



STDSV – Ligaregeln Steeldart

Spielbedingungen und Regeln



Zusätzlich zu den unten angeführten Spielbedingungen und Regeln, sind die Änderungen und Ergänzungen durch Beschlüsse der Generalversammlungen, MV und Vorstandssitzungen zu beachten. Diese können den entsprechenden Protokollen und der Ligainfo entnommen werden.

1. Allgemeines

- a) Die „STDSV Steeldartsliga“ (in weiterer Folge Steeldartsliga genannt) ist eine Veranstaltung des Steirischen Dartsportverband (in weiterer Folge als STDSV bezeichnet).
- b) Für die Organisation der Steeldartsliga ist der Vorstand des STDSV zuständig. Die Ligaleitung erfolgt durch den Vorstand des STDSV.
- c) Alle die Steeldartsliga betreffenden Schriftstücke und Formulare sind an den STDSV zu senden. Dies kann postalisch, per Email oder mittels Abgabe am Sitz des STDSV erfolgen. Sämtliche Anmeldeformulare und das gesamte Regelwerk sind auf der Website des STDSV erhältlich.

2. Meldebestimmungen

1. Mannschaften für die Steeldartsliga können ausschließlich von Mitgliedsvereinen des STDSV genannt werden. Jeder Mitgliedsverein kann eine beliebige Anzahl von Teams melden.
2. Mitgliedsvereine sind Vereine welche als ordentliches Mitglied des STDSV aufgenommen wurden. Sollte sich der Verein noch in der Gründung befinden, ist das Ansuchen (mittels „STDSV Vereinsanmeldung“) als ordentliches Mitglied des STDSV innerhalb der ersten Saisonhälfte nachzureichen. Im Falle einer Nichtaufnahme in den STDSV oder bei Ausbleiben eines ordentlichen Ansuchens, wird die Mannschaft aus dem Bewerb genommen.
3. Ein Team besteht aus mindestens drei Spielern (ein Kapitän und zwei Spieler), welche beim selben Mitgliedsvereins gemeldet sein müssen. Alle Spieler müssen über ein gültige ÖDV Spielerlizenz verfügen oder diese mittels Überweisung des Startgelds erwerben. Sollte der Kapitän nicht Spieler des Teams sein, müssen insgesamt drei Spieler gemeldet werden. Der non-playing Kapitän darf in keinem weiteren Team der Steeldartsliga gemeldet (weder Spieler noch Kapitän) sein.
4. Jeder Mitgliedsverein (in weiterer Folge Verein genannt) muss bis zum festgelegten Termin [Anm.: siehe *Ligaauusschreibung*], die Nennung aller seiner Teams, sowie mindestens drei Spielern (Punkt 3), beim STDSV mittels vollständig ausgefülltem

Meldeformular für die Steeldartsliga abgegeben und die dadurch fälligen Gebühren auf das Konto des STDSV überwiesen haben.

5. Der Verein hat seine Spieler über die DSGVO in Kenntnis zu setzen und mittels „STDSV Spielermanmeldung DSGVO“ diese an den STDSV zu übermitteln. Bei Widerruf der DSGVO erlischt die Spielberechtigung des Spielers sofort.
6. Bei nicht rechtzeitiger Überweisung oder unvollständig ausgefüllter Meldung, kann die Meldung des entsprechenden Teams oder Spielers für die Steeldartsliga als zurückgezogen erachtet werden. Zumindest jedoch wird dies laut Strafenkatalog, Punkt 20 geahndet.
7. Jeder Spieler, der in der laufenden Saison bei einem Team gemeldet ist oder war, darf für die Dauer der gesamten Saison in keinem anderen Team der Steeldartsliga spielen. Ausnahmen zu diesem Punkt sind *14. Spielertransfers und Teamauflösungen* zu entnehmen.
8. Pro Team und Saison können beliebig viele Spieler nachgemeldet werden. **Der Einsatz von neuen Spielern (auch Tageskartenspieler) ist nur bis zwei Runden vor Schluss möglich.** Bei Spielern, welche neu in die Mannschaft gemeldet werden müssen, neben der Spielernummer immer mit dem Vermerk „NEU“ am Spielbericht angegeben werden. Spielernummer ist sofern bereits vorhanden ebenfalls einzutragen.
9. Bei der Divisionseinteilung für die Steeldartsliga werden neu gemeldete Teams grundsätzlich in die unterste Spielklasse eingeteilt.
10. Die Platzierung, die von einem Team in der Steeldartsliga erkämpft wurde, verbleibt in der Folgesaison beim Verein, welcher das Team gemeldet hat (Ausnahme bei Ausstieg oder Ausschluss aus der Liga). Sind z.B. zwei Mannschaften eines Vereines in der Liga spielberechtigt, so kann der Verein die Mannschaften beliebig neu zusammenstellen und deren Namen neu festlegen.
11. Wechselt eine Mannschaft den Verein, so kann die Platzierung bei der Mannschaft verbleiben, wenn der Verein, von dem die Mannschaft weggeht, schriftlich auf seinen Platzanspruch verzichtet und ihnen somit der Mannschaft, respektive dem neu meldenden Verein, übereignet (Formular Spielstättenwechsel). Eine derartige Übereignung des Platzes kann jedoch nur dann durchgeführt werden, wenn mindestens ein oder mehrere der im Vorjahr im Team gemeldeten Spieler weiter bei diesem Team gemeldet sind. Ein Vereinswechsel während einer laufenden Saison ist nicht zulässig.
12. Falls zwei Teams den gleichen Namen wählen, so haben sie sich auf einen Zusatz zu einigen, der fester Bestandteil des Teamnamens ist. Sollte es zu keiner Einigung kommen, so wird der Name dem früher gemeldeten Team zuerkannt. Das andere Team hat einen neuen Namen zu wählen.
13. Ein Wechsel des Teamnamens ist während der Ligasaison nicht zulässig. Ein Zusatz zum Teamnamen, wie eventuelle Sponsorbezeichnungen, können auch während der Ligasaison, nach Genehmigung, hinzugefügt bzw. weggenommen werden. Der STDSV

behält sich jedoch vor, zu lange Teamnamen in Aussendungen bzw. auf Trophäen zu kürzen, ohne dabei den Sinn des Teamnamens zu verfälschen.

14. Der STDSV behält sich das Recht vor, Teamnamen ohne die Angabe von Gründen abzulehnen. In diesem Fall sind das betroffene Team und der betroffene Verein zu informieren und haben einen anderen Namen zu wählen. Teamnamen sind so zu wählen, dass sie dem Ansehen des Dartsport nicht schaden bzw. herabwürdigen.

3. Meldegebühren

1. Die Meldegebühren (Startgelder und Spielerbeiträge) für die Steeldartsliga werden vom Vorstand des STDSV festgelegt.
2. Die Verbandsumlage an den ÖDV wird von der Generalversammlung des ÖDV festgelegt *[Anm.: die aktuellen Kosten sind der Ausschreibung der Steeldartsliga, der Hilfe zu den Formularen, oder der Gebührenordnung des STDSV zu entnehmen].*

4. Spielberechtigungen

1. An der Steeldartsliga kann jeder Spieler teilnehmen, sofern:
 - a) er nicht vom STDSV oder dem Österreichischen Darts Verband (ÖDV) gesperrt ist.
 - b) er ordnungsgemäß für die Steeldartsliga gemeldet wurde.
 - c) die Spielerlizenz bezahlt wurden.
 - d) er im Besitz eines gültigen ÖDV-Spielerlizenz ist oder als Tageskartenspieler angemeldet ist.
2. Tageskartenspieler können am Spieltag kurzfristig eingesetzt werden, ohne dabei die Spielerlizenz entrichten zu müssen. Eine ordnungsgemäße Anmeldung mittels „Spieleranmeldung DSGVO“ jedoch erforderlich.
3. Der STDSV ist berechtigt, die Meldung eines Teams oder einzelner Spieler zur Steeldartsliga ohne Angabe von Gründen abzulehnen.
4. Jeder Spieler muss bei einem Ligaspiel seine Identität nachweisen können (gültiger Lichtbildausweis oder ÖDV-Spielerpass). Die Spielberechtigung selbst wird im Nachhinein von der Ligaleitung überprüft.
5. Scheidet ein Spieler aus seinem Team der Steeldartsliga aus, so ist dies dem STDSV vom Verein des betroffenen Teams unverzüglich mitzuteilen. Der betreffende Spieler verliert, ab dem Zeitpunkt der Mitteilung an den Verband, seine Spielberechtigung in der Steeldartsliga und ist in der laufenden Saison auch für kein anderes Team in der Steeldartsliga spielberechtigt. *[Anm.: hierbei handelt es sich um keine formelle Sperre!]* Ausnahmen zu diesem Punkt sind § 13 Transfers Teamauflösungen zu entnehmen.
6. Kommt ein nicht spielberechtigter Spieler zum Einsatz, können einer Mannschaft sämtliche gewonnene Sätze, Legs oder Punkte aberkannt werden, an denen dieser

Spieler teilgenommen hat.

7. Über Sperren von Spielern und Teams für die Steeldartsliga entscheidet ausschließlich der STDSV mittels seiner Schlichtungseinrichtung (lt. Statuten §14). Der STDSV übernimmt keinerlei Sperren anderer Verbände automatisch.

5. Pflichten des Kapitäns

1. Der meldende Verein und der Kapitän eines Teams sind dem STDSV gegenüber für sein Team verantwortlich.
2. Der Kapitän hat dem STDSV mit der Anmeldung des Teams durch den meldenden Verein zur Steeldartsliga sowohl eine Telefonnummer als auch eine Email-Adresse bekannt zu geben, unter der er erreichbar ist. *[Anm.: Eine Meldung ohne Telefonnummer und Emailadresse gilt als unvollständig]*
3. Der Kapitän des Heimteams ist für das korrekte und rechtzeitige Ausfüllen und Einsenden des Spielberichtes (direkt im Anschluss an die Begegnung) verantwortlich. Er ist dazu verpflichtet den Spielbericht ohne Korrektur, Überschreibungen der Ergebnisse oder sonstiges auszufüllen. Sollte dies nicht möglich sein, ist bei dem Feld Vorkommnisse dies zu vermerken und von beiden Kapitänen in diesem Feld unterschrieben werden.
4. Jeder Kapitän hat die Pflicht alle Spieler seines Teams vom gesamten für die Steeldartsliga relevanten Regelwerk des STDSV in Kenntnis zu setzen. Bei Nichteinhaltung dieser Bestimmungen haben je nach Sachlage der Spieler, das Team, der Verein, oder der Kapitän die entsprechenden Konsequenzen zu tragen.
5. Wenn ein Kapitän aus seinem Team ausscheidet, hat er die Pflicht seinen Verein davon zu unterrichten und dieser hat dafür zu sorgen, dass dem STDSV ein neuer Teamkapitän bekanntgegeben wird. Bis zu diesem Zeitpunkt ist der Vertreter des Vereins dem STDSV gegenüber für das Team verantwortlich. Das Ausscheiden und die Neuwahl des Kapitäns ist dem STDSV unverzüglich vom meldenden Verein schriftlich oder via Email anzuzeigen.
6. Der Heimkapitän ist dazu verpflichtet, die Spielberichte umgehend per mail an den STDSV (steel@stdsv.at) zu senden. *[Anm.: spätestens am, dem Spieltag folgenden Tag].*
7. Erfolgt die Übermittlung nicht rechtzeitig gemäß § 5 (6), so wird eine Verwarnung durch die Ligaleitung ausgesprochen (siehe Punkt 15. Strafenkatalog).

6. Austragungsorte

1. Ligaspielbegegnungen werden jeweils - am vereinbarten Termin - an Orten ausgetragen, welche von der STDSV zugelassen und für das jeweilige Heimteam in der Meldung

bekannt gemacht wurden.

2. Für jedes Heimteam sind am jeweiligen Ligaspielort grundsätzlich zwei eigene Boards vorzusehen. Ausnahmen sind nur nach vorheriger Genehmigung möglich! Das Verwenden von automatischen Zähleinrichtungen (Scolia, Topdarts, Autodarts usw.) ist für den Ligabetrieb grundsätzlich nicht gestattet. *[Anm.: Bei Ligaspielen fungiert der Schreiber auch als Schiedsrichter, dieser ist unerlässlich, solange die Zähleinrichtungen nicht zu 100% korrekt zählen].*
3. Ein dauerhafter Wechsel des Heimspielortes ist während der Ligasaison nur in begründeten Fällen, auf Antrag des Vereins, mit Genehmigung des STDSV zulässig.
4. Als zugelassene Spielorte gelten Boardanlagen, die den Richtlinien des STDSV entsprechen und abgenommen wurden *[Anm.: siehe " 2(3) und 2(4) der "Allgemeinen Regeln und Wettbewerbsregeln des STDSV"]*.
5. Sollte ein Kapitän den STDSV darauf aufmerksam machen, dass eine Boardanlage laut seiner Ansicht nach nicht den in den "Allgemeinen Regeln und Wettbewerbsregeln des STDSV" geforderten Voraussetzungen entspricht, ist die Boardanlage innerhalb eines angemessenen Zeitraumes, im Idealfall vor dem nächsten Ligaspiel der Steeldartsliga, welches am betreffenden Spielort stattfindet, vom STDSV zu überprüfen. Sollte sich der gemeldete Mangel bewahrheiten, ist dieser zu beheben, bevor wieder Ligaspiele der Steeldartsliga am betreffenden Spielort stattfinden.

7. Spielplan

1. Die Terminplanung für die Steeldartsliga wird vom STDSV festgelegt.
2. Der Spielplan wird für jede Saison den Kapitänen der Teams auf der Kapitänssitzung vor Ligabeginn übergeben bzw. auf der Website des STDSV veröffentlicht.
3. Grundsätzlich gibt es keinen Vorgegebenen Spieltag, sondern lediglich vorgegebene Spielwochen. Sollte sich kein Kapitän bis Mittwoch vor den Spielwochen beim gegnerischen Kapitän melden, gilt der Mittwoch in der ersten Spielwoche um 19:30 Uhr als Spieltermin.
4. Bei rechtzeitiger Kontaktaufnahme muss ein Spieltermin innerhalb der Spielwochen fixiert werden und der Ligaleitung - **vor dem ursprünglichen Termin** - durch den Heimkapitän mitgeteilt werden.

8. Verschiebungen

1. Ein fixierter Spieltermin (auch wenn Punkte § 7.4 zum Tragen kommt) kann nur verschoben werden, wenn beide Kapitäne einverstanden sind.
2. Verschiebungen von fixierten Spielterminen innerhalb der Spielwochen sind möglich, jedoch prinzipiell nur im Einverständnis der beiden Team-Kapitäne. Verschiebungen sind der Ligaleitung umgehend bekannt zu geben. Spielverschiebungen über die Spielwochen hinaus sind grundsätzlich untersagt bzw. nur mit Genehmigung der

Ligaleitung gestattet!

3. Falls die Kapitäne sich nicht auf einen Termin einigen können, ist die Ligaleitung zu kontaktieren, um einen neuen Spieltermin festzulegen. Sollte auch dessen Hinzuziehung zu keiner einvernehmlichen Lösung unter den Kapitänen führen, so hat die Ligaleitung einen Termin innerhalb von 2 Wochen nach den Spielwochen bzw. bis zum Ende der nächsten Ligarunde festzulegen.
4. Sollte ein Spielort an einem Spieltermin unbespielbar sein [Anm.: z.B. Wassereintritt, Stromausfall,..], so ist das Heimteam dafür verantwortlich, möglichst frühzeitig einen Ersatzspielort mit abgenommener Boardanlage bekanntzugeben. Sollte es sich um eine kurzfristige Unbespielbarkeit am Spieltag selbst handeln, ist die Begegnung, wenn möglich am Heimspielort der gegnerischen Mannschaft oder einem anderen Spielort mit geeigneter Boardanlage auszutragen und dies mit der Begründung der Unbespielbarkeit am Spielbericht einzutragen. Sollte dies kurzfristig nicht möglich sein, so ist unverzüglich die Ligaleitung von dieser Tatsache zu informieren, die in Absprache mit der Ligaleitung über die weitere Vorgehensweise entscheidet.

9. Spielmodus und Ablauf einer Ligabegegnung

1. In jeder Begegnung der Steeldartsliga werden 12 Games zwischen den beiden Teams ausgetragen. Die Sets werden im folgenden Modus absolviert:
 - 9 Einzel 501 Double Out
 - 3 Doppel 501 Double Out

Die Reihenfolge der Spiele ist dem Spielbericht zu entnehmen.

Die Einzel und Doppel werden in den folgenden Formaten ausgetragen:

	Landesliga	2.Landesliga	Alle anderen Klassen
Einzel	Best of 5 Legs	Best of 5 Legs	Best of 3 Legs
Doppel	Best of 5 Legs	Best of 5 Legs	Best of 3 Legs

2. Sollte nach der 15. Runde keine Entscheidung durch Ausmachen auf ein Doppelfeld gefallen sein, wird durch Werfen auf das Double-Bull entschieden, wer näher am Bull ist hat das Leg gewonnen (wie in Punkt 2c beschrieben).
3. Durch die Eintragung der Spieler ergeben sich die Begegnungen automatisch.
4. Ersatzspieler können vor jeder Begegnung eingesetzt werden und sind in den Begegnungen unter „Ersatz“ einzutragen.
5. Ausgetauschte Spieler / Ersatzspieler können wieder eingesetzt werden – jedoch nur auf ihrer ursprünglichen Position [Anm.: z.B. H1 wird gegen E1 ersetzt, H1 kann jederzeit wieder die Position H1 übernehmen, E1 kann danach wieder die Position H1 übernehmen – somit könnte z.B. H1 alle Einzelbegegnungen spielen und E1 alle Doppelbegegnungen].

6. Der Spielplan (inklusive Ersatzspieler) muss vor Spielbeginn vollständig ausgefüllt sein.
7. Die beiden Mannschaftsführer tragen unabhängig voneinander ihre Spieler mit ihrem vollständigen Namen und Spielernummern in der Spielreihenfolge ein. *[Anm.: Nichteintragung der Spielernummer wird laut Punkt 16 Strafenkatalog für die entsprechende Mannschaft geahndet]* Eine Absprache der Mannschaftsführer darüber, wer gegen wen spielen soll, ist nicht erlaubt.
8. Tritt eine Mannschaft mit weniger als drei Spielern an, ist im Feld „Ersatz“ die Begegnung mit ein X zu kennzeichnen. *[Anm.: Die in der Aufstellung freigelassenen Begegnungen werden je mit 2:0 in Legs und 1:0 in Sets für das gegnerische Team gewertet]*
9. Tritt eine Mannschaft gar nicht oder nur mit einem Spieler an, so wird die gesamte Begegnung mit 12:0 in Sets für den Gegner gewertet.
10. Wird ein Spiel ohne Rücksprache und Genehmigung über die Spielwochen verschoben kann das Spiel mit 0:0 (ohne Punkte) für beide Mannschaften gewertet werden.
11. Tritt eine Mannschaft zweimal während einer Saison nicht oder nur mit einem Spieler an, so wird sie aus der gesamten Wertung der Saison genommen und verliert jegliche Ansprüche (Kautions, Preisgeld und Förderung) gegenüber dem STDSV, die sie mit der Meldung für die Steeldarts Liga erworben hat.
12. Spielbeginn ist die vereinbarte Uhrzeit, ungeachtet der Anzahl der anwesenden Spieler. Falls ein Team komplett abwesend ist, muss das anwesende Team eine Stunde zuwarten. Kommt das abwesende Team während dieser Zeit, so entfällt das Ausbullen und die zeitgerecht anwesende Mannschaft beginnt jede Begegnung. Erscheint das Team innerhalb dieser Stunde nicht, ist also eine ordnungsgemäße Spielfortsetzung gemäß Regelwerk nicht möglich, wird die Begegnung 12:0 in Sets für das anwesende Team gewertet. Das Spielprotokoll muss trotzdem vom Mannschaftsführer des anwesenden Teams ausgefüllt und eingeschickt werden.
13. Die Matchreihenfolge einer Begegnung ist beliebig, wenn beide Kapitäne sich auf einen Ablauf einigen können. Sollte dies nicht der Fall sein, werden die Spiele in der auf dem Spielbericht angeführten Reihenfolge ausgetragen.
14. Das Heimteam stellt den Schreiber, wobei es sich nicht um einen Spieler der Mannschaft handeln muss. Jedoch muss der Schreiber ein beim STDSV ordentlich gemeldeter Spieler sein, sofern dies vom Auswärtsteam verlangt wird. Der Schreiber übt in der Liga auch die Rolle als Caller und Schiedsrichter, laut den Allgemeinen Regeln und Wettbewerbsregeln des STDSV, aus.

10. Wertungssystem und Spielberichte

1. Für die Mannschaftswertung zählt jedes gewonnene Spiel zwei Punkte für die Tabelle, bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

2. Sind in der Endtabelle mehrere Teams punktegleich, wird nachfolgenden Kriterien gewertet und gereiht:
 - a) Setdifferenz (1:0, 0:1)
 - b) Legdifferenz (2:1, 3:1, ...)
 - c) Anzahl der gewonnenen Teambegegnungen
 - d) Direkte Begegnungen
 - e) Set/Legdifferenz der direkten Begegnungen
3. Falls die Reihungskriterien laut 10(3) zu keiner Entscheidung führen, wird, ein Entscheidungsspiel auf neutralem Boden ausgetragen. Den Termin der Begegnung legt die Ligaleitung der STDSV fest.
4. Bei Entscheidungsspielen, die den Auf- oder Abstieg oder wesentliche Platzierungen betreffen, fungiert ein Mitglied der STDSV oder einer der Gebietsleiter, das/der in keinem der beiden Vereine, denen die Teams angehörten Mitglied ist, als Schiedsrichter.
5. Erhält der STDSV den Spielbericht nicht in einem akzeptablen Zeitraum oder gar nicht, können dem Heimteam alle gewonnenen Sets und Legs aberkannt werden.
6. Die Originale der Spielberichte sind von der Heimmannschaft mindestens bis zwei Monate nach Saisonende aufzubewahren und auf Verlangen vorzuweisen. Ist dies nicht der Fall, so können dem Heimteam alle gewonnenen Sets und Legs für die Spiele, für welche Spielberichte fehlen, aberkannt werden.
7. Punktevergabe für die Einzelwertung: 2:0 Sieg sind 4 Punkte, 2:1 Sieg sind 3 Punkte, 1:2 Niederlage sind 1 Punkt und 0:2 Niederlage sind 0 Punkte. Im Falle eines Nichtantretens erhalten alle eingetragenen Spieler 3 Punkte pro Spiel für die Einzelwertung.

11. Streitfälle

1. Bei Regelwidrigkeiten kann der Spieler von gegnerischen Kapitän verwarnt werden (Zeitpunkt, Leg, Spielstand und Grund der Verwarnung im Protokoll vermerken). Findet in der Folge der gleiche oder ein anderer Regelverstoß statt, kann es zu einem Protest kommen *[Anm.: Vermerk im Spielprotokoll!]*
2. Regelwidrigkeiten während eines Matches können sofort von den beiden Kapitänen behandelt bzw. geregelt werden. Kommt keine Einigung zustande wird nach 11(3) bis 11(8) weiter verfahren.
3. Sollte es zu keiner Einigung lt. 11 (2) kommen, muss die Spielbegegnung unverzüglich abgebrochen werden und ein Protest eingelegt werden. *[Anm.: Vermerk im Spielprotokoll!]*
4. Im Falle eines Protestes haben die Mitgliedsvereine der betroffenen Teams innerhalb von 7 Tagen eine Protestgebühr von €50 auf das Konto des STDSV zu einzuzahlen. Proteste werden von der Schlichtungseinrichtung behandelt

5. Zahlt eines der Teams nicht, wird ohne Verhandlung der Schlichtungseinrichtung des STDSV zu Gunsten des anderen Teams entschieden. Die Zahlungsverpflichtung erlischt jedoch nicht. Das Team zu dessen Gunsten entschieden wird erhält die Gebühr von € 50 rückerstattet.
6. Zur Sitzung der Schlichtungseinrichtung müssen alle Spieler, die in dem betreffenden Spiel im Einsatz waren, zu einer eventuellen Einvernahme erscheinen, oder zumindest eine ausführliche schriftliche Stellungnahme abgeben. Erscheint kein Vertreter eines Teams und hat dieses Team auch keine schriftliche Stellungnahme abgegeben, wird 11(5) sinngemäß angewendet.
7. Erscheint von beiden Teams kein Vertreter, fällt der Spruch der Schlichtungseinrichtung zu Gunsten des Teams aus, gegen das der Protest eingebracht wurde und keines der Teams erhält die Protestgebühr zurückerstattet *[Anm.: Gebührenüberschüsse kommen dem STDSV zugute]*.
8. Die Schlichtungseinrichtung hat bei der Beurteilung des Falles den Spielstand, den Tabellenstand, die Grundlagen der STDSV-Statuten, die "Allgemeinen Regeln und Wettbewerbsregeln", die "Spielbedingungen und Regeln der STDSV Steeldartsliga", das Verhalten der Teamvertreter während der Sitzung, sowie alle weiteren für die Steeldartsliga gültigen Regulative und Beschlüsse des STDSV zu berücksichtigen.

12. Ligamodus

1. Der Ligamodus der STDSV Steeldartsliga wird von Vorstand des STDSV beschlossen.
2. Grundsätzlich wird in verschiedenen Klassen gespielt.
Generell hält sich das Präsidium immer vor, Veränderungen in der Struktur vorzunehmen, um einen geregelten Verlauf der Meisterschaft gewährleisten zu können.
3. Der Meister steigt immer fix in die nächsthöhere Klasse auf oder bestreitet zumindest eine Relegation. Eventuelle Relegationsspiele bzw. der Modus der Relegation werden bei der Mannschaftsführersitzung bekannt gegeben.
4. Der Abstieg bzw. weitere Aufsteiger richten sich nach der aktuellen Ligastruktur.

13. Versetzung in eine niedrigere Spielklasse

1. 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.
2. 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 Vorstandsvorstand ist ein Widerruf durch den Verein ausgeschlossen.

3. Die Mannschaft verliert in der gesamten Saison sämtliche Ansprüche auf Subventionen, Förderungen und Preisgelder.

14. Spielertransfers und Teamauflösungen, Ausstieg aus der Liga

1. Spielertransfers sind grundsätzlich nur in der Zeit zwischen zwei Ligasaisons möglich.
2. Ein Wechsel in der laufenden Saison ist nur möglich, solange der Spieler noch kein Ligaspiel bestritten hat.
3. Bei einem Transfer zwischen zwei Ligasaisons ist keine Bearbeitungsgebühr und auch keine Zustimmung des bisherigen Vereins für einen Spielertransfer notwendig.
4. Löst sich ein Team während der laufenden Saison auf, dürfen sich diese Spieler anderen Teams der STDSV Steeldartsliga anschließen, sofern die Nachmeldfrist noch nicht abgelaufen ist. Es gelten jedoch folgende Einschränkungen:
 - a. Das neue Team muss von einem anderen Verein gemeldet sein als das aufgelöste.
 - b. Das neue Team muss in einer höheren oder gleich hohen Spielklasse spielen wie das aufgelöste.
 - c. Die Spieler des aufgelösten Teams müssen in unterschiedlichen neuen Teams spielen.
5. Ausgenommen von §14(4) sind Spieler von Teams, die vom Verband wegen zweimaligen Nichtantritts aus der Wertung genommen wurden. Spieler dieser Teams dürfen sich für die laufende Saison keinen anderen Teams anschließen.
6. Die ausgeschlossene Mannschaft wird für das laufende Sportjahr aus dem STDSV ausgeschlossen und gilt als Fixabsteiger. Zudem verliert die Mannschaft in der darauffolgenden Saison jeglichen Anspruch auf Preisgeld, Förderungen und Subventionen.

15. Jugendliche Spieler

1. Für Jugendliche, die an Veranstaltungen des STDSV teilnehmen, sind von den meldenden Mitgliedsvereinen die gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen einzuhalten!
2. Eine Meldung von Spielern vor dem vollendeten 14. Lebensjahr ist nur mit einer Ausnahmegenehmigung und nach einer Haftungsübernahme der Eltern mittels unterfertigten Formulars möglich.
3. Für Jugendliche unter 18 Jahren (Stichtag 31.12. der Ligasaison) ist die Teilnahme an der STDSV-Steeldartsliga kostenlos!

16. Kleiderordnung

1. Die Kleiderordnung ist in der „STDSV Kleiderordnung“ (<http://www.stdsv.at/kleiderordnung/>) festgehalten.
2. Die Oberbekleidung muss ein Vereins-Shirt oder schwarzes Poloshirt sein. Des Weiteren ist eine lange schwarze Hose (Stoffhose erwünscht), ein Kilt oder ein knielanger Rock obligat, ebenso geschlossenes Schuhwerk.
3. Generell gilt ein für eine Sportmannschaft angemessenes Auftreten.

17 a. Rauchverbot

1. Die gesamten Räumlichkeiten, in welchem der Wettkampf (Spielort) stattfindet, ist rauchfrei zu halten.
2. Es ist dafür Sorge zu tragen, dass keine unverhältnismäßige Rauchbelastung durch Rauchen in angrenzenden Räumlichkeiten oder Orten im Spielort *[Anm.: siehe 16a (1)]* entsteht.

17 b. Mobiltelefone

1. Die Mobiltelefone aller, an einer Ligabegegnung teilnehmenden Spieler und der Schreiber sind während der Ligabegegnung lautlos oder auf Vibracall zu schalten.
2. Bei einem Verstoß gegen (1) für aktive Spieler und Schreiber während eines Sets kann die betroffene Person einmal vom Kapitän des gegnerischen Teams verwarnet werden *[Anm.: namentlicher Eintrag des Verwarnten in den Spielbericht]*. Sollte trotz dieser Verwarnung keine dauerhafte Einstellung des Fehlverhaltens dieser Person erfolgen, so kann der Kapitän der gegnerischen Mannschaft einen Protest einlegen.
3. Verwarnungen bzw. Proteste wegen Mobiltelefonen sind von Streitfällen wegen genereller Regelverstöße getrennt zu betrachten.

18. Bankverbindung

Die Bankverbindung: „Steirischer Dartsportverband STDSV“
IBAN: AT07 3849 7000 0033 4326 1BIC: RZSTAT2G497

19. Ligaverwaltung

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

20. Homepage

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

21. Schlussbestimmungen

1. Für die Steeldartsliga gilt das aktuell gültige Regulativ des STDSV, sofern in diesem Dokument nicht explizit etwas anderes erwähnt ist. Insbesondere trifft dies die "Allgemeinen Regeln und Wettbewerbsregeln des STDSV" zu.
2. Dieses Dokument ist das Eigentum des STDSV und darf ohne dessen schriftliche Genehmigung, auch nicht auszugsweise, gedruckt, vervielfältigt, kopiert oder elektronisch zur Verfügung gestellt werden.
3. Sollten Situationen auftreten, die in all diesen Regeln nicht enthalten sind, wird der Vorstand Lösungen beschließen. Diese Lösungen werden in der Folge in das Regelwerk aufgenommen.
4. Dieses Regelwerk tritt ab der Saison 2026/27 in Kraft.

FINANZIELLER LEITFADEN

1. Startgeld

Die Höhe des Startgelds, des Spielerbeitrag und die sonstigen Beiträge werden bei der Anmeldung zur Ligasaison bekanntgegeben.

2. Kaution

1. Die Höhe der Kaution wird bei der Anmeldung zur Ligasaison bekanntgegeben.
2. Offene Beträge oder Strafen werden von der Kaution abgezogen.
3. Generell wird die Kaution der Mannschaft bzw. dem Verein für die nächste Saison gutgeschrieben.
4. Bei schriftlicher Abmeldung der Mannschaft bis zum 31.Juli wird die vorhandene Kaution im vollen Umfang rückerstattet.
5. Bei schriftlicher Abmeldung bis zum Liganennschluss der neuen Saison wird die vorhandene Kaution unter Abzug von €20 rückerstattet.
6. Bei schriftlicher Abmeldung bis zur Mannschaftsführersitzung der neuen Saison wird die vorhandene Kaution unter Abzug von €40 rückerstattet.
7. Erfolgt bis zur Mannschaftsführersitzung keine Abmeldung verfällt die Kaution zugunsten des Verbands.

3. Förderungsausschüttung

1. Nur Mannschaften und Spieler eines ordentlichen Mitgliedsvereins (siehe Meldebestimmungen Punkt 2.1) haben Anspruch auf eine Förderung
2. Es wird in jeder Liga 100% des Nenngelds ausbezahlt. Zudem gibt es eine Sportförderung für Mannschaften der Landesliga und 2.Landesliga welche die erhöhten Kosten für den Spielbetrieb (z.B. Fahrtkosten, Trainer, Ausrüstung) abfedern sollen.

3. Der beste drei Ligaspieler jeder Klasse erhält eine Ehrung am Saisonende.

4. Preisgeld

Alle Klassen ab 7 Mannschaften	Alle Klassen bis 6 Mannschaften
1. Platz 40%	1. Platz 50%
2. Platz 30%	2. Platz 30%
3. Platz 20%	3. Platz 20%
4. Platz 10%	

5. Förderungen

Landesliga	2.Landesliga
1. Platz € 700,- 2. Platz € 500,- 3. Platz € 400,- 4. Platz € 300,- 5.-8. Platz € 200,-	1.-8. Platz €200

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. 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.

5. 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.

6. Unsportliches Verhalten

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

7. Fälschung von Daten

Geldbußen bis € 200,- sowie der Sperre des betreffenden Spielers bzw. Funktionsverbot für Funktionäre/Mannschaftsführer bis hin zum Ausschluss geahndet.

8. fingiertes Spiel

Sollte ein Spiel fingiert werden, d.h. nur auf dem Papier ausgetragen worden sein, werden beide Mannschaften mit einer Strafe in Höhe der Kautionsbestrafung bestraft, zudem wird beiden Mannschaften 2 Punkte in der Wertung abgezogen.

9. 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.

10. Spielen ohne Spielberechtigung (Spieleranmeldung)

Geldbußen von €1 pro Spieltag - Geldbuße von €10 am Saisonende.
Definition Spielberechtigung: Vorhandene Anmeldung (DSGVO).

11. Spielen ohne Spielerbeitrag

Keine Geldbußen – Spieler gilt als Tageskartenspieler
Definition Spielerbeitrag: Punkte 3. (1) STDSV – Ligaregeln Steeldarts

12. Tageskartenspieler

Gebühr von €5 pro Spieltag - keine Geldbuße/Spielerbeitrag am Saisonende.
Definition Tageskartenspieler: Punkte 4. (2) STDSV – Ligaregeln Steeldarts

13. 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.

14. Nichteinhaltung von vorgegeben Terminen

Geldbußen von € 20,- für beide Mannschaften bei nichtgenehmigten Verschiebungen über die Spielwochen hinaus.

Genehmigte Spielverschiebungen über die Spielwochen hinaus werden mit €10 (bzw. €20 in den letzten beiden Runden) verrechnet. Die Teilung der Strafe auf beide Mannschaften ist möglich!

15. verspätete Protokollabgabe

Bei verspäteter Protokollabgabe (lt. Punkt 5 (6)) ist eine Geldbuße von €5 von der Heimmannschaft zu entrichten.

16. unleserliche Protokolle

Bei unleserlichen Protokolleinträgen (oder auch bei fehlenden Spielernummern, falscher Name oder nur Vorname, Teamname oder Spielklasse fehlt), wird eine Geldbuße von €5 von der Heimmannschaft eingehoben.

17. Nichtantritt

Bei Nichtantritt ist eine Geldbuße von € 40 zu entrichten.
Zudem muss das Rückspiel auswärts bestritten werden.

18. Kapitänswechsel / Spielstättenwechsel

Bei einem Wechsel in der laufenden Saison ist eine Bearbeitungsgebühr von € 15,- zu entrichten.

19. Kleiderordnung

Bei wiederholter Nichteinhaltung werden €5.- Geldbuße eingehoben.

20. Mannschaftsnachmeldung

Bearbeitungsgebühr von € 20,- bei nicht fristgerechter Anmeldung (bis 15.August).

Bearbeitungsgebühr von € 20,- bei nicht fristgerechter Einzahlung (bis 31.August).

Definition fristgerechter Einzahlung: Punkte 2. (4) STDSV – Ligaregeln Steeldarts

21. Rauchen, Alkohol

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

22. Drogen

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

23. 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.

24. 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.