Stunde nach vereinbartem Spielbeginn nicht im Spiellokal erscheint, so wird das Spiel 0:18 / 0:36 gegen die verursachende Mannschaft gewertet (Bezirksliga 0:20 / 0:40). Zusätzlich wird bei Nichtantritt einer Mannschaft eine Strafe von 40 Euro auferlegt, die zu 50/50 zwischen dem betroffenen Wirt und der R.S.O. aufgeteilt werden.

Bei zweimaligem Nichtantritt einer Mannschaft wird diese vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen. Dies beinhaltet auch Pokalspiele. Ein Nichtantritt am letzten Spieltag wird ebenfalls mit Disqualifikation geahndet.

Sollte ein triftiger Grund für die Verhinderung vorliegen, kann auf die Strafe und/oder auf die Wertung als Nichtantritt verzichtet werden. Die Entscheidung obliegt dem Ligaausschuss.

Der Nichtantritt ist dem Spielleiter am gleichen Tag telefonisch durch das anwesende Team mitzuteilen.

Bei Disqualifikation oder Mannschaftsauflösung in der Hinrunde werden alle bisher gespielten Spiele gestrichen. Die Einzelranglistenpunkte bleiben bestehen. Für die restlichen Spiele der Hinrunde werden die Einzelranglistenpunkte zwischen allen gemeldeten Spielern aufgeteilt. Ab der Rückrunde bleiben die Ergebnisse der Hinrunde und die Einzelranglistenpunkte bestehen und alle Rückrundenspiele werden mit 0:18 / 0:36 (Bez-Liga 0:20 / 0:40) gewertet. Für die restlichen Spiele der Rückrunde werden die Einzelranglistenpunkte zwischen allen gemeldeten Spielern aufgeteilt.

4.3 Einsätze von nicht spielberechtigten Spielern

Wird ein nicht gemeldeter oder nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, wird das Spiel nachträglich gegen die verursachende Mannschaft 0:18 / 0:36 (Bez-Liga 0:20 / 0:40) gewertet. Des Weiteren droht der verursachenden Mannschaft ein Ausschluss aus dem laufenden Ligabetrieb.

4.4 Ergebnismeldung

Bei zu spät abgegebenen Spielberichten wird ein Strafgeld von 5,00 Euro für die Heimmannschaft erhoben. Siehe auch 3.9.

4.5 Falsch ausgefüllte Spielberichte

Folgende Straf gelder werden fällig:

Fehlende Passnummern 2,50 Euro je Team ohne Passnummer

Fehlende Unterschrift 2,50 Euro je Team ohne Unterschrift

Fehlender Teamname 2,50 Euro je fehlendes Team

4.6 Nicht gezahlte Strafen

Sollte eine Mannschaft nach Abschluss der Saison die Strafen nicht zahlen, werden die Straf gelder anteilmäßig auf die gemeldeten Spieler aufgeteilt und die Spieler sind für die neue Saison nicht spielberechtigt, bis die persönliche Strafe bezahlt ist

5 Unsportliches Verhalten

Kommt es während eines Punktspieles zu vorsätzlichen Störungen, Behinderungen oder zu anderen, ungewöhnlichen Vorkommnissen, mit dem Ziel, den Gegner während des Spiels und insbesondere während des Wurfes zu irritieren, so hat der Kapitän der verursachenden Mannschaft die Vorkommnisse unverzüglich zu unterbinden. Sollte dies nicht geschehen, so muss ein entsprechender Hinweis auf dem Spielbericht gemacht werden. Ein solcher Hinweis auf dem Spielbericht wird gegen die verursachende Mannschaft als grob unsportliches Verhalten gewertet und der Ligaausschuss entscheidet über die Maßnahmen. Werden wiederholt derartige Störungen gemeldet, behält sich der Vorstand vor, einzelne Spieler oder ggf. komplette Mannschaften vom weiteren Spielbetrieb auszuschließen.

6 Ligapokal

Der Ligapokal wird in zwei Gruppen gespielt. Bezirks- und A-Liga spielen zusammen sowie die B- und C-Liga. Die Auslosung der ersten Runde des Ligapokals findet grundsätzlich im Anschluss an die Jahreshauptversammlung statt. Alle weiteren Runden im RSO-Ligapokal werden öffentlich ausgelost, die Termine hierzu werden rechtzeitig im Internet bekannt gegeben.

Im Ligapokal werden 11 Einzel und vier Doppel gespielt, immer im Spielmodus der Mannschaft aus der niedrigeren Spielklasse z.B. Bezirksliga gegen A-Liga 501 M.O. oder C-Liga gegen B-Liga 301 S.O.

Im Pokal-Wettbewerb darf ein Spieler nur für max. drei Einzel plus zwei Doppel eingesetzt werden.

Der Ligapokal der RSO-Dartliga wird als Doppel-KO-Turniermodus gespielt. Was bedeutet, dass eine Mannschaft in den einzelnen Runden bis zum Finale mindestens zweimal verlieren darf bevor sie ausscheidet. Das heißt, dass die Mannschaft aus der Verliererrunde im Endspiel zweimal gewinnen muss.

Die Pokalspiele sind Pflichtspiele. Das heißt, auch hier wird bei Nichtantritt eine Strafe erhoben (siehe auch 4.2).

Das Finale wird in einer neutralen Gaststätte gespielt. Wird im Finale ein zweites Spiel erforderlich, ist das erste Spiel zwingend nach dem Gewinn des achten Punktes zu beenden.

Auf dem Ligaabschluss wird dann der Master-Cup ausgespielt, in dem die beiden Pokalsieger gegeneinander antreten. Der Spielmodus und das Heimrecht werden vorher ausgelost.

7 Einspruch

7.1 Spielwertungen und Strafen

Gegen alle Spielwertungen und Strafen kann der Kapitän innerhalb von vier Tagen Einspruch beim Spielleiter einlegen. Dieser ist schriftlich (Post, Fax, eMail) zu erfolgen. In diesem Fall wird der Ligaausschuss einberufen, in dem über den Einspruch entschieden wird.

7.2 Ligaausschuss

Gegen alle Entscheidungen des Ligaausschusses kann der Kapitän innerhalb von vier Tagen Einspruch beim Vorstand einlegen. Dieser ist schriftlich (Post, Fax, eMail) zu erfolgen. Der Vorstand entscheidet dann letztinstanzlich. Gegen die Vorstandsentscheidung ist kein Einspruch mehr möglich.