



1. Allgemeine Regeln

Diese Ligaregeln müssen bei jedem Heimspiel aufliegen. Bei Unstimmigkeiten der Regelauslegung ist die Ligaleitung zu verständigen.

Generell gilt es zu den Ligaregeln zu sagen, dass die SKG – Dartliga eine „Freundschaftsliga“ ist. Die Ligaregeln sollten hauptsächlich eine Richtlinie darstellen. Grundsätzlich bin ich der Meinung, dass erwachsene Menschen auftauchende Probleme ausdiskutieren können. Somit müssten sich Proteste erübrigen.

1.1 Mannschaftsdefinition

1.1.1 Eine Mannschaft muss einen eindeutigen Namen haben, d.h. diesen Mannschaftsnamen darf keine weitere SKG Mannschaft wieder verwenden. Die Einteilung neuer Mannschaften obliegt der Ligaleitung.

Eine Einteilung, neuer teilnehmender Mannschaften, in die unterste Spielklasse muss nicht unbedingt erfolgen.

1.1.2 Eine Mannschaft besteht aus einem Kapitän und mindestens 3 Mannschaftsmitgliedern (Spieler). Es können bis zu **7** weitere (Ersatz)-Spieler je Mannschaft nominiert werden. Die **Gesamtanmeldungszahl kann und darf 11 Spieler nicht übersteigen.**

1.1.3 Die Mannschaft hat sich mit dem SKG Teamanmeldeformular bei der Ligaleitung (siehe Pkt.1.1.4) schriftlich anzumelden. Die Anmeldung ist mit der Unterschrift vom Kapitän zu bestätigen. Weiters sind alle Mannschaftsmitglieder im Einzelspieleranmeldeformular einzutragen.

1.1.4 Eine Teamanmeldung ist erst gültig mit der Bezahlung des Wirtebeitags (230,-€ per Saison)

1.1.5 Der Kapitän vertritt die Mannschaft nach außen hin und ist für den regelkonformen Meisterschaftsbetrieb bei Heimspielen verantwortlich. Er kann jedoch jederzeit eine Vertretung namhaft machen.

1.1.6 Ein Kapitänswechsel ist der SKG Ligaleitung zu melden. Der designierte Kapitän hat dies der Ligaleitung mit dem Namen, des neuen Kapitäns, zu melden.

1.1.7 Ein Lokalwechsel ist ebenfalls, durch den Mannschaftskapitän, der Ligaleitung zu melden.

1.1.8 Eine Änderung des Mannschaftsnamens während der Saison ist nicht erlaubt. Eine Namensänderung ist nur zwischen zwei Saisonen möglich.

1.2 Obliegenheiten

Spieler, Mannschaften oder Vereine die gegen das SKG Reglement verstoßen, Spieler, Mannschaften abwerben den SKG Spielbetrieb diskriminieren oder sportliches System untergraben, können von der Ligaleitung für bis zu 5 Saisonen gesperrt werden. Es obliegt der Ligaleitung einzelne Spieler oder Mannschaften zum Ligabetrieb nicht zu zulassen.

1.3 Spielerqualifikationen

1.3.1 Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie bei der SKG Dartliga für die laufende Saison angemeldet sind. Ein Mannschaftswechsel ist nur zwischen zwei Saisonen möglich.

1.3.2 Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Wechselt jedoch ein Spieler, der bereits eine oder mehrere Begegnungen in einer Mannschaft absolviert hat, trotzdem in eine andere Mannschaft, wird er für 5 Ligaspiele gesperrt. Die, eventuell, bereits absolvierten Spiele für die neue Mannschaft werden mit 0:2 in die Wertung genommen und die Ergebnisse dahingehend korrigiert.

1.3.3 Spielernachnominierungen in der laufenden Saison sind bis einschließlich zur 10. Meisterschaftsrunde möglich. Sollte es dennoch vorkommen das ein zu spät gemeldeter Spieler zum Einsatz kommt werden alle seine Spiele mit 0:2 in die Wertung genommen u. die Ergebnisse dahingehend korrigiert. Spieler, die während der laufenden Saison zum Einsatz kommen müssen mit dem dafür vorgesehenen Nachnominierungsformular angemeldet werden. Bei Nachmeldungen ist der neue Spieler am Spielberichtsbogen zu kennzeichnen und das Nachnominierungsformular muss den Spielberichtsbogen beigelegt werden. Die alleinige Kennzeichnung am Spielberichtsbogen reicht nicht aus. Spielt ein nicht ordnungsgemäß gemeldeter Spieler ein Ligaspiel, so werden alle seine Spiele mit 0:2 als verloren gewertet und die Ergebnisse entsprechend korrigiert.

Bei einer Mannschaftsauflösung während der Saison, wird diejenige Mannschaft aus der Wertung genommen und auf Spielfrei gesetzt. Der bereits eingezahlte Wirtebeitrag wird nicht zurück bezahlt, sondern als eine Art Entschädigungszahlung den anderen Mannschaften bei der Preisgeldauszahlung übergeben.

1.3.4 Die Spielereinstufung obliegt der Ligaleitung. Grundsätzlich richtet sich die Einstufung nach der Ligazugehörigkeit seiner Mannschaft. Eine Mannschaft (B-Level) darf höchstens 2 Spieler mit einem höheren Level (A-Level) einsetzen. Im C-Level darf maximal 1 Spieler aus dem A-Level spielen. Die Einstufung gilt auch für Spieler die aus anderen Ligaspielsystemen (Öcsv, Vorderegger usw.) kommen.

1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

1.4.1 Gespielt wird auf Dartgeräten mit einem „London Bord“. Dafür vorgesehen sind Löwen-Dart, Scorpion-Dart und Novomatic-Dart. Die Rundenbegrenzung darf bei 501 Disziplinen minimal 25 Runden, bei 301 Disziplinen minimal 15 Runden betragen. Idealer sind Geräte ohne Rundenbegrenzung.

1.4.2 Jeder Spieler darf seine eigenen Dartpfeile verwenden, wenn sie folgenden Spezifikationen entsprechen.

- a) Die Dartpfeile müssen elastische Kunststoffspitzen haben.
- b) Das maximale Gesamtgewicht pro Pfeil darf 18 g nicht überschreiten.
- c) Die Dartpfeile dürfen nicht länger als 16,8 cm sein. (Gesamtlänge)
Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet.

1.4.3 Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Seite 2,37 m zum Board angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes „Bull`s Eye – Abwurfline“ erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull`s Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen und Proteste werden nicht berücksichtigt.

1.4.4 Der Charakter des Spiellokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden. Wobei zu berücksichtigen ist, dass bei zu lauter Musik oder Publikumslärm Einspruch erhoben werden kann. Für einen angemessenen Lärmpegel hat der Kapitän der Heimmannschaft zu sorgen. Kann dieser Missstand nicht behoben werden, ist sofort die Ligaleitung zu verständigen.

1.5 Spielbetrieb

1.5.1 Saisonanfang

Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt, und zwar: Frühjahr und Herbst

Der Anmeldeschluss wird von der Ligaleitung rechtzeitig bekannt gegeben.

1.5.2 Spieltermine

Der jeweilige Spieltermin ist aus dem Spielplan ersichtlich und ist verbindlich. (sofern nicht einvernehmlich anders entschieden wird - siehe Punkt 1.5.3.1) Es gibt keine, von der Ligaleitung, fixierten Spieltage. Jede Mannschaft kann ihren Heimspieltag selbst bestimmen. Dieser ist am Teamanmeldeformular bekannt zu geben.

1.5.3 Spielverschiebungen

Grundsätzlich gilt der offizielle Spieltermin als verbindlich.

1.5.3.1 Spielverschiebungen sind nur im beidseitigen Einvernehmen der betroffenen Teamkapitäne möglich.

1.5.3.2 Eine zwischen 2 Teamkapitänen vereinbarte Spielverschiebung muss der SKG Ligaleitung unter Angabe eines neuen Spieltermins spätestens einen Tag vor dem offiziellen Spieltermin bzw. bei Spielvorlegung 5 Stunden vor dem Spielbeginn von mind. einem Teamkapitän (verschiebende Mannschaft) telefonisch oder per E-Mail gemeldet werden. Spielverschiebungen ohne Angabe eines neuen Termins sind nicht möglich. Bei nicht rechtzeitiger Meldung, einer Spielverschiebung, wird der verschiebenden Mannschaft ein Beitrag von 5,-€ abgezogen.

1.5.3.3 Der verschobenen Mannschaft steht es zu, einen (oder mehrere Termine) für das Nachtrags-Spiel namhaft zu machen, welche von der verschiebenden Mannschaft wahrgenommen werden muss. In der Regel wird es so sein, dass beide Teamkapitäne den neuen Spieltermin miteinander vereinbaren.

1.5.3.4 Kommt es dennoch zu keiner einvernehmlichen Vereinbarung hinsichtlich einer Spielverschiebung, wird von der Ligaleitung ein Termin festgelegt, zu der die Begegnung nachgetragen werden muss. Die weitere Vorgangsweise wird im Punkt 2.7.4 beschrieben.

1.5.3.5 Die Ligaleitung behält sich ausdrücklich vor, Spieltermine festzusetzen, sollte dies, aus welchen Gründen auch immer, (z.B. Wahrscheinlichkeit einer Spielmanipulation) sinnvoll erscheinen.

1.5.4 Heimrecht bzw. Heimrecht-Tausch

Grundsätzlich ist der Tausch des Heimrechts im beidseitigen Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich. Der Spielberichtsbogen wird so ausgefüllt, als würde kein Heimrecht Tausch erfolgen, lediglich eine Vermerk „Heimrecht Tausch“ ist zu notieren. Wird in der Hinrunde das Heimrecht getauscht, so muss automatisch auch bei der Rückrunde das Heimrecht getauscht werden. Wurden in der Hinrunde die Spiele planmäßig absolviert, so kann in der Rückrunde kein Heimrecht Tausch mehr stattfinden.

2.Spielverlauf

2.1 Spielvariationen in den einzelnen Ligaklassen

A-Liga: 501D.o, 501 D.o, 501 D.o, Cricket Einzel Cut.Troat, 501Team Leauge, Cricket Team Leauge Cut Troat

B-Liga: 501 M.o., 501 M.o., Cricket u. League (Doppel) 501 M.o.

C-Liga: 501 O.o., 501 M.o., Cricket u. League (Doppel) 501 M.o.

2.2 Vorbereitung

2.2.1 Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist ein Dartautomat für die Gastmannschaft zu reservieren.

2.2.2 Die Wartezeit auf eine Mannschaft beträgt eine halbe Stunde plus 15 Minuten. Sollte eine Mannschaft innerhalb der ersten halben Stunde erscheinen, so hat sie die Möglichkeit sich 15 Minuten einzuschießen. Ein Erscheinen nach der halben Stunde bedeutet den Verlust der Einspielzeit. Verspätungen sollten generell der gegnerischen Mannschaft, vor der offiziellen Spielbeginnzeit gemeldet werden. Wird eine Verspätung nicht gemeldet und trifft die Mannschaft nach gesamt 45 Minuten nicht ein, so handelt es sich um einen Nichtantritt nach Punkt **2.7.2**

2.2.3 Der Spielberichtsbogen muss vor dem Spiel ausgefüllt werden. Ersatzspieler (5. und 6. Spieler) müssen ebenfalls vor Spielbeginn eingetragen werden.

AUSNAHME: Erscheint ein nicht eingetragener Spieler zu spät zum Ligaspiel, obliegt die Entscheidung dem gegnerischen Kapitän ob dieser Spieler eingesetzt werden darf.

2.2.4 Zur Spielerkontrolle kann vom gegnerischen Kapitän ein Lichtbildausweis verlangt werden. Wird diese Kontrolle verweigert so ist dieser Spieler für die gesamte Begegnung nicht einsatzberechtigt.

2.2.5 Die Heimmannschaft hat das Recht vor Spielbeginn festzulegen, ob als Runde 3 die Cricket oder die League Spiele gespielt werden.

2.3 Spielbeginn

2.3.1 Gespielt wird die jeweilige Disziplin auf zwei gewonnene Sätze. (best of 3)

AUSNAHME: Cricket und League (Doppel) werden nur auf einen gewonnenen Satz gespielt.

2.3.2 Während des Spielbetriebs können in der B und C Liga zwei Ersatzspieler, in der A Liga ein Ersatzspieler eingewechselt werden. Dies ist auf dem Spielbericht in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Das Auswechseln, während einer laufenden Spielbegegnung, ist jedoch nicht möglich. Ein zurückwechseln der Ersatzspieler ist ebenfalls nicht möglich.

2.3.3 Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts, dass die richtigen Spieler aufgerufen werden. Jeder aufgerufene Spieler begibt sich unverzüglich zur Abwurfline. Erscheint ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline wird er letztmalig von beiden Mannschaftskapitänen aufgerufen. Nach weiteren 5 Minuten des Nichterscheinens wird das Spiel mit 0:2 als verloren gewertet. Das Verlassen des Spiels und nicht Wiedererscheinen ist nicht erlaubt, es wird ebenfalls mit einen 0:2 als verloren gewertet.

2.3.4 Beide Sportler haben am Beginn darauf zu achten dass die geforderte Spielvariante mit Option eingestellt wird. Sollte darauf vergessen worden sein, muss das Spiel mit der richtig eingestellten Option neu gespielt werden.

AUSNAHME: Das Spiel hat die richtige Spielvariante und wird mit der richtigen Option beendet.

2.3.5 Grundsätzlich werden die Spiele auf einem Dartautomaten gespielt. Falls zwei Geräte vorhanden sind, so kann die Heimmannschaft vor Spielbeginn entscheiden, ob auf

max. 2 Automaten gespielt wird. Sind mehrere Automaten aufgestellt, kann bei Einigung beider Kapitäne auf mehr als zwei Geräten gespielt werden.

2.4 Spielablauf

2.4.1 Wer die Spielbegegnung beginnt wird durch werfen eines Pfeil auf das Bull`s Eye bestimmt. Derjenige Spieler beginnt, dessen Dartpfeil am nächsten steckt. Ein, im (rotem) Bull`s Eye steckender Dart muss herausgezogen werden. Treffen beide Spieler das (blaue) Bull oder das (rote) Bull`s Eye, so muss nochmals geworfen werden. Es wird nur einmal ermittelt wer das Spiel beginnt. Das zweite Spiel beginnt der Gegner. Der Spieler des 3. Spiel (Leg) beginnt, der auch das 1. Leg begonnen hat.

2.4.2 Die Abwurflinie darf während des Wurfs nicht überschritten werden. Auch eine Schrittbewegung in Richtung Dartgerät ist nicht erlaubt. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Ein Abwurf seitlich der Linie ist, in gedachter Verlängerung, gestattet.

2.4.3 Es dürfen pro Runde maximal nur 3 Darts in Richtung Scheibe geworfen werden.

2.4.4 Alle Darts die in Richtung Sportgerät geworfen werden, gelten als geworfen, gleich, ob vom Dartautomat registriert oder ob sie vom Board fallen oder das Gerät noch nicht spielbereit war. Es darf auf keinem Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Kommt es dennoch vor, dass ein Dart nachgedrückt bzw. nachgeworfen wird, und damit die Punktezahl verändert wird, gilt der Satz als verloren. Wird ein Dart versehentlich fallen gelassen und kommt er vor oder nach der Abwurflinie zum Liegen darf dieser Dart aufgehoben und auch geworfen werden. Ein fallen gelassener Dart gilt nicht als geworfen.

2.4.5 Jeder Spieler hat sich vor dem Werfen zu vergewissern, ob er auf der richtigen Punkteanzeige wirft. Wirft ein Spieler auf die gegnerische Punkteanzeige und kommt es zu einer Änderung der Punktezahl, gilt der Satz als verloren.

2.4.6 Sollte ein Spieler beim Herausziehen der Darts die Punktezahl bei seiner oder der gegnerischen Punkteanzeige verändern, ist dieser Satz verloren. Wird durch das Herausziehen ein Dart beim Gegner abgezogen, so wird nach Betätigung der „Startwechsel Taste“ die Begegnung normal auf der richtigen Anzeige fortgesetzt.

2.4.7 Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

- a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
- b) ständiges Übertreten der Abwurflinie oder übersteigen während der Wurfbewegung.
- c) absichtliches Verzögern des Spiels.
- d) Missbrauch des Dartautomaten oder unsportliches Benehmen.

Wird ein Foul begangen wird der Spieler einmalig ermahnt. Sollte der Missstand nicht behoben werden können, ist unverzüglich die Ligaleitung zu verständigen.

2.4.8 Es gilt immer die geworfene Punktzahl, die vom Gerät angezeigt wird. AUSNAHME: „Winning Dart“ d.h. wird die Partie korrekt beendet und steckt der Pfeil nachweislich im richtigen Segment, aber wird vom Gerät nicht gewertet, gilt das Spiel als gewonnen. Sollte ein Gerät mehrmals eine falsche Punktezahl anzeigen, muss das Spiel abgebrochen und die Ligaleitung verständigt werden. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festgelegten Termin nachgeholt.

2.4.9 Grundsätzlich ist es nicht gestattet, eine bereits begonnene Ligabegegnung abzubrechen. Sollte es durch schwerwiegenden Gründen (absolut unzumutbare Spielsituation, höhere Gewalt,...) trotzdem zum Abbruch kommen, so ist sofort die Ligaleitung zu verständigen. Bei der Neuaustragung muss die gesamte Ligabegegnung neu ausgetragen werden. Teilergebnisse aus der abgebrochenen Partie können nicht übernommen werden. Sollte es keine schwerwiegenden Gründe für den Abbruch geben, so werden die verbleibenden nicht ausgetragenen Spiele jeweils mit 2:0 gegen jene Mannschaft straf verifiziert, die das Ligaspiel abgebrochen hat.

2.4.10 Sollte beim Dartgerät eine Rundenbegrenzung eingestellt sein, so ist unabhängig vom Spielstand eine „Bull Entscheidung“ herbei zu führen, wenn das Gerät abschaltet. Derjenige Spieler der dem Bull am nächsten wirft hat gewonnen.

2.5 Spielabschluss

2.5.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne bzw. deren Stellvertreter den ordnungsgemäßen Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren. Mit der Unterschrift auf dem Spielbericht bestätigen beide Teamkapitäne die ordnungsgemäße Durchführung der Ligabegegnung. Gegen einen von beiden Teamkapitänen unterschriebenen Spielbericht kann KEIN PROTEST erhoben werden.

AUSNAHME:

a) Es liegt ein Streitfall vor, der beim Ligaspiel von beiden Mannschaftsführern und selbst mit Hilfe der Ligaleitung nicht geklärt werden kann, so ist am Spielbericht von der protestierenden Mannschaft der Vermerk „Protest“ anzuführen und zu unterzeichnen. In der Folge hat die protestierende Mannschaft den erhobenen Protest telefonisch oder schriftlich zu begründen. Die Begründung muss spätestens 3 Tage nach dem Ligaspiel erfolgen. Sollte keine Begründung für den erhobenen Protest vorgelegt werden, so gilt dieser als zurückgezogen.

b) Bei Vorliegen eines versteckten Protestgrundes, der erst im nach hinein erkannt wurde bzw. erkannt werden konnte (z.B. ein Spieler spielt unter falschen Namen) ist ein schriftlicher oder telefonischer Protest, und zwar binnen 3 Tagen ab Kenntnis des Protestgrundes, an die Ligaleitung zu erheben. Die Protesterhebung samt Begründung, wegen eines versteckten Protestgrundes, muss für ein Spiel der laufenden Ligasaison spätestens 7 Tage nach dem letzten zu absolvierenden Spiel bei der SKG Ligaleitung einlangen. Nach Ablauf dieser Frist ist jede Protesterhebung ausgeschlossen. Derart verspätet eingebrachte Proteste werden von der Ligaleitung zurückgewiesen.

2.5.2 Abgabefristen der Spielberichte (!!!)

Jeder Spielbericht muss innerhalb von **48 Stunden** spätestes am nächsten Werktag nach Beendigung der Ligabegegnung gefaxt oder per Mail gesendet werden.

2.5.2.1 Grundsätzlich ist der Teamkapitän der Heimmannschaft für das Ausfüllen u. Eintragen der Spielergebnisse im Spielbericht zuständig. Es sollte auch eine Mitschrift der Gastmannschaft erfolgen, damit eventuell auftretende Probleme gelöst werden können.

2.5.2.2 Der Teamkapitän der Heimmannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass der Spielbericht innerhalb der im Punkt **2.5.2** angeführten Frist bei der SKG Ligaleitung aufliegt.

2.5.2.3 Sollte ein Spielbericht nicht fristgerecht abgegeben werden, so wird, nach einer einmaligen Aufforderung durch die Ligaleitung, der verantwortlichen Mannschaft ein Gewinnpunkt abgezogen. Wenn der Spielbericht danach auch innerhalb von 7 Tagen nicht bei der Ligaleitung aufliegt, wird das Spielergebnis nicht in die Wertung genommen. Das gilt sowohl für die Team- als auch für die Einzelwertung. Der verantwortlichen Mannschaft werden zusätzlich 5 Gewinnpunkte abgezogen.

2.6 Wertungssystem – Mannschaft- und Einzelwertung

2.6.1 Mannschaftswertungssystem

Für die Mannschaftswertung werden je Ligabegegnung die gewonnen als auch die verlorenen Spiele, je Mannschaft, gutgeschrieben. Es sind in der B und C Liga maximal 16 Spiele möglich, in der A Liga 18 Spiele. Für einen Sieg gibt es 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt. Dadurch errechnet sich die Platzierung der jeweiligen Mannschaften in der Endabrechnung.

2.6.1.1 Die gewonnen bzw. verlorenen Spiele werden im Spielbericht entsprechend dem Ergebnis in die dafür vorgesehenen Felder eingetragen. Die Sätze werden separat gezählt und ebenfalls im Spielbericht eingetragen.

2.6.1.2 Sollten am Ende einer Ligasaison zwei (oder mehrere) Mannschaften die gleichen Punkte bzw. die gleiche Prozentzahl aufweisen, so wird das Satzverhältnis für die Reihung entscheiden. Ist das Satzverhältnis ebenfalls gleich werden die direkten Ergebnisse, der Begegnungen, für die Rangliste herangezogen.

2.6.2.1 Die Einzelwertung wird durch den PPS (je höher desto besser) gereiht. Da diese auf Tausendstel genau berechnet werden ist ein gleicher Wert fast unmöglich. Sollt es dennoch vorkommen, gibt es eine ex aequo Platzierung.

2.6.2.2 Für eine vordere Platzierung in der Einzelwertung ist eine Teilnahme von mindestens 60% notwendig.

Ein PPS von 1,000 und eine Teilnahme von 59,9% reicht nicht für den 1. Platz in der Einzelwertung.

2.7 Nichtantritt, Strafverifizierung

2.7.1 Grundsätzlich muss jede Ligabegegnung gespielt werden.

2.7.2 Tritt eine Mannschaft nicht zum offiziellen Spieltag bzw. dem formell richtig bekannt gegebenen Ersatztermin (Spielverschiebung) an, so hat die anwesende Mannschaft einen unterschriebenen Spielbericht mit den Vermerk „Nichtantritt“ innerhalb der unter Punkt 2.5.2 angeführten Frist an die Ligaleitung zu senden.

2.7.3 Das Spiel wird von der SKG Ligaleitung zu einem Ersatztermin mit Absprache beider Mannschaften neu angesetzt. Der nicht angetretenen Mannschaft werden 40,-€ vom Preisgeld abgezogen, welches der betroffenen Mannschaft ausbezahlt werden, weiters verliert die nichtangetretene Mannschaft ihr Heimrecht gegenüber der betroffenen Mannschaft.

2.7.4 Erscheint eine Mannschaft auch, zu dem von der Ligaleitung festgelegten Termin nicht wird die Begegnung aus der Wertung genommen. Zusätzlich werden der nicht angetretenen Mannschaft 5 Gewinnpunkte abgezogen.

2.7.5 Im Ausnahmefall kann auch eine Mannschaft mit 3 Spielern zu einem Ligaspiel antreten.

2.7.6 Eine Mannschaft, die 2mal nicht zu einem Ligaspiel antritt wird aus dem SKG Ligabetrieb ausgeschlossen. Sämtliche Ergebnisse dieser Mannschaft werden komplett aus der Wertung genommen.

2.7.7 Eine von der SKG Ligaleitung ausgeschlossenen Mannschaft kann kein Preisgeld ausbezahlt werden. Eine Mannschaft die sich während des Ligabetriebs in der Hinrunde auflöst, erhält 50% vom Wirtebeitrag rückerstattet. Eine Auflösung in der Rückrunde hat zur Folge, dass der gesamte Wirtebeitrag von der SKG Ligaleitung einbehalten wird.

2.7.8 Einer Mannschaft die zu Saisonende die letzten Runden oder zu verschobenen Spielen nicht mehr antritt werden 50% des zustehen Preisgeldes abgezogen.

2.8 Streitfragen, Proteste

2.8.1 Dieser Beitrag wird absichtlich kurz gehalten, da wie Eingangs erwähnt wir eine „Freundschaftsliga“ sind, und Streitfragen sowie Proteste erst gar nicht aufkommen, oder diese selbständig ausdiskutiert werden sollten.

2.8.2 Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Diese versucht eine Einigung, beider Parteien herbeizuführen.

2.8.3 Die Entscheidungen, über Streitfragen und Proteste, obliegt alleinig der SKG Ligaleitung. Die daraus entstehenden Konsequenzen müssen die betroffenen Mannschaften bzw. Spieler akzeptieren um nicht vorzeitig aus dem Spielbetrieb ausgeschlossen zu werden.

2.8.5 Bei schweren unsportlichen Verhalten können Mannschaften bzw. Spieler bis zu 3 Saisonen gesperrt werden. Bei Mannschaften die vom Ligabetrieb ausgeschlossen werden kann gegen alle Spieler, die bei dieser Mannschaft gemeldet sind, ebenfalls eine Sperre ausgesprochen werden.

2.10 SKG Schiedsrichter

2.10.1 Außer der SKG Ligaleitung werden nur Mannschaftskapitäne als Schiedsrichter eingesetzt.

2.10.2 Die SKG Dartliga kann jederzeit, nach ermessen, Schiedsrichter zu Ligaspielen entsenden. Dem Schiedsrichter ist auf verlangen ein Lichtbildausweis vorzulegen.

2.10.2 Den Anweisungen des Schiedsrichters ist in jedem Fall Folge zu leisten. Werden die Anweisungen des Schiedsrichters nicht befolgt kontaktiert dieser unverzüglich die Ligaleitung.

2.10.3 Dem Schiedsrichter ist der original Spielbericht nach Spielende auf Verlangen auszuhändigen, bzw. ist während des Spielbetriebs Einsicht zu gewähren.

2.10.4 Jede Mannschaft kann einen Schiedsrichter anfordern, es obliegt aber der Ligaleitung diesen Wunsch nachzukommen. Ein grundsätzliches Recht auf die Anwesenheit eines Schiedsrichters gibt es nicht.

3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

3.1 Grundregeln zur Ligabildung

3.1.1 Die Ligaleitung kann die nachstehenden Regeln in Bezug auf die Ligabildung (Auf – und Abstieg) ohne Begründung außer Kraft setzen und die Mannschaften nach seinen sportlichen Aspekten zuordnen. Dies gilt sowohl für die Ligaeinteilung als auch für die Kategorieeinteilung bei Endturnieren und anderen Veranstaltungen der SKG Dartliga, bei denen dies von Bedarf sein könnte.

3.2 Aufstieg bzw. Abstieg

3.2.1 Grundsätzlich gilt: Das erstplatzierte Team muss zur darauf folgenden Ligasaison in die nächst höhere Liga aufsteigen. Die letztplatzierte Mannschaft kommt in die nächst niedrige Liga. Über den Abstieg wird regional bedingt entschieden und richtet sich nach der Anzahl der aufsteigenden bzw. neu hinzukommenden Mannschaften.

Gut Dart
wünscht die
SKG Ligaleitung

Manuel Fromm
Forsterreith 16
4892 Pfaffing
0676/5923812
skg_dart@yahoo.com

Forsterreith, 18.03.2022