

RSO-Regelwerk

Stand: Januar 2026

Neuerungen zu Januar 2025 sind rot markiert

1 Allgemeines

1.1 Einführung

Der Einfachheit halber wurde bei diesem Regelwerk auf Gendern verzichtet. Grundsätzlich werden bei den Angaben selbstverständlich alle Geschlechter (M/W/D) angesprochen.

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für den reibungslosen und klaren Ablauf des Ligaspielbetriebes der DartsportGemeinschaft 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 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

Für den Spielbetrieb sind die Ligaleiter zuständig: Jürgen Gratzfeld 0152-21652971 und **Sven Heinze 0170-5413926**, eMail: ligaleiter@rso-dart.de.

Der Vorstand 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 als Punktspielstätte ausgeschlossen werden, wenn keine Optimierung möglich ist.

1.3 Ligaausschuss

Die Hauptversammlung wählt für jede Saison vier Ligaobmänner/frauen. Diese bilden gemeinsam mit dem Ligaleiter, dem stellvertretenden Ligaleiter und dem Vorsitzenden den Ligaausschuss. Er entscheidet mit einfacher Mehrheit. Außerdem kann er:

- a) Spielverlegungen über den erlaubten Termin hinaus genehmigen
- b) gegen Vereinsmitglieder oder Mannschaften, die sich eines Verstoßes gegen das Regelwerk schuldig machen eine Verwarnung oder eine Sperre aussprechen.
- c) als Spielbeobachter bei problematischen Spielen eingesetzt werden

Sollte ein Mitglied des Ligaausschusses selbst mit einer Entscheidung betroffen sein, so wird er/sie/es gegen ein Mitglied des Vorstandes ausgetauscht.

1.4 Geltung

Jeder Spieler/in 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.

1.5 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 18jährige Spieler vom Erziehungsberechtigten begleitet wird. Der Kapitän hat dafür Sorge zu tragen, dass wenn der Spieler unter 18 Jahren nicht in Begleitung eines Erziehungsberechtigten zum Ligaspiel erscheint, der Spieler 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 im Ligabüro (eMail: ligaleiter@rso-dart.de) anmelden. Die Mannschaft **muss** per eMail erreichbar sein.

Die Anmeldung ist nur gültig, wenn alle Daten korrekt angegeben sind und sie vom Kapitän der Mannschaft unterschrieben ist. Mit seiner Unterschrift erklärt der Teamkapitän sich mit der Veröffentlichung seiner Telefonnummer **und seines Fotos** auf der Homepage und im Ligaheft einverstanden. Der Jahresbeitrag muss nachweislich fristgerecht entrichtet sein.

Alle Meldeformulare liegen als beschreibbare PDF auf unserer Homepage

Die Unterlagen für die neue Saison werden auf der Mitgliederversammlung ausgehändigt. Sollte kein Mannschaftsvertreter anwesend sein, werden die Unterlagen gegen eine Kostenpauschale von **20 Euro** zugesendet.

Bei allen Unstimmigkeiten bezüglich der Anmeldung von Mannschaften und Spielern entscheidet der Vorstand.

1.6 Spieleranmeldung

In Verbindung mit der Mannschaftsanmeldung muss eine namentliche Einzelanmeldung der Spieler erfolgen. Mit der Unterschrift auf dem Formular gibt der Spieler das Einverständnis zum speichern seiner Daten für vereinsinterne Zwecke. Ebenso bei Nachmeldungen während der Saison. Alle gemachten Angaben werden, gemäß Bundesdatenschutzgesetz (BDSG), vertraulich behandelt und nur im Rahmen der Aufgaben der R.S.O. intern verwendet.

Alle Formulare müssen vollständig ausgefüllt sein. Meldet sich ein Spieler in mehr als einer Mannschaft an, wird er für die gesamte Saison gesperrt. Alle Anmeldungen nimmt das Ligabüro **ausschließlich** per eMail entgegen.

Unvollständige Anmeldungen werden nicht berücksichtigt. **Alle Formulare liegen als beschreibbare PDF auf unserer Homepage.** Spieler, die **nur** in einer Bundesliga- oder Landesligamannschaft gemeldet werden, müssen auf dem Anmeldeformular gekennzeichnet werden. Für diese Spieler wird nur der halbe Kostenbeitrag erhoben. Sie dürfen nicht am Ligaspielbetrieb teilnehmen.

1.7 Ligabeschränkung der Spieler

Ein Spieler darf am Liga-Spielbetrieb nur in einer Mannschaft teilnehmen, die in einer für ihn zulässigen Spielklasse eingeteilt ist oder wird. Die für einen Spieler zulässige **Spielklasse** ist aus seiner aktuellen Ligateilnahme abzuleiten. Dabei ist die zulässige **Spielklasse** entweder gleich der aktuellen oder einer beliebig höheren. **Bei Auf- oder Absteigern zählt die NEUE Saison.** Bei Neuanmeldungen ohne RSO-Status erfolgt die Einstufung auf Grund der höchsten **Spielklasse** in einer **anderen** Liga (**inklusive Steeldart**). Falsche oder unvollständige Angaben können (auch nachträglich) mit Ausschluss des/der betreffenden Spieler/in geahndet werden. In Zweifelsfällen entscheidet der Vorstand. In Ausnahmefällen wie z.B. Mannschaftsaufösungen, behält sich der Vorstand Sonderregelungen vor.

Ein Spieler jeder Mannschaft darf aus einer beliebig höheren **Spielklasse** und ein Spieler aus der nächsthöheren **Spielklasse** kommen. Mit Zustimmung des Vorstandes dürfen zwei Spieler einer Mannschaft aus einer beliebig höheren **Spielklasse** kommen. Diese beiden Spieler dürfen aber zusammengenommen nur für genau so viele Spiele eingesetzt werden wie ein einzelner Spieler.

Ein Mannschaftswechsel ist nur in der Woche (So – So) **nach** dem letzten Hinrundenspieltag möglich. Außerdem muss gewährleistet sein, dass die abgebende Mannschaft noch mindestens vier aktive Spieler gemeldet hat.

Ein entsprechendes Formular liegt auf der Downloadseite.

1.8 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. 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 ist ein Spieler spielberechtigt.

Bei jeder Spielernach- bzw. -neuanmeldung ist die Zahlung des Saisonbeitrages zu leisten (ab Rückrunde die Hälfte des Jahresbeitrages).

Für Neuanmeldungen erfolgt die Freigabe durch das Ligabüro nur unter Vorbehalt

der nachträglichen Prüfung (vergleiche Punkt 4.3; Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern).

1.11 Kapitänswechsel

Der Wechsel des Kapitäns ist dem Ligaleiter umgehend zu melden. Ebenfalls ist es erforderlich, sämtliche Änderungen der Personalien (siehe Punkt 1.5) sofort dem Ligabüro mitzuteilen.

1.12 Lokalwechsel

Ein Lokalwechsel ist jederzeit möglich, und muss dem Ligaleiter sofort mitgeteilt werden. Zusätzlich muss die Mannschaft die Gastmannschaften der laufenden Saison über den Wechsel informieren.

1.13 Mannschaftsnamenwechsel

Ein Mannschaftsnamenwechsel nach Beginn der Saison ist nicht möglich.

1.14 Personenbezogenes Lokalverbot

Hat ein Spieler in einem Spiellokal Hausverbot, ist mit dem gegnerischen Kapitän und dem Wirt über eine Aussetzung des Hausverbotes für 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 Lokal zu wechseln.

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 die Ligaleiter auf Grund der Abschlusstabellen des Vorjahres sowie der Neuanmeldungen eingeteilt.

Neue Mannschaften werden anhand ihrer Spielstärke eingeteilt. **Hierüber entscheiden die Ligaleiter.**

Relegationen werden immer mit der **neuen** Mannschaft im Modus der **höheren** Liga gespielt. **Die Relegationen sind für neue Teams, für die Zweitplatzierten und für die Siebtplatzierten Pflicht.**

2.3 Heimspieltag und Spielbeginn

Der Heimspieltag ist grundsätzlich der Samstag. Spielbeginn für alle Ligen ist 20.00 Uhr.

2.4 Ligaspiel-Verschiebung

Ein Ligaspiel darf nur zwischen dem vorherigen und dem folgenden Spieltag verlegt werden wobei immer das komplette Wochenende zählt (inkl. Sonntag). Ausnahmen sind insbesondere bei Ligaspieltagen und Meisterschaften des NWDSV e.V. bzw. DDSV e.V. möglich. Über Ausnahmefälle entscheidet der Ligaausschuss.

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

Wenn **beide** Mannschaften verlegen wollen und sich nicht auf einen Termin einigen können, so wird der Termin vom Ligaausschuss festgelegt.

Die beiden letzten Spiele einer Saison dürfen nur vorverlegt 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 ausreichend 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 172 cm (Bullmitte) und der waagerechten Entfernung zwischen Abwurfline und Scheibe von 237 cm ergibt sich die Entfernung der Abwurfline zur Scheibe von 293 cm – gemessen von der Abwurfline diagonal zur Bullmitte.

Die Abwurfline muss eine durchgehende, gut erkennbare Linie gekennzeichnet 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.

Einzigste 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. Die Mannschaften müssen sich innerhalb einer Woche auf einen neuen Termin einigen. Wenn keine Einigung möglich ist, setzt der Ligaausschuss einen Termin fest.

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 und bei gleichem Spielstand wie beim ersten Termin durchzuführen.

3.3 Spielablauf

Bei allen Liga- und Pokalspielen münzen die Mannschaften selbst. Nach Absprache kann die Heimmannschaft vormünzen. Dazu müssen aber **beide** TCs einverstanden sein.

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt den ersten Satz (Bezirksliga-Einzel auch das dritte) und der Gast den zweiten Satz (Bezirksliga-Einzel auch das vierte). Der Beginner eines eventuellen dritten Satzes (Bezirksliga-Einzel fünften) wird durch ausbullen (siehe 3.6) ermittelt. Der Gegner muss während des Spieles hinter dem Werfer stehen.

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 Satzes (Bezirksliga-Einzel fünften) 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.

Zählt der Automat steckende Pfeile falsch, ist das Spiel mit der zuletzt angezeigten Punktzahl neu aufzunehmen.

Bei nicht steckenden Pfeilen akzeptieren die Spieler die vom Gerät angezeigte Punktzahl. Können sie sich nicht einigen, so entscheiden die Mannschaftskapitäne.

Der Spieler darf die Wurflinie 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 nötigt macht.

3.4 Teamgame

Steht eine Partie nach 18 Spielen bzw. 20 Spielen (siehe Tabelle unter Punkt 3.5) 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 und Position 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

Den aktuellen Spielmodus der jeweiligen Liga entnimmt bitte der nachstehenden Tabelle. Ebenso die Anzahl der Einzel- und Doppel pro Spielbegegnung.

Liga	Spielmodus	Anzahl Spiele insgesamt	max. Anzahl Spiele pro Einzelspieler	Anzahl Automaten	Wertung (Nichtantritt)		Bestleistungen		
					Spiele	Sätze	High Score	High Finish	Short Game
Bezirksliga	501 Double Out Best of 5 / Doppel Best of 3	16 Einzel + 4 Doppel	4 Einzel + 2 Doppel	muss an 2 Automaten	0 : 20	0 : 56	171, 180	ab 101	bis 18 Darts
A-Liga	501 Double Out Best of 3								
B-Liga	501 Master Out Best of 3	16 Einzel + 2 Doppel	4 Einzel + 1 Doppel		0 : 18	0 : 36			
C-Liga	501 Single Out Best of 3			11 Einzel + 4 Doppel			3 Einzel + 2 Doppel	genau so wie in der Liga	0 : 15
Ligapokal Bez-/A-Liga	genau so wie in der Liga / Bez-Liga gegen A-Liga: Modus der A-Liga	genau so wie in der Liga / B-Liga gegen C-Liga: Modus der C-Liga							
Ligapokal B-/C-Liga	genau so wie in der Liga / B-Liga gegen C-Liga: Modus der C-Liga								

Jede Mannschaft muss mit mindestens drei und kann mit maximal 16 Spielern antreten. In den Doppeln darf ein Spieler nicht zweimal gegen den gleichen gegnerischen Spieler antreten. Ein Spieler darf im zweiten Doppelblock keinen Doppelpartner haben, der im ersten Doppelblock im anderen Doppel gespielt hat als der Spieler selbst.

Beispiel erster Doppelblock:

Doppel 1 = H1 und H2

Doppel 2 = H3 und H4

Dann darf H1 im zweiten Doppelblock nicht mit H3 und nicht mit H4 zusammen spielen.

Die Heimmannschaft bestimmt die Spielgeräte auf dem die Punktspiele stattfinden. Erscheint die Gastmannschaft pünktlich zum vereinbarten Spielbeginn (z.B. 19.00 Uhr) hat sie mindestens eine viertel Stunde Einspielzeit auf den Geräten, welche für die Punktspiele vorgesehen sind. Spätester Spielbeginn ist eine halbe Stunde nach vereinbarter Anfangszeit.

In der C- kann an einem Gerät gespielt werden. Sollten **beide** Mannschaften einverstanden sein, kann an zwei gespielt werden.

In der B- in der A- und der Bezirksliga muss an zwei Automaten gespielt werden. Tritt eine Mannschaft nur mit drei Spielern an, können nur 12 der 16 Einzel (Ligapokal nur 9 der 11 Einzel) gespielt werden. In diesem Fall können auch nur 1 der 2 Doppel bzw. nur 3 der 4 Doppel (siehe Tabelle oben) gespielt werden. Dabei müssen die verlorenen Spiele am Anfang des Spielberichtes eingesetzt werden und werden als 0:2 (Bezirksliga-Einzel als 0:3) verloren gewertet

3.6 Ausbullen

Der Spieler, dessen Dart am dichtesten am Bull-Eye steckte, beginnt den wenn nötig gewordenen dritten (Bezirksliga-Einzel fünften) 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 Liga-Spielbericht

Der Spielbericht ist 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, dass hinter jedem auf dem Spielbericht aufgeführtem Spieler seine Spielernummer einzutragen ist. 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.

Für die Eingabe des Liga-Spielberichts in die ClubCloud ist ebenfalls die Heimmannschaft verantwortlich (Fristen siehe 3.9). Unstimmigkeiten sind unter „Bemerkungen“ einzutragen.

Jeder Spieler darf höchstens so viele Einzel und Doppel bestreiten wie in der Tabelle unter 3.5 beschrieben. Bei Einzelspielen darf jeder Spieler nur einmal gegen den gleichen Gegner antreten. Sollten Spieler zweimal gegeneinander antreten, so ist das zweite Spiel mit 2:0 (Bezirksliga-Einzel 3:0) zu werten.

In Liga- und Pokalspielen mit vier Doppeln (siehe Tabelle unter 3.5) 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 (Bezirksliga-Einzel 3:0) gewertet.

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

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

Sollte eine Mannschaft einen Spieler öfter als erlaubt einsetzen, so werden nur seine ersten vier Einzel (Ligapokal drei Einzel) und das erste Doppel (Bezirksliga, A-Liga und Ligapokal zwei Doppel) gewertet. Alle anderen Spiele mit 0:2 (Bezirksliga-Einzel 0:3).

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 vom Heimteam in der ClubCloud eingegeben werden.

Ist der Spielbericht am 3. Werktag nach dem Spieltag nicht eingegeben worden, werden der Heimmannschaft 5,00 Euro vom Preisgeld abgezogen. Sollte der Spielbericht am 4. Werktag nach dem Spieltag immer noch nicht eingegeben sein, so wird das Spiel für die Heimmannschaft zu Null verloren gewertet.

Bei Nichtantritt einer Mannschaft **werden alle Spiele** für die anwesende Mannschaft mit 2:0 (Bezirksliga-Einzel 3:0) gewertet.

3.10 Einzelrangliste

Im Rahmen des Ligaspiels wird eine Einzelrangliste geführt. **Bei Nichtantritt werden keine Einzelranglistenpunkte vergeben.**

3.11 Bestleistungen

Im Rahmen des Ligaspiels werden verschiedene Bestleistungen von Einzelspielern festgehalten: High Score, High Finish und Short Game. Die genauen Festlegungen hierzu sind in der Tabelle unter Punkt 3.5 zu finden.

3.12 Etikette

Für alle Spieler/innen gilt bei Liga- und Pokalspielen folgende Verhaltensregeln am Board:

- Das Rauchen (auch E-Zigaretten) ist verboten
- Handys müssen auf lautlos gestellt sein. Telefonieren ist untersagt
- Getränke sind auf dem dafür vorgesehenen Tisch abzustellen.

Bei Relegationen, Pokalendspielen und Abschlussabenden der R.S.O. sind Sporthosen, Jogginghosen und Achselshirts nicht gestattet.

4 Punktverlust und Strafgeelder

Folgende Unregelmäßigkeiten führen zu Punktabzug bzw. Strafgeld

4.1 Öffnungszeiten von Spielstätten/ Einspielzeit

Die Spielstätte muss spätestens eine viertel Stunde vor Spielbeginn geöffnet sein, damit der Gastmannschaft die korrekte Einspielzeit von mindestens 15 Minuten gewährt werden kann. Sollte diese Einspielzeit nicht gewährt werden, so ist ein Hinweis im Spielbericht vorzunehmen. Ordnungsstrafe in diesem Fall: 10,00 Euro. Das warmspielen an freien Nachbargeräten während des Spiels ist gestattet, wenn beide Kapitäne zustimmen.

4.2 Nichtantritt einer Mannschaft

Wenn eine der beiden Mannschaften eine halbe Stunde nach vereinbartem Spielbeginn nicht im Spiellokal erscheint, so wird das Spiel gegen die verursachende Mannschaft gewertet (Höhe siehe Tabelle unter 3.5)

Zusätzlich wird bei Nichtantritt einer Mannschaft eine Strafe auferlegt (siehe 4.4), die zu 50/50 zwischen dem betroffenen Wirt und der R.S.O. aufgeteilt wird. Wenn der Nichtantritt nicht bis spätestens 14.00 Uhr am Spieltag dem gegnerischen Teamkapitän mitgeteilt wird, werden zusätzlich 20 Euro Strafgeld erhoben. Bei zweimaligem Nichtantritt einer Mannschaft wird diese vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen. Dies beinhaltet auch Pokalspiele. Ein Nichtantritt am vorletzten oder letzten Spieltag wird ebenfalls mit Disqualifikation geahndet. Dies gilt auch für Pokalspiele (siehe 6.0).

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 Ligaleiter am gleichen Tag telefonisch durch das anwesende Team mitzuteilen.

Bei Disqualifikation oder Mannschaftsauflösung werden alle Spiele als verloren gewertet. Alle Einzelranglistenpunkte werden gelöscht.

Bei Disqualifikation oder Mannschaftsauflösung während der Saison besteht kein Anspruch auf bisher erzielte Preisgelder.

4.3 Einsätze von nicht spielberechtigten Spielern

Wird ein nicht gemeldeter oder nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, wird das Spiel nachträglich gegen die verursachende Mannschaft (Höhe siehe Tabelle unter 3.5) gewertet. Des Weiteren droht der verursachenden Mannschaft ein Ausschluss aus dem laufenden Ligabetrieb.

4.4 Straf gelder

Folgende Straf gelder werden fällig:

Ergebnis zu spät eingegeben = 5,00 Euro

Nichtantritt mit rechtzeitiger Benachrichtigung des Gegners = 40,00 Euro

Nichtantritt (Gast) ohne rechtzeitige Benachrichtigung des Gegners = 60,00 Euro

Nichtantritt (Heim) ohne rechtzeitige Benachrichtigung des Gegners = 80,00 Euro
Rechtzeitige Mitteilung an Ligabüro und Gegner ist spätestens 14.00 Uhr am Spieltag.

4.5 Nicht gezahlte Strafen

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

5 Unsportliches Verhalten

Kommt es während eines Punktspiels 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

Die Auslosung der ersten Runde des Ligapokals findet grundsätzlich im Anschluss an die Jahreshauptversammlung statt. Alle weiteren Runden im R.S.O.-Ligapokal werden öffentlich ausgelost. Die Termine hierzu werden rechtzeitig im Internet bekannt gegeben.

Der Ligapokal wird in zwei Gruppen gespielt. Es spielen die Bezirks- und A-Liga zusammen sowie die B- und C-Liga.

Die Anzahl der Einzel und Doppel im Ligapokal sind in der Tabelle unter Punkt 3.5 ersichtlich. Gespielt wird immer im Spielmodus der Mannschaft aus der niedrigeren Spielklasse z.B. Bezirksliga gegen A-Liga im Modus der A-Liga oder C-Liga gegen B-Liga im Modus der C-Liga (siehe Tabelle unter Punkt 3.5).

Anders als in der Liga ist es im Ligapokal möglich, eine Klasse höher zu spielen. So kann ein B- oder C-Ligist im Bez-/A-Pokal starten.

Der Pokal-Spielbericht ist nur von der Heimmannschaft zu führen. Jeder Spieler darf höchstens so viele Einzel und Doppel bestreiten wie in der Tabelle unter Punkt 3.5 definiert.

Auf dem Spielbericht sind alle Spieler mit vollständigen Vor- und Nachnamen einzutragen, ggf. ist der Vorname mit dem ersten Buchstaben abzukürzen und zwar in jedem Namensfeld auf dem Spielbericht. Gänsefüßchen, Abkürzungen usw. sind nicht gestattet. Zum vollständigen Ausfüllen des Spielberichtes gehört auch, dass

hinter jedem auf dem Spielbericht aufgeführtem Spieler seine Spielernummer einzutragen ist. 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.

Für die Eingabe des Liga-Spielberichts in die ClubCloud ist ebenfalls die Heimmannschaft verantwortlich (Fristen siehe 3.9). Unstimmigkeiten sind unter „Bemerkungen“ einzutragen.

Der Ligapokal der R.S.O. 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. Die Mannschaft aus der Verliererrunde hat Heimrecht. Wird ein zweites Spiel nötig, wechselt das Heimrecht. Wird im Finale ein zweites Spiel erforderlich, ist das erste Spiel zwingend nach dem Gewinn des achten Punktes zu beenden. Der Spielbericht vor Ort wird vom Ligaleiter oder seinem Vertreter ausgefüllt.

Der Master-Cup wird auf dem Ligaabschluss ausgespielt. Hier treten die beiden Pokalsieger gegeneinander an. Der Spielmodus ist der des ligatieferen Teams. Das Heimrecht wird ausgelost. Der Master-Cup ist Steckgeldfrei.

Sollte ein B- oder C-Ligist den Master-Cup gewinnen, so spielt er in der nächsten Saison im Pokal automatisch eine Klasse höher.

7 Einspruch

7.1 Spielwertungen und Strafen

Gegen alle Spielwertungen und Strafen können die Kapitäne der betroffenen Mannschaften innerhalb von vier Tagen Einspruch beim Ligaleiter einlegen. Dieser ist schriftlich (Post, eMail) zu erfolgen. Außerdem ist eine Einspruchsgebühr von 20 Euro zu entrichten. Nach Eingang der Gebühr wird der Ligaausschuss einberufen, in dem über den Einspruch entschieden wird. Bei erfolgreichem Einspruch wird die Gebühr zurückerstattet.

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