

## Sport- und Wettkampfordnung

Stand August 2018

Für seine Mitglieder führt der Steeldart München e.V. (nachfolgend sdm e.V. genannt) über das Jahr verteilt 6er- und 4er-Mannschaftsligen sowie Events und eine Münchner-Stadtmeisterschaft im Steeldart durch. Grundsätzlich sind Vereine, die ihren Spielort innerhalb des MVG-Bereichs haben, in den Ligen spielberechtigt. Die Spielstätten müssen mit dem MVG (plus max. 10 Gehminuten) erreichbar sein. Ausnahmefälle können mit Einverständnis des Vorstandes des sdm e.V. genehmigt werden. Dem Vorstand des sdm e.V. obliegt auch die Erstellung, Ergänzung und Änderung der Sport- und Wettkampfordnung der diversen Steeldartligen, sowie deren Einhaltung.

### 2) Liga-Struktur

Die Einteilung in Ligen und Gruppen, sowie der Spielmodus und der Spielplan werden in Abhängigkeit von der Anzahl der gemeldeten Teams vor Saisonbeginn vom Vorstand festgelegt und den Teamcaptains rechtzeitig mitgeteilt.

Dieser Spielplan ist grundsätzlich einzuhalten. Über Auf- bzw. Abstieg entscheidet der Spielleiter/Liga unter Berücksichtigung von Neu-Meldungen in den unteren Ligen sowie Team-Abmeldungen, ausgewogene Ligagröße usw. Regulär sind die beiden ersten und die beiden letzten Ligaplätze am Ende einer Saison von Auf- oder Abstieg betroffen. Ein Anrecht auf Auf- oder Abstieg gibt es aber nicht.

### 3) Teilnahme, Meldungen

Jedes Team muss bis zum 1. August eines Jahres eine Teammeldung abgeben (d.h. Teamname, Spielort, erster und zweiter Teamcaptain sowie gewünschter Heimspieltag). Meldebögen sind auf der sdm-Webseite im Downloadbereich bereitgestellt. Später eingehende Meldungen können nicht mehr berücksichtigt werden. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand des sdm e.V.. Die Meldung der einzelnen Spieler/innen muss dann bis zum 1. September erfolgen. Jede/r Spieler/in muss mit Namen, Vornamen und Geburtsdatum auf dem Meldebogen angegeben werden.

Verantwortlich für die Korrektheit der Angaben ist der erste Teamcaptain. Die Abgabe der Spielermeldung bestätigt die Anerkennung der Regeln, des Spielmodus und der Terminplanung. Für jedes 6er-Team sind mindestens 6 Spieler/innen zu melden. Für jedes 4er-Team mindestens 4 Spieler/innen zu melden. Ein/e Spieler/in kann für jeweils ein Team der 4er- und der 6er-Ligen gemeldet sein. Wechselt ein Spieler während der laufenden Saison in einen anderen Verein oder ein anderes Team seines Vereins in einer niedrigeren Liga, ist er für die drei zeitlich nachfolgenden Begegnungen gesperrt. Das Gleiche gilt bei einem Wechsel innerhalb derselben Liga.

Ein Wechsel in ein anderes Team seines Vereins in einer höheren Liga ist sperrefrei. Pro Spieler/in und Saison ist nur ein Wechsel gestattet. Nicht gemeldete Spieler/innen (Gastspieler/innen) dürfen nur 2 X pro Saison innerhalb des sdm e.V. Ligabetriebes spielen. Bei einem dritten Einsatz ist der Spieler nachzumelden. Alle Nachmeldungen sind vor Beginn eines Ligaspiels auf dem Spielberichtsbogen (Rückseite) einzutragen. Pro Ligaspiel ist nur ein/e Gastspieler/in erlaubt. Sobald ein/e Spieler/in in einem Team des sdm e.V. gemeldet ist, kann er/sie nicht mehr als Gast in einem anderen Team eingesetzt werden. Neu-Eintritte von Teams in den Ligabetrieb während der laufenden Saison sind generell nicht möglich. In Ausnahmefällen ist ein Neu-Eintritt zu Beginn der Rückrunde möglich. Hierüber entscheidet der Gesamtvorstand. Ein Anspruch hierauf besteht jedoch nicht. Tritt ein Team zu Beginn der Rückrunde bei, so beginnt dieses Team ungeachtet der Hinrunde mit einem Punktestand von Null. Ein Wechsel des Teamcaptains,

## Sport- und Wettkampfordnung

seines Stellvertreters oder Änderungen der Anschriften, Telefonnummern, Faxnummern, E-Mailadressen, Spielort sind vom Teamcaptain unverzüglich dem Spielleiter zu melden.

### 4) Ligagebühren, Startgeld und Sicherheitsleistung

Die gemeldeten Teams bekommen von dem sdm e.V. eine Rechnung über Spielbeiträge gestellt. Diese betragen pro Saison zurzeit 50,-- Euro pro Team. Für Spieler/innen sind 7,50 Euro zu zahlen. (Bei Meldung in einer 4er und 6er Liga sind jeweils 7,50 Euro zu zahlen.) Eine Ausnahme bilden Spieler/innen, die zum Zeitpunkt der Meldung noch nicht das 18. Lebensjahr vollendet haben. Sie zahlen einen Jahresbeitrag von 2,-- Euro. Bei der Meldung hat der Teamcaptain eigenverantwortlich bei in Frage kommenden Spielern das Geburtsdatum hervorgehoben anzugeben.

Versäumnisse gehen zu Lasten des Spielers, Erstattungen erfolgen in derartigen Fällen nicht.

Die Saison-Rechnung muss bis 4 Wochen nach Rechnungsstellung bezahlt sein. Teams, die bis dahin nicht bezahlt haben, verlieren die weiteren Spiele zu Null, bis die Zahlung erfolgt ist. Bei Zahlungsverzug ruht die Spielberechtigung. Bei Nachmeldungen ist die Spielergebühr innerhalb von

14 Tagen zu entrichten. Erfolgt die Zahlung nicht fristgerecht, werden rückwirkend alle Spiele des Spielers als zu Null verloren gewertet. Jedes gemeldete Team hat einmalig eine Sicherheitsleistung von 50,-- Euro zu hinterlegen. Tritt ein Team vor Ablauf einer regulären Saison aus, verfällt der Betrag. Die Sicherheitsleistung dient u.a. zur Deckung von Sanktionen oder sonstigen Forderungen. Die Rückzahlung der Sicherheitsleistung erfolgt auf Antrag, nach ordnungsgemäßer Abmeldung des Teams zum Ende einer Saison an den letzten gemeldeten Teamcaptain.

Die Sicherheitsleistung wird nicht verzinst. Sollte eine Sanktion verhängt werden, muss die Sicherheitsleistung innerhalb von 4 Wochen wieder auf die volle Summe aufgestockt werden. Andernfalls droht der Entzug der Spielberechtigung durch den Vorstand des sdm e.V.

### 5) Liga-Preise und Ausschüttungen

Der sdm e.V. schüttet am Ende jeder Saison Pokale bzw. Urkunden oder auch Preisgelder für Mannschaften bzw. besondere Einzelleistungen aus. Diese werden grundsätzlich auf der Jahreshauptversammlung oder dem Sommerfest ausgegeben. Bei der Jahreshauptversammlung bzw. dem Sommerfest nicht abgeholte Pokale und Preisgelder verfallen zu Gunsten des sdm e.V. Die Höhe von Ausschüttungen und deren Verteilung legt der Vorstand des sdm e.V. fest.

### 6) Spielstätten

Spielstätten sind die von den Vereinen angegebenen Spielorte (Gaststätten, Clubräume etc.) Ein Wechsel sowie ein Verlust des Spielortes ist der Ligaleitung unverzüglich zu melden. (siehe auch Punkt 1) Das Heimteam hat dafür zu sorgen, dass die Anlage bei Ligaveranstaltungen kostenfrei bespielbar ist. Hat eine Spielstätte, außer durch Tafel und Kreide (Schreibboard und Stift) eine andere Möglichkeit den Punktstand der einzelnen Spiele anzuzeigen, so kann das Gastteam vor Beginn der Begegnung eine elektronische Schreibweise ablehnen. Neue Spielstätten werden vor Beginn der Saison und bei Protesten vom Vorstand des sdm e.V. überprüft. Die Anbringung und Maße der Boards, Abstand des Hockeys sowie Beleuchtung, Beschallung usw.

müssen den Regeln des DDV e.V. entsprechen. In dem Raum, in dem ein sdm Liga-, Pokalspiel oder Turnier stattfindet, darf nicht geraucht werden! Sollten vor Beginn des Spieles Mängel festgestellt werden, so kann der Teamcaptain des Gastteams verlangen, dass das Spiel nachgeholt wird, sofern die Mängel nicht sofort behoben werden können. In diesem Fall ist ein entsprechender

## Sport- und Wettkampfordnung

Vermerk auf dem Spielberichtsbogen anzubringen. Dem Heimteam wird nun 14 Tage Zeit gegeben um die Mängel zu beseitigen. Das Wiederholungsspiel muss dann innerhalb der regulären Nachholfristen gespielt werden. Weigert sich das Heimteam die Mängel zu beseitigen, oder kann das Spiel innerhalb der regulären Frist nicht nachgeholt werden, trifft der Gesamtvorstand eine endgültige Entscheidung. Dieser hat auch jederzeit das Recht zu Ortsterminen und Kontrollen des Anlagenzustands.

### 7) Spieltage

Spieltage sind Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag und Freitag. Das Heimteam hat mit der Anmeldung seinen bevorzugten Spieltag anzugeben. Der Spielleiter wird diesen bei der Erstellung des Spielplanes so gut wie möglich berücksichtigen. Spieltag ist grundsätzlich der im Spielplan festgelegte Tag, es sei denn, es ist ein anderer Spieltag von den beiden Teamcaptains vereinbart worden. Im Fall einer Spielverlegung muss das Spiel bis spätestens 48 Stunden vor Spielbeginn abgesagt werden. Spielverlegungen sind von den beiden Teamcaptains dem Spielleiter zu melden. Das Team, welches die Verlegung beantragt hat, erhält dann vom gegnerischen Team zwei Nachholtermine zur Auswahl. Dabei muss jedoch der Heimspieltag berücksichtigt werden. Sollte dieser Nachholtermin von einem der betroffenen Teams wieder nicht eingehalten werden, so hat dieses Team dann „zu Null“ verloren. Es sind pro Team und Saison maximal 3 Anträge auf Spielverlegungen zulässig. Gütliche Einigung ausgenommen. Weitere Verlegungen ohne Zustimmung des gegnerischen Teams werden wie ein Nichtantritt gewertet. Eine Ausnahme von dieser Regelung wird vom Vorstand nicht gewährt.

Alle Nachholspiele sollten bis zum übernächsten regulären Spieltag gespielt worden sein. Der letzte Spieltag der Hinrunde sowie der letzte Spieltag der Rückrunde kann nur vorverlegt werden. D.h. alle Spiele der jeweiligen Runden müssen mit dem letzten Spieltag gespielt sein.

Ein Tausch des Heimrechts oder Verzicht auf das Heimrecht ist im Einvernehmen der beiden betroffenen Teamcaptains möglich. Dies ist jedoch dem Spielleiter vor Beginn des Spieles zu melden.

### 8) Spielablauf

Spielbeginn ist generell 20.00 Uhr. Tritt ein Team unverschuldet, d.h. durch höhere Gewalt verhindert, nicht an, so wird von dem Ligaleiter ein neuer Termin festgelegt, falls sich die Teams nicht untereinander einigen. Dem Auswärtsteam sind mind. 15 Minuten Zeit zum Einwerfen einzuräumen. Das Einwerfen hat vor dem Beginn des ersten Einzelspiels zu erfolgen. Während des Spiels haben stets so viele Spieler anwesend zu sein, dass ein kontinuierlicher Spielfluss gewährleistet ist. Sollte eine Verzögerung von mehr als 5 Minuten entstehen, weil ein/e Spieler/in nicht anwesend ist, ist das jeweilige Spiel als „zu Null“ verloren gegen das Team zu werten, das den/die Spieler/in nicht zeitgerecht stellen kann. Dies gilt auch für Doppel. Es muss auf 2 Boards gespielt werden. Die Einzel werden dann jeweils parallel begonnen und beide Teams schreiben. Jedes Spiel beginnt mit dem „Ausbullen“. Der/die Spieler/in, der das „Ausbullen“ gewinnt, beginnt das erste Leg. Jedes weitere Leg wird abwechselnd begonnen. Ansonsten gelten die allgemeinen Dartspielregeln des DDV e.V. .

Alle Ergebnisse (Legs und Punkte) sowie Angaben zum Spiel (Teamnamen, Ort, Datum, Zeit, Spieltagsnummer) sind vom Heimteam in den Spielberichtsbogen gut leserlich einzutragen. Spielberichtsbögen liegen im Downloadbereich der sdm-Website bereit. Die Spieler/innen müssen mit dem bürgerlichen Namen eingetragen werden. Generell wird sich an die Reihenfolge des

## Sport- und Wettkampfordnung

Spielberichtsogens gehalten, es sei denn die Teamcaptains einigen sich auf eine andere Reihenfolge der einzelnen Spiele. Änderungen der Aufstellung sind während des Spiels nicht zulässig. Am Ende bestätigen beide Teamcaptains mit ihrer Unterschrift die Richtigkeit des Spielberichts. Einvernehmliche Absprachen entgegen dieser Spielordnung sind von den Teamcaptains auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

Proteste oder Unklarheiten sind unverzüglich auf dem Spielberichtsbogen einzutragen. Proteste nach Unterzeichnung des Spielberichtsogens sind unwirksam. Maßgebend für die Wertung ist der unterschriebene Spielberichtsbogen.

Der ausgefüllte Spielbericht (bei Nachmeldungen oder Protesten beide Seiten) ist der Ligaleitung unverzüglich zukommen zu lassen (Post, Fax, E-Mail etc.). Wird der Spielbericht nicht innerhalb von 3 Werktagen nach dem Spieltag (Poststempel) abgesandt, wird das Ligaspiel für das Heimteam mit „zu Null“ Punkten als verloren gewertet.

Verantwortlich für Absprachen bzw. Schriftverkehr zwischen den Teams und dem Spielleiter sind grundsätzlich nur die Teamcaptains oder deren Vertreter/innen.

### Regeln der 6er-Ligen :

Ein 6er-Ligaspiel besteht aus 6 Einzel- und 3 Doppelspielen.

Bei einem 6er-Ligaspiel müssen pro Mannschaft mind. 5 gemeldete Spieler/innen die Einzel und die Doppel spielen. Tritt eine 6er-Mannschaft mit nur 5 Spielern/innen an, so wird ein Einzel, sowie das unvollständige Doppel als „zu Null“ verloren gewertet.

Der Spielberichtsbogen ist vor Beginn des ersten Einzels von den Teamcaptains beider Mannschaften auszufüllen.

Bei 6er-Teams werden zunächst nur die Einzelspieler/innen eingetragen. Dabei füllt der Teamcaptain des Heimteams den Bogen aus, faltet ihn dann so um, dass der Gastteamcaptain die Aufstellung nicht sehen kann, und dann füllt der Gastteamcaptain den Bogen aus. Nach Ablauf aller Einzel werden dann in gleicher Weise die Doppel eingetragen.

### Regeln der 4er-Ligen :

Ein 4er-Ligaspiel besteht aus 16 Einzeln.

Bei einem 4er-Ligaspiel müssen mind. 3 gemeldete Spieler/innen spielen.

Tritt eine 4er-Mannschaft mit nur 3 Spielern/innen an, so werden die entsprechenden Einzel als „zu Null“ verloren gewertet.

Pro Ligaspiel kann ein 4er-Team max.8 Spieler/innen einsetzen.

Der Spielberichtsbogen ist vor Beginn des ersten Einzels von den Teamcaptains beider Mannschaften auszufüllen. Bei 4er-Teams werden die Spieler/innen in der Teamposition, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen eingetragen. Diese Positionen sind verbindlich. Eine Auswechslung auf einer Position ist grundsätzlich möglich. Eine Wiedereinwechslung kann nur auf derselben Position erfolgen.

### 9) Wertungen

Eine gewonnene Partie wird mit 2 Punkten in der jeweiligen Ligatabelle gewertet.

Die Anzahl der gewonnen/verlorenen Spiele und Legs fließen ebenso in die Tabellen ein.

Setzt ein Team eine/n nicht spielberechtigte/n Spieler/in ein, so werden dessen Spiele „zu Null“ als verloren gewertet. Tritt ein Team unentschuldigt nicht an, hat es das Spiel „zu Null“ verloren (siehe auch Punkt 8). Für die Platzierung der einzelnen Teams in der Tabelle ist das Punkte-, Spiele- und

## Sport- und Wettkampfordnung

Legverhältnis entscheidend. Bei Ausschluss oder freiwilliger Aufgabe eines Teams während der Saison, werden alle Spiele dieses Teams annulliert. Die Ranglistenpunkte der Spieler/innen verfallen. Die erzielten Highlights der Spieler/innen bleiben jedoch in der Wertung. Die Ligaleitung führt Einzelspiellerranglisten sowie Highlight-listen nach Ligen getrennt. Die Punktwertung wird wie folgt festgelegt:

Zweite Ligen

2:0 = 4 Punkte

2:1 = 3 Punkte

1:2 = 1 Punkte

0:2 = 0 Punkte

Erste Ligen

3:0 = 6 Punkte

3:1 = 5 Punkte

3:2 = 4 Punkte

2:3 = 2 Punkte

1:3 = 1 Punkte

0:3 = 0 Punkte

### 10) Turniere

Der sdm e.V. veranstaltet nach Bedarf zusätzlich neben dem Ligabetrieb Events wie z.B. Dartabende, Sommerfest und evtl. Two-Person-Cup, Surprise-Doppel etc. Für solche Events sollten 4 Boards zur Verfügung stehen. Die Events sollten möglichst auf Termine gelegt werden, an denen keine anderen regionalen oder überregionalen Dartveranstaltungen stattfinden. Auf den Plakaten und/oder Ausschreibungen ist durch die Verwendung des Logos des sdm e.V. kenntlich zu machen, dass das Turnier vom sdm e.V. vergeben wurde. Der jeweilige Spielmodus wird von der Turnierleitung festgelegt. In Round-Robin-Gruppen entscheidet folgende Reihenfolge über die Platzierungen:

- a) Anzahl der gewonnenen Spiele
- b) Legdifferenz
- c) Anzahl der gewonnenen Legs
- d) direkter Vergleich

Die Höhe der Startgelder wird vorab vom Vorstand beschlossen. Als Preisgeld ist mind. das gesamte Startgeld auszuschütten. Die Ergebnisse der Events sind dem Spielleiter/Turnier des sdm e.V. spätestens eine Woche nach dem Turnier schriftlich mitzuteilen. Evtl. Ranglisten werden nach Events getrennt fortlaufend geführt. Gewertet werden alle Events einer Saison. Bei Punktgleichheit ist für die Platzierung in der Rangliste das beste Einzelergebnis maßgebend, danach das zweitbeste usw.

### 11) Stadtmeisterschaft

Der sdm e.V. richtet während der Saison eine Stadtmeisterschaft für die aktuellen Mitglieder aus. Über Zulassung von Gästen entscheidet der Spielleiter/Turnier.

Der Modus der Stadtmeisterschaft wird von der Turnierleitung festgelegt.

Der sdm e.V. vergibt mind. folgende Meisterschaften:

- a) Herreneinzel

## Sport- und Wettkampfordnung

### b) Dameneinzel

Sind weniger als 6 Damen anwesend, können die Damen bei den Herren mitspielen, wobei die Damen extra gewertet werden.

Die Setzliste (8 Spieler/innen) ergibt sich aus den jeweils Erstplatzierten der Ligaranglisten. Offene Setzplätze werden durch die anwesenden Bestplatzierten der 1. Ligen aufgefüllt.

Das Startgeld für die Meisterschaft beträgt zurzeit 5,-- Euro.

Als Preisgeld wird mind. das gesamte Startgeld ausgeschüttet. Neben dem Preisgeld werden Pokale und/oder Urkunden verliehen.

### 12) Liga-Pokal

Die Meldung zum Liga-Pokal ist freiwillig. Die Meldung zur Teilnahme am Liga-Pokal erfolgt nach Bekanntgabe des Meldeschlusses. Bei der Meldung eines Pokalteams ist nur der TC mit Kontaktdaten, der Teamname, sowie der Spielort und der gewünschte Heimspieltag anzugeben. Es dürfen nur gemeldete Spieler aus Mannschaften des sdm e.V. spielen. Gastspieler werden im Pokal nicht zugelassen. Die Teampaarungen werden durch Los entschieden.

Die Auslosungen erfolgen öffentlich nach Abschluss jeder Spielrunde bzw. für die erste Runde nach dem Anmeldeschluss. Ort und Zeit der Auslosung werden auf der sdm-Website bekannt gegeben.

Die ausgelosten Paarungen, Spielorte und Termine werden ebenso auf der Website bekannt gegeben. Meldebögen und Spielberichtsbögen für den Pokal gibt es im Downloadbereich der sdm-Webseite. Die Termine der einzelnen Spielrunden werden vom Spielleiter/Liga des sdm e.V.

festgelegt. Als Spieltage gelten die üblichen Wochentage der Ligaspiele unter Berücksichtigung des gewünschten Heimspieltages.

Das Finale wird im Rahmen einer offiziellen Veranstaltung des sdm e.V. (z.B. Sommerfest oder Jahreshauptversammlung) abgehalten. Ein Team das zu einem Pokalspiel unentschuldig nicht antritt, hat diese Begegnung verloren und scheidet aus dem laufenden Wettbewerb aus. Der Pokal wird mit 4-er Teams gespielt.

Jede/r gemeldete Spieler/in des sdm e.V. kann ein Pokalteam zusammenstellen. Es können nur gemeldete Spieler des sdm e.V. eingesetzt werden. Spieler, die schon in einem Pokalteam eingesetzt waren, sind dort fest gemeldet und dürfen im selben Pokalwettbewerb nicht in einem anderen Pokalteam eingesetzt werden. Ein Spieler kann also nur für ein Pokalteam pro Saison spielen. Ein Pokalspiel besteht aus 16 Einzelspielen 501 - Best of 5 - Double Out und bei Bedarf (unentschieden) aus einem Teamgame 1001 Best of 1 Double Out. Wenn sich beide TCs einigen kann aus Zeitgründen auch Best of 3 gespielt werden. Sobald ein Team 9 Punkte erreicht hat, kann das Spiel abgebrochen werden. Die Einzelspiele sind verpflichtend auf 2 Boards zu spielen. Die Einzel werden jeweils parallel begonnen und beide Teams schreiben. Sollten keine 2 Boards zur Verfügung stehen, so muss das Heimteam seine Spiele auswärts auf einer ordnungsgemäßen 2-Board-Anlage austragen. Ist dies nicht möglich, so wird das Spiel als verloren gewertet. Es können max. 8 Spieler eingesetzt werden. Auch im Pokal werden die Spieler/innen in der Teamposition, in der sie eingesetzt werden sollen, auf dem Spielberichtsbogen eingetragen. Diese Positionen sind verbindlich. Eine Auswechslung auf einer Position ist grundsätzlich möglich. Eine Wiedereinwechslung kann nur auf derselben Position erfolgen. Für das Teamgame müssen 4 Spieler vom TC nominiert werden. Gespielt wird der Pokal im einfachen KO-System. Die Meldegebühr für den Pokal ist in der Meldegebühr des sdm e.V. enthalten.

## Sport- und Wettkampfordnung

### 13) Disziplinarische Maßnahmen

Der Vorstand des sdm e.V. nimmt an, dass alle Teams an der Durchführung sämtlicher Spieltage ein ureigenstes Interesse haben, sodass es keine Spielausfälle ohne Nachholtermin geben wird.

Dennoch kann es vorkommen, dass ein Nachholtermin – aus welchen Gründen auch immer – einmal nicht zustande kommt. Einer dieser Fälle wird zukünftig toleriert werden. Sollte es zu einem weiteren solchen Ereignis pro Team kommen, kann das zu Sanktionen führen: Diese könnten aus dem Verlust der Sicherheitsleistung und/oder aus dem Ligaausschluss bestehen. Der Vorstand wird darüber entscheiden.

Der Vorstand des sdm e.V. hat das Recht bei ungebührlichem Benehmen eines Spielers oder eines Teams, Sperren von Veranstaltungen des sdm e.V. auszusprechen. Gegen diese Entscheidung kann der jeweilige Spieler oder das Team Protest beim Vorstand einlegen (Anhörung). Bei gravierenden Verstößen kann eine "Delegiertenversammlung" einberufen werden. Tritt ein Team im Ligabetrieb einmal unentschuldigt nicht an, so verfällt die Sicherheitsleistung zur Hälfte. Tritt ein Team im Ligabetrieb ein zweites Mal unentschuldigt nicht an, so wird es vom Ligabetrieb ausgeschlossen und die Sicherheitsleistung verfällt ganz. Alle bisher gespielten Spiele werden annulliert.

München, den 26.09.2018

Der Vorstand des sdm e.V.