



## Allgemeines Sportliches Regelwerk des KEDSV Saison 2011/2012

### 1.) Sportgerät

Bei Turnieren und Ligaspielen des KEDSV dürfen nur Geräte eingesetzt werden, die den Spezifikationen des KEDSV entsprechen und als Turniergeräte vom KEDSV anerkannt sind.

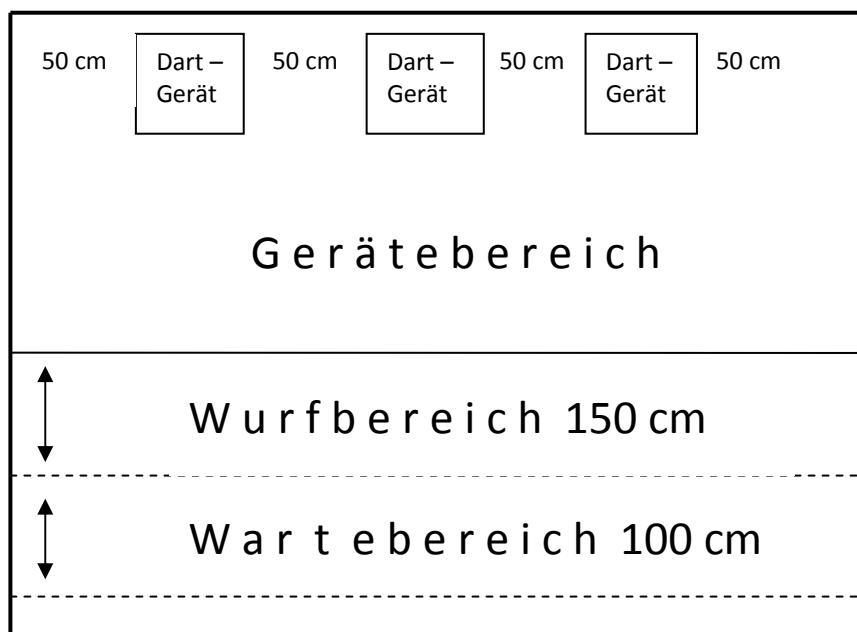
Diese Spezifikationen sind:

- Durchmesser des Dartboards ist 34 cm
- Die Double- und Tripplesegmente sind 1 cm stark
- Das Single Bull misst 3,5 cm; das Double Bull 1,2 cm im Durchmesser
- Gerätemarken **LÖWEN DART, NOVOMATIC, CYBERDINE, EURO DART, SCORPIO, MINI DART, MERKURY VALLEY.**

### 2.) Spielbereich, Maße, Gewichte

- Spielbereich:** Der Spielbereich gliedert sich in den:
- Gerätebereich:** Dieser Bereich wird nur zum Herausziehen der Pfeile und zur Bedienung des Gerätes betreten.
  - Wurfbereich:** Im Wurfbereich hält sich der im Wurf befindliche Spieler auf.
  - Wartebereich:** Im Wartebereich halten sich die restlichen Spieler eines Spieles auf.

#### Skizze 1:

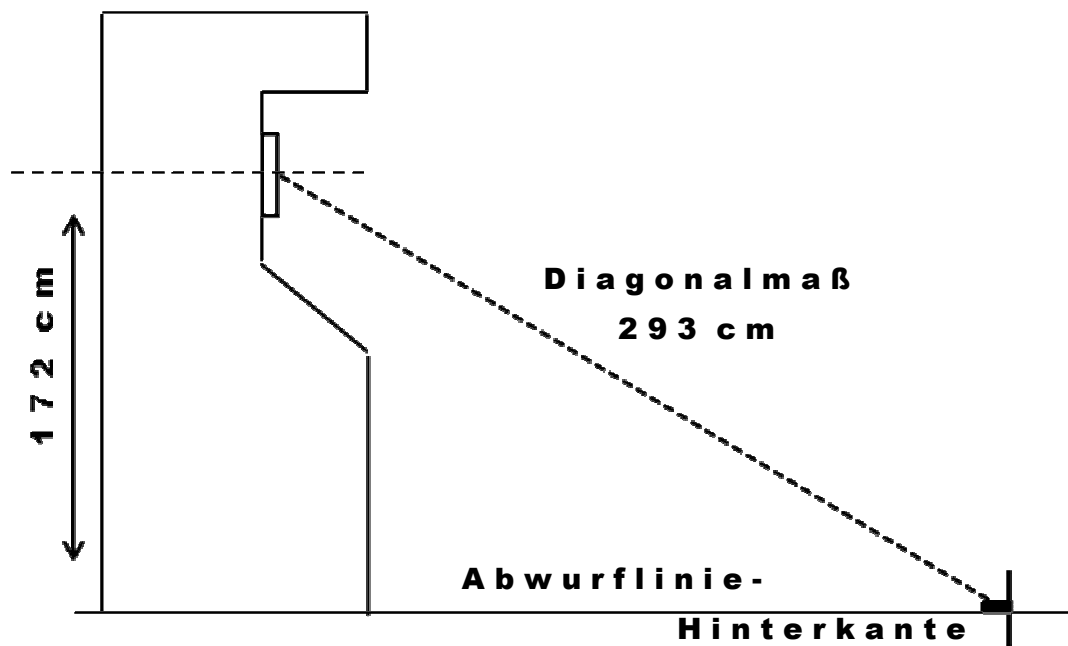


Außer dem im Spiel befindlichen Sportler darf sich auch ein Mitglied der Turnierleitung im Wurfbereich aufhalten.

Die Maße in Skizze 1 sind Empfehlungen aus Erfahrungswerten und dürfen von der Turnierleitung, je nach Beschaffenheit der Räumlichkeiten abgeändert werden.

Werden die Geräte näher als 50 cm aneinander gestellt, so ist bei Teamspielen darauf zu achten, dass nur auf jeden zweiten Gerät gespielt wird.

### Abwurflinie:



Die Abwurflinie muss so geklebt, geschraubt oder gemalen sein, dass die Hinterkante der Abwurflinie dem Diagonalmaß von 293 cm entspricht.

### 3.) Pfeile:

- a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- b) Sie dürfen nicht länger als maximal 160 mm sein.
- c) Das Maximalgewicht des Barrels (Griffteil) darf 18 g nicht überschreiten. Zum Barrel zählen alle Teile zwischen Schaft und Kunststoffspitze (Gewindereduktion und Gewichte).
- d) Magnetische Pfeile sind wegen eventueller Geräteschäden verboten.

## **4.) Begriffsdefinitionen**

### **4.1. WURF (Throw, Jet)**

Alle Pfeile müssen nacheinander mit der Hand (den Händen) des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus 3 geworfenen Dartpfeilen. Das Nachwerfen eines Pfeils nach Check des Spieles oder nachdem man sich überworfen hat ist verboten und zieht bei Reklamation des Gegners den Legverlust nach sich.

Der Wurf wird stehend, hinter der Abwurflinie, ausgeführt, wobei mindestens ein Fuß des Sportlers den Boden berühren muss, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer). In diesem Fall gilt die große Radachse (hintere Radachse) als Fuß. Jeder, im Wurf befindliche Pfeil, der den Körperkontakt mit dem an der Abwurflinie stehenden Spieler verliert, gilt als geworfen. Gleichgültig in welche Richtung und egal ob mit Absicht oder nicht, sofern der Spieler den Körperkontakt mit dem Pfeil nicht mehr herstellen kann, bevor dieser den Boden, das Gerät oder andere Gegenstände berührt. Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Gerät für den nächsten Spieler spielbereit, indem er die Spieler-/Wechseltaste drückt.

### **4.2. LEG**

Ein Leg besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles. Ein Leg ist beendet, wenn ein Spieler mit einem Dart genau auf Null kommt. Wenn der Pfeil eindeutig im Doppelsegment (nicht zwischen Spinne und Segment) steckt und das Gerät (spielbereit) nicht zählt, so gilt dieses Leg ebenfalls als gewonnen.

### **4.3 SPIEL (Game, Partie)**

Ein Spiel ist das Aufeinandertreffen zweier Sportler oder Teams. Das Spiel ist beendet, wenn ein Sportler (Team) zwei oder mehrere Legs (je nach Spielmodus) gewonnen hat.

### **4.4 MATCH**

Unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Spiele von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist also das Aufeinandertreffen von Mannschaften innerhalb einer Liga ebenso, wie "Vergleichswettkämpfe " mehrerer Sportler mit dem Ziel die "Gesamtspielstärke" (als Summe der Einzelergebnisse aus allen Spielen) zu ermitteln.

### **4.5 TEAM**

Ein Team besteht aus zwei oder mehreren Personen (Doppel, Mix, Liga, etc.) wobei kein Wechsel nach Nennschluss und während des Bewerbes zulässig ist.

## **5.) Spielvarianten**

Bei allen KEDSV - Turnieren und Turnieren von Verbänden, die dem KEDSV angehören, wird nur 501 double out gespielt. Doppel werden mit League-Taste (Team) gespielt, außer Mixed-Doppel. Diese werden auf einer Bahn (ohne League Taste) gespielt. Bei Ligabegegnungen wird das Mixed Doppel weiterhin auf zwei Bahnen gespielt (mit League Taste).

Die Spiele werden von zwei Sportlern (Teams) gegeneinander gespielt, die abwechselnd werfen. Bahnvergabe für Doppelbewerbe :

**Team 1 / Team 2**

1 / 2  
3 / 4

Den Satz gewonnen hat jener Spieler (Team), der (das) zuerst auf Null ist.

Ein Round-Robin ist abhängig von den Spielernennungen bzw. der Geräteanzahl und wird in den Turnierleiterrichtlinien geregelt.

## **6.) Grundregeln**

### **6.1 Spielbeginn**

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Dartpfeiles auf das Bull's Eyes ermittelt

### **6.2 Bullwurf**

Jeder Spieler wirft einen Dart auf das Bull's Eye. Steckt keiner der 3 Darts im Board kommt der Gegner zum Wurf. Steckt ein Pfeil vom Gegner, so hat dieser gewonnen und beginnt das erste Leg. Derjenige beginnt, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bull's Eye 50) steckt oder diesem näher ist. Beim Auszählen im Bull gilt: Blau ist Blau und Rot ist Rot. Ein im Innen-Bull steckender Pfeil ist vor dem Wurf des Gegners herauszuziehen. Bei Gleichstand sind die Darts vom Board zu entfernen, ehe nochmals geworfen wird. Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Game beginnt. Das zweite Leg beginnt der andere Spieler. Die Reihenfolge ist beizubehalten. Sollte es in den Doppelbewerben zu einer Bullentscheidung (16. bzw. 21.Runde) kommen, so ist jener Spieler an der Reihe der laut Spielverlauf bei Weiterführung des Spieles zum Werfen an der Reihe ist.

### **6.3 Gerätebedienung**

Beide Sportler haben zu Beginn eines Games darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen gestartet wird. Sollte bei den Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, haben die Sportler wie folgt vorzugehen:

- a) **Der Fehler wird während des Spiels bemerkt:** Der Score ist abzuschreiben und das Gerät mit den richtigen Optionen neu zu starten. Anschließend ist der Score wieder einzustellen und das Spiel fortzusetzen.
- b) **Ein Spieler steht auf Eins:** Das Leg ist zu wiederholen.
- c) **Das Leg wird mit einer einfachen Zahl beendet :** Das Leg ist zu wiederholen.
- d) **Das Gerät schaltet nach der 10. Runde ab :** Das Leg ist zu wiederholen.
- e) **Es wurde die Option Quattro gedrückt:** Das Leg ist zu wiederholen.
- f) Jeder Spieler hat darauf zu achten, dass bei Beginn seines Wurfes das Gerät auf seiner Bahn spielbereit ist. Hat das Gerät nicht umgeschaltet und wirft der Spieler einen Dart auf die Bahn des Gegners, so wird ggf. der Score für den Gegner gezählt (sofern keine Schlechterstellung). Das Gerät wird dann auf die richtige Bahn geschaltet, dem Spieler verbleiben nur mehr die Pfeile, die nicht auf der falschen Bahn geworfen wurden.

- g) Nachdem die 3 Dartpfeile geworfen wurden, hat sich der Spieler zu vergewissern, ob das Gerät die Würfe gezählt hat. Sollte sich der Score jedoch beim Herausziehen der Darpfeile verändern, so ist der Spielstand nach dem letzten geworfenen Dart wieder herzustellen.

Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt werden. Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob damit Punkte erzielt wurden oder nicht. Dieser Dartpfeil darf in dieser Runde nicht noch einmal geworfen werden. Wird ein Dartpfeil zu früh geworfen (Gerät noch nicht bereit), so gilt dieser Dart als geworfen. Dartpfeile, die neben das Board geworfen werden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder neben das Gerät) zählen Null Punkte. Solche Dartpfeile sind für diesen Wurf verloren. Findet kein " Fehlwurfabzug " durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die Spieler-/Wechseltaste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Der Sportler akzeptiert die vom Gerät angezeigte Punktezahl. **Bei offensichtlichen Gerätestörungen entscheidet die Turnierleitung/Mannschaftsführer.**

## 6.4 Rundenbegrenzung

Wird eine Rundenbegrenzung ausgesprochen, so gilt nach Erreichung dieser, dass die Entscheidung durch das Werfen eines oder mehrerer Darpfeile auf das Bull`s Eye herbeigeführt wird. (Siehe 6.2 Bullwurf)

Bullwurf bei Turnieren in der 16. Runde, in den Ligaspielen in der 21. Runde.

## 7.) Mannschaft

1. Eine Mannschaft muss von einem im Landesverband gemeldeten Verein stammen.
2. Eine Mannschaft besteht pro Ligaspiel aus min. 4 Personen (Ausnahme siehe Pkt. 11.3), höchstens 6 Spielern, mit mindestens 1 Dame und 1 Herrn. Ausnahme: Erste und Zweite Klasse, hier dürfen max. 8 Personen zum Einsatz kommen.
3. Es können bei jedem Ligaspiel andere Personen spielen. Diese müssen jedoch bei dem Verein, für den sie spielen, gemeldet sein.
4. Sollte ein Spieler nicht rechtzeitig oder überhaupt nicht zu einem Ligaspiel erscheinen, so sind diese Spiele mit 2:0 für den Gegner zu werten. Weiters muss ein Vermerk am Spielprotokoll erfolgen.
5. Sollte ein Spieler am Spielprotokoll vermerkt werden und nicht zum Einsatz kommen, so gilt er für diese Spielklasse als gemeldet. (Ausnahme siehe 8. Spieler Punkt 3.)

## 8.) Spieler/Playercard

1. Jeder Spieler muss eine gültige **Playerkarte** besitzen und diese zur **Ligabegegnung/Turnier** mitbringen. (Zur Feststellung der Identität gilt auch ein Lichtbildausweis) Eine Stichprobenkontrolle erfolgt durch den Sportlichen Leiter oder dessen Stellvertreter. (Strafen lt. Strafenkatalog)
2. Der Spieler muss bei jenem Verein gemeldet sein, für den er das Ligaspiel bestreitet.
3. Innerhalb einer Spielsaison kann ein Spieler in eine Mannschaft (vereinsintern), die in einer höheren, jedoch nicht gleichen/niedrigeren Spielklasse, spielt, wechseln. Auch nicht in der gleichen Ligarunde, diese darf nicht doppelt gespielt werden. Weiters muss ein Spielerwechsel am Protokoll vermerkt werden. Er verbleibt für den Rest der Saison in dieser Mannschaft.
4. Nachmeldungen von Spielern (bzw. neuen Spielern) während der laufenden Saison sind möglich, sofern (mit Ausnahme 8. 3) dieser Spieler bis zu diesem Zeitpunkt in keiner anderen Mannschaft gespielt hat. Bei Neuanmeldungen muss ein

Spielerpassantrag vollständig ausgefüllt dem Ligaprotokoll beigelegt werden, sonst wird jedes Spiel mit 2:0 für den Gegner gewertet. Rechnung stellt der KEDSV.

5. Jeder beim KEDSV gemeldete Spieler muss auf Aufforderung einen Meldenachweis für Österreich erbringen. Es ist nicht möglich, Spieler ohne österreichischen Hauptwohnsitz, an KEDSV Veranstaltungen wie LIGA, RLT, LM oder MC teilnehmen zu lassen.
6. Es ist möglich sich direkt bei dem Landesverband (Ligaverwaltung), ohne Vereinszugehörigkeit, anzumelden. Die Teilnahme bei RLT bzw. GP's ist damit möglich. Die Abgaben bleiben gleich wie für jedes andere KEDSV-Mitglied. Sie sind für die ganze Saison nicht berechtigt bei einem Verein des KEDSV die Liga zu bestreiten.
7. Der Sieger der Kärntner-Liga muss an der Bundesliga Qualifikation teilnehmen. Leihet sich diese Mannschaft für die Qualifikation einen Spieler eines anderen KEDSV-Vereines aus, so ist im Vorfeld das Einverständnis des Obmannes einzuholen (schriftliche Spielerfreigabe). Der geliehene Spieler muss in der folgenden Saison bei der Mannschaft verbleiben, für die er die Qualifikation bestritten hat.

## 9.) Mannschaftskapitän

Ab der Saison 2010/2011 muss ein Mannschaftsführer/Vertreter den Mannschaftsführerkurs besuchen. (Unwissenheit schützt vor Strafe nicht)

Der Mannschaftskapitän ist zuständig für:

- a) Die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspiels.
- b) Die Gerätebereitstellung mindestens 15 Min. vor dem angesetzten Spielbeginn, für die Gastmannschaft zum Einwerfen.
- c) Die Kontrolle des Ligaprotokolls vor Spielbeginn (Richtigkeit der Aufstellung, auf Leserlichkeit und Vollständigkeit)
- d) Das Kontrollieren und Bestätigen (durch seine Unterschrift) des Ligaprotokolls nach der Begegnung.
- e) Er hat darauf zu achten, dass sich Spieler, welche lt. Spielablauf an der Reihe sind, sofort am Dartgerät einfänden.
- f) Das Spielprotokoll ist von der Heimmannschaft bis spätestens Mittwoch nach der jeweiligen Begegnung an die Ligaverwaltung zu senden. **Sollte das Spielprotokoll nicht fristgerecht bei der Ligaverwaltung einlangen, so wird eine Geldstrafe von € 75,00 und ein Punkteabzug von -3 Punkte verhängt. Das Spiel wird mit 0:10 und 0:20 für den Gegner gewertet.**
- g) Das Ligaprotokoll wird von der Ligaverwaltung nur anerkannt, wenn es vorschriftsmäßig (aktuelles Protokoll, richtige Klasse, Vereinsname, Ort, Uhrzeit, Datum usw.) ausgefüllt ist. Bei Unvollständigkeit wird lt. Strafenkatalog geahndet.
- h) Das Ligaprotokoll wird per Fax, Email oder auf dem Postweg der Ligaverwaltung übermittelt. Ein Anruf bei der Ligaverwaltung ist nicht notwendig.

**FAX:0463 265526 7444 Tel.:0650 6057180 Email:e-liga@kedsv.at**

## 10.) Spielabschnitte

1. Jedes Ligaspiel besteht aus 10 Begegnungen, welche in 3 Spielabschnitte unterteilt sind. Der erste und der dritte Spielabschnitt bestehen aus jeweils einem Damen- und einem Herreneinzel, sowie aus jeweils zwei offenen Einzeln. Der Zweite Abschnitt beinhaltet ein Mix-Doppel und ein offenes Doppel.
2. In allen Abschnitten müssen vier verschiedene Spieler zum Einsatz kommen, wobei mindestens eine Dame und ein Herr spielen müssen. Aufstellungsfehler werden mit 2:0 für die gegnerische Mannschaft gewertet.

## 11.) Spieltermine

1. Der jeweilige Spieltermin aus dem Turnierkalender ist für **alle** Ligamannschaften **verbindlich**.
2. Spielverschiebungen nach hinten sind nur auf dem eingetragenen Wochenende (bis spätestens Sonntag) möglich. Es können alle Ligaspiele im Vorhinein gespielt werden. Bei Vorverlegungen muss die Reihenfolge der Ligarunden eingehalten werden. Ausnahme: Terminkollision mit ranghöheren Turnieren. (Ansprechpartner – Ligaverwaltung)
3. Ab der Saison 2010/2011 besteht die Möglichkeit **max. 2 x** in der laufenden Saison zu Dritt anzutreten. Diese Regelung sollte allerdings nur in Anspruch genommen werden, wenn kurzfristig ein Spieler ausfällt bzw. wenn keine Terminvorverlegung möglich ist!
4. Bei höherer Gewalt (Unfall, Stau, Unwetter, Autopanne) muss die gegnerische Mannschaft bis spätestens 1 Stunde danach informiert werden.
5. Kann eine Mannschaft nicht antreten, weil das Spielfeld aus irgendwelchen Gründen nicht bespielbar ist, so hat sie die Möglichkeit das Heimrecht mit der gegnerischen Mannschaft zu tauschen. Sollten sich beide Mannschaften nicht einigen können, so wird ein Spielort vom KEDSV vorgegeben.
6. Ligaspiele können nach Rücksprache mit der Ligaverwaltung und mit Einverständnis des Veranstalters auch auf Turnieren des KEDSV ausgetragen werden. Die Ligabegegnung muss allerdings bis Turnierbeginn beendet sein.

## 12.) Liga-Punkteschlüssel

Jeder Spieler erhält in der Liga für ein 2:0 Sieg, 2:1 Sieg, 1:2 Niederlage Punkte. Diese werden nach der jeweiligen Ligastärke lt. Punkteschlüssel vergeben.

Bei fehlendem Protokoll werden der Gastmannschaft 10 Punkte je Spieler in der Landesrangliste eingetragen. Diese werden aus der vorherigen Ligarunde ermittelt (lt. Spielprotokoll).

## 13.) Nichtantreten einer Mannschaft und Manipulation

1. Tritt eine Mannschaft während der laufenden Saison aus irgendwelchen Gründen nicht an, so erhält Sie eine Geldstrafe in der Höhe von **€ 75,00** und es werden **-3 Punkte** in der Ligatabelle abgezogen. Beim zweiten Nichtantreten zu einem Ligaspiel erhält sie wiederum eine Geldstrafe in der Höhe von **€ 100,-**. Diese Mannschaft wird automatisch aus der Liga gestrichen und zählt in dieser Klasse als **Fixabsteiger**.  
Alle Spiele dieser Mannschaft werden mit 10:0 Spiele, 20:0 Score und 2 Pkt. in der Ligatabelle für den Gegner gewertet. Abhängig vom zweiten Nichtantritt wird entschieden, ob beide Halbzeiten oder nur eine Halbzeit mit 10:0/20:0 gewertet werden. Die noch ausstehenden Spiele gegen diese Mannschaft müssen nicht mehr gespielt werden. Es muss jedoch ein Spielprotokoll mit dem Vermerk "Gegner gestrichen" an die Ligaverwaltung gesendet werden.
2. Tritt eine Mannschaft nicht an, weil sie nichts mehr zu verlieren hat, erhält diese eine **Strafe** von **€ 100,-** (z.B. Mannschaft ist fix Erster und hilft einen möglichen Absteiger oder umgekehrt) und einen **Punkteabzug** von **6 Pkt.** in der Ligatabelle.
3. Sollte eine Unregelmäßigkeit/Schiebung/Manipulation in einem Ligaspiel nachgewiesen werden, so haben beide Mannschaften mit einer **Geldstrafe** von je **€ 150,-** und **-6 Punkten** in der Ligatabelle zu rechnen. Die Spieler beider Mannschaften werden für die restliche Saison von der Liga sofort ausgeschlossen und sind für alle Turniere des KEDSV gesperrt.

## 14.) Allgemeines

1. Der Münzeinwurf an den Geräten (eventuell bei Ligaspielen) ist von jeder Mannschaft selbst zu bestreiten.
2. Bei Ligaspielen ist dafür zu sorgen, dass der Spielablauf nicht durch laute Musik und/oder andere Personen gestört wird.
3. Jeder Spieler ist verpflichtet, seine Begegnungen im nicht alkoholisierten/berauschten (Medikamente, Drogen) Zustand zu bestreiten.
4. Die Antidoping Richtlinien sind einzuhalten.  
Es gelten die Vorgaben der WADA –World Anti-Doping Agentur und NADA – Nationale Anti-Doping Agentur Austria.
5. Der KEDSV behält sich das Recht vor, Spieler/Innen die alkoholisiert oder/und unter Drogeneinfluss zu einer Verbandsveranstaltung erscheinen, oder sich während der Veranstaltung in diesen Zustand versetzen, vom laufenden Bewerb auszuschließen. Über weitere Strafen oder Sperren entscheidet der Vorstand des KEDSV.
6. Bei Neuanmeldung oder Standortwechsel eines Vereines muss die Spielstätte vom Sportlichen Leiter oder dessen Stellvertreter vor Ligabeginn besichtigt und genehmigt werden.
7. Relegationsspiele werden innerhalb von 14 Tagen nach Anmeldeschluss ausgetragen.
8. Das KEDSV-Regelwerk gilt nur für Turniere, die der KEDSV veranstaltet.
9. Der Veranstalter haftet in keiner Weise für verlorene, beschädigte oder gestohlene Gegenstände.
10. Allgemeinen Nichtraucherchutz beachten!

## 15.) Bekleidungs Vorschrift

1. Das Tragen von Vereinsoberbekleidung ist bei allen KEDSV Veranstaltungen (Ligaspielen, Ranglistenturnieren, KLM, KMC und Kärnten-GP) Pflicht. Nur mit langer schwarzer Hose/knielangem schwarzen Rock ist man bei KEDSV-Turnieren spielberechtigt.
2. **Definition Vereinsoberbekleidung**  
Die Vereinsoberbekleidung muss den Name/Logo des aktuellen Vereines/Verbandes enthalten.
3. Die gesamte Bekleidung muss ordentlich sein. Nicht erlaubt ist zum Beispiel das Spielen mit zerrissenen Hosen, ärmelloser Vereinsoberbekleidung, Barfuss, mit Kopfbedeckung, mit Ohrstöpsel, Kopfhörer und mit Rollerskates. (Ausnahmen gesundheitliche- oder religiöse Gründe)
4. Sollte ein Spieler ohne Vereinsoberbekleidung ein Ligaspiel bestreiten so ist dies auf dem Protokoll zu vermerken.
5. Ausnahmen (Vereinsoberbekleidung)  
Für Vereine, die sich erstmalig beim KEDSV anmelden, gilt der September des Anmeldejahres als Übergangsmonat für die Beschaffung der Vereinsoberbekleidung.

## 16.) Fouls & Unsportliches Verhalten

Fouls sind:

- a) Ablenkendes/Störendes Verhalten während ein Sportler die Dartpfeile wirft.
- b) Ein Sportler der gerade an der Reihe ist darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat. (Ausnahme technisches Gebrechen am Wurfgerät)
- c) Missbrauch der Geräte und Pfeile (unkontrolliertes Wegwerfen der Pfeile und Eintreten auf die Geräte).
- d) Unsportliches Benehmen ( Alkohol, Raufhandel, **verbale Entgleisung**, Lärm usw. )
- f) Während eines Spiels ist das Verlassen des Spielbereiches zum Zwecke des Rauchens, Trinkens, Essens oder Telefonierens ausnahmslos verboten. Es kann zum Verlust eines Legs/Spieles führen.

**Fouls und unsportliches Verhalten können zum sofortigen Ausschluss von KEDSV-Veranstaltungen führen und sieht eine Strafe/Sperre nach sich.**

Die tatsächliche Entscheidung vor Ort obliegt dem Turnierleiter in Absprache mit einem Vorstandsmitglied. Dauer bzw. Höhe wird vom KEDSV im Nachhinein verhängt.

### **17.) Zeitablauf**

Jeder Sportler ist verpflichtet, **sofort nach dem Aufruf** beim Gerät zu erscheinen. Erscheint ein Spieler nach dem zweiten Aufruf nicht innerhalb von 3 Minuten, so hat er das Spiel verloren. Lässt sich ein Spieler mehrmals aufrufen, so kann die Turnierleitung eine Verwarnung aussprechen bzw. einen Satz als Strafe aberkennen.

### **18.) Turnierleitung**

1) Die Turnierleitung hat bei allen Unstimmigkeiten während eines Turniers die Entscheidungsgewalt (unter Berücksichtigung der Turnierleiterrichtlinien). Sie bestimmt entsprechend der oben angeführten Regeln den Turnierablauf. Sie ist verpflichtet, sich an die Regeln zu halten. Anweisungen und Entscheidungen der Turnierleitung sind unbedingt Folge zu leisten. Es wird den Sportlern empfohlen, sich mit Fragen direkt und unverzüglich an den Turnierleiter zu wenden. Ist eine unklare Situation schon vorüber, können darüber keine Entscheidungen getroffen werden. Die Hauptaufgabe der Turnierleitung ist es für einen raschen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu sorgen.

2) Der Turnierleiter kann während des laufenden Bewerbes ausgetauscht werden (Überforderung, Alkohol, unangebrachtes Benehmen, Bevorzugung, nicht Einhalten des Regelwerks, unkorrektes Verhalten usw.). Der Austausch hat in erster Linie vom Sportlichen Leiter oder eines anwesenden Vorstandsmitgliedes zu erfolgen.

### **19.) Nenn- und Preisgelder**

Bei RLT werden 80% des Nenngeldes ausbezahlt. Im B-Level gibt es kein Preisgeld. Nach Nennschluss des Bewerbes (HE, DE ,HD ,DD u. MD) muss eine Liste über die Auszahlung des Preisgeldes für jedermann ersichtlich aufgelegt bzw. ausgehängt werden.

### **20.) Vereinsauflösung**

Sollte sich ein Verein bzw. eine Mannschaft nach Einteilung der Liga auflösen, so wird eine Bearbeitungsgebühr lt. Strafenkatalog eingehoben. Sollte es zu keiner Zahlung kommen, werden die gemeldeten Spieler gesperrt. Ein Freikaufen der einzelnen Spieler ist wie gehabt möglich.

**Ein sportlich faires und den Regeln entsprechendes Verhalten, lässt Situationen in denen es zu Strafsanktionen kommen könnte, erst gar nicht entstehen.**

**Mit der Anmeldung beim KEDSV nimmt der Spieler das gültige Regelwerk zur Kenntnis.**