



Stand 21.01.2026

Club Liga-Reglement **alle Kategorien**

Round Robin Sports (RRS)

Gelb hinterlegter Text = Ergänzung/Neuerung/Änderung per 04.12.2025 + 21.01.2026

Allgemeine Bestimmungen (für alle Liga-Kategorien)

Teilnahmeberechtigung

An der RRS-Clubliga, fortan mit **Liga** bezeichnet, darf jedes RRS-Clubmitglied teilnehmen. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, dieses Reglement vollumfänglich zu befolgen und all seine Spiele nach bester Möglichkeit selbstständig mit seinen jeweiligen Gegnern zu vereinbaren.

Es werden Ligen in den Bereichen Snooker, Pool (8er-Ball & 9er-Ball), Carambole/5-Birilli sowie auch Darts mit **mind. 4** und **max. 12** Spielern pro Liga gebildet.

Jedes Mitglied darf in jedem Bereich 1x teilnehmen. Gibt es in einem Bereich verschiedene Kategorien (15 Rote, 6 Rote, 8er-Ball, 9er-Ball, 14/1 usw.), darf in jeder Kategorie 1x ein Platz von einem Mitglied belegt werden.

Spieler, die in der laufenden Saison bereits in einer Liga teilnehmen, sind für die nächste Saison automatisch wieder in der selben Kategorie gesetzt. Will ein Spieler die Liga in der neuen Saison verlassen, hat er dies bis am **30. Nov.** des Vorjahres dem Liga-Master schriftlich mitzuteilen, danach ist eine Abmeldung nicht mehr möglich, da der Spielplan, sowie die Barrage-Spiele für die neue Saison erstellt werden!

Über Spieler, die in einer Saison zu weniger als der Hälfte ihrer Spiele angetreten sind, entscheidet der Liga-Master, ob sie für eine weitere Saison in dieser Liga verbleiben dürfen oder in die untere Liga absteigen oder aus der Liga gänzlich entfernt werden.

Neue Spieler können sich auch während des ganzen Jahres direkt über die Homepage unter **Clubliga** anmelden und werden alsdann in eine Warteliste aufgenommen. Sie können in einer laufenden Saison ggf. direkt auf einen freien Platz in der untersten Liga gesetzt werden, sofern es der Zeitpunkt (nach Ermessen des Liga-Masters) für eine faire Durchführung der nachzuholenden Partien noch rechtfertigt.

Sind alle Ligen voll und stehen danach mind. 4 neue Spieler pro Kategorie in der Warteliste, wird mit diesen eine neue Liga, ggf. auch verkürzt auf eine halbe, oder eine viertel Saison gestartet.

Neue Spieler werden generell in der untersten Liga gesetzt, es sei denn, ein Spieler einer oberen Liga muss vom Liga-Master ersetzt werden und alle Spieler der betr. Liga sind mit dem Neu, direkt zu setzenden Spieler einverstanden (s. *Spieler in Spielverzug*). Diese direkte Setzung darf jedoch nie einen Einfluss auf Spieler, welche die Barrage bestreiten, haben.

Finanzielles

Pro Teilnehmer/Kategorie ist ein jährliches Startgeld von **CHF 25.-** fällig. Dieses ist vor Antritt des ersten Spiels unaufgefordert dem Liga-Master zu entrichten.

Der Sieger der Liga A einer jeden Kategorie wird mit seinem Namen auf einem schönen Wanderpokal gewürdigt.

Spielplan

Je nach Anzahl Spieler einer Liga wird in regelmässigen Abständen ein Spiel zwischen zwei für einen jeweiligen Zeitabschnitt bestimmten Spielern gefordert. Der hierzu benötigte Spielplan mit den einzelnen Runden und dem jeweiligen Gegner ist auf der Homepage auf der entsprechenden Liga-Seite ersichtlich.

Sind in einer Liga **6 oder weniger** Spieler eingeteilt, wird, nach Möglichkeit eine Hin- und Rückrunde gespielt. Bei **mehr als 6** Spielern wird nur eine Partie pro Gegner über das Jahr gespielt. Die beiden jeweiligen Kontrahenten machen ihren Spieltermin frühzeitig unter sich selbst ab. Beide sind verantwortlich, dass ihre Partie **bis Ende Saison** ausgetragen wird. **Die Spielreihenfolge kann frei gewählt werden.** Der eingetragene Monat bei der Spielrunde soll als Anhaltspunkt dienen, wie viele Partien bis zu diesem Monat gespielt sein sollten, z.B. **März** (3. Monat = 3 Spiele gespielt), **September** (9. Monat = 9 Spiele absolviert). Die Abweichung von dieser Anzahl sollte nicht mehr als **+/- 1 Spiel** betragen.

Der Spieler, der **im Spielplan** links steht (Home), ist ~~primär für die Festlegung des Spieltermins verantwortlich!~~ Er hat Tischwahl und macht die Tischreservation!

~~Sollte sich der Home-Spieler bis zum 15. des betr. Monats für die Terminvereinbarung nicht gemeldet haben, hat der Away-Spieler (Spieler, dessen Name rechts in der Partie steht) einen Termin zu vereinbaren und erhält als Belohnung hierfür die Wahl des Tisches.~~

Sollte ein Spieler für längere Zeit abwesend sein, hat er seine Gegner frühzeitig zu informieren und ihnen andere Terminvorschläge zu unterbreiten.

~~Spiele, welche während den heissen Sommermonaten (Juni-August) stattfinden würden, dürfen auch bereits im Voraus oder gleich danach (bis Ende September) bestritten werden.~~

Spielmodus

In jeder Kategorie wird pro Partie eine gewisse Anzahl von Frames/Spielen gespielt. Sämtliche Frames/Spiele werden durchgespielt, auch wenn ein Sieger schon vorzeitig fest steht.

Ein Sieg gibt 3 Punkte, ein Unentschieden je einen Punkt für die Tabelle.

Ausserdem gibt's zum Saisonende nochmals Zusatzpunkte wie folgt:

- bei **3 noch offenen** Partien: **+1 Punkt**
- bei **2 noch offenen** Partien: **+2 Punkte**
- bei nur **noch 1 offenen** Partie: **+3 Punkte**
- bei **keiner offenen** Partien mehr: **+4 Punkte**

Die Spieler haben sich **15 Min. vor Spielantritt** am Tisch einzufinden und erhalten je **5 Min. Einspielzeit**. Bei Spielhälfte ist eine Pause von max. **15 Minuten** erlaubt.

Weitere Angaben sind weiter unten, in den **Bestimmungen nach Kategorie** ersichtlich.

Saisonende

Bis am **30. November** einer Saison sind alle Spiele einer Liga zu absolvieren. Spiele, die dann noch offen sind, bleiben ungewertet (leer) und verfallen!

Verlässt ein Spieler innerhalb einer Saison die Liga und hat noch nicht alle seine Spiele bestritten, werden sämtliche **Frames/Spiele**, auch bereits gespielte, mit 1:0 Forfait für den Gegner gewertet. Breaks seiner Gegner, die diese in einer bereits gespielten Partie, welche aus vorigem Grund gelöscht wird, erzielten, bleiben nur in der Gesamtwertung, sofern der frei gewordene Platz nicht durch einen neuen Spieler wieder ergänzt wird!

Barrage - Auf-/Abstiegsspiele

Im **Dezember** finden die **Auf-** und **Abstiegsspiele** (Barrage) zwischen den jeweiligen Berechtigten statt. Diese sind durch gezogene Striche in der Tabelle ersichtlich:

- Spieler über dem **1. grünen, fetten** Strich in steigen direkt in die nächst obere Liga auf oder sind Clubmeister (wenn in oberster Liga).
- Spieler über dem **2. grünen, dünnen** Strich sind berechtigt, gegen den entsprechenden Abstiegsgegner der darüber liegenden Liga ein Aufstiegsspiel zu bestreiten.
- Spieler unter dem **1. roten, dünnen** Strich müssen ein Abstiegsspiel gegen den entsprechenden Aufstiegsgegner der darunter liegenden Liga bestreiten.
- Spieler unter dem **2. roten, fetten** Strich steigen direkt in die nächst tiefere Liga ab.

Die beiden jeweiligen Kontrahenten machen den Spieltermin im Dezember unter sich aus, wobei der Unterclassige Tischwahl hat, aber auch für den Spieltermin, sowie die Tischreservation verantwortlich ist.

Die Anzahl der Auf-, resp. Abstiegskandidaten ist in der Regel auf je 3 beschränkt, 1 Direkt und 2, die ein Barrage-Spiel bestreiten. Diese Zahl kann aber auch auf max. 4 erhöht werden, damit bei vielen neuen, starken Teilnehmer ein Aufstieg für diese schneller möglich ist und die Stärke der restlichen Liga-Teilnehmer für die nächste Saison wieder ausgeglichener ist.

Die Anzahl der zu spielenden Frames für Barrage-Spiele ist weiter unten in der jeweiligen Kategorie aufgeführt (Snooker/Pool).

Matchprotokoll

Für jede Partie ist ein von beiden Spielern zu unterschreibendes Matchprotokoll schriftlich zu führen. Für jede Liga existiert ein einzelnes und liegt gut sichtbar in einem Couvert bereit.

Generell sind im Protokoll aufzuführen:

- **Spieldatum**
- **Tisch-Nummer**
- **Spielbeginn** und **Spielende**, wobei bei der Endzeit die Pausen abgezogen werden, so dass nur die effektive Spielzeit erfasst ist
- **Runde** des Spiels (Monatszahl) und **Saison** (Jahr)
- **Endstand** (Schlussstand)
- **Unterschriften** beider Spieler

Das Matchprotokoll ist nach Spielende gut zu fotografieren und dem Liga-Master per *Telegram*, *WhatsApp* oder *Mail* (snooker@bluewin.ch) zuzusenden. Danach ist es in den neben den Matchblättern, auf dem Tisch stehende, durchsichtige *Plexiglas-Briefkasten* zu legen.

Spieler in Spielverzug

Teilnehmer, welche in Spielverzug stehen, werden in der Tabelle farblich differenziert angezeigt. Die Bedeutung der Farben ist wie folgt:

- **GELB** Spieler steht **2 Runden** in Spielverzug – Bitte spielen!
- **ORANGE** Spieler steht **3 Runden** in Spielverzug – Baldmöglichst spielen!
- **ROT** Spieler ist **über 3 Runden** in Spielverzug – Dringend spielen!

Spieler, welche **ROT** gekennzeichnet sind, können vom Liga-Master wie folgt diszipliniert werden, vorausgesetzt der Spieler wurde **nicht innerhalb der letzten 50 Tage** neu in die Liga gesetzt:

- **Ersetzen** des betr. Spielers durch einen neuen Spieler aus der Warteliste. Seine bereits gespielte Partien verfallen und werden durch den neuen Spieler wiederholt (s.oben).
- ein **1:0 Forfaitsieg** zu Gunsten seines Gegners für seine älteste, nicht gespielte Partie.
- ein **«Null zu Null»** zwischen zwei roten Spielern **ohne** Punktevergabe für beide Spieler, sofern die Partie in einer bereits abgelaufenen Runde steht und noch nicht gespielt wurde.
- Andere, der Situation gerechte Aktion.

Welche Massnahme erfolgt, entscheidet der Liga-Master.

Zu spätes Erscheinen und kurzfristige Abmeldungen

Erscheint ein Spieler über 5 Minuten zu spät zum auf der Homepage unter Tischreservation reservierten Termin, werden dem anwesenden Spieler je nach Dauer der Verspätung, Forfaits gutgeschrieben (**SA**=Snooker Liga A, **SB**=Snooker Liga B,C / **P**=Pool / **C**=Carambole / **D**=Darts)

- 6 - 20 Min. Verspätung:	SA 1:0	SB 1:0	P 2:0	C 1-Band 10:0	D 1:0
- 21 - 35 Min. Verspätung:	SA 2:0	SB 1:0	P 4:0	C 1-Band 20:0	D 1:0
- 36 - 50 Min. Verspätung:	SA 2:0	SB 2:0	P 6:0	C 1-Band 30:0	D 2:0
- 51 - 65 Min. Verspätung:	SA 3:0	SB 2:0	P 8:0	C 1-Band 50:0	D 3:0

Ist der Spieler mehr als 65 Minuten verspätet, gewinnt der Anwesende das gesamte Spiel! Massgebend hierfür ist die eingetragene Reservationszeit des Ligaspiels auf der Homepage.

Ob und wie strikt diese Verspätungsmassnahme angewendet wird, kann einzig der pünktlich anwesende Spieler entscheiden.

Spielabsagen haben frühzeitig zu erfolgen!

Spieler, welche kurzfristig (<12 Std. vor Spielbeginn) und ohne *triftigen Grund* eine vereinbarte Partie absagen, oder ohne Absage ein vereinbartes Spiel erst gar nicht antreten, sind dem Liga-Master sofort zu melden! Im 2. Fall wird der nicht angetretene Spieler vom Liga-Master kontaktiert, um zuerst den Grund seiner unangemeldeter Absenz herauszufiltern. Ist der Grund nach Einschätzung des Liga-Masters nicht triftig genug (Krankheit, Arbeit, Stau etc. sind **keine** triftigen Gründe!), wird das gesamte Spiel/alle Frames mit 1:0 Forfait für den anwesenden Spieler gewertet.

In beiden im vorigen Abschnitt beschriebenen Fällen erhält der nicht angetretene Spieler eine Verwarnung (gelbe Karte). Bei der 2. Verwarnung innerhalb einer Saison wird jedes weitere Spiel, welches der 2x verwarnte Spieler wieder kurzfristig absagt, oder nicht antritt, sofort mit 1:0 Forfaitsieg für seinen Gegner gewertet. Der nicht angetretene Spieler erhält durch dieses Forfait keinen Punkt in der Kategorie *Anzahl gespielter Partien*, wohl aber sein Gegner.

Spieler, welche während einer Saison 3x eine Verwarnung erhalten, **werden** für die folgende Saison in der Liga gesperrt (ersetzt).

Weitere Bestimmungen nach Kategorien

Snooker



Allgemeines

Es kommen die gültigen Snooker-Regeln (15 Rote) zum Einsatz mit den in der jeweiligen Liga beschriebenen Ergänzungen.

Spiele der Snookerliga sind explizit auf folgenden Tischen zu spielen:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Breaks, welche auf anderen Tischen gespielt wurden, haben für die Liga keine Gültigkeit!

Das **Anspielrecht** lösen die Spieler vor dem 1. Frame unter sich aus. Danach wechselt es von Frame zu Frame.

Im **Matchprotokoll** sind sämtliche in jedem Frame erzielten **Punkte**, sowie **alle Breaks** (Break = mind. 2 in Serie gelochte Bälle) einzutragen. Zur Durchschnittsbewertung fließen von jedem Match **die 3 höchsten Breaks in die Wertung**. Werden weniger als 3 Breaks pro Spiel angegeben, werden die restlichen mit 1 gewertet, was für den betr. Spieler einen viel tieferen Durchschnittswert in der Statistik ergibt! Also, **alle Breaks** eintragen (ggf. auch tiefere unter 10)!

Bei **Punktegleichstand** in der Tabelle **ende Saison** entscheidet:

- a) mehr gespielte Partien
- b) bessere Framedifferenz
- c) höheres 1. Break, danach höheres 2. Break, usw. bis höheres 5. Break
- d) Direktbegegnung
- e) Entscheidungsspiel auf **3 Gewinnframes** (best of 5)

Snooker Liga A

In jeder Partie werden **6 Frames** durchgespielt. Es kann Unentschieden geben.

Pro Situation gibt es max. **3x Foul & miss**, vorausgesetzt keiner der beiden Spieler benötigt vor, oder nach dem Stoss Snooker.

Barrage-Spiele zwischen Liga A und B werden über eine Distanz **Best of 7** gespielt.

Snooker Liga B, C und weitere

In jeder Partie werden **4 Frames** durchgespielt. Es kann Unentschieden geben.

Pro Situation gibt es max. **1x Foul & miss**, vorausgesetzt keiner der beiden Spieler benötigt vor, oder nach dem Stoss Snooker.

Barrage-Spiele zwischen Liga B und C und jeder tieferen werden **Best of 5** gespielt.



Allgemeines

Das **Anspielrecht** lösen die Spieler vor dem 1. Spiel unter sich aus. Danach wechselt es von Spiel zu Spiel.

Bei **Punktegleichstand** in der Tabelle **Ende Saison** entscheidet:

- a) **mehr** gespielte Partien
- b) bessere Spieldifferenz
- c) Direktbegegnung
- d) Entscheidungsspiel auf 5 Gewinnspiele (best of 9)



Kategorie 9er-Ball - Liga A, B und weitere

In jeder Partie werden **16 Spiele** durchgespielt. Es kann Unentschieden geben.

Die «1» wird beim neu Aufsetzen der Bälle auf das Kreuz gesetzt.

Es gelten die normalen 9-Ball Regeln, ohne «*Kitchen-Rule*», jedoch müssen beim Anspiel **mind. 5 Bälle** eine Banden anlaufen, ansonsten ist es ein Foul.

Im **Matchprotokoll** macht der Sieger jedes Spiels bei sich ein X im betreffenden Kreuz-Feld.

Ausserdem sind zusätzlich folgende **Spezialleistungen** im jeweiligen Spiel anzukreuzen:

- | | | |
|-------------|---------------------------|--|
| • BR | - Break-Run | Anstossbreak und Tisch abräumen, inkl. der 9. |
| • RO | - Run-Out | Übernahme und abräumen ab 1 bis und mit der 9. |
| • GB | - Golden Break | 9 fällt mit dem Anstoss. |
| • 9K | - 9er-Kombi | 9 fällt als Kombination. |
| • 3F | - 3 Fouls in Serie | Spieler wurde nach 2. Foul gewarnt und macht ein Drittes |

Barragespiele zwischen allen 9er-Ball Ligen werden **Best of 19** (*race to 10*) gespielt.



Kategorie 8er-Ball - Liga A, B und weitere

In jeder Partie werden **16 Spiele** durchgespielt. Es kann Unentschieden geben.

Der vorderste Ball im Dreieck wird beim neu Aufsetzen der Bälle auf das Kreuz gesetzt.

Es gelten die normalen 8er-Ball Regeln.

Im **Matchprotokoll** macht der Sieger jedes Spiels bei sich ein X im betreffenden Kreuz-Feld.

Ausserdem sind zusätzlich folgende **Spezialleistungen** im jeweiligen Spiel anzukreuzen:

- | | | |
|-------------|--------------------|--|
| • BR | - Break-Run | Anstossbreak und Tisch abräumen bis und mit der 8. |
| • RO | - Run-Out | Übernahme und abräumen ab Erster bis und mit der 8. |

Barragespiele zwischen allen 8er-Ball Ligen werden **Best of 19** (*race to 10*) gespielt.



1-Band (Carambole) / 5-Birilli - Liga A, B und weitere

In jeder Partie wird zuerst ein 1-Band Match und danach ein 5-Birilli Match gespielt. Hat Spieler 1 im 1-Band angespielt, beginnt Spieler 2 im 5-Birilli und umgekehrt.

Der Gewinn im 1-Band zählt 2 Punkte. Ebenso der Gewinn im 5-Birilli.

Im 5-Birilli gibt es immer einen Sieger (wer zuerst 120 Punkte hat)!

Das 1-Bandspiel kann jedoch auch Unentschieden enden (wenn die 40 Aufnahmen schon gespielt sind, ohne dass ein Spieler das Ausspielziel von 50 Gewinnpunkten erreicht hat). Dafür wird dann beiden Spielern je 1 Punkt gutgeschrieben, was zusammen mit dem 5-Birilli-Ergebnis immer zu einem 3:1 Endstand führt.

Es gelten die normalen 1-Band, sowie die 5-Birilli Regeln.

Das 1-Bandspiel geht über folgende Distanz:

- 50 Gewinnpunkte oder max. 40 Aufnahmen

Das 5-Birillispiel geht über folgende Distanz:

- 120 Gewinnpunkte

Im Matchprotokoll werden nebst dem Endstand zusätzlich folgende Leistungen erfasst:

Im 1-Band:

- die max. besten 3 Serien in einer Aufnahme jedes Spielers pro Match.
- die benötigte Anzahl der Aufnahmen zum Erreichen der 50 Gewinnpunkte (wenn leer = 40)

Im 5-Birilli:

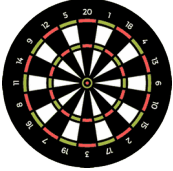
- die 3 höchsten Punktzahlen pro Stoss.

Bei Punktegleichstand am Saisonende entscheidet:

- a) mehr gespielte Partien
- b) Gamedifferenz
- c) höhere Serie im 1-Band
- d) höhere Punkte in einem Stoss im 5-Birilli
- e) höherer Durchschnitt Gewinnpunkte pro Aufnahmen im 1-Band
- f) Direktbegegnung
- g) Entscheidungsspiel analog Barragespiel (s. Barragespiele)

Barragespiele zwischen allen 1-Band / 5-Birilli-Ligen werden auf die gleiche Art und die gleiche Distanz, wie ein Liga-Match gespielt. Sollte es danach Unentschieden sein, wird ein 1-Band-Match auf 10 Punkte oder max. 10 Aufnahmen angehängt.

Steht es danach immer noch Unentschieden, entscheidet die nächste Wertung.



Dart - Liga A, B und weitere

Es wird Steeldarts, **Modus 501 double-out** gespielt. Jede Partie geht über 6 Legs. Somit kann eine Partie Unentschieden (3:3) oder auch 4:2, 5:1 oder 6:0 ausgehen.

Im **Matchprotokoll** sind die Anzahl Würfe von 100 und höher zu vermerken.
Eine **180** ist speziell zu vermerken.

Bei **Punktegleichstand** in der Tabelle **Ende Saison** entscheidet:

- a) **mehr** gespielte Partien
- b) besseres Leg-Verhältnis
- c) mehr 180er
- d) mehr 100+ Würfe
- e) Direktbegegnung
- f) Entscheidungsspiel über 7 Legs (best of 4)

Alle **Barragespiele** gehen über 7 Legs (best of 4).

Bei Fragen, Unstimmigkeiten, sonstigen Problemen oder Unklarheiten ist der Liga-Master zu kontaktieren.

Dieses Reglement wird bei Bedarf ergänzt, auch innerhalb einer laufenden Saison.

Das deutsche Regelwerk hat stets höhere Gültigkeit, als das englische, da die Änderungen und Ergänzungen dort jeweils zuerst eingetragen werden und die Übersetzung ev. hinterherhinkt.