



Regeln des STDSV

INHALTSVERZEICHNIS 2

ALLGEMEINE REGELN 4

 1. Begriffsdefinitionen..... 5

 2. Spielbereich..... 6

 3. Sportliche Voraussetzungen..... 7

LIGAREGELN 8

 1. Spielvorbereitung 9

 2. Spielbeginn 10

 3. Spielablauf..... 11

 4. Spielabschluss..... 12

 5. Spielberechtigungen..... 13

 6. Streitfragen und Proteste..... 14

 7. Schiedsrichter..... 14

 8. Spieltermin, Spielverlegung, Absage 15

 9. Nichtantritt..... 16

 10. Auf- und Abstieg..... 16

 11. Versetzung in eine niedrigere Spielklasse 17

 12. Anmeldungen 17

 13. Einstellung Spielbetrieb bzw. Mannschaftsausschluss 18

 14. Schlussbestimmungen..... 19

 15. Hobby-/Wirtshausliga 20

 16. Steirischer Dartsportverband (STDSV) 20

 17. Bankverbindung 20

 18. Ligaverwaltung 20

 19. Homepage 20

STRAFENKATALOG 21

 1. Grundsätzliches 22

 2. Wiederholte Vergehen..... 22

 3. Passive Täterschaft..... 23

 4. Gnadengesuch..... 23

 5. Unvollständige Auflistung 23

 6. Nichtbezahlung 23

 7. Fälschung von Daten 23

 8. Spielen ohne Spielberechtigung (Player-Card)..... 23

 9. Einsatz eines unberechtigten Spielers..... 23

 10. Nichteinhaltung von vorgegeben Terminen 23

11. Schädigendes Verhalten.....	24
12. Unsportliches Verhalten.....	24
13. Rauchen, Alkohol.....	24
14. Drogen.....	24
15. Nichtantritt.....	24
16. Falsche Zeugenaussage und/oder Stellungnahme.....	24
17. Kapitänswechsel.....	24
FINANZIELLER LEITFADEN	25
1. Automatenwurf.....	26
2. Kaution	26
3. Startgeld	26
4. Förderungsausschüttung.....	27
LIGACUP REGELN	28

ALLGEMEINE REGELN

1. Begriffsdefinitionen

Wurf:

Alle Darts müssen nacheinander mit der Hand auf das Dartgerät geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei Pfeilen.

- Das Nachwerfen eines Darts ist verboten. Der erste nachgeworfene Dart wird in der nächsten Runde vom Wurf abgezogen. Beim zweiten Nachwerfen ist das Leg verloren.
- Der Wurf wird stehend hinter der Abwurflinie ausgeführt, wobei mindestens ein Fuß des Spielers den Boden berühren muss, sofern es körperlich möglich ist. Bei Rollstuhlfahrern gilt die große/hintere Radachse als Fuß.

Leg:

Ein Leg besteht aus mehreren Würfen. Es ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles. Ein Leg ist beendet, wenn ein Spieler mit einem Dart genau auf „0“ kommt.

Set:

Ein Set besteht aus mehreren Legs. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Spieler oder ein Team zwei oder, je nach Spielmodus, mehrere Legs gewonnen hat (z.B. Best of Three).

Match:

Das ist die Gesamtheit aller Spiele, welche genau nach jeweiliger Vorlage des Ligaprotokolls spielen.

Mannschaft / Team:

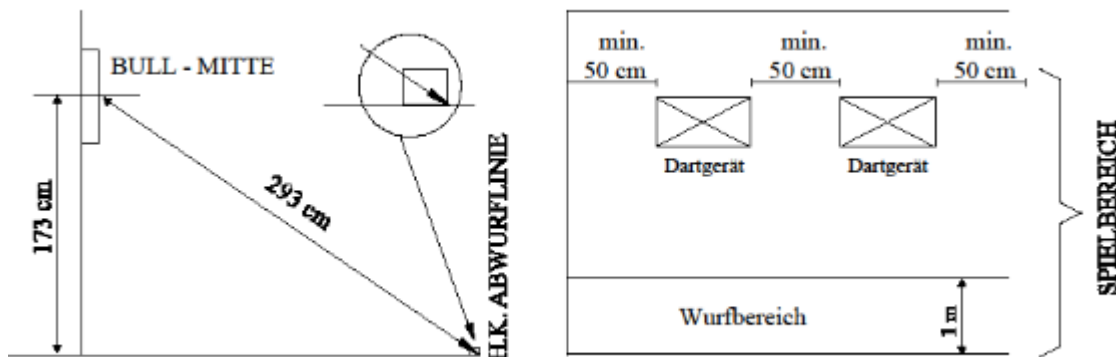
Eine Mannschaft / ein Team setzt sich aus einem Mannschaftsführer und mindestens drei weiteren Spielern zusammen.

Spieler:

Bezeichnet sowohl weibliche als auch männliche Dartspieler.

2. Spielbereich

- a) Nur der im Wurf befindliche Spieler darf sich im Spielbereich aufhalten. Sein Spielgegner sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich aufhalten.
- b) Im Spielbereich ist absolutes Handy-, Rauch-, Ess- und Trinkverbot! Kommt es trotz Aufforderung zur Unterlassung zu wiederholtem Vergehen, ist dies am Spielprotokoll zu vermerken und wird lt. Strafenkatalog geahndet.
- c) Aufstellung Dartgerät:
- Die Abwurflinie muss parallel zum Dartgerät am Boden angebracht sein.
 - Sie darf weder betreten noch übertreten werden.
 - Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen.
 - Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes von Mitte des Double-Bulls (50er) bis Hinterkante der Abwurflinie erforderlich.
 - Bei einer vorgeschriebenen Höhe von 173 cm des Double-Bulls (50er) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 293 cm.
 - Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend.
 - Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen können nicht berücksichtigt werden.
 - Die Toleranzgrenze beträgt 1 cm in der Diagonale.
- d) Aufstellungsschema Dartgeräte:



3. Sportliche Voraussetzungen

Dartgeräte:

Gespielt wird ausschließlich auf Elektronik-Dartgeräten. Die Dimension der Dartscheibe und nicht die Herstellermarke eines Dartgerätes sind ausschlaggebend. Das Board muss mit einem Minimum von 40 Watt bzw. entsprechenden LED's beleuchtet sein. Die Dartgeräte müssen in der Rundenbegrenzung mindestens 20 Runden nach oben „offen“ sein.

Dartpfeile:

Alle Spieler können Darts benutzen, die folgende Spezifikationen aufweisen:

- Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben.
- Sie müssen ein Steckenbleiben in den Bohrungen der Scheibe ermöglichen.
- Sie dürfen nicht länger als 220 mm sein (Gesamtlänge).
- Das Maximalgewicht des Barrel darf 18 Gramm nicht überschreiten. Zum Barrel zählen alle Teile zwischen Schaft und Kunststoffspitze (Gewindereduktion und Gewichte).
- Die Darts dürfen nicht magnetisch sein.

LIGAREGELN

1. Spielvorbereitung

- a) Gerätebereitstellung:
30 Minuten vor dem offiziellen Spieltermin ist mindestens ein Dartgerät für die Gastmannschaft freizumachen.
- b) Aufstellung:
- Die Aufstellung der Heimmannschaft muss vor Spielbeginn auf den dafür vorgesehenen Spielbericht niedergeschrieben werden.
 - Die Aufstellung der Gastmannschaft erfolgt danach durch den jeweiligen Mannschaftsführer.
 - Die Aufstellung kann verdeckt erfolgen.
 - Pro Spielabschnitt des STDSV-Spielprotokolls darf ein Spieler nur einmal eingesetzt werden.
- c) Berichtsführung:
Der Eintrag der laufenden Ergebnisse obliegt dem Mannschaftsführer der Heimmannschaft mit laufender Kontrolle durch den Mannschaftsführer der Gastmannschaft. Die Mannschaftsführer sind für das richtige Ausfüllen des Spielberichtes verantwortlich.
- d) Spielberechtigung:
- Es dürfen ausschließlich Spieler für die Mannschaft spielen, bei welcher die Nennung erfolgte.
 - Bei Zweifel über die Person kann ein amtlicher Lichtbildausweis verlangt werden.
 - **Es besteht somit eine Ausweispflicht!**
- e) Verzögerung:
- Sollte es einer Gastmannschaft nicht möglich sein zum angesetzten Spieltermin rechtzeitig am Spielort einzutreffen, ist die gegnerische Mannschaft telefonisch zu informieren.
 - Die anwesende Mannschaft hat 60 Minuten zu warten.
 - Sollte auch bis zu diesem Zeitpunkt die abwesende Mannschaft nicht anwesend sein, ist das Spiel laut Strafenkatalog für die anwesende Mannschaft zu werten.

2. Spielbeginn

a) Geräteauswahl:

- Der Heimmannschaft obliegt die Entscheidung, ob bei einer Ligabegegnung auf einem oder mehreren Dartgeräten gespielt wird.
- Empfehlung des Verbandes ist es, auf mehreren Geräten zu spielen.
- Sollte nur auf einem Gerät gespielt werden, so ist die gegnerische Mannschaft mindestens einen Tag vorher zu verständigen.
- Man sollte dann, auf Grund der langen Spieldauer, das Spiel auf 18 Uhr vorverlegen.

b) Spielablauf:

- Beide Mannschaftsführer überprüfen anhand des Spielberichtes, dass die richtigen Namen aufgerufen werden.
- Jeder Spieler der aufgerufen wird hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden.
- Wenn ein aufgerufener Spieler innerhalb von zwei Minuten und auch nach nochmaliger Aufforderung (zwei Minuten) nicht an der Abwurflinie erscheint, hat er sein Spiel verloren.
- Sollte ein Spieler zu Beginn des Spieles noch nicht anwesend sein, wird das Spiel normal gestartet.
- Die Reihenfolge der im Spielbericht eingetragenen Paarungen sollte eingehalten werden, d.h. eine andere Spielerpaarung sollte nicht vorgezogen werden.
- Kommt der Spieler bis zu seinem Einsatz nicht, hat er das Spiel verloren.
- Er kann jedoch seine verbleibenden Spiele normal fortsetzen, wenn er rechtzeitig zu den anderen Spielen erscheint.

c) Spielbeginn:

- Der Spieler der Heimmannschaft startet mit Wurf auf Double-Bull (50er).
- Sieger bzw. Starter ist, dessen Dart im Double-Bull (50er) steckt oder diesem am nächsten ist.
- Steckt der Dart im Double-Bull (50er) oder Single-Bull (25er) muss dieser, nach Bestätigung des Gegners und bevor der Gegner wirft, entfernt werden.
- Treffen beide Spieler das Gleiche (Single-Bull ist Single-Bull, Double-Bull ist Double-Bull) oder sind vom Bull gleich weit entfernt, so fängt dann der Spieler der Gastmannschaft an zu bullen, wobei zuvor beide Darts herausgezogen werden. Es wird immer gewechselt bis einer das Bullwerfen gewonnen hat.
- Fällt der Dart von der Scheibe muss vom betroffenen Spieler noch einmal geworfen werden.

3. Spielablauf

a) Spielmodus:

- Gespielt wird die jeweilige Disziplin auf zwei gewonnene Legs (Best of Three) Double Out.
- Eine Ligabegegnung besteht aus dem im jeweiligen Spielbericht zu entnehmenden Spielen.
- Alle Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die richtige Variante eingestellt ist.
- Sollte dies vergessen werden, muss mit der richtigen Option neu gestartet werden und der alte Spielstand ist wiederherzustellen.

b) Abwurflinie:

- Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht übertreten werden.
- Ein Abwurf neben der Linie - hinter ihrer gedachten Verlängerung - ist möglich.

c) Wertung der Darts:

- Alle Darts, welche in Richtung Dartgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punkten oder ob sie von der Scheibe fallen.
- Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.
- Nach der Herausnahme der Pfeile ist die Spielbereitschaft am Gerät für den nächsten Spieler herzustellen.
- Die vom Dartgerät angezeigte Punktezahl ist gültig.
- **Ausnahme „Winning Dart“:** Wird das Leg korrekt beendet, d.h. der Dartpfeil steckt, aber er wird vom Gerät nicht richtig gewertet, gilt das Leg trotzdem als gewonnen!
- Sollte ein Dartgerät mehrmals falsche Punktezahlen anzeigen, muss das Spiel abgebrochen werden. Alle bis dahin abgeschlossenen Legs zählen.
- Die restlichen Legs werden zu einem neu festgelegten Termin oder auf einen anderen Dartgerät nachgeholt, wobei die Aufstellung der Spieler nicht verändert werden darf.
- Der Abbruch des Spieles muss der Ligaverwaltung mitgeteilt werden.

d) Spielernummer am Dartgerät:

- Jeder Spieler hat vor dem Wurf darauf zu achten, dass das Dartgerät seine Spielernummer anzeigt.
- Wirft ein Spieler während das Dartgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist wie folgt vorzugehen:
 - Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch die „Startwechsel-Taste“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen.
 - Es wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner setzt nach erneutem Betätigen der „Startwechsel-Taste“ das Spiel fort.
 - Wirft der Spieler alle drei Darts unter der Nummer des Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt das Spiel fort.

e) Sollte nach der 20. Runde keine Entscheidung durch Ausmachen auf ein Doppelfeld gefallen sein, wird durch Werfen auf das Double-Bull entschieden (wie in Punkt 2c beschrieben).

- f) Fouls:
- Fouls können von den Mannschaftsführern beanstandet werden.
 - Fouls werden lt. Strafenkatalog geahndet.
 - Wird ein Foul erkannt, ist der Mannschaftsführer berechtigt einen Protest einzureichen.
- g) Sollte ein Dart neben die Dartscheibe geworfen werden und durch Herausziehen eines Darts das Gerät eine Punktezahl werten, gilt wie folgt:
- Das Leg muss wiederholt werden, jedoch ist der alte, reguläre Spielstand wiederherzustellen.

4. Spielabschluss

Mannschaftswertungen:

Gewinnt eine Mannschaft die Begegnung einer Spielrunde, so erhält diese zwei Punkte.

- Geht das Spiel unentschieden aus, bekommen beide Teams einen Punkt.

Liga-Einzelwertung:

- a) Jeder Spieler hat die Möglichkeit, bei einer mitlaufenden Punktwertung für Einzelsiege, in der Einzelrangliste als Gesamtsieger der jeweiligen Spielklasse hervorzugehen.
- b) Punktevergabe für die Einzelwertung:
- 2:0 Sieg 4 Punkte
 - 2:1 Sieg 3 Punkte
 - 1:2 Niederlage 1 Punkt
 - 0:2 Niederlage 0 Punkte
- c) Kontrolle Spielprotokoll:
Nach der letzten Spielerpaarung müssen die Mannschaftsführer den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und diesen durch ihre eigenhändige Unterschrift gegenzeichnen. Sollte der Mannschaftsführer selbst nicht anwesend sein, d.h. ein anderer Spieler unterschreibt den Spielbericht, so ist „i.V.“ vor die Unterschrift zu setzen und der Name ist in Blockschrift hinzuzufügen.
- d) Abgabe Spielprotokoll:
Der unterfertigte **Original-Spielbericht** muss von der Heimmannschaft bis **spätestens dem nächstkommenden Sonntag, 20 Uhr**, nach der Spielbegegnung an die Ligaverwaltung gefaxt oder ein in tadellosem Zustand, mit dem Handy gemachtes Foto, per E-Mail an die Ligaverwaltung zur zeitgerechten Übermittlung gesendet werden.
- e) Das Originalprotokoll ist über zwei Jahre aufzubewahren (Dokumentenarchiv).
- f) Sollte eine Heimmannschaft ihren Spielbericht nicht ordnungsgemäß abschicken bzw. aufbewahren ist lt. Strafenkatalog vorzugehen.

5. Spielberechtigungen

Allgemein:

- a) Wie schon einmal angeführt können in einer Mannschaft uneingeschränkt Spieler teilnehmen, sofern sie ordnungsgemäß laut Reglement gemeldet sind.
- b) Pro Ligaspiel darf maximal ein Spieler mit nicht steirischem Hauptwohnsitz eingesetzt werden.
- c) Alle bis zum ersten Spiel gemeldeten Spieler sind über die gesamte Saison spielberechtigt.
- d) Das Nachmelden von Spielern ist bis zum Beginn der vorletzten Runde erlaubt, z.B. bei 14 Runden bis zur 13. Runde.
 - **Hinweis:** Neu eingesetzte Spieler sind mit dem Hinweis „NEU“ im Protokoll einzutragen und sind dann somit auch schon spielberechtigt. Ein vollständig ausgefülltes Spielerstammdatenblatt ist mit dem Protokoll mit zu übermitteln.
- e) Das Wechseln über mehrere Klassen (d.h. von mehr als einer Klasse und einem Schnitt von mehr als 1,5) ist erlaubt.
 - Pro Ligaspiel dürfen nur zwei solcher Spieler eingesetzt werden. **Ausnahme:** Einzelne Spieler (mit einer Durchschnittsrundenpunktzahl von 1,5) sind in der darauffolgenden Saison auch in niedrigeren Klassen spielberechtigt.
 - Bei Sonderfällen entscheidet der Vorstand.

Teamwechsel:

- a) Wenn ein Spieler bis zur Saisonhalbzeit nicht zum Einsatz gekommen ist, so ist es diesem Spieler erlaubt zu einem anderen Verein bzw. Mannschaft zu wechseln.
- b) Zurückwechseln während der Saison ist nicht mehr möglich.
- c) Der Wechsel muss im „Anmeldeformular“ des STDSV vor der ersten Begegnung mit einer anderen Mannschaft festgehalten werden.
- d) Bei Mannschaftswechsel eines Spielers zu einer anderen Mannschaft muss neuerlich das festgelegte Spielernenngeld an die Ligaverwaltung abgeführt werden.

6. Streitfragen und Proteste

- a) Streitfragen während einer Ligabegegnung sind grundsätzlich von beiden Mannschaftsführern zu klären.
- b) Sollte es zu keiner Einigung kommen, so ist im Spielprotokoll unter dem Punkt „Besondere Vorkommnisse“ der Vermerk „Protest des *Vereinsname* – schriftliche Stellungnahme folgt“ zu vermerken.
- c) Beide Mannschaftsführer sind verpflichtet binnen vier Tagen nach dem Ligaspiel eine schriftliche Stellungnahme an die Ligaverwaltung zu übermitteln.
- d) Sollte ein Mannschaftsführer keine schriftliche Stellungnahme abgeben, wird dem Protest der gegnerischen Mannschaft stattgegeben.
- e) Strafausschuss:
Die Entscheidung über eingebrachte Proteste obliegt dem Strafausschuss, welcher sich aus mindestens drei Personen zusammensetzt (Strafausschussobmann und beide Ligaverwalter).
 - Bei einer Berufung gegen einen Beschluss des Strafausschusses ist der Vorstand des STDSV als letzte Instanz zuständig.
 - Gegen den Bescheid des Vorstandes als Strafausschuss letzter Instanz ist kein Rechtsmittel mehr möglich.
- f) Kosten:
Die Kosten für einen Einspruch betragen € 50,-. Diese sind vom Einspruchswerber im Voraus zu bezahlen. Nach Entscheidung sind die Kosten von jener Mannschaft zu tragen, gegen die entschieden wurde. Im aktuellen Strafenkatalog ist ersichtlich, mit welchen Strafmaßnahmen zu rechnen ist.

7. Schiedsrichter

Jede Mannschaft kann eine Woche vor einem Pflichtspiel einen Schiedsrichter beim STDSV schriftlich anfordern. Die Kosten betragen das amtliche Kilometergeld sowie € 20,- für Diäten. Die Kosten sind von jener Mannschaft zu tragen, welche den Schiedsrichter angefordert hat. Der Schiedsrichter übernimmt die gesamte Spielleitung inkl. der Ergebnisdurchsage an den Ligaverwalter sowie die Verwahrung des Original-Spielberichtes.

8. Spieltermin, Spielverlegung, Absage

- a) Die aus dem Spielplan vorgegebenen Spieltermine sind verbindlich und werden jeweils vor Beginn der Liga mitgeteilt.
- b) Grundsätzlich gilt als Verbandstermin **Samstag jeweils um 19.00 Uhr**.
- Es können keine anderen Spieltage beantragt werden.
 - Außer aus organisatorischen Gründen, wenn ein Verein mehr als zwei Mannschaften gemeldet hat und es laut Fix-Spieltermin zu Mehrfachbegegnungen in der Spielstätte käme oder die Spielstätte samstags Ruhetag hat.
- c) Spielverlegungen auf spätere Termine sind grundsätzlich untersagt.
- Außer Härtefälle eines Unfalls (mit nachgereichter Unfallbestätigung bzw. unmittelbarer Todesfall eines Mannschaftsteilnehmers).
 - Ein neuer Termin wird von STDSV festgelegt.
 - Bei Veranstaltungen des STDSV ist grundsätzlich nach Rücksprache mit dem Ligaleiter eine Verlegung um eine Woche möglich.
- d) **Ausnahme:** Spielvorverlegung
Vorverlegungen oder sonstiges gehen zu Lasten dieser Mannschaften und werden vom STDSV akzeptiert. Eine Vorverlegung ist dem Gebietsleiter telefonisch oder schriftlich (SMS, WhatsApp...) bekannt zu geben.
- e) Keine Mannschaft ist berechtigt, Vereinbarungen eigenmächtig einzugehen.
- f) Die Spiele **der letzten beiden Runden** jeder Spielklasse sind am **gleichen Tag** und zur **selben Verbandszeit** auszutragen.
- **Diese Termine sind Pflichttermine.**
 - Ausnahmen kann der STDSV bewilligen.
- g) Absagen durch „höhere Gewalt“:
- In diesem Fall sind die gegnerische Mannschaft sowie die Ligaverwaltung oder der Vorstand unverzüglich zu verständigen.
 - Von der Ligaverwaltung wird ein neuer Spieltermin angesetzt, welcher bindend ist.
 - Als Absagegründe gelten z. B.:
 - Todesfall, Unwetter, Verkehrsunfälle usw.
 - Keine „höhere Gewalt“ sind Krankheit eines Spielers oder Teilnahme an einer anderen Veranstaltung.
- h) Sollte es im Spiellokal nicht möglich sein zum festgelegten Spieltermin ein Meisterschaftsspiel auszutragen, hat die Mannschaft die Möglichkeit einen Platztausch mit der gegnerischen Mannschaft vorzunehmen.
- i) Sollte ein Spiel fingiert werden, d.h. nur auf dem Papier ausgetragen worden sein, ist bei beiden Mannschaften nach dem Strafenkatalog vorzugehen.

- j) Alle Spiele bzw. Spielverlegungen werden vom STDSV stichprobenartig kontrolliert. Jeder Missbrauch wird vom Vorstand mit Strafen lt. Strafenkatalog geahndet.
- k) Bei einer Nichteinigung der beiden Mannschaftsführer entscheidet der Gebietsleiter mit dem Vorstand über einen Termin im Sinne der Sportlichkeit.

9. Nichtantritt

- a) Bei einmaligem Nichtantritt einer Mannschaft wird das Spiel als gewonnen für die anwesende Mannschaft gewertet.
 - Beim **Game** wird ein **7:0** eingetragen.
 - Beim **Score** wird ein **14:0** eingetragen.
 - 2 Punkte für die Tabelle.
 - Für die im Spielprotokoll eingetragenen Spieler dieser Begegnung „3 Punkte“ je auszutragendem Spiel.
- b) Für die nichtangetretene Mannschaft zählen die vollen Minuspunkte.
 - Score 28:0; Spiele 14:0
 - Der Mannschaft werden zusätzlich beim ersten Nichtantritt zwei Punkte in der Tabelle abgezogen.
 - Beim zweiten Nichtantritt wird die Mannschaft vom Ligabetrieb ausgeschlossen.
- c) Der STDSV verhängt eine Strafe für jeden Nichtantritt. Der Betrag ist binnen zwei Wochen nach offizieller Ausschreibung auf das STDSV-Konto einzuzahlen. Das Konto kann von der offiziellen Homepage des STDSV www.stdsv.at unter entnommen werden. Siehe dazu den gültigen Strafenkatalog.

10. Auf- und Abstieg

- a) Der Meister steigt immer fix in die nächst höhere Klasse auf.
Der Abstieg bzw. weitere Aufsteiger richten sich nach der aktuellen Ligastruktur.
- b) Generell hält sich das Präsidium immer vor, Veränderungen in der Struktur vorzunehmen, um einen geregelten Verlauf der Meisterschaft gewährleisten zu können.

11. Versetzung in eine niedrigere Spielklasse

Sollte ein Verein aus wirtschaftlichen oder sportlichen Gründen eine Versetzung einer Mannschaft in eine niedrigere Spielklasse beantragen, so kann der STDSV diesem Ansuchen entsprechen. Ein Anspruch eines Vereines auf Einteilung einer Mannschaft in eine bestimmte Spielklasse besteht jedoch nicht.

Das Ansuchen um Versetzung muss bis Anmeldeschluss schriftlich an den Verband gerichtet werden. Es muss vom Obmann und Schriftführer unterfertigt sein. Nach stattgegebener Beschlussfassung durch den Verbandsvorstand ist ein Widerruf durch den Verein ausgeschlossen.

Der Verein / die Mannschaft wird im aktuellen und im darauffolgenden Sportjahr von verbandsbegünstigten Subventionen jeglicher Art, Preisgeldern usw. ausgeschlossen. Über die sportlichen Folgen und über die Klassenstärke in den einzelnen Ligen und Klassen entscheidet der Verbandsvorstand.

12. Anmeldungen

- a) Anmeldungen sind mit vollständig ausgefülltem Anmeldeformular bis zum Anmeldeschluss lt. Homepage www.stdsv.at zu übermitteln.
 - Eine Anmeldung ist nur mit einer zeitgerechten Bezahlung des gesamten Nenngeldes vollständig.
 - Das **gesamte Nenngeld** besteht aus **Kaution + Startgeld + Spielernengeld**.
- b) Bei **nicht fristgerechter** Übermittlung des Anmeldeformulars oder Einzahlung des Nenngeldes wird eine Nachfrist von **max. 10 Tagen** gewährt.
 - Zusätzlich ist eine **Nachbearbeitungsgebühr von € 20,-** zu bezahlen.
 - Diese Nachbearbeitungsgebühr ist mit dem gesamten Nenngeld einzubezahlen.
- c) Spätere Nachmeldungen sind nur dann möglich, wenn es die Ligastruktur zulässt.
- d) Mit der Anmeldung erklärt sich die betroffene Person mit der Verarbeitung der sie betreffenden personenbezogenen Daten einverstanden (siehe Information zur Datenweitergabe).
- e) Der Mannschaftsführer ist für Einholung der Einwilligungserklärung (DSGVO) der angemeldeten Spieler verantwortlich und hat diese auf Verlangen vorzuweisen.

13. Einstellung Spielbetrieb bzw. Mannschaftsausschluss

- a) Bei Einstellung des Spielbetriebes oder Ausschluss einer Mannschaft oder eines Vereines während der laufenden Meisterschaft gilt folgendes:
- Alle Spiele werden mit 0:2 gewertet.
 - Die Einzelwertung wird als „nicht gespielt“ gewertet. d.h. es gibt keine Einzelwertungspunkte.
 - Alle Förderbeiträge und sonstigen Entschädigungen (inkl. Kautions) verfallen zu Gunsten des Verbandes.
 - Ausständige Zahlungen an den Verband bleiben zu ungeteilter Hand aufrecht.
 - Die Mannschaft wird für das laufende Sportjahr aus dem STDSV ausgeschlossen, ist in der kommenden Saison nicht startberechtigt und wird in der darauffolgenden Saison, abhängig vom Beschluss des STDSV, grundsätzlich als neue Mannschaft eingestuft.
 - Startberechtigungen von Spielern einer solch ausgeschlossenen oder ausgestiegenen Mannschaft werden vom STDSV gesondert auf Spielberechtigung überprüft.
- b) Bei Ausstieg mit Saisonende einer Mannschaft oder Spielstätte aus dem STDSV muss die Abmeldung dieser Mannschaft oder Spielstätte bis Ende des Sportjahres mit vorgegebenem Abmeldeformular erfolgen.
- c) Bei ordnungsgemäßer Abmeldung (mit Ligaabmeldeformular) einer Ligaspielstätte, eines Vereines oder Mannschaft gilt folgendes:
- Startberechtigungen von Spielern einer solch ausgestiegenen Mannschaft werden vom STDSV gesondert lt. Liga-Regel Punkt 5 geprüft.
- d) Die finanzielle Abrechnung wird nach Abzug der ausstehenden Zahlungen an den STDSV mit Auszahlung der erreichten Zuwendungen abgerechnet.

14. Schlussbestimmungen

- a) Sollte es zu Situationen kommen, welche in diesem „Regulativ“ nicht enthalten sind, behält sich der Vorstand des STDSV das Recht vor gesondert Entscheidungen zu treffen und das Regulativ zu ergänzen bzw. abzuändern.
- b) Bei Verstößen gegen das Regulativ behält sich der Vorstand des STDSV das Recht vor disziplinare Maßnahmen zu setzen, die bis zum Ausschluss aus dem STDSV führen können.
- c) Fördergelder wie Siegesprämien, Subventionen, Pokale, Urkunden, Sachpreise, sonstige Auszeichnungen usw. müssen von einem Mitglied der Mannschaft oder des Vereines/der Spielstätte zu den vorgegebenen Terminen abgeholt werden. Sollte dies nicht geschehen, verfällt der Anspruch auf die Preise und Förderungen und kommt dem Verband zu Gute.
- d) Schriftverkehr:
 - Aus Verwaltungs- und Kostengründen müssen alle Ergebnisse von den Schriftempfängerverantwortlichen der Mannschaften aus der Verbandshomepage www.stdsv.at entnommen werden.
 - Ergebnisse werden nicht versandt oder verschickt.
 - Jede Spielstätte muss eine Emailadresse bekanntgeben, um wichtigen Schriftverkehr von der Verwaltung zu erhalten.
 - Alle Reglementunterlagen, sowie Strafenkatalog und Spielpläne sind immer von unserer Homepage vom zuständigen Mannschaftsverantwortlichen herunterzuladen und ständig auf den neuesten Stand zu überprüfen.
- e) Einzahlung Teilnahmegebühr:
 - Die Teilnahmegebühr in voller Höhe (auch eventuelle Ausstände) muss bis spätestens zum Liganennschluss (laut Ausschreibung) des Jahres vor Ligastart einbezahlt sein (Nachweis über die Einzahlung, wenn noch nicht am Konto ersichtlich).
 - Sollte in der Nachfrist eingezahlt werden, wird um teilnahmeberechtigt zu sein ein Unkostenbeitrag von € 20.- jener Mannschaft angerechnet.
 - Wer bis zu diesem Termin nicht eingezahlt hat, wird bei der Auslosung, welche dann laut diesem Stand erfolgt, nicht berücksichtigt.
 - Da die Teilnahmegebühren keine Holschuld sondern eine Bringschuld einer Mannschaft darstellen, sind diese verpflichtet, dies mit ordnungsgemäß ausgefüllten bzw. bei Telebanking vermerkten Angaben zur für den Kassier lückenlosen Nachvollziehung und Zuordnungsmöglichkeit einzubringen.
- f) Das Regulativ ist Eigentum des STDSV und ist nur für den Spielbetrieb des STDSV bestimmt. Die Weitergabe ist ohne schriftliche Genehmigung nicht gestattet!

15. Hobby-/Wirtshausliga

Dieses Ligareglement gilt vollinhaltlich auch für Hobby-/Wirtshausligen, welche über den STDSV betrieben werden.

16. Steirischer Dartsportverband (STDSV)

Der Steirische Dartsportverband (STDSV) ist der anerkannte Verein für alle steirischen Dartvereine, unterstützt von der Fachgruppe „Gastronomie“ der Wirtschaftskammer Steiermark.

Zu den Aufgaben des STDSV gehören:

- Organisieren und durchführen der Meisterschaft
- Turniere im Elektronik- und Steeldartbereich
- Förderung der Jugend

17. Bankverbindung

Die Bankverbindung: Hypobank
IBAN: AT72 5600 0212 5302 0331
BIC: HYSTAT2G

18. Ligaverwaltung

Die Ligaverwaltung sowie die erweiterte Ligaverwaltung sind der Homepage zu entnehmen.

19. Homepage

Die offizielle Homepage des Steirischen Dartsportverbandes ist www.stdsv.at

STRAFEN KATALOG

1. Grundsätzliches

a) Strafen:

- Strafen sind ein Gegenmotiv gegen den oft allzu wachsenden Wunsch, sich über Vorschriften hinwegzusetzen.
- Die eigentliche Wirkung der Strafe soll die sein, dass der Straffall gar nicht erst eintritt.
- Damit Strafen ihre abschreckende Wirkung auch erfüllen, müssen sie auch schmerzlich genug sein.
- Die Strafe muss also zumindest so große Nachteile mit sich bringen, dass die Vorteile einer Regelwidrigkeit mehr als aufgehoben werden.

b) Sperren werden grundsätzlich nur gegen Personen ausgesprochen.

AUSNAHME:

- Bei Nichtbezahlung von Geldbußen.
- Bei verbandsschädigenden Verhalten.
- Bei ähnlichen schwerwiegenden Vergehen kann auch die Sperre eines Vereines / einer Mannschaft erfolgen.

c) Geldbußen werden grundsätzlich gegen Vereine/Mannschaften ausgesprochen. Vereine, bzw. Mannschaften haften für die allfällig von ihren Mitgliedern verschuldeten Strafen.

- Wenn ein Spieler, der eine Geldstrafe persönlich und direkt verschuldet hat, nicht mehr weiterspielt, so kann der betroffene Verein/die Mannschaft den Antrag stellen, dass dieser Spieler selbst für die Bezahlung dieser Geldstrafe haftet. Dieser Antrag muss schriftlich binnen 14 Tagen nach Austritt des Schuldigen erfolgen.
- Es hat zur Folge, dass der betreffende Spieler „bis zur Bezahlung der Geldbuße“ gesperrt wird.
- Die Spielberechtigung wird nach Bezahlung dieser Geldstrafe mittels schriftlichen Bescheids erteilt.

2. Wiederholte Vergehen

- Wird jemand innerhalb von 12 Monaten mehrfach straffällig, so ist dies als Wiederholungsfall anzusehen.
- Dabei ist es unerheblich, ob dasselbe, nur ein ähnliches oder gänzlich anderes Vergehen gegen das Regulativ vorliegt.
- In solchen Fällen wird das Strafausmaß für den Spieler:
 - beim zweiten Vergehen verdoppelt.
 - beim dritten Vergehen neuerlich verdoppelt und zusätzlich eine Sperre für zwei Meisterschaftsrunden ausgesprochen.

Bei jedem Vergehen kann eine unbedingte Sperre von einem bis zwölf Monaten ausgesprochen werden.

- Mannschaftsvergehen sind z.B. fehlendes oder zu spät abgegebenes Spielprotokoll, Nichtbezahlung von Rückständen etc., wobei es nie zur Sperre der Mannschaft, sondern nur zur Sperre einzelner Spieler kommen kann.

3. Passive Täterschaft

Bei allen Vergehen gilt grundsätzlich, dass sich nicht nur der eigentliche Täter schuldig macht, sondern auch jener Verantwortliche, der die ihm per Regulativ übertragenen Verpflichtungen zur Kontrolle und Meldungen von Vergehen nicht nachgekommen ist. In diesen Fällen wird der passive Täter ebenfalls (aber in geringerem Ausmaß) bestraft.

4. Gnadengesuch

Ein solches ist schriftlich an den Vorstand zu richten. Betrifft es eine Sperre, so ist ein Gnadengesuch frühestens nach Ablauf der Hälfte derselben möglich.

5. Unvollständige Auflistung

Straffälle, die in diesem Katalog nicht enthalten sind (kein Regulativ kann vollständig sein), werden möglichst sinnvoll an diesem Katalog orientiert behandelt. D.h. man überlegt, wie der betreffende Fall berücksichtigt worden wäre, wenn bei der Erstellung dieser schon bekannt gewesen wäre.

6. Nichtbezahlung

Geldstrafen, die nicht innerhalb der eingeräumten Zahlungsfrist erlegt werden, werden um ein Fünftel (zumindest jedoch um € 10,-) erhöht und nochmals eingemahnt. Wird auch diese erhöhte Strafe nicht innerhalb der dafür eingeräumten Frist erlegt, so werden für alle SpielerInnen dieses Vereins/dieser Mannschaft die Startberechtigung nicht verlängert bzw. keine neue ausgestellt. Die Spielerlaubnis erlischt mit Ende der letzten Zahlungsfrist.

7. Fälschung von Daten

Geldbußen bis € 200,-.

8. Spielen ohne Spielberechtigung (Player-Card)

Pro eingesetzter Ligarunde werden €1 pro Vergehen (fehlende Einzahlung oder fehlender Spielerbeitrag) von der Kautions abgezogen. Sollte der Spielerbeitrag bis Saisonenden nicht einbezahlt werden, kann eine Geldbuße bis € 50,- ausgesprochen werden, mindestens jedoch der Betrag des Spielerbeitrags. Diese Regelung gilt ab September 2019.

Definition Spielberechtigung: Vorhandene Anmeldung (DSGVO) und erfolgte Einzahlung des Spielerbeitrags.

9. Einsatz eines unberechtigten Spielers

Geldbußen bis € 100,- und Sperre des Spielers bzw. des dafür verantwortlichen Funktionärs bis zu 12 Monaten und Strafbeglaubigung des gesamten Matches.

10. Nichteinhaltung von vorgegeben Terminen

Beim ersten Mal erfolgt eine Verwarnung, danach Geldbußen von € 10,-.

11. Schädigendes Verhalten

Verhalten, welches dem Dartsport und/oder dem STDSV (Steierischer Dartsportverband) Schaden zufügt, werden mit Geldbußen bis € 150,- sowie der Sperre des betreffenden Spielers bzw. Funktionsverbot für Funktionäre/Mannschaftsführer bis hin zum Ausschluss geahndet.

12. Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten gegenüber dem Gegner, den Zusehern, den Funktionären und der Wettkampfleitung sowie Störung des Spielbetriebes oder sonstige störende Tätigkeiten sind mit Geldbußen von € 10,- bis € 200,- zu ahnden. Im Wiederholungsfall droht eine Sperre des Spielers bzw. des dafür verantwortlichen Funktionärs bis zum Ausschluss.

13. Rauchen, Alkohol

Vergehen werden mit Strafen in der Höhe bis € 20,- für Rauchen und Alkoholkonsum im Spielbereich geahndet.

14. Drogen

Bei Drogenkonsum oder -handel am Spielort erfolgen der sofortige Ausschluss aus dem Verband und eine Anzeige bei der zuständigen Behörde.

15. Nichtantritt

Bei Nichtantritt ist eine Geldbuße von € 40,- zu entrichten.

16. Falsche Zeugenaussage und/oder Stellungnahme

Bei falscher Zeugenaussage und/oder Stellungnahme sind Geldbußen bis € 200,- zu entrichten, sowie die Sperre des Spielers/Funktionärs für 1 bis 24 Monate.

17. Kapitänswechsel

Bei Kapitänswechsel und Spielstättenwechsel innerhalb der Meisterschaft ist eine Bearbeitungsgebühr von € 15,- zu entrichten.

FINANZIELLER LEITFADEN

1. Automateneinwurf

- a. Die Heimmannschaft ist für den Einwurf der 14 Begegnungen einer Meisterschaftsrunde verantwortlich bzw. muss diese der Auswärtsmannschaft kostenlos bereitstellen. In der Rückrunde ist das umgekehrt zu handhaben.
- b. Der Gastmannschaft stehen für das Einspielen acht Spiele frei zur Verfügung, danach muss der Einwurf selbst übernommen werden.
- c. Der Münzeinwurf darf pro Spiel (501 Open Out, Master Out bzw. Double Out) nicht mehr als 50 Cent betragen.

2. Kaution

- a) Diese beträgt für alle Mannschaften, egal welche Klasse, € 80,-.
- b) Bei zeitgerechter schriftlicher Anmeldung wird die Kaution rückerstattet.
Bei nicht zeitgerechter Abmeldung wird
 - die Kaution für die nächste Saison gutgeschrieben sofern die Spielstätte eine Mannschaft stellt
 - oder unter Abzug von € 20,- bis Liganenenschluss rückerstattetSollte keine Nennung oder Rückerstattung bis Liganenenschluss erfolgen verfällt die Kaution
- c) Offene Beträge oder Strafen werden von der Kaution abgezogen.
Weitere offene Beträge oder Strafen können wie folgt ausgeglichen werden:
 - Abzug von einer eventuellen Sportförderung
 - Abzug einer Kaution einer anderen Mannschaft in derselben Spielstätte
 - Vorschreibung nach Saisonende
 - Vorschreibung nach der Liganmeldung der darauf folgenden Saison

3. Startgeld

- Beträgt pro Mannschaft € 80,-
- Der Spielerbeitrag beträgt pro Spieler € 10,-
- Die Kosten für eine eventuelle internationale Playercard wird gesondert eingehoben
- Die Start- und Spielernengelder sind spätestens bis zum Anmeldeschluss für die neue Saison einzuzahlen
- ansonsten ist diese Mannschaft nicht spielberechtigt

4. Förderungsausschüttung

Ab der Saison 2020 wird die Förderung (Preisgeld) in allen Klassen gleich sein (sofern die Anzahl der Mannschaften gleich sind) und nicht mehr von der Anzahl der Spieler abhängen. Es wird in jeder Liga 100% des Nenngelds ausbezahlt.

Zudem gibt es eine weitere Sportförderung für Mannschaften der Landes- und Regionalliga welche die erhöhten Kosten für den Spielbetrieb (z.B. Fahrtkosten, Trainer, Ausrüstung) abfedern sollen. Die Beträge sind Richtwerte aufgrund der Teilnehmeranzahl abgelaufenen Saison und können daher abweichen!

Die besten drei Ligaspieler jeder Klasse erhalten eine Ehrung.

a) Gebietsmannschaften ab 7 Mannschaften

- 1. Platz 40%
- 2. Platz 30%
- 3. Platz 20%
- 4. Platz 10%

b) Gebietsmannschaften bis 6 Mannschaften

- 1. Platz 50%
- 2. Platz 30%
- 3. Platz 20%

c) Landesliga (Aufteilung der Förderung)

- 1. Platz 40% + Förderung (ca. € 750,-)
- 2. Platz 30% + Förderung (ca. € 300,-)
- 3. Platz 20% + Förderung (ca. € 200,-)
- 4. Platz 10% + Förderung (ca. € 150,-)
- 5-8. Platz Förderung (ca. € 80,-)

d) Regionalliga (Aufteilung der Förderung)

- 1. Platz 40% + Förderung (ca. € 150,-)
- 2. Platz 30% + Förderung (ca. € 100,-)
- 3. Platz 20% + Förderung (ca. € 50,-)
- 4. Platz 10% + Förderung (ca. € 50,-)
- 5-8. Platz Förderung (ca. € 50,-)

e) Ligacup:

keine Förderung

Der Sieger erhält das Vorrecht das Finale des darauffolgenden Sommercups zu veranstalten (inklusive kostenloser Bereitstellung der Dartgeräte)

LIGACUP REGELN

1. Es gelten die „**Allgemeinen Regeln**“ mit folgenden Ausnahmen:
 - a) Punkt 4 „**Liga-Einzelwertung**“ ist gegenstandslos, es gibt keine Punkte für die Liga-Einzelwertung. „**Abgabe Spielprotokoll**“: Der Spielbericht ist laut Vorgabe bis spätestens im Saisonkalender eingetragenen Termin zu übermitteln.
 - b) Punkt 8 „**Spieltermin, Verlegung, Absage**“
zu b): Es gibt keinen fixen Spieltermin.
Der Spieltermin ist im vorgegebenen Zeitraum (siehe Saisonkalender) zu fixieren.
zu f): Dieser Punkt ist gegenstandslos.
 - c) Punkt 9 „**Nichtantritt**“
zu a): Dieser Punkt ist gegenstandslos und wird wie folgt ersetzt:
 - Bei Games wird 15:0 eingetragen.zu b): Dieser Punkt ist gegenstandslos.
zu c): tritt nur ein wenn bereits ein Spieltermin fixiert wurde
 - d) Punkt 10 „**Auf-Abstieg**“ ist gegenstandslos.
 - e) Punkt 11 „**Versetzung in eine niedrigere Spielklasse**“ ist gegenstandslos.
 - f) Punkt 12 „**Anmeldung**“ ist gegenstandslos und wird wie folgt ersetzt:
 - Der Ligacup ist für alle angemeldeten Ligamannschaften kostenlos.
 - g) Punkt 13 „**Einstellung des Spielbetrieb bzw. Mannschaftsausschluss**“ ist gegenstandslos.