



# IER

## Internationale Eisstock-Regeln

**Diese Präsentation darf ausnahmslos nur zu  
Schulungszwecken  
für die Ausbildung von Schiedsrichtern  
verwendet werden.**

**Die IFI gestattet die Erstellung der IER nur für eigene Zwecke.  
Eine Veröffentlichung ist nicht erlaubt.**



## Allgemeines

Der Eisstocksport wird im Winter auf dem Sportboden Eis und im Sommer auf verschiedenen Sommersportböden ausgeübt. Im Winter werden Kunsteisanlagen mit „Riefeneis“ benützt. Die Herstellung dieser speziellen Eisart ist in den IFI-Richtlinien: *„Die richtige Eispräparation für den Eisstocksport“* beschrieben. Außerdem wird auch auf Natureis gespielt.

Im Sommer kann der Sportboden aus folgenden Materialien bestehen: Asphalt, Betonpflaster, Hartstoffestrich oder thermoplastischer Kunststoff. Die genauen Herstellungsrichtlinien für diese Sportböden findet man in der IFI-Schriftenreihe: *„Sport- und Freizeitanlagen: Planung und Bau von Sportanlagen für das Betreiben von Eisstocksport im Sommer“*.

***Festlegungen und Auslegungen bei den IFI-A-Schiedsrichterseminaren werden rechtsverbindlich, wenn sie von der Technischen Kommission der IFI bestätigt und auf der IFI-Homepage mit Gültigkeitsdatum veröffentlicht werden.***

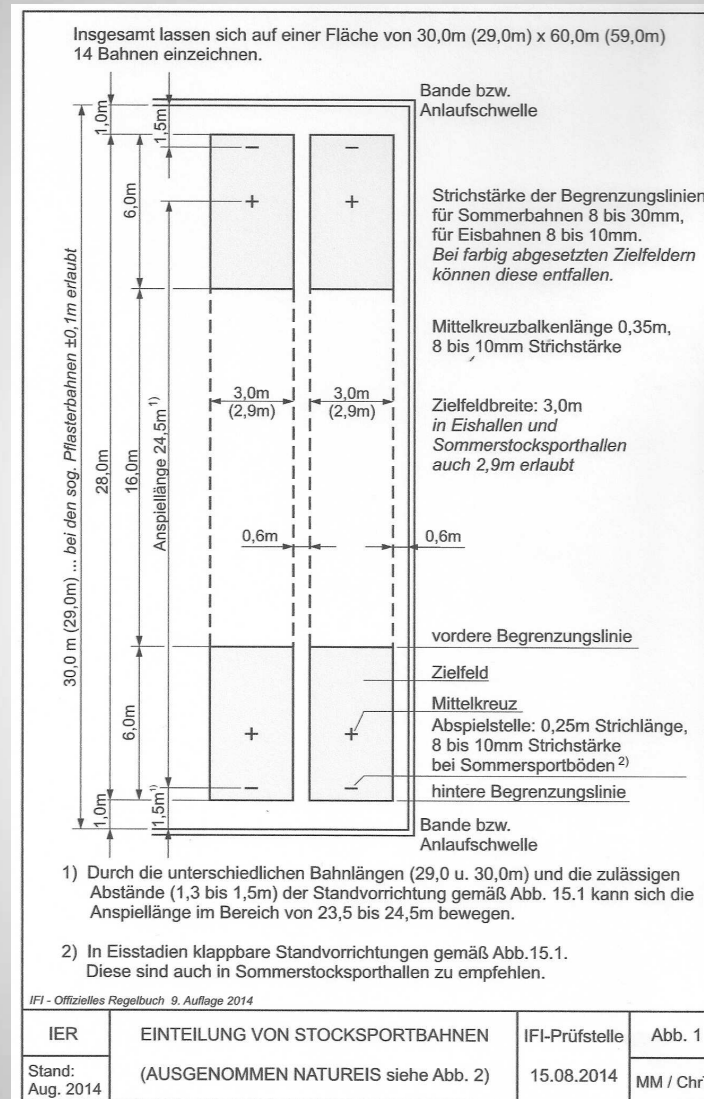


## Abschnitt 1 SPIELFELD

- 101** Das **Spielfeld** besteht bei Kunsteisanlagen aus der gegebenen Eisfläche. Bei Natureis- und Sommersportanlagen sind die Bahnlängen einschließlich Sicherheitsabständen mindestens 30 m lang. Bei Anlagen, die eine Bande besitzen, gehört diese zum Spielfeld.
- 102 Stocksportbahnen für das Mannschaftsspiel:** Alle Abmessungen sind in den Abbildungen im Anhang zu entnehmen (Abb. 1 - 3).
- 103 Stocksportbahn für den Zielwettbewerb:** Alle Abmessungen siehe Abb. 4.
- 104 Stocksportbahn für den Weitenwettbewerb:** Alle Abmessungen siehe Abb. 5.1 und 5.2.
- 105 Stocksportbahn für den Schnellwettbewerb:** Alle Abmessungen siehe Abb. 6.

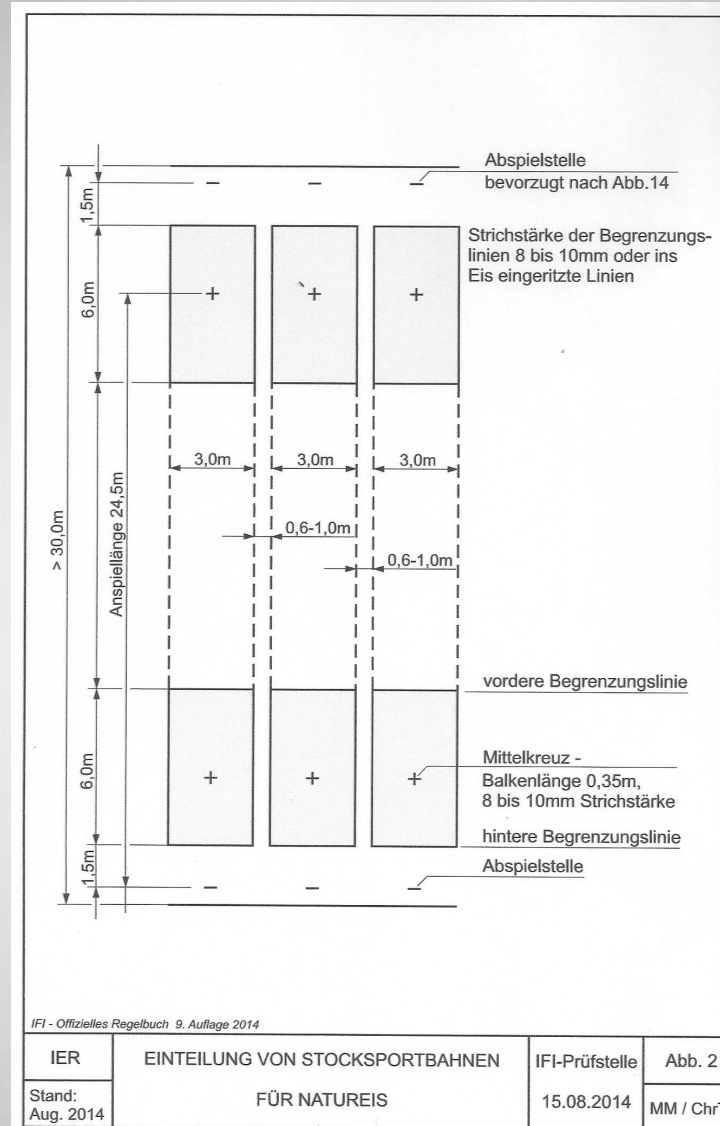


# Sportbahn Mannschaftsspiel Abb. 1



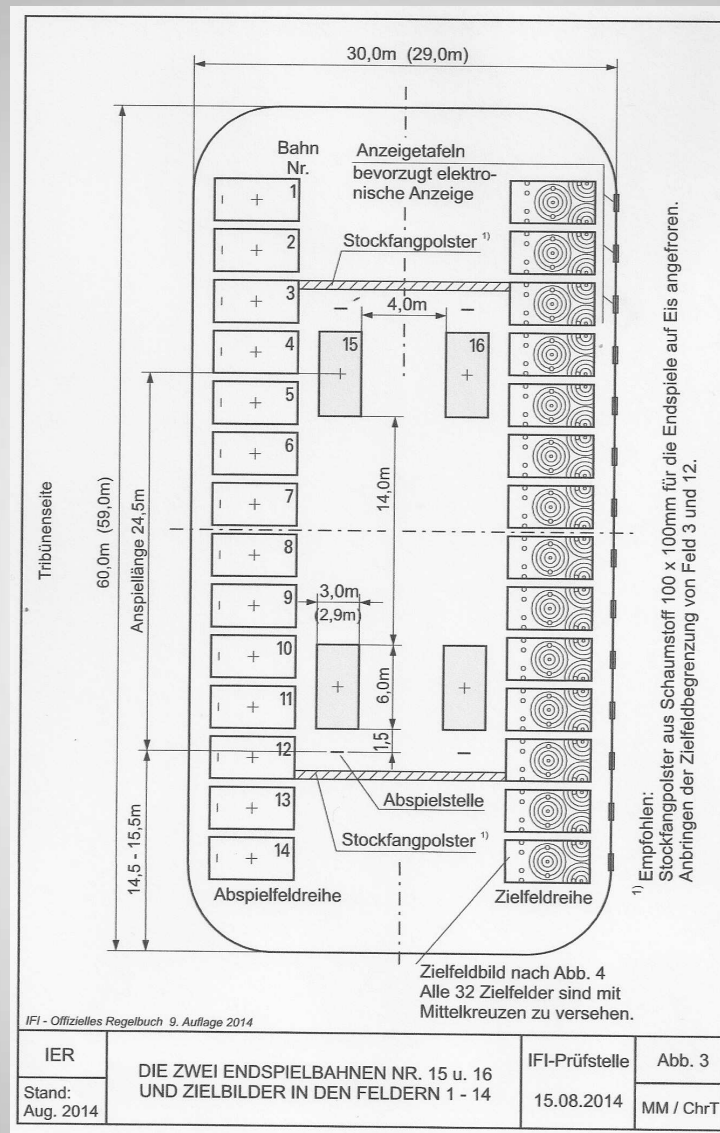


## Sportbahn Mannschaftsspiel Abb. 2





# Sportbahn Mannschaftsspiel Abb. 3

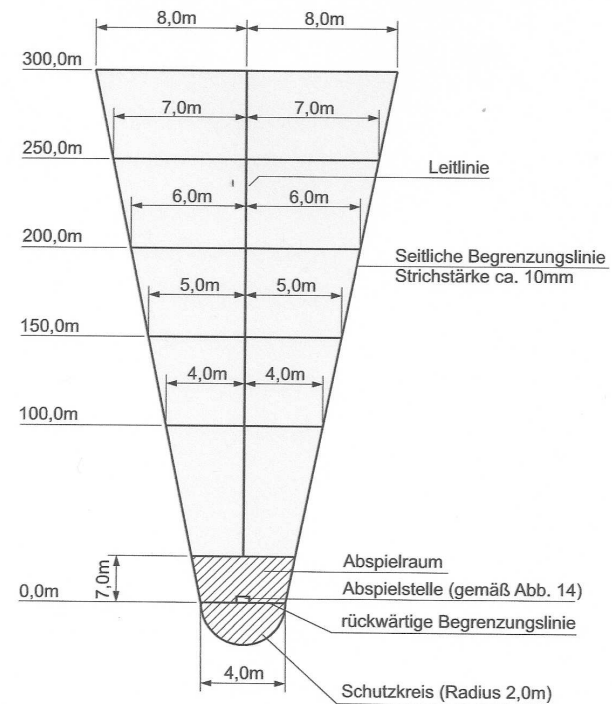






# Sportbahn Weitenwettbewerb Eis Abb.5.1

Die Bahn kann unter Beibehaltung des Winkels beliebig verlängert werden.



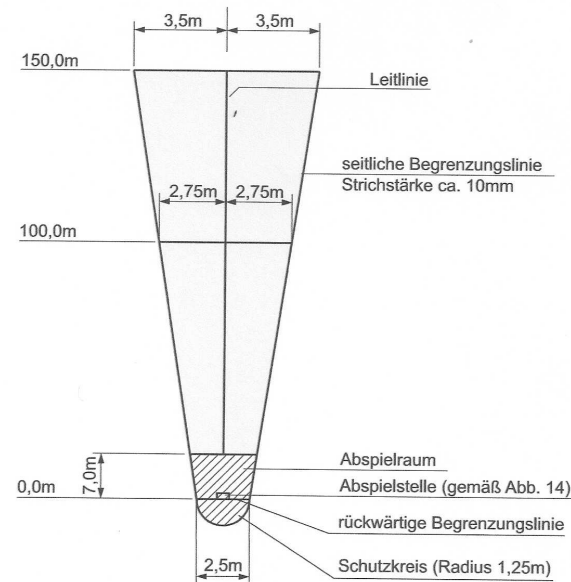
IFI - Offizielles Regelbuch 9. Auflage 2014

IER	WEITENWETTBEWERBSBAHN	IFI-Prüfstelle	Abb. 5.1
Stand: Aug. 2014	FÜR DEN SPORTBODEN EIS	15.08.2014	MM / ChrT



# Sportbahn Weitenwettbewerb Sommer Abb.5.2

Die Bahn kann unter Beibehaltung des Winkels beliebig verlängert werden.



IFI - Offizielles Regelbuch 9. Auflage 2014

IER	WEITENWETTBEWERBSBAHN	IFI-Prüfstelle	Abb. 5.2
Stand: Aug. 2014	FÜR SOMMERSPORTBÖDEN	15.08.2014	MM / ChrT



## Abspielstelle, Zielfeldbegrenzungen

**111 Abspielstelle:** Die Abspielstelle besteht aus einer Vorrichtung, die dem Spieler bei seinen Versuchen genügend Standsicherheit gewährt. **Bei den Standvorrichtungen dürfen die Standsicherheit erhöhende Teile untergelegt werden.**

Die Abspielstelle für den Weitenwettbewerb und Schnellwettbewerb auf dem Sportboden Eis muss mit einem weichen Gummi-, Kunststoff- oder Textilbelag von mindestens 8 mm Dicke überzogen sein. Auf Sommersportböden genügen Farbmarkierungen. Alle Abmessungen und Ausführungsformen anerkannter Standvorrichtungen für den Mannschafts-, Ziel-, Weiten- und Schnellwettbewerb siehe Abb. 14 und 15.

**112 Zielfeldbegrenzungen:** Alle Zielfelder eines Spielfeldes sind beim Sportboden Eis mit 8 – 10 mm und auf Sommersportböden mit 8 – 30 mm breiten Farbstrichen zu begrenzen. Die Linien dürfen auch eingeritzt oder eingefräst werden. Bei farbig abgesetzten Zielfeldern können diese entfallen. In allen Fällen gilt der äußere Rand der Markierung. Abweichungen von der Strichstärke bei Farbmarkierungen werden nicht berücksichtigt. Der äußere Rand gilt auch dann als Begrenzungslinie, wenn beim Nachzeichnen derselben eine Doppelmarkierung auf dem Sportboden entstanden ist.



## Abschnitt 2 Sportgerät, Daube, Messgerät (IFI-Prüfkoffer) und Laufsohlenständer

**201** Das **Sportgerät** ist der Stock mit seinen Einzelteilen, für dessen Ordnungsmäßigkeit und regelgerechte Beschaffenheit jeder Spieler **die Eigenverantwortlichkeit hat**.

**202** Bei allen Wettbewerben ist nur Sportgerät erlaubt, das von der IFI zugelassen ist.

Änderungen an Sportgeräteteilen sind verboten. Das von der IFI zugelassene Sportgerät muss eine von der IFI vorgeschriebene Registriernummer und das IFI - Zulassungszeichen tragen.

*Hinweis: Sind Veränderungen an Sportgeräteteilen festgestellt, dürfen diese nicht zum Wettbewerb zugelassen werden. Zulassungen und Neuzulassungen werden von der IFI bekannt gegeben. Wird Sportgerät beobachtet, welches sich abnorm verhält, kann dieses unter Verwendung des IFI - Einzugsprotokolls ersatzlos eingezogen werden. Eine sofortige Strafe nach IER muss nicht ausgesprochen werden. Nicht erlaubtes Sportgerät wird ebenfalls ersatzlos eingezogen. Wird der Nachweis einer Unregelmäßigkeit erbracht, so werden vom zuständigen Sportgericht nachträglich die entsprechenden Strafen ausgesprochen.*

*Bei nachträglicher Disqualifikation wird die betroffene Mannschaft unter Beibehaltung der Ergebnisliste als disqualifiziert auf dem letzten Rang geführt.*

*Zulassungen und Neuzulassungen sind in den aktuellen Sportgerätelisten enthalten und werden von der IFI laufend bekannt gegeben.*



## Stock

**203** Der **Stock** besteht aus dem Stockkörper, dem Stiel und einer Sommer- bzw. Winterlaufsohle. Für Wettbewerbe, die nach der IER ausgeschrieben sind, dürfen die genannten Teile nur von IFI - autorisierten Vertragspartnern angefertigt werden. Änderungen an Sportgeräteteilen sind verboten. Ausnahmen sind das Anpassen des Stielgriffes und das Aufschrauben von ungedämpften Sommerlaufsohlenbelägen sowie die mechanische Reinigung dieser Beläge. In Schülerwettbewerben (ISpO § 103a) darf nur der **IFI-Schülerstockkörper Typ E** gespielt werden. Dieser ist in allen anderen Spielklassen verboten (ausgenommen Weiten- und Schnellwettbewerb). Die nachfolgende Beschreibung gibt in vereinfachter Form über die wesentlichen technischen Daten der Sportgeräteteile Auskunft.

***Hinweis:***

***Den Schiedsrichtern wird empfohlen, sich mit Richtlinien „Herstellung von Eisstocksportgeräteteilen der IFI“ vertaut zu machen, um genauestens informiert zu sein.***

***Alle Sportgeräteteile müssen eine Registriernummer tragen. Die Registriernummer gibt Auskunft über den Hersteller, der Jahr der Bauartzulassung und das Jahr der Herstellung (seit 1985 ersetzt durch Kennbuchstaben). Beispiele und aufstellung im Anhang (Abb. 23 u. 24)***



## Stockkörper

### 204 Der Stockkörper und Schülerstockkörper

Wir unterscheiden zwei Stockkörperkonstruktionen:

a) Stockkörper mit Zwischenplatte.

Diese Konstruktion besteht aus einem Stahlring, einer in den Stahlring eingepressten Zwischenplatte und einer mit der Zwischenplatte und dem Stahlring fest verbundenen Haube, deren Werkstoffe und die Verarbeitungskriterien für die Hersteller von der IFI vorgegeben sind.

b) Stockkörper mit Stahlstegen (anstatt Zwischenplatte),

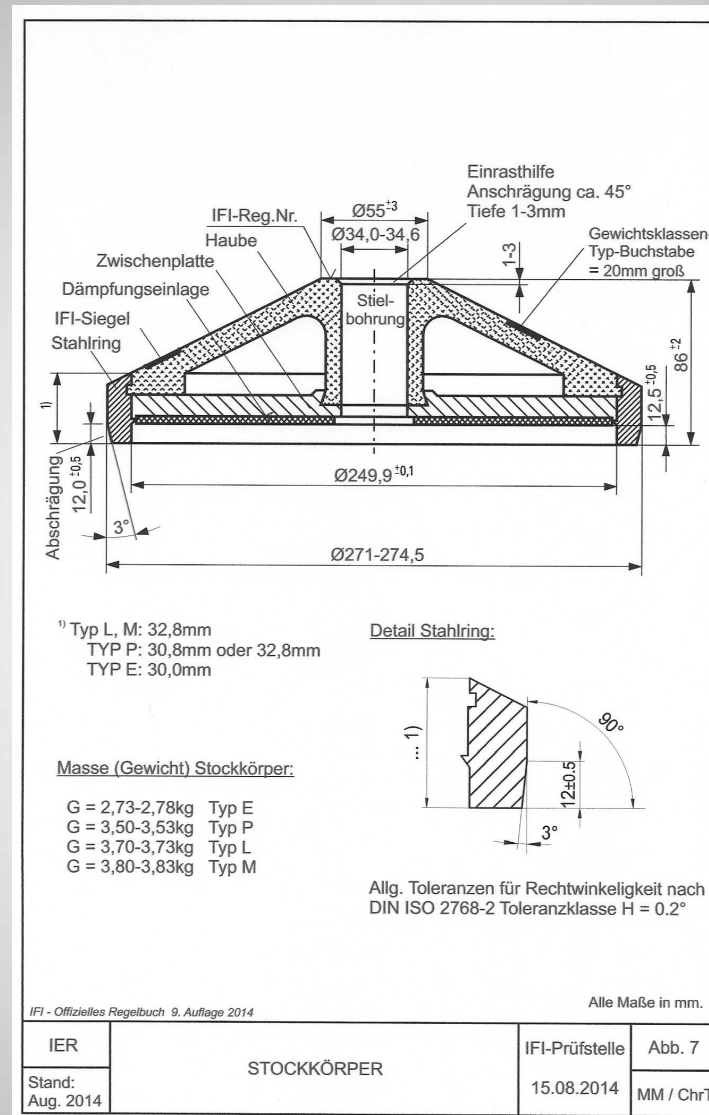
die mit starker Vorspannung in den Stahlring eingebracht sind und einer Haube.

Die drei Teile: Stahlring, Zwischenplatte und Haube müssen fest (kraftschlüssig) miteinander verbunden sein. Nur dann sind die vorgeschriebenen Eigenschaften erfüllt.

Auf der Zwischenplatte befindet sich eine Dämpfungseinlage aus Gummi oder Kunststoff. Auf dieser ist die Registriernummer der Zwischenplatte angebracht (gilt ab Herstellungsjahr 2001). Jeder gültige Stockkörper ist mit der IFI - Registriernummer und dem IFI – Prüf- und Zulassungszeichen versehen. Massen (Gewichte) und Typen siehe Regel 210, Abmessungen und Bezeichnungen siehe Abb. 7.



# Stockkörper Abb. 7





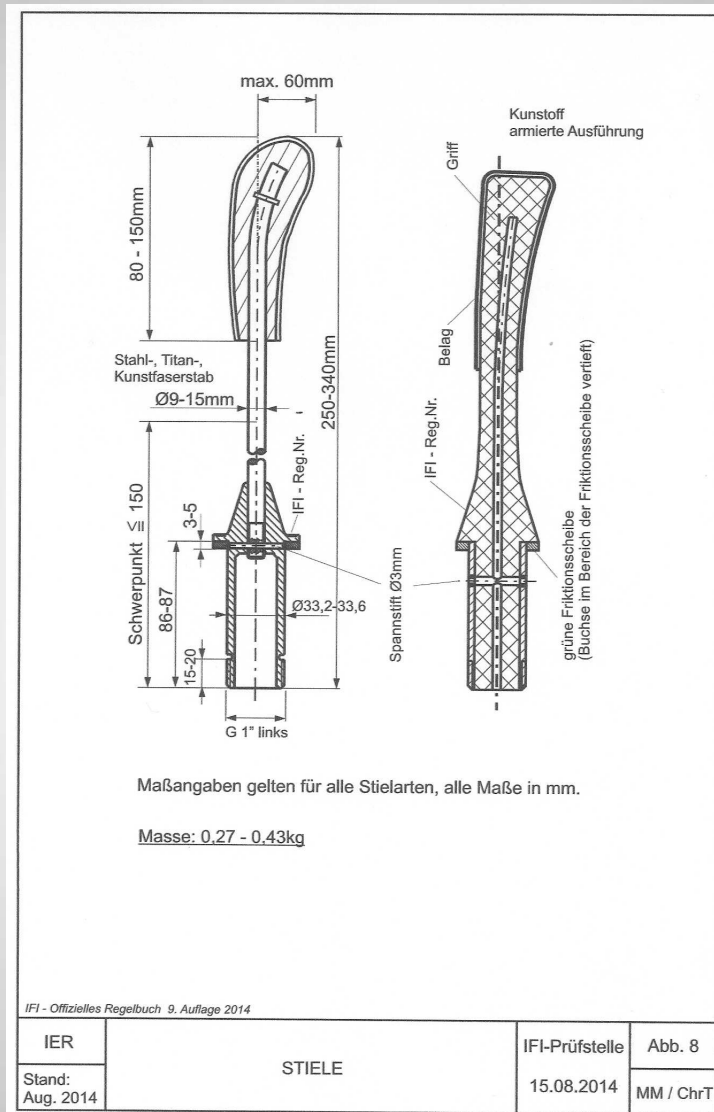
## Stiel

**205** Der **Stiel** besteht aus metallarmierten Kunststoffen, Stahl, Titan **oder Chemiefasern**. Zur Verbindung von Stockkörper und Winter- bzw. Sommerlaufsohle ist am Stiel eine Gewindebuchse mit G 1“ Linksgewinde angebracht. Eine grüne, IFI-gerechte Friktionsscheibe am Stiel ist erforderlich. Ein Stiel ohne diese vorgeschriebene Friktionsscheibe ist ein regelwidriges Sportgerät (siehe Regel 361). Veränderungen am Stiel sind grundsätzlich nicht gestattet. Die Griffform darf vom Spieler selbst angepasst werden und ist so zu verstehen, dass dabei nur das Wechseln der herkömmlichen Griffbeläge erlaubt ist. Die Vorgaben für das Gewicht und den Schwerpunkt sind unbedingt einzuhalten. Massen (Gewichte) siehe Regel 210, Abmessungen und Bezeichnungen siehe Abb. 8.

**Stockmarker** mit der Bezeichnung „IFI-gerecht“ in den Farben RAL 1026 (leuchtgelb) und RAL 3024 (leuchtrot) sind im Mannschaftsspiel auf Anweisung des Wettbewerbsleiters zu verwenden; leuchtgelb für die ungeraden Startnummern und leuchtrot für die geraden. Ein Wechsel der Stockmarker erfolgt für die Mannschaft, die in die Pause geht mit der, die aus der Pause kommt.



# Stiel Abb. 8





## Grundplatte, Sommerlaufsohle

**206** Die **Grundplatte** gibt es in Ausführungen für Sommer- und Winterlaufsohle. Sie besteht aus von der IFI zugelassenen Werkstoffen. In der Grundplatte ist eine mit G 1“ Innenlinksgewinde versehene Buchse zur Aufnahme des Stieles angebracht.

*Hinweis: Eine Abweichung der Ebenflächigkeit der Grundplatten von  $\leq 0,4$  mm wird toleriert.*

**207** Die **Sommerlaufsohle** ist ein Verbund einer Grundplatte mit einem Sommerlaufsohlenbelag. Die Befestigung der abgestuft laufenden Beläge erfolgt IFI gerecht. Bei dem vorgegebenen Material sind die Shore-D-Härten weitestgehend für die Laufeigenschaften maßgebend. Die zugelassenen Sommerlaufsohlen tragen am Außenrand des Belages die IFI-Registriernummer. Eine Laufsohle ist zulässig, wenn sie fest mit der Grundplatte verbunden ist, unbeschädigt ist, keine Schrauben fehlen und keine Abriebsbegrenzung zum Vorschein kommt.

Gewichte siehe Regel 210, Abmessungen und Bezeichnungen siehe Abb. 9 und 10.



## Härtebereich der Sommerlaufsohlen

### ***Härtebereiche bei 25° und Farbgebung der Sommerlaufsohlen***

IFI-Nr. 10	weiß (auch eingeschlossen von schwarzem oder grauem Außenrand	> 86 Shore D <sup>*</sup> / <sup>**</sup>
IFI-Nr. 11	hellgrün	74 - 80 Shore D
IFI-Nr. 12	graphitschwarz	67 - 73 Shore D
IFI-Nr. 13.2	silbergrau	63 - 66 Shore D
IFI-Nr. 13.1	kieselgrau	59 - 62 Shore D
IFI-Nr. 14.2	melonengelb	56 - 58 Shore D
IFI-Nr. 14.1	schwefelgelb	53 - 55 Shore D
IFI-Nr. 15.3	ultramarinblau	50 - 52 Shore D
IFI-Nr. 15.2	capriblau	45 - 48 Shore D
IFI-Nr. 15.2	lichtblau	43 - 46 Shore D



## Härtebereich der Sommerlaufsohlen

### **Härtebereiche bei 25° und Farbgebung der Sommerlaufsohlen mit Negativprofil**

IFI-Nr. 9	leuchtrot	> 78 Shore D *
IFI-Nr. 11	hellgrün	74 - 80 Shore D
IFI-Nr. 12	graphitschwarz	67 - 73 Shore D
IFI-Nr. 13.2	silbergrau	63 - 66 Shore D
IFI-Nr. 13.1	kieselgrau	59 - 62 Shore D
IFI-Nr. 14.2	melonengelb	56 - 58 Shore D
IFI-Nr. 14.1	schwefelgelb	53 - 55 Shore D
IFI-Nr. 15.3	ultramarinblau	50 - 52 Shore D
IFI-Nr. 15.2	capriblau	45 - 48 Shore D
IFI-Nr. 15.2	lichtblau	43 - 46 Shore D
<b>IFI-Nr. 16</b>	<b>blaulila</b>	<b>39 - 41 Shore D***</b>

*Alle Sommerlaufsohlen mit Negativprofil müssen ein IFI-Laufsohlensiegel tragen.*

\* Diese Laufsohlen dürfen auch auf Natureis- und in Kunsteisanlagen ohne Dach gespielt werden.

\*\* Bei holzgestützten Laufsohlen keine Kennzeichnung (Reg.Nr.)

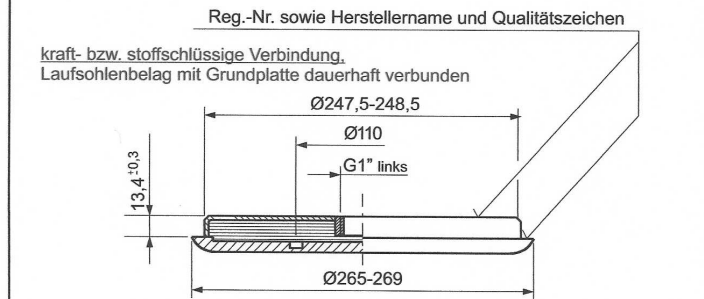
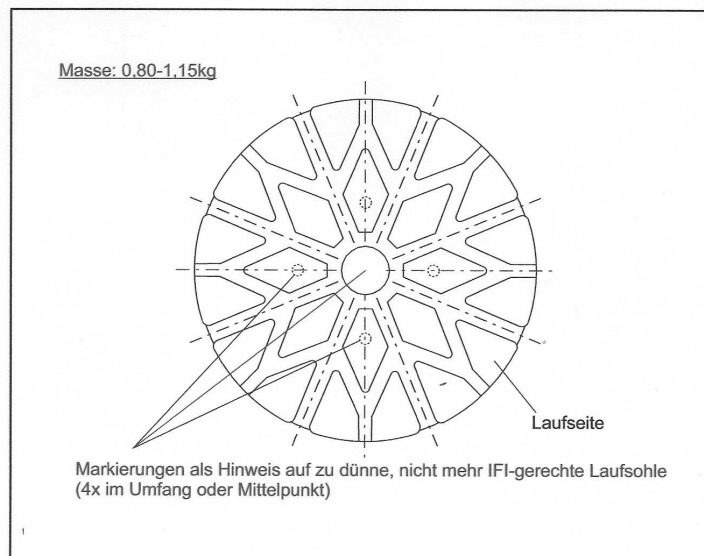
\*\*\* *Darf nur in Herrenwettbewerben verwendet werden, wenn es in der Ausschreibung gestattet ist.*

*Hinweis: Bei Verwendung einer Sommerlaufsohle mit Negativprofil ohne IFI-Laufsohlensiegel wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 b abgezogen.*

*Eine Abweichung der Ebenflächigkeit der Sommerlaufsohlen von  $\leq 0,4$  mm wird toleriert.*



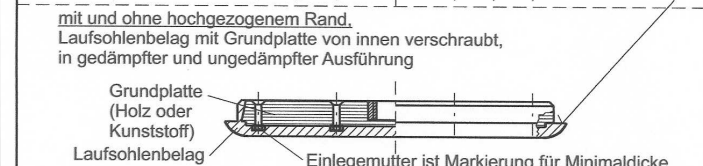
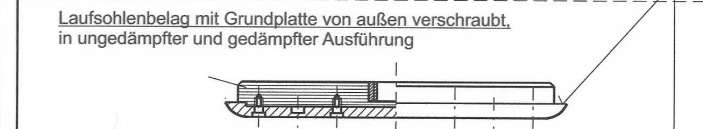
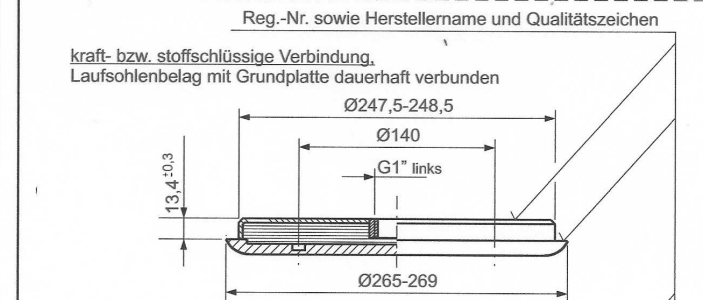
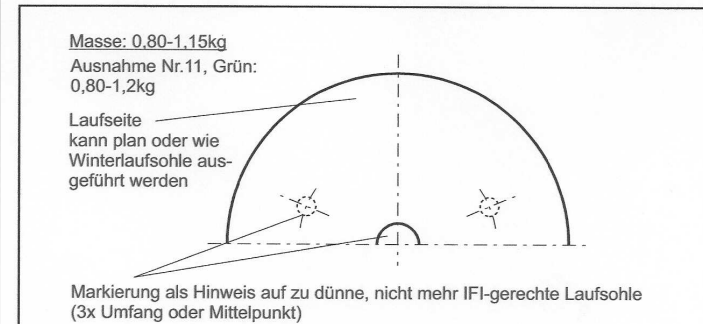
# Sommerlaufsohle Abb. 9 u. 10



IFI - Offizielles Regelbuch 9. Auflage 2014

Alle Maße in mm.

IER	SOMMERLAUF SOHLE	IFI-Prüfstelle	Abb. 9
Stand: Aug. 2014	NEGATIV-PROFIL	15.08.2014	MM / ChrT



Bemaßung gilt für alle Ausführungen.  
Alle Maße in mm.

IFI - Offizielles Regelbuch 9. Auflage 2014

IER	SOMMERLAUF SOHLEN	IFI-Prüfstelle	Abb. 10
Stand: Aug. 2014	OHNE PROFIL	15.08.2014	MM / ChrT



## Winterlaufsohle

**208** Die **Winterlaufsohle** ist ein Verbund einer Grundplatte mit einem Winterlaufsohlenbelag. Die Befestigung der abgestuft laufenden Beläge erfolgt durch Verklebung oder Direktvulkanisation. Die Winterlaufsohlenbeläge bestehen aus speziellen Gummimischungen.

Eine Winterlaufsohle ist zulässig, wenn sie das vorgeschriebene Härte-limit nicht unterschreitet, an allen Stellen mit der Grundplatte fest verbunden ist, die vorgeschriebene Geometrie erfüllt und unbeschädigt ist.

Gewichte siehe Regel 210, Abmessungen und Bezeichnungen siehe Zeichnung Abb. 11.



## Härtebereich der Winterlaufsohlen

### *Härtebereiche bei 25° und Farbgebung der Winterlaufsohlen*

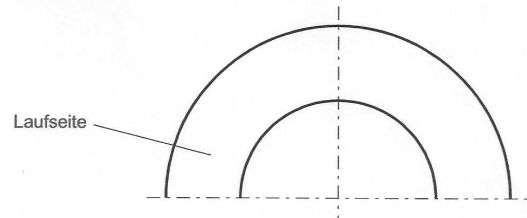
IFI-Nr. 22.0	hellgrün	84 - 90 Shore A
IFI-Nr. 23.3	schwarz	78 - 84 Shore A
IFI-Nr. 23.2	tiefschwarz	72 - 76 Shore A
IFI-Nr. 23.1	graphitschwarz	72 - 76 Shore A
IFI-Nr. 24.3	mausgrau	64 - 70 Shore A
IFI-Nr. 24.2	silbergrau	57 - 62 Shore A
IFI-Nr. 24.1	kieselgrau	57 - 62 Shore A
IFI-Nr. 25.3	ginstergelb	48 - 52 Shore A
IFI-Nr. 25.2	melonengelb	42 - 46 Shore A
IFI-Nr. 25.1	schwefelgelb	43 - 46 Shore A
IFI-Nr. 26.3	ultramarinblau	37 - 43 Shore A
IFI-Nr. 26.2	capriblau	36 - 39 Shore A
IFI-Nr. 26.2	lichtblau	32 - 35 Shore A

*Hinweis: Leichte Abweichungen im vorgeschriebenen planen Durchmesserbereich (Lichtschimmer bis 0,2 mm, der sich zwischen aufgelegter Lehre 5 des IFI-Prüfkoffers und dem Prüfling zeigen darf) werden bei den Winterlaufsohlen toleriert. . Messbar mit Hilfe der Fühlerlehre Nr. 2.15 im IFI-Prüfkoffer.*



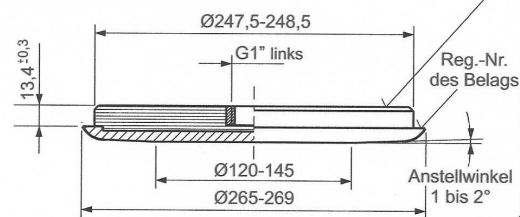
# Winterlaufsohle Abb. 11

Masse: 0,85-1,15kg  
 Ausnahme Nr.22, Grün:  
 0,85-1,2kg

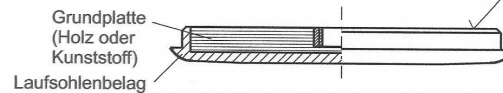


Reg.-Nr. sowie Herstellername und Qualitätszeichen

stoffschlüssige verklebte Ausführung



kraftschlüssige Ausführung



Bemaßung gilt für alle Ausführungen.  
 Alle Maße in mm.

IFI - Offizielles Regelbuch 9. Auflage 2014

IER	WINTERLAUFSOHLEN	IFI-Prüfstelle	Abb. 11
Stand: Aug. 2014		15.08.2014	MM / ChrT



## Massen (Gewichte)

209 Die **Einzelteile** des Stockes sind **so genormt**, dass alle Teile der verschiedenen Hersteller gegeneinander **austauschbar** sind.

### **210 210 Massen (Gewichte):**

### **Kilogramm**

<i>Stockkörper Typ M</i>	3,80 - 3,83
<i>Stockkörper Typ L</i>	3,70 - 3,73
<i>Stockkörper Typ P</i>	3,50 - 3,53
<i>Stockkörper Typ E (Schülerstock)</i>	2,73 – 2,78
<i>Stiel</i>	0,27 – 0,43
<i>Sommerlaufsohle</i>	<b>0,80 – 1,15*</b>
<i>Winterlaufsohle</i>	0,85 – 1,15**

*\*SLS Nr. 11 maximal 1,20kg*

*\*\*WLSNr.22 maximal 1,20 kg*

Die Stockkörper müssen auf ihrer Haube den ihren Gewichtsklassen entsprechenden Typ-Buchstaben M, L, P oder E sichtbar (mind. 20 mm groß) tragen.

*Hinweis: Bei Verwendung eines Stockkörper mit fehlendem bzw. falschem Typ-Buchstabe wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 b abgezogen*



## Daube, Messgeräte

### 211 Daube

Die **Daube** (beweglicher Zielgegenstand) ist ein dickwandiger Gummiring mit einer profilierten Gleitseite (Rillen, Stege oder Noppen) für den Sportboden Eis, hier ist die IFI - Registriernummer angebracht, und einer glatten Gleitseite für Sommersportböden.

Im Innendurchmesser sind vier Zentrierhilfen zum genauen Auflegen der Daube auf das Mittelkreuz angebracht.

Gewichte, Abmessungen und Bezeichnungen siehe Abb. 12

### 212 Messgeräte

Zur Kontrolle der Sportgeräte sind vorrangig die Messwerkzeuge des IFI-Prüfkoffers zu verwenden. Zur Entfernungsmessung beim Weitenwettbewerb und für die Zeitmessung beim Schnellwettbewerb sind geeignete, Messgeräte zu verwenden.

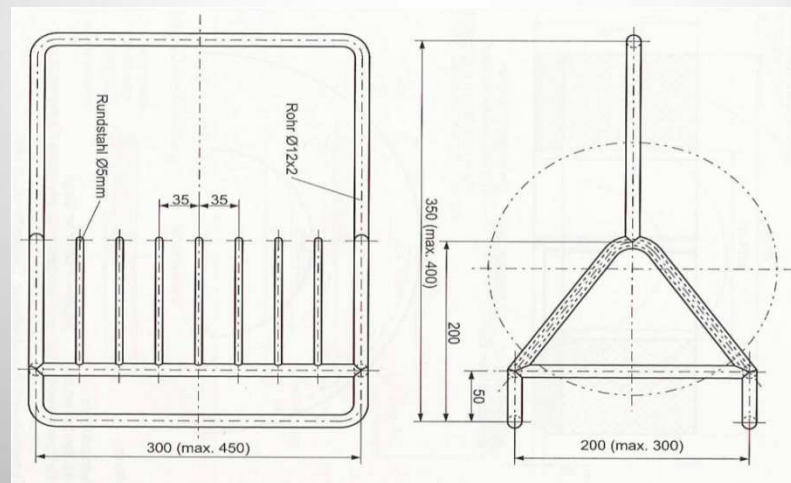


## Laufsohlenständer

### 213 Laufsohlenständer

Es dürfen nur **Laufsohlenständer** für maximal 8 Laufsohlen verwendet werden, die folgende Höchstmaße nicht überschreiten dürfen:  
Länge 450 mm, Breite 300 mm, Höhe (einschließlich Griff) 400 mm. Über den sportlichen Zweck hinausgehendes Beiwerk ist verboten. Vorschlag für Laufsohlenständer: Siehe Abb. 13.

*Hinweis: Bei Nichtentsprechen: Verwarnung nach Regel 701, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 e abgezogen.*





## Abschnitt 3 Mannschaftsspiel Regeln und Wertung

**301** Im Mannschaftsspiel versuchen zwei gegeneinander spielende Mannschaften die Bestlage der eigenen Stöcke zur Daube zu erreichen. Im Eisstocksport besteht eine Mannschaft normalerweise aus 4 Spielern. Es können auch Wettbewerbe im Trio (3 Spieler), Duo (2 Spieler) oder Solo (1 Spieler) ausgetragen werden.

### Die Mannschaften

**302** Bei einer **Vierermannschaft** verfügt jeder Spieler über 1 Stock mit dem er pro Kehre 1 Versuch machen muss.

Ein **Trio** besteht aus 3 Spielern mit je 1 Stock, von de-nen jeder pro Kehre 1 Versuch machen muss.

Ein **Duo** besteht aus 2 Spielern mit je 2 Stöcken, die **je** 2 Versuche pro Kehre machen müssen.

Ein **Solo** besteht aus 1 Spieler mit 4 Stöcken, der 4 Versuche pro Kehre machen muss.

Außerdem kann ein Auswechsellspieler, ausgenommen beim Solo genannt werden.



## Mannschaften 303

### Teil 2

Das **Mixed** ist eine Vierermannschaft, die aus zwei Spielerinnen und zwei Spielern besteht. Beim Duo-Mixed wird die Mannschaft aus einer Spielerin und einem Spieler gebildet. In beiden Fällen kann eine Spielerin und/oder ein Spieler ausgewechselt werden.

Alle Spieler sind in die Startkarte Mannschaftsspiel Abb. 16 einzutragen.

Während eines Spieles sind je Mannschaft nur 4 komplette Stöcke (beim Trio 3), höchstens 8 weitere Laufsohlen und ein Laufsohlenständer auf dem Spielfeld erlaubt. Diese 8 weiteren Laufsohlen müssen sich in dem Laufsohlenständer befinden. Wird kein Laufsohlenständer nach Regel 213 verwendet, so sind keine weiteren Laufsohlen auf dem Spielfeld gestattet. Ein Austausch von Sportgerätenteilen, die sich zu Beginn eines Spieles auf dem Spielfeld befinden, sowie ein Ergänzen sind verboten.



## Mannschaften 303

### Teil 3

*Hinweis: Sind während eines Spieles mehr als 4 Spieler (beim Trio 3, Duo 2 und Solo 1), oder mehr als 4 komplette Stöcke (Trio 3), oder mehr als 8 weitere Laufsohlen oder mehr als ein Laufsohlenständer oder zusätzliche Stiele einer Mannschaft auf dem Spielfeld, erhält die Mannschaft gemäß Regel 701 eine Verwarnung, im Wiederholungsfälle 3 Strafpunkte nach Regel 702a.*

*Befinden sich Laufsohlen auf dem Spielfeld, die nicht im Laufsohlenständer sind, oder zu einem der kompletten Stöcke gehören, oder werden während des Spieles Sportgeräte ausgetauscht oder ergänzt, so ist die gleiche Strafe auszusprechen. Ausnahme: Austausch von beschädigten Sportgeräten mit Zustimmung des Schiedsrichters.*



## Mannschaft vollzählig, nicht rechtzeitiges Antreten

**303** Solange eine Mannschaft nicht vollzählig ist, muss sie auf den Versuch des fehlenden Spielers verzichten. Sie verbleibt im Wettbewerb, solange sie wenigstens aus 3 Spielern (beim Trio aus 2, beim Duo aus 1) besteht.

*Hinweis: In der Mannschaft sind bei drei Spielern nur 3 Versuche möglich; der 4. Spieler kann bei Eintreffen auf dem Spielfeld sofort eingesetzt werden. Analog gilt dies im Trio bei 2 und im Duo bei 1 Spieler. Bei nur 2 verbleibenden Spielern (im Trio bei 1) scheidet die Mannschaft aus.*

**304** Tritt eine Mannschaft nicht rechtzeitig zum Spiel an, so ist dieses Spiel mit 0:0 Stockpunkten und 0:2 Spielpunkten für sie verloren. Bei vorzeitigem Ausscheiden aus dem Wettbewerb werden ihre Spiele nicht gewertet (0:0 Spielpunkte). Das nicht rechtzeitige Antreten zu einem der letzten 4 Spiele eines Wettbewerbes gilt als vorzeitiges Ausscheiden.



## Mannschaftsführer, Spielführer

**305** Der **Mannschaftsführer** ist berechtigt, mit dem Schiedsrichter alle Fragen zu erörtern, die sich auf die Regelanwendung im Verlaufe des Spieles beziehen.

Der Mannschaftsführer muss sich auf dem Spielfeld befinden und die ihm zugedachte Kennzeichnung **sichtbar** tragen.

*Hinweis: Wenn sich der Mannschaftsführer nicht auf dem Spielfeld befindet, kann ein Ersatzmannschaftsführer auftreten, sofern ein solcher in der Startkarte benannt ist.*

**306** Der **Spielführer** ist derjenige Spieler, der sich nach Regel 353 während einer Kehre am Zielfeld aufhält.

Während eines Spieles dürfen von einer Mannschaft Auszeiten von insgesamt maximal 60 Sekunden beansprucht werden.

*Hinweis: Bei Überschreitung der Auszeit erhält die Mannschaft eine Verwarnung nach Regel 701, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 h abgezogen.*



## Auswechsellspieler

**307** Der **Auswechsellspieler** darf nach jedem Spiel und für eine beliebige Anzahl von Spielen in die Mannschaft gewechselt werden. Sein Einsatz erfolgt nach Anmeldung beim Schiedsrichter.

Bei **Verletzung** eines Spielers kann der Auswechsellspieler sofort in die Mannschaft gewechselt werden. Der Einsatz des Verletzten kann in diesem Spiel nicht mehr erfolgen.

*Hinweis: a) Erfolgt der Einsatz ohne Anmeldung wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 c abgezogen.*

*b) Wird der Auswechsellspieler während eines Spieles ohne Verletzung eines Spielers in die Mannschaft gewechselt, werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 705 a abgezogen.*



## Spielregeln

### **311 Ein Spiel hat 6 Kehren.**

*Hinweis: Eine Herabsetzung der Kehrenzahl ist unter keinen Umständen möglich. Bei vorzeitigem Abbruch eines Turniers, **nicht Meisterschaft**, z.B. aus Zeitgründen siehe § 613 ISpO.*

**312 Eine Kehre ist beendet**, wenn alle Versuche beider Mannschaften in einer Spielrichtung durchgeführt wurden und das Ergebnis von beiden Spielführern festgestellt ist.

**313 Der Spieler muss bei seinem Versuch auf der **Abspielstelle** stehen**  
**Vorhandene Standvorrichtungen müssen benutzt werden..**

*Hinweis: Steht der Spieler nicht auf der Abspielstelle, ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt werden. Mit einem solchen Versuch erzielte Minuspunkte nach Regel 383 werden jedoch angerechnet.*

**314 Trainingsversuche während eines Spiels sind nicht gestattet.**

***Hinweis: Bei Trainingsversuchen während des Spiels (auch auf einer freien Bahn) erfolgt Verwarnung, im Wiederholungsfalle gibt es 3 Strafpunkte nach Regel 702 b.***

***Trainingsversuche der Auswechselspieler sind auf einer freien Bahn gestattet.***



## Reihenfolge der Versuche

**315** Ein Spieler der nach dem Spielplan bestimmten Mannschaft macht den ersten Versuch. Verbleibt der Stock des Anspielenden im Zielfeld, spielt die gegnerische Mannschaft nach.

Hat der Stock des Anspielenden das Zielfeld nicht erreicht oder wieder verlassen, spielen so viele Spieler seiner Mannschaft an, bis ein Stock eines Spielers im Zielfeld verbleibt.

In der Folge muss die andere Mannschaft nachspielen, **bis die Bestlage** eines ihrer Stöcke zur Daube erreicht ist.

*Hinweis: Gleiche Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube ergibt keine Bestlage.*

**316** Wenn nach dem Versuch eines Spielers **alle Stöcke das Zielfeld verlassen**, muss ein Spieler derselben Mannschaft nachspielen.



## Reihenfolge der Versuche

**317** Die **nach dem Spielplan** bestimmte Mannschaft, die die 1. Kehre angespielt hat, spielt in der Folge auch die 3. und 5. Kehre an. Die zweite an diesem Spiel beteiligte Mannschaft spielt demnach die 2., 4. und 6. Kehre an.

**318 Ein unberechtigtes Anspiel** ist ungültig und darf nicht wiederholt werden. Hat jedoch die gegnerische Mannschaft nachgespielt, sind alle Versuche gültig, und das Spiel wird fortgesetzt.

**319** Wird ein Versuch **vergessen**, so darf dieser nicht nachgeholt werden, wenn die gegnerische Mannschaft zwischenzeitlich gespielt hat.



## Vorzeitig beendete Kehre

**321** Wird eine Kehre in **beiderseitigem Einverständnis** der Spielführer durch Lageveränderung der Daube oder der Stöcke vorzeitig beendet, so gilt das bei der Beendigung festgestellte Ergebnis.

*Hinweis: Für jeden nicht **ausgeführten Versuch** gibt es 3 Strafpunkte nach Regel 703 b. Bei vorzeitiger Beendigung der Kehre von **nur einem** Spielführer kommen die Regeln 331 - 333 bzw. 358 zur Anwendung.*

**322** Bei vorzeitiger Beendigung der Kehre **durch Offizielle** wird die zum Zeitpunkt der Beendigung bestandene Situation wiederhergestellt und die Kehre zu Ende gespielt. Kann diese nicht wiederhergestellt werden, so ist die Kehre zu wiederholen.



## Lageveränderung der Daube

**323** Die Daube wird vor Beginn einer Kehre auf das Mittelkreuz des Zielfeldes gelegt.

Wird die Daube durch eine nach den Regeln gültige Einwirkung in ihrer Lage innerhalb des Zielfeldes verändert, so **verbleibt** sie in dieser neuen Lage, die auch für die Wertung maßgebend ist.

Hat die Daube nach einem gültigen Versuch jedoch vorübergehend das Zielfeld verlassen und dieses wieder erreicht, so verbleibt die Daube ebenfalls in ihrer ruhenden Endlage.



## Lageveränderung der Daube

**324** Hat die Daube **das Zielfeld verlassen**, so ist sie auf das Mittelkreuz zu legen. Befindet sich auf dem Mittelkreuz ein Stock, so wird dieser so weit nach der Seite geschoben, die er mehr überschneidet, bis die Daube auf das Mittelkreuz gelegt werden kann. Weitere das Verschieben behindernde Stöcke werden ebenfalls nach derselben Richtung weggeschoben. Steht ein Stock zentrisch auf dem Mittelkreuz, so wird er in Richtung vordere Begrenzungslinie geschoben, bis die Daube auf das Mittelkreuz gelegt werden kann. Befindet sie sich auf einem oder mehreren gültigen Stöcken, so verbleibt sie in ihrer Lage. Steht die Daube auf ihrer Schmalseite, so ist sie auf die bahngerechte Seite umzukippen. Dabei behindernde Stöcke werden entsprechend zur Seite geschoben bis die Daube umgekippt werden kann.

*Hinweis: Durch das Umkippen der Daube auf die bahngerechte Seite, darf kein Stock ungültig werden. Die Reihenfolge der Stöcke im Abstand zur Daube wird immer erst nach dem Umkippen festgestellt.*



## Lageveränderung der Daube

**325** Wird die Daube durch äußere Einflüsse in ihrer Lage verändert, so wird sie auf den innegehabten Platz zurückgelegt.

Wird die Daube durch äußere Einflüsse in ihrem Lauf gestört, so ist der Versuch zu wiederholen.

Liegt die Daube auf der **nicht bahngerechten Seite**, so wird sie auf die richtige Seite umgedreht.

**326** Wird nach begonnener Kehre festgestellt, dass die Daube nicht genau auf dem Mittelkreuz liegt, ohne von einem gespielten Stock berührt worden zu sein, so ist sie richtig zu legen. Sobald der erste Versuch der nachspielenden Mannschaft ausgeführt wurde, bleibt sie auf ihrem Platz.

**327** Wird die auf den Begrenzungslinien liegende Daube durch eine gültige Einwirkung getroffen, so gilt die dadurch eingetretene Lageveränderung.



## Lageveränderung von Stöcken

**331 *Verbessert*** ein Spieler einen im Zielfeld stehenden Stock der **eigenen Mannschaft** in der Stellung zur Daube, so wird dieser aus dem Zielfeld entfernt.

Erfolgt aber eine ***Verschlechterung***, so verbleibt dieser auf seinem neuen Platz.

**332 *Verbessert*** ein Spieler einen im Zielfeld stehenden Stock der **gegnerischen Mannschaft** in der Stellung zur Daube, so verbleibt dieser auf seinem neuen Platz. Erfolgt aber eine ***Verschlechterung***, so wird der Stock auf seinen innegehabten Platz zurückgestellt.

**333** Der gegnerische Spielführer **kann** jedoch in beiden Fällen (Regel 331 und 332) **verlangen**, dass die ursprüngliche Situation wiederhergestellt wird.

*Hinweis: Einem solchen Verlangen **muss** entsprochen werden.*



## Lageveränderung von Stöcken

**334** Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seiner Stellung zur Daube verändert, so wird er auf seinen innegehabten Platz zurückgestellt. Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seinem Lauf gestört, so ist der Versuch zu wiederholen.

*Hinweis: Bei eindeutig das Ziel verfehlendem Versuch muss dieser nicht wiederholt werden. Das Hochheben eines Stockes, ist als Verlassen des Zielfeldes zu werten.*

**335** Wird ein Stock während des Laufes oder im Zielfeld beschädigt, so ist für die Wertung die Lage des **Stockkörpers** maßgebend. Er muss durch einen den Vorschriften entsprechenden Stock ersetzt werden. Die Laufsohle muss den gleichen Härtebereichen nach Regel 207 oder 208 entsprechen.



## Gültige Versuche

**336** Jeder Stock muss bei der Ausführung des Versuchs den Vorschriften nach Regel 203 entsprechen, um gewertet werden zu können.

### **341 Gültige Versuche sind:**

- a) ein Versuch, bei dem der Stock mit dem Stiel die Hand des Spielers verlassen hat (Abstellen des Stockes gilt nicht als Versuch),
- b) ein außer der Reihe gemachter Versuch,
- c) ein Versuch mit verwechseltem Stock der eigenen oder gegnerischen Mannschaft (- nur der irrtümlich verwendete **gegnerische** Stock muss ausgetauscht werden. Die Laufsohle muss den gleichen Härtebereichen nach Regel 207 oder 208 entsprechen -),
- d) ein Versuch, bei dem der Stock das Zielfeld erreicht, nicht erreicht, wieder verlässt oder daran vorbei läuft.



## Ungültige Versuche

### 342 Ungültige Versuche sind:

- a. Ein Versuch mit einem nicht gestatteten Sportgerät (Regel 302)
- b. ein nicht von der Abspielstelle ausgeführter Versuch (Regel 313),
- c. ein unberechtigtes Anspiel (Regel 318),
- d. ein Versuch mit einem zweimal in einer Kehre verwendetem Sportgeräteteil (Regel 355),
- e. ein Versuch mit lockeren Stockteilen (Regel 360),
- f. ein Versuch mit regelwidrigem Sportgerät (Regel 361),
- g. ein ausgeführter Versuch ins Zielfeld, ohne dass sich die Daube in diesem befindet (Regel 363).

*Hinweis: Ungültige Versuche dürfen nicht wiederholt werden.*

**Ausnahme:** Überworfene Stöcke (Regel 344) und bei Lageveränderung oder Störung im Lauf des Stockes bzw. der Daube durch Offizielle (Regel 359).

**343** Werden ein oder mehrere Stöcke oder die Daube durch einen ungültigen Versuch in ihrer Stellung oder Lage verändert, so ist die ursprüngliche Situation wieder herzustellen.



## Überworfene Stöcke

### 344 Überworfene Stöcke

Ein Stock gilt als überworfene, wenn er mit seinem ganzen Umfang über die vordere Begrenzungslinie des Abspielfeldes geworfen wurde.

*Hinweis: Verlangt der Gegner die Wiederholung des Versuches nach Regel 362, so wird der ausgeführte Versuch ungültig und muss mit demselben Stock regelgerecht wiederholt werden.*

**345** Alle zu wiederholenden Versuche müssen mit dem vorher benutzten Stock (gleicher Stockkörper, gleiche Laufsohle, gleicher Stiel) durchgeführt werden.

Ausnahme: Es wurde ein fremder Stock benutzt.



## Gültige Stöcke

### 346 Gültige Stöcke sind:

- a. ein Stock, der sich im Zielfeld befindet oder die Begrenzungslinien desselben berührt. Bei auf der Lauffläche stehenden Stock ist die Projektion des Stahlringes auf den Sportboden für die Gültigkeit maßgebend,
- b. ein liegender Stock, der mit einem Teil das Zielfeld **berührt**, wird so aufgestellt, dass die **kürzeste Entfernung** zur Daube gewahrt bleibt,
- c. Übereinanderstehende Stöcke, die sich im Zielfeld befinden
- d. ein Stock, der auf der Begrenzungslinie steht und von außen getroffen wird. Seine Lageveränderung ist gültig.

Hinweis: Für die Gültigkeit eines Stockes ist seine Endstellung (ruhende Endlage) nach gültigem Versuch maßgebend.

*Ein Stock, der auf der Daube oder auf anderen Stöcken aufliegt, ist herunter zu stellen, dass er mit der ganzen Laufsohle auf der Spielfläche steht. Dabei ist der Abstand zur Daube und zu den eventuellen anderen Stöcken im Verhältnis wieder herzustellen.*



## Verhalten der Spieler

**351 „Fair play“ ist die höchste Regel.** Das Verhalten der Spieler muss allgemein sportlichen Regeln entsprechen. Ein Spieler ist gerecht, ehrlich und kameradschaftlich.

*Hinweis: Je nach Schwere des Verstoßes oder Vergehens gibt es:  
Verwarnung, Spielpunkteabzug, Matchstrafe oder  
Disqualifikation nach Abschnitt 7.*

**352** Der auf der Abspiegelstelle stehende Spieler darf bei seinem Versuch

- a) nicht gestört werden,
- b) nicht behindert werden.

*Hinweis: a) Bei Störung durch den Gegner erfolgt Verwarnung, im Wiederholungsfalle 3 Strafpunkte nach Regel 702 c.  
b) Bei Behinderung durch den Gegner gibt es 3 Strafpunkte nach Regel 703 c.  
c) Behindert ausgeführte Versuche (auch bei Behinderung durch nicht am Spiel Beteiligte) dürfen wiederholt werden.*



## Verhalten der Spieler

**353** Während einer Kehre darf sich **am Zielfeld** nur ein Spieler je Mannschaft als Spielführer aufhalten. Dieser muss seinen Versuch bereits ausgeführt haben. Im Duo- oder Solospiel muss noch kein Versuch ausgeführt sein.

*Hinweis: Bei Zuwiderhandlung erfolgt Verwarnung, im Wiederholungsfalle 3 Strafpunkte nach Regel 702 d.*

**354** Bei der Ausführung des Versuches darf sich niemand **im oder vor** dem Zielfeld aufhalten. Das Zielfeld darf nur zum Messen, Einlegen der Daube, Richtigstellung von Stöcken oder Daube betreten werden.

*Hinweis: Bei Zuwiderhandlung erfolgt Verwarnung, im Wiederholungsfälle 3 Strafpunkte nach Regel 702 d.*



## Verhalten der Spieler

**355 Stöcke**, die sich nicht im Zielfeld befinden, sind soweit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern. Jedes Sportgeräteteil darf während einer Kehre nur einmal verwendet werden.

*Hinweis: Die Mannschaft, deren Stöcke den Spielablauf behindern oder deren Sportgeräteteile in einer Kehre mehrmals verwendet wurden, wird verwarnet, im Wiederholungsfälle 3 Strafpunkte nach Regel 702 e.*

*Ein Versuch mit in einer Kehre nochmals verwendetem Sportgeräteteil ist ungültig und darf nicht wiederholt werden. Mit einem solchen Versuch erzielte Minuspunkte nach Regel 383 werden jedoch angerechnet.*



## Verhalten der Spieler

**356** Die **Spieler** und ihre **Sportgeräte** müssen sich **hinter** dem Abspielfeld auf derjenigen Seite der Bahn aufhalten, die der Bahn des vorangegangenen Spieles näher liegt. **Bei Platzmangel hinter** dem Abspielfeld dürfen sich die Spieler zwischen den Abspielfeldern, weitesten bis zur vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes aufhalten und erst nach Beendigung der Kehre zum Zielfeld gehen.

**Betreuer und Auswechselspieler dürfen das Spielfeld nicht betreten.**

*Hinweis: Für jeden Spieler (ausgenommen Spielführer), der die vordere Begrenzungslinie des Abspielfeldes vorzeitig überschritten hat, wird 1 Strafpunkt nach Regel 703 a vergeben (Ausnahme: Solo- und Duo). Bei Betreten des Spielfeldes durch Betreuer oder Auswechselspieler während des Spieles erhält die Mannschaft eine Verwarnung, im Wiederholungsfälle 3 Strafpunkte nach Regel . 702 f.*



## Verhalten der Spieler

**357** Den Spielern ist es nicht erlaubt, einen im Spiel befindlichen **Stock in seinem Lauf zu stören**. Auch ein Stock, der durch einen anderen Stock in Bewegung gesetzt wurde, wird als laufend bezeichnet.

*Hinweis: Die Mannschaft, deren Spieler die Störung verursacht, erhält 6 Strafpunkte nach Regel 703 d und räumt ihre Stöcke aus dem Zielfeld. Der in seinem Lauf gestörte Stock ist ebenfalls aus dem Zielfeld zu entfernen. Die gegnerische Mannschaft spielt die Kehre allein zu Ende.*

**358** Den Spielführern ist es nicht erlaubt, die **Daube** innerhalb des Zielfeldes in ihrem Lauf zu **stören** oder in ihrer **Lage zu verändern**.

*Hinweis: Die Mannschaft, deren Spielführer die Störung bzw. die Veränderung verursacht, räumt ihre Stöcke aus dem Zielfeld. Die gegnerische Mannschaft spielt die Kehre allein zu Ende (Ausnahme siehe Regel 372).*



## Verhalten der Spieler

**359** Bei **Lageveränderung** oder Aufhalten des Stockes oder der Daube **durch Offizielle** ist der ausgeführte Versuch ungültig und muss wiederholt werden, nachdem die ursprüngliche Situation wiederhergestellt wurde. Kann diese nicht wiederhergestellt werden, ist die Kehre zu wiederholen.

**360** Den Spielern ist es nicht erlaubt, **Stöcke mit lockeren Teilen für ihre Versuche zu benützen**. Die Versuche sind ungültig und dürfen nicht wiederholt werden.

*Hinweis: Bei einem Versuch mit lockeren Teilen, Verwarnung im Wiederholungsfälle 3 Strafpunkte nach Regel 702 g.  
Mit einem solchen Versuch erzielte Minuspunkte nach Regel 383 werden jedoch angerechnet.*



## Verhalten der Spieler

**361** Den Spielern ist es nicht erlaubt, **regelwidriges Sportgerät zu benutzen**. Der Versuch ist ungültig und darf nicht wiederholt werden.

*Hinweis: a) Bei Verwendung regelwidrigen Sportgeräts werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 705 d abgezogen.*

*b) Stellt der Schiedsrichter fest, dass das Sportgerät durch die Verwendung im laufenden Wettbewerb regelwidrig wurde und **wird es weiterverwendet**, werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 705 d abgezogen. Mit solchen Versuchen erzielte Minuspunkte nach Regel 383 werden jedoch angerechnet.*

*c) Bei Verwendung von regelwidrig manipuliertem oder nicht erlaubtem Sportgerät erfolgt Disqualifikation der Mannschaft vom Wettbewerb nach Regel 707 a.*



## Verhalten der Spieler

### IER 361 (Teil 2)

**Sportgerät ist regelwidrig**, wenn es fehlerhaft hergestellt wurde oder ohne Absicht eine Änderung (Abnützung, Alterung) erfahren hat.

**Als regelwidrig manipuliert** gelten absichtlich herbeigeführte Veränderungen.  
(siehe auch Regel 201)

**Nicht erlaubt ist** nicht zugelassenes und lizenzloses Sportgerät oder der artfremde Einsatz desselben, z. B. Sommerlaufsohle auf Eis.

Firmen-Lizenzentzug bedingt **nur** ein Herstellungs- und Verkaufsverbot und fällt nicht unter diesen Punkt.



## Verhalten der Spieler

**362** Den Spielern ist es nicht erlaubt, bei ihren Versuchen den Stock **über die vordere Begrenzungslinie des Abspielfeldes zu werfen**. Der Versuch muss auf Verlangen des Gegners mit dem gleichen Stock wiederholt werden.

*Hinweis: Bei wiederholtem Überwerfen der vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes wird der Spieler verwahrt, ist die Mannschaft bereits verwahrt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 f abgezogen.*

**363** Den Spielern ist es nicht erlaubt, Versuche auszuführen, **ohne dass sich die Daube im Zielfeld befindet**. Solche Versuche sind ungültig und dürfen nicht wiederholt werden.

*Hinweis: Mit einem solchen Versuch erzielte Minuspunkte nach Regel 383 werden jedoch angerechnet.*



## Verhalten der Spieler

**364** Die Spieler haben den Anordnungen der Offiziellen Folge zu leisten.

*Hinweis: Bei Nichtbefolgung Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 g abgezogen.*

**365** Der Ablauf des Wettbewerbs darf nicht verzögert, gestört oder behindert werden.

*Hinweis: a) Richtzeitvorgabe für ein Spiel 25 bis 30 Minuten,  
b) Bei Verzögerung, Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 i abgezogen.  
c) Bei Störung oder Behinderung werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 705 e abgezogen.*



## Verhalten der Spieler

**366 Die Oberkörperbekleidung** der Spieler einer Mannschaft muss einheitlich sein.

*Ausnahme: Beim Mixed müssen die Damen gleiche und die Herren gleiche Oberkörperbekleidung tragen.*

Die Bekleidung muss generell in ordentlichem Zustand sein!

*Hinweis: Bei Nichtbefolgung Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 a abgezogen.*

**367** Gleitschutz, der die Sportböden verändert, ist verboten. Bei Wettbewerben auf Natureis ist Gleitschutz erlaubt, bei dem die Greifelemente (Spikes) nicht größer als 2 mm sein dürfen.

*Hinweis: Bei Zuwiderhandlung Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 i abgezogen.*



## Messen

**371** Die Feststellung der Bestlage von Stöcken zur Daube erfolgt durch Entfernungsmessungen mit geeigneten Messgeräten. Ein Bandmass mit Magnet ist nicht gestattet.

Zwischen Stöcken und Daube ist der kürzeste Abstand zu messen, auch wenn die Messpunkte außerhalb des Zielfeldes liegen.

**372** Werden **beim Messen** ein Stock oder die Daube durch einen Spielführer in ihrer Stellung oder Lage verändert, so werden die vorher als zählend festgestellten Stöcke gewertet. Der Spielführer, der die Veränderung verursacht hat, verliert jeden weiteren Messvergleich. Der Stock oder die Daube werden in ihre ursprüngliche Situation gebracht.



## Stockwertung

**381** Alle Stöcke einer Mannschaft, die nach Beendigung der Kehre der Daube näher stehen als der nächststehende Stock des Gegners, werden mit **Pluspunkten** bewertet.

Der erste Stock zählt 3 Pluspunkte und jeder weitere Stock 2 Pluspunkte, Höchste Pluspunktezahl in einer Kehre:  $3 + 2 + 2 + 2 = 9$  Pluspunkte (beim Trio = 7 Pluspunkte).

**382** Bei **g l e i c h e m** Abstand gegnerischer Stöcke zur Daube werden für diese Stöcke keine Punkte vergeben.



## Stockwertung

**383** Hat eine Mannschaft, die sich mit ihren Stöcken in der Stellung zur Daube im Vorteil befindet, noch einen oder mehrere Stöcke nachzuspielen, während der Gegner bereits alle seine Stöcke gespielt hat, werden für die Stöcke, die das Zielfeld nicht erreichen oder an diesem vorbeilaufen, ohne einen Stock oder die Daube zu treffen, **Minuspunkte** angerechnet (für den ersten Stock 3 und für jeden weiteren Stock 2 Minuspunkte).

Höchste Minuspunktezahl:  $3 + 2 + 2 = 7$  Minuspunkte in einer Kehre (beim Trio 5).

*Hinweis: Keine Minuspunkte gibt es, wenn der Stock das Zielfeld berührt oder von diesem ein auf den Begrenzungslinien stehender Stock oder liegende Daube getroffen wird.*

**384** Einmal gemachte Minuspunkte werden immer angerechnet, auch dann, wenn durch nachgespielte Stöcke die gegnerische Mannschaft in Vorteil gebracht wird.



## Spielwertung

**391 Gewinnpunkte** erhält die Mannschaft, die auf Grund der höheren Stockpunktezahl das Spiel für sich entschieden hat. Stockpunkte sind Pluspunkte, vermindert um Straf- und Minuspunkte.

**392** Bei Spielgewinn nach Regel 304 gibt es keine Stockpunkte.

*Hinweis: Spielpunkte: 2 : 0 Stockpunkte: 0 : 0*

**393** Hat eine Mannschaft null Stockpunkte, die gegnerische Mannschaft mehr Straf- und Minuspunkte als Pluspunkte, so hat erstere das Spiel gewonnen, In der Sammelwertungsliste werden keine Minuspunkte eingetragen. Diese werden auf dem Gegenkonto in Pluspunkten gewertet. (z.B. 15 : -3 wird 18 : 0)

*Hinweis: Hat eine oder beide Mannschaften im Spielergebnis Minus- bzw. Strafpunkte, so müssen diese von der Summe der Pluspunkte abgezogen werden.*



## Spielwertung

**394 Sieger** im Mannschaftswettbewerb ist die Mannschaft mit den meisten Gewinnpunkten. Gewertet werden:

Gewonnenes Spiel	= 2 : 0 Punkte,
unentschiedenes Spiel	= 1 : 1 Punkte,
verlorenes Spiel	= 0 : 2 Punkte.

**395** Erreichen mehrere Mannschaften die gleiche Anzahl von Gewinnpunkten, so wird für die Rangfestsetzung 1. der Quotient, 2, die Differenz herangezogen. Der Quotient ist die Summe der eigenen Stockpunkte geteilt durch die Summe der gegnerischen Stockpunkte (3 Dezimalstellen mit Rundung, die 4. Stelle wird zur Rundung herangezogen).

Die Differenz ist die Summe der eigenen Stockpunkte vermindert um die Summe der gegnerischen Stockpunkte.

Bei Gleichheit der Quotienten und der Differenz werden die Mannschaften auf den gleichen Rang gesetzt.



## Spielwertung (Beispiel)

### Beispiel:

Für Mannschaft A:

**Eigene** Stockpunkte = 255; **gegnerische** Stockpunkte = 137

$255 : 137 = 1,861 = \text{Quotient}$

$255 - 137 = 118 = \text{Differenz}$

Für Mannschaft B:

**Eigene** Stockpunkte = 322; **gegnerische** Stockpunkte = 173

$322 : 173 = 1,861 = \text{Quotient}$

$322 - 173 = 149 = \text{Differenz ist größer als bei Mannschaft A}$

**Sieger ist daher die Mannschaft B**

*Hinweis: a) Ist der Quotient kleiner als 1, ergibt sich zwangsläufig eine negative Differenz.*

*b) Bei gleichem Rang zweier Mannschaften erhält für den Auf- und Abstieg jene Mannschaft den Vorzug, die das in diesem Wettbewerb gegeneinander ausgetragene Spiel gewonnen hat.*

*Bei unentschiedenem Ausgang zählt die Anzahl der gewonnenen Kehren in diesem Spiel.*

*Ist auch hier Gleichheit gegeben, so zählt die zuletzt entschiedene Kehre dieses Spiels. (Eine Kehre mit + 3 und -3=0 bedeutet nicht entschiedene Kehre, also unentschiedene Kehre).*



## Abschnitt 4 Zielwettbewerb

### ZIELWETTBEWERB

**401** Der Zielwettbewerb ist ein Wettbewerb von Einzelspielern um die höchste Punktezahl.

#### Spielregeln und Wertung

**402** Der Wettbewerb wird in vier Durchgängen mit je 6 Versuchen ausgetragen, wobei alle Versuche auf einer Bahn auszuführen sind.



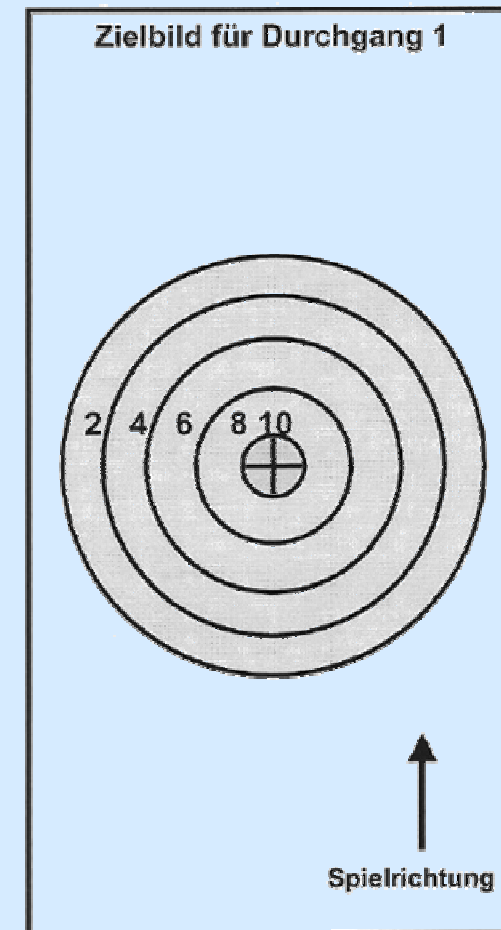
## Zielwettbewerb 1. Durchgang

### 403 1. Durchgang

Es werden 6 Versuche ins Ziel (mittlere Zielringe) ausgeführt, bei denen der Stock des Spielers möglichst nahe an das Mittelkreuz gebracht werden soll. Auf dem Mittelkreuz liegt bei allen Versuchen eine Daube.

**Gewertet** wird der innere Ring, den der Stock erreicht, wobei die Projektion seines Stahlringes auf den Sportboden maßgebend ist. Die Ringe zählen von außen nach innen: 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte.

Es werden maximal 60 Punkte gewertet.





## Zielwettbewerb 2. Durchgang (1. Teil)

### 404 2. Durchgang

Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der wechselweise in markierten Kreisen aufgestellt wird. Bei den 6 Versuchen gilt es, den in unterschiedlichen Kreisen aufgestellten Zielstock aus dem Zielfeld zu befördern, wobei der Stock des Spielers im Zielfeld verbleiben soll. Die Versuche auf den Zielstock sind, von der Abspielstelle aus gesehen, wie folgt auszuführen:

1. A = vorne links, 2. B = vorne rechts, 3. C = hinten links, 4. D = hinten rechts, 5. E = Mitte links, 6. F = Mitte rechts.

Auf dem Mittelkreuz liegt bei allen Versuchen eine Daube.

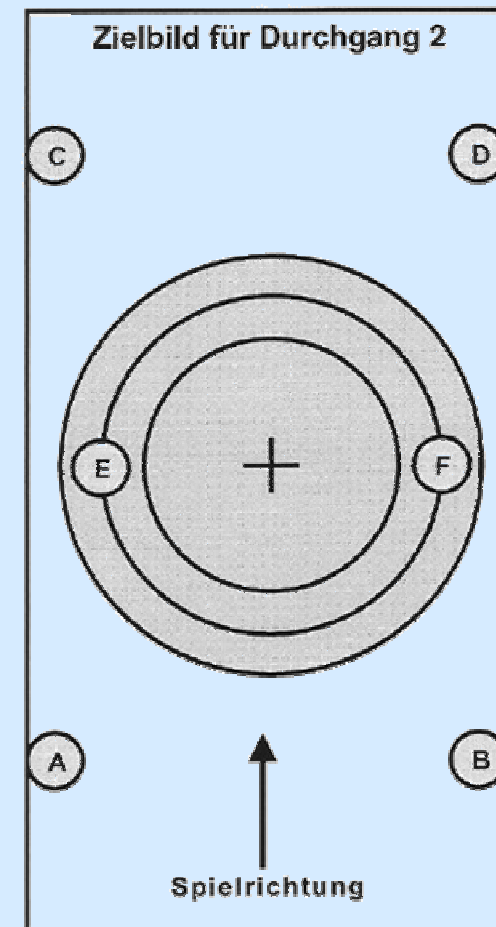


## Zielwettbewerb 2. Durchgang (2. Teil)

**Gewertet** wird wie folgt:

- a) Zielstock wird getroffen, ohne dass er das Zielfeld verlässt  
= 2 Punkte
- b) Zielstock wird aus dem Zielfeld befördert, der Stock des Spielers verlässt ebenfalls das Zielfeld  
= 5 Punkte
- c) Zielstock wird aus dem Zielfeld befördert, der Stock des Spielers verbleibt im Zielfeld  
= 10 Punkte

Es werden maximal 60 Punkte gewertet.



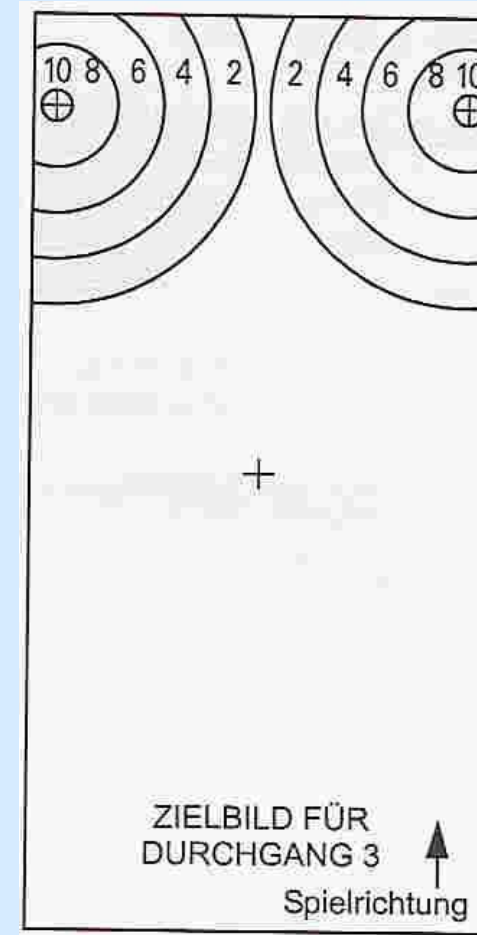


## Zielwettbewerb 3. Durchgang

### 405 3. Durchgang

Es werden je 3 Versuche ins linke und dann ins rechte hintere Ziel (Zielringfragmente) ausgeführt, bei denen der Stock des Spielers möglichst nahe an die Zentren der Ringe gebracht werden soll. Im Zentrum der Zielringe liegt bei allen Versuchen die Daube **Gewertet** wird der innere Ring, den der Stock erreicht, wobei die Projektion seines Stahlringes auf den Sportboden maßgebend ist. Die Ringe zählen von außen nach innen: 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte.

Es werden maximal 60 Punkte gewertet.





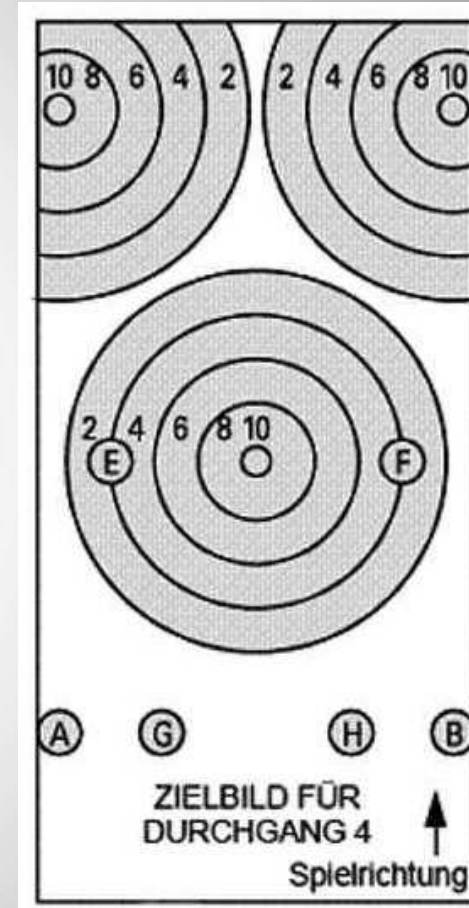
## Zielwettbewerb 4. Durchgang (1. Teil)

### 406 4. Durchgang

Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der wechselweise in markierten Kreisen aufgestellt wird. Die Versuche auf den Zielstock sind von der Abspielstelle aus gesehen wie folgt auszuführen:

1. A = vorne links,
2. B = vorne rechts
3. G = vorne halblinks
4. H = vorne halbrechts
5. E = Mitte links
6. F = Mitte rechts

Bei den **Versuchen 1 und 2** gilt es den Zielstock so zu treffen, dass der Stock des Spielers möglichst nahe am Mittelkreuz zum Stehen kommt (Ablenken).





## Zielwettbewerb 4. Durchgang (2. Teil)

Bei den **Versuchen 3 und 4** gilt es, den Zielstock so zu treffen, dass dieser möglichst nahe am Mittelkreuz zum Stehen kommt (Bringen).

Bei den **Versuchen 5 und 6** gilt es, den Zielstock so zu treffen, dass dieser möglichst nahe am Mittelkreuz in den hinteren Ringen zum Stehen kommt (Bringen), wobei der Stock des Spielers in den Zielringen **verbleiben muss**, damit er gewertet wird. Zielstock „E“ in die linken hinteren Ringe, Zielstock „F“ in die rechten hinteren Ringe.

Im Zentrum der Zielringe liegt bei allen Versuchen die Daube.

**Gewertet** wird wie folgt :

Versuche 1 und 2 (Zielstock A und B)

Die mit dem Stock des Spielers erzielten Punkte ..... = 2 bis 10

Versuche 3 und 4 (Zielstock G und H)

Die mit dem getroffenen Zielstock erzielten Punkte ..... = 2 bis 10

Versuche 5 und 6 (Zielstock E und F)

Die mit dem getroffenen Zielstock erzielten Punkte ..... = 2 bis 10

Höchst erreichbare Punktezahl: 60



## Ziel - Verhalten der Spieler

**411 „Fair play“ ist die höchste Regel.** Das Verhalten der Spieler muss allgemein sportlichen Regeln entsprechen. Ein Spieler ist gerecht, ehrlich und kameradschaftlich.

*Hinweis: Je nach Schwere des Verstoßes oder Vergehens gibt es:  
Verwarnung, Ausschluss oder Disqualifikation nach Abschnitt 7.  
Regeln 711, 712 oder 713.*

**412** Zu Beginn seines Wettbewerbes sind jedem Spieler 8 Minuten Einspielzeit (Trainingszeit) gestattet.

**413** Die Spieler dürfen keinen Gleitschutz tragen, der die Sportböden verändert.

*Hinweis: Bei Zuwiderhandlung muss eine Verwarnung nach Regel 711 a erfolgen. Im Wiederholungsfall erfolgt Ausschluss nach Regel 712 d.  
Bei Wettbewerben auf Natureis siehe auch Regel 367.*

**414** Die Spieler müssen die Startreihenfolge einhalten.

*Hinweis: Bei Nichteinhaltung erfolgt Ausschluss nach Regel 712 c.*



## Ziel - Verhalten der Spieler

- 415** Steht der Spieler beim Versuch nicht auf der Abspielstelle, so ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt werden.
- 416** Auf dem Spielfeld dürfen sich nur die Spieler und die Offiziellen, im Zielfeld und dahinter darf sich niemand aufhalten.
- 417** Der Zielwettbewerb wird auf allen vorhandenen Bahnen eines Spielfeldes gleichzeitig ausgetragen. Die Startreihenfolge und Zuteilung der Bahn wird ausgelost.



## Zielstock

### Der Zielstock bei den Durchgängen 2 und 4

**421** Es darf pro Bahn nur 1 Zielstock verwendet werden, der in den beschriebenen Kreisen aufgestellt wird. Für alle Zielstöcke müssen die gleichen Stockkörpertypen **und die klassengerechten Laufsohlen** verwendet werden.

*Hinweis: Bei Schüler/Jugend U14 – Wettbewerben sind die Zielstöcke von der Type „E“ zu verwenden. Bei allen anderen Wettbewerben sind Zielstöcke der Type „L“ zu verwenden.*

Es sind folgende Laufsohlen für die Zielstöcke vorgegeben:

für Schüler/Jugend U 14 auf Eis die	IFI – Nr. 23..(..schwarz)
und auf Sommersportböden die	IFI – Nr. 12 (..schwarz)
Für Jugend U 16, weibliche Jugend U 19 und Juniorinnen U 23 sowie Damen auf Eis die	IFI - Nr. 24.. (..grau)
und auf Sommersportböden die	IFI - Nr. 13.. (..grau),
für männliche Jugend U19-, Junioren U23-, Herren und Seniorenwettbewerbe auf Eis die	IFI – Nr. 25.. (..gelb)
und auf Sommersportböden die	IFI – Nr. 14.. (..gelb)



## Sportgeräte - Rangfestsetzung

**422** Alle Bahnen mit dem Sportboden Eis sind vor dem Wettbewerb auf Anordnung des Wettbewerbsleiters durch Helfer, auf keinen Fall durch Teilnehmer, einzuspielen.

### Sportgeräte der Spieler

**423** Die Sportgeräte der Spieler müssen Abschnitt 2 entsprechen.

### Rangfestsetzung

**431** Sieger im Zielwettbewerb ist derjenige Teilnehmer, der die höchste Punktezahl erreicht hat. Erreichen mehrere Teilnehmer eines Wettbewerbes die gleiche Punktezahl, so gilt für die Rangfestsetzung das höchste Ergebnis aus dem 4. Durchgang (bei mehreren gewerteten Durchgängen werden die Ergebnisse aller 4. Durchgänge zusammengezählt). Bei weiterer Punktegleichheit gilt das höhere Ergebnis aus dem 3. Durchgang und dann aus dem 2. Durchgang.  
Bei Punktegleichheit in allen 4 Durchgängen werden die Spieler auf den gleichen Rang gesetzt.



## Mannschaftswertung

### Mannschaftswertung

**441** Eine Mannschaft im Zielwettbewerb besteht aus **vier** Spielern. Diese werden auf einer Bahn, welche zugelost wird, eingesetzt. Zu Beginn seines Durchganges sind jedem Spieler 6 Probeversuche gestattet. Die Summe der Ergebnisse aller vier Spieler entscheidet über den Rang. Bei Punktegleichheit wird analog Regel 431 gewertet.



## Abschnitt 5 Weitenwettbewerb

**501** Der Weitenwettbewerb ist ein Wettbewerb von Einzelspielern um die größte Weite, die mit dem Stock erzielt wird.

### Spielregeln:

**502** „Fair play“ ist die höchste Regel. Das Verhalten der Spieler muss allgemein sportlichen Regeln entsprechen. Ein Spieler ist gerecht, ehrlich und kameradschaftlich.

*Hinweis: Je nach Schwere des Vergehens gibt es : Verwarnung, Ausschluss oder Disqualifikation nach Abschnitt 7, Regeln 711, 712 oder 713*

**503** Der Wettbewerb wird in 5 Durchgängen ausgetragen. Während eines Durchganges darf die Bahn nicht gesäubert und es dürfen darauf keine Trainingsversuche ausgeführt werden. Ein Probedurchgang sowie Endrunden können ausgetragen werden.



## Weitenwettbewerb Abspielstelle

**504** Der Versuch erfolgt ohne Anlauf von der Abspielstelle. Die Standvorrichtung an der Abspielstelle auf Eis muss mit einem weichen Gummi- oder Textilbelag von mind. 8 mm Stärke überzogen sein (Standvorrichtung für Weitenwettbewerb siehe Abb.14).

**Ein Übertreten bzw. Berühren der vorderen Begrenzungslinie ist nicht erlaubt. Bei gültigem Versuch (weisse Flagge) kann der Spieler über die hintere oder die seitlichen Begrenzungslinien den Abspielraum verlassen.**

Ein gültiger Versuch wird vom Starter mit weißer, ein ungültiger mit roter Flagge angezeigt.

Auf dem Sportboden Eis ist das Tragen von Gleitschutz erlaubt. Bei Verwendung von Gleitschutz dürfen die Greifelemente (Spikes) die Höhe von 6 mm nicht überschreiten.

*Hinweis: a) Bei Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz erfolgt Ausschluss nach Regel 712 d.*

*b) Steht ein Spieler bei seinem Versuch nicht auf der Abspielstelle, ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt werden.*



## Weitenwettbewerb Startreihenfolge

**505** Die Startreihenfolge im 1. Durchgang entspricht der vorgenommenen Auslosung. Der Start der weiteren Durchgänge erfolgt in der Reihenfolge der Platzierung nach dem vorgegangenen Durchgang d. h. der letztplatzierte Spieler beginnt, es folgt der vorletzte, der bestplatzierte hat den letzten Versuch. Bei gleicher Platzierung nach einem Durchgang gilt für die Gleichplatzierten die Reihenfolge aus dem vorangegangenen Durchgang.

*Hinweis: Die Platzierung nach den einzelnen Durchgängen werden wie folgt ermittelt:*

*Nach jedem Durchgang entsprechend der besten bisher erreichten Weite*

**506** Bei Nichteinhaltung der Startreihenfolge darf der Versuch nicht nachgeholt werden.

**507** Während des Versuches darf sich außer dem Spieler und den Offiziellen niemand auf und hinter der Bahn aufhalten.

**508** Der Starter ist für die Einhaltung der Regeln 504 - 507 verantwortlich.



## Weitenwettbewerb Wertung

- 511** Der gespielte Stock muss sich innerhalb der Begrenzungslinien der Wettbewerbsbahn auf seiner Laufsohle bewegen.
- 512** Verlässt der Stock die Wettbewerbsbahn, so wird bis zu dem Punkt gemessen, an welchem der gesamte Stock die Begrenzungslinie überschritten hat.
- 513** Gemessen wird die Weite vom Abspielpunkt bis zur Projektion des entferntesten Stockteiles des zum Stillstand gekommenen Stockes. Maßgebend ist die Projektion des Stahlringes auf den jeweiligen Sportboden. Bevorzugt müssen dem Stand der Technik entsprechende Entfernungsmessgeräte verwendet werden. Nur in Ausnahmefällen darf mit einem Bandmaß gemessen werden. Hier gilt immer die senkrecht auf die Leitlinie bezogene Weite.



## Weitenwettbewerb Wertung

- 514** Bei witterungsbedingtem Abbruch durch den Wettbewerbsleiter kann der Wettbewerb bereits mit drei durchgeführten Durchgängen gewertet werden.
- 515** Wenn mehrere Spieler durch Anstoßen am Ende der Bahn die gleiche Weite erreichen, führen die betroffenen Spieler 3 weitere Versuche durch, um so zu einer Entscheidung zu kommen. Dies gilt nicht für eventuelle Mannschaftswettbewerbe.



## Weitenwettbewerb Sportgeräte

- 521** Der Durchführer muss mindestens zwei firmengleiche Stockkörper sowie an die Bahnenverhältnisse und an das zu erwartende Leistungsvermögen der Spieler angepasste Laufsohlen bereit stellen. Diese Laufsohlen müssen wiederum von einem Hersteller stammen, gleiche Massen und Geometrie besitzen und dieselbe IFI - Registriernummer tragen.
- 522** Alle Spieler müssen die gleichen Stockkörper und Laufsohlen benützen.  
*Hinweis: Bei Beschädigung eines Stockkörpers oder einer Laufsohle während eines Durchganges wird dieser Durchgang mit gleichartigem intaktem Material weitergeführt.*
- 523** Die Spieler dürfen ihre eigenen, vor dem Wettbewerb überprüften Stiele einsetzen.
- 524** Für die einzelnen Spielklassen müssen die folgenden Stockkörper verwendet werden:
- |                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| Schüler/Jugend U 14 und Jugend U 16 | Typ E |
| alle anderen Klassen                | Typ P |



## Weitenwettbewerb Rangfestsetzung

### Rangfestsetzung:

**531** Sieger des Weitenwettbewerbs ist derjenige Spieler, der die größte Weite erzielte. Haben mehrere Teilnehmer die gleiche Weite erreicht, so entscheidet der bessere zweitbeste Versuch. Sollte auch diese Weite gleich sein, so gilt der drittbeste Versuch usw.

### Mannschaftswertung:

**541** Sieger der Mannschaftswertung im Weitenwettbewerb ist die Mannschaft, die in der Summe der jeweils besten erreichten Weiten ihrer drei bestplatzierten Einzelspieler des Wettbewerbes das beste Ergebnis erzielt. Bei Summengleichheit mehrerer Mannschaften wird analog Regel 531 gewertet.



## Abschnitt 5A Schnellwettbewerb

**551** Der Schnellwettbewerb ist ein Wettbewerb von Einzelspielern um die kürzesten Zeiten, in denen der Stock eine Messstrecke von 40 m durchläuft.

### **Spielregeln:**

**552** „Fair play“ ist die höchste Regel. Das Verhalten der Spieler muss allgemein sportlichen Regeln entsprechen. Ein Spieler ist gerecht, ehrlich und kameradschaftlich.

*Hinweis: Je nach Schwere des Vergehens gibt es : Verwarnung, Ausschluss oder Disqualifikation nach Abschnitt 7, Regeln 711, 712 oder 713*



## Schnellwettbewerb Durchgänge

**553** Der Wettbewerb wird in drei Durchgängen ausgetragen. Während eines Durchganges darf die Bahn nicht gesäubert werden. Trainingsversuche sind nicht gestattet.

Ein Probedurchgang sowie Endrunden können ausgetragen werden.

In jedem der 3 Durchgänge hat der Spieler zwei Versuche mit den beiden hierfür gestellten Stockkörpern und Laufsohlen sowie eigenen Stielen. Diese zwei Versuche sind innerhalb 30 Sekunden nach Startzeichen durchzuführen.

**554** Die Stöcke für die jeweiligen Versuche befinden sich außerhalb des Abspielraumes.

Der Spieler darf erst nach dem Startzeichen den Abspielraum betreten.



## Schnellwettbewerb Versuchsablauf

**555** Der Versuch erfolgt ohne Anlauf von der Abspielstelle. Die Standvorrichtung an der Abspielstelle auf Eis muss mit einem weichen Gummi- oder Textilbelag von mind. 8 mm Stärke überzogen sein (Standvorrichtung für Weitenwettbewerb und Schnellwettbewerb siehe Abb. 14).

Der Abspielraum darf nach erfolgtem Versuch nur über die rückwärtige Abspiellinie verlassen werden.

Ein gültiger Versuch wird vom Starter mit weißer, ein ungültiger mit roter Flagge angezeigt.

Auf dem Sportboden Eis ist das Tragen von Gleitschutz erlaubt. Bei Verwendung von Gleitschutz dürfen die Greifelemente (Spikes) die Höhe von 6 mm nicht überschreiten.

*Hinweis: a) Bei Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz erfolgt Ausschluss nach Regel 712 d.*

*b) Steht ein Spieler bei seinem Versuch nicht auf der Abspielstelle, oder wird der Abspielraum regelwidrig verlassen oder verlässt bei seinem Versuch der Stock die Hand des Spieler nicht innerhalb in dem hierfür vorgesehenen Zeitlimit , ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt bzw. nachgeholt werden*



## Schnellwettbewerb Reihenfolge der Versuche

**556** Die Reihenfolge der Versuche wird nach jedem Durchgang geändert, wobei die Teilnehmerzahl in Drittel zu teilen ist.

Der 1. Spieler eines Drittels hat im entsprechenden Durchgang den 1. Versuch.

1. Durchgang: 1. Spieler des 1. Drittels

2. Durchgang: 1. Spieler des 2. Drittels

3. Durchgang: 1. Spieler des 3. Drittels

Die Startfolge im 1. Durchgang entspricht der vorgenommenen Auslosung.

**557** Bei Nichteinhaltung der Startreihenfolge dürfen die Versuche nicht nachgeholt werden.

**558** Während der Versuche darf sich außer dem Spieler und den Offiziellen auf und hinter der Bahn niemand aufhalten.

**559** Der **Starter** ist für die Einhaltung der Regeln 553 - 558 verantwortlich.



## Schnellwettbewerb Wertung

### Wertung:

**561** Der gespielte Stock muss sich zwischen den Anfangs- und Endmesspunkten der 40 m langen Messstrecke auf seiner Laufsohle bewegen.

**562** Gemessen wird die Zeit, die der Stock benötigt, um die Messstrecke von 40 m zu durchlaufen. Hierfür können die dem Stand der Technik entsprechenden Zeitmessgeräte verwendet werden, die eine Messung mit 1/100 Sekunden garantieren.



## Schnellwettbewerb Sportgeräte

### Sportgeräte

**572** Alle Spieler müssen die gleichen Stockkörper und Laufsohlen benutzen.

*Hinweis: Bei Beschädigung eines Stockkörpers oder einer Laufsohle während eines Durchganges wird dieser Durchgang mit gleichartigem intaktem Material weitergeführt*

**573** Die Spieler dürfen ihre eigenen, vor dem Wettbewerb überprüften Stiele einsetzen.

**574** Für die einzelnen Spielklassen müssen die folgenden Stockkörper verwendet werden:

Schüler/Jugend U 14 und Jugend U 16

Typ E

alle anderen Klassen

Typ P



## Schnellwettbewerb Rangfestsetzung

### Rangfestsetzung

**581** Sieger des Schnellwettbewerbes ist derjenige Spieler, der die kürzeste Gesamtzeit erzielt, die sich aus der Summe seiner in **fünf** Versuchen erreichten Zeiten ergibt. Bei gleicher Zeittensumme mehrerer Teilnehmer entscheidet die kürzeste Zeit. Um in die Rangwertung zu kommen, müssen für den Spieler wenigstens 4 gültige Versuche gemessen worden sein. Dann kann die Zeit seines schlechtesten Versuches mit einem Zuschlag von 0,5 Sekunden als 5. Versuch gewertet werden.

### Mannschaftswertung

**591** Sieger der Mannschaftswertung im Schnellwettbewerb ist jene Mannschaft, die durch die Summierung der gewerteten Zeittensummen ihrer **drei** vor dem Wettbewerb bestimmten Einzelspieler des Wettbewerbes das niedrigste Ergebnis erzielt.  
Bei Summengleichheit mehrerer Mannschaften wird **analog** Regel 581 verfahren.



## Abschnitt 6 Wettbewerbsleiter

- 601** Bei allen Wettbewerben hat der Veranstalter und der Durchführer die erforderlichen **Offiziellen** bereitzustellen. Diese bilden gemeinsam die Wettbewerbsleitung.
- 602** Der **Wettbewerbsleiter** muss ein Schiedsrichter sein. Er hat die Kontrolle über die Offiziellen, ausgenommen die Schiedsrichter. Er leitet und überwacht die gesamte Abwicklung des Wettbewerbs und ist für die technische Organisation desselben verantwortlich. Ihm obliegt die Vornahme von organisatorischen Änderungen im Interesse der sportlichen Durchführung, die Kontrolle des Spielfeldes auf seine Ordnungsmäßigkeit, die Auslosungen der Startnummern der Mannschaften und der Einzelspieler sowie die Zuordnung der Sportgeräte auf die entsprechenden Bahnen, sofern diese zur Verfügung gestellt werden. Er übernimmt die Spielerpässe vom Durchführer und überprüft diese im Einvernehmen mit dem Schiedsrichter während des Wettbewerbes. Die vorzeitige Beendigung des Wettbewerbs bei ungünstiger Witterung oder sonst zwingenden Gründen sowie die Überprüfung der Ergebnislisten gehört ebenfalls in seinen Aufgabenbereich.



## Abschnitt 6 Schiedsrichter

**603** Der **Schiedsrichter** hat die allgemeine Aufsicht über die Spiele und deren Unterbrechungen. Er hat die Kontrolle über die Spieler und die Sportgeräte. Es ist seine Pflicht, den Wettbewerb nach den internationalen Eisstockregeln (IER) zu sichern, Entscheidungen zu treffen und die vorgeschriebenen Strafen vor, während und nach dem Wettbewerb nach den Regeln 701 - 713 zu verhängen.

Gegen Tatsachenentscheidungen ist kein Einspruch möglich. Nach Beendigung des Wettbewerbs muss der Schiedsrichter einen Spielbericht fertigen. Alle verhängten kleinen und großen Strafen, Matchstrafen und Disqualifikationen sowie Verletzungen der Spieler sind unter Angabe der Einzelheiten zu vermerken.

**604** Ist kein Wettbewerbsleiter vorhanden, übernimmt der Schiedsrichter seine Aufgaben. Der Wettbewerbsleiter und der Schiedsrichter vertreten sich bei Bedarf gegenseitig.



## Abschnitt 6 Bahnrichter

**605** Der **Bahnrichter** muss mit den internationalen Eisstockregeln (IER) vertraut sein.

Beim Mannschaftsspiel und beim Zielwettbewerb überzeugt er sich vor Beginn einer jeden Kehre (Versuch) vom Zustand der Bahn und legt, falls erforderlich, die Daube auf die regelkonforme Stelle. Er sorgt dafür, dass die auf seiner Bahn durchzuführenden Spiele nach den geltenden Bestimmungen ablaufen.

Nach jeder Kehre hat er die Anzahl der Stockpunkte, Minuspunkte und Strafpunkte **mit** den Mannschaftsführern **abzustimmen** und in das Wertungsblatt einzutragen

Nach Beendigung des Spieles hat er und je ein Spieler der beiden Mannschaften das Ergebnis im Wertungsblatt durch Unterschrift zu bestätigen. Für die Wettbewerbsleitung gilt nur das Blatt des Bahnrichters.

**606 Nachträgliche Beanstandungen** bei Fehleintragungen werden nur dann berücksichtigt, wenn sie vom Schiedsrichter **zweifelsfrei** festgestellt werden.



## Abschnitt 6 Bahnrichter

**607** Wird das Wertungsblatt von einer der beiden Mannschaften nicht unterschrieben, entscheidet der Schiedsrichter endgültig, fertigt das Wertungsblatt und teilt das Ergebnis den beiden Mannschaftsführern mit. Sind keine Bahnrichter im Einsatz, so ist das Wertungsblatt von einem Spieler der anspielenden Mannschaft auszufüllen. Alle Eintragungen sind nach jeder Kehre vorzunehmen.

*Hinweis: Bei Nichtbefolgung, Verwarnung nach Regel 701, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 I abgezogen. .*

**608** Die Mannschaftsführer und die Einzelspieler haben das Recht, den Schiedsrichter bezüglich der getroffenen Entscheidungen der Bahnrichter anzurufen.



## Abschnitt 6 Bahnrichter

- 609** Bei Zielwettbewerben achtet der Bahnrichter darauf, dass die Teilnehmer in der ausgelosten Reihenfolge zum Wettbewerb antreten und die Daube bei Beginn aller Versuche auf der regelkonformen Stelle. Er stellt das Ergebnis der einzelnen Versuche fest und teilt dies dem Spieler und Schriftführer mit.
- 610** Die Spieler haben den Anordnungen der Bahnrichter bzw. der Starter (Weiten- und Schnellwettbewerb) folge zu leisten. Verstöße werden dem Schiedsrichter gemeldet.
- 611** Der Starter achtet auf die Einhaltung der Startbestimmungen bei Weiten- und Schnellwettbewerben.



## Abschnitt 6 Schriftführer

**621** Der **Schriftführer** erledigt alle schriftlichen Arbeiten für die Wertung. Er hat im Wertungsblatt das Ergebnis der einzelnen Kehren und das Endergebnis zu kontrollieren. Bei rechnerischen Unstimmigkeiten hat der Schiedsrichter diese unverzüglich mit den beiden Mannschaftsführern zu klären und zu entscheiden.

**622** Bei Einzelwettbewerben ist für jede Bahn ein Schriftführer zu bestellen. Er erhält von der Wettbewerbsleitung die ausgelosten Startkarten, in die er das Ergebnis eines jeden Versuches, das ihm der Bahnrichter mitteilt, einträgt und die Gesamtpunktezahl fortlaufend ermittelt bzw., den weitesten Versuch des Weitenwettbewerbes bzw. die Summe der fünf Zeiten des Schnellwettbewerbes ermittelt.



## Abschnitt 6 Fehleintrag/Rechenfehler

**623** Gegen Fehleintragungen oder Rechenfehler des Schriftführers ist den Wettbewerbsteilnehmern eine Einspruchsmöglichkeit innerhalb 30 Minuten nach Feststellung des Endergebnisses gegeben. Die Einsprüche erfolgen beim Wettbewerbsleiter, der für die eventuelle Korrektur sorgt und dies bekannt gibt.

*Hinweis: Dies gilt nur bei Fehlern des Schriftführers.*



## Abschnitt 7 Strafen Mannschaftsspiel - Verwarnung

### Verwarnung

(Kann mit grüner Karte angezeigt werden)

**701** Jede Mannschaft kann in einem Wettbewerb nur **einmal verwarnt** werden.  
Bei weiteren Verstößen Strafen nach Regeln 702, 704-713

*Hinweis: Als Wettbewerb gilt eine ganze Meisterschaft, Cup-Wettbewerb oder ein Turnier.*



## Abschnitt 7 Strafen Mannschaftsspiel – Strafpunkte mit Vw

### Strafpunkte

#### 702 Mit vorausgegangener Verwarnung

- a) 3 Strafpunkte für Überzahl auf dem Spielfeld von: Personen, Stockkörpern, Laufsohlen, Stielen oder Laufsohlenständern; außerdem für nicht gestattete Sportgeräteteile (nicht im Laufsohlenständer befindliche, zu Unrecht ausgetauschte oder ergänzte **Sportgeräteteile**) Regel 302
- b) 3 Strafpunkte für Trainingsversuche während des Spiels Regel 314
- c) 3 Strafpunkte für Störung bei der Ausführung des Versuchs Regel 352
- d) 3 Strafpunkte für unerlaubten Aufenthalt im o. am Zielfeld Regeln 353, 354
- e) 3 Strafpunkte für behindernde Stöcke am Zielfeld oder mehrmaliges Verwenden von einzelnen Sportgeräteteilen während einer Kehre. Regel 355
- f) 3 Strafpunkte für Betreten des Spielfeldes durch Betreuer oder Auswechselspieler Regel 356
- g) 3 Strafpunkte für Versuch mit lockeren Stockteilen Regel 360



## Abschnitt 7 Strafen

### Mannschaftsspiel – Strafpunkte ohne Vw

#### 703 Ohne vorausgegangene Verwarnung

- |    |  |           |
|----|--|-----------|
| a) | 3 Strafpunkte für jeden nicht ausgeführten Versuch bei vorzeitig beendeter Kehre                 | Regel 321 |
| b) | 3 Strafpunkte bei Behinderung bei der Ausführung des   |           |
| c) | Versuchs   | Regel 352 |
| c) | 1 Strafpunkt für Überschreiten der vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes für jeden Spieler | Regel 356 |
| d) | 6 Strafpunkte für Aufhalten oder Stören eines laufenden Stockes                                  | Regel 357 |



## Abschnitt 7 Strafen

### Mannschaftsspiel – 1 Spielpunkt abzug (Teil 1)

#### Spielpunktestrafen

(Können mit gelber Karte angezeigt werden)

#### 704 1 Spielpunkt abzug

Bei nachstehend angeführten Vergehen wird der Mannschaft in der Endwertung 1 Spielpunkt abgezogen.

Solche Strafen gibt es für:

a) Unsportliches Verhalten

b) **Fehlendes IFI-Laufsohlensiegel**

Falscher oder fehlender Typbuchstabe am Stockkörper

c) Einsatz des Auswechselfpielers ohne Anmeldung

Vergehen gegen:

Regeln 351,366, 411, 502, 552

**Regel 207**

Regel 210

Regel 307



## Abschnitt 7 Strafen

### Mannschaftsspiel – 1 Spielpunkt abzug (Teil 2)

#### Nach vorausgegangener Verwarnung

- |  |               |
|--|---------------|
| d) Übermaße beim Laufsohlenständer                     | Regel 213     |
| e) Überschreitung der Auszeit                          | Regel 306     |
| f) Wiederholtes Überwerfen                             | Regel 362     |
| g) Nichtbefolgung der Anordnung von Offiziellen        | Regel 364     |
| h) Verzögerung des Wettbewerbs                         | Regel 365,306 |
| j) Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz              | Regel 367     |
| k) Nichtausfüllen des Wertungsblattes nach jeder Kehre | Regel 607     |



## Abschnitt 7 Strafen Mannschaftsspiel – 2 Spielpunkteabzug)

### 705 2 Spielpunkteabzug

Bei nachstehend angeführten Vergehen werden der Mannschaft in der Endwertung 2 Spielpunkte abgezogen.

Solche Strafen gibt es für:	Vergehen gegen:
a) Einsatz des Auswechselfpielers während des Spieles	Regel 307
b) Unsportlichkeit	Regel 351
c) Beschimpfung oder Disziplinlosigkeit	Regel 351
d) Verwendung von regelwidrigem Sportgerät	Regel 361
e) Störung oder Behinderung des Wettbewerablaufes	Regel 365



## Abschnitt 7 Strafen

### Mannschaftsspiel – Matchstrafen (Teil 1)

#### Matchstrafen

(Können mit roter Karte angezeigt werden)

**706** Eine Matchstrafe bewirkt den Ausschluss eines Spielers für den Rest des Wettbewerbs. Zusätzlich werden der Mannschaft in der Endwertung 2 Spielpunkte abgezogen. Der bestrafte Spieler muss das Spielfeld und die Sportstätte sofort verlassen. Die Vierermannschaft spielt daher in der Minderzahl von 3 Spielern, im Trio-Wettbewerb in der Minderzahl von 2 Spielern und im Duo-Wettbewerb in der Minderzahl von 1 Spieler mit 3 (im Trio 2) Versuchen in jeder der 6 mit Strafe belegten Kehren. Erst nach Ende des laufenden Spiels kann der Auswechselspieler eingesetzt werden.

Wird ein Spieler **vor** einem Spiel, **zwischen** den Spielen oder nach einem Spiel straffällig, werden in der Endwertung zwei (2) Spielpunkte abgezogen. Wird der Wettbewerb in mehreren Runden ausgetragen, so gilt der Ausschluss für diese und die folgende Runde.



## Abschnitt 7 Strafen Mannschaftsspiel – Matchstrafen (Teil 2)

Bei ausgesprochenen Matchstrafen nach Regeln 706 a und 706 b ist der Spielerpass einzubehalten und mit dem Spielbericht weiterzuleiten.

Solche Strafen gibt es für:

Vergehen gegen:

a) Bedrohung oder Tötlichkeiten gegen  
Spieler oder Offizielle  
502, 552

Regeln 351, 411,

b) Wiederholte Unsportlichkeit

Regeln 351, 411, 502, 552

c) Die zweite 2 Spielpunktestrafe.

Regel 705



## Abschnitt 7 Strafen Mannschaftsspiel – Disqualifikation

### Disqualifikation

(Diese kann mit roter Karte angezeigt werden)

**707** Die Disqualifikation bewirkt den sofortigen Ausschluss der gesamten Mannschaft vom Wettbewerb. Sie zieht eine Anzeige an das zuständige Sportgericht nach sich. Die Spielerpässe sind einzubehalten und mit dem Spielbericht weiterzuleiten.

Disqualifizierte haben die Sportstätte sofort zu verlassen (in den Ergebnislisten werden sie als disqualifiziert auf dem letzten Rang geführt, siehe Hinweis Regel 202).

Eine solche Strafe gibt es für:

- a) Verwendung von regelwidrig manipuliertem oder der nicht erlaubtem Sportgerät.
- b) Einsatz von nicht genannten oder gesperrten Spielern oder gemäß ISpO § 103 nicht spielberechtigten Spielern, sowie Personen die keinen Spielerpass besitzen.

- c) Nichtbefolgung einer Matchstrafe
- d) Verstöße gegen.

Vergehen gegen:

Regeln **201**, 202, 361

ISpO § 102, 103

Regel **706**

Regeln 351, 411, 502, 552



## Strafen für Einzelspieler nach Abschnitt 4 und 5

### Die Strafen für Einzelspieler sind:

#### 711 Verwarnung

Solche Strafen gibt es für:

- a) Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz.
- b) Vergehen analog

Vergehen gegen:

Regel 413

Regeln 704 **d - j**

#### 712 Ausschluss

Einen solchen gibt es für:

- a) Vergehen analog.
- b) Die zweite Verwarnung
- c) Nichteinhaltung der Startreihenfolge im Zielwettbewerb
- d) Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz. Regeln 367, 413,

Vergehen gegen:

Regeln 705 **b - e**

Regel 711

Regel 414

504, 555

#### 713 Disqualifikation

Die Disqualifikation für Verstöße analog Regeln 706 a, 706 b und 707 a zieht die Anzeige an das zuständige Sportgericht nach sich. Der Spielerpass ist einzubehalten und mit dem Spielbericht weiterzuleiten.

Disqualifizierte haben die Sportstätte sofort zu verlassen (in den Ergebnislisten werden sie als disqualifiziert geführt, siehe Hinweis Regel 202).



## Strafen - Allgemeines

### **721 Betreuerstrafen**

Werden offizielle Betreuer, Verbands- oder Vereinsvertreter im Sinne der Spielregeln straffällig, so haben sie ebenso mit einer Bestrafung und Anzeige an das zuständige Sportgericht zu rechnen.

### **722 Gesamtausschluss**

Die in **einer** Wettbewerbsart mit einer Matchstrafe oder Disqualifikation bestraften Spieler sind auch von den folgenden Wettbewerbsarten ausgeschlossen und haben die Sportstätte sofort zu verlassen.

### **723 Bestrafung durch Sportgerichte**

Unsportlichkeiten vor und nach dem Wettbewerb ziehen eine Anzeige an das zuständige Sportgericht nach sich.

### **724 Spielersperrern**

Die von der IFI und deren Mitgliedsverbänden verhängte Sperren gelten für den gesamten IFI - Bereich.