



DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Landesmeisterschaft Herren

Stocksport 2021

1. Teilnehmer

32 Mannschaften (NL Absteiger, Aufsteiger aus LL, restliche Startplätze Steher LM)

2. Nennung

lt. Ausschreibung

3. Modus

Vorrunde

8 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 8, Zweitplatzierte je Gruppe werden auf Rang 9 bis 16, Drittplatzierte je Gruppe werden auf Rang 17 bis 24 und Viertplatzierte je Gruppe werden auf Rang 25 bis 32 im Vorrundenenergebnis gereiht.

Rangfestsetzung des Vorrundenenergebnisses:

Bei Punktegleichstand wird die Differenz der Gesamtspielpunkte 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 8 des Vorrundenenergebnisses spielen im VF + HF + F um den Aufstieg in die NL in der nächsten Saison. Für alle anderen Mannschaften ist das Vorrundenenergebnis auch das Endergebnis.

Viertelfinale

Die Viertelfinalpaarungen unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses lauten:

VF1: Rang 1 gegen Rang 8
VF3: Rang 3 gegen Rang 6

VF2: Rang 2 gegen Rang 7
VF4: Rang 4 gegen Rang 5

Heimrecht hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert war und daher die niedrigere Startnummer hat.

Es werden 5 Durchgänge je 6 Kehren gespielt.

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.

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 6 Punkte erreicht hat.

Bei Punktegleichstand nach 5 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 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Die Sieger im VF steigen ins HF auf.

Die Verlierer im VF werden im Endergebnis unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses auf die Ränge 5 bis 8 wie folgt gereiht:

Rang 5 = bester Rang im Vorrundenenergebnis
Rang 6 = zweitbesten Rang im Vorrundenenergebnis
Rang 7 = drittbesten Rang im Vorrundenenergebnis
Rang 8 = viertbesten Rang im Vorrundenenergebnis

Halbfinale

Die Halbfinalpaarungen lauten:

HF1: Sieger VF1 gegen Sieger VF4
HF2: Sieger VF2 gegen Sieger VF3

Es werden 3 Durchgänge je 6 Kehren gespielt.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die Mannschaft, die laut Vorrundenendergebnis 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 Kehren 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 Kehren gespielt.

Anspiel im Spiel eins und drei hat die Mannschaft, die laut Vorrundenendergebnis 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 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Der Sieger wird auf Rang 3 und der 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 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 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Der Sieger wird auf Rang 1 (= Landesmeister) und der 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 Punktegleichheit 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

Die Gruppeneinteilung wird gelost, wobei die Mannschaftsführer zur Verlosung eingeladen werden. Diese Veranstaltung findet spätestens im Dezember des Vorjahres statt.

Die Reihung unter Punkt 5 ist die Grundlage für die Einteilung der 4 Töpfe.

Topf 1 = Rang 1 bis 8 = Startnummer 1 in Gruppe A-H

Topf 2 = Rang 9 bis 16 = Startnummer 2 in Gruppe A-H

Topf 3 = Rang 17 bis 24 = Startnummer 3 in Gruppe A-H

Topf 4 = Rang 25 bis 32 = Startnummer 4 in Gruppe A-H

Die Mannschaften in den einzelnen Töpfen werden zeitgerecht vor der Auslosung auf der Homepage veröffentlicht.

Wenn zwei oder mehrere Mannschaften von einem Verein startberechtigt sind, wird diesen Mannschaften, sofern sie sich nicht aufgrund der Reihung in einem Topf befinden, zuerst eine Gruppe zugelost.

Beispiel:

Mannschaft 1 Verein A ist im Topf 1 (8. Rang) und Mannschaft 2 Verein A ist im Topf 3 (24. Rang)
Für Mannschaft 1 wird die Gruppe A und für Mannschaft 2 die Gruppe C gezogen. d.h.: Mannschaft 1 hat die Startnummer 1 in der Gruppe A und Mannschaft 2 die Startnummer 3 in der Gruppe C

Den restlichen Mannschaften wird anschließend in der Reihenfolge Topf 1, Topf 2, Topf 3 und Topf 4 die Gruppe zugelost.

5. Reihung

BL Absteiger lt. Platzierung in der BL; Steher lt. Platzierung in der LM; Aufsteiger aus den Landesligen (Rang 1 LL 1, 2, 3 und 4; Rang 2 LL 1, 2, 3 und 4)

6. Auf- und Abstieg

1 Aufsteiger in die NL in der nächsten Saison (weitere Aufsteiger werden jeweils vom BÖE festgelegt; Anzahl der Absteiger aus der LM richtet sich nach den Absteigern aus der NL und den Aufsteigern aus der LL

7. Allgemeines

7.1 Startgeld

€ 150,-- 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. Die Viertelfinalspiele können bei Einigung beider Mannschaften ebenfalls außerhalb des Verbandstages, von Montag bis Sonntag in der KW 24, gespielt werden.

Die Heimmannschaft ist verantwortlich, dass ein eventuell vom Verbandstag abweichender Viertelfinalspieltermin bis spätestens Freitag KW 23 an das Büro des LV OÖ übermittelt wird.

7.3 Termine

1. Vorrunde KW 18	2. Vorrunde KW 19	3. Vorrunde KW 20	4. Vorrunde KW 21
5. Vorrunde KW 22	6. Vorrunde KW 23	VF KW 24	HF + F KW 25

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

Sofern keine Stockmarker beim Verein vorhanden sind, werden diese vom Schiedsrichter bereitgestellt.

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 Landesmeisterschaft Herren nicht eingesetzt werden.

Bei einem Einsatz eines Kaderspielers in der Landesmeisterschaft Herren darf der Spieler in keinem anderen Herrenmeisterschaftswettbewerb bzw. Herrenqualifikationswettbewerb in derselben Saison eingesetzt werden.

Ebenfalls darf ein Kaderspieler, der in einem anderem Herrenmeisterschaftswettbewerb in derselben Saison eingesetzt wird, auch wenn er aufsteigen sollte, nicht in der Landesmeisterschaft Herren eingesetzt werden.

Nachwuchsspieler, die für U23 Wettbewerbe spielberechtigt sind, werden von dieser Regelung ausgenommen. Sie können in der Landesmeisterschaft Herren und auch in einem anderen Herrenmeisterschaftswettbewerb in derselben Saison eingesetzt werden.

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 an den WBL übergeben werden (max. 5 Spieler).

Nur die tatsächlich eingesetzten Spieler sind vom WBL 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 WBL auf dem Wertungsblatt einzutragen.

7.7 Auswertung

Der WBL ist verantwortlich das Ergebnis je Kehre sofort nach Feststellung durch den Schiedsrichter in das Wertungsblatt einzutragen. Die Eintragungen in das Wertungsblatt können jederzeit von den Mannschaftsführern und dem Schiedsrichter 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. WBL 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 Vorrundenendergebnis 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 Gesamtpunktpunkte; 0:0 Gesamtstockpunkte

Wertung für Mannschaft B = 2 Punkte; 5:0 Gesamtpunktpunkte; 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 Vorrundenergebnis bzw. Endergebnis an letzter Stelle gereiht und ist Fixabsteiger in die nächstniedrigere Spielklasse des LV OÖ.

8. Änderungshistorie