



# Statuten und Ligaregeln

1. SEPTEMBER 2025



- Versionsverlauf:

Version	Ersteller	Datum
1.0	Thomas Schlader	01.09.2025

## 1. Definition:

1.1. Die Salzammergut Dartliga, im Weiteren, jedoch nicht ausschließlich SKG-Dartliga genannt, ist eine verbandsfreie, unabhängige, regionale E-Dart Liga welche ehrenamtlich, nicht gewinnorientiert und ohne ständigen Vorstand geführt und betrieben wird. Es ist eine „Freundschaftsliga“ bei den alle Kapitäne und Spieler verpflichtet sind durch angemessenes Auftreten und Verhalten einen reibungslosen Spielbetrieb sicher zu stellen.

## 2. Ligaleitung:

2.1. Die Ligaleitung erfolgt freiwillig und ehrenamtlich

2.2. Die Ligaleitung ist für den Erhalt der für die Austragung der Liga nötigen Ressourcen, administrativ für die Einteilung der Mannschaften, der Auslosung und zusammenstellen des Spielplans sowie, falls nicht anders definiert, der Aktualisierung der Ranglisten, eintragen und veröffentlichen der Spielergebnisse sowie der Organisation der Ligaendturniere verantwortlich.

2.3. Zur Sicherstellung des Ligaerhalts behält sich die Ligaleitung vor einen Teil der Startgelder zur Deckung laufender Kosten welche durch den Betrieb der Webseite anfallen einzubehalten

2.4. Die Ligaleitung verpflichtet sich auf Anfrage einer in der Liga spielberechtigten Person Einsicht in die Finanzen zu gewähren. Personen welche der Liga nicht zugeordnet werden können wird die Einsicht verweigert.

2.5. Unstimmigkeiten im Ligabetrieb sind vorrangig unter den Kapitänen der beteiligten Mannschaften zu klären. Die Ligaleitung ist ausschließlich als letzte Instanz bei unüberwindbaren Differenzen hinzuzuziehen. Dabei behält sich die Ligaleitung vor, alle Kapitäne der jeweiligen Klasse für einen Schiedsrat zu versammeln und über eine Lösung abstimmen zu lassen, welche von allen getragen wird.

### 3. Allgemeine Ligaregeln:

#### 3.1. Mannschaftsdefinition:

3.1.1. Mannschaftsname: Eine Mannschaft muss einen eindeutigen

Namen haben. Dieser Mannschaftsname darf von keiner weiteren SKG-Mannschaft wieder verwendet werden. Es ist bei der Findung des Mannschaftsnamens von der Verwendung anstößiger und diskriminierender Bezeichnungen abzusehen.

3.1.2. Mannschaftsgröße: Eine Mannschaft besteht aus einem Kapitän und mindestens 3 weiteren Mannschaftmitgliedern (Spieler).

Zusätzlich zu diesen 4 Spielern der Mannschaft können bis einschließlich zur zehnten Spielrunde der jeweiligen Saison bis zu 7 weitere Spieler (Ersatzspieler) gemeldet werden. Es ist dabei auf die Spielereinstufung nach §3.3.5 zu achten. Die Ligaleitung behält sich vor, Mannschaften aufgrund früheren Leistungen sowie diverser Vorkenntnisse bei der Auslosung höher oder tiefer einzustufen.

3.1.3. Mannschaftskapitän: Der Kapitän vertritt die Mannschaft nach außen hin und ist für den regelkonformen Meisterschaftsbetrieb bei Heimspielen sowie die zeitgerechte Weitergabe der Spielergebnisse an die Ligaleitung verantwortlich. Dieser kann jederzeit eine Vertretung namhaft machen, welche der Ligaleitung nicht meldepflichtig ist, sofern es sich um eine kurzfristige Situation (Krankheit, Urlaub, usw...) handelt.

3.1.4. Kapitänswechsel: Ein Kapitänswechsel ist der Ligaleitung unverzüglich vom designierten Kapitän unter Bekanntgabe aller nötigen Daten wie Name, Telefonnummer zu melden.

3.1.5. Anmeldung: die Mannschaft hat sich mittels des SKG Teamanmeldeformular fristgerecht bei der SKG-Ligaleitung anzumelden. Die Anmeldung ist mit der Unterschrift des Kapitäns zu

bestätigen. Weiters sind neben dem Kapitän mindesten 3, jedoch maximal 12 weitere Spieler mit vor und Nachname sowie Angabe eventueller Vorkenntnisse bzw. Mitgliedschaft in anderen relevanten Ligen zu melden. Wird die Teamgröße bei der Mannschaftsanmeldung nicht ausgereizt kann bis einschließlich der Zenten (10.) Spielrunde der jeweiligen Saison ein Spieler mittels Spieleranmeldeformular nachgemeldet werden. Nachmeldungen nach der Zenten (10.) Meisterschaftsrunde sind nicht zulässig! Maßnahmen bei derartigen Verstößen sind in §3.3.4 nachzulesen.

- 3.1.6. Gebühren und Beiträge: Eine Teamanmeldung ist erst mit der Bezahlung der Saisongebühr in Höhe von €250,- gültig.
- 3.1.7. Ligazugehörigkeit: Die Ligazugehörigkeit bzw. Einstufung wird durch die Ligaleitung aufgrund eventueller Vorkenntnisse und Platz in der jeweiligen Spielklasse festgelegt. Teilt sich eine Mannschaft auf bleibt der Mannschaftsname sowie die Ligazugehörigkeit beim ursprünglichen Kapitän. Haben Spieler welche von der Mannschaft ausscheiden Bereits bei einer Begegnung ein Spiel für die ursprüngliche Mannschaft absolviert sind diese Spieler für die laufende Saison in der Liga nicht mehr spielberechtigt. Wurde Spieler bereits gemeldet, hat aber noch kein Spiel absolviert ist mit der Ligaleitung eine Abmeldung des Spielers bei der jeweiligen Mannschaft abzuklären. Aus solchen Situationen entstehende neue Mannschaften sind erst, bei ausreichend Platz in der Liga und neuer Anmeldung ab der darauffolgenden Saison spielberechtigt.
- 3.1.8. Lokalwechsel: Ein Lokalwechsel ist der Ligaleitung unverzüglich durch den Mannschaftskapitän zu melden.
- 3.1.9. Namensänderung: Eine Änderung den Mannschaftsnamens während einer laufenden ist nicht zulässig. Namensänderungen können nur zwischen den Saisonen und vor der Anmeldung möglich.
- 3.1.10. Auflösung der Mannschaft: Löst sich eine Mannschaft währen der Saison auf, werden alle bereits gespielten Begegnungen aus der Wertung genommen. Spieler, welche in der laufenden Saison bereits gespielt haben und deren Mannschaften sich entweder aufgelöst haben oder gesperrt bzw. disqualifiziert wurden, sind in der aktuellen Saison, auch für keine weitere Mannschaft,

**NICHT** mehr spielberechtigt. Die entrichtete Saisongebühr wird **NICHT** rückerstattet!

### 3.2. Verhaltensregeln:

3.2.1. Spieler, Mannschaften oder Vereine, welche gegen das SKG-Reglement verstoßen, Spieler oder Mannschaften abwerben, den Spielbetrieb in der SKG-Dartliga diskriminieren oder das sportliche System untergraben, können von der Ligaleitung bis auf Widerruf gesperrt werden. Es obliegt ebenfalls der Ligaleitung, einzelne Spieler oder Mannschaften ohne Angaben von Gründen zum Ligabetrieb nicht zuzulassen.

**3.2.2. Diskriminierung, schwer ungebührliches Verhalten, Gewalt sowie unkontrollierter Alkoholkonsum haben im Spielbetrieb einen umgehenden Platzverweis zur Folge. Der Kapitän mit Heimrecht hat solche Verstöße umgehend der Ligaleitung zu melden. Alle Spieler welche sich eine grobe Entgleisung erlauben, werden unwiderruflich gesperrt und sind in der SKG-Dartliga NICHT mehr spielberechtigt!**

3.2.3. Lokalverbot: Sollte ein Spieler an irgendeiner Spielstätte Lokalverbot haben, dann ist dies vom Betreiber der Spielstätte gegenüber der Ligaleitung schriftlich zu begründen. Die gegnerische Mannschaft sowie die Ligaleitung sind davon unverzüglich, jedoch bis mindestens eine Woche, im Vorhinein in Kenntnis zu setzen.

### 3.3. Spielerqualifikation:

3.3.1. Spieler dürfen nur für die Mannschaft antreten bei sie für die laufende Saison in der SKG Dartliga gemeldet sind. Ein Mannschaftswechsel ist nur zwischen zwei Saisonen gestattet. Ausnahme: Hat ein Spieler noch keine Begegnung für die Mannschaft, für die er gemeldet ist, bestritten. Siehe §3.3.2

3.3.2. Spieler die neu zu einer SKG Mannschaft hinzukommen oder wechseln müssen vom jeweiligen Mannschaftskapitän bis spätestens zum ersten Einsatz schriftlich der Ligaleitung gemeldet werden. Dies kann mittels Formulars, oder formlos über die diversen Kontaktmöglichkeiten zur Ligaleitung geschehen. Eine Markierung am Spielbericht reicht nicht aus. Es lediglich ist der vollständige

Name des neuen Spielers bekannt zu geben. Dabei ist die Spielereinstufung zu berücksichtigen. Siehe §3.3.5

- 3.3.3. Ein Spieler darf während der laufenden Saison, sofern dieser bereits ein Spiel für die ursprüngliche Mannschaft bestritten hat, die Mannschaft nicht wechseln. Wechselt ein Spieler trotzdem in eine andere Mannschaft, wird dieser Spieler für den Rest der laufenden Saison gesperrt. Die eventuell bereits für die neue Mannschaft absolvierten Spiele werden mit 0:2 in die Wertung genommen und die Ergebnisse dahingehend korrigiert.
- 3.3.4. Spielernachnominierungen in der laufenden Saison sind nur bis einschließlich der 10. Meisterschaftsrunde erlaubt. Dabei darf die Gesamtzahl der für die Mannschaft gemeldeten Spieler, einschließlich dem Kapitän, 13 Spieler nicht überschreiten. Weiters ist die Spielereinstufung (§3.3.5) zu beachten. Kommt nach der 10. Meisterschaftsrunde ein neuer Spieler zum Einsatz werden alle seine Spiele mit 0:2 in die Wertung genommen und das Ergebnis dahingehend aktualisiert. Nachnominierungen sind schriftlich, mittels des dafür vorgesehenen Formulars, oder formlos über die diversen Kontaktmöglichkeiten der Ligaleitung bekannt zu geben. Weiters sind neue Spieler auf dem Spielberichtsbogen zu markieren.
- 3.3.5. Die Spielereinstufung obliegt der Ligaleitung. Grundsätzlich richtet sich die Einstufung nach der Divisionszugehörigkeit seiner Mannschaft. In der Mannschaft einer Division dürfen Spieler aus einer niedrigeren, gleichwertigen oder **maximal ein Spieler gleichzeitig aus einer nächsthöheren Division pro Spielbegegnung** zum Einsatz kommen. Für die Einstufung werden Zugehörigkeiten und Ergebnisse aus der Vorsaison in der SKG Dartliga (Vorrangig), sowie aus den letzten **drei** Saisonen aus anderen Ligaspielsystemen (ÖCSV, Throwdarts, Vorderegger usw.) herangezogen. Werden bei einer Begegnung **gleichzeitig** mehr als ein Spieler aus einer der nächsthöheren Division eingesetzt, so wird einer der beiden Spieler aus der Wertung genommen, alle Spiele dieses Spielers mit 0:2 gewertet und das Ergebnis dahingehend korrigiert. Der Einsatz eines Spielers aus einer noch höheren Division, zwei Level höher, sofern

dieser durch den Abstieg seiner Mannschaft in eine niedrigere Division innerhalb der SKG nicht erreicht hat, ist untersagt!

### 3.4. Teilnahme an weiteren Ligaspielsystemen:

3.4.1. Österreichweit ist die Teilnahme an weiteren Ligaspielsystemen uneingeschränkt möglich, sofern das den SKG Spielbetrieb nicht beeinflusst. Sollte es diesbezüglich bei Mannschaften vermehrt zu Spielverschiebungen kommen, kann die Ligaleitung Teams, nach vorheriger Abmahnung, disqualifizieren.

### 3.5. Sporttechnische Voraussetzungen:

3.5.1. Gespielt wird auf Dartgeräten mit einem „London-Board“. Dafür vorgesehen sind Löwen-Dart, Scorpion-Dart, Novomatic-Dart und Dartgeräte anderer Hersteller, welche den Spezifikationen entsprechen. Die Rundenbegrenzung muss bei 501 Disziplinen mindestens 20 Runden, bei 301 Disziplinen mindestens 15 Runden betragen. Bei Dartgeräten ohne Rundenbegrenzung ist nach 20 Runden mittels Bull-Wurf das Spiel zu entscheiden. Der Abstand zwischen den Dartgeräten muss mind. 50 cm betragen. Der Wandabstand des Dartgeräten muss links und rechts mindestens 30cm betragen.

3.5.2. Die Dartgeräte müssen funktionstüchtig sein und einen reibungslosen Spielbetrieb gewährleisten. Treten dennoch Defekte auf, sind diese wenn möglich unmittelbar zu beheben. Ist dies nicht möglich, ist der Automat bis zur Reparatur, außer Betrieb zu nehmen. Es sollte im Sinne des Spielstätten-Betreibers sein mehr als einen Dartautomaten zur Verfügung zu haben, da es ansonsten bei Defekten zu einem Spielabbruch kommt.

#### 3.5.2.1. Gibt es

an zwei aufeinanderfolgenden, oder 3 Spielen in einer Sasion be schwerden wegen defekter Automaten an einer Spielstätte wird der Spielstätten Betreiber verwart und hat umgehend für die wieder einwandfreie Funktion der Automaten zu sorgen.

#### 3.5.2.2. Gibt es in

der gleichen Saison weitere Beschwerden wird die Spielstätte bis zu einer durch die Ligaleitung persönlichen Überprüfung gesperrt.

Es wird ein Bußgeld lt. Katalog gegen den Betreiber ausgesprochen! (Falls der Betreiber das Bußgeld nicht begleicht, wird dieses der Mannschaft vom Preisgeld abgezogen).

3.5.2.3. Bis

die Spielstätte wieder durch die Ligaleitung freigegeben worden ist wird der jeweiligen Heimmannschaft eine Ersatzlocation für deren Heimspiele, durch die Ligaleitung, zugeteilt.

3.5.3. Jeder Spieler darf seine eigenen Dartpfeile verwenden, wenn diese folgenden Spezifikationen entsprechen:

3.5.3.1. Die Dartpfeile müssen elastische Kunststoffspitzen haben.

3.5.3.2. Das maximale Gesamtgewicht pro Pfeil darf 18g nicht überschreiten.

3.5.3.3. Die maximale Gesamtlänge pro Pfeil darf 16,8cm nicht überschreiten.

Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet!

3.5.4. 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.

3.5.5. 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.

3.6. Spielbetrieb:

3.6.1. Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt, und zwar: Frühjahr und Herbst Der Anmeldeschluss wird von der Ligaleitung rechtzeitig bekannt gegeben.

3.6.2. Der jeweilige Spieltermin ist aus dem Spielplan ersichtlich und ist verbindlich. (sofern nicht einvernehmlich anders entschieden wird - siehe Punkt 3.6.3.2) Es gibt keine, von der Ligaleitung, fixierten Spieltage. Jede Mannschaft kann ihren Heimspieltag selbst bestimmen. Dieser ist am Teamanmeldeformular bekannt zu geben.

3.6.3. Spielverschiebungen:

3.6.3.1. Grundsätzlich gilt der offizielle Spieltermin als verbindlich!

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

3.6.3.3. 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, via WhatsApp 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.

3.6.3.4. 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.

3.6.3.5. Kommt es dennoch zu keiner einvernehmlichen Vereinbarung hinsichtlich einer Spielverschiebung, wird von der Ligaleitung ein Termin festgelegt, zu der die Begegnung nachgetragen werden muss.

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

3.6.3.7. 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 ein 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.

### 3.7. Spielverlauf:

#### 3.7.1. Spielvariationen in den einzelnen Ligaklassen

- 3.7.1.1. A-Liga: 501D.o, 501 D.o, 501 D.o, Cricket Einzel Cut.Troat, 501Team Leauge, Cricket Team Leauge Cut Troat
- 3.7.1.2. B-Liga: 501 M.o., 501 M.o., Cricket u. League (Doppel) 501 M.o.
- 3.7.1.3. C-Liga: 501 O.o., 501 M.o., Cricket u. League (Doppel) 501 M.o.

#### 3.7.2. Vorbereitung:

- 3.7.2.1. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist ein Dartautomat für die Gastmannschaft zu reservieren.
- 3.7.2.2. 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 3.9.2
- 3.7.2.3. 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.
- 3.7.2.4. Zur Spielerkontrolle kann vom gegnerischen Kapitän ein Lichtbildausweis verlangt werden. Wird diese Kontrolle

verweigert so ist dieser Spieler für die gesamte Begegnung nicht einsatzberechtigt.

### 3.7.3. Spielbeginn:

- 3.7.3.1. Gespielt wird die jeweilige Disziplin auf zwei gewonnene Sätze. (best of 3) AUSNAHME: Cricket und League (Doppel) werden nur auf einen gewonnenen Satz gespielt.
- 3.7.3.2. 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.
- 3.7.3.3. 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.
- 3.7.3.4. 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.
- 3.7.3.5. 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.

### 3.7.4. Spielablauf:

- 3.7.4.1. Wer die Spielbegegnung beginnt, wird durch Werfen, eines Pfeils 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.
- 3.7.4.2. 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.
- 3.7.4.3. Es dürfen pro Runde maximal nur 3 Darts in Richtung Scheibe geworfen werden.
- 3.7.4.4. 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 versehendlich fallen gelassen und kommt er vor oder nach der Abwurflinie zum Liegen darf dieser Dart aufgehoben und auch geworfen werden. Ein fallengelassener Dart gilt nicht als geworfen.
- 3.7.4.5. 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.
- 3.7.4.6. 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.

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

3.7.4.7.1. ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.

3.7.4.7.2. ständiges Übertreten der Abwurflinie oder übersteigen während der Wurfbewegung.

3.7.4.7.3. absichtliches Verzögern des Spiels.

3.7.4.7.4. 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.

3.7.4.8. 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.

3.7.4.9. Grundsätzlich ist es nicht gestattet, eine bereits begonnene Ligabegegnung abubrechen. 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.

3.7.4.10. Sollte beim Dartgerät eine Rundenbegrenzung eingestellt sein, so ist unabhängig vom Spielstand eine „Bull Entscheidung“

herbeizuführen, wenn das Gerät abschaltet. Derjenige Spieler, der dem Bull am nächsten wirft, hat gewonnen.

### 3.7.5. Spielabschluss:

3.7.5.1. 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.

### AUSNAME:

3.7.5.1.1. 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.

3.7.5.1.2. 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.

3.7.5.2. Abgabefristen der Spielberichte (!!!) Jeder Spielbericht muss innerhalb von 48 Stunden spätestens am nächsten Werktag nach Beendigung der Ligabegegnung via WhatsApp oder per Mail gesendet werden.

3.7.5.2.1. 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.

3.7.5.2.2. Der Teamkapitän der Heimmannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass der Spielbericht innerhalb der im Punkt 3.7.5.2 angeführten Frist bei der SKG Ligaleitung aufliegt.

3.7.5.2.3. Sollte ein Spielbericht nicht fristgerecht abgegeben werden, so wird, nach einer einmaligen Aufforderung durch die Ligaleitung, der verantwortlichen Mannschaft ein Bußgeld lt. Bußgeldkatalog auferlegt. 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 wird ein zusätzliches Bußgeld lt. Bußgeldkatalog auferlegt.

3.8. Wertungssystem – Mannschaft- und Einzelwertung:

3.8.1. Mannschaftswertungssystem:

3.8.1.1. 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.

3.8.1.2. 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.

3.8.1.3. 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.

### 3.8.2. Einzelwertung:

3.8.2.1. 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.

3.8.2.2. 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.

### 3.9. Nichtantritt, Strafverifizierung

3.9.1. Grundsätzlich muss jede Ligabegegnung gespielt werden.

3.9.2. 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 dem Vermerk „Nichtantritt“ innerhalb der unter Punkt 3.7.2.2 angeführten Frist an die Ligaleitung zu senden.

3.9.3. 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.

3.9.4. 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.

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

3.9.6. 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.

- 3.9.7. Eine von der SKG Ligaleitung ausgeschlossenen Mannschaft kann kein Preisgeld ausbezahlt werden. Eine Auflösung hat zur Folge, dass der gesamte Saisonbeitrag von der SKG Ligaleitung einbehalten wird.
- 3.9.8. Einer Mannschaft, die zu Saisonende die letzten Runden oder zu verschobenen Spielen nicht mehr antritt werden 50% des zustehen Preisgeldes abgezogen.
- 3.10. Streitfragen, Proteste:
- 3.10.1. 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.
- 3.10.2. Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Diese versucht eine Einigung, beider Parteien herbeizuführen.
- 3.10.3. 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.
- 3.10.4. 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.
- 3.11. SKG Schiedsrichter
- 3.11.1. Außer der SKG Ligaleitung werden nur Mannschaftskapitäne als Schiedsrichter eingesetzt.
- 3.11.2. Die SKG Dartliga kann jederzeit, nach ermessen, Schiedsrichter zu Ligaspielen entsenden. Dem Schiedsrichter ist auf Verlangen ein Lichtbildausweis vorzulegen.
- 3.11.3. Den Anweisungen des Schiedsrichters ist in jedem Fall Folge zu leisten. Werden die Anweisungen des Schiedsrichters nicht befolgt kontaktiert dieser unverzüglich die Ligaleitung.
- 3.11.4. Dem Schiedsrichter ist der Originalspielbericht nach Spielende auf Verlangen auszuhändigen, bzw. ist während des Spielbetriebs Einsicht zu gewähren.

3.11.5. 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.

3.12. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

3.12.1. Grundregeln zur Ligabildung:

3.12.1.1. Die Ligaleitung kann die nachstehenden Regeln in Bezug auf die Ligabildung (Auf – und Abstieg) ohne Begründung außer Kraft setzen und die Mannschaften noch 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.

3.12.2. Aufstieg bzw. Abstieg

3.12.2.1. Grundsätzlich gilt: Das erstplatzierte Team muss zur darauffolgenden Ligasaison in die nächsthöhere Liga aufsteigen. Die letztplatzierte Mannschaft kommt in die nächstniedrige 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

Thomas Schlader  
Fornacherstraße 12  
4890 Frankenmarkt  
0676/9411590  
Skg\_dart@yahoo.com