



Karlsruher E-Dart-Pokalrunde 1996

www.karlsruher-pokalrunde.de

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

Spiel u. Sportordnung !

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

8.	Kosten:				
	Ab der Saison 2006/2007 müssen alle anfallenden Gebühren durch die Dart-Clubs / Vereine auf das Konto der K.E.D.P. überwiesen werden. Geschieht dies nicht Fristgerecht vor Beginn der Saison, spätestens vor dem 1. Spieltag darf das betroffene Team nicht am Spielbetrieb teilnehmen				
9.	Startgebühr / Vorauszahlungen.				
a.)	Jede Mannschaft muss pro Saison eine Vorauszahlung von 100,- € leisten, die Verwaltet wird u. von der Abgaben wie z.B. Startgeld Verwaltungsgebühren abgezogen werden (oben genannter Betrag kann bei jeder MV. vor Beginn der Saison geändert werden.)				
b.)	Restguthaben der Vorauszahlungen werden nach Ende der Saison dem auf dem Anmeldebogen angegebenen Ansprechpartner od. dem von ihm bevollmächtigtem Vertreter bei der Abschlussfeier zurückerstattet.				
10.	Passgebühren:				
	Die Passgebühr beträgt für jeden ausgestellten Pass 4,- €. Änderungen des Passes bei Clubwechsel betragen ebenfalls 4,- €.				
11.	Strafgelder:				
a.)	Um einen reibungslosen Ablauf des Spielbetriebes zu gewährleisten, werden für Verfehlungen der teilnehmenden Mannschaften Strafgelder erhoben. Sie setzen sich wie folgt zusammen:				
	Nichterscheinen bei einer Sitzung / Mitgliederversammlung		10,- €		
	Zu spätes Versenden des Spielberichtes	Spiel verloren	10,- €		
	Nichtantritt einer Mannschaft (erstmalig)	Spiel verloren	25,- €		
	Nichtantritt einer Mannschaft (beim zweiten Mal)	Spiel verloren	50,- €		
	Nichtantritt einer Mannschaft (beim dritten Mal)	Spiel verloren	100,- €	Ausschluss	
b.)	Ausgesprochene Strafgelder müssen bis vor dem nächsten Spieltag auf dem Konto der KEDP einbezahlt sein (auch bei Einspruch beim Sportgericht!). Wird ein Einspruch gegen ein ausgesprochenes Strafgeld vom Sportgericht als gerechtfertigt anerkannt, wird dem betroffenen Team das Geld zurückgezahlt. Ansonsten werden alle weiteren Spiele bis zum Eingang des Geldes als verloren gewertet.				
12.	Einnahmen / Ausgaben:				
a.)	Die Gesamteinnahmen setzen sich zusammen aus den Startgeldern / Passgebühren u. event. Strafgeldern. Die anfallenden Verwaltungskosten der Vorstandschaft u. Spielleiter während der laufenden Saison (z.B. Porto, Bürobedarf, EDV- Zubehör etc.) werden hiervon erstattet. Das am Ende der Saison übrige Geld wird als Preisgeld in Form von Pokalen wieder an die teilnehmenden Mannschaften ausgeschüttet.				
b.)	Anteile an einem eventuellen Einnahmenüberschuss werden nur an Mannschaften, die an der Abschlussfeier anwesend sind, ausbezahlt.				
14.	Ligaspielbetrieb:				
14.1	Allgemeines.				
	Die K.E.D.P. ist in mehrere Ligen eingeteilt. Der Spielplan wird von Vorstand u. Spielleiter/n festgelegt. Es wird pro Saison eine Vor- u. Rückrunde gespielt.				
14.2	Spieltermine:				
a.)	Die Spielwochen richten sich nach den Vorgaben der Spielleiter				
b.)	Die Heimmannschaft muss bis spätesten Mittwoch vor den Spielwochen der Gastmannschaft mind. drei verschiedene Spieltage anbieten, wovon einer ein Wochenendtag sein muss. Daraufhin muss sich die Gastmannschaft bis spätesten am 1.Montag der Spielwochen mit dem Heimteam auf einen der vorgegebenen Termine einigen. Tut sie dies nicht, wird das Spiel für die Gastmannschaft als verloren gewertet. Meldet sich die Heimmannschaft zu spät, darf der Gegner einen Termin vorgeben, der dann von der Heimmannschaft akzeptiert werden muss!				
c.)	Ligaspiele können mit Einverständnis des Gegners jederzeit vorverlegt werden, keinesfalls jedoch auf ein Datum nach Ende der Spielwochen				
14.3	Ligaspielablauf:				
	15 Minuten vor Spielbeginn ist ein Dartautomat für die Gastmannschaft zu reservieren. Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn unentschuldigt nicht angetreten, hat sie das Spiel automatisch mit 0 : 12 Spielen 0 : 24 Sätzen u. 0 : 2 Punkten verloren u. muss ein Strafgeld von 25,- € bezahlen. Ausnahme: Nichtantritt infolge „höherer Gewalt“ Tritt eine Mannschaft zum zweiten Mal nicht an, hat sie das Spiel automatisch mit 0 : 12 Spielen, 0 : 24 Sätzen u. 0 : 2 Punkten verloren u. muss ein Strafgeld in Höhe von 50,- € bezahlen. Tritt eine Mannschaft zum dritten Mal nicht an, wird sie aus der K.E.D.P. ausgeschlossen.				
14.4	Spielberichtsbogen:				
a.)	Die Spielberichtsbogen werden vor Ligabeginn an die Mannschaften verteilt. Sie bestehen aus einem Vordruck mit zwei Durchschlägen. Die Kapitäne kontrollieren gegenseitig die Spielerpässe u. tragen die Spielernamen mit Pass-Nummern in die vorgegebenen Felder des Spielberichtes ein.				
b.)	Die einzelnen Spielpaarungen werden blockweise u. verdeckt eingetragen. Jeder Spieler darf in einem Block nur einmal eingesetzt werden. Der Kapitän der Heimmannschaft ist zum Ausfüllen des Spielberichtes verpflichtet, der Kapitän der Gastmannschaft kontrolliert dies.				
c.)	Nach Beendigung des Ligaspiels unterschreiben beide Kapitäne den Spielberichtsbogen. Proteste sind auf der Rückseite des Originalformulars (d.h.1.Seite weiß) zu vermerken. Proteste sind schnellstmöglich dem Spielleiter od. Vorstand zu melden. Dies ist auch die Seite, welche der Kapitän der Heimmannschaft bis zum vorgegebenen Termin dem Spielleiter zukommen lassen muss (Post/Fax/E-Mail). Bei Fristversäumnis ist ein Strafgeld von 10,- € fällig u. das Spiel wird für die Heimmannschaft mit 0 : 12 Spielen, 0 : 24 Sätzen u. 0 : 2 Punkten als verloren gewertet.				
14.5	Spielpläne / Adressenlisten:				

	Jede Mannschaft erhält vor Ligabeginn von Ihrem Spielleiter den Spielplan u. eine Adressenliste, aus der alle notwendigen Daten der einzelnen Mannschaften zu ersehen sind. Sollte sich eine Änderung in dieser Liste ergeben, ist unverzüglich der Spielleiter zu informieren. Die Änderung wird dann von dem Spielleiter an die betroffenen Mannschaften der jeweiligen Spielklasse weitergeleitet.				
14.6	Tabellen / Ranglisten:				
	Die Tabellen u. Ranglisten werden nach Vorlage der Spielberichte vom Spielleiter erstellt u. an die einzelnen Mannschaften per E-Mail versandt.				
14.7	Auf bzw. Abstiegsregelungen:				
a.)	Über den Auf-bzw. / Abstieg einer Mannschaft entscheidet ihre Platzierung innerhalb der jeweiligen Spielklasse. Welche u. wie viele Teams auf- od. absteigen, wird vor jeder neuen Saison anhand der gemeldeten Mannschaften bei einer Mitgliederversammlung bekannt gegeben. Der Vorstand der K.E.D.P. behält sich vor, nicht mehr gemeldete Teams als Absteiger zu setzen bzw. regulierend einzugreifen. Sollte ein aufsteigendes Team in der kommenden Saison nicht mehr melden, so rückt automatisch das dahinter liegende Team an dessen Stelle!				
b.)	Sind am Saisonende zwei od. mehrere Teams punktgleich, so entscheidet das Spielverhältnis, danach das Satzverhältnis. Bei Punkt u. Satzgleichheit entscheidet der direkte Vergleich. Sollte dieser auch gleich sein, so werden Entscheidungsspiele durchgeführt.				
c.)	Der Aufstieg in eine höhere Spielklasse ist zwingend u. kann nicht umgangen werden. Wenn eine Mannschaft den Aufstieg verweigert, egal aus welchen Gründen, wird diese Mannschaft für die neue Saison gesperrt u. die Spieler dieser Mannschaft dürfen nicht zusammen (d.h. mehr als zwei Spieler) in einer Mannschaft eines unterklassigen Dart-Clubs spielen.				
d.)	Aufsteigende Mannschaften verbleiben nur in ihrer derzeitigen Spielklasse, wenn eine höhere Spielklasse noch nicht besteht.				
e.)	Eine Änderung des Club-/Mannschaftsnamens oder ein Wechsel des Spiellokales beeinflusst nicht den Klassenerhalt. (Gilt nicht bei einer Teilauflösung / Splittung eines Dart-Clubs / Mannschaft.				
15.	Spielordnung:				
15.1	Dartautomaten:				
	Zugelassen sind alle handelsüblichen elektronischen Dartautomaten (keine American Dartgeräte) für die folgende Regelungen gelten:				
a.)	Die Dartscheibe muß sich in einer Höhe von 173 cm, gerechnet vom Boden bis Mitte des Bull's Eye, befinden. Abweichungen von +/- 1cm sind zulässig.				
b.)	Der Abstand der parallel zum Gerät anzubringenden Abwurfline muss an der dem Spieler abgewandten Kante 244 cm zum Dartboard betragen (Diagonale zum Bull's Eye 298 cm). Abweichungen von +/- 1cm sind zulässig.				
c.)	Bei allen Ligaspielen muss das Dartboard mit min. 40 Watt beleuchtet sein.				
d.)	Alle Automaten sind so einzustellen, dass es keine Rundenbegrenzung für die in der K.E.D.P. verwendeten Spieloptionen gibt.				
e.)	Alle Automaten sind außerdem so einzustellen, dass alle in der K.E.D.P. benötigten Spieloptionen 0,50 € kosten.				
15.2	Automatenentscheidungen:				
	Der Dartautomat ist Schiedsrichter. Ausnahme: Steckt der Check - Dart sichtbar im Check - Feld u. der Dartautomat reagiert nicht bzw. zählt falsch, gilt das Spiel als gewonnen. Sollte ein Dartautomat während eines Spieles mehrmals eine Fehlermeldung anzeigen bzw. falsch zählen, hat der betroffene Spieler das Recht, das Spiel an einem anderen Dartautomaten zu wiederholen. Sollte dies nicht möglich sein, u. kann die Störung nicht kurzfristig an Ort u. Stelle behoben werden, hat die Gastmannschaft das Recht, das Spiel an einem anderen Zeitpunkt zu wiederholen. Kann eine Heimmannschaft unverzüglich einen neuen, in der Nähe (max. 5 km) gelegenen Spielort vorweisen wird das begonnene Spiel dort fortgesetzt. Der Vorstand der K.E.D.P. appelliert an alle Mannschaften, Sportsgeist u. Fairness walten zu lassen.				
15.3	Anzahl der Dartautomaten:				
	Ab der Saison 2008/2009 müssen die Ligaspiele an zwei Automaten durchgeführt werden können.				
15.4	Dart's:				
	Die verwendeten Darts müssen folgende Spezifikationen erfüllen:				
a.)	Sie müssen eine elastische Spitze haben				
b.)	Sie dürfen nicht länger als 15,3 cm sein (0,5 % Toleranz.)				
c.)	Sie dürfen insgesamt nicht schwerer als 18 g sein (0,5 % Toleranz.)				
15.5	Spielmodus:				
	BZ-Liga	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.Leage	4 Einzel 501 D.I.D.O.	2 Doppel 501 D.I.D.O.L
	A - Liga	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.Leage	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.L
	B - Liga	4 Einzel 501 M.O.	2 Doppel 501 M.O.Leage	4 Einzel 501 D.O.	2 Doppel 501 D.O.L
	C - Liga	4 Einzel 501 S.O.	2 Doppel 501 S.O.Leage	4 Einzel 501 M.O.	2 Doppel 501 M.O.L
	Jede Disziplin wird auf zwei Gewinnsätze im Modus best of three gespielt.				
	Änderungen des Spielmodus sind vor jeder neuen Saison bei einer MV. möglich.				
15.6	Spielgeld:				
	Der Münzeinwurf wird von der Heimmannschaft getragen.				
15.7	Spielablauf:				
a.)	Nach der Begrüßung durch den Kapitän der Heimmannschaft u. dem Ausfüllen der ersten 4 Spielpaarungen ruft dieser die erste Spielpaarung auf.				
b.)	Es ist die Aufgabe der Kapitäne, zu überprüfen, ob die richtigen Spieler aufgerufen wurden u. an der Abwurfline erscheinen.				

c.)	Ein aufgerufener Spieler hat unverzüglich an der Abwurfline zu erscheinen. Geschieht dies auch nach nochmaligem Aufruf nicht, wird das Spiel für diesen Spieler als verloren gewertet.
d.)	Beide Spieler sind dafür verantwortlich, dass die richtige Spieloption gewählt wurde. Falsch abgedrückte Spiele werden wiederholt.
e.)	Die Heimmannschaft beginnt grundsätzlich jedes Spiel. Muss ein drittes Leg gespielt werden, wird mit einem Wurf auf das Bull's Eye entschieden wer beginnt. Bleibt dabei ein Dart nicht stecken, wird nachgeworfen. Trifft der erste Spieler das Bull's Eye, so ist dessen Dartpfeil herauszuziehen, bevor der Gegner wirft. Das dritte Leg beginnt der Spieler, dessen Dartpfeil dem Bull's Eye am nächsten steckt. Treffen beide Spieler das Bull's Eye od. haben beide Pfeile den gleichen Abstand zum Bull's Eye, muss von beiden noch einmal geworfen werden.
f.)	Während des Wurfes darf die Abwurfline nicht überschritten werden, das Beugen über die Abwurfline ist jederzeit möglich.
g.)	Jeder Dart gilt als geworfen, wenn er die Wurfhand des Spielers in Richtung Dartgerät verlässt. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Dart punktemäßig registriert wurde, von der Scheibe fällt od. an ihr vorbei geworfen wird. Es ist nicht erlaubt, nachzuwerfen od. nachzudrücken.
h.)	Jeder Spieler hat vor seinem Wurf darauf zu achten, dass er an der Reihe ist. Das Leg ist für den Spieler verloren, wenn er auf irgend eine Weise beim Gegner punktet od. sich selbst manuell Punkte abdrückt.
i.)	Bei einem Ligaspiel können beliebig viele Spieler eingesetzt / ausgewechselt werden, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung bzw. Spielblocks.
j.)	Tritt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern an, werden die Spiele des fehlenden Spielers als verloren gewertet. Es müssen aber mind. 3 Spieler antreten. Eine Mannschaft hat nur zweimal pro Saison das Recht, mit nur 3 Spielern anzutreten. (fehlende Spieler dürfen nicht in das Spielerfeld des Spielberichtes eingetragen werden. Die Heimmannschaft muss derartige Begegnungen schnellstmöglich dem Spielleiter melden!)
15.8	Fouls:
	Als Fouls gelten:
a.)	Übertreten der Abwurfline trotz 2-maliger Ermahnung
b.)	absichtliche Spielverzögerung
c.)	Den Gegner beim Werfen ablenken od. stören
d.)	unsportliches Benehmen
e.)	mehrfaches Schlagen od. Treten des Dartautomaten
	Ein Spieler hat sein Spiel 0 : 2 verloren, wenn ein Foul anerkannt wird (unabhängig vom Spielstand). Nur die Kapitäne sind berechtigt, Fouls zu ahnden. Der Vorstand der K.E.D.P. appelliert an alle Mannschaften, Sportsgeist u. Fairness walten zu lassen.
15.9	Lokalverbot:
	Hat ein od. mehrere Spieler der Gastmannschaft im Lokal der Heimmannschaft Lokalverbot, so muss das Ligaspiel auf neutralem Boden ausgetragen werden, wenn sich der Wirt der Heimmannschaft nicht dazu bereit erklärt, das Lokalverbot für die Dauer des Ligaspiels aufzuheben. Muss ein Ligaspiel auf neutralem Boden stattfinden, so einigen sich beide Kapitäne auf ein Spiellokal. Sollte es keine Einigung geben, bestimmt der Vorstand den Spielort. Jeder Kapitän ist verpflichtet, den Vorstand über ein bestehendes Lokalverbot zu informieren.
15.10	Streitfragen:
	Bei Streitfragen sollten beide Kapitäne zuerst versuchen, eine Lösung zu finden. Sollte dies zu keinem Resultat führen, ist der 1. od. 2. Vorstand zu verständigen, welcher dann eine endgültige Regelung herbeiführt.
16.	Benefiz-Turniere:
a.)	Benefizturniere sind grundsätzlich von der Vorstandschaft der K.E.D.P. genehmigen zu lassen.
b.)	Der Veranstalter muss ein Benefizturnier spätestens 4 Wochen vor der vorgesehenen Durchführung bei der Vorstandschaft der K.E.D.P. zur Genehmigung anmelden. Bei der Anmeldung sind Datum, Spielort, Spielvariante u. Begünstigte des Turniers anzugeben.
c.)	Der Veranstalter u. die Vorstandschaft der K.E.D.P. vereinbaren Ort u. Uhrzeit der Übergabe des Turniererlöses. Vom Veranstalter u. der Vorstandschaft der K.E.D.P. muss jeweils ein Verantwortlicher bei der Übergabe zugegen sein
17.	Sportgericht:
	Eingelegte Proteste werden durch das Sportgericht geklärt, welches aus dem Spielleiter, dem 1. u. 2. Vorstand, dem Kassenwart u. Schriftführer besteht.
18.	Änderungen der Spiel u. Sportordnung:
	Änderungen u. Ergänzungen werden vom Vorstand der K.E.D.P. beschlossen. Ausnahme: Eine auf Antrag einberufene MV. hat die Möglichkeit, Änderungen u. Ergänzungen in der Satzung / Spiel u. Sportordnung mit ¾ Mehrheit der anwesenden Teams zu beschließen.
Stand am 24.07.2010	
<u>1. Vorstand.</u> <i>Horst W. Oheim</i>	<u>2. Vorstand.</u> <i>James Neubauer</i>