



DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Oberliga 4 Herren

Stocksport 2022

1. Teilnehmer

16 Mannschaften

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

Die 16 Mannschaften werden in aufsteigender Reihenfolge in den Topf 1 (1-4), Topf 2 (5-8), Topf 3 (9-12) und Topf 4 (13-16).

Die Gruppeneinteilung wird im Zuge einer Auslosung durchgeführt. Vorgehensweise und Ergebnis siehe Punkt 4.

TOPF 1 Rang 1 - 4	TOPF 2 Rang 5 - 8	TOPF 3 Rang 9 - 12	TOPF 4 Rang 13 - 16
Union Raiffeisen Mehrnbach-ESV	SU Altschwendt	SU Sparkasse Seiwald Peuerbach 1	SU Sageder Fenster Natternbach
SU Treubach/Roßbach- Stocksport	SU Kirchdorf am Inn	SV Kallham	ESV Weierfing
SU Vichtenstein	ESV Union Diersbach	SU KFZ Schauer Pötting	SU Schardenberg
ESV Mühlheim am Inn	ASKÖ SSV Braunau	SU Sparkasse Seiwald Peuerbach 2	SU Stocksützen Lohnsburg a. K.

Vorgehensweise, Fristen und Kosten bei Abmeldung einer Mannschaft von der Oberliga siehe Punkt 2.9.2 laut aktueller Spielordnung.

2. Nennung

lt. Ausschreibung

3. Modus

Vorrunde

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 Vorrundenendergebnis bzw. teilweise auch das Endergebnis ermittelt.

Rangfestsetzung je Gruppe:

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, 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.

Rangfestsetzung des Vorrundenendergebnisses:

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, 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 Vorrundenendergebnis gereiht.

Rang 1 und 2 jeder Gruppe spielen im Viertelfinale.
Rang 3 jeder Gruppe wird auf Platz 9 bis 12 und Rang 4 jeder Gruppe wird auf Platz 13 bis 16 im Endergebnis gereiht.

Viertelfinale

Die Viertelfinalpaarungen lauten:

VF 1	VF 2	VF 3	VF 4
Rang 1/Gr. A vs Rang 2/Gr. D	Rang 1/Gr. B vs Rang 2/Gr. C	Rang 1/Gr. C vs Rang 2/Gr. B	Rang 1/Gr. D vs Rang 2/Gr. A

Heimrecht haben die 4 Erstplatzierten.

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:

HF 1	HF 2
Sieger VF 1 vs Sieger VF 2	Sieger VF 3 vs Sieger VF 4

Es werden 3 Durchgänge je 6 Kehren 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 Stockpunkteanzahl 2 Punkte und bei gleicher Stockpunkteanzahl 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 spielen im Finale um Rang 1 + 2.
Verlierer im HF spielen im Finale um Rang 3 + 4.

Finale

Die Finalpaarungen lauten:

FINALE (Spiel um Rang 1 + 2)	KLEINES FINALE (Spiel um Rang 3 + 4)
Sieger HF 1 vs Sieger HF 2	Verlierer HF 1 vs Verlierer HF 2

Es werden 3 Durchgänge je 6 Kehren 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 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

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 Punktzahl erzielt hat. Haben beide Spieler die gleiche Punktzahl 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

Bei der Auslosung werden die Mannschaften aus dem Topf 1 in gezogener Reihenfolge auf die Gruppen A, B, C und D eingeteilt. Das gleiche erfolgt mit den Töpfen 2, 3, und 4.

GRUPPE A	GRUPPE B	GRUPPE C	GRUPPE D
Mannschaft – Topf 1	Mannschaft – Topf 1	Mannschaft – Topf 1	Mannschaft – Topf 1
Mannschaft – Topf 2	Mannschaft – Topf 2	Mannschaft – Topf 2	Mannschaft – Topf 2
Mannschaft – Topf 3	Mannschaft – Topf 3	Mannschaft – Topf 3	Mannschaft – Topf 3
Mannschaft – Topf 4	Mannschaft – Topf 4	Mannschaft – Topf 4	Mannschaft – Topf 4

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 (4. Rang) und Mannschaft 2 Verein A ist im Topf 3 (12. 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.

Gemäß Auslosung für die LM 2022 ergibt sich folgende Gruppeneinteilung:

GRUPPE A	GRUPPE B	GRUPPE C	GRUPPE D
SU Vichtenstein	ESV Mühlheim am Inn	Union Raiffeisen Mehrnbach-ESV	SU Treubach/Roßbach-Stocksport
ESV Union Diersbach	ASKÖ SSV Braunau	SU Kirchdorf am Inn	SU Altschwendt
SU Sparkasse Seiwald Peuerbach 2	SU Sparkasse Seiwald Peuerbach 1	SU KFZ Schauer Pötting	SV Kallham
SU Sageder Fenster Natternbach	SU Schardenberg	ESV Weierfing	SU Stockschützen Lohnsburg a. K.

5. Reihung

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

6. Auf- und Abstieg

1 Aufsteiger 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.

7. Allgemeines

7.1 Startgeld

€ 150,-- pro Mannschaft einmalig
Entrichtung des Startgeldes lt. Ausschreibung

7.2 Verbandsspieltag

Mittwoch

Beginn der Meisterschaftsrunden am Verbandsspieltag jeweils 19:00 (Meldung: 18:30 Uhr). Benutzbarkeit der Anlage muss mindestens 1 Stunde vor Beginn gegeben sein (auch bei Spielverlegungen).

Bei Einigung beider Mannschaften kann das Spiel auch außerhalb des Verbandstages gespielt werden. Zeitraum ist in einem solchen Fall die ganze Woche (Mo bis So), in der der Verbandstag liegt. Wenn keine Einigung erfolgt, ist der Verbandsspieltag verpflichtend.

Sofern am Verbandsspieltag (Beginn: 19:00 Uhr) nicht gespielt wird, ist der tatsächliche Spieltag und -beginn ausschließlich von der Heimmannschaft mit dem Meldeformular bis zum Meldeschluss lt. Ausschreibung an den LV OÖ zu melden. Spieltage sind nach dem Meldeschluss nicht mehr abänderbar.

7.3 Termine

1. Vorrunde KW 25	2. Vorrunde KW 26	3. Vorrunde KW 27	4. Vorrunde KW 34
5. Vorrunde KW 35	6. Vorrunde KW 36	VF KW 37	HF + F KW 38

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. Zusätzlich ist vom Heimverein ein Bußgeld in Höhe von € 200,- zu entrichten.

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

Für den Finaltag (HF+F) wird der Austragungsort ausschließlich vom LV OÖ festgelegt.

7.5 Offizielle

Jeder Verein ist beim Heimspiel für die Bereitstellung einer Person, die den Liveticker bedienen kann, verantwortlich und hat die Kosten zu tragen.

Der Schiedsrichter, der auch die Aufgaben des Wettbewerbsleiters übernimmt, wird vom LV OÖ eingeteilt und auch bezahlt. Der Schiedsrichter (= WBL) 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 (= WBL) bereitgestellt.

7.6 Mannschaften

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

Ein Spieler darf in einer Spielklasse nur einmal in einer Leistungsklasse in derselben Saison antreten.

Nachwuchsspieler, die in derselben Saison auch für U23 Wettbewerbe spielberechtigt sind, werden von dieser Regelung ausgenommen. Sie dürfen in der Spielklasse Herren in einem BÖE-Wettbewerb und zusätzlich in „einem“ 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 Schiedsrichter (= WBL) übergeben werden (max. 5 Spieler).

Nur die tatsächlich eingesetzten Spieler sind vom Schiedsrichter (= 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 Schiedsrichter (= WBL) auf dem Wertungsblatt einzutragen.

7.7 Auswertung

Der Schiedsrichter (= WBL) ist verantwortlich das Ergebnis je Kehre sofort nach Feststellung in das Wertungsblatt eingetragen wird. Die Eintragungen in das Wertungsblatt können jederzeit von den Mannschaftsführern überprüft werden.

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

Das Wertungsblatt und die Startkarten der Meisterschaftsrunden sind vom Heimverein bzw. Schiedsrichter (= 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!

Zusätzlich gibt es den Liveticker, der verbindlich durch die vom Heimverein gestellte Person zu bedienen ist. Alle notwendigen Daten sowie laufend die erreichten Stockpunkte während des Spiels sind einzugeben und nach dem Spiel ist der Liveticker abzuschließen. Eine Bedienungsanleitung befindet sich auf der Homepage unter <https://www.ooe-stocksport.at/INFORMATIONEN/>.

7.8 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.

ALLE Spiele in der Vorrunde werden bei einer Disqualifikation mit 2 Punkten und 5:0 Spielpunkten für die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe gewertet.

7.9 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.

ALLE Spiele in der Vorrunde werden bei einer Disqualifikation mit 2 Punkten und 5:0 Spielpunkten für die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe gewertet.

Zusätzlich wird dem Verein bei Einsatz eines unberechtigten Spielers ein Bußgeld von € 200,- vorgeschrieben. Bei Nichteinzahlung wird das Sportgericht eingeschaltet und dadurch fallen Mehrkosten an, die vom Verein zu tragen sind.

7.10 Nichtantreten einer Mannschaft

- a) Bei Nichtantreten einer Mannschaft erhält die anwesende Mannschaft 2 Punkte und 5:0 Spielpunkte.
- b) Zusätzlich wird der Mannschaft, die nicht zum Meisterschaftsspiel angetreten ist, pro Nichtantreten 2 Punkte in der Endwertung der Vorrunde abgezogen und bei Punktegleichheit wird diese Mannschaft automatisch zurückgereiht.

- c) Zusätzlich wird dem Verein pro Nichtantreten einer Mannschaft ein Bußgeld von € 200,- vom LV OÖ vorgeschrieben. Dieses Bußgeld wird nach Bezahlung an den Verein der anwesenden Mannschaft für entstandene Kosten bzw. Umsatzverluste seitens LV OÖ überwiesen. Bei Nichteinzahlung wird das Sportgericht eingeschaltet und die dadurch anfallenden Mehrkosten sind vom Verein dessen Mannschaft nicht angetreten ist zu tragen.
- d) Ausnahme: Unfall bei Anreise – Nachweis erforderlich = Punkte b und c kommen dann nicht zur Anwendung

7.11 Ausfall bzw. Abmeldung von Mannschaften ohne Nachbesetzung

Bei Ausfall bzw. Abmeldung laut Punkt 2.9.2 der aktuellen SpO von Mannschaften erhält jede Mannschaft in der Gruppe je Ausfall bzw. Abmeldung 2 Punkte und 5:0 Spielpunkte

7.12 Strafen mit Spielpunkteabzüge

Jede Strafe die einen Spielpunkteabzug auslöst (IER 804 und 805) führt automatisch zum Spielverlust.

Beispiel:

Mannschaft A vs Mannschaft B

Mannschaft A gewinnt und erhält einen Spielpunkteabzug = 0 Punkte; 0:5 Gesamtspielpunkte; 0:0 Gesamtstockpunkte

Mannschaft B verliert = 2 Punkte; 5:0 Gesamtspielpunkte; 0:0 Gesamtstockpunkte

Mannschaft B gewinnt = 2 Punkte; 5:0 Gesamtspielpunkte; 0:0 Gesamtstockpunkte

Wichtiger Hinweis:

Das Spiel muss unbedingt fertig gespielt werden.

Sollte das Spiel nicht fertig gespielt werden, wird die aufgebende Mannschaft disqualifiziert und scheidet aus dem Wettbewerb aus. Diese Mannschaft wird im Vorrundenergebnis bzw. Endergebnis an letzter Stelle gereiht und ist Fixabsteiger in die nächstniedrigere Spielklasse des LV OÖ.

ALLE Spiele in der Vorrunde werden bei einer Disqualifikation mit 2 Punkten und 5:0 Spielpunkten für die gegnerischen Mannschaften in der Gruppe gewertet.

8. Änderungshistorie