



# Ligaspielordnung

**Es ist zu beachten, dass einige aufeinander aufbauende Regeln in mehreren Punkten der Ligaspielordnung behandelt sein könnten. Diese Regeln sind weitgehend mit „(siehe auch Punkt xx)“ gekennzeichnet.**

## Übersicht

Punkt	Überschrift	Seite
1.	<b>Ligaaufbau und Spielmodus</b>	2
1a.	<b>Bestleistungen</b>	2
2.	<b>Saison, Spielwochen, Spieltage und Anwurfzeiten</b>	3
3.	<b>Sportgerät</b>	3
4.	<b>Teammeldung</b>	3
5.	<b>Einstufung von Teams und Spielern</b>	4
6.	<b>Nachmeldungen</b>	4
7.	<b>Teamkapitänen</b>	4
8.	<b>Teamkarten</b>	5
9.	<b>Spielberichte</b>	5
9a.	<b>Spielberichte in Papierform</b>	5
10.	<b>Tabellen</b>	5
11.	<b>Spielbeginn Ausbullen</b>	6
12.	<b>Spielablauf</b>	7
13.	<b>Spielverlegungen</b>	8
14.	<b>Verspätungen</b>	8
15.	<b>Nichtantreten</b>	8
16.	<b>Änderung des Heimspieltages/Heimspielortes</b>	8
17.	<b>Abmeldung eines Teams</b>	9
18.	<b>Proteste</b>	9
19.	<b>Sportwart und Beisitzer</b>	9
20.	<b>Damenliga</b>	9
21.	<b>Doppel in der Oberliga und Bezirksliga</b>	9
22.	<b>Pokalrunde</b>	10
23.	<b>Gebührenordnung</b>	10
24.	<b>Einhaltung der Ligaspielordnung</b>	10
25.	<b>Zum guten Schluss</b>	10



## 1. Ligaaufbau und Spielmodus

Die Rhein Ruhr Dartliga bildet folgende Ligen und Spielmodi:

Liga	Spielmodus	Spiele	Blöcke
Bezirksliga	501 Double Out	16 Einzel, 2 Freie Doppel	1 - 5
A-Liga	501 Double Out	16 Einzel, 2 Freie Doppel	1 - 5
B-Liga	501 Master Out	16 Einzel, 2 Freie Doppel	1 - 5
C-Liga	501 Master Out	16 Einzel 2 Freie Doppel	1 - 5
D-Liga	501 Single Out	16 Einzel 2 freie Doppel	1 - 5
Damenliga	501 Master Out	16 Einzel 2 Freie Doppel	1 - 5

Es werden 2 Gewinnsätze gespielt (Best of 3).

Die einzelnen Ligen können sich weiter in mehrere Gruppen unterteilen, wobei jede Gruppe aus 4 bis 8 einander zugelosten Teams besteht.

Bei Saisonende steigen die jeweils erstplatzierten der A-, B-, C- und D-Liga auf in die nächsthöhere Liga. In allen Ligen gilt, dass bei Bedarf auch zweit- und drittplatzierte Mannschaften hochgezogen werden können. Die Anmeldegebühr bleibt in diesem Fall wie in der eigentlichen Spielklasse. (**siehe auch Punkt 5**)

Die Auf- und Abstiegs Kriterien werde jeweils zu Beginn der jeweiligen Saison bekannt gegeben.

### 1a. Bestleistungen

Folgende Bestleistungen können auf den Spielberichtsbögen vermerkt werden und erscheinen dann auch in den Tabellen und auf den Urkunden am Ende der Saison.

Liga	High Score	High Finish	Short Game
Oberliga	170	140	15 Darts
Bezirksliga	170	120	18 Darts
A-Liga	170	100	18 Darts
B-Liga	160	100	18 Darts
C-Liga	140	100	21 Darts
D-Liga	120	90	24 Darts



## 2. Saison, Spielwochen, Spieltage und Anwurfzeiten

Die erste Saison des laufenden Kalenderjahres beginnt Anfang des Jahres und endet im Sommer. Die zweite Saison verläuft vom Sommer bis zum Ende des Jahres. Jede Spielwoche beginnt am Montag und endet am Sonntag.

Jede Mannschaft benennt mit der Anmeldung einen Heimspieltag, der frei gewählt werden kann. (**siehe auch Punkt 13 & 16**)

Die Anwurfzeiten sollten in der Woche (Montag bis Freitag) nur zwischen 19 und 20 Uhr, Samstag zwischen 17 und 21 Uhr und am Sonntag zwischen 17 und 20 Uhr sein.

## 3. Sportgerät

Gespielt wird auf Elektronik-Dartautomaten mit Zwei-Loch-Scheibe. Der Dartautomat befindet sich rechtwinklig zum Fußboden. Das Bulls-Eye befindet sich auf einer Höhe von 1,72m. Die Abwurflinie ist mit einem Abstand von **2,37m** zur Dartscheibe angebracht. Eventuelle Unebenheiten des Fußbodens sind so auszugleichen, dass sich auf jeden Fall ein Diagonalmaß von 2,93m vom Bulls-Eye bis zur Abwurflinie ergibt. Die Automaten dürfen nicht auf Spielrundenbegrenzung unter 25 Runden eingestellt sein.

Zu Beginn des Liga- oder Pokalspiels müssen 2 funktionstüchtige Automaten vorhanden sein.

(**siehe auch Punkt 12**) Als Beleuchtung sollten die laut Handbuch des Automatenherstellers üblichen Lampen und Wattleistungen eingesetzt werden. Die Lampen dürfen auch nicht über die Blende hinaus reichen. Die Raumbeleuchtung sollte so bemessen sein, dass eine Blendung vermieden wird und die Scheibe gut erkennbar bleibt.

Die Dartpfeile müssen mit Kunststoffspitzen versehen sein und in Länge und Gewicht den vom Automatenhersteller vorgegebenen Dartpfeilen entsprechen. Abweichungen im üblichen Rahmen sind gestattet.

## 4. Teamanmeldung

Spätestens zum offiziell angekündigten Ligaanmeldeschluss legt jedes Team dem Ligavorstand die vollständig ausgefüllte Datenschutzerklärung (hierbei ist zu beachten, dass diese von jedem Spieler unterschrieben werden muss, der jeweilige Kapitän ist für die Korrektheit der Unterschriften verantwortlich) und den vollständig ausgefüllten Anmeldebogen vor, in dem alle Spieler des Teams und der Teamkapitän unter Angabe des Namens, der Anschrift, der Telefonnummer (Kapitän und Co-Kapitän müssen per Mobiltelefon erreichbar sein!), des Geburtsdatums und (sofern bereits vorhanden) der Spielernummer aufgeführt sind.

Ein Team muss aus mindestens vier gemeldeten Spielern und kann aus mehreren gemeldeten Spielern bestehen. Jeder Spieler kann pro Saison in nur einem Team der Rhein Ruhr Dartliga gemeldet werden (Ausnahme: Damenliga (**siehe auch Punkt 20**)). Auch Teams oder Spieler, die bereits in einer anderen Dartliga spielen, können am Spielbetrieb der Rhein Ruhr Dartliga teilnehmen. Voraussetzung ist hier, dass eine passende Ligaeinstufung erfolgt. In welchen Ligen und Klassen ein Spieler noch spielt, ist bei der Anmeldung unbedingt anzugeben. Bei Missachtung kann der Spieler vom Spielbetrieb ausgeschlossen und das Team mit einer Strafe belegt werden (**siehe auch Punkt 5**).

Weiterhin muss auf dem Anmeldebogen in den dafür vorgesehenen Feldern angegeben werden, zu welcher Anschrift die Teampost verschickt werden soll und ob das Team an der Pokalrunde der Rhein Ruhr Dartliga teilnehmen möchte (**siehe auch Punkt 22**). Der Teamkapitän bestätigt die Anmeldung mit seiner Unterschrift (**siehe auch Punkt 24**).



## 5. Einstufung von Teams oder Spielern

Alle Spieler der Rhein Ruhr Dartliga können eine Liga tiefer gemeldet werden als ihr aktueller Status, sofern es nicht mehr als 2 Spieler in einer Mannschaft betrifft. Der Ligavorstand behält sich vor, die Spielstärke der Spieler anhand der Spielberichte der Vorsaison einzustufen und mögliche Sonderregelungen für den Einsatz dieser Spieler zu treffen, oder ein gesamtes Team einzustufen. Der Vorstand behält sich bei Verstoß neben dem Ausschluss (Disqualifikation) auch die Streichung von Spielen eines Spielers vor (**siehe auch Punkt 4**). Außerdem kann das Verschweigen einer Spielerstärke bei der Anmeldung als versuchter Spielbetrug gewertet und entsprechend bestraft werden.

## 6. Nachmeldungen

Jedes Team kann bis zum Ende der Hinrunde nachmelden. Es können nur Spieler nachgemeldet werden, die in der laufenden Saison nicht schon für ein anderes Team gemeldet waren. Die Nachmeldung muss in schriftlicher Form und Bezahlung der anfallenden Gebühr beim Ligavorstand erfolgen. Bei der Nachmeldung ist darauf zu achten, dass die unterschriebene Datenschutzerklärung des nachzumeldenden Spieler mit eingereicht wird. Sonderregelungen sind nur in schwerwiegenden Fällen durch die Entscheidung des Ligavorstandes möglich.

## 7. Teamkapitän

Jedes Team nennt dem Ligavorstand einen Teamkapitän (erster Spieler auf dem Anmeldeformular). Der Teamkapitän ist für die Dartliga der erste Ansprechpartner und offizieller Vertreter seines Teams. Sollte er selbst einmal verhindert sein, übernimmt der Co-Kapitän (zweiter Spieler auf dem Anmeldeformular) seine Funktion.

Der Teamkapitän ist dazu verpflichtet, an Versammlungen und der Auslosung teilzunehmen, zu denen der Ligavorstand ihn in Zusammenhang mit dem Ligabetrieb einlädt. Er darf bei Wahlen, Abstimmungen usw. stellvertretend für sein Team abstimmen. Eine Nichtteilnahme muss er mindestens mündlich und spätestens vier Tage vor dem Ereignis beim Ligavorstand ankündigen. Nicht angekündigtes Fernbleiben führt zu einer Ordnungsstrafe.

Der Teamkapitän ist für die Teamkarte seines Teams verantwortlich. Er hat sie dem gegnerischen Team bei jeder Spielbegegnung unaufgefordert vorzulegen und muss auch die Teamkarte des gegnerischen Teamkapitäns kontrollieren. Der Teamkapitän ist dafür zuständig, mit den gegnerischen Teamkapitänen gegebenenfalls Spielverlegungen, Spieltermine, Änderungen des Spielortes oder der Anwurfzeit abzusprechen und diese dem Ligavorstand schriftlich zu bestätigen. Außerdem hat er für den rechtzeitigen Eingang bzw. die online Freigabe in der 2K Dart Software vom vollständig ausgefüllten Spielberichten zu sorgen (**siehe auch Punkt 9**). Er sollte sich regelmäßig über die Homepage der Rhein Ruhr Dartliga (<http://www.rheinruhr-dartliga.de>) über eventuelle Änderungen und Ankündigungen zu informieren (**siehe auch Punkt 10**).

Der Teamkapitän ist stellvertretend für sein Team verantwortlich für die Einhaltung der Ligaspiele-, sowie der Pokalrunden- und Gebührenordnung. Er kann bei Missachtung vom Ligavorstand ggf. mit einer Ordnungsstrafe oder einer Sperre belegt werden.

Rhein Ruhr Dartliga e.V. Marienstr. 52 45307 Essen	Bankverbindung IBAN: DE34360501050007700693 BIC: SPESDE3EXXX, Sparkasse Essen	Ligaspielordnung Stand Januar 2026 Seite 4 von 10
--	---	---



## 8. Teamkarten

Es dürfen grundsätzlich nur Spieler eingesetzt werden, die auf der Teamkarte, welche in der 2K Dart Software Digital hinterlegt ist, mit Namen und Spieler-Nummer genannt sind. Die Teamkarte ist für jedes Team in der 2K Dart Software (Frontend) ersichtlich, kann aber auch als PDF-Dokument heruntergeladen und vorgelegt werden. Die Teamkarte ist nur für die darauf angegebene Saison gültig und wird zur neuen Saison aktualisiert.

Spieler die Nachgemeldet werden, die Teamkarte aber noch nicht angepasst ist, sind mit Vorlage eines Lichtbildausweis Spielberechtigt. Voraussetzung ist, die Freigabe des Vorstands

## 9. Spielberichte

Vor Spielbeginn muss der Spielberichtsbogen online in der Dart 2K Software ausgefüllt werden. Es müssen Minimum vier Spieler eingetragen werden, sollten sich Spieler verspätet, sind diese mit einzutragen. Wenn ein Team mit weniger als vier Spieler antritt, sind die Spieler, die antreten einzutragen (**siehe auch Punkt 12**). Bestleistungen wie Short-Game, High-Score und High-Finish (**siehe auch Punkt 1a**) sind im Spielbericht einzutragen, diese werden in der Statistik der 2K Dart Software veröffentlicht. Nach Beendigung der Spielbegegnung, muss jeder Teamkapitän des jeweiligen Teams, den online Spielbericht in der 2K Dart Software bis spätestens Montagabend direkt nach der abgelaufenen Spielwoche freigeben. Mit der Freigabe des online Spielberichts des jeweiligen Teamkapitäns, erklärt dieser, dass der Spielbericht komplett und richtig ausgefüllt ist. Zusatzinformationen für den Vorstand und Proteste gegen Spielereinsätze bzw. Spielbedingungen müssen im Bereich „Bemerkungen“ vor der Freigabe des Spielberichts eingetragen werden (**siehe auchPunkt18**). Zu spät eingereichte Spielberichte werden mit einer Ordnungsstrafe belegt.

### 9a. Spielberichte in Papierform

*Im Notfall werden die Spielberichte in Papierform noch akzeptiert. Es ist aber zu beachten, dass der Spielbericht per Hand in das System eingepflegt werden muss, was Zeit in Anspruch nimmt. Daher die Bitte, nur wenn es nicht anders möglich ist, den Spielbericht in Papierform zu erstellen.*

Es können nur Spielberichtsbögen der Rhein Ruhr Dartliga verwendet werden. Zusatzinformationen für den Vorstand und Proteste gegen Spielereinsätze bzw. Spielbedingungen müssen bei Eintritt der betreffenden Situation im Bereich „Bemerkungen“ eingetragen werden (**siehe auchPunkt18**). Des Weiteren muss auf dem Spielberichtsbogen das Datum, der Ort, die Heim- und Gastmannschaft, sowie die Liga und die Spielwoche eingetragen werden. (**siehe auch Punkt 12**). Beide Teamkapitäne müssen den Spielbericht nach Beendigung der Spielbegegnung unterschreiben. Das Heimteam schickt den Spielbericht nach Beendigung der Spielbegegnung vollständig und korrekt ausgefüllt bis spätestens Montagabend direkt nach der abgelaufenen Spielwoche per WhatsApp zum Sportwart. Unvollständig ausgefüllte oder zu spät eingereichte Spielberichte werden mit einer Ordnungsstrafe belegt.

## 10. Tabellen

Spielberichte in Papierform aller Gruppen, die notfalls an den Sportwart per WhatsApp gesendet wurden, werden nach Ablauf jeder Spielwoche innerhalb der Gruppen ausgewertet und in das System per Hand eingepflegt, was allerdings zur Verzerrung der aktuellen Tabelle führen kann. Spielberichte die online freigegeben wurden, werden tagesaktuell in Form von Tabellen und Statistiken in der 2K Dart Software (Frontend) einzusehen sein. Der Link zu „Frontend“ ist auf der Homepage (<http://www.rheinruhr-dartliga.de>) zu finden. Die Tabellen enthalten Angaben zu Spielergebnissen, aktueller Platzierung, Bestleistungen so wie Statistiken.

Rhein Ruhr Dartliga e.V. Marienstr. 52 45307 Essen	Bankverbindung IBAN: DE34 3605 0105 0007 7006 93 BIC: SPESDE3EXXX, Sparkasse Essen	Ligaspieldordnung Stand Januar 2026 Seite 5 von 10
--	--	--



## **11. Spielbeginn Ausbulleten**

Vor jedem Spiel wird ausgebullt, wer den ersten und ggf. dritten Satz beginnt. Beim Ausbulleten muss der Spieler so lange werfen, bis ein Pfeil in der Dartscheibe oder im Rand stecken bleibt. Der Zahlenwert des getroffenen Elements ist irrelevant. Nur die Entfernung zum Bulls Eye zählt. Von der Dartscheibe abgeprallte Pfeile zählen nicht.

Wirft ein Spieler ins Bulls Eye, so muss dieser Pfeil entfernt werden. Haben beide Spieler das Halb-Bull oder das Bulls Eye getroffen, oder ist die Entfernung zum Bulls Eye bei beiden Spielern identisch, so muss das Ausbulleten wiederholt werden, bis ein eindeutiger Sieger feststeht. Innerhalb des Halb-Bull und des Bulls Eye gibt es keine entfernungsunterschiede mehr. Zu Spielbeginn bullt der Spieler des Heimteams zuerst, der Spieler des Gastteams bullt danach. Bei gleichstand wird dann immer abwechselnd vorgelegt.



## 12. Spielablauf

Grundsätzlich sind zu Spielbeginn zwei funktionstüchtige Dartautomaten für das Ligaspieldor zu halten. Bei einem Defekt kann auf Verlangen das Ligaspieldor verschoben werden. Geht einer der Automaten während des Spiels kaputt, so muss das Spiel auf einem Automaten beendet und dieses im Spielbericht vermerkt werden.

Das Heimteam führt den Spielbericht. Es trägt vor Spielbeginn als erstes seine Spieleraufstellung ein. Anschließend trägt das Gästeteam seine Aufstellung als zweites ein. Die Spielberechtigungen der Spieler sind anhand der Teamkarten zu überprüfen (**siehe auch Punkt 8**). Die einzelnen Spiele sind in der laut Spielberichtsbogen vorgesehenen Reihenfolge direkt aufeinander folgend aufzurufen. Nur bei Einigung zwischen beiden Kapitänen kann die Spielreihenfolge geändert werden.

Ein Team muss mit mindestens drei Spielern antreten. Tritt ein Team nur mit drei Spielern an und der vierte Spieler wird noch erwartet, so muss er vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen als Spieler eingetragen werden. Die Spiele, bei denen der betreffende Spieler laut Reihenfolge auf dem Spielberichtsbogen bei Aufruf noch nicht anwesend war, werden als verloren für ihn gewertet. Weitere noch nicht anwesende Spieler, die noch erwartet werden, sind ebenfalls vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Nach Spielbeginn darf die Aufstellung nicht mehr geändert werden. Spieler, die nach Spielbeginn erscheinen, können nicht nachträglich eingetragen werden. Jedes Team kann während der Spielbegegnung Spieler auswechseln, sofern ausreichend Reservespieler eingetragen sind. Ein bereits ausgewechselter Spieler, darf nicht wieder eingewechselt werden. Ein eingewechselter Spieler kann aber wieder gegen einen Spieler ausgewechselt werden, der noch nicht gespielt hat. Die Auswechselung muss vor Aufruf der Paarung angekündigt und auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.

Jeder gespielte Satz muss auch mal ein Ende haben. Ist dieses bis zum Ende der 25. Spielrunde nicht erreicht, so muss dieser Satz nach Beendigung der 25. Spielrunde ausgebulldt werden. Hierbei ist zu beachten, dass Spielrunden, die nicht gespielt, sondern durch die Spieler aus irgendwelchen Gründen weitergedrückt wurden, nicht mitgezählt werden. Der Vorgang des Ausbullden ist wie zu Spielbeginn (**siehe auch Punkt 11**), jedoch beginnt beim Ausbullden zum Satzgewinn derjenige, der den Satz auch begonnen hat. Der Sieger dieses Ausbullden hat den entsprechenden Satz gewonnen.

Jeder Spieler hat während seines Spiels auf die Anzeige des Dartautomaten und besonders auf seinen Zähler zu achten. Hat ein Spieler einen Pfeil geworfen, bevor der Automat auf seinen Zähler gewechselt hat, so gilt dieser Pfeil trotzdem als geworfen. Der Spieler muss darauf achten, ob der Dartautomat alle drei geworfenen Pfeile gezählt, bzw. als geworfen erkannt hat. Hat der Dartautomat dies nicht getan, so muss der Spieler zuerst seinen Zähler weiterschalten und danach zügig seine Pfeile aus der Dartscheibe zu entfernen, um zu verhindern, dass der Dartautomat zusätzlich die nicht gültigen Würfe anrechnet.

### Aus sportlicher Fairness werden zusätzlich folgende Punkte festgelegt:

Fällt ein Pfeil versehentlich und offensichtlich aus der Hand, ohne dass eine Wurfbewegung erkennbar ist, so gilt dieser als nicht geworfen.

Wird versehentlich und unbemerkt ein falsches Spiel in den Dartautomaten eingegeben, so muss ein neues Spiel auf Kosten des Verursachers gestartet werden.

Steckt ein Pfeil beim Check eindeutig und für beide Teamkapitäne sichtbar in dem zu treffenden Segment und der Dartautomat zählt nicht oder falsch, so gilt dieser Satz trotzdem als gewonnen.

Wenn ein Dartautomat wiederholt falsch zählt, so kann auf diesem Automaten nicht mehr weitergespielt werden. Gibt es nur noch diesen einen Automaten, so muss eine neue Begegnung abgesprochen und der Sportwart informiert werden.



## 13. Spielverlegungen

Jedes Team nennt dem Ligavorstand einen festen Heimspieltag, der auch von dem jeweils gegnerischen Team eingehalten werden sollte. Kann ein Spieltermin aus wichtigen Gründen dennoch nicht eingehalten werden, so muss das verlegende Team spätestens 4 Tage vor dem offiziellen Spieltag mit dem gegnerischen Team einen Verlegungstermin absprechen.. Bei höherer Gewalt (plötzliche Krankheit, Unfall, Unwetter, etc.) kann auch kurzfristiger, nach Absprache mit dem Sportwart, ein Spiel verlegt werden.

Eine Spielverlegung muss innerhalb von 14 Tagen nach dem eigentlichen Spieltermin gespielt werden. Spiele der letzten beiden Spieltage einer Saison, dürfen nicht über die laufende Spielwoche hinaus nach hinten verschoben werden.

Wird zwischen beiden Teams keine Termineinigkeit erzielt, so ist der Sportwart zu informieren. Sollte es auch über den Sportwart zu keiner Einigung kommen, so setzt dieser unabhängig und ohne Rücksicht auf die Heimspieltage einen neutralen Termin und ggf. auch einen neutralen Spielort fest. Dieser Termin muss von beiden Mannschaften eingehalten werden. Bei Verstoß kann eine Ordnungsstrafe ausgesprochen werden (**siehe auch Punkt 15**).

## 14. Verspätungen

Die maximal zulässige Verspätungszeit, nach offizieller Anwurfzeit, beträgt 30 Minuten. Sollte die Spielbegegnung bis dahin nicht angeworfen worden sein, so ist umgehend der Sportwart zu informieren.

Generell gilt, dass das nicht angetretene Team das Spiel verloren hat. Der Vorstand behält sich vor, eine wegen Verspätung nicht zustande gekommene Spielbegegnung aus Gründen der Fairness neu anzusetzen.

## 15. Nichtantreten

Das Nichtantreten eines Teams wird mit 18:0 Spielen und 36:0 Sätzen (bzw. entsprechender Anzahl an angesetzten Spielen und Sätzen (z.B. Bezirks- oder B-Liga) gegen das nicht angetretene Team gewertet. Außerdem wird eine Ordnungsstrafe verhängt. Tritt ein Team mit nur zwei Spielern an, so wird dieses ebenfalls als Nichtantreten gewertet, sofern dies nicht durch höhere Gewalt verursacht wurde. Zweimaliges Nichtantreten bedeutet für ein Team die Disqualifikation. In diesem Fall werden alle bereits gespielten Begegnungen aus der Wertung genommen. Außerdem ist die entsprechende Ordnungsstrafe je nach Spielwoche fällig.

Kommt es bei einer vom Sportwart angesetzten Spielbegegnung zu einem Nichtantreten, wird dieses mit einer besonderen, höheren Ordnungsstrafe belegt. Ebenso das Nichtantreten am letzten und vorletzten Spieltag ist mit einer besonderen Ordnungsstrafe belegt. Die Höhe der Ordnungsstrafen sind in der Gebührenordnung der Rhein Ruhr Dartliga festgelegt.

## 16. Änderung des Heimspieltages / Heimspielortes

Jedes Team nennt bei der Teammeldung einen festen Heimspieltag und einen Heimspielort. Muss daran etwas geändert werden, ist der Ligavorstand schnellstmöglich zu unterrichten. Außerdem ist das Formular auszufüllen und per Fax oder Mail zu senden und die Gebühr entsprechend der Gebührenordnung zu bezahlen. Der Ligavorstand informiert dann per Brief über die geänderten Spieltage und/oder -orte. Das verlegende Team ist dazu verpflichtet das nächste Gästeteam, dass von der Änderung betroffen ist, selbst schnellstmöglich zu informieren.

Rhein Ruhr Dartliga e.V. Marienstr. 52 45307 Essen	Bankverbindung IBAN: DE34 3605 0105 0007 7006 93 BIC: SPESDE3EXXX, Sparkasse Essen	Ligaspielordnung Stand Januar 2026 Seite 8 von 10
--	--	---



## **17. Abmeldung eines Teams**

Die Abmeldung eines Teams während der laufenden Saison muss schriftlich unter Angabe des Grundes für die Abmeldung erfolgen und dem Ligavorstand zwei Wochen vor der Spielwoche vorliegen, ab der nicht mehr gespielt wird. Eine Abmeldung bedeutet, dass herausnehmen sämtlicher Spiele aus der Wertung und der Tabelle der laufenden Saison. Die Ordnungsstrafe richtet sich nach dem Fortschritt der Saison.

## **18. Proteste**

Die Entscheidung über sportliche Proteste und Angelegenheiten zur Aufrechterhaltung des Spielbetriebs obliegen dem Sportwart, der gegebenenfalls seine Beisitzer zu einer Beratungssitzung einberufen kann. Sollte ein protestierendes Team mit der getroffenen Entscheidung überhaupt nicht einverstanden sein, so kann es Einspruch beim Ligavorstand einlegen. In diesem Fall verhandelt der gesamte Ligavorstand den Protest und den Einspruch.

Proteste müssen schriftlich beim Ligavorstand eingereicht werden. Der Teamkapitän des protestierenden Teams muss den Protest direkt bei Eintritt der irregulären oder allgemein unüblichen Spielsituation in die Spalte für Bemerkungen auf dem Spielbericht eintragen und diesen mit dem Vermerk „unter Protest“ unterschreiben. Reicht die Spalte für Bemerkungen nicht aus, so muss hier zumindest eine kurze Notiz eingetragen und ein zusätzliches, ausführliches Schreiben beim Ligavorstand eingereicht werden. Sportliche Proteste, die nicht auf dem Spielbericht vermerkt sind, sowie mündliche Proteste können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden.

## **19. Sportwart und Beisitzer**

Der Sportwart ist für alle Spieler und Teams der Rhein Ruhr Dartliga die erste Ansprechperson in allen Angelegenheiten, die den Spielablauf betreffen. Zur Entscheidung über sportliche Proteste oder bei Streitigkeiten kann der Sportwart bei Bedarf eine Sitzung mit seinen Beisitzern einberufen. Die Beisitzer haben für den Sportwart beratende Tätigkeit und können keine Entscheidungen allein treffen.

## **20. Damenliga**

Die Damenliga ist eine gesonderte Liga, ausschließlich für Spielerinnen. Alle Damen können trotz Meldung in einem Team der Ober- bis D-Liga am Spielbetrieb der Damenliga teilnehmen. Jedoch sind die Teams der Damenliga von der Pokalrunde ausgeschlossen. Die Ligaspieldaten und die Gebührenordnung gelten in allen Punkten auch für die Damenliga. Gespielt werden sechzehn Einzel (Blöcke A - D).

## **21. Doppel in der Oberliga und Bezirksliga**

Bei Antritt mit nur drei Spielern, kann die Oberliga nur zwei Doppel, die BZ-Liga nur ein Doppel spielen.

Rhein Ruhr Dartliga e.V. Marienstr. 52 45307 Essen	Bankverbindung IBAN: DE34 3605 0105 0007 7006 93 BIC: SPESDE3EXXX, Sparkasse Essen	Ligaspieldaten Stand Januar 2026 Seite 9 von 10
--	--	---



## **22. Pokalrunde**

An der Pokalrunde der Rhein Ruhr Dartliga können alle Teams teilnehmen, die in der betreffenden Ligaspielsaison gemeldet sind (außer Teams der Damenligen) und sich für die Pokalrunde angemeldet haben. Durch die Teilnahme entstehen den Teams keine zusätzlichen Startgebühren. Die Spieltermine werden den Teams rechtzeitig schriftlich mitgeteilt. Grundsätzlich behalten die in der Ligaspieldordnung festgehaltenen Regeln auch in der Pokalrunde ihre Gültigkeit. Ergänzungen und Sonderregelungen sind in der Pokalrundenordnung der Rhein Ruhr Dartliga festgelegt.

## **23. Gebührenordnung**

Die Ligagebühren und Ordnungsstrafen sind in der Gebührenordnung der Rhein Ruhr Dartliga festgelegt und von allen Teams der Liga einzuhalten. Der Teamkapitän ist als offizieller Vertreter seines Teams für die Einhaltung von Fristen verantwortlich und kann vom Ligavorstand so lange mit einer Spielsperre belegt werden, bis die Gebühren bzw. Ordnungsstrafen beglichen sind (**siehe auch Punkt 7**).

## **24. Ligaspieldordnung**

Jedes neue Team erhält bei der ersten Anmeldung eine aktuelle Ausführung der Ligaspieldordnung, auf die bei Unklarheiten während einer Spielbegegnung zurückgegriffen werden kann. Alle Spieler und Teams der Rhein Ruhr Dartliga sind dazu verpflichtet, die in der Ligaspieldordnung festgehaltenen Regeln zu beachten, und erkennen diese mit der Anmeldung des Teams an (**siehe auch Punkt 4**). Je nach Zuständigkeit entscheidet in Streitfällen der Sportwart oder der Ligavorstand. Entscheidungen des Ligavorstands sind bindend und werden in mündlicher oder schriftlicher Form mitgeteilt. Die Ligaspieldordnung bleibt bis zu Herausgabe einer neuen Ligaspieldordnung in Kraft. Regeländerungen werden bei der Mitgliederversammlung angekündigt und gegebenenfalls abgestimmt. Die Ligaspieldordnung wird außerdem Online zum Download zur Verfügung gestellt.

## **25. Zum guten Schluss**

Auch wenn alle diese Spielregeln eingehalten werden müssen, soll der Spaß am Dartsport nicht zu kurz kommen. Bitte beachtet die Spielregeln und vergesst dabei die Fairness nicht! Ein spielerisch gewonnenes Spiel ist allemal ein schönerer sportlicher Erfolg, als eine Entscheidung am grünen Tisch. Bitte einigt euch so gut es geht untereinander. Wenn es trotzdem einmal nicht geht, dann ruft uns an. Wir helfen euch gerne weiter.

Vielen Dank für eure Mithilfe!

Wir wünschen allen Teams viel Erfolg und vor allem viel Spaß am Spielbetrieb der Rhein Ruhr Dartliga.

Good Darts

Der Ligavorstand