

Rundenwettkampf-Ordnung des Riesgau Nördlingen für die Saison 2025/26



In dieser Rundenwettkampfordnung sind die allgemein verbindlichen Regeln für alle Klassen im Riesgau Nördlingen zusammengefasst.

1. Allgemeines zum Rundenwettkampf

1. Regelwerke

Für die Durchführung der Wettkämpfe ist diese Rundenwettkampfordnung maßgebend. Weitere, hier nicht abgebildete Themengebiete, sind der Sportordnung des DSB und der RWK-Ordnung des BSSB zu entnehmen.

2. Regelanerkennung

Die teilnehmenden Vereine haben diese RWK-Ordnung anzuerkennen, was sie mit der Anmeldung ihrer Mannschaften tun.

3. Auslegung

Wo der Wortlaut der RWK-Ordnung keine eindeutige Auslegung zulässt, ist die Auslegung stets im Sinne des sportlichen Anstandes, der eine mögliche Gleichstellung aller Teilnehmer verlangt, vorzunehmen.

4. Startgeld

Das Startgeld beträgt pro Mannschaft 12,00 € und wird vom Vereinskonto abgebucht.

5. Neuanmeldung einer Mannschaft

Eine neu angemeldete Mannschaft startet immer in der niedrigsten Klasse.

6. Abmelden einer Mannschaft

Zieht ein Verein eine Mannschaft aus dem RWK zurück (egal aus welchen Gründen), so ist dies immer die letzte Mannschaft des Vereins. Sollte es hierbei zu einem starken Leistungsabfall innerhalb einer oder mehrerer Mannschaften des Vereins kommen, so kann ein freiwilliger Abstieg einer höherklassigen Mannschaft in die nächst niedrigere Klasse gewährt werden. Ein freiwilliger Abstieg muss beim RWK-Leiter unter Angabe der Gründe schriftlich beantragt werden. Der RWK-Leiter entscheidet über den Antrag eigenständig, seine Entscheidung ist verbindlich.

7. Ergebnismeldung der Rundenwettkämpfe

Die Wettkämpfe sind spätestens bis Samstag 12:00 Uhr nach dem Wettkampftag vom gastgebenden Verein im Onlinemelder zu melden.

Die Ergebnisse der LG-GOL werden mit Einzelserien gemeldet.

Sollte bis zu diesem Zeitpunkt kein Ergebnis gemeldet worden sein, wird dem gastgebenden Verein ein Punkt abgezogen.

Ausgenommen hiervon ist nur der RWK - Sportpistole. Hier ist der Meldeschluss für die Wettkämpfe Sonntagabend 24:00 Uhr, andernfalls treten die gleichen Konsequenzen in Kraft.

Hier noch ein paar Grundlagen zur Ergebnismeldung:

- Es muss trotz der Onlinemeldung eine Auswertkarte ausgedruckt und von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden. (Außer bei einem Einspruch siehe nachfolgenden Punkt)
- Die Auswertkarten sind bis zur RWK-Preisverteilung nach der Saison aufzubewahren.

8. Einspruch

Gibt es während des Wettkampfs oder bei der Auswertung Unstimmigkeiten, ist die Möglichkeit eines Einspruchs gegeben. In diesem Fall ist die Auswertkarte nicht zu unterschreiben. Eine schriftliche Stellungnahme ist von beiden Mannschaftsführern bis spätestens 3 Tage nach dem Wettkampf dem RWK-Leiter zukommen zu lassen (E-Mail). Ein späterer Einspruch oder ein Einspruch bei unterschriebener Auswertkarte sind nicht möglich. Der RWK-Leiter beruft ein Kampfgericht ein, bestehend aus dem RWK-Leiter, dem Gausportleiter und mindestens einer weiteren Person der Gauvorstandschafft. Mitglieder aus den betroffenen Vereinen sind nicht zum Kampfgericht zugelassen. Es wird sich vorbehalten, beide Seiten auch persönlich zu befragen. Die Entscheidung des Kampfgerichts ist endgültig. Bei einer Ablehnung des Einspruchs ist eine Einspruchsgebühr von 50,00 € fällig, die der Gaujugend zugutekommt.

9. Datenschutz

Mit der Teilnahme am Rundenwettkampf des Riesgaus erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass seine für die Veranstaltung benötigten Daten und die im Wettkampf erzielten Ergebnisse erfasst und in Papierlisten, Aushängen, Zeitungen und im Internet veröffentlicht werden.

2. Schießen

1. Startberechtigung

Der Rundenwettkampf zählt zum kommenden Sportjahr. Zur Klasseneinteilung wird die Jahrgangstabelle des kommenden Jahres herangezogen.

2. Schießzeiten

Nachfolgende Schießzeiten sind bindend, wenn nicht anders mit dem Gegner abgesprochen. Einen Wettkampf an einem späteren Tag wie im Wettkampfplan angegeben auszutragen ist nur in Ausnahmefällen und nur mit Genehmigung des RWK-Leiters möglich.

- LG Schüler: Dienstag 19:00 Uhr
- LG Jugend: Mittwoch 19:00 Uhr
- Aufgelegt: Freitag 19:00 Uhr
- LG: Freitag 20:00 Uhr
- LG GOL: Freitag 21:00 Uhr
- LP: Freitag 20:00 Uhr
- Sportpistole: Termine nur nach Absprache

3. Rundenwettkampfsystem

Nachfolgende Regelung gilt nicht für LG - GOL und Sportpistole.

Eine Mannschaft besteht aus 4 Schützen, sollte eine Mannschaft mit mehr als 4 Schützen einen Wettkampf bestreiten, ist vor Beginn des Wettkampfs eindeutig und für den Gegner ersichtlich festzulegen, welche 4 Schützen in die Wertung kommen. Die Einzelergebnisse werden zum Mannschaftsergebnis addiert. Die Mannschaft mit dem höheren Mannschaftsergebnis gewinnt den Wettkampf und erhält zwei Punkte, bei Ringgleichheit erhalten beide Mannschaften einen Punkt.

Abweichend hierzu ist die Mannschaftsstärke bei den Rundenwettkämpfen „Schüler“, „Jugend“ und „Aufgelegt“ jeweils drei Schützen.

Eine weitere Abweichung hierbei ist, dass die Ergebnisse im RWK - Aufgelegt in 10tel-Ringwertung geschossen werden.

Die Wettkampfzeit für 40 Schuss inklusive Probezeit beträgt

75 Minuten (65 Minuten auf elektronischen Anlagen).

Beim RWK - Aufgelegt beträgt die Wettkampfzeit für 30 Schuss inklusive Probezeit

55 Minuten (45 Minuten auf elektronischen Anlagen).

Beim RWK - Schüler beträgt die Wettkampfzeit für 20 Schuss inklusive Probezeit

55 Minuten (45 Minuten auf elektronischen Anlagen).

Die Wettkämpfe im Bereich Sportpistole finden wie folgt statt:

Das Einzelergebnis setzt sich aus 15 Schuss Präzision und 15 Schuss Duell zusammen.

Der Start der Mannschaften sollte möglichst gemeinsam sein, es müssen aber mindestens Teilnehmer beider Mannschaften gemeinsam am Stand sein.

4. Rundenwettkampfsystem LG - GOL

Die LG-GOL dient zur Ermittlung des Gausiegers, der zum Aufstieg in den Bezirk berechtigt ist. Die Liga besteht aus 6 Mannschaften. Die Wettkämpfe werden im Mann-gegen-Mann Modus ausgetragen. Die einzelnen Paarungen ergeben sich aus der Setzliste. Die Setzliste für den ersten Wettkampf wird aus dem Vorjahresschnitt erstellt. Sollten für einen Schützen keine Ergebnisse vorliegen, so wird dieser hinten angereiht. Die Setzlisten werden dann nach jedem abgeschlossenen Wettkampftag neu erstellt. Alle erzielten Ergebnisse der laufenden GOL-Saison gehen als Schnitt in die Setzliste ein. Bei Ringgleichheit bleibt die Reihenfolge der Setzliste bestehen. Die Schützen hinter den zu ersetzenden Stammschützen rücken im Bedarfsfall auf. Fehlt z. B. die Nr. 2, so rücken die Schützen von Position 3 auf 2, usw. Bei zwei oder mehr Neulingen, die auf der Setzliste noch nicht aufgeführt waren, wird der aktuelle Schnitt dieser aus dem laufenden RWK herangezogen. Sollten die Schützen auch dann nicht gesetzt werden können, wird deren Position von den beiden Mannschaftsführern ausgelost.

Sollte ein Verein keine 8 Stände zur Verfügung haben, wird in zwei Durchgängen geschossen. Es beginnen die Paarungen 3 und 4. Im Anschluss daran finden die Paarungen 1 und 2 statt.

Die Auswertung der Scheiben erfolgt nach jeder abgeschlossenen 10er-Serie. Die Ergebnisse der 10er-Serien werden angesagt. Dies gilt sowohl für Papierscheiben wie für elektronische Anlagen.

Es erfolgt eine Mannschaftswertung. Für jeden gewonnenen Einzelkampf gibt es einen Einzelpunkt. Für einen Sieg (4:0 oder 3:1) bekommt die siegreiche Mannschaft 3 Mannschaftspunkte. Bei einem 2:2 bekommen beide Mannschaften einen Mannschaftspunkt und die Mannschaft mit dem höheren Mannschaftsergebnis (Summe der Einzelergebnisse) einen zusätzlichen Mannschaftspunkt.

Bei Ringgleichheit zweier Schützen wird der Einzelpunkt durch ein Stechen entschieden. Das Stechen findet unmittelbar nach Wettkampfbende des letzten Schützen mit voller Ringwertung statt. Nach maximal drei Stechschüssen auf volle Ringwertung wird auf 10tel-Ringwertung weitergeschossen. Alle Schützen müssen vor dem Aufruf zum Stechen ihren Stand verlassen. Jede Stechpaarung erhält 2 Minuten Vorbereitungszeit und pro Schuss 50 Sekunden Wettkampfzeit. In dieser Vorbereitungszeit dürfen nur Trockenschüsse abgegeben werden. Die Paarung 4 schießt vor Paarung 3 usw. Trockenschüsse nach dem Kommando „Start“ für den Stechschuss, sowie Probeschüsse während der Vorbereitungszeit, werden mit je 2 Ringen Abzug bestraft.

Bei einem 2:2 und Ringgleichheit im Mannschaftsergebnis kommt es zu einem Mannschaftsstechen. Hierbei treten alle 8 Schützen gleichzeitig zu einem Stechschuss an den Stand. Der weitere Ablauf ist identisch zu Einzelstechen.

5. Mannschaften

Ein Wettkampfteilnehmer kann im gleichen Wettbewerb nur für einen Verein und nur in einer Klasse/Liga als Stammschütze gemeldet werden.

Die Stammschützen einer Mannschaft werden mit der ersten Ergebnismeldung festgelegt. Sollten beim ersten Wettkampf Ersatzschützen zum Einsatz kommen, müssen diese durch ein „E“ gekennzeichnet werden und die Stammschützen müssen mit aufgeführt werden.

Jeder Stammschütze muss mindestens 30 % der Wettkämpfe bestreiten, andernfalls kann die Mannschaft mit einem Punktabzug durch den RWK-Leiter bestraft werden. Sollte ein Stammschütze aus einem triftigen Grund die 30 % nicht erreichen können, ist dies dem RWK-Leiter mitzuteilen.

6. Aushelfen

Ein Aushelfen in einer anderen Mannschaft des Vereins ist nur in einer höheren Klasse zugelassen. Sollte dabei ein Schütze öfter als zweimal in einer höheren Klasse ausgeholfen haben, so ist er für die niedrigere Klasse gesperrt

7. Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft zu einem Wettkampf nicht an, wird diese verwarnt. Sollte sich dies wiederholen, wird die Mannschaft aus dem laufenden Wettbewerb disqualifiziert.

Die „alleingelassene“ Mannschaft muss trotzdem einen Wettkampf schießen und Ergebnisse melden.

8. Vorschießen (nicht für LG - GOL gültig)

Es ist prinzipiell erwünscht, dass die Mannschaften in voller Mannschaftsstärke am Wettkampftag den Wettkampf bestreiten. Nach gemeinsamer Absprache ist es möglich, einen kompletten Wettkampf vorzuschießen. In Ausnahmefällen ist es gestattet, das einzelne Schützen vorschießen. Dies muss aber zwingend mit dem Gegner abgesprochen sein (am besten in schriftlicher Form, damit es zweifelsohne nachweisbar ist). Sollte vom Gegner niemand erreichbar sein, kann das Vorschießen auch durch den RWK-Leiter genehmigt werden.

Als Vorschießen gilt auch ein Schießstart vor den offiziellen Schießzeiten oder ohne Anwesenheit eines Gegners.

9. Erlaubte Hilfsmittel

Im RWK - Luftgewehr ist es Schützen der Seniorenklasse I bis III erlaubt, folgende Hilfsmittel zu verwenden.

Seniorenklasse I (56 - 65 Jahre):

Sitzend freihändig auf einem Hocker ohne Lehne (gem. SpO).

Seniorenklasse II (66 – 71 Jahre):

Stehend freihändig mit Pendelschnur (gem. SpO).

Seniorenklasse III (ab 72 Jahre):

Sitzend auf einem Hocker ohne Lehne mit Pendelschnur (gem. SpO)

Bei Verwendung der Pendelschnur darf die nicht abziehende Hand das Gewehr nicht berühren.

10. Sonderregeln zum RWK - Aufgelegt, Schüler und Jugend

In folgenden Rundenwettkämpfen können gemischte Mannschaften aus LG und LP Schützen gebildet werden:

- Aufgelegt
- Jugend
- Schüler

Während der Saison darf ein Schütze nicht zwischen LG und LP wechseln. Das LP-Ergebnis wird mit dem Faktor 1,04 multipliziert, gerundet und so gemeldet. Das geschossene Ergebnis wird im Feld „Zusätzliche Informationen“ eingetragen. Es gelten folgende Maximalwerte für die LP-Ergebnisse:

- Aufgelegt 327,0 Ringe
- Jugend 400 Ringe
- Schüler 200 Ringe

Beispiel:

Schütze X erzielt in einem Aufgelegt-Wettkampf mit der LP ein Ergebnis von 284,7 Ringe. Dieses wird beim Melden des Wettkampfs im Feld „Zusätzliche Informationen“ eingetragen. Im Feld „Ringe“ wird bei Schütze X 296,1 Ringe eingetragen ($284,7 \times 1,04 = 296,088 \rightarrow 296,1$)

Pass-/Stamm-Nr.	Name, Vorname	Ringe
718	Schütze X	296,1
718		
Total:		
Durchschnitt bisherige Ringe:		
Punkteabzug durch RWKL: 0		
Begründung		
ab hier nur für Einzelwertung:		
+		
Zusätzliche Informationen - Gast-Mannschaft:		
Schütze X 284,7 Ringe		

3. Einteilung / Platzierung

1. Disziplinen

Es wird ein Rundenwettkampf in unterschiedlichen Disziplinen durchgeführt, diese sind:

- Luftgewehr
- Schüler
- Jugend
- Luftpistole
- Aufgelegt
- Sportpistole

2. Strukturierung der Gruppen

Die Gruppenstärke beträgt in der Regel sechs Mannschaften. Die maximale Anzahl an Gruppen einer Klasse beträgt drei. Je nach Anzahl der gemeldeten Mannschaften werden gegebenenfalls weitere Klassen und Gruppen hinzugefügt. Hierbei kann eine Abweichung der Gruppenstärke auftreten, dies wird durch den RWK-Leiter selbständig entschieden.

3. Platzierung

Entscheidend für die Platzierung in der Tabelle sind die erreichten Punkte während des RWK. Sind Mannschaften punktgleich, so erhält die Mannschaft mit den mehr geschossenen Gesamtringen den besseren Tabellenplatz. Sind Mannschaften, die für den Auf- oder Abstieg in Frage kommen, Punkt- und Ringgleich muss ein Entscheidungskampf die Platzierung bestimmen.

4. Auszeichnungen

Alle Meister ihrer Klassen bekommen zur Erinnerung eine Urkunde. Die drei besten Einzelschützen (bei Schüler und Jugend 5) jeder Klasse bekommen bei Erreichen der Mindestrunden (80 %) eine Trophäe.

4. Auf- / Abstieg

1. RWK - Luftgewehr

Bei folgenden Klassen- und Gruppeneinteilungen werden nachstehende Punkte zum Auf- und Abstieg angewandt. Den Aufstieg in die Bezirksliga regelt der Bezirk.

Gauoberliga	1 Gruppe
Gauliga	2 Gruppen
ab der A-Klasse	3 Gruppen

Gauoberliga - Gauligen

Der Letztplatzierte der Gauoberliga steht als Absteiger fest.

Der ringzahlhöhere Meister der beiden Gauligen steht als Aufsteiger fest.

Steigt der Meister der Gauoberliga in die Bezirksliga auf, und steigt keine Mannschaft unseres Gaues aus der Bezirksliga ab, steigt der ringzahlhöhere Meister der Gauligen ebenfalls auf.

Gibt es von der Gauoberliga zur Bezirksliga keine Veränderung (entweder es steigt keiner auf oder einer steigt auf und einer steigt ab) so ermitteln der Vorletzte der GOL und der ringzahlhöhere Meister der GL in einem Mann-gegen-Mann-Wettkampf einen Sieger. Dieser verbleibt bzw. steigt in die GOL auf. Der Wettkampf wird an einem neutralen, vom Gau festgelegten Wettkampfort durchgeführt und findet vorzugsweise am ersten Septemberwochenende statt.

Steigt keine Mannschaft von der GOL in die Bezirksliga auf und eine Mannschaft steigt aus der Bezirksliga ab, so steht der Vorletzte der GOL ebenfalls als Absteiger fest und der Aufstiegswettkampf findet mit dem Viertplatzierten der GOL statt.

Gauligen - A-Klassen

Die beiden Letztplatzierten der Gauligen stehen als Absteiger fest.

Die drei Meister der A-Klassen werden nach ihren erreichten Ringen in Reihe gesetzt und nach Verfügbarkeit der freien Plätze steigen einer oder alle drei auf.

Steigen nicht alle drei Meister auf, so werden die verbleibenden Meister mit den vorletzten der Gauligen nach den erreichten Ringzahlen in Reihe gesetzt und die ringzahlbesseren Mannschaften belegen die Plätze der Gauligen.

A-Klassen - B-Klassen (und folgend)

Die drei Letztplatzierten der A-Klassen stehen als Absteiger fest.

Die drei Meister der B-Klassen werden nach ihren erreichten Ringen in Reihe gesetzt und nach Verfügbarkeit der freien Plätze steigen die ringzahlbesseren Meister auf.

Steigen nicht alle drei Meister auf, so werden die verbleibenden Meister mit den vorletzten der A-Klassen nach den erreichten Ringzahlen in Reihe gesetzt und die ringzahlbesseren Mannschaften belegen die Plätze der A-Klassen.

Sind nach dem Aufstieg aller drei Meister noch Plätze in den A-Klassen frei so steigen die ringzahlbesseren Zweitplatzierten auf.

2. RWK - Luftpistole und RWK - Aufgelegt

Der Sieger der Gauoberliga ist zum Aufstieg in den Bezirk berechtigt. Der Letztplatzierte der Gauoberliga steht als Absteiger fest. Der Meister der Gauliga steht als Aufsteiger fest.

Steigt der Meister der Gauoberliga in die Bezirksliga auf und steigt keine Mannschaft unseres Gaues aus der Bezirksliga ab, steigt der Zweitplatzierte der Gauliga ebenfalls auf. Steigt keine Mannschaft von der GOL in die Bezirksliga auf und eine Mannschaft steigt aus der Bezirksliga ab, so steht der Vorletzte der GOL ebenfalls als Absteiger fest.

Gauliga – A-Klasse (und folgend)

Die jeweils Letztplatzierten stehen als Absteiger fest.

Die Meister steigen auf. Bei einem Ungleichgewicht wird wie in der GOL verfahren. Sollte in einer Klasse mehr als eine Gruppe vorhanden sein, wird wie beim Luftgewehr verfahren.