

Regelwerk der Kurpfalz Liga 2020

Ligaleitungsteam:

Ligaleitung: Marc Hagedorn

Ligaleitung BZO Klasse: Christopher Stumpf 017676200233

Ligaleitung BZ Klasse: Denise Stumpf 017656629279

Ligaleitung A Klasse: Marc Hagedorn 01796967910

Ligaleitung B Klasse: Luca Dietrich 017630749359

Ligaleitung C Klasse: Denise Stumpf 017656629279

Klassenleitungsververtretung: Selina Schultz 017669505215 (nicht stimmberechtigt)

Ligaleitung Schiedsmann: Mirko Sander (nicht stimmberechtigt)

Betreuung Software: Marc Hagedorn und Luca Dietrich

Kassenwart , Schriftführer und Betreuung Homepage: Horst Konrad 015756341804

1. Allgemeine Regeln

Stand 22.04.2024

1.1 Spielvarianten der einzelnen Klassen

Bezirksoberklasse (BZO): 501 Double out; 16 Einzel best of three; 4 Doppel best of three

Bezirkklasse (BZ): 501 Double out; 16 Einzel best of three; 4 Doppel best of three

A Klasse (A): 501 Double out; 16 Einzel best of three; 2 Doppel best of three

B Klasse (B): 501 Master out; 16 Einzel best of three; 2 Doppel best of three

C Klasse (C): 501 Master out; 16 Einzel best of three; 2 Doppel best of three

Langfristig wird der Spielmodus der BZO Klasse nach Meldeschluß der Saison 2024/25 mit den Kapitänen entschieden.

Doppel BZ/BZO:

Die Besetzung der Doppel HD1/HD2 und HD3/HD4 dürfen nicht identisch sein, dies gilt natürlich auch für die Doppel GD1/GD2 und GD3/GD4.

Einzelmeisterschaften und Abschlussturnier:

Jede Mannschaft der KPL kann sich für die Ausrichtung der Einzelmeisterschaften und für das Abschlussturnier durch Einreichung eines Konzepts bewerben. Die Ligaleitung vergibt die Einzelmeisterschaften und das Abschlussturnier an die jeweiligen Ausrichter. Diese sind für den kompletten Verlauf und die Gestaltung eigenverantwortlich.

Von Seiten der Ligaleitung wird keine Startgelderhebung und keine Preisgeldauspielung festgelegt.

Als sportliche Voraussetzung gelten bei Einzelmeisterschaften die Aufstellung von mindestens 4 Dart Automaten und beim Abschlussturnier müssen mindestens 12 Dart Automaten mit der jeweiligen klassenspezifischen Disziplin aufgestellt sein. Nur wer diese Voraussetzungen erfüllt, kommt für die Ausrichtung in Frage.

Weitere Disziplinen sind möglich und werden ebenfalls durch die Ausrichterentschieden.

Pokalrunde: Die Auslosungen der Pokalgruppen der Vorrunden jeder Klasse finden online durch die Ligaleitung statt und können im Netz live verfolgt oder im Nachgang aufgerufen werden. Die Teilnahme an der Pokalrunde ist Pflicht.

Spielmodus:

Pro Klasse gibt es 2 Gruppen bestehend aus je 4 Mannschaften. Jede Mannschaft spielt innerhalb der eigenen Gruppe gegen jede andere Mannschaft (Round Robin).

Jedes Spiel besteht aus insgesamt 4 Einzeln und 2 bis 3 Doppeln.

Die Spielpläne werden verdeckt geschrieben (bedeutet niemand weiß wie aufgestellt wurde, bis das Spiel beginnt).

Der Spielplan sieht folgendermaßen aus:

Spieler 1A – Spieler 1B (Best of 3)

Spieler 2A – Spieler 2B (Best of 3)

Doppel 1A (Spieler 3+4) – Doppel 1B (Spieler 1+2) (Best of 1)

Doppel 2A (Spieler 1+2) – Doppel 2B (Spieler 3+4) (Best of 1)

(eventuell Doppel Nummer 3 – Erklärung folgt) (Best of 1)

Spieler 3A – Spieler 3B (Best of 3)

Spieler 4A – Spieler 4B (Best of 3)

Der Spielmodus ist entsprechend der jeweiligen Klasse. (C- und B-Klasse 501 M.O., A-, BZ- und BZO-Klasse 501 D.O.). Vor Beginn jedes Spiels wird ausgebullt. Der Gewinner des Ausbullens beginnt das erste und ein mögliches drittes Leg.

Sollte jede Mannschaft eines der Doppel gewinnen, spielen die Gewinnerdoppel noch einmal gegeneinander.

Jedes gewonnene Einzel ergibt 1 Punkt. Die Mannschaft, die 2 Doppel gewonnen hat erhält 1 Punkt.

Es werden insgesamt 5 Punkte herausgespielt, es gibt somit kein Unentschieden.

Mögliche Ergebnisse sind: 5:0, 4:1, 3:2, 2:3, 1:4 oder 0:5.

Je nach gewonnenen Punkten ergibt sich die Anordnung der Tabellen. Die ersten 2 jeder Gruppe kommen ins Halbfinale. Hier spielt der Gruppenerste aus Gruppe 1 gegen den Gruppenzweiten aus Gruppe 2 und andersherum. Die Gewinner der beiden Spiele spielen das Finale. Die Verlierer beider Spiele, spielen das Spiel um den dritten Platz. Der Spielmodus bleibt über die komplette Pokalrunde gleich.

Jedes Lokal kann sich für die Pokalrunde bewerben.

Die Vorrunde (Gruppenspiele) wird vor dem ersten Ligaspieltag gespielt. Die Finalrunde findet am Ende der Saison statt.

1.2 Spielerqualifikation

1.2.1

Ligaspieler müssen der KPL gemeldet sein. Teamanmeldungen werden nur berücksichtigt, wenn diese per Mail an diese Mailadresse: meldungen@kpl2020.de gesendet wurden. Die Anmeldungen werden geprüft und bei Diskrepanzen wird seitens der Ligaleitung mit den jeweiligen Kapitänen Rücksprache gehalten.

Der höchste Status eines Spielers zählt, der/die Spieler/in kann maximal eine Klasse tiefer spielen (DSAB, HDV, RPL usw.). Wenn ein Spieler/in in der Nachfolgesaison nicht mehr meldet, bleibt sein/ihr Ligastatus dennoch bestehen (für die Dauer von 5 Jahren). Ausnahmen sind nur mit eingereichtem Formular „Antrag auf Abstufung Ligastatus“ möglich. Alle Angaben sind verbindlich und zu leisten.

1.2.1.1

Folgende Regularien gelten für Spieler abgestiegener Mannschaften:

Steigt eine Mannschaft aus der BZO in die BZ Klasse oder von der BZ Klasse in die A Klasse oder von der A Klasse in die B Klasse ab, greift Abschnitt 1.2.1, der/die Spieler/in

kann maximal eine Klasse tiefer spielen. Es dürfen keine ehemaligen BZO oder BZ Spieler der KPL oder anderer Ligen in der C Klasse der KPL 2020 melden.

1.2.1.2

Sollte nachträglich ein vorsätzlicher Betrug, bzw. das bewusste Verschweigen eines höheren Meldestatus eines Spielers bemerkt werden so wird der betroffene Spieler für die laufende Saison sofort gesperrt.

1.2.2

Spieler dürfen nur für das Team spielen, unter dem sie bei der Ligaleitung für die laufende Saison angemeldet sind. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einem Team anmeldet, wird er für eine komplette Saison gesperrt.

1.2.3

Spielerwechsel oder Nachmeldungen sind bis zum drittletzten Spieltag möglich, danach werden keinerlei Meldungen mehr angenommen. Verlegte Spiele, die nach dem drittletzten Spieltag stattfinden, werden mit den Spielern gespielt, die beim regulären Termin gemeldet waren.

1.2.4

Ein unterklassiges Team darf sich mit maximal zwei nächst höher klassigen Spielern verstärken. Wenn ein Team einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird dieses Team und dessen Spieler in der nächst höheren Ligaklasse eingestuft.

1.2.4.1

Wird ein Spieler, einer sich auf einem Aufstiegsplatz befindlichen Mannschaft 2 Spieltage vor dem Ende der Saison oder später abgemeldet, erhält er ebenfalls den durch den Aufstieg erreichten höheren Meldestatus.

1.2.5

Spielernachmeldungen sind ausschließlich mit dem komplett ausgefüllten Formular an die Mailadresse meldungen@kpl2020.de, sowie **unterschiebener Datenschutzerklärung** an die Mailadresse datenschutz@kpl2020.de der Ligaleitung zu melden. Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich. Steht das Halbfinale der Pokalrunde fest, dürfen dann nachgemeldete Spieler an der Pokalrunde nicht mehr teilnehmen. Bei Nachmeldungen wird von der Ligaleitung eine Gebühr von 5 € erhoben.

Es dürfen Spieler bis zum drittletzten Spieltag nachgemeldet werden. Ausnahmeregelungen sind mit der Ligaleitung zu klären und werden nur bei schwerwiegenden Fällen genehmigt. Spielerabmeldungen sind nur gültig, wenn diese vom Kapitän der Mannschaft gemeldet werden (in besonderen Ausnahmefällen kann die Abmeldung vom Spieler*in selbst erfolgen). Spielerabmeldungen nach Meldeschluss werden mit einer Gebühr von 5 € berechnet.

1.2.6

In der KPL dürfen nur Spieler ab 16 Jahren teilnehmen, sowie Jugendliche nur in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz in der jeweils aktuellen Fassung in Begleitung eines Erziehungsberechtigten. Bei jüngeren Spielern ist das OK des jeweiligen Wirtes einzuholen.

Ausnahmen von diesem Satzungspunkt können beantragt werden, sie werden von der Ligaleitung geprüft und entschieden.

1.2.7

Komplette Teams dürfen nicht in eine niedrigere Ligaklasse wechseln. Auch wenn das Team eine Saison nicht spielt, darf das Team nicht abgestuft werden. Über Ausnahmeanträge entscheidet die Ligaleitung.

1.3 Teamkapitäne

1.3.1

Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen. Jeder Teamkapitän muss seine Telefon-, Handynummer, E-Mail Adresse und Postanschrift der Ligaleitung mitteilen, damit er/sie zu erreichen ist.

Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum KPL Ligaspielbetrieb. Auch die Stellvertreter der Kapitäne müssen als Spieler gemeldet sein. Kapitänsänderungen sind der Ligaleitung unverzüglich zu melden.

Alle Teamkapitäne sind im Onlinesystem vermerkt.

Es muss von jedem Teamkapitän eine Datenschutzerklärung unterschrieben werden.

1.3.2

Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

1.3.3

Die Ligaleitung behält sich vor Regeleinhalten durch Präsenz bei Ligaspielen zu kontrollieren

1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

1.4.1

Gespielt wird an mindestens 2 für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Dartgeräten mit Turnier Board (Single 20 Segment blau, double und tripple Segment rot, Bull 25 / 50 Punkte).

1.4.2

Die Spieler dürfen Ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen.

I. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.

II. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein. Das Maximalgewicht beträgt 20 g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).

1.4.3

Die Abwurflinie muss an der, dem Gerät zugewandter, Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull's Eye – Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Bull's Eys vom

Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2.93 m. Im Zweifel (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Alle ausrichtenden Mannschaften müssen eventuelle Korrekturen vor Spielbeginn vornehmen bzw. diese Maße ohne große Zeitverzögerung vorweisen können. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.4.4

Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden. Lautstärke der Musik, Standort des Sportgerätes usw., jedoch müssen Anbauteile, Podeste und Anschläge fest installiert sein.

1.5 Liga – Termine

1.5.1

Termine werden von der Ligaleitung rechtzeitig bekannt gegeben.

1.5.2 Spieltermine / Spielplan

Grundsätzlich werden alle Ligaspiele gespielt.

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Das Team, welches zum ersten Mal nicht zum Spiel antritt, bekommt 3 Punkte abgezogen. Bei einem weiteren Nichtantritt erfolgt eine Disqualifikation.

1.5.3

Hat ein Team zum Ligaspiel nicht ausreichend Spieler zur Verfügung und das Spiel wurde nicht verlegt besteht eine Antrittspflicht, dem Team steht frei das Spiel mit zwei Spielern zu spielen.

Am Spieltag ist das Ausleihen eines Spielers der gegnerischen Mannschaft gestattet. Dadurch sollen Verlegung minimiert werden.

1.5.4 Verlegungen

Jede Mannschaft darf während der Saison 2 Mal Spieltage verlegen. Wird ein drittes oder gar viertes Mal ein Spiel verlegt, führt dies automatisch zu je 2 Punkten Abzug. Weitere Spielverlegungen führen automatisch zur Disqualifikation.

Muss ein Team verlegen, so hat dieser Kapitän den gegnerischen Kapitän zu verständigen, dieser nennt ihm daraufhin umgehend 2 Termine zur Auswahl um das Spiel nachzuholen. Die Nachholspiele müssen innerhalb von 4 Wochen gespielt sein. Der Heimspieltag ist bindend.

Der neu terminierte Spieltermin muss 72 Stunden vor Spielbeginn dem zuständigen Klassenverantwortlichen der Ligaleitung mitgeteilt sein und muss von beiden Kapitänen bestätigt werden. Eine spätere Verlegung ist unzulässig. Das Team, welches zum festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel in der BZ mit 4:16, in A, B und C Klasse mit 5 :13 verloren und ihm werden zusätzlich 3 Punkte abgezogen. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung.

Findet keine Einigung statt, muss die Ligaleitung darüber umgehend umfassend informiert werden. Die Ligaleitung setzt dann einen Termin fest. Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach hinten verlegt werden. Alle Spiele können vorverlegt werden. Bei Fehlverhalten (Ablehnung der Verlegung) können von der Ligaleitung Strafen wie z.B Punktabzug oder Disqualifikation im Wiederholungsfall, ausgesprochen werden.

Spielverlegungen, die bereits vor dem ersten Spieltag vorgenommen werden müssen, auf Grund von belegten Spielterminen in den Lokalen bzw. auf Grund von Betriebsferien zählen hierzu nicht.

Müssen Spieltagsänderungen wegen Verlegungen oder Heimrechttausch im System vorgenommen werden, wird jeweils eine Bearbeitungsgebühr von 5 € erhoben.

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitungen

2.1.1

30 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Dartgerät für das Gastteam reserviert. Wenn ein Team 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit (20:00 Uhr) nicht angetreten ist, so ist die Ligaleitung über das nicht Erscheinen des Gegners zu informieren. Der Spielbericht im System ist vor Spielbeginn auszufüllen. Spielerverspätungen sind mit der Gegenseite abzusprechen.

Nach Spielbeginn sind keine Ergänzungen mehr möglich. Es dürfen nur im System, zugehörig der Mannschaft, eingetragene Spieler für das jeweilige Team spielen. Im Zweifelsfall, ist die Ligaleitung zu kontaktieren.

2.2 Spielbeginn

2.2.1

Alle Spieler werden im Onlinesystem der KPL 2020 eingetragen. Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles anwesend sein. Ist ein Spieler zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er das Spiel 0:2 verloren. Die Ersatzspieler können bis zur letzten Spielrunde eingewechselt werden. Im System eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Ligavarianten der einzelnen Ligaklassen. Zusätzlich kann, und bei Ausfall des Systems **muss**, der im Downloadbereich abgelegte Spielplan einer Klasse genutzt werden.

2.2.2

Während des gesamten Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Dies ist im System zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder zurückgewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler ist möglich. Bei schweren Verletzungen wie zum Beispiel Bänderriss oder ausgekugelte Schulter ist das Zurückwechseln möglich, mit dem Einverständnis der Ligaleitung.

2.2.3

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich, jedoch spätestens nach 90 Sekunden, an der Abwurfline einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von den beiden Teamkapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurfline erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Absichtliche Verzögerungen sind dem Kapitän zu melden.

2.2.4

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen am Spielgerät gestartet ist. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit einer falschen Spielvariante oder Option, wird das Leg normal gewertet.

2.2.5 Fairplay

Der Spieler des Gastteams beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler des Heimteams. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs Bull's Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Der Spieler, dessen Dart im Bull's Eye (rot) steckt, oder diesem am nächsten ist, beginnt den 3. Satz. Ein im Rotbull steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue Bull oder rote Bull's Eye, wird der Wurf wiederholt.

2.2.6

Das Team Game/ Sudden Death (Pokalrunde), wird auf 4 Scores gespielt. 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 auf einen Score. Es spielen die vier Spieler pro Team, welche den letzten Block gespielt haben. Die Reihenfolge der Spieler bestimmen die Teamkapitäne. Gespielt wird die Spielvariante der Klasse, Best of one. Gewertet wird ein Spiel und ein Satz. Hat ein Team zum Zeitpunkt des Team Game/Sudden Death nur 3 Spieler zur Verfügung, hat es das Team Game/Sudden Death verloren.

2.3 Spielabläufe

2.3.1

Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht übertreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

2.3.2

Alle drei Darts müssen in Richtung Board des Dartgerätes geworfen werden. (im Doppel im League Modus kann weitergedrückt werden.)

2.3.3

Alle Darts, die in Richtung Dartgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. (Ausnahme 2.2.6 Wurf aufs Bull)

2.3.4

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Teamkapitäne.

2.3.5

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Dartgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Dartgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.

a)

Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Startwechsel "in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der Startwechsel"-Taste als Nächster.

b)

Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der Startwechsel"-Taste das Spiel fort.

2.3.6

Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden. Fouls sind

I. ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.

a) ständiges Übertreten der Abwurflinie.

c) absichtliches Verzögern des Spiels.

d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Spiel 2:0 gewonnen. Bei Uneinigkeit wird dieses Spiel mit Hilfe der Ligaleitung geklärt. (eine Nichtwertung des einzelnen Spiels ist möglich und wird von der Ligaleitung entschieden)

2.3.7

Zu Beginn ist von beiden Kapitänen eine Prüfung der Automaten vorzunehmen. Wenn ein Defekt vorhanden sein sollte ist dies der Ligaleitung aufzuzeigen.
(Bilder mit Smartphone)

Kann der Spieltag durch defekte Geräte nicht stattfinden, wird ein neuer Termin von der Ligaleitung vergeben. Sollte dennoch ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt. Der von der Ligaleitung festgelegte Termin ist für beide Teams bindend.

2.3.8

Sollte ein Defekt am Automat während des Spieltags aufkommen, dann bitte auf ein Ersatzgerät ausweichen. Sollte dies nicht möglich sein, tritt automatisch Punkt 2.3.7 in Kraft.

2.4 Spielabschluss

2.4.1

Es müssen alle Begegnungen der im System eingetragenen Paarungen gespielt werden, auch wenn das Spiel schon entschieden ist. Nach der letzten Spielpaarung müssen die Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren. Sollten die Eintragungen im System nicht dem tatsächlichen Spielverlauf entsprechen ist dies der Ligaleitung zu melden, dann hat die Ligaleitung die Möglichkeit, die Teams zu disqualifizieren und die Teamkapitäne zu sperren oder das Spiel nicht zu werten.

2.4.2 Highscores/Highfinishes

Jede Mannschaft ist für das Mitschreiben der Highscores/Highfinishes selbst verantwortlich. Das Eintragen übernimmt die Mannschaft, welche auch den Spielplan online eingibt. Die besten Highfinisher jeder Klasse, sofern im System dokumentiert, erhalten am Abschlussturnier einen Pokal.

2.4.3

Der Kapitän der Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, dass der Spielplan online eingetragen wird, sollte dies nicht bis spätestens Dienstagabend, 20 Uhr nach dem Spieltag passieren, erfolgt unabhängig vom Spielergebnis 1 Punkt Abzug, im Wiederholungsfall werden 2 Punkte abgezogen, beim dritten Mal erfolgt eine Disqualifikation.

2.4.4

Wird, wie in Punkt 2.2.1 erwähnt ein Spielplan genutzt, ist das Heimteam dafür verantwortlich, dass der Spielbericht bis spätestens Dienstags Abends 20 Uhr an die E-Mailadressen der jeweiligen Klassenleiter gesendet werden. Sollte es zu Uneinigkeiten bzw. Streitigkeiten kommen wird ausschließlich auf die per E - Mail gesendeten Spielpläne zurückgegriffen, wenn diese rechtzeitig eingegangen sind. Sollte ein Spielplan nicht zugesendet oder zu spät zugesendet werden, wird dieser bei Differenzen nicht beachtet!

2.5 Nichtantritt

2.5.1

Tritt ein Team nicht an, muss das Spiel an einem anderen Termin wiederholt werden. (siehe 1.5.2)

2.5.2

Wird zu einem Spiel (unabhängig davon ob nach regulärem Spielplan oder ein verlegtes Spiel) vorsätzlich nicht angetreten, erfolgt die direkte Disqualifikation, sowie eine Sperre für alle gemeldeten Spieler.

2.5.3.

Tritt ein Team an einem der letzten drei Spieltagen einer Ligasaison nicht an, werden ihm 5 Punkte abgezogen.

2.6 KPL Vorgänge, Beschwerden, Allgemeinwohl und Streitfragen

2.6.1

Jegliche Formen von sexuellen Übergriffen, unabhängig des Geschlechts, müssen zur Anzeige gebracht werden. Ist dies erfolgt, und nur dann, wird seitens der Ligaleitung angemessen reagiert.

2.6.2

Streitfragen sind mit Hilfe der Personen der Ligaleitung zu klären.

2.6.3

Die Ligaleitung entscheidet alleinig über die Belange der KPL.

Anträge oder Ideen sind der Ligaleitung schriftlich unter nachfolgender Mailadresse mitzuteilen.

Kontakt@kpl2020.de

Die Ligaleitung prüft dann deren Priorität.

Es muss klar zu erkennen sein, von wem diese Anträge oder Ideen sind. Beleidigungen und/oder Verleumdungen gegenüber der Ligaleitung werden geahndet und führen direkt zur Disqualifizierung (s. Pkt. 8).

2.6.4

Beschwerden, Proteste oder Einsprüche zu Ligaspielen müssen unverzüglich bzw. innerhalb von 3 Tagen ab dem Spieltag schriftlich per Mail bei der Ligaleitung eingereicht werden, optimal mit Bilddokumentation. (Whats App an den Klassenleiter ist auch möglich)

Beschwerden, Proteste oder Einsprüche zu Entscheidungen der Ligaleitung müssen ebenfalls unverzüglich bzw. innerhalb von 3 Tagen schriftlich per Mail bei der Ligaleitung eingereicht werden.

Zu spät eingereichte Beschwerden, Proteste oder Einsprüche werden nicht mehr berücksichtigt.

3. Ligabildung (Auf – und Abstieg)

3.1 Tabellenplatzierungen

Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus:

- a) Punktverhältnis
- b) Satzdiffferenz
- c) gewonnene Sets

Der Auf - und Abstieg regelt sich grundsätzlich nach der Anzahl der eingegangenen Meldungen. Eine Ligagruppe besteht vorzugsweise aus 8 Teams.

Sichere Aufsteiger sind im Spielbetriebssystem der einzelnen Klassen grün markiert. Bei den blau markierten Plätzen kann ein Aufstieg durch die Ligaleitung entschieden werden, dies ist abhängig von den Mannschaftsmeldungen der Folgesaison.

Sichere Absteiger sind im Spielbetriebssystem der einzelnen Klasse rot markiert. Bei den orange markierten Plätzen kann ein Abstieg durch die Ligaleitung entschieden werden, dies ist abhängig von den Mannschaftsmeldungen der Folgesaison.

Wenn es uns möglich ist, versuchen wir je nach Meldezahl 2 Session`s in einem Jahr zuzuspielen. Bei starker Meldezahl kann es auch nur zu 1 Session kommen. Dies ist jedoch wie oben erwähnt meldungsabhängig.

4 Strafen

Bei Verstößen gegen die KPL Ligaregeln, oder Nichtachtung der KPL Ligaregeln von Spielern, Teamkapitänen oder ganzen Teams, können von der Ligaleitung Strafen ausgesprochen werden. Die Strafen sind Sperren, Disqualifikationen oder Punktabzüge.

Kapitäne sind die ersten Ansprechpartner in jeder Hinsicht. Sie sorgen für die Einhaltung der KPL Satzung während und neben dem Spieltag. Sie tragen Verantwortung für ihre Spieler und den geordneten Ablauf der Spieltage, Strafen für Kapitäne sind möglich.

4.1

Werden Mannschaften durch die Ligaleitung disqualifiziert, werden diese Mannschaften aus der Wertung genommen, alle Spiele annulliert, sämtliche Spieler für eine Saison gesperrt und für die laufende Saison keine Preis und Punktgelder ausbezahlt.

4.2

Zum Abschlussturnier und zur Einzelmeisterschaft hat jedes Team 2 Spieler abzustellen. Jeder Ausrichter bestätigt auf einer von der Ligaleitung vorgefertigten Checkliste die Anwesenheit von mindestens 2 Spielern pro Team. Stellt ein Team keine Spieler ab erfolgt in der nächsten Saison ein Punktabzug von 5 Punkten

5. Unkosten/Preisgelder

Vor Saisonbeginn werden folgende Zahlungen fällig:

Startgelder:

BZO Klasse = 210 €
BZ Klasse = 180 €
A Klasse = 150 €
B Klasse = 120 €
C Klasse = 100 €

Pro Team 20 € für die Pokalrunde
Pro Team 25 € für die Bereitstellung der Webseite,
Bearbeitung und Pokale
Pro Spieler 5 € Meldegebühr

Die Gelder werden auf dem Abschlussturnier der vergangenen Runde kassiert. Ist kein Vertreter eines Teams beim Abschlussturnier anwesend, um die Startgebühr zu entrichten, so ist das jeweilige Team für die kommende Saison nicht spielberechtigt.

Das Startgeld wird gemäß nachfolgendem Verteilerschlüssel zu 100% wieder ausgespielt (Ausnahmen: Disqualifizierung oder wenn sich eine Mannschaft während der laufenden Runde abmeldet):

BZO	BZ	A Klasse	B Klasse	C Klasse	Pokal
1. Platz 210€	1. Platz 180€	1. Platz 150€	1. Platz 120€	1. Platz 100€	Pokalsieger je Klasse 200 €
2. Platz 180€	2. Platz 150€	2. Platz 120€	2. Platz 100€	2. Platz 80€	2. Platz 100 €
3. Platz 100€	3. Platz 120€	3. Platz 100€	3. Platz 80€	3. Platz 60€	3. Platz 50 €
			4. Platz 60€ (neu)	4. Platz 40€ (neu)	
plus Punktgeld	plus Punktgeld	plus Punktgeld	plus Punktgeld	plus Punktgeld	

Sind unter den ersten drei (in der BZO, der BZ und A Klasse) oder 4 (B und C Klasse) Plätzen 2 Mannschaften punktgleich, was sehr unwahrscheinlich sein wird aber dennoch passieren kann, wird ein zusätzliches weiteres Platzierungsentscheidungsspiel stattfinden. Somit wird es für die Preisgeldauszahlungen klare Platzierungen geben

Als Beispiel:

Session 2023_1 wäre folgende Aufschlüsselung der BZ

Klasse:

1. Platz 180€

2. Platz 150€

3. Platz 120€

4640€ Startgebühren, Minus 1820 € Platzierungsgeld = 2820 € Punktgeld

Wir hatten 2023_1 718 Punkte in der Liga entspricht pro Punkt 3,92 €

Ergibt folgendes

1 Platz 180€ + 113,68€ / 2 Platz 150€ + 113,68€ / 3 Platz 120€ + 15,68€

Die in der Tabelle abgebildete Aufteilung gilt bei einer Gruppe mit 8 Mannschaften. Bei einer größeren Anzahl von Mannschaften erweitert sich die Platzgeldauszahlung. Der restliche Betrag (Startgelder minus Platzierungsgelder) wird durch die in der gesamten Spielzeit erspielten Punkte geteilt. So entsteht ein Faktor der dann für jeden gewonnenen Punkt an alle teilnehmenden Mannschaften, also auch an den Tabellenletzten, ausgezahlt wird.

Ab der Saison 2024_1 erhalten die drei erst platzierten der Pokalrunde jeder Klasse ein Preisgeld von: 1. Platz 200€, 2. Platz 100€, 3. Platz 50 € finanziert aus den Pokalgebühren der Saison und der Ligakasse.

Mit der Bearbeitungsgebühr werden neben den entstehenden Verwaltungskosten auch die Pokale und Urkunden für die jeweiligen Spielrunden finanziert. Jedes 1. bis 3. platzierte Team erhält außerdem einen Pokal.

Müssen während einer Saison, durch die Ligaleitung allgemeine Änderungen vorgenommen werden die eine teilnehmende Mannschaft betreffen und für den Spielbetrieb relevant sind, wird eine Bearbeitungsgebühr von 5 Euro berechnet.

Preis- und Punktgelder die eine Woche nach dem Abschlussturnier nicht abgeholt werden, verbleiben in der Ligakasse und werden anderweitig in der Liga eingesetzt.

Über die Zahlen einer abgelaufenen Saison legt der Kassenwart bei Bedarf in einer Kapitänssitzung Rechenschaft ab.

Die Ligaleitung behält sich vor, das Verhalten neuer Mannschaften in der KPL 2020 genauestens zu prüfen. Wenn neue Mannschaften nach Beendigung einer Saison wieder abmelden, muss dies bei der Ligaleitung begründet werden. Die Ligaleitung prüft in diesem Fall ob hier ein Missbrauch hinsichtlich Preisgeldsystem vorliegt.

6. Anregungen und Vorschläge

6.1

Anregungen bitte nur in schriftlicher Form unter Nennung nachfolgender Punkte an

Kontakt@kpl2020.de

1. Name und Anschrift, Kontaktdaten
- a) Betreff mit Datum
- c) Vorschlag mit Begründung

Die Ligaleitung bestätigt den schriftlichen Eingang.

6.2

Sieht die Ligaleitung Handlungsbedarf oder es liegen dringende Anliegen vor, so werden diese umgehend bearbeitet und/oder bekannt gegeben.

Die Ligaleitung wird immer im Interesse der Fairness handeln.

7. Kommunikation

Kommunikation in Whats app, Facebook, Email usw. "KPL"

Für Kapitäne und Spieler gilt gleichermaßen, jegliche Kommunikation untereinander hat fair und sachlich zu verlaufen. Alle Nachrichten beziehen sich nur auf den Ligabetrieb und nicht auf private Angelegenheiten.

Beleidigungen, Verleumdungen, haltlose Vorwürfe usw. werden geahndet (u.a. direkte Disqualifikation)

Revision 4.4 Ligaleitung