



SPIELORDNUNG LV OÖ EISSTOCKSPORT 2021/2022

(gültig ab 01.10.2021)

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	3
2. STARBERECHTIGUNG	8
3. VERGABE VON WETTBEWERBEN	10
4. DURCHFÜHRUNG DER LANDESWETTBEWERBE	10
5. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE DAMEN	11
5.1 LANDESMEISTERSCHAFT DAMEN	11
5.2 LANDESLIGA DAMEN	14
6. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE HERREN	16
6.1 LANDESMEISTERSCHAFT HERREN	16
6.2 OBERLIGA HERREN	19
6.3 REGION HERREN	21
6.4 BEZIRK HERREN	21
7. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE MIXED	22
7.1 LANDESMEISTERSCHAFT MIXED	22
7.2 LANDESLIGA MIXED	25
7.3 OBERLIGA MIXED	27
8. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE SENIOREN	30
8.1 LANDESMEISTERSCHAFT SENIOREN	30
8.2 LANDESLIGA SENIOREN	33
8.3 OBERLIGA SENIOREN	35
8.4 REGION SENIOREN	37
8.5 BEZIRK SENIOREN	37

9. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE NACHWUCHS	38
10.1 LANDESMEISTERSCHAFT SCHÜLER/JUGEND U14	38
10.2 LANDESMEISTERSCHAFT JUGEND U16	38
10.3 LANDESMEISTERSCHAFT JUGEND U19	38
10.4 LANDESMEISTERSCHAFT JUNIOREN U23	38
10. ZIELWETTBEWERBE	39
11. WEITENWETTBEWERBE	39
12. ÄNDERUNGSHISTORIE	39

I. Präambel

Soweit in dieser Spielordnung auf natürliche Personen bezogene Bezeichnungen nur in männlicher Form angeführt sind, beziehen sie sich auf Frauen und Männer in gleicher Weise.

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1.1 GELTUNGSBEREICH

Der Geltungsbereich erstreckt sich auf alle vom LV OÖ durchzuführenden Meisterschaften, Qualifikationen, Cup-Bewerbe und Turniere.

Er erstreckt sich auch auf Spieler bzw. Mannschaften die den LV OÖ in Auswahlteams, Bundes- oder IFI-Wettbewerben vertreten.

Soweit diese Spielordnung nichts anderes bestimmt, gelten die Vorschriften der Satzungen und übrigen Bestimmungen des LV OÖ und BÖE sowie der aktuellen IER/ISpO.

1.2 KOSTEN

Für die Ausrichtung entstehende Kosten (Wettbewerbsleiter, Schiedsrichter, Bahnrichter, Bahnmiete, Preise etc.) hat der Durchführende aufzukommen.

Wettbewerbsleiter, Schiedsrichter, Bahnrichter, Wertung, Helfer etc. erhalten Vergütungen laut Richtlinien des LV OÖ.

Miete für Eishallen nach Vorgabe der Hallenbetreiber.

1.2.1 FOLGENDE KOSTENBEITRÄGE DES LV OÖ GELTEN BIS AUF WIDERRUF

Bei BÖE-Wettbewerben im Mannschaftsspiel wird das Startgeld vom LV OÖ übernommen und direkt an den durchführenden Verband laut Ausschreibung überwiesen. Zusätzlich wird ein KM-Geld für jeweils eine Hin- und Rückfahrt mit € 0,25 pro Kilometer vergütet.

Keine KM-Geld Vergütung durch den LV OÖ, wenn durch den BÖE ein Kostenbeitrag bezahlt wird und wenn der BÖE-Wettbewerb im Mannschaftsspiel in OÖ stattfindet.

Beim Spielmodus bei BÖE Wettbewerben im Mannschaftsspiel mit Vor und Rückrunde bzw. Heim- und Auswärtsspiel inklusive Finale wird vom LV OÖ kein Startgeld und kein KM-Geld bezahlt.

Bei BÖE-Wettbewerben im Zielwettbewerb wird das Startgeld vom LV OÖ übernommen und direkt an den durchführenden Verband laut Ausschreibung überwiesen. Zusätzlich wird ein KM-Geld für jeweils eine Hin- und Rückfahrt mit € 0,25 pro Kilometer vergütet.

Bei BÖE-Wettbewerben im Zielwettbewerb, welche in OÖ stattfinden, wird kein KM-Geld vergütet.

Bei BÖE-Wettbewerben im Weitenwettbewerb wird das Startgeld vom LV OÖ übernommen und direkt an den durchführenden Verband laut Ausschreibung überwiesen. Zusätzlich wird ein KM-Geld für jeweils eine Hin- und Rückfahrt mit € 0,25 pro Kilometer vergütet.

Bei BÖE-Wettbewerben im Weitenwettbewerb, welche in OÖ stattfinden, wird kein KM-Geld vergütet.

Die LM im Weitenwettbewerb wird in Kooperation mit den LV Salzburg ausgetragen. Wenn dieser Wettbewerb in Salzburg stattfindet, wird das Startgeld vom LV OÖ übernommen und direkt an den durchführenden Verband laut Ausschreibung überwiesen. Zusätzlich wird ein KM-Geld für jeweils eine Hin- und Rückfahrt mit € 0,25 pro Kilometer vergütet.

Damit eine Vergütung erfolgt, ist die Fahrkostenabrechnung (F05) innerhalb von 14 Tagen nach Beendigung des Wettbewerbes an office@ooe-stocksport.at zu mailen. Das Formular befindet sich auf der Homepage zum Download.

1.3 PREISE

Mannschaftswettbewerbe:

3 Preise bis 16 Teilnehmer
4 Preise ab 17 Teilnehmer
5 Preise ab 33 Teilnehmer

Einzelwettbewerbe:

3 Preise bis 30 Starter
4 Preise ab 31 Starter
(Ausnahme: Schüler/Jugend U14)

1.4 STARTGELDER

Mannschaftswettbewerbe:

€ 50,- Damen, Herren, Mixed und Senioren
€ 25,- Junioren U23, Jugend U16 und U19
€ 0,- Schüler/Jugend U14

Weiten- und Zielwettbewerbe:

€ 20,- Damen, Herren und Senioren
€ 10,- Junioren U23, Jugend U16 und U19
€ 0,- Schüler/Jugend U14

2-Tagesmannschaftsmeisterschaften: € 85,- Damen, Herren und Senioren

Ab 3-Tagesmannschaftsmeisterschaften mit Heim- und Auswärtsspielen wird das Startgeld je Spielklasse separat festgelegt.

1.5 TERMINE

Landesmeisterschaften, Landesligen und Oberligen terminisiert der LV OÖ.

Regionen terminisiert der verantwortliche Regionssprecher in Absprache mit den Bezirkssprechern.

Bezirksmeisterschaften terminisiert der durchführende Bezirkssprecher.

Alle Meisterschaften werden nach dem aktuellen Aufstiegsmodus abgewickelt.

Frühester Beginn der Mannschaftswettbewerbe ist 06:00 Uhr und der Zielwettbewerbe 07:30 Uhr.
Tatsächlicher Beginn der Wettbewerbe siehe Ausschreibungen.

1.6 SPIELANLAGEN

Eishalle für Landesmeisterschaften, Landesligen und Oberligen reserviert der LV OÖ.

Eishalle für Regionen reserviert der Regionssprecher und für Bezirksmeisterschaften der Bezirkssprecher direkt beim Hallenbetreiber.

Ausnahme: Donauparkhalle Linz wird von den Regions- bzw. Bezirkssprecher ausschließlich über den LV OÖ reserviert.

Landesmeisterschaften, Landesligen, Oberligen und Regionen sind verpflichtend auf Kunsteis auszutragen.

1.7 AUSSCHREIBUNGEN

Bezirksmeisterschaften werden vom durchführenden Bezirkssprecher ausgeschrieben und verteilt.

Regionen werden vom verantwortlichen Regionssprecher ausgeschrieben und verteilt.

Oberligen, Landesligen und Landesmeisterschaften werden vom LV OÖ ausgeschrieben und auf der Homepage zum Download bereitgestellt.

Für Ausschreibungen ist in der Kopfzeile das aktuelle Logo des LV OÖ und in der Fußzeile das aktuelle Logo der Sponsoren zu verwenden.

Ausschreibungsvorlagen können jederzeit über das Büro des LV OÖ angefordert werden.

1.8 WETTBEWERBSLEITER

Wettbewerbsleiter für Bezirksmeisterschaften nominiert der verantwortliche Bezirkssprecher.
Wettbewerbsleiter für Regionen nominiert der verantwortliche Regionssprecher.
Wettbewerbsleiter für Landesmeisterschaften, Landesligen und Oberligen nominiert der LV OÖ.

Der nominierte Wettbewerbsleiter hat für eine Person, welche für die Wertung zuständig ist, zu sorgen. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Wertung vom Wettbewerbsleiter gemacht wird.

1.9 SCHIEDSRICHTER

Schiedsrichter für Regionen und Bezirksmeisterschaften nominiert der zuständige Bezirksschiedsrichter.

Schiedsrichter für Landesmeisterschaften, Landesligen und Oberligen nominiert der Landesschiedsrichter.

1.10 WERTUNG

Bei allen Wettbewerben ist während der gesamten Dauer eine offene Wertung zu führen. Sollte dies nicht möglich sein, hat jeder Mannschaftsführer das Recht, Einsicht in die laufende Wertung zu nehmen.

1.11 ERGEBNISLISTE

Für alle Meisterschaften ist eine Ergebnisliste mit korrekter Punkteanzahl, den ausgeschiedenen bzw. nicht angetretenen Mannschaften sowie Vor- und Nachname aller tatsächlich eingesetzten Schützen laut Startkarte, zu erstellen.

Bei Landesmeisterschaften, Landesligen, Oberligen und Regionen ist zusätzlich noch der Bezirk in der Ergebnisliste zu vermerken.

Die Ergebnisliste muss in der Kopfzeile das aktuelle Logo des LV OÖ und in der Fußzeile das aktuelle Logo der Sponsoren beinhalten. Die aktuelle Kopf- und Fußzeile kann jederzeit über das Büro des LV OÖ angefordert werden.

Die Ergebnisliste ist in Farbe mittels PDF.FORMAT – „KEIN FOTO“ - noch am selben, spätestens am nächsten Tag an office@ooe-stocksport.at zu mailen.

Der Wettbewerbsleiter ist für die Richtigkeit und zeitgerechte Übermittlung der Ergebnisliste verantwortlich.

1.12 STARTKARTEN

Es ist ausschließlich die aktuelle Startkarte bei Meisterschaften, die auf der Homepage zum Download zur Verfügung steht, zu verwenden (Formular F08).

Die Startkarte ist vom Mannschaftsführer ordnungsgemäß ausgefüllt und unterschrieben zusammen mit den Spielerpässen beim Wettbewerbsleiter vor Beginn der Meisterschaft abzugeben.

Der Wettbewerbsleiter hat die Startkarten auf Richtigkeit zu prüfen und zusammen mit der Ergebnisliste an office@ooe-stocksport.at zu mailen.

1.13 SPIELBERICHTE

Schiedsrichter, die Meisterschaften leiten, sind verpflichtet einen Spielbericht auszufüllen und zusammen mit der Ergebnisliste (inkl. aller oben genannten Angaben) innerhalb von 3 Werktagen wie folgt zu übermitteln.

Spielberichte von Landesmeisterschaften, Landesligen und Oberligen an den Landesschiedsrichter.
Spielberichte von Regionen und Bezirksmeisterschaften an den Bezirksschiedsrichter.

1.14 ABLAUF RINGSCHIESSEN

Beim Ringschießen hat jeder Spieler der beiden Mannschaften abwechselnd einen Versuch auf die mittleren Zielringe abzugeben.

Die Reihenfolge der einzelnen Spieler muss dem Schiedsrichter nach Beendigung des letzten Spiels bekanntgegeben werden.

Es darf zwischen dem letzten Spiel und dem Ringschießen weder ein Spielertausch noch ein Stockmaterialtausch erfolgen (Ausnahme: Verletzung oder Materialbruch). Probeversuche sind in dieser Zeit ebenfalls nicht erlaubt.

Die erreichten Punkte der einzelnen Spieler je Mannschaft werden zusammengezählt und die Mannschaft, die mehr Punkte erreicht hat ist Sieger.

Bei Punktgleichheit wird wieder von vorne begonnen und jeweils ein weiterer Versuch eines Spielers je Mannschaft bis zur Entscheidung abgegeben. Die Reihenfolge der Spieler ist frei wählbar.

d.h.: Spieler A von Mannschaft 1 und Spieler A von Mannschaft 2 geben je einen Versuch ab. Sieger ist die Mannschaft, deren Spieler die höhere Punkteanzahl erzielt hat. Haben beide Spieler die gleiche Punkteanzahl erzielt, sind Spieler B von Mannschaft 1 und Spieler B von Mannschaft 2 an der Reihe, usw.

Das Ringschießen beginnt die Mannschaft, die im letzten Spiel den Anschuss hatte.

1.15 ABHANDLUNG DIVERSER VERGEHEN FÜR MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

1.15.1 DISQUALIFIKATION EINER MANNSCHAFT

Disqualifikation einer Mannschaft hat den sofortigen Ausschluss aus der laufenden Meisterschaft zur Folge. Sie wird im Vorrundenenergebnis bzw. Endergebnis an die letzte Stelle gereiht und ist Fixabsteiger in die nächstniedrigere Leistungsklasse des LV OÖ.

1.15.2 EINSATZ UNBERECHTIGTER SPIELER

Bei Einsatz eines unberechtigten Spielers, wird die gesamte Mannschaft disqualifiziert und scheidet aus der laufenden Meisterschaft aus. Sie wird im Vorrundenenergebnis bzw. Endergebnis an die letzte Stelle gereiht und ist Fixabsteiger in die nächstniedrigere Leistungsklasse des LV OÖ.

Zusätzlich wird dem Verein pro Einsatz eines unberechtigten Spielers noch ein Bußgeld in Höhe von € 200,- vorgeschrieben.

1.15.3 NICHTANTRETEN EINER MANNSCHAFT

- a) Eine Mannschaft, die nicht zur Meisterschaft angetreten ist, wird im Endergebnis an die letzte Stelle gereiht und in die niedrigste Leistungsklasse des LV OÖ in der nächsten Saison eingegliedert.
- b) Zusätzlich wird bei Nichtantreten einer Mannschaft dem Verein ein Bußgeld von € 200,- vom LV OÖ vorgeschrieben.
- c) Ausnahme: Verkehrsunfall bei Anreise – Nachweis erforderlich = Punkt b) kommt in diesem Fall nicht zur Anwendung und die Mannschaft wird nicht wie in Punkt a) angegeben in die niedrigste Leistungsklasse des LV OÖ, sondern in die nächstniedrigere Leistungsklasse des LV OÖ in der nächsten Saison eingegliedert

1.16 ÄNDERUNGEN

- Der Vorstand ist ermächtigt bei der Landesmeisterschaft und Landesliga sowie unter Einbeziehung der Oberligasprecher bei der Oberliga, Modusänderungen zu beschließen.

- Für die Gültigkeit eines Beschlusses ist eine einfache Mehrheit ausreichend. Bei Stimmgleichheit ist die Stimme des Präsidenten doppelt zu rechnen.
- Die Beschlüsse werden in der Homepage des LV OÖ verlautbart.
- Alle Modi können aufgrund aktueller Verordnungen der Bundesregierung bzw. Behörden jederzeit kurzfristig vom Vorstand des Landesverbandes abgeändert werden.
- Diese Abänderungen werden in der Homepage des LV OÖ verlautbart.
- Bei Reduzierung der Teilnehmeranzahl durch Absagen der Vereine sowie bei Nichtantreten ohne Absage bzw. zu geringer Meldeanzahl kann der Vorstand jederzeit eine Modusänderung durchführen. In diesem Fall werden die teilnehmenden Mannschaften durch den WBL vor Beginn des Wettbewerbes informiert.
- Alle anderen Aktualisierungen werden mit roter Schriftfarbe geschrieben und in der Änderungshistorie (SpO Punkt 12) kommuniziert.

2. STARTBERECHTIGUNG

2.1 ALLGEMEINES

Bei Meisterschaften und Turnieren sind nur jene Mannschaften, die sich aus Spielern eines bei der Vereinsbehörde eingetragenen Vereins zusammensetzen und Einzelspieler, die bei einem eingetragenen Verein gemeldet sind, startberechtigt.

Das Startrecht im Mannschaftsspiel bezieht sich auf den Verein, im Ziel- und Weitenwettbewerb immer auf den Einzelspieler.

2.2 AUSNAHMEN

Regelungen für Nachwuchswettbewerbe, Auswahlmannschaften und Cup Regelungen brauchen eine Genehmigung des LV OÖ.

Bei besonderen Anlässen sind bei Turnieren auch Funktionärsmannschaften des LV OÖ startberechtigt.

Bei Herrenturnieren sind auch Damenmannschaften startberechtigt.

Diese Ausnahmen können jederzeit vom Vorstand des LV OÖ durch einfache Mehrheit widerrufen werden.

2.3 AUSWAHLMANNSCHAFTEN

Der zuständige Fachwart entscheidet über die Zusammenstellung der Spieler zur Nominierung.

Damenmannschaften, die sich aus Spielerinnen von max. 2 bei der Vereinsbehörde eingetragenen Vereinen zusammensetzen, sind unter einem der beiden Vereine spielberechtigt. Der gewählte Verein ist mit dem Vermerk „Damenauswahl (kurz: DA)“ im Spielerpass seitens des LV OÖ einzutragen.

Die vom LV OÖ erlaubten Damenauswahlmannschaften sind ausschließlich im Bundesland OÖ bei Meisterschaften und Turnieren startberechtigt.

Diese Regelung dient zur Aufrechterhaltung des Damenspielbetriebes und kann jederzeit vom Vorstand der LV OÖ durch einfache Mehrheit widerrufen werden.

2.4 SPIELERPASS

Startberechtigt sind Spieler nur mit einem gültigen Spielerpass des LV OÖ.

Der Vorstand des LV OÖ behält sich das Recht vor, Spielern die Ausstellung eines Spielerpasses zu verweigern.

2.5 ANTRETEN PRO SPIELKLASSE

Ein Spieler darf in der Wintersaison nur einmal in einer Spielklasse zu einer Meisterschaft antreten.

2.6 VEREINSWECHSEL

Ein Vereinswechsel kann nur in der Zeit vom 01.03. bis 05.04. und vom 01.09. bis 30.09. eines jeden Jahres erfolgen. Sonderfälle siehe offizielles Regelbuch ISpO § 704.

2.7 ANTRETEN IN VERSCHIEDENEN SPIELKLASSEN

Spieler können, wenn sie die Bedingungen erfüllen, in einer Saison auch in verschiedenen Spielklassen starten.

Bei Zielwettbewerben darf ein Spieler maximal in 2 Spielklassen antreten.

2.8 OFFIZIELLE STARTERLISTEN

Die startberechtigten Mannschaften bzw. Einzelspieler werden in den Starterlisten nach Abschluss aller Bewerbe einer Saison vom LV OÖ festgelegt und auf der Homepage veröffentlicht.

2.9 ABMELDUNGEN

2.9.1 BÖE

Wird ein Verein bzw. eine Mannschaft durch Abmeldung bzw. Nichtantreten oder aus anderen Gründen vom BÖE in den LV OÖ rückgereiht, wird diese Mannschaft in die niedrigste Leistungsklasse des LV OÖ eingegliedert.

Ein sportlicher Abstieg bedeutet eine Eingliederung in die höchste Leistungsklasse des LV OÖ.

2.9.2 LV OÖ

Es wird zwischen rechtzeitiger und verspäteter Abmeldung unterschieden.

Rechtzeitige Abmeldungen sind bis spätestens zu folgenden Terminen möglich:

<u>HERREN</u>	<u>SENIOREN</u>	<u>DAMEN</u>	<u>MIXED</u>
OL 31.10.2021 LM 31.12.2021	OL 31.10.2021 LL 30.11.2021 LM 15.12.2021	LM 31.01.2022	LL 15.12.2021 LM 31.12.2021

Abmeldungen nach diesen Terminen gelten als verspätet.

Bei beiden Abmeldungsformen (rechtzeitig bzw. verspätet) handelt es sich um ein Nichtantreten eines Vereins und die betroffene Mannschaft wird an letzter Stelle in der Endergebnisliste mit dem Vermerk n. a. gereiht und in der nächsten Saison in die niedrigste Leistungsklasse des LV OÖ eingegliedert.

Kosten bei rechtzeitiger Abmeldung werden dem Verein keine vorgeschrieben.

Kosten bei verspäteter Abmeldung werden dem Verein wie folgt vorgeschrieben:

- doppeltes Startgeld und
- ein Bußgeld in Höhe von € 200,-

Abmeldungen sind ausnahmslos durch den Verein per Mail an office@ooe-stocksport.at zu senden.

2.10 AUFSTIEGSVERZICHT

Sollte ein Verein auf einen sportlichen Aufstieg verzichten, steigt die nächstplatzierte Mannschaft auf und die Mannschaft, die auf den Aufstieg verzichtet hat, verbleibt in dieser Leistungsklasse des LV OÖ.

Ein Aufstiegsverzicht ist vom betreffenden Verein schriftlich per Mail an office@ooe-stocksport.at bis spätestens 14 Tage nach der Siegerehrung zu melden.

3. VERGABE VON WETTBEWERBEN

3.1 ALLGEMEINES

Landeswettbewerbe und vom Bund an den LV OÖ vergebene Wettbewerbe werden durch den Vorstand des LV OÖ vergeben. Die Organisation obliegt immer dem LV OÖ.

Über Antrag können Landeswettbewerbe an Bezirke oder Vereine als Durchführer, Veranstalter bleibt immer der LV OÖ, vergeben werden. Die Organisation obliegt immer dem Durchführer in Absprache mit dem LV OÖ.

4. DURCHFÜHRUNG VON LANDESWETTBEWERBEN

4.1 ZIEL-, WEIT- UND SCHNELLWETTBEWERB

Jede Spielklasse ist am gleichen Tag abzuwickeln.

Terminliche Ausnahmen für Teilnehmer, die eine Einberufung zu einem IFI-, BÖE-Wettbewerb oder Lehrgang haben, können vom Vorstand des LV OÖ durch einfache Mehrheit beschlossen und genehmigt werden. Sie sind jedoch am selben Austragungsort der Meisterschaft im Vorhinein durchzuführen.

Die Einspielzeit im Zielwettbewerb bei der Altersklasse Schüler/Jugend U14 ist mit 10 Minuten und bei allen anderen Altersklassen mit 8 Minuten begrenzt.

Die Weitenwettbewerbe sollen am selben Tag für Jugend, Junioren und Herren ausgetragen werden. Bei Unterbrechungen ist nach spätestens 2 Stunden eine Entscheidung über die Fortsetzung oder den Abbruch des Wettbewerbes zu treffen.

Bei Verlegung auf einen anderen Termin ist der Weitenwettbewerb neu zu beginnen.

4.2 AKLOHOL-, RAUCH- UND HANDYVERBOT

Bei allen Wettbewerben besteht auf dem Spielfeld Alkohol-, Rauchverbot (auch E-Zigaretten) und Handyverbot. Das Rauchverbot gilt auch in der Halle. Bei Verstoß kommt die Regel 462 laut IER zur Anwendung.

4.3 PRÜFUNG VON SPORTGERÄTEN

Die Sportgerätekontrollen können vor, während und nach dem Wettbewerb durchgeführt werden.

Empfehlenswert für alle Teilnehmer wäre eine Vorprüfung beim Bezirksschiedsrichter vornehmen zu lassen.

Bei Landesmeisterschaften ist die Möglichkeit gegeben, dass ein zusätzlicher Schiedsrichter für die Sportgerätekontrollen nominiert wird.

4.4 DURCHFÜHRUNG UND VERANSTALTUNGSORT

Durchführung und Veranstaltungsort von Meisterschaften sowie anderen Wettbewerben können vom Vorstand des LV OÖ jederzeit eine Änderung erfahren.

Im Bedarfsfalle können Veranstaltungen auch im Zeitraum Montag bis Freitag durchgeführt werden.

5. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE DAMEN

5.1 LANDESMEISTERSCHAFT DAMEN

5.1.1 Teilnehmer

16 Mannschaften

5.1.2 Nennung

lt. Ausschreibung

5.1.3 Modus

Vorrunde

4 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat nacheinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft in der Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Vorrundenenergebnis bzw. teilweise auch das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 5.1.5) besser platziert war.

Erstplatzierte je Gruppe werden auf Rang 1 bis 4, Zweitplatzierte je Gruppe werden auf Rang 5 bis 8, Drittplatzierte je Gruppe werden auf Rang 9 bis 12 und Viertplatzierte je Gruppe werden auf Rang 13 bis 16 im Vorrundenenergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Vorrundenenergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 5.1.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Vorrundenenergebnisses spielen im HF + F um den Aufstieg in die nächsthöhere Leistungsklasse in der nächsten Saison. Für alle anderen Mannschaften ist das Vorrundenenergebnis auch das Endergebnis.

Halbfinale

Die Halbfinalpaarungen unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses lauten:

HF1: Rang 1 gegen Rang 4

HF2: Rang 2 gegen Rang 3

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Die Sieger im HF steigen ins Finale auf.

Die Verlierer im HF spielen sich Rang 3 und 4 wie folgt aus:

Verlierer HF1 gegen Verlierer HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 3 und Verlierer auf Rang 4 im Endergebnis gereiht.

Finale

Die Finalpaarung lautet:

Sieger HF1 gegen Sieger HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 1 und Verlierer auf Rang 2 im Endergebnis gereiht.

5.1.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 5.1.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 4 und Mannschaft 2 Rang 8 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe D
Mannschaft 1 Rang 4 wird in Gruppe D eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 8 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe C) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 8 hat in der Gruppe D die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

5.1.5 Reihung

Absteiger aus der nächsthöheren Leistungsklasse, Steher dieser Leistungsklasse und Aufsteiger aus der nächstniedrigeren Leistungsklasse lt. Platzierung der Vorsaison

5.1.6 Auf- und Abstieg

1 Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison, sofern diese Anzahl seitens BÖE nicht geändert wird; Anzahl der Absteiger richtet sich nach den Absteigern der nächsthöheren Leistungsklasse und den Aufsteigern der nächstniedrigeren Leistungsklasse aus der Vorsaison.

5.2 LANDESLIGA DAMEN

5.2.1 Teilnehmer

lt. Meldungen

5.2.2 Nennung

lt. Ausschreibung

5.2.3 Modus

Maximal 4 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat nacheinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft in der Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 5.2.5) besser platziert war.

Erstplatzierten je Gruppe werden auf Rang 1 bis 4, Zweitplatzierten je Gruppe werden auf Rang 5 bis 8, Drittplatzierten je Gruppe werden auf Rang 9 bis 12, Viertplatzierten je Gruppe werden auf Rang 13 bis 16 im Endergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Endergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 5.2.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Endergebnisses steigen in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison auf.

5.2.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 5.2.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 4 und Mannschaft 2 Rang 8 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe D
Mannschaft 1 Rang 4 wird in Gruppe D eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 8 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe C) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 8 hat in der Gruppe D die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

5.2.5 Reihung

lt. Meldungseingang

5.2.6 Auf- und Abstieg

4 Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison; keine Verbleiber in dieser Leistungsklasse

6. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE HERREN

6.1 LANDESMEISTERSCHAFT HERREN

6.1.1 Teilnehmer

28 Mannschaften

6.1.2 Nennung

lt. Ausschreibung

6.1.3 Modus

Vorrunde

4 Gruppen je 7 Mannschaften; 1 Durchgang je Gruppe; jede gegen jede je Gruppe.
Platz 1 und 2 jeder Gruppe (= Platz 1 bis 8 laut Endergebnis nach den Vorrunden) spielen im Aufstiegsplayoff.

Platz 3 bis 7 jeder Gruppe (= Platz 9 bis 28 laut Endergebnis nach den Vorrunden) spielen im Abstiegsplayoff.

Startnummernvergabe für das Ab- und Aufstiegsplayoff laut Vorrundenergebnis:

1. Platzierte je Gruppe: Startnummer 1 = bessere Spielpunktzahl
Startnummer 2 = zweitbessere Spielpunktzahl
Startnummer 3 = drittbeste Spielpunktzahl
Startnummer 4 = viertbeste Spielpunktzahl

2. Platzierte je Gruppe: Startnummer 5 = bessere Spielpunktzahl
Startnummer 6 = zweitbessere Spielpunktzahl
Startnummer 7 = drittbeste Spielpunktzahl
Startnummer 8 = viertbeste Spielpunktzahl

3. Platzierte je Gruppe: Startnummer 9 = bessere Spielpunktzahl
Startnummer 10 = zweitbessere Spielpunktzahl
Startnummer 11 = drittbeste Spielpunktzahl
Startnummer 12 = viertbeste Spielpunktzahl

usw.

Bei Punktgleichheit zählt die bessere Quote, bei Quotengleichheit zählt die Differenz der Stockpunkte, ist die ebenfalls gleich, dann entscheidet das Los über die Startnummer (Mannschaftsführer der betroffenen Mannschaften ziehen).

Aufstiegsplayoff

Viertelfinale:

VF 1: Platz 1 Gruppe A gegen Platz 2 Gruppe D

VF 2: Platz 1 Gruppe B gegen Platz 2 Gruppe C

VF 3: Platz 1 Gruppe C gegen Platz 2 Gruppe B

VF 4: Platz 1 Gruppe D gegen Platz 2 Gruppe A

Gespielt werden je zwei Spiele (= 12 Kehlen)

Anspiel im ersten Spiel hat die Mannschaft mit der höheren Startnummer. Im zweiten Spiel (= nach 6 Kehlen) wird das Anspiel gewechselt.

Bei Unentschieden hat die Mannschaft mit der niedrigeren Startnummer gewonnen.

Sieger spielen im Halbfinale und die Verlierer werden im Endergebnis auf Platz 5 bis 8 (Platz 5 = bessere Startnummer; Platz 6 = zweitbeste Startnummer; Platz 7 = drittbeste Startnummer; Platz 8 = viertbeste Startnummer) gereiht.

Halbfinale:

HF 1: Sieger VF 1 gegen Sieger VF 4
HF 2: Sieger VF 2 gegen Sieger VF 3
Gespielt werden je zwei Spiele (= 12 Kehren)
Sieger spielen um Platz 1 und Verlierer spielen um Platz 3

Anspiel im ersten Spiel hat die Mannschaft mit der höheren Startnummer. Im zweiten Spiel (= nach 6 Kehren) wird das Anspiel gewechselt.
Bei Unentschieden hat die Mannschaft mit der niedrigeren Startnummer gewonnen.

Kleines Finale:

Verlierer HF 1 gegen Verlierer HF 2 spielen 1 Spiel (= 6 Kehren) um Platz 3

Anspiel hat die Mannschaft mit der niedrigeren Startnummer.
Bei Unentschieden hat die Mannschaft mit der niedrigeren Startnummer gewonnen.

Sollte der LV OÖ mehr als 2 Aufsteiger in die BL haben, wird auch der Platz 3 analog Finale gespielt.

Finale:

Sieger HF 1 gegen Sieger HF 2 spielen 2 Spiele (= 12 Kehren) um Platz 1

Anspiel im ersten Spiel hat die Mannschaft mit der höheren Startnummer. Im zweiten Spiel (= nach 6 Kehren) wird das Anspiel gewechselt.
Bei Unentschieden hat die Mannschaft mit der niedrigeren Startnummer gewonnen.

Abstiegsplayoff

5 Rangfestsetzungsspiele (4 Bahnspiele und 1 Platzierungsspiel) zu je 6 Kehren.

Anspiel hat die Mannschaft mit der niedrigeren Startnummer.
Bei Unentschieden hat die Mannschaft mit der niedrigeren Startnummer gewonnen.

6.1.4 Reihung

Absteiger aus der nächsthöheren Leistungsklasse, Steher dieser Leistungsklasse und Aufsteiger aus der nächstniedrigeren Leistungsklasse lt. Platzierung der Vorsaison.

Gruppeneinteilung lt. Starterliste:

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 6.1.4 herangezogen.

Gruppe A = Platz 1	Gruppe B = Platz 2	Gruppe C = Platz 3	Gruppe D = Platz 4
Platz 8	Platz 7	Platz 6	Platz 5
Platz 9	Platz 10	Platz 11	Platz 12
Platz 16	Platz 15	Platz 14	Platz 13
Platz 17	Platz 18	Platz 19	Platz 20
Platz 24	Platz 23	Platz 22	Platz 21
Platz 25	Platz 26	Platz 27	Platz 28

Ausnahme: Verschiebungen sind nur dann möglich, wenn in einer Gruppe zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind.

6.1.5 Auf- und Abstieg

2 Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison, sofern diese Anzahl seitens BÖE nicht geändert wird; Anzahl der Absteiger richtet sich nach den Absteigern der nächsthöheren Leistungsklasse und den Aufsteigern der nächstniedrigeren Leistungsklasse aus der Vorsaison.

6.1.6 Allgemeines

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Spielpunkte (= Eingabe 1:0 Stockpunkte).

Änderung ab Saison 01.10.2022:

Zwischen LM und OL 1-4 wird ab Saison 01.10.2022 eine LL eingeschoben.

LM und LL werden dann mit je 16 Mannschaften gespielt.

Grundlage für die Trennung ab 01.10.2022 in LM und LL ist das Endergebnis der LM der Saison 2021/2022.

6.2 OBERLIGA 1-4 HERREN

6.2.1 Teilnehmer

48 Mannschaften

6.2.2 Nennung

lt. Ausschreibung

6.2.3 Modus

Vorrunde

4 Gruppen zu je 4 Mannschaften je OL

Jede Mannschaft hat hintereinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft je Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Vorrundenenergebnis bzw. teilweise auch das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 7.1.5) besser platziert war.

Erstplatzierten je Gruppe werden auf Rang 1 bis 4, Zweitplatzierten je Gruppe werden auf Rang 5 bis 8, Drittplatzierten je Gruppe werden auf Rang 9 bis 12, Viertplatzierten je Gruppe werden auf Rang 13 bis 16 im Vorrundenenergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Vorrundenenergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 7.1.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Vorrundenenergebnisses spielen im HF + F um den Aufstieg in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison. Für alle anderen Mannschaften ist das Vorrundenenergebnis auch das Endergebnis.

Halbfinale

Die Halbfinalpaarungen unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses lauten:

HF1: Rang 1 gegen Rang 4

HF2: Rang 2 gegen Rang 3

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Die Sieger im HF steigen ins Finale auf.

Die Verlierer im HF spielen sich Rang 3 und 4 wie folgt aus:

Verlierer HF1 gegen Verlierer HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 3 und Verlierer auf Rang 4 im Endergebnis gereiht.

Finale

Die Finalpaarung lautet:

Sieger HF1 gegen Sieger HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 1 und Verlierer auf Rang 2 im Endergebnis gereiht.

6.2.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 6.2.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 4 und Mannschaft 2 Rang 8 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe D
Mannschaft 1 Rang 4 wird in Gruppe D eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 8 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe C) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 8 hat in der Gruppe D die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

6.2.5 Reihung

Absteiger aus der nächsthöheren Leistungsklasse, Steher dieser Leistungsklasse und Aufsteiger aus der nächstniedrigeren Leistungsklasse lt. Platzierung der Vorsaison.

6.2.6 Auf- und Abstieg

1 Aufsteiger je OL in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison; Anzahl der Absteiger richtet sich nach den Absteigern der nächsthöheren Leistungsklasse und den Aufsteigern der nächstniedrigeren Leistungsklasse aus der Vorsaison.

6.3 REGION HERREN

Modus und Durchführung obliegt dem Regionssprecher.

2 Aufsteiger je Region in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison.

6.4 BEZIRK HERREN

Modus und Durchführung obliegt dem Bezirkssprecher.

Anzahl der Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison wird zwischen den jeweiligen Bezirkssprechern in Absprache mit dem zuständigen Regionssprecher festgelegt.

7. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE MIXED

7.1 LANDESMEISTERSCHAFT MIXED

7.1.1 Teilnehmer

16 Mannschaften

7.1.2 Nennung

lt. Ausschreibung

7.1.3 Modus

Vorrunde

4 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat hintereinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft je Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Vorrundenenergebnis bzw. teilweise auch das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 7.1.5) besser platziert war.

Erstplatzierten je Gruppe werden auf Rang 1 bis 4, Zweitplatzierten je Gruppe werden auf Rang 5 bis 8, Drittplatzierten je Gruppe werden auf Rang 9 bis 12, Viertplatzierten je Gruppe werden auf Rang 13 bis 16 im Vorrundenenergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Vorrundenenergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 7.1.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Vorrundenenergebnisses spielen im HF + F um den Aufstieg in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison. Für alle anderen Mannschaften ist das Vorrundenenergebnis auch das Endergebnis.

Halbfinale

Die Halbfinalpaarungen unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses lauten:

HF1: Rang 1 gegen Rang 4

HF2: Rang 2 gegen Rang 3

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Die Sieger im HF steigen ins Finale auf.

Die Verlierer im HF spielen sich Rang 3 und 4 wie folgt aus:

Verlierer HF1 gegen Verlierer HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 3 und Verlierer auf Rang 4 im Endergebnis gereiht.

Finale

Die Finalpaarung lautet:

Sieger HF1 gegen Sieger HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 1 und Verlierer auf Rang 2 im Endergebnis gereiht.

7.1.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 7.1.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 4 und Mannschaft 2 Rang 8 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe D
Mannschaft 1 Rang 4 wird in Gruppe D eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 8 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe C) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 8 hat in der Gruppe D die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

7.1.5 Reihung

Absteiger aus der nächsthöheren Leistungsklasse, Steher dieser Leistungsklasse und Aufsteiger aus der nächstniedrigeren Leistungsklasse lt. Platzierung der Vorsaison.

7.1.6 Auf- und Abstieg

1 Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison, sofern diese Anzahl seitens BÖE nicht geändert wird; Anzahl der Absteiger richtet sich nach den Absteigern der nächsthöheren Leistungsklasse und den Aufsteigern der nächstniedrigeren Leistungsklasse aus der Vorsaison.

7.2 LANDESLIGA MIXED

7.2.1 Teilnehmer

16 Mannschaften

7.2.2 Nennung

lt. Ausschreibung

7.2.3 Modus

4 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat hintereinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft je Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 7.2.5) besser platziert war.

Erstplatzierten je Gruppe werden auf Rang 1 bis 4, Zweitplatzierten je Gruppe werden auf Rang 5 bis 8, Drittplatzierten je Gruppe werden auf Rang 9 bis 12, Viertplatzierten je Gruppe werden auf Rang 13 bis 16 im Endergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Endergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 7.2.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Endergebnisses steigen in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison auf.

7.2.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 7.2.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 4 und Mannschaft 2 Rang 8 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe D
Mannschaft 1 Rang 4 wird in Gruppe D eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 8 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe C) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 8 hat in der Gruppe D die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

7.2.5 Reihung

Absteiger aus der nächsthöheren Leistungsklasse, Steher dieser Leistungsklasse und Aufsteiger aus der nächstniedrigeren Leistungsklasse lt. Platzierung der Vorsaison.

7.2.6 Auf- und Abstieg

4 Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison; Anzahl der Absteiger richtet sich nach den Absteigern der nächsthöheren Leistungsklasse und den Aufsteigern der der nächstniedrigen Leistungsklasse aus der Vorsaison.

7.3 OBERLIGA MIXED

7.3.1 Teilnehmer

lt. Meldungen

7.3.2 Nennung

lt. Ausschreibung

7.3.3 Modus

Vorrunde

Maximal 2 x 4 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat hintereinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft je Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Vorrundenenergebnis bzw. teilweise auch das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 7.3.5) besser platziert war.

Erstplatzierten je Gruppe werden auf Rang 1 bis 3, Zweitplatzierten je Gruppe werden auf Rang 4 bis 6, Drittplatzierten je Gruppe werden auf Rang 7 bis 9, Viertplatzierten je Gruppe werden auf Rang 10 bis 12 im Vorrundenenergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Vorrundenenergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 7.3.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Vorrundenenergebnisses spielen im HF + F um den Aufstieg in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison. Für alle anderen Mannschaften ist das Vorrundenenergebnis auch das Endergebnis.

Halbfinale

Die Halbfinalpaarungen unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses lauten:

HF1: Rang 1 gegen Rang 4

HF2: Rang 2 gegen Rang 3

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Die Sieger im HF steigen ins Finale auf.

Die Verlierer im HF spielen sich Rang 3 und 4 wie folgt aus:

Verlierer HF1 gegen Verlierer HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 3 und Verlierer auf Rang 4 im Endergebnis gereiht.

Finale

Die Finalpaarung lautet:

Sieger HF1 gegen Sieger HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 1 und Verlierer auf Rang 2 im Endergebnis gereiht.

7.3.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 7.3.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 3 und Mannschaft 2 Rang 6 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe C
Mannschaft 1 Rang 3 wird in Gruppe C eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 6 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe B) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 6 hat in der Gruppe C die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

7.3.5 Reihung

Nach zeitlicher Reihenfolge der Meldungen

7.3.6 Auf- und Abstieg

4 Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison; keine Verbleiber in dieser Leistungsklasse

8. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE SENIOREN

8.1 LANDESMEISTERSCHAFT SENIOREN

8.1.1 Teilnehmer

16 Mannschaften

8.1.2 Nennung

lt. Ausschreibung

8.1.3 Modus

Vorrunde

4 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat hintereinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft je Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Vorrundenenergebnis bzw. teilweise auch das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 8.1.5) besser platziert war.

Erstplatzierten je Gruppe werden auf Rang 1 bis 4, Zweitplatzierten je Gruppe werden auf Rang 5 bis 8, Drittplatzierten je Gruppe werden auf Rang 9 bis 12, Viertplatzierten je Gruppe werden auf Rang 13 bis 16 im Vorrundenenergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Vorrundenenergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 8.1.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Vorrundenenergebnisses spielen im HF + F um den Aufstieg in die nächsthöherer Leistungsklasse der nächsten Saison. Für alle anderen Mannschaften ist das Vorrundenenergebnis auch das Endergebnis.

Halbfinale

Die Halbfinalpaarungen unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses lauten:

HF1: Rang 1 gegen Rang 4

HF2: Rang 2 gegen Rang 3

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Die Sieger im HF steigen ins Finale auf.

Die Verlierer im HF spielen sich Rang 3 und 4 wie folgt aus:

Verlierer HF1 gegen Verlierer HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 3 und Verlierer auf Rang 4 im Endergebnis gereiht.

Finale

Die Finalpaarung lautet:

Sieger HF1 gegen Sieger HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 1 und Verlierer auf Rang 2 im Endergebnis gereiht.

8.1.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 8.1.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 4 und Mannschaft 2 Rang 8 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe D
Mannschaft 1 Rang 4 wird in Gruppe D eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 8 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe C) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 8 hat in der Gruppe D die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

8.1.5 Reihung

Absteiger aus der nächsthöheren Leistungsklasse, Steher dieser Leistungsklasse und Aufsteiger aus der nächstniedrigeren Leistungsklasse lt. Platzierung der Vorsaison.

8.1.6 Auf- und Abstieg

1 Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison, sofern diese Anzahl seitens BÖE nicht geändert wird; Anzahl der Absteiger richtet sich nach den Absteigern der nächsthöheren Leistungsklasse und den Aufsteigern der nächstniedrigeren Leistungsklasse aus der Vorsaison.

8.2 LANDESLIGA SENIOREN

8.2.1 Teilnehmer

16 Mannschaften

8.2.2 Nennung

lt. Ausschreibung

8.2.3 Modus

4 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat hintereinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft je Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 8.2.5) besser platziert war.

Erstplatzierten je Gruppe werden auf Rang 1 bis 4, Zweitplatzierten je Gruppe werden auf Rang 5 bis 8, Drittplatzierten je Gruppe werden auf Rang 9 bis 12, Viertplatzierten je Gruppe werden auf Rang 13 bis 16 im Endergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Endergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 8.2.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Endergebnisses steigen in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison auf.

8.2.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 8.2.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 4 und Mannschaft 2 Rang 8 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe D
Mannschaft 1 Rang 4 wird in Gruppe D eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 8 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe C) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 8 hat in der Gruppe D die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

8.2.5 Reihung

Absteiger aus der nächsthöheren Leistungsklasse, Steher dieser Leistungsklasse und Aufsteiger aus der nächstniedrigeren Leistungsklasse lt. Platzierung der Vorsaison.

8.2.6 Auf- und Abstieg

4 Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison; Anzahl der Absteiger richtet sich nach den Absteigern der nächsthöheren Leistungsklasse und den Aufsteigern der der nächstniedrigen Leistungsklasse aus der Vorsaison.

8.3 OBERLIGA 1-4 SENIOREN

8.3.1 Teilnehmer

48 Mannschaften

8.3.2 Nennung

lt. Ausschreibung

8.3.3 Modus

Vorrunde

Je OL spielen 3 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat hintereinander 3 Spiele gegen jede Mannschaft je Gruppe (insgesamt 9 Spiele in 3 Spielrunden).

1. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 4
Mannschaft 2 vs Mannschaft 3

2. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 3
Mannschaft 2 vs Mannschaft 4

3. Spielrunde

Mannschaft 1 vs Mannschaft 2
Mannschaft 3 vs Mannschaft 4

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 3 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die vorne stehende Mannschaft.

Die Mannschaft, die mehr Spielpunkte erreicht ist Sieger und erhält 2 Punkte. Bei einem Spielpunktegleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Bei Ausfall einer Mannschaft aufgrund Punkt 1.15.1 bis 1.15.3 der SpO und aus sonstigen Gründen, erhalten die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe 2 Punkte und 3:0 Spielpunkte.

Alle 3 Spielrundenergebnisse werden kumuliert und ergeben die Rangfestlegung je Gruppe und daraus wird das Vorrundenenergebnis bzw. teilweise auch das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 8.3.5) besser platziert war.

Erstplatzierten je Gruppe werden auf Rang 1 bis 4, Zweitplatzierten je Gruppe werden auf Rang 5 bis 8, Drittplatzierten je Gruppe werden auf Rang 9 bis 12, Viertplatzierten je Gruppe werden auf Rang 13 bis 16 im Vorrundenenergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Vorrundenenergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Differenz der Gesamtstockpunkte als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 8.3.5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Vorrundenenergebnisses spielen im HF + F um den Aufstieg in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison. Für alle anderen Mannschaften ist das Vorrundenenergebnis auch das Endergebnis.

Halbfinale

Die Halbfinalpaarungen unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses lauten:

HF1: Rang 1 gegen Rang 4

HF2: Rang 2 gegen Rang 3

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Die Sieger im HF steigen ins Finale auf.

Die Verlierer im HF spielen sich Rang 3 und 4 wie folgt aus:

Verlierer HF1 gegen Verlierer HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 3 und Verlierer auf Rang 4 im Endergebnis gereiht.

Finale

Die Finalpaarung lautet:

Sieger HF1 gegen Sieger HF2

Es wird 1 Durchgang zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Bei Stockpunktegleichstand nach 6 Kehren entscheidet ein Ringschießen (Ablauf siehe Punkt 1.14). Sollten keine Zielringe vorhanden sein, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Sieger wird auf Rang 1 und Verlierer auf Rang 2 im Endergebnis gereiht.

8.3.4 Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Reihung lt. Punkt 8.3.5 herangezogen.

Reihung/Gruppe	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Startnummer 1	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
Startnummer 2	Rang 8	Rang 7	Rang 6	Rang 5
Startnummer 3	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
Startnummer 4	Rang 16	Rang 15	Rang 14	Rang 13

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, werden diese voneinander getrennt eingeteilt.

Beispiel:

Mannschaft 1 Rang 3 und Mannschaft 2 Rang 6 = lt. Reihenfolge beide Mannschaften in Gruppe C
Mannschaft 1 Rang 3 wird in Gruppe C eingeteilt und
Mannschaft 2 Rang 6 wird in die nächste bzw. vorherige Gruppe (in diesem Fall Gruppe B) eingeteilt

Mannschaft 2 mit Rang 6 hat in der Gruppe C die Startnummer 2. Durch eine notwendige Verschiebung einer Mannschaft ist darauf zu achten, dass die Gruppenstartnummer beibehalten wird.

8.3.5 Reihung

Absteiger aus der nächsthöheren Leistungsklasse, Steher dieser Leistungsklasse und Aufsteiger aus der nächstniedrigeren Leistungsklasse lt. Platzierung der Vorsaison.

8.3.6 Auf- und Abstieg

1 Aufsteiger je OL in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison; Anzahl der Absteiger richtet sich nach den Absteigern der nächsthöheren Leistungsklasse und den Aufsteigern der nächstniedrigeren Leistungsklasse aus der Vorsaison.

8.4 REGION SENIOREN

Modus und Durchführung obliegt dem Regionssprecher

2 Aufsteiger je Region in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison.

8.5 BEZIRK SENIOREN

Modus und Durchführung obliegt dem Bezirkssprecher.

Anzahl der Aufsteiger in die nächsthöhere Leistungsklasse der nächsten Saison wird zwischen den jeweiligen Bezirkssprechern in Absprache mit dem zuständigen Regionssprecher festgelegt.

9. MANNSCHAFTSWETTBEWERBE NACHWUCHS

9.1 LANDESMEISTERSCHAFT SCHÜLER/JUGEND U14

Anzahl der Mannschaften laut Meldung – keine Verbleiber

Modus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften

Spielberechtigt sind Vereins- und Auswahlmannschaften aus OÖ.

Bei Auswahlmannschaften entscheiden die zuständigen Fachwarte und der Vorstand über die Nominierung der Spieler.

Die Teilnahme an der ÖM ist in der Spielordnung des BÖE festgelegt.

9.2 LANDESMEISTERSCHAFT JUGEND U16

Anzahl der Mannschaften laut Meldung – keine Verbleiber

Modus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften

Spielberechtigt sind Vereins- und Auswahlmannschaften aus OÖ.

Bei Auswahlmannschaften entscheiden die zuständigen Fachwarte und der Vorstand über die Nominierung der Spieler.

Die Teilnahme an der ÖM ist in der Spielordnung des BÖE festgelegt.

9.3 LANDESMEISTERSCHAFT JUGEND U19

Anzahl der Mannschaften laut Meldung – keine Verbleiber

Modus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften

Spielberechtigt sind Vereins- und Auswahlmannschaften aus OÖ.

Bei Auswahlmannschaften entscheiden die zuständigen Fachwarte und der Vorstand über die Nominierung der Spieler.

Die Teilnahme an der ÖM ist in der Spielordnung des BÖE festgelegt.

9.4 LANDESMEISTERSCHAFT JUNIOREN U23

Anzahl der Mannschaften laut Meldung – keine Verbleiber

Modus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften

Spielberechtigt sind Vereins- und Auswahlmannschaften aus OÖ.

Bei Auswahlmannschaften entscheiden die zuständigen Fachwarte und der Vorstand über die Nominierung der Spieler.

Die Teilnahme an der ÖM ist in der Spielordnung des BÖE festgelegt.

10. ZIELWETTBEWERBE

10.1 LANDESMEISTERSCHAFT HERREN – DAMEN – SENIOREN – SENIORINNEN

10.1.1 Teilnehmer

Steher in der SM/ÖM, Absteiger aus der SM/ÖM, 10 Steher der letzten LM, je 2 Aufsteiger aus den Bezirken.

Nicht genutzte Aufstiegsplätze können durch den zuständigen Zielfachwart an andere Bezirke vergeben werden. (maximal 3 Zusatzstarter pro Bezirk)

Schüler/Jugend U14, Jugend U16 u. U19, Junioren U23 – keine Beschränkung der Teilnehmer.

Die Gruppeneinteilung der einzelnen Altersklassen erfolgt durch den zuständigen Zielfachwart und kann ihrer Reihenfolge variabel geändert werden.

10.1.2 Allgemeines

Abmeldung nach Ende der Meldefrist verpflichtet in jedem Fall zur Zahlung des Startgeldes. Ein Bußgeld ist nach §103 fällig.

Jeder Spieler hat einen Rückspieler mitzubringen, sonst keine Startmöglichkeit. Rückspieler darf auch ein Spieler sein, der ebenfalls am Wettbewerb teilnimmt. Der Rückspieler muss zu Koordinationszwecken bereits bei der Meldung bekannt gegeben werden.

Die Teilnahme an der SM bzw. ÖM ist in der Spielordnung des BÖE festgelegt.

11. WEITENWETTBEWERBE

11.1 LANDESMEISTERSCHAFT HERREN – DAMEN – JUGEND U16 – JUNIOREN U23

11.1.1 Teilnehmer

Teilnehmerzahl unbeschränkt

11.1.2 Allgemeines

Getrennte Wertung der Spielklassen.

Die Durchführung erfolgt nach den Richtlinien des BÖE.

Die Teilnahme an der SM, BL bzw. ÖM ist in der Spielordnung des BÖE festgelegt.

12. ÄNDERUNGSHISTORIE