



Stocksport - **Meisterschaft**

im Mannschaftsspiel der Herren

2026

Austragungsmodus

22 Mannschaften in 6 Gruppen zu je 4 Teams

Wettbewerbsleiter:

Alois Moser
BO BV Fürstenfeld

Dieter Pelzmann
Schiedsrichterobmann UL Ost

Gruppeneinteilung der Gebietsliga Ost G4:

Die Zusammensetzung der Teilnehmer ergibt sich nach den Nennungen im März des laufenden Spieljahres:

- Topf 1: Mannschaften des Bezirksverbandes Fürstenfeld
Topf 2: Mannschaften des Bezirksverbandes Fürstenfeld-West
Topf 3: Mannschaften der Bezirksverbandes Gleisdorf

Aus diesen wurden die Mannschaften in die Gruppen A bis F gelöst.

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
ESV ATUS Gleisdorf	ESV Mühlbreiten	ESV Aschbach 2	ESV Ilztal 2
ESV Pöllau	ESV Schachen Rosenberg 2	ESV Flöcking	ESV Therme Loipersdorf 1
ESV Preßguts 2	ESV Eistrunde Lassnitzthal 2	ESV Walkersdorf 2	ESV Union Nitscha
ESV Hainfeld	ESV Wetzawinkel 2	Spielfrei	ESV Hartl Übersbach

Gruppe E	Gruppe E
ESV Urscha	ESV Reichendorf
ESV Bad Blumau	Spielfrei
ESV Oed 2	ESV Sommerberg
ESV Therme Loipersdorf 2	ESV Entschendorf 2

Das Startgeld (€uro 70,-) ist ebenso spätestens bis 01.04.2026 an den BV Fürstenfeld Konto Nummer.: AT55 2081 5299 0000 2378 (unter Zahlungsreferenz Vereinsnamen angeben) zu überweisen.

Eine Abmeldung **nach dem 01. April 2026** wird **zusätzlich zum Startgeld mit einem Bußgeld von € 200,- an den Ausrichter sanktioniert.**

Spielpaarungen der Vorrunde für alle Gruppen der Gebietsliga Ost G4:

Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5	Runde 6
Team 3 - Team 1	Team 1 - Team 4	Team 2 - Team 1	Team 1 - Team 2	Team 4 - Team 1	Team 1 - Team 3
Team 4 - Team 2	Team 2 - Team 3	Team 4 - Team 3	Team 3 - Team 4	Team 3 - Team 2	Team 2 - Team 4
<u>Termin:</u> KW 15	<u>Termin:</u> KW 16	<u>Termin:</u> KW 17	<u>Termin:</u> KW 19	<u>Termin:</u> KW 21	<u>Termin:</u> KW 22

Gespielt werden **muss in der festgesetzten Kalenderwoche**

Anspielzeiten: Wochentags 19:00 Uhr, Samstag spätestens 17:00 Uhr bzw. Sonntag spätestens 10:00 Uhr.

Die 6. Runde (letzte) wird einheitlich am Freitag, 29. Mai 2026 um 19:00 Uhr gespielt.

Die **Spieltermine** können von den Mannschaften selbst in der vorgegebenen Kalenderwoche festgelegt werden.

Sollten sich Vereine nicht für einen Termin einigen, so ist der **Sonntag der Kalenderwoche 10:00 Uhr Pflichttermin.**

Vorrundenwertung:

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

z.B.: Team Blau hat 3 Durchgänge gewonnen = 6 Spielpunkte
Team Grün hat 2 Durchgänge gewonnen = 4 Spielpunkte
Ergebnis: 6 : 4 für Team Blau - der Sieger (Team Blau) erhält 2 Punkte.

z.B.: Team Rot hat 2 Durchgänge für sich entschieden,
ebenso Team Gelb
ein Durchgang endet unentschieden.
Ergebnis: 5 : 5 - beide Teams erhalten 1 Punkt

Tabelle:

Rang	Mannschaft	Spiele	S	U	N	Punkte	Spielpkt.	Stockpkt.
1.	Team Blau	6	4	0	2	8	33 : 27	158 : 135
2.	Team Rot	6	3	0	3	6	35 : 25	150 : 131
2.	Team Gelb	6	3	0	3	6	35 : 25	142 : 123
4.	Team Grün	6	2	0	4	4	28 : 32	145 : 206

Bei **Punktegleichheit** werden die Spielpunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B.: Team Rot 35 : 25, Team Gelb 35 : 25, beide Teams +10). Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die Stockpunkte als Entscheidung herangezogen (die höhere Anzahl an eigenen Stockpunkten). Sollte auch hier Gleichstand bestehen, werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Sollte auch hier Gleichstand bestehen, entscheidet das Los.

Nach der Vorrunde werden die erst- bzw. zweitplatzierten Mannschaften jeder Gruppe von Rang 1 bis Rang 12 gereiht (zuerst die Plätze 1 danach die Plätze 2).

Viertelfinale der Gebietsliga Ost G4:

Kalenderwoche 24

VF 1	VF 2	VF 3	VF4
Platz 1 VR - Platz 8 VR	Platz 2 VR - Platz 7 VR	Platz 3 VR – Platz 6 VR	Platz 4 VR – Platz 5 VR

Die **6 Gruppensieger**, sowie die **zwei bestplatzierten der 6 Gruppen** spielen im Viertelfinale um den Aufstieg in das Halbfinale des Final4.

Die 4 bestplatzierten Gruppensieger haben Heimrecht im Viertelfinale.

Gespielt wird **best-of-five**.

Gewinner ist jene Mannschaft, die als erste **6 Spielpunkte** erreicht hat.

Anspiel für die Heimmannschaft in den Durchgängen eins, drei usw.

Sollte es nach fünf Durchgängen unentschieden stehen, werden so lange zwei Kehren gespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Anspiel bei den jeweils noch zu spielenden zwei Kehren nach dem 5. Durchgang hat jene Mannschaft, welche im 5. Durchgang Anspiel hatte. In der zweiten Kehre wird das Anspiel gewechselt. Sollten mehr als 2 Kehren gespielt werden müssen, werden diese analog der ersten zwei Kehren durchgeführt.

Die 4 Sieger der Viertelfinale qualifizieren sich für das Final4 der Gebietsmeisterschaft G4.

Final4 Gebietsliga Ost G4:

Freitag, 3. Juli 2026 Beginn: 19:00 Uhr

Stocksporthalle: Neudorf bei Ilz (Eisstockhallenweg)

HF 1	HF 2
Sieger VF 1 - Sieger VF 4	Sieger VF 2 - Sieger VF 3
Beginn Zeit: 19:00 Uhr	Beginn Zeit: 19:00 Uhr

Das Anspiel wird gelöst.

Gewinner ist jene Mannschaft, die als erste **4 Spielpunkte (best of three)** erreicht hat.

Sollte es nach 3 Durchgängen unentschieden (**Spielpunkte**) stehen, werden so lange zwei Kehren gespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Anspiel bei den jeweils noch zu spielenden zwei Kehren nach dem 3. Durchgang hat jene Mannschaft, welche im 3. Durchgang Anspiel hatte. In der zweiten Kehre wird das Anspiel gewechselt. Sollten mehr als 2 Kehren gespielt werden müssen, werden diese analog der ersten zwei Kehren durchgeführt.

Kleine Finale (Spiel um Platz 3)
Sieger HF 1 - Sieger HF 2
Beginn Zeit: im Anschluss der HF-Spiele

Das Anspiel wird gelöst. Gespielt werden **6 Kehren**.

Sollte es nach den 6 Kehren unentschieden stehen, werden so lange zwei Kehren gespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Das Anspiel wird wieder gelöst. Sollten mehr als 2 Kehren gespielt werden müssen, werden diese analog der ersten zwei Kehren durchgeführt.

Finale
Sieger HF 1 - Sieger HF 2
Beginn Zeit: nach Spiel um Platz 3

Das Anspiel wird gelöst. Gespielt werden **6 Kehren**.

Sollte es nach den 6 Kehren unentschieden stehen, werden so lange zwei Kehren gespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Das Anspiel wird wieder gelöst. Sollten mehr als 2 Kehren gespielt werden müssen, werden diese analog der ersten zwei Kehren durchgeführt.

Die beiden Finalisten steigen in die nächstjährige Kreisliga Ost B Meisterschaft auf.



Stocksport -

Meisterschaften

im Mannschaftsspiel

Durchführungsbestimmungen

Bei Streitigkeiten/Unstimmigkeiten der Gebietsliga Ost G4 Stocksport-Meisterschaft im Mannschaftsspiel wird der Vorstand der Unterliga Ost (Vorsitzender, Schiedsrichterobmann UL Ost und Fachwart UL Ost) in Zusammenhang mit dem Sportgerichtsvorsitzenden des Landesverbandes anhand der Durchführungsbestimmungen eine Entscheidung treffen, welche für beide Mannschaften bindend sind.

Die **Kaderliste** der einzelnen Vereine muss spätestens **am 1. April 2026** im Ligaportal von den Vereinen selbst, bekanntgegeben werden.

E-Mail an Wettbewerbsleiter: moser.alois@hotmail.com

1) Sportanlage:

Die Spielstätte soll überdacht sein. **Offene Stocksportanlagen können bespielt werden.** Diese Vereine müssen eine Ausweichspielstätte bekannt geben. Sportanlagen mit nur einer Bahn sind zugelassen und müssen IFI-Norm aufweisen (Asphalt- bzw. Pflastersteinboden, genügend Abstand zu den jeweiligen Begrenzungen).

- Vereine dürfen die Heimspiele auf ihrer offenen Stocksportanlage spielen.
- Bei Schlechtwettervorhersage ist der Gastverein spätestens 2 Stunden vor Spielbeginn zu verständigen, wo gespielt wird (Heimanlage oder Ausweichspielstätte).
- Sollte das Meisterschaftsspiel **durch Witterung (Regen, Gewitter, etc.) abgebrochen werden**, wird das Spiel mit **5 : 0 Spielpunkte, 0 : 0 Stockpunkte und 2 Siegpunkten für die Gastmannschaft** strafverifiziert. Bei Punktegleichheit wird diese Mannschaft automatisch zurückgereiht.

Bei Errichtung einer Bande ist eine Mindesthöhe von 1,0 m einzuhalten.

Absperrungen gegenüber dem Publikum sollen entweder durch bauliche Gegebenheiten oder zu errichtende Absperrungen vorhanden sein.

Die Wahl der Stockmarker und die Seitenwahl hat die jeweilige Heimmannschaft. Die Sportanlage muss 1 Stunde vor Spielbeginn der Gastmannschaft zu Trainingszwecken zur Verfügung gestellt werden. Wurde dies nicht eingehalten, so kann die Gastmannschaft eine Verschiebung des Spielbeginnes um die Zeit der Verspätung beantragen.

Bei Nichtanwesenheit einer Mannschaft bei Spielbeginn ist mit dem Beginn 30 min zu warten und nach Ablauf dieser Wartezeit ist das Spiel abzusagen und der Wettbewerbsleiter zu verständigen.

2) Schiedsrichter:

Auf den Schiedsrichter wird vorerst verzichtet. Es muss und soll im Sinne des Sportes bzw. des Fair Play gehandelt werden. Sollte ein Schiedsrichter gewünscht werden, muss dies dem Schiedsrichterobmann der Unterliga Ost rechtzeitig schriftlich per Email (schiriobmannulost@gmx.at) bekanntgegeben werden. Dieser teilt den Schiedsrichter ein. Der Spesenersatz für den Schiedsrichter ist **€ 60,- + das offizielle Kilometergeld** (40 Cent pro Km) und muss vom Verein, welcher einen Schiedsrichter wünscht bezahlt werden. Beim **Final4 wird ein Schiedsrichter eingeteilt** und wird vom durchführenden Bezirksverband bezahlt.

3) Anspielzeiten und Austragungsorte:

Die Beginn Zeiten und Austragungsorte sind vom **Heimverein spätestens eine Woche vor Meisterschaftsbeginn** bekanntzugeben.

Anspielzeiten: Wochentags nicht vor 19:00 Uhr, Samstag spätestens 17:00 Uhr bzw. Sonntag spätestens 10:00 Uhr

4) Durchführung:

Die Durchführung der Vorrundenspiele sowie Achtel- und Viertelfinale obliegt den Heimvereinen.

5) Spielpause:

Nach dem 2. Durchgang ist eine Pause von 15 Minuten abzuhalten. Es ist erlaubt, dass Heimverein und Gastverein vor Spielbeginn einvernehmlich vereinbaren, keine Pause abzuhalten. Diese Vereinbarung kann nach Beginn des Spieles nicht mehr geändert werden. Trainingsversuche sind in der Pause erlaubt.

6) Wertung:

Die Wertung erfolgt nach IER und ISPO (Regelbuch 11) Stand: 1. Okt. 2022 und wird Online per Liveticker durchgeführt.

Der Liveticker (Ligaportal-Stmk) ist zwingend zu verwenden und am Spielende durch den Gastverein (Bestätigungscode) zu beenden.

Es sind auf dem Wertungsblatt des Liveticker von jeder Mannschaft die 4 Spieler, welche beim ersten Durchgang beginnen einzutragen. Sollte ein Auswechselspieler zum Einsatz kommen, ist er nachzutragen.

7) Ergebnisse:

Das Ergebnis mit aktueller Tabelle wird nach der Eingabe des Bestätigungscode des Gastvereines sofort online auf Ligaportal-Stmk veröffentlicht.

Sollte der **Liveticker nicht verwendet** werden, ist ein **Bußgeld von € 100,-** an den durchführenden Bezirksverband der Meisterschaft zu entrichten.

8) Mannschaftskader:

Es dürfen Spieler, welche einen **gültigen digitalen Spielerpass** besitzen und für den jeweiligen Verein spielberechtigt sind an der Meisterschaft teilnehmen.

Der Kader jeder teilnehmenden Mannschaft muss mindestens 4 Spieler umfassen und ist mit 10 Spielern begrenzt.

Weiters dürfen die Spieler **einmal** in einer höheren Liga desselben Vereines eingesetzt werden. **Nach unten (niedrige Liga) dürfen keine eingesetzt werden.**

[Durchführungsbestimmung BÖE Pkt. 2.3 \(Seite 8 - Umlaufbeschluss vom 6.3.2024\)](#)

Abgabetermin des Spielerkaders **1. April 2026** (**Änderungen können bis zum Ende der Übertrittszeit durchgeführt werden**)

Bei der Anmeldung vor jedem Meisterschaftsspiel (Abgabe Startkarte), können bis zu fünf **spielberechtigte Spieler** angemeldet werden. Der Auswechselspieler kann nach jedem Durchgang eingesetzt werden. Dabei stehen nur dem Auswechselspieler 4 Probeversuche auf der Spielbahn zu. Im Verletzungsfall kann der Auswechselspieler sofort eingesetzt werden (es stehen ihm **keine Probeversuche** zu).

Der Auswechselspieler darf sich während des Spiels nicht auf der Spielfläche aufhalten.

9) Nichtantreten einer Mannschaft:

5 : 0 Spielpunkte, 0 : 0 Stockpunkte und 2 Siegpunkte für die anwesende Mannschaft. Außerdem wird einer Mannschaft, **die nicht zum Meisterschaftsspiel erschienen ist, pro Nichterscheinen 2 Siegpunkte** abgezogen. Bei Punktegleichheit wird diese Mannschaft automatisch zurückgereiht. Zusätzlich wird der Verein mit einem **Bußgeld von € 150,-** vom Ausrichter belangt.

Ausnahme: Unfall bei Anreise – Nachweis erforderlich

10) Ausschreitungen bzw. Regelverstößen:

5 : 0 Spielpunkte, 0 : 0 Stockpunkte und 2 Siegpunkte für jene Mannschaft, die nicht beteiligt war. Außerdem wird jener Mannschaft, welche den Regelverstoß bzw. die Ausschreitung verursacht hat 1 Siegpunkt in der Endwertung der Vorrunde abgezogen und eine Anzeige beim Landesverband durch den Schiedsrichter. Bei Punktegleichheit wird diese Mannschaft automatisch zurückgereiht.

11) Bekleidung:

Es ist zwingend eine Sportbekleidung der jeweiligen Mannschaft bestehend aus einheitlicher Oberkörperbekleidung - Regel 321 IER und eine dunkle Sporthose, vorzugsweise Trainingshose - kurz oder lang, zu verwenden.

12) Alkoholverbot:

Alkoholverbot für alle Spieler während der Durchgänge (inkl. Pause). Betroffene Spieler dürfen bei der laufenden Begegnung nicht weiter eingesetzt werden (siehe Spielordnung bzw. Statuten des Landesverbandes Steiermark).

13) Startgeld:

Das Startgeld in Höhe von **€uro 70,-** ist mit **Angabe des Vereinsnamen** auf das Konto des **BV Fürstenfeld**

IBAN: **AT55 2081 5299 0000 2378**

zu überweisen.

Mit dieser Überweisung akzeptiert jeder Verein den Austragungsmodus und die Durchführungsbestimmungen.

Ergänzungen zu den Durchführungsbestimmungen

- 1.) **30 min vor Spielbeginn** ist von beiden Mannschaften eine **ausgefüllte Startkarte >>> [hier geht's zur Startkarte zum Ausfüllen](#)** und die digitalen Spielerpässe beim Heimspielverantwortlichen abzugeben. Die Spielerpässe der **4 startenden Spieler** der beiden Vereine sind im Onlinesystem des Ligaportal ausnahmslos einzuscannen ([siehe Anleitung](#)). Sollte der Auswechselspieler zum Einsatz kommen wird dieser, nach Spielerpassvorlage vom Heimspielverantwortlichen in das Wertungsblatt eingetragen und der Spielerpass ins Onlinesystem eingescannt (**zwingend vorgeschrieben**).
Punkt 1 der Ergänzung ist bei jedem Spiel durchzuführen.
- 2.) Ein Spieler hat das Recht **einmal** in einer höheren Liga auszuhelfen (siehe Punkt. 8 der Durchführungsbestimmungen). Ausgenommen sind Ziel- und Weitenwettbewerb, sowie Mixed-, Senioren-, Junioren- und Jugendbewerbe.
- 3.) Bei Abmeldung (nach dem 1. März) oder Ausschluss einer Mannschaft wird in der Gruppe die Vorrunde mit 3 Mannschaften gespielt.
- 4.) Kontrollen der Sportgeräteteile analog ISpO § 417, Einzug von Sportgeräteteilen mittels LV-Einzugsprotokoll. **Der Schiedsrichter hat auf Verlangen** eines Mannschaftsführer auffälliges Material zu kennzeichnen und nach dem Wettbewerb zu überprüfen und gegebenenfalls mittels Einzugsprotokoll an den Landesverband Steiermark weiterzuleiten.
Ausnahme kein Schiedsrichter: Sollte ein Mannschaftsführer auffälliges Material erkennen, so muss er dieses mit seiner Unterschrift kennzeichnen (Foto des Materials mit der Unterschrift ist angebracht). Wettbewerbsleiter nach dem Spiel informieren. Dieses Material wird dann im Beisein vom Schiedsrichterobmann der UL Ost und Wettbewerbsleiter so schnell als möglich überprüft.
- 5.) **Stockmarker** sind von der Heimmannschaft zu stellen.
- 6.) **Fair Play bei Versuchsabgaben.** Eine Beschallung (Musikabspielen, etc.) ist erlaubt, jedoch schon bei der Konzentrationsphase zu unterlassen. Bei wiederholter Unterlassung erfolgt eine Anzeige beim Schiedsgericht.
- 7.) **Aufgaben des Heimspielverantwortlichen:** Der vom durchführenden Verein zu stellende Heimspielverantwortliche hat die Pflichten nach IER 702 wahrzunehmen. Zusätzlich übernimmt er während des Wettbewerbes die Tätigkeit eines Bahnrichters lt. IER 705 (Ausfüllen des Wertungsblattes siehe Pkt.1). Weiters ist der Heimspielverantwortliche verpflichtet, dass der Pkt. 7 der Durchführungsbestimmungen auch eingehalten und durchgeführt wird.
- 8.) **Alkoholverbot gilt für alle Spieler während der Durchgänge (inkl. Pause).** Betroffene Spieler dürfen bei der laufenden Begegnung nicht weiter eingesetzt werden (siehe Spielordnung bzw. Statuten des Landesverbandes Steiermark).
- 9.) **Einspielzeit:** Die letzten 60 Minuten vor Spielbeginn, dürfen nur die 5 Spieler jeder Mannschaft (welche an diesem Tag das Ligaspiel bestreiten und auf der Startkarte eingetragen sind) einspielen. **Erlaubt nur 1 Stock pro Spieler.**