



DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Landesliga 1-4 Herren

Stocksport 2021

1. Teilnehmer

64 Mannschaften (LM Absteiger, Aufsteiger aus Region, restliche Startplätze Steher LL)

2. Nennung

lt. Ausschreibung

3. Modus

Vorrunde

Je LL spielen 4 Gruppen zu je 4 Mannschaften.

Jede Mannschaft hat 3 Heim- und 3 Auswärtsspiele (Jede gegen jede innerhalb der Gruppe = 6 Spielrunden je Gruppe).

Es werden jeweils 5 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt und diese 5 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Anspiel im Spiel eins, drei und fünf hat die Heimmannschaft.

Nach dem 2. Durchgang ist eine Pause von 15 Minuten zwingend einzuhalten. Trainingsversuche sind möglich.

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

Alle 6 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) 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 Gesamtpunktzahlen 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, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die laut Reihung (Punkt 5) besser platziert war.

Rang 1 bis 4 des Vorrundenenergebnisses spielen im HF + F um den Aufstieg in die LM 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 werden 3 Durchgänge je 6 Kehlen gespielt.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert war und daher die niedrigere Startnummer hat.

Pro Spiel erhält die Mannschaft mit der höheren Stockpunktzahl 2 Punkte und bei gleicher Stockpunktzahl erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Gewinner ist jene Mannschaft, die als erste 4 Punkte erreicht hat.

Bei Punktegleichstand nach 3 Spielen entscheidet ein Ringschießen.

Sollten keine Zielringe vorhanden sein, wird der Sieger bei Punktegleichstand wie folgt ermittelt:

Bei Punktegleichstand wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, dann werden jeweils 2 Kehlen bis zur Entscheidung gespielt.

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 werden 3 Durchgänge je 6 Kehlen gespielt.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert war und daher die niedrigere Startnummer hat.

Pro Spiel erhält die Mannschaft mit der höheren Stockpunktzahl 2 Punkte und bei gleicher Stockpunktzahl erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Gewinner ist jene Mannschaft, die als erste 4 Punkte erreicht hat.

Bei Punktegleichstand nach 3 Spielen entscheidet ein Ringschießen.

Sollten keine Zielringe vorhanden sein, wird der Sieger bei Punktegleichstand wie folgt ermittelt:

Bei Punktegleichstand wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, dann werden jeweils 2 Kehlen 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 werden 3 Durchgänge je 6 Kehren gespielt.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die Mannschaft, die laut Vorrundenendergebnis besser platziert ist und daher die niedrigere Startnummer hat.

Pro Spiel erhält die Mannschaft mit der höheren Stockpunkteanzahl 2 Punkte und bei gleicher Stockpunkteanzahl erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Gewinner ist jene Mannschaft, die als erste 4 Punkte erreicht hat.

Bei Punktgleichstand nach 3 Spielen entscheidet ein Ringschießen.

Sollten keine Zielringe vorhanden sein, wird der Sieger bei Punktgleichstand wie folgt ermittelt:

Bei Punktgleichstand wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

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

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.

4. Gruppeneinteilung

Für die Gruppeneinteilung wird die Starterliste, die aus Stehern des Endergebnisses aus der vorherigen Saison inkl. Absteiger aus der LM und den Aufsteigern aus den Regionen erstellt wird.

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

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. Reihung

LM Absteiger lt. Platzierung in der LM; Steher lt. Platzierung in der LL; Aufsteiger aus den Regionen (Rang 1 aus Region 1, 3, 5, 7; Rang 1 aus Region 2, 4, 6, 8; Rang 2 aus Region 1, 3, 5, 7; Rang 2 aus Region 2, 4, 6, 8)

6. Auf- und Abstieg

2 Aufsteiger je LL in die LM der nächsten Saison; Anzahl der Absteiger aus der LL richtet sich nach den Absteigern aus der LM und den Aufsteigern aus der Region

7. Allgemeines

7.1 Startgeld

€ 120,-- pro Mannschaft einmalig
Entrichtung des Startgeldes lt. Ausschreibung

7.2 Verbandsspieltag

Mittwoch

Beginn der Meisterschaftsrunden am Verbandsspieltag jeweils 20:00 Uhr (Meldung: 19:30 Uhr). Benutzbarkeit der Anlage muss mindestens 1 Stunde vor Beginn gegeben sein (auch bei Spielverlegungen).

Nur bei Einigung beider Mannschaften kann das Spiel auch auf den Zeitraum Donnerstag bis Mittwoch vorverlegt werden. Eine Verlegung nach Beginn des Verbandsspieltages ist nicht möglich. Wenn keine Einigung erfolgt ist der Verbandsspieltag verpflichtend.

Sofern am Verbandsspieltag (Beginn: 20:00 Uhr) nicht gespielt wird, ist der tatsächliche Spieltag und -beginn von der Heimmannschaft mit dem Meldeformular bis zum Meldeschluss lt. Ausschreibung an den LV OÖ zu melden.

In der letzten Vorrunde (= 6.Vorrunde) ist auch bei Einigung beider Mannschaften eine Verschiebung nicht möglich, damit ist der Verbandsspieltag für die Austragung verpflichtend.

7.3 Termine

1. Vorrunde KW 35	2. Vorrunde KW 36	3. Vorrunde KW 37	4. Vorrunde KW 38
5. Vorrunde KW 39	6. Vorrunde KW 40	HF + F KW 40	

Änderungen sind wegen Terminkollisionen mit anderen Veranstaltungen durch den LV OÖ möglich.

7.4 Austragungsort

Die Benützbarkeit der Spielanlage liegt in der Eigenverantwortung des Heimvereines. Bei Zweifel über die Bespielbarkeit ist mit dem Bezirksschiedsrichter Rücksprache zu halten.

Vereine mit Freibahnen müssen zusätzlich eine Halle in ihrer Nähe reserviert haben, damit bei unvorhersehbarem bzw. plötzlichem Schlechtwettereintritt eine Austragung garantiert ist, d. h. bei Schlechtwettereintritt wird in eine Halle gewechselt und das Spiel fortgesetzt.

Bei vorhersehbarem Schlechtwetter ist auf alle Fälle das Spiel in der Halle auszutragen und den abweichenden Austragungsort der gegnerischen Mannschaft zeitgerecht (3 Stunden vor Spielbeginn) mitzuteilen.

Sollte der Heimverein keine Halle reservieren und das Spiel kann aus diesem Grund nicht gespielt bzw. beendet werden, ist das Spiel für die Heimmannschaft verloren und wird mit 5:0 Spielpunkte und 2 Punkte für die Auswärtsmannschaft gewertet.

Sicherheitsvorkehrungen sind analog Durchführungsbestimmungen BÖE für Staatsliga, Bundesliga und Nationalliga zu treffen.

Für das HF + F wird der Austragungsort ausschließlich vom LV OÖ festgelegt.

7.5 Offizielle

Jeder Verein ist beim Heimspiel für die Bereitstellung eines Wettbewerbsleiters (muss mindestens ein C-Schiedsrichter sein) verantwortlich und hat die Kosten zu tragen.

Der Schiedsrichter wird vom Landesschiedsrichter eingeteilt und die Kosten sind vom Verein zu tragen. Der Schiedsrichter entscheidet auch über die Bespielbarkeit der Anlage und muss 1 Stunde vor Spielbeginn anwesend sein.

Der Schiedsrichter entscheidet auch über die Bespielbarkeit der Anlage und muss 1 Stunde vor Spielbeginn anwesend sein.

Weiters sind Stockmarker vom Heimverein bereitzustellen.

7.6 Mannschaften

Der Kader kann maximal aus 10 Spielern eines Vereins bestehen. Ein Spieler, der nicht auf der Kaderliste vermerkt ist, darf in der Landesliga Herren nicht eingesetzt werden.

Bei einem Einsatz eines Kaderspielers in der Landesliga Herren darf der Spieler in keinem anderen Herrenmeisterschaftswettbewerb in derselben Saison eingesetzt werden, ausgenommen er steigt aus einer niedrigeren Spielklasse in dieser Saison auf.

Die Kadermeldung muss bis zum Meldeschluss lt. Ausschreibung dem LV OÖ mittels auf der Homepage zur Verfügung gestelltem Meldeformular mitgeteilt werden und ist nach dem Meldeschluss nicht mehr abänderbar.

Für jede Runde muss eine Startkarte ausgefüllt werden und dem Schiedsrichter übergeben werden (max. 5 Spieler).

Nur die tatsächlich eingesetzten Spieler sind vom Schiedsrichter von der Startkarte in das Wertungsblatt zu übertragen, damit eine korrekte Liste mit den Spielereinsätzen erstellt werden kann.

Bei einem Spielerwechsel, der nicht direkt nach der 15minütigen Pause erfolgt, hat der Einwechselspieler das Recht auf 4 Trainingsversuche und ist sofort vom Schiedsrichter auf dem Wertungsblatt einzutragen.

7.7 Auswertung

Der Schiedsrichter ist verantwortlich das Ergebnis je Kehre sofort nach Feststellung in das Wertungsblatt einzutragen. Die Eintragungen in das Wertungsblatt können jederzeit von den Mannschaftsführern überprüft werden.

Nach Spielende ist das Wertungsblatt von beiden Mannschaftsführern und dem Schiedsrichter zu kontrollieren sowie zu unterschreiben.

Das Wertungsblatt und die Startkarten der Meisterschaftsrunden sind vom Heimverein bzw. Schiedsrichter unmittelbar nach Wettbewerbsende (spätestens am Folgetag bis 14:00 Uhr) an den LV OÖ per Mail zu übermitteln. Die Unterlagen müssen leserlich übermittelt werden!

Die Ergebnisse werden in Form einer Tabelle auf der Homepage des LV OÖ veröffentlicht.

Bei Nichteinhaltung der Übermittlungsfrist wird dem verantwortlichen Verein ein Bußgeld in Höhe von € 200,- vorgeschrieben.

Nichtzahlung des Bußgeldes innerhalb von 14 Tagen nach Vorschreibung hat für die betreffende Mannschaft den Verlust des Startrechts sowie den sofortigen Ausschluss aus dem Wettbewerb zur Folge. Sie wird an die letzte Stelle im Vorrundenendergebnis bzw. Endergebnis und in der nächsten Saison in den Bezirk gereiht.

Spiele danach werden jeweils mit 2 Punkten und 5:0 Spielpunkten für die gegnerische Mannschaft gewertet. Spielergebnisse vor Ausschluss bleiben aufrecht.

7.8 Disqualifikation einer Mannschaft

Disqualifikation einer Mannschaft hat den sofortigen Ausschluss aus der gesamten Meisterschaft und eine Rückversetzung in die nächstniedrigere Spielklasse des LV OÖ zur Folge.

Spiele danach sowie das Spiel in dem die Disqualifikation erfolgt werden jeweils mit 2 Punkten und 5:0 Spielpunkten für die gegnerische Mannschaft gewertet. Spielergebnisse vor Disqualifikation bleiben aufrecht.

7.9 Einsatz unberechtigter Spieler

Bei Einsatz eines unberechtigten Spielers, wird die gesamte Mannschaft disqualifiziert und scheidet aus dem laufenden Wettbewerb aus. Sie wird im Vorrundenendergebnis bzw. Endergebnis an die letzte Stelle gereiht und ist Fixabsteiger in die nächstniedrigere Spielklasse des LV OÖ.

Spiele danach sowie das Spiel in dem die Disqualifikation erfolgt werden jeweils mit 2 Punkten und 5:0 Spielpunkten für die gegnerische Mannschaft gewertet. Spielergebnisse vor Disqualifikation bleiben aufrecht.

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

Nichtzahlung des Bußgeldes innerhalb von 14 Tagen nach Vorschreibung hat die Rückversetzung in den Bezirk des LV OÖ zur Folge.

7.10 Nichtantreten einer Mannschaft

- a) Bei Nichtantreten einer Mannschaft erhält die anwesende Mannschaft 2 Punkte und 5:0 Spielpunkte.
- b) Einer Mannschaft, die nicht zum Meisterschaftsspiel angetreten ist, wird pro Nichtantreten 2 Punkte in der Endwertung der Vorrunde abgezogen und bei Punktegleichheit wird diese Mannschaft automatisch zurückgereiht.
- c) Zusätzlich wird pro Nichtantreten dem Verein ein Bußgeld von € 200,- vom LV OÖ vorgeschrieben.
- d) Ausnahme: Unfall bei Anreise – Nachweis erforderlich = Punkte b und c kommen dann nicht zur Anwendung

Nichtzahlung des Bußgeldes innerhalb von 14 Tagen nach Vorschreibung hat für die betreffende

Mannschaft den sofortigen Ausschluss aus dem Wettbewerb sowie die Rückreihung an die letzte Stelle im Vorrundenenergebnis bzw. Endergebnis und die Rückversetzung in den Bezirk zur Folge.

Spiele danach werden jeweils mit 2 Punkten und 5:0 Spielpunkten für die gegnerische Mannschaft gewertet. Spielergebnisse vor Ausschluss bleiben aufrecht.

7.11 Strafen mit Spielpunkteabzüge

Jede Strafe die einen Spielpunkteabzug auslöst führt automatisch zum Spielverlust

Beispiel:

Mannschaft A erhält beim Spiel gegen Mannschaft B eine derartige Strafe.

Wertung für Mannschaft A = 0 Punkte; 0:5 Gesamtspielpunkte; 0:0 Gesamtstockpunkte

Wertung für Mannschaft B = 2 Punkte; 5:0 Gesamtspielpunkte; 0:0 Gesamtstockpunkte

Hinweis:

Das Spiel muss unbedingt fertig gespielt werden, da sonst die aufgebende Mannschaft disqualifiziert wird und aus dem Wettbewerb ausscheidet. Sie wird dann im Vorrundenenergebnis bzw. Endergebnis an letzter Stelle gereiht und ist Fixabsteiger in die nächstniedrigere Spielklasse des LV OÖ.

8. Änderungshistorie

11.01.2021 – 7.5 Offizielle