

# **Kölner Spielordnung (KSO)**

## **Ausrichter, Veranstalter und regelgebende Instanz der Kölner Ligen**

- A. Ausrichter und Veranstalter der Kölner Steel Dart Ligen ist der Kölner Dart Verband e.V. (nachfolgend KDV genannt)
- B. Gespielt wird nach der aktuellen Fassung der Regeln der Kölner Spielordnung, kurz KSO. Soweit Fragen oder Regeln nicht erläutert sind, gelten die Bestimmungen des NWDV bzw. des DDV.
- C. Allein verantwortlich für eine von diesen Maßnahmen abweichende Regelung ist der Vorstand des KDV (siehe dazu KDV-Satzung § 9 Abs. 3 b)

## **Teil 1: Grundsätzliche Spielregeln**

### **§ 1 Allgemeines**

- 1. Alle Spieler müssen Darts benutzen die nicht länger als 30,5 cm und schwerer als 50 g sind. Jeder Dart muss aus einer Metallspitze (Point), einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen. Bei der Metallspitze kann es sich auch um sog. Carbon-Spitzen handeln.
- 2. Der Teamcaptain (TC) hat das Recht, vor Spielbeginn eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste vom Board zu verlangen. Jedes Heimteam hat ein neues Reserveboard bereit zu halten, falls das eigentliche Spielboard vom Gegner berechtigt bemängelt wird.
- 3. Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, die in dieser KSO festgehaltenen Regeln zu beachten. Die Auslegung dieser Spielordnung obliegt der Ligaleitung. Diese entscheidet in erster Instanz über Proteste und sonstige Streitfälle.

### **§ 2 Verhalten beim Spiel**

- 1. Alle Darts müssen nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden.
- 2. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sein denn der Spieler beendet Satz oder Spiel mit weniger als den drei, ihm zur Verfügung stehenden, Darts.
- 3. Ein Dart, der aus dem Board herausfällt oder daran abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
- 4. Solange sich der Spieler im Wurfbereich aufhält, ist es dem Gegner nicht gestattet, eine wurfbereite Haltung einzunehmen.

### **§ 3 Beginn und Beendigung des Spiels**

- 1. Jeder Satz eines Ligaspiels beginnt mit einer beliebigen Single, Doppel oder Triple Zahl, muss aber mit einem Doppel = 0 Punkte beendet werden.

2. Bulls Eye zählt als Doppel. Hat ein Spieler 50 Punkte Rest, kann er den Satz mit einem Treffer im Bulls Eye beenden (Doppel 25).
3. Ein Spieler der mehr punktet, als er Rest hat (bzw. genauso viel ohne Schlusssdoppel oder soviel, dass nur noch ein Punkt Rest übrig bleiben würde) hat einen ungültigen Wurf erzielt. Der Spieler verbleibt auf der Punktzahl, die er vor seinem ungültigen Wurf hatte.
4. Der Schreiber eines Spiels ist gleichzeitig Schiedsrichter. Er gibt ein Zeichen, wenn ein Satz beendet ist, nämlich dann wenn er sieht, dass das benötigte Doppel getroffen wurde. Darts dürfen erst aus dem Board gezogen werden, wenn der Schreiber / Schiedsrichter zu erkennen gibt, dass er die erzielte Punktzahl kennt bzw. dass er zu erkennen gibt, dass das benötigte Doppel getroffen wurde.

#### **§ 4 Punkte**

1. Die geworfenen Punkte werden nur dann gewertet, wenn die Spitze des Darts im zählbaren Bereich steckt bzw. stecken bleibt bis der Spieler seine Darts aus dem Board zieht.
2. Erst nachdem der Schreiber die Punkte registriert hat dürfen die Darts aus dem Board gezogen werden, dabei muss beachtet werden, dass der Gegenspieler ebenfalls die Möglichkeit hat, den Wurf (die erzielte Punktzahl) zu überprüfen.
3. Ein Protest bezüglich der erzielten Punkte ist nur möglich, solange die Darts noch nicht aus dem Board gezogen wurden.
4. Jede Korrektur der aufgeschriebenen bzw. abgezogenen Punkte muss vor dem nächsten Wurf erfolgen. Danach zählen sie als geschrieben und werden nicht mehr verbessert. Ab einer Punktzahl von 181, bei der ein Überwerfen möglich ist, sollten die vorangegangene Restpunktzahl sowie der erzielte Score durchgestrichen werden, damit Missverständnisse ausgeschlossen werden.
5. Die Score-Tafel muss deutlich sichtbar in Augenhöhe der Spieler rechts oder links neben dem Board angebracht sein. Der Schreiber / Schiedsrichter muss die geworfenen Punkte und die Restpunktzahl deutlich lesbar auf dieser notieren.
6. Der Schreiber / Schiedsrichter ist der einzige der dem Spieler Auskunft über seine Restpunktzahl geben darf. Der Schreiber / Schiedsrichter muss wahrheitsgemäß antworten und darf auch nur die tatsächliche Restpunktzahl nennen (z.B. 40, nicht Doppel 20).
7. Der Spieler, der zuerst durch Treffen des benötigten Doppels Null erreicht, hat den Satz gewonnen.
8. Der Schreiber / Schiedsrichter ist zuständig für Streitigkeiten, die während des von ihm geschriebenen Spiels entstehen. Er kann bei Bedarf die TCs hinzuziehen, bevor er eine Entscheidung trifft.

#### **§ 5 Dartboards**

1. Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.
2. Alle Drähte (Spinne), die zur Unterteilung der einzelnen Segmente dienen, müssen flach am Dartboard angebracht oder im Board eingelassen sein.
3. Das Dartboard muss so aufgehängt sein, dass die senkrecht gemessene Höhe von der Mitte des Bulls Eye bis zu einem Punkt auf gleicher Höhe mit dem Abwurfpunkt hinter der Standleiste 1,73 m beträgt.
4. Das Segment der 20 muss schwarz sein und die obere Mitte des Dartboards bezeichnen.

- Die Segmente eines Spielboards dürfen keine außergewöhnlich hohen Abnutzungserscheinungen aufweisen. Wenn dies der Fall ist, so ist das Board vor dem Spiel gegen ein neues auszutauschen.

## **§ 6 Beleuchtung**

- Das Dartboard muss mit ausreichend Licht beleuchtet werden. Die Strahler müssen so angebracht sein, dass geworfene Darts möglichst keinen Schatten bilden.
- Der oder die Strahler müssen so angebracht sein, dass der Spieler an der Standleiste nicht geblendet und auch sonst durch den Strahler nicht beim Wurf behindert wird.

## **§7 Standleiste**

- Eine Standleiste ist für alle Ligen Pflicht und muss zwischen 4 und 5 cm hoch und mindestens 61 cm breit sein. Sie muss an dem Punkt der Mindestwurfentfernung befestigt sein. Die Entfernung der vom Board abgewandten Seite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie senkrecht von der Oberfläche des Boards zum Boden muss 2,37 m betragen.
- Die Standleiste darf während des Wurfs nicht betreten werden. Der Dart muss losgelassen sein, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden. Der Spieler muss hinter der Standleiste 1,20 m freien Platz für seinen Wurf haben. Wirft ein Spieler aus einer Position die sich neben der Standleiste befindet, so muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die entlang der Rückseite der Standleiste verläuft.
- Maße des Spielbereichs:

Höhe des Zentrums Bulls Eye	1730 mm
Mindestwurfentfernung	2370 mm
Diagonale Standleiste – Bulls Eye	2930 mm
Mindesthöhe der Standleiste	40 mm
Mindestlänge der Standleiste	610 mm
Seitlicher Abstand Bulls Eye – Wand (mind.)	900 mm
Seitlicher Abstand Bulls Eye – Bulls Eye (2 Boards)	1800 mm

## **§ 8 Einwerfen / Übungswürfe**

- Jeder Spieler darf sich vor einem Match, gemeinsam mit seinem Gegenspieler, eine Minute lang am Spielboard einwerfen.
- An Boards, die im Sichtbereich des Spielboards liegen, sind während eines Spieles keine Übungswürfe gestattet.

## **§ 9 Das Spiel**

- Alle an einem Ligaspiel beteiligten Spieler haben sich an die KSO zu halten.
- Erscheint ein Spieler (Doppel) nicht binnen 3 Minuten nach dem vorangegangenen Spiel am Board zu seinem Spiel oder spielt er dieses nicht zu Ende, wird dieses Spiel mit 3:0 bzw. 2:0 Sätzen für den Gegner gewertet.
- Im Spielbereich dürfen sich nur die am Spiel beteiligten Spieler und der Schreiber / Schiedsrichter aufhalten.
- Vor dem werfenden Spieler darf sich nur der Schreiber / Schiedsrichter aufhalten. Dieser muss seine Bewegungen während des Wurfs auf ein Minimum reduzieren.

5. Ein Spieler muss sich während dem Wurf seines Gegners mindestens 61 cm hinter diesem aufhalten.
6. Während des Spiels darf nur der werfende Spieler Fragen an den Schreiber richten. Zwischenrufe von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind nicht erlaubt. Ebenso untersagt sind auch das Zurufen der Restpunktzahl und Ratschläge zum Beenden des Spiels.
7. Jeder Spieler der gegen § 9.6 der Spielordnung verstößt, kann vom Schreiber / Schiedsrichter im Beisein seines TCs verwarnet werden. Jeder weitere Verstoß gegen § 9.6 kann zu einer sofortigen Disqualifikation eines Spielers oder des ganzen Teams führen.
8. Wenn der Schreiber / Schiedsrichter einen Satz für beendet erklärt, sind keine Beanstandungen mehr möglich.
9. Stellt ein Spieler während eines Spiels einen Schaden an seinem Spielgerät (Darts) fest, so sind ihm 3 Minuten Zeit zu gewähren sein Sportgerät zu reparieren oder auszutauschen.
10. Muss ein Spieler aufgrund außergewöhnlicher Umstände den Spielbereich verlassen, so sind ihm mit Zustimmung des Gegners 5 Minuten Zeit zu gewähren.

## **Teil 2: Das Kölner Ligasystem**

### **§ 10 Übersicht**

1. Das Kölner Ligasystem besteht aus diversen Unterligen, die im Bedarfsfall in verschiedene Ligagruppen eingeteilt sind:
  - a. 1. Kölner Stadtliga
  - b. 2. Kölner Stadtliga
  - c. 3. Kölner Stadtliga
2. Die Spielbegegnungen der Kölner Ligen werden an den von der Ligaleitung festgelegten Wochentagen ausgetragen. (Genaue Bezeichnung der aktuellen Termine sind zu finden in § 22 dieser KSO).

### **§ 11 Die 1. Kölner Stadtliga**

1. Ein Ligaspiel besteht aus zuerst gespielten 4 Einzeln, den darauffolgenden 2 Doppeln und weiteren 4 Einzeln. Die Einzel und die Doppel werden straight in, 501 best of five, double out gespielt. Ein eventuelles Teamgame wird straight in, 1001 best of one, double out gespielt.
2. Alle Spiele werden abwechselnd vom Heimteam und vom Gastteam begonnen, wobei das Heimteam das erste Einzel beginnt. Steht es bei einem Spiel 2:2 wird durch einen Wurf auf das Bulls Eye entschieden, welcher Spieler (Team) den entscheidenden letzten Satz beginnt. Bei einem eventuellen Teamgame wird von dem jeweils ersten Spieler beider Teams durch einen Wurf auf das Bulls Eye entschieden welches Team beginnt. Im Streitfall hat der Spieler des Heimteams zuerst auf das Bulls Eye zu werfen.
3. Der TC der Heimmannschaft trägt zuerst seine Einzel in den Spielberichtsbogen ein, der TC der Auswärtsmannschaft setzt seine Einzel verdeckt dagegen. Sind die Einzel gespielt, werden die Doppel genauso wie die Einzel gesetzt. Nach den Doppeln ergibt

sich die Reihenfolge der zu spielenden Einzel, es sei denn die TCs nehmen eine Auswechslung vor.

4. Ein Team muss mit mindestens 3 Spielern antreten, damit es die theoretische Chance auf einen Sieg hat. Bei weniger als 3 Spielern wird das Spiel als nicht angetreten gewertet.
5. Nicht vollständige Doppel sind nicht spielberechtigt.
6. In der 1. Kölner Stadtliga wird jedes Jahr der Kölner Mannschaftsmeister ermittelt. Es wird eine Hin- und eine Rückrunde gespielt. Das Team auf dem letzten Platz der 1. Kölner Stadtliga steigt direkt ab in die 2. Kölner Stadtliga. Das Team auf dem vorletzten Platz der 1. Kölner Stadtliga spielt eine Relegation gegen das Team auf dem 2. Platz der 2. Kölner Stadtliga.

## **§ 12 Die 2. Kölner Stadtliga**

Es gibt mindestens eine 2. Kölner Stadtliga, allerdings liegt es im Ermessen der Ligaleitung - je nach Meldungen - die verschiedenen Ligen einzuteilen.

1. Ein Ligaspiel besteht aus zuerst gespielten 4 Einzel, den darauffolgenden 2 Doppeln und weiteren 4 Einzel. Jedes Einzel und Doppel wird straight in, 501 best of three, double out gespielt. Ein eventuelles Teamgame wird straight in, 1001 best of one, double out gespielt.
2. Alle Spiele werden abwechselnd vom Heimteam und vom Gastteam begonnen, wobei das Heimteam das erste Einzel beginnt. Steht es bei einem Spiel 1:1 wird durch einen Wurf auf das Bulls Eye entschieden, welcher Spieler (Team) den entscheidenden letzten Satz beginnt. Bei einem eventuellen Teamgame wird von dem jeweils ersten Spieler beider Teams durch einen Wurf auf das Bulls Eye entschieden welches Team beginnt. Im Streitfall hat der Spieler des Heimteams zuerst auf das Bulls Eye zu werfen.
3. Der TC der Heimmannschaft trägt zuerst seine Einzel in den Spielberichtsbogen ein, der TC der Auswärtsmannschaft setzt seine Einzel verdeckt dagegen. Sind die Einzel gespielt, werden die Doppel genauso wie die Einzel gesetzt. Nach den Doppeln ergibt sich die Reihenfolge der zu spielenden Einzel, es sei denn die TCs nehmen eine Auswechslung vor.
4. Ein Team muss mit mindestens 3 Spielern antreten, damit es die theoretische Chance auf einen Sieg hat. Bei weniger als 3 Spielern wird das Spiel als nicht angetreten gewertet.
5. Nicht vollständige Doppel sind nicht spielberechtigt.
6. In der 2. Kölner Stadtliga wird um den Aufstieg in die 1. Kölner Stadtliga gespielt. Es wird eine Hin- und eine Rückrunde gespielt. Das Team auf dem ersten Platz der 2. Kölner Stadtliga steigt direkt auf in die 1. Kölner Stadtliga. Das Team auf dem zweiten Platz der 2. Kölner Stadtliga spielt eine Relegation gegen das Team auf dem vorletzten Platz der 1. Kölner Stadtliga. Das Team auf dem letzten Platz der 2. Kölner Stadtliga steigt direkt ab in die 3. Kölner Stadtliga. Das Team auf dem vorletzten Platz der 2. Kölner Stadtliga spielt eine Relegation gegen das Team auf dem 2. Platz der 3. Kölner Stadtliga.

## **§ 13 Die 3. Kölner Stadtliga**

Die 3. Kölner Stadtliga wird nur im Bedarfsfall eingerichtet. Es liegt im Ermessen der Ligaleitung - je nach Meldungen - die verschiedenen Ligen einzuteilen.

1. Ein Ligaspiel besteht aus zuerst gespielten 4 Einzeln, den darauffolgenden 2 Doppeln und weiteren 4 Einzeln. Jedes Einzel und Doppel wird straight in, 501 best of three, double out gespielt. Ein eventuelles Teamgame wird straight in, 1001 best of one, double out gespielt.
2. Alle Spiele werden abwechselnd vom Heimteam und vom Gastteam begonnen, wobei das Heimteam das erste Einzel beginnt. Steht es bei einem Spiel 1:1 wird durch einen Wurf auf das Bulls Eye entschieden, welcher Spieler (Team) den entscheidenden letzten Satz beginnt. Bei einem eventuellen Teamgame wird von dem jeweils ersten Spieler beider Teams durch einen Wurf auf das Bulls Eye entschieden welches Team beginnt. Im Streitfall hat der Spieler des Heimteams zuerst auf das Bulls Eye zu werfen.
3. Der TC der Heimmannschaft trägt zuerst seine Einzel in den Spielberichtsbogen ein, der TC der Auswärtsmannschaft setzt seine Einzel verdeckt dagegen. Sind die Einzel gespielt, werden die Doppel genauso wie die Einzel gesetzt. Nach den Doppeln ergibt sich die Reihenfolge der zu spielenden Einzel, es sei denn die TCs nehmen eine Auswechslung vor.
4. Ein Team muss mit mindestens 3 Spielern antreten, damit es die theoretische Chance auf einen Sieg hat. Bei weniger als 3 Spielern wird das Spiel als nicht angetreten gewertet.
5. Nicht vollständige Doppel sind nicht spielberechtigt.
6. In der 3. Kölner Stadtliga wird um den Aufstieg in die 2. Kölner Stadtliga gespielt. Es wird eine Hin- und eine Rückrunde gespielt. Das Team auf dem ersten Platz der 3. Kölner Stadtliga steigt direkt auf in die 2. Kölner Stadtliga. Das Team auf dem zweiten Platz der 3. Kölner Stadtliga spielt eine Relegation gegen das Team auf dem vorletzten Platz der 2. Kölner Stadtliga.

### **Teil 3: Der Kölner Ligapokal**

#### **§ 14 Spielmodus und Spielberechtigung**

1. Der Kölner Ligapokal ist startgeldfrei und alle gemeldeten Teams nehmen automatisch am Pokalwettbewerb teil.
2. Ein Pokalspiel wird im gleichen Spielmodus gespielt wie in der Stadtliga. Jedes Einzel und Doppel wird straight in, 501 best of three, double out gespielt. Ein eventuelles Teamgame wird straight in, 1001 best of one, double out gespielt.
3. Der Kölner Ligapokal wird mit Hin- und Rückspiel gespielt. Die Ergebnisse beider Spiele werden zusammengerechnet. Sollten beide Teams je ein Spiel gewinnen und sollte sowohl bei Punkten und Legs Gleichstand bestehen, muss ein Teamgame über das Weiterkommen entscheiden. Dieses alles entscheidende Teamgame wird straight in, 1001 best of three, double out gespielt.
4. Vor jeder neuen Pokalrunde findet eine öffentliche Auslosung der nächsten Spielpaarungen statt. Spielen beide Teams in der gleichen Liga, so hat die zuerst gezogene Mannschaft im ersten Spiel sein Heimrecht. Treffen Mannschaften aus zwei Ligen aufeinander, so hat die Mannschaft der oberen Liga im ersten Spiel sein Heimrecht.
5. Die Spieltage sind identisch mit dem Heimspieltag des Heimteams.

6. Ein Spieler darf pro Saison nur in einem Team im Pokalwettbewerb spielen, sollte dieses Team ausscheiden, darf er in dieser Saison in keinem anderen Team mehr weiter am Pokalwettbewerb teilnehmen.

## **Teil 4: Ligaleitung**

### **§ 15 Ligaleitung**

1. Die Ligaleitung des Kölner Dart Verbandes wird vom Vorstand oder einer vom Vorstand bestimmten Person gestellt.
2. Die Aufgaben der Ligaleitung bestehen speziell aus:
  - a. Erstellung der Termine und Begegnungen vor Saisonbeginn, anhand der eingegangenen Meldungen.
  - b. Prüfen der Spielberichte.
  - c. Erstellung der aktuellen Tabellen und Statistiken nach jedem Spieltag. Dafür Sorge zu tragen, dass das Informationsorgan des KDV nach jedem Spieltag und die Teams nach jedem Spieltag die Tabelle erhalten.
  - d. Entscheidungen über Verstöße gegen die KSO in erster Instanz.
  - e. Die Tabellen müssen folgende einheitliche Form aufweisen
    - Spalte 1: Aktuelle Platzierung
    - Spalte 2: Name des Teams
    - Spalte 3: Anzahl absolvierter Spiele
    - Spalte 4: Anzahl gewonnener Spiele
    - Spalte 5: Anzahl verlorener Spiele
    - Spalte 6: Spiele (Plus-Minus)
    - Spalte 7 Sätze (Plus-Minus)
    - Spalte 8 Punkte
3. Die Ligaleitung übernimmt allgemein die Verwaltung der Kölner Ligen und des Pokalwettbewerbes.
4. Die Archivierung der Unterlagen ist vom Vorstand vorzunehmen.

## **Teil 5: Auf- und Abstiegsregelung**

### **§ 16 Auf- und Abstiegsregelung**

1. Der Auf- und Abstieg im Kölner Ligasystem ergibt sich aus dem Spielaufbau (siehe §§ 10-13) in dieser KSO.
2. Bei Punkt-, Spiel- und Satzgleichheit am Ende der Saison entscheidet der direkte Vergleich. Bei erneutem Gleichstand wird ein Entscheidungsspiel von der Ligaleitung angesetzt.
3. Bei diesem Entscheidungsspiel gibt es kein Unentschieden. Sollte nach dem normalen Spiel immer noch Gleichstand vorliegen, so wird ein Teamgame straight in, 1001 best of one, double out gespielt, um die Entscheidung herbei zu führen.
4. Relegationsspiele werden immer im Spielmodus der jeweils höheren Liga ausgetragen.

5. Im ersten Relegationsspiel hat das Team aus der jeweils höheren Liga sein Heimrecht. Beim zweiten Relegationsspiel hat das Team aus der jeweils niedrigeren Liga sein Heimrecht.
6. Die Ergebnisse beider Spiele werden zusammengerechnet. Sollten beide Teams je ein Spiel gewinnen und sollte sowohl bei Punkten und Legs Gleichstand bestehen, muss ein Teamgame über das Weiterkommen entscheiden. Dieses alles entscheidende Teamgame wird straight in, 1001 best of three, double out gespielt.

## **Teil 6: Spielorte und Spielanlagen**

### **§ 17 Spielorte**

1. Spielort kann jede größere Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Dartanlage gemäß den §§ 5-7 dieser KSO zu installieren. Das können geeignete Gasthäuser, Vereinsheime aber auch private Räumlichkeiten sein.
2. Die Heimmannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass der Spielablauf nicht durch andere Aktivitäten gestört oder beeinträchtigt wird.

### **§ 18 Spielanlagen**

1. Die Spielanlage muss den §§ 5-7 dieser KSO entsprechen.
2. Jedes Team ist verpflichtet, für jedes Ligaspiel ein neuwertiges Board zur Verfügung zu halten.
3. Es muss eine Schreibtafel vorhanden sein, die deutlich sichtbar in Augenhöhe des Spielers rechts oder links neben dem Spielboard angebracht ist.

### **§ 19 Verstöße**

1. Verstöße oder Nichteinhalten der §§ 17 und 18 oder der grundsätzlichen Spielregeln (§§ 1-9) können entsprechend der Strafverordnung (Nachtrag 2 dieser KSO) geahndet werden.
2. Bei Verstößen gegen die §§ 17 und 18 werden dem Team von der Ligaleitung Auflagen erteilt, die bis zum nächsten Spieltag zu erfüllen sind. Diese Auflagen sind von der Ligaleitung schriftlich festzuhalten und die Erfüllung ist zu kontrollieren.

## **Teil 7: Terminplanung und Spieltage**

### **§ 20 Saisondauer**

1. Die Saison beginnt in der 2. Jahreshälfte mit einer Teamcaptainsitzung, während der die Ligaunterlagen für die neue Saison besprochen werden. Die Teilnahme an dieser Sitzung ist für alle Teams Pflicht. Teams von denen kein Vertreter erscheint, werden mit einer Strafe belegt. (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)
2. Der Spielbetrieb beginnt binnen 2 Wochen nach dieser Sitzung, sofern kein wichtiger Anlass dies unmöglich macht.



3. Der letzte Spieltag wird möglichst gleichzeitig gespielt unter Berücksichtigung der jeweiligen Spieltage.

## **§ 21 Terminplanung**

1. Die Terminplanung für das Kölner Ligasystem obliegt der Ligaleitung.
2. Spielen mehrere Teams am selben Spielort in derselben Liga, so sind diese Paarungen möglichst so zu wählen, dass diese Teams während der ersten 3 Spieltage der Hin- und Rückrunde gegeneinander anzutreten haben.

## **§ 22 Spieltage**

1. Spieltage: Montag/Dienstag/Mittwoch
2. Spielbeginn ist grundsätzlich um 20:00 Uhr
3. Alle Teams können, nach Einigung mit der gegnerischen Mannschaft, bei der Ligaleitung eine Spielverlegung beantragen. Dieser muss von der Ligaleitung stattgegeben werden, wenn sie nicht zu einer Verzerrung der Tabelle führt, aus der sich Nachteile für andere Teams ergeben könnten. Ein neuer Termin muss der Ligaleitung innerhalb von einer Woche vorliegen, ansonsten legt die Ligaleitung einen neuen Termin fest.
4. Anträge auf Spielverlegung sind vor dem festgesetzten Spieltermin telefonisch von beiden TCs an die zuständige Ligaleitung zu richten.
5. Die letzten zwei Spieltage dürfen nicht verlegt werden.
6. Vor dem letzten Spieltag müssen alle verlegten Spiele spätestens ausgetragen worden sein. Sollten am letzten Spieltag noch Spiele ausstehen, werden diese jeweils mit 0 Punkten für beide Teams gewertet.

## **§ 23 Verspätung, Nichtantreten**

1. Die maximal zulässige Verspätungszeit beträgt 30 Minuten, ausgenommen hiervon sind Einflüsse höherer Gewalt (wie: widrige Witterungsbedingungen, Unfälle usw. - bei welchen telefonisch Kontakt mit der gegnerischen Mannschaft aufgenommen werden muss).
2. Sollte eine Mannschaft nicht spätestens nach diesen 30 Minuten antreten und ist auch keine höhere Gewalt im Spiel, so gilt das gesamte Spiel für die verspätete Mannschaft als verloren.
3. Nichtantreten eines Teams wird mit 0 Punkten gewertet und der TC wird mit einer Spielsperre für das nächstfolgende Ligaspiel belegt. Zusätzlich wird ein Strafgeld erhoben. (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)
4. Tritt ein Team am letzten Spieltag einer Saison nicht oder mit weniger als 3 Spielern an, so wird dieses Team aus der Wertung genommen und steigt in die unterste Liga ab. Zusätzlich wird ein Strafgeld erhoben. (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)
5. Zieht ein Team während einer Saison aus dem laufenden Spielbetrieb zurück, so verliert dieses Team sein Platzrecht. Das heißt: sollte sich dieses Team zur neuen Saison wieder anmelden, so beginnt es in der untersten Liga neu.

## **Teil 8: Spielberechtigung, Meldungen**

### **§ 24 Vereine, Teams**

1. Spielberechtigt sind nur Teams aus Mitgliedsvereinen des KDV nach rechtzeitiger Meldung.
2. Der Termin für Rück- und Neumeldungen für Teams in Kölner Ligen ist der 15. Juli eines Jahres. Zu diesem Termin müssen alle Rück- und Neumeldungen bei der Ligaleitung eingegangen sein. Die Ligaleitung hat rechtzeitig auf diesen Termin hinzuweisen.
3. Bei der Neumeldung ist eine Aufnahmegebühr in Höhe von 25,00 € fällig.
4. Letzter Termin für die namentliche Meldung der Spieler ist der 30. Juli eines Jahres.
5. Mit Abgabe der Meldung werden diese KSO und die Satzung des KDV anerkannt.
6. Die Startgelder sind bei Meldung direkt auf das Konto des KDV zu überweisen bzw. bei Anmeldung bar einzuzahlen.
7. Bei Nichterfüllen der Punkte 3-6 besteht für das Team kein Recht auf Teilnahme an den Kölner Ligen.
8. Meldeberechtigt sind alle Teams und Vereine, deren Spielort sich innerhalb des geographischen Rahmens des KDV befindet. Dieser Einzugsbereich wird in Nachtrag 3 dieser KSO näher bezeichnet. Möchte ein Team, dessen Spielort sich außerhalb dieses Bereiches befindet an den Kölner Ligen teilnehmen, so bedarf es einer Einzelgenehmigung durch den Vorstand des KDV.
9. Der Namenswechsel eines Teams während der laufenden Saison muss schriftlich bei der Ligaleitung beantragt werden. Der Antrag muss begründet sein und die Ligaleitung entscheidet im Einzelfall, ob dem Antrag stattgegeben wird. Bei einem Namenswechsel zur neuen Saison spielt ein Team – nach Absprache mit der Ligaleitung – weiter in seiner alten Spielklasse.
10. Die Ligaleitung kann Teams, deren Name gegen die guten Sitten verstößt, ablehnen. Grundsätzlich haben die Teams einen ordentlichen Teamnamen zu wählen.

### **§ 25 Spieler**

1. Es dürfen ausschließlich Spieler eingesetzt werden, die dem KDV als ordentlich gemeldet wurden.
2. Ein ordentlich gemeldeter Spieler unterliegt der Disziplinargewalt des KDV oder dessen Institutionen. Die Verwaltungsgebühr beträgt pro Spieler 4,00 € je Saison.
3. Ein Spielerwechsel ist jederzeit möglich. Die Gebühr hierfür beträgt 4,00 €. Ein Spieler der die Mannschaft wechselt, ist für 2 Spieltage gesperrt. Die Sperre gilt ab dem Ummeldetag.
4. Ein Spielerwechsel ist der Ligaleitung von der neuen Mannschaft des Spielers schriftlich mitzuteilen. Darin muss enthalten sein:
  - Vor- und Zuname des Spielers
  - Vorherige Liga und vorherige Mannschaft des Spielers
  - Datum des Wechsels und Unterschrift des alten und neuen TeamcaptainsDer TC der alten Mannschaft kann dies in begründeten Fällen verweigern, wobei die Beweispflicht für die Verweigerung bei der alten Mannschaft liegt.
5. Zu jeder Spieler Neu- und Nachmeldung gehören:
  - Vor- und Zuname des Spielers
  - Meldender Verein/Team

- Überweisung der Gebühr für Spieler Neu- und Nachmeldung (4,00 €) auf das Konto des KDV
  - Unterschrift meldender Teamcaptain
6. Spieler sind nur dann spielberechtigt, wenn sie Punkt 1-5 erfüllen.
  7. Eine Nachmeldung im Laufe der Saison kann auch am Spieltag erfolgen, indem der neue Spieler mit dem Vermerk „Neumeldung“ unten auf dem Spielbericht notiert wird.
  8. Eine Nachmeldung ist nur bis zum vorletzten Spieltag möglich. D.h. am vorletzten und letzten Spieltag sind keine Nachmeldungen auf dem Spielbericht mehr möglich. (Dies gilt analog auch für den Pokal-Wettbewerb!)

## **§ 26 Teamcaptain**

1. Jede Mannschaft muss der Ligaleitung einen Teamcaptain unter Angabe dessen vollständiger Anschrift, Telefonnummer und eMail-Adresse benennen. Bei einem TC-Wechsel ist die Ligaleitung unverzüglich (innerhalb von 2 Werktagen) in Kenntnis zu setzen und es sind der Ligaleitung ebenfalls die Adresse, Telefonnummer und eMail-Adresse des neuen TCs zu übermitteln.
2. Der Teamcaptain ist in der Liga der offizielle Vertreter seines Teams und somit verpflichtet an Sitzungen teilzunehmen, die von der Ligaleitung oder vom Vorstand des KDV im Zusammenhang mit der Liga einberufen werden. Es besteht die Möglichkeit bei Sitzungen einen Stellvertreter zu entsenden. Bei Nichterfüllen wird der TC für das nächstfolgende Ligaspiel gesperrt. (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)
3. Der Teamcaptain ist für die Einhaltung dieser KSO durch jeden seiner Spieler verantwortlich.
4. Jeder Teamcaptain ist dafür verantwortlich, dass bei einem Wechsel des Spielortes umgehend die Ligaleitung und die TCs der nächsten zwei Gastteams informiert werden.

## **Teil 9: Spielablauf**

### **§ 27 Spielvorbereitung**

1. Der Teamcaptain der Heimmannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass die Spielbedingungen den Regeln dieser KSO entsprechen.
2. Es wird grundsätzlich auf einem Board gespielt. Bei Einigung zwischen den beiden TCs kann auf zwei Boards gespielt werden.

### **§ 28 Spielereinsatz**

1. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die § 25 dieser KSO entsprechen.
2. Bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers werden die betreffenden Spiele dieser Person als verloren gewertet und der TC wird für das nächstfolgende Ligaspiel gesperrt. Zusätzlich wird ein Strafgeld erhoben. (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)
3. Im Wiederholungsfall wird das komplette Spiel als verloren gewertet und der TC wird für das nächstfolgende Ligaspiel gesperrt. Zusätzlich wird ein Strafgeld erhoben. (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)

4. Wird ein Spieler von einem Team unter falschem Namen eingesetzt, so wird das Team für die laufende Saison vom Spielbetrieb ausgeschlossen und der TC wird für das nächstfolgende Ligaspiel gesperrt. Zusätzlich wird ein Strafgeld erhoben (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)

## **§ 29 Spielberichte**

1. Der TC der Heimmannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass der Spielbericht umgehend nach dem Spiel an die Ligaleitung gesendet wird.
2. Letzter Absendetermin des Spielberichts ist der erste Werktag nach dem Spiel. (per eMail oder WhattsApp)
3. Wird ein Spielbericht nicht oder zu spät abgeschickt wird ein Strafgeld erhoben. (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)

## **Teil 10: Wertung**

### **§ 30 Wertung**

1. Jedes gewonnene Spiel eines Spielers oder eines Doppels wird mit einem Gewinnpunkt unter Angabe des Satzverhältnisses gewertet.
2. Tritt ein Spieler (oder Doppel) nicht an, so wird das jeweilige Spiel mit einem Gewinnpunkt und mit zwei gewonnenen Sätzen (in der 1. Kölner Stadtliga drei gewonnene Sätze in den Einzel) für den gegnerischen Spieler (das gegnerische Doppel) gewertet. Der oder die nicht angetretenen Spieler sind unbedingt zu streichen.
3. Ein gewonnenes Ligaspiel wird mit 3:0 Punkten unter Angabe des Spiel- und Satzverhältnisses gewertet. Verlorene Ligabegegnungen werden mit 0:3 Punkten unter Angabe des Spiel- und Satzverhältnisses gewertet. Ein Unentschieden mit gewonnenem Teamgame wird mit 2:1 Punkten unter Angabe des Spiel- und Satzverhältnisses gewertet. Ein Unentschieden mit verlorenem Teamgame wird mit 1:2 Punkten unter Angabe des Spiel- und Satzverhältnisses gewertet.
4. Der Pokalwettbewerb wird als KO-Turnier gespielt, d.h. das unterlegene Team scheidet aus dem Pokalwettbewerb aus und das Siegerteam zieht in die nächste Pokalrunde ein.
5. Die Wertung eines Spiels obliegt der Ligaleitung.

### **§ 31 Regelverstöße**

Regelverstöße im Allgemeinen sind:

1. Verstöße gegen die Satzung oder die Ordnungen des KDV
2. Verstöße gegen die Bestrebungen und Interessen des KDV
3. Unsportliches Verhalten
  - a. z.B. absichtliches Verlieren eines Spiels
  - b. z.B. Spielabsprachen / Manipulation
4. Schädigung des Ansehens des KDV  
Als solches ist insbesondere anzusehen, wenn ein Spieler (Team) des KDV in Angelegenheiten verwickelt ist, die den Dartsport oder den Ruf des KDV in Misskredit bringen.

Hierunter fallen z.B. Handgreiflichkeiten, Beleidigungen, Verbreitung von unwahren Tatsachenbehauptungen (auch auf Vereins-Homepages oder sozialen Netzwerken)

### **§ 32 Behandlung von Regelverstößen**

1. Wird der Ligaleitung oder dem Vorstand des KDV ein Regelverstoß bekannt, obliegt es dem Vorstand des KDV diesen Regelverstoß zu ahnden.
2. Hierzu hat der Vorstand des KDV den Beteiligten die Möglichkeit zur Stellungnahme einzuräumen.
3. Sieht der Vorstand des KDV den Regelverstoß als erwiesen an, kann eine Strafe ausgesprochen werden.  
Regelverstöße wie in §§ 31.3 und 31.4 aufgeführt, können mit einer Geldstrafe von bis zu 150,- Euro, einer Spielsperre bis hin zum Ausschluss aus dem Spielbetrieb des KDV geahndet werden. Des Weiteren kann zusätzlich auch ein Punktabzug als Strafe verhängt werden. (Strafverordnung, Nachtrag 2 dieser KSO)
4. Die Entscheidung über einen Regelverstoß obliegt in erster Instanz dem Vorstand des KDV. Dieser muss die Entscheidung über den Regelverstoß innerhalb von 14 Tagen schriftlich mitteilen.

### **§ 33 Proteste**

1. Proteste sind sofort nach Auftreten der Protestsituation auf der Rückseite des Spielberichts zu vermerken und von den TCs der Gast- und Heimmannschaft zu unterschreiben.
2. Unabhängig vom Eintreten der Protestsituation ist das Spiel auf jeden Fall (unter Protest) zu Ende zu spielen. Dadurch entstehen keinem der beiden Teams Nachteile, es ist aber für die Wertung des Spiels zwingend notwendig, wenn der Protest nicht anerkannt wird.

### **§ 34 Behandlung von Protesten**

1. Mit dem Einreichen des Protestes müssen innerhalb von 2 Werktagen 25,00 € vom protestierenden Team auf das Konto des KDV überwiesen werden. Wird dem Protest stattgegeben, werden die 25,00 € erstattet.
2. Proteste können nur behandelt werden, wenn:
  - Diese auf dem Spielbericht, deutlich lesbar, mit Datum und Unterschrift vermerkt sind und diese, bei Versand als Foto, auf einem separaten Blatt, ebenfalls mit Datum und Unterschrift, zusammen mit dem Spielbericht an die Ligaleitung geschickt werden.
  - Dieser Spielbericht incl. Protest fristgerecht bei der Ligaleitung eingeht.
  - Die protestierende Mannschaft keinen eigenen Regelverstoß begangen hat.
  - Der protestierende TC mündlich (telefonisch) die Ligaleitung innerhalb von 48 Stunden über den Protest informiert hat.
  - Wenn § 34.1 dieser KSO erfüllt ist.
3. Die Ligaleitung kann zur Beurteilung des Protestes beide TCs anhören.
4. Die Entscheidung über einen Protest obliegt in erster Instanz der Ligaleitung. Dieser obliegt die Entscheidung, ob dem Protest stattgegeben wird und sie muss die eigentliche Entscheidung innerhalb von 14 Tagen schriftlich mitteilen.

### **§ 35 Einspruch gegen Entscheidungen der Ligaleitung / des Vorstands**

1. Nach dem schriftlichen Eingang der Entscheidung der Ligaleitung/des Vorstands, steht es allen beteiligten Parteien zu, innerhalb der auf dem Bescheid angegebenen Frist (in der Regel 14 Tage), schriftlich Einspruch zu erheben. Dieser Einspruch wird an den Vorstand des KDV gesendet.
2. Der Vorstand des KDV kann dem Einspruch stattgeben und daraufhin eine neue Entscheidung treffen.
3. Gegen diese Entscheidung oder auch gegen eine Ablehnung des Einspruchs steht - im Falle eines Unterliegens - der betroffenen Partei die Anrufung des Schiedsgerichts frei.

### **§ 36 Schiedsgericht**

1. Das Schiedsgericht entscheidet in zweiter Instanz über den gesamten Sachverhalt.
2. Das Schiedsgericht setzt sich aus 3 Personen aus den Ligateams sowie 2 Personen aus dem Vorstand des KDV zusammen. Keine der Personen darf persönlich (oder dessen Team) in den zu verhandelnden Fall involviert sein.
3. Die Namen des amtierenden Schiedsgerichts sind im Nachtrag 5 dieser KSO aufgeführt. Sollte eine Person persönlich betroffen sein, so obliegt es dem Vorsitzenden des Schiedsgerichts einen Ersatz zu bestimmen.
4. Das Schiedsgericht verhandelt nicht öffentlich.
5. Die Mitglieder des Schiedsgerichts sind zur Verschwiegenheit verpflichtet.
6. Das Schiedsgericht entscheidet durch Mehrheitsbeschluss.
7. Das Schiedsgericht lädt die betroffenen Parteien zu einer Anhörung ein.
8. Die Entscheidung des Schiedsgerichts wird den Parteien innerhalb von 14 Tagen nach Beschluss schriftlich zugestellt.
9. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist nicht anfechtbar und muss von beiden Parteien anerkannt werden.

## **Teil 11: Ehrungen und Preise**

### **§ 37 Pokale und Urkunden**

1. In jeder Liga erhalten alle am Ende einer Saison noch teilnehmenden Teams eine Urkunde. Die Urkunde gibt Aufschluss über die Platzierung des Teams.
2. An alle Teams jeder Liga wird ein Preisgeld ausgeschüttet. Die Höhe des Preisgeldes entscheidet der Vorstand des KDV jede Saison erneut. Die Preisgeldstaffelung wird zeitnah bekanntgegeben.
3. Alle Spieler/innen, die während der Saison eine oder mehrere besondere Leistungen erzielt haben, erhalten auf Wunsch hierfür eine Urkunde. Als Leistungsbeweis dient der Vermerk auf dem Spielbericht. Als besondere Leistungen gelten:
  - in einer Ligabegegnung geworfene 180
  - in einer Ligabegegnung erzielt High Finish über 100
  - in einer Ligabegegnung erzielt Short Game unter 19 Darts

### **§ 38 Siegerehrung**

1. Die Siegerehrung der Teams, des Pokalsiegers und der einzelnen Spieler wird am Saisonende in einem entsprechenden Rahmen vorgenommen. Die Planung und Durchführung obliegt dem Vorstand des KDV.
2. Ist ein Team bei der Siegerehrung nicht durch mindestens ein Teammitglied vertreten, so geht jeder Anspruch dieses Teams auf Trophäen, Preise und Urkunden verloren. Es ist nicht möglich, die Ehrungen zu einem späteren Zeitpunkt zu erhalten.

## **Teil 12: Startgelder, Strafgerlder und Rechnungen**

### **§ 39 Startgelder**

1. Eine Mannschaft zahlt als Startgeld für die Liga 50,00 €. Dieses Startgeld wird als Preisgeld wieder an die Teams ausgeschüttet.
2. Pro Erstmeldung eines Spielers als Anfangs- oder Neumeldung zahlt eine Mannschaft eine Verwaltungsgebühr von 4,00 €.
3. Die Startgelder sind mit der Meldung direkt auf das Konto des KDV zu überweisen oder in bar einzuzahlen.
4. Die Startgelder sind in der Gebührenverordnung (Nachtrag 1 dieser KSO) noch einmal genau aufgeführt.

### **§ 40 Strafgerlder**

1. Strafgerlder werden als disziplinarische Maßnahmen von der Ligaleitung, dem Vorstand oder dem Schiedsgericht erhoben um einen reibungslosen Ablauf der Saison zu ermöglichen oder einen Regelverstoß zu ahnden.
2. Die Strafgerlder dieser KSO regelt der Nachtrag 2 dieser KSO. Sie sind sofort auf das Konto des KDV zu überweisen.

### **§ 41 Rechnungen**

*Alle Rechnungen sind sofort auf das Konto des KDV zu überweisen oder bar einzuzahlen.*

### Nachtrag 1: Gebührenverordnung

Aufnahmegebühr pro Team (einmalig)	25,00 €
Startgeld pro Team pro Saison	50,00 €
Spielermeldung pro Saison	4,00 €
Spieler Neu- und Nachmeldung	4,00 €
Spieler Ummeldung	4,00 €
Einreichen eines Protestes	25,00 €

### Bankverbindung:

Sparkasse KölnBonn

IBAN: DE04 3705 0198 1930 1357 34

BIC: COLSDE33XXX

### Nachtrag 2: Strafverordnung

Zu spät oder nicht verschickter Spielbericht (§ 31.2)	15,00 €
Ab dem dritten Mal für jeden weiteren unpünktlich oder gar nicht verschickten Spielbericht	1 Ligaspiel Sperre für den TC
Allgemeine Regelverletzungen und Boardanlage nicht dieser KSO entsprechend	10,00 €
Nichtteilnahme an der TC-Sitzung durch den TC oder ein Teammitglied	1 Ligaspiel Sperre für den TC
Versäumen der Abgabefrist, namentliche Spielermeldung gemäß § 25.4 dieser KSO	10,00 €
Einsatz eines nichtberechtigten Spielers	25,00 € + 1 Ligaspiel Sperre für den TC
Einsatz eines Spielers unter falschem Namen	50,00 € + 1 Ligaspiel Sperre für den TC
Nichtantreten	25,00 € + 1 Ligaspiel Sperre für den TC
Rufschädigendes Verhalten gegenüber dem KDV (obliegt dem Vorstand)	Bis zu 150,00 €

### Nachtrag 3: Der Vorstand

Der Vorstand besteht zur Zeit aus folgenden Personen:		
1. Vorsitzender	Christian Krüger	0177-5270600
<a href="mailto:praesident@koelnerdartverband.de">praesident@koelnerdartverband.de</a>		
2. Vorsitzender	Michael Klein	0171-1477392
<a href="mailto:vizepraesident@koelnerdartverband.de">vizepraesident@koelnerdartverband.de</a>		
Schatzmeister	Cornelius Mathoul	0176-84643866
<a href="mailto:schatzmeister@koelnerdartverband.de">schatzmeister@koelnerdartverband.de</a>		

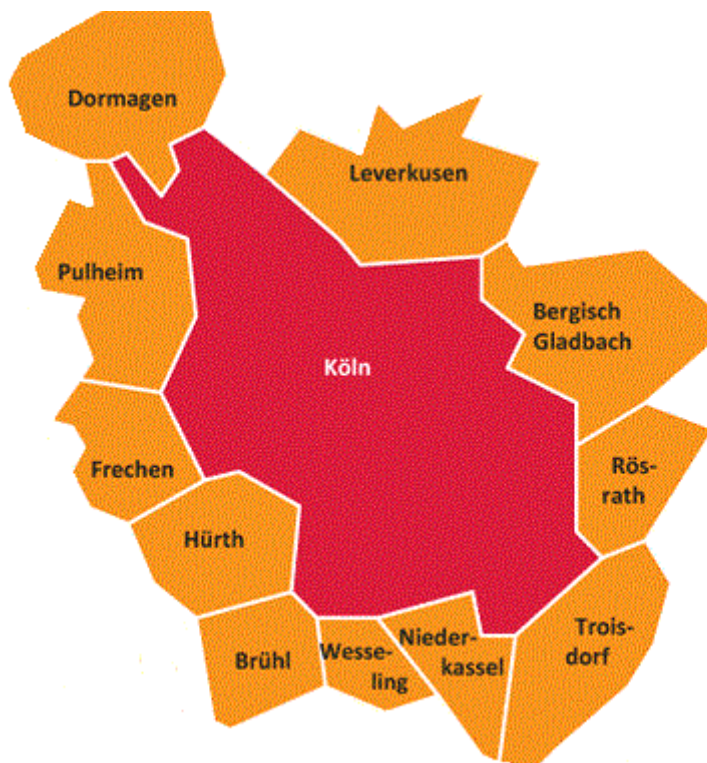


#### Nachtrag 4: Das Schiedsgericht

Das Schiedsgericht besteht zur Zeit aus folgenden Personen		
1. Mitglied	Margarete Scheffler	
2. Mitglied	Markus Hümpel	
3. Mitglied	Sascha Golzem	
Ersatz	Erwin Szudera	

#### Nachtrag 5: Einzugsbereich des KDV

Der Einzugsbereich des KDV erstreckt sich neben dem gesamten Kölner Stadtgebiet über die unmittelbar angrenzenden Gemeinden.



Auf Antrag an den Vorstand wird darüber entschieden, ob auch eine außerhalb dieses Einzugsbereiches liegende Mannschaft am Spielbetrieb des KDV teilnehmen kann.  
z.B. Bergheim, Hennef, Langenfeld