



Karlsruher E-Dart-Pokalrunde 1996

www.karlsruher-pokalrunde.de

e-mail: k-e-d-p@web.de

Spiel u. Sportordnung !

1.	Teilnahme u. Aufnahmebedingungen:
	Teilnahmeberechtigt an der Karlsruher E-Dart-Pokalrunde (im folgenden: K.E.D.P.) sind alle Dart-Clubs aus Karlsruhe und der näheren Umgebung. Alle gemeldeten Dart-Clubs müssen über eine Vorstandschaft, einen Clubvertreter / Ansprechpartner, ein Spiellokal im Einzugsgebiet u. eine E-Mail-Adresse verfügen.
2.	Meldungen von Mannschaften:
a.)	Die Anmeldung zur Teilnahme am Spielbetrieb erfolgt in Form eines Anmeldeformulars, welches bei der Vorstandschaft, den Spielleitern oder über die Homepage der K.E.D.P. zu bekommen ist. Abgabetermine der Meldelisten werden vor jeder Saison rechtzeitig bekannt gegeben.
b.)	Jeder Dart-Club / Verein kann mehrere Mannschaften / Teams zum Spielbetrieb anmelden, wobei ein Team aus mindestens 4 Spieler/innen bestehen muss.
c.)	Jedes teilnehmende Team benennt zwei Personen, welche als Vorstand bzw. Kapitän mit Entscheidungsbefugnis gegenüber dem Vorstand der K.E.D.P., den Spielleitern u. den anderen Kapitänen als Ansprechpartner fungieren.
d.)	Nachmeldungen von Mannschaften sind bis Saisonbeginn möglich, wobei die Vorstandschaft über die Spielerlaubnis für die beginnende Saison entscheidet
e.)	Mannschaften, die in der vorangegangenen Saison nicht aktiv am Spielbetrieb teilgenommen haben, werden durch den Vorstand der K.E.D.P. in eine ihrer Spielstärke entsprechenden Liga eingestuft.
f.)	Es besteht kein Anspruch auf Teilnahme am Spielbetrieb der K.E.D.P. Der Vorstand erteilt vor Saisonbeginn die Spielerlaubnis nach eigenem Ermessen und behält sich vor, Anmeldungen von Mannschaften und/oder Spielern abzulehnen.
3.	Meldung von Spielern:
a.)	Alle gemeldeten Spieler erhalten kostenpflichtig einen Spielerpass mit Lichtbild. Dieser Pass bleibt Eigentum der K.E.D.P. u. muss beim Ausscheiden wieder zurückgegeben werden.
b.)	Für seinen Spielerpass ist jeder Spieler selbst verantwortlich. Bei einem Wechsel des Dart-Clubs muss der Spieler dafür Sorge tragen, dass sein Spielerpass beim Passwart eingeht.
c.)	Spieler, die während der laufenden Saison nachgemeldet werden, müssen vor Ihrem ersten Einsatz beim Spielleiter gemeldet werden (fernmündlich ist genügend). Sollte ein Spieler ohne Wissen des Spielleiters eingesetzt werden, wird das gesamte Spiel als verloren gewertet. Ebenso wird verfahren, wenn dieser Spieler nicht innerhalb einer Woche schriftlich mit dem hierfür vorgesehenen Nachmelde-Formular inkl. Passbild sowie evtl. vorhandenem Spielerpass beim Passwart nachgemeldet wird.
d.)	Eine Nachmeldung ist nur bis vor den letzten 4 Spieltagen der laufenden Saison erlaubt.
4.	Wechsel des Dart-Clubs od. der Mannschaft
a.)	Wechsel vor Meldeschluss der beginnenden Saison: Saisonbeginn ist immer der 1.Spieltag! Bei einem Wechsel eines Spielers ist eine Meldung in alle Klassen möglich. Bei einem Wechsel mehrerer Spieler od. einer Mannschaft, d.h. mehr als 2 Spieler einer Mannschaft, ist eine Meldung nur in der gleichen Klasse möglich, in der die am Spielbetrieb teilgenommene Mannschaft spielberechtigt wäre.
b.)	Wechsel nach Meldeschluss: Spieler, die bereits eingesetzt wurden, werden bei einem Wechsel in die gleiche, eine untere Klasse (maximal eine Klasse) od. zu einem anderen Dart-Club für 4 Spieltage gesperrt. Die Sperre beginnt mit der Meldung beim Spielleiter. Spieler, die noch nicht eingesetzt wurden, können in alle Klassen wechseln. Bei einem Wechsel mehrerer Spieler oder einer Mannschaft , d.h. mehr als 2 Spieler einer Mannschaft, ist eine Meldung nur in der gleichen Klasse möglich, in der die am Spielbetrieb teilgenommene Mannschaft spielberechtigt gewesen wäre. Ein Wechsel ist pro Saison nur einmal möglich.
c.)	Wechsel auf Grund von Splittung: Spieler, die auf Grund einer Splittung des Dart-Clubs nicht mehr für diesen tätig sind, können sich bei allen Mannschaften nachmelden, die in der gleichen od. höheren Klasse spielen (Sperre von 4 Spieltagen.) Mannschaften, die sich von einem Dart-Club absplitten, haben, wenn der alte Dart-Club verzichtet, ein Anrecht auf ihren Platz in der zuvor teilgenommenen Klasse. Vorrecht hat der alte Dart-Club.
5.	Ausscheiden während der Saison:
a.)	Sollte ein Dart-Club oder eine Mannschaft während der laufenden Saison aus dem Spielbetrieb ausscheiden bzw. durch den Vorstand der K.E.D.P ausgeschlossen werden, besteht kein Anspruch auf Rückerstattung der einbezahlten Startgebühr.
b.)	Die bereits absolvierten Spiele sowie die darin erzielten Ranglisten-Punkte werden rückwirkend annulliert. Die Mannschaft wird am Saisonende als Absteiger gesetzt.
c.)	Unterklassige Mannschaften des Dart-Clubs können den verbliebenen Platz nach dem Abstieg übernehmen, müssen dies aber nicht.
6.	Ausscheiden nach der Saison:
a.)	Unterklassige Mannschaften eines Dart-Clubs können den verbliebenen Platz ihrer in einer höheren Liga spielenden Mannschaft übernehmen, müssen dies aber nicht.
b.)	Mannschaften, die auf Grund von Spielerabgängen geschwächt werden, können auf Antrag hin vom Vorstand in eine niedrigere Spielklasse zurückgestuft werden.
7.	Ausschluss:
	Dart-Clubs, Mannschaften oder auch einzelne Spieler, die mehrmals unangenehm aufgefallen sind und

	somit dem Ansehen der K.E.D.P. geschadet haben, können durch einfachen Vorstands-Beschluss dauerhaft oder auch zeitlich begrenzt vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden. Bei Einspruch entscheidet das Sportgericht.		
8.	Kosten:		
	Alle anfallenden Gebühren sind durch die Dart-Clubs / Vereine auf das Konto der K.E.D.P. zu überweisen. Geschieht dies nicht fristgerecht vor Beginn der Saison, spätestens vor dem 1. Spieltag, darf das betroffene Team nicht am Spielbetrieb teilnehmen		
9.	Startgebühr / Vorauszahlungen.		
a.)	Jede Mannschaft muss pro Saison eine Vorauszahlung von 100,- EUR leisten, welche vom Kassenwart verwaltet wird. Hiervon werden Abgaben wie z.B. Startgeld, Verwaltungsgebühren sowie evtl. Strafgebühren beglichen. Die Höhe der Vorauszahlung kann bei jeder Mitgliederversammlung vor Beginn der Saison mit einfacher Mehrheit der anwesenden Mannschaften geändert werden.		
b.)	Restguthaben der Vorauszahlungen werden nach Ende der Saison dem auf dem Anmeldebogen angegebenen Ansprechpartner oder dem von ihm bevollmächtigten Vertreter bei der Abschlussfeier zurückerstattet.		
10.	Passgebühren:		
	Die Passgebühr beträgt für jeden ausgestellten Pass 5,- EUR. Änderungen des Passes bei Clubwechsel betragen ebenfalls 5,- EUR.		
11.	Strafgelder:		
a.)	Um einen reibungslosen Ablauf des Spielbetriebes zu gewährleisten, werden für Verfehlungen der teilnehmenden Mannschaften Strafgelder erhoben. Sie setzen sich wie folgt zusammen:		
	Nichterscheinen bei einer Sitzung / Mitgliederversammlung		10,- EUR
	Zu spätes Versenden des Spielberichtes	Spiel verloren	10,- EUR
	Nichtantritt einer Mannschaft (erstmalig)	Spiel verloren	25,- EUR
	Nichtantritt einer Mannschaft (beim zweiten Mal)	Spiel verloren	50,- EUR
	Nichtantritt einer Mannschaft (beim dritten Mal)	Spiel verloren	100,- EUR
			Ausschluss
b.)	Ausgesprochene Strafgelder werden mit der vor Saisonbeginn geleisteten Vorauszahlung verrechnet. Wird ein Einspruch gegen ein ausgesprochenes Strafgeld vom Sportgericht als gerechtfertigt anerkannt, wird dem betroffenen Team das Geld zurückgezahlt. Ansonsten werden alle weiteren Spiele bis zum Eingang des Geldes als verloren gewertet.		
12.	Einnahmen / Ausgaben:		
a.)	Die Gesamteinnahmen der K.E.D.P. setzen sich zusammen aus den Startgeldern, Passgebühren u. eventuellen Strafgeldern. Hiervon werden die anfallenden Verwaltungskosten der Vorstandschaft u. Spielleiter während der laufenden Saison (z.B. Porto, Bürobedarf, EDV- Zubehör etc.) beglichen. Desweiteren werden hiervon die Kosten für die im Rahmen der jährlichen Mitglieder-Versammlung verliehenen Pokale gedeckt. Das verbleibende Restguthaben wird ebenfalls im Rahmen der Mitglieder-Versammlung an die teilnehmenden Mannschaften ausgeschüttet.		
b.)	Anteile an einem eventuellen Restguthaben werden nur an Mannschaften ausgeschüttet, die an der Mitglieder-Versammlung anwesend bzw. durch einen entsprechend Bevollmächtigten vertreten sind.		
13.	Ligaspielbetrieb:		
13.1	Allgemeines:		
	Die K.E.D.P. ist in mehrere Ligen eingeteilt. Die Spielpläne werden von den jeweiligen Spielleitern festgelegt. Es wird pro Saison eine Vor- u. Rückrunde gespielt.		
13.2	Spieltermine:		
a.)	Die Spielwochen richten sich nach den Vorgaben der Spielleiter		
b.)	Die Heimmannschaft muss der Gastmannschaft bis spätesten Mittwoch vor den Spielwochen mind. 3 verschiedene Spieltage anbieten. Hierbei muss mind. 1 Termin unter der Woche sein (Montag bis Freitag), ebenso muss mind. 1 Termin am Wochenende sein (Samstag oder Sonntag). Daraufhin muss sich die Gastmannschaft bis spätestens Samstag vor den der Spielwochen mit dem Heimteam auf einen der vorgegebenen Termine einigen. Tut sie dies nicht, wird das Spiel für die Gastmannschaft als verloren gewertet. Meldet sich die Heimmannschaft zu spät, darf der Gegner einen Termin vorgeben, der dann von der Heimmannschaft akzeptiert werden muss!		
c.)	Als Spielbeginn darf durch die Heimmannschaft jeweils angeboten werden:		
		frühestens	spätestens
	Montag - Freitag	19:30 Uhr	20:30 Uhr
	Samstag	16:00 Uhr	20:30 Uhr
	Sonntag	15:00 Uhr	19:00 Uhr
	Im gegenseitigen Einverständnis können hiervon abweichende Uhrzeiten vereinbart werden.		
d.)	Ligaspiele können mit Einverständnis des Gegners jederzeit auf einen Termin vor den eigentlichen Spielwochen vorverlegt werden.		
13.3	Spielberichtsbogen:		
a.)	Der Spielberichtsbogen steht im Download-Bereich der Homepage der K.E.D.P zur Verfügung. Die Heimmannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass der Gastmannschaft auf Wunsch nach Spielende, spätestens jedoch am auf den Spieltag folgenden Werktag, eine Ausfertigung des ausgefüllten Spielberichts bogens zugeht. Dies kann in Form eines Durchschlages, als Kopie oder per Mail erfolgen.		
b.)	Die einzelnen Spielpaarungen werden durch die Kapitäne blockweise u. verdeckt eingetragen. Jeder Spieler darf in einem Block nur einmal eingesetzt werden. Der Kapitän der Heimmannschaft ist zum Eintrag der einzelnen Spielergebnisse verpflichtet, der Kapitän der Gastmannschaft kontrolliert dies.		

c.)	Nach Beendigung des Ligaspiels bestätigen beide Kapitäne durch Unterschrift die Richtigkeit des Spielberichts bogens. Proteste sind handschriftlich auf dem Spielberichts bogen zu vermerken und unverzüglich dem zuständigen Spielleiter zu melden. Der Kapitän der Gewinnermannschaft hat den Spielberichts bogen bis spätestens Dienstag nach Beendigung der Spielwochen beim zuständigen Spielleiter einzureichen (Post/Fax/E-Mail). Bei Fristversäumnis wird ein Straf geld von 10,- EUR erhoben.															
d.)	Ein Spiel, für welches beim zuständigen Spielleiter ein manipulierter Spielberichts bogen eingereicht wird, wird für die beteiligten Mannschaften mit 0:12 Spielen, 0:24 Sätzen als verloren gewertet. Als Manipulation wird das Eintragen nicht korrekter Spielergebnisse sowie im Besonderen das Einreichen eines vollständig ausgefüllten Spielberichts bogens (inkl. Spiel-Paarungen und -Ergebnisse) für ein nicht ausgetragenes Spiel angesehen.															
13.4	Spielpläne / Adressenlisten:															
	Spielpläne u. Adressenlisten, welche alle relevanten Daten der einzelnen Mannschaften enthalten, stehen rechtzeitig vor Saisonbeginn auf der Homepage der K.E.D.P. zur Verfügung. Änderungen der Adressenlisten, im besonderen des Spiellokals sowie des Kapitäns eines Teams, sind unverzüglich dem zuständigen Spielleiter mitzuteilen.															
13.5	Tabellen / Ranglisten:															
	Die Tabellen u. Ranglisten werden auf Grundlage der Spielberichte vom zuständigen Spielleiter erstellt und auf der Homepage der K.E.D.P. zum Download bereitgestellt.															
13.6	Auf bzw. Abstiegsregelungen:															
a.)	Über den Auf- bzw. / Abstieg einer Mannschaft entscheidet ihre Platzierung innerhalb der jeweiligen Spielklasse. Welche u. wie viele Teams auf- od. absteigen, wird vor jeder neuen Saison anhand der gemeldeten Mannschaften bei einer Mitgliederversammlung bekannt gegeben. Der Vorstand der K.E.D.P. behält sich vor, nicht mehr gemeldete Teams als Absteiger zu setzen bzw. regulierend einzugreifen. Sollte ein aufsteigendes Team in der kommenden Saison nicht mehr melden, so rückt automatisch das dahinter liegende Team an dessen Stelle.															
b.)	Sind am Saisonende zwei od. mehrere Teams punktgleich, so entscheidet das Spielverhältnis, danach das Satzverhältnis. Bei Punkt u. Satzgleichheit entscheidet der direkte Vergleich. Sollte auch dieser gleich sein, wird durch den Vorstand ein Entscheidungsspiel auf neutralem Boden angesetzt.															
c.)	Der Aufstieg in eine höhere Spielklasse ist zwingend und kann nicht umgangen werden. Wenn eine Mannschaft den Aufstieg verweigert, egal aus welchen Gründen, wird diese Mannschaft für die neue Saison gesperrt u. die Spieler dieser Mannschaft dürfen nicht zusammen (d.h. mehr als zwei Spieler) in einer Mannschaft eines unterklassigen Dart-Clubs spielen.															
d.)	Aufsteigende Mannschaften verbleiben nur in ihrer derzeitigen Spielklasse, wenn eine höhere Spielklasse noch nicht besteht.															
e.)	Eine Änderung des Club-/Mannschaftsnamens oder ein Wechsel des Spiellokales beeinflusst nicht den Klassenerhalt. (Gilt nicht bei einer Teilauflösung / Splittung eines Dart-Clubs / Mannschaft.															
14.	Spielordnung:															
14.1	Dartautomaten:															
	Zugelassen sind alle handelsüblichen elektronischen Dartautomaten (keine American Dartgeräte) für die folgende Regelungen gelten:															
a.)	Die Dartscheibe muß sich in einer Höhe von 173 cm, gerechnet vom Boden bis Mitte des Bull's Eye, befinden. Abweichungen von +/- 1cm sind zulässig.															
b.)	Der Abstand der parallel zum Gerät anzubringenden Abwurf Linie muss an der dem Spieler abgewandten Kante 237 cm zum Dartboard betragen (Diagonale zum Bull's Eye 293 cm). Abweichungen von +/- 1cm sind zulässig.															
c.)	Bei allen Ligaspielen muss das Dartboard mit min. 40 Watt beleuchtet sein.															
d.)	Alle Automaten sind so einzustellen, dass es keine Rundenbegrenzung für die in der K.E.D.P. verwendeten Spieloptionen gibt.															
e.)	Alle Automaten sind so einzustellen, dass alle in der K.E.D.P. benötigten Spieloptionen 0,50 EUR kosten.															
14.2	Automatenentscheidungen:															
	Der Dartautomat ist Schiedsrichter. Ausnahme: Steckt der Check-Dart sichtbar im Check-Feld und der Dartautomat reagiert nicht bzw. zählt falsch, gilt das Spiel als gewonnen. Sollte ein Dartautomat während eines Spieles mehrmals eine Fehlermeldung anzeigen bzw. falsch zählen, hat der betroffene Spieler das Recht, das Spiel an einem anderen Dartautomat zu wiederholen. Sollte dies nicht möglich sein und kann die Störung nicht innerhalb von 30 Minuten vor Ort behoben werden, hat die Gastmannschaft das Recht, das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt zu wiederholen. Das Spiel wird dann mit dem zum Zeitpunkt des Abbruchs geltenden Spielstand fortgesetzt. Kann eine Heimmannschaft unverzüglich einen neuen, in der Nähe (max. 5 km) gelegenen Spielort vorweisen, wird das begonnene Spiel dort fortgesetzt. Der Vorstand der K.E.D.P. appelliert an alle Mannschaften, Sportsgeist und Fairness walten zu lassen.															
14.3	Anzahl der Dartautomaten:															
	Für ein Ligaspiel der K.E.D.P. müssen zwei Dartautomaten zur Verfügung stehen.															
14.4	Darts:															
	Die verwendeten Darts müssen folgende Spezifikationen erfüllen:															
a.)	Sie müssen eine elastische Spitze haben															
b.)	Sie dürfen nicht länger als 15,3 cm sein (0,5 % Toleranz.)															
c.)	Sie dürfen insgesamt nicht schwerer als 18 g sein (0,5 % Toleranz.)															
14.5	Spielmodus:															
a.)	Es werden 12 Spiele nach folgendem Modus ausgetragen:															
	<table border="1"> <tr> <td>BZ-Liga</td> <td>4 Einzel 501 D.O.</td> <td>2 Doppel 501 D.O.League</td> <td>4 Einzel 501 D.I.D.O.</td> <td>2 Doppel 501 D.I.D.O.L</td> </tr> <tr> <td>A - Liga</td> <td>4 Einzel 501 D.O.</td> <td>2 Doppel 501 D.O.League</td> <td>4 Einzel 501 D.O.</td> <td>2 Doppel 501 D.O.L</td> </tr> <tr> <td>B - Liga</td> <td>4 Einzel 501 M.O.</td> <td>2 Doppel 501 M.O.League</td> <td>4 Einzel 501 D.O.</td> <td>2 Doppel 501 D.O.L</td> </tr> </table>	BZ-Liga	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.League	4 Einzel 501 D.I.D.O.	2 Doppel 501 D.I.D.O.L	A - Liga	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.League	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.L	B - Liga	4 Einzel 501 M.O.	2 Doppel 501 M.O.League	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.L
BZ-Liga	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.League	4 Einzel 501 D.I.D.O.	2 Doppel 501 D.I.D.O.L												
A - Liga	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.League	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.L												
B - Liga	4 Einzel 501 M.O.	2 Doppel 501 M.O.League	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.L												

	C - Liga	4 Einzel 501 S.O.	2 Doppel 501 S.O.League	4 Einzel 501 M.O.	2 Doppel 501 M.O.L
b.)	Jedes Spiel wird auf 2 Gewinnsätze im Modus best of three gespielt.				
c.)	Das siegreiche Team erhält in der Tabellen-Wertung 3 Punkte, das unterlegene Team 0 Punkte. Bei Unentschieden wird der Sieger durch ein Teamgame/Sudden Death ermittelt. Der Gewinner des Teamgames/Sudden Death erhält in der Tabellen-Wertung 2 Punkte, das unterlegene Team 1 Punkt.				
d.)	Das Teamgame/Sudden Death wird als Doppel auf 4 Scores gespielt. Es können alle Spieler eingesetzt werden, die auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sind. Die Reihenfolge der Spieler bestimmen die Teamkapitäne. Die Startfolge wird ausgebullt. Das Team, welches das Ausbullen gewonnen hat, spielt auf Score 1+3, das andere Team auf Score 2+4. (League Modus, doppeltes Doppel, jeweils 2 Spieler spielen gemeinsam abwechselnd auf einen Score). Gespielt wird die Spielvariante der Liga im Modus best of one. Gewertet wird 1 Spiel u. 1 Satz! BZ-Liga: 501 DI-DO. A - Liga: 501 DO. B - Liga: 501 DO. C - Liga: 501 MO.				
e.)	Für jede Spielklasse wird durch den zuständigen Spielleiter eine Einzel-Rangliste der Spieler geführt. Die Ranglisten-Punkte hierfür werden nach folgendem Modus vergeben:				
	Spielergebnis 2:0:		Sieger 3 Punkte, Verlierer 0 Punkte		
	Spielergebnis 2:1:		Sieger 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt		
	Für das Teamgame/SuddenDeath werden keine Ranglisten-Punkte vergeben				
f.)	Änderungen des Spielmodus können vor jeder Saison durch die Mitgliederversammlung mit einfacher Mehrheit beschlossen werden.				
14.6	Spielgeld:				
	Das Spielgeld wird von der Heimmannschaft getragen.				
14.7	Spielablauf:				
a.)	15 Minuten vor Spielbeginn ist der Gastmannschaft ein Dartautomat zum Einspielen bereitzustellen. Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn unentschuldigt nicht angetreten, hat sie das Spiel automatisch mit 0:12 Spielen, 0:24 Sätzen verloren u. muss ein Strafgeld von 25,- EUR bezahlen. Ausnahme: Nichtantritt infolge „höherer Gewalt“. Tritt eine Mannschaft zum zweiten Mal nicht an, hat sie das Spiel automatisch mit 0:12 Spielen, 0:24 Sätzen verloren u. muss ein Strafgeld in Höhe von 50,- EUR bezahlen. Tritt eine Mannschaft zum dritten Mal nicht an, wird sie vom Spielbetrieb der K.E.D.P. ausgeschlossen.				
b.)	Die Kapitäne kontrollieren gegenseitig die Spielerpässe u. tragen die Spielernamen mit Pass-Nummern in die vorgegebenen Felder des Spielberichtes ein.				
c.)	Nach der Begrüßung durch den Kapitän der Heimmannschaft, u. dem Ausfüllen der ersten 4 Spielpaarungen ruft dieser die erste Spielpaarung auf.				
d.)	Es ist die Aufgabe der Kapitäne, zu überprüfen, ob die richtigen Spieler aufgerufen wurden u. an der Abwurfline erscheinen.				
e.)	Ein aufgerufener Spieler hat unverzüglich an der Abwurfline zu erscheinen. Geschieht dies auch nach nochmaligem Aufruf nicht, wird das Spiel für diesen Spieler als verloren gewertet.				
f.)	Beide Spieler sind dafür verantwortlich, dass die richtige Spieloption gewählt wurde. Falsch abgedrückte Spiele werden wiederholt.				
g.)	Die Heimmannschaft beginnt grundsätzlich jedes Spiel. Muss ein drittes Leg gespielt werden, wird mit einem Wurf auf das Bull's Eye entschieden wer beginnt. Bleibt dabei ein Dart nicht stecken, wird nachgeworfen. Trifft der erste Spieler das Bull's Eye, so ist dessen Dartpfeil herauszuziehen, bevor der Gegner wirft. Das dritte Leg beginnt der Spieler, dessen Dartpfeil dem Bull's Eye am nächsten steckt. Treffen beide Spieler das Bull's Eye od. haben beide Pfeile den gleichen Abstand zum Bull's Eye, muss von beiden noch einmal geworfen werden.				
h.)	Während des Wurfes darf die Abwurfline nicht überschritten werden, das Beugen über die Abwurfline ist jederzeit möglich.				
j.)	Jeder Dart gilt als geworfen, wenn er die Wurfhand des Spielers in Richtung Dartgerät verlässt. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Dart punktemäßig registriert wurde, von der Scheibe fällt od. an ihr vorbei geworfen wird. Es ist nicht erlaubt, nachzuwerfen od. nachzudrücken.				
k.)	Jeder Spieler hat vor seinem Wurf darauf zu achten, dass er an der Reihe ist. Das Leg ist für den Spieler verloren, wenn er auf irgend eine Weise beim Gegner punktet od. sich selbst manuell Punkte abdrückt.				
l.)	Bei einem Ligaspiel können beliebig viele Spieler eingesetzt / ausgewechselt werden, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung bzw. Spielblocks.				
m.)	Tritt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern an, ist anstelle des Spielernamens im entsprechenden Feld des Spielberichts bogens ein Strich einzutragen. Alle Spiele des fehlenden Spielers werden jeweils mit 0:2 Sätzen als verloren gewertet (Einzel und Doppel). Die Spieler der gegnerischen Mannschaft, welche an der zugehörigen Position eingetragen wurden, erhalten für diese Spiele keine Ranglisten-Punkte. Eine Mannschaft hat zweimal pro Saison das Recht, mit nur 3 Spielern anzutreten. Tritt eine Mannschaft innerhalb einer Saison zum dritten Mal nur mit 3 Spielern an, wird sie für die laufende Saison vom Spielbetrieb ausgeschlossen und als Absteiger gesetzt. Die bisher absolvierten Spiele sowie die darin erzielten Ranglisten-Punkte werden rückwirkend annulliert.				
14.8	Fouls:				
	Als Fouls gelten:				
a.)	Übertreten der Abwurfline trotz 2-maliger Ermahnung				
b.)	absichtliche Spielverzögerung				
c.)	Den Gegner beim Werfen ablenken od. stören				
d.)	unsportliches Benehmen				
e.)	mehrfaches Schlagen od. Treten des Dartautomaten				

	Ein Spieler hat sein Spiel 0 : 2 verloren, wenn ein Foul anerkannt wird (unabhängig vom Spielstand). Nur die Kapitäne sind berechtigt, Fouls zu ahnden. Der Vorstand der K.E.D.P. appelliert an alle Mannschaften, Sportsgeist u. Fairness walten zu lassen.
14.9	Lokalverbot:
	Haben ein oder mehrere Spieler der Gastmannschaft im Lokal der Heimmannschaft Lokalverbot, so muss die Gastmannschaft das Ligaspiel ohne diese Spieler austragen, sofern sich der Wirt der Heimmannschaft nicht dazu bereit erklärt, das Lokalverbot für die Dauer des Ligaspieles aufzuheben. Sofern die Gastmannschaft zu einem Spiel aufgrund eines Lokalverbotes nicht mit mind. 4 Spielern zum vereinbarten Termin antreten kann, muss zwischen beiden Kapitänen ein alternativer Spieltermin vereinbart werden. Sollte die Gastmannschaft aufgrund mehrerer bestehender Lokalverbote grundsätzlich nicht in der Lage sein, das Ligaspiel mit mind. 4 Spielern zu bestreiten, muss das Ligaspiel auf neutralem Boden ausgetragen werden. Hierbei bestimmt die Heimmannschaft das alternative Spiellokal. Jeder Kapitän ist verpflichtet, den Vorstand unverzüglich über bestehende Lokalverbote zu informieren.
14.10	Streitfragen:
	Bei Streitfragen sollten beide Kapitäne zuerst versuchen, eine Lösung zu finden. Sollte dies zu keinem Resultat führen, ist der 1. oder 2. Vorstand zu verständigen, welcher dann eine endgültige Regelung herbeiführt.
15.	Benefiz-Turniere:
a.)	Benefizturniere sind grundsätzlich von der Vorstandschaft der K.E.D.P. genehmigen zu lassen.
b.)	Der Veranstalter muss ein Benefizturnier spätestens 4 Wochen vor der vorgesehenen Durchführung bei der Vorstandschaft der K.E.D.P. zur Genehmigung anmelden. Bei der Anmeldung sind Datum, Spielort, Spielvariante u. Begünstigte des Turniers anzugeben.
c.)	Der Veranstalter u. die Vorstandschaft der K.E.D.P. vereinbaren Ort u. Uhrzeit der Übergabe des Turniererlöses. Vom Veranstalter u. der Vorstandschaft der K.E.D.P. muss jeweils ein Verantwortlicher bei der Übergabe zugegen sein
16.	Sportgericht:
	Eingelegte Proteste werden durch das Sportgericht geklärt. Dieses setzt sich zusammen aus <ul style="list-style-type: none"> • dem 1. u. 2. Vorstand, • dem Kassenwart • dem Schriftführer • sowie 2 Beisitzern bzw. deren Vertreter. Beisitzer und Vertreter werden in den ungeraden Jahren auf der Mitgliederversammlung gewählt.
17.	Änderungen der Spiel u. Sportordnung:
	Änderungen u. Ergänzungen werden vom Vorstand der K.E.D.P. beschlossen. Ausnahme: Eine auf Antrag einberufene Mitgliederversammlung kann Änderungen und Ergänzungen in der Satzung bzw. der Spiel- und Sportordnung mit $\frac{3}{4}$ Mehrheit der anwesenden Teams beschließen.
Stand am 01.11.2016	
<u>1. Vorstand.</u> <i>Horst.W.Oheim</i>	<u>2. Vorstand.</u> <i>Gerold Reiter</i>