



## REGELWERK STOCKSPORT



**Special Olympics**  
Österreich



## © Special Olympics Österreich

VERSION: August 2010

Alle Rechte vorbehalten.

Überarbeitung (unter Zuhilfenahme des IFI Regelbuch und der ISRSO von 1994): Schnideritsch Willi, Druschowitz Karlheinz, Steindl Günter, Mag. Pratter Hannes

# Inhaltsverzeichnis

- Kapitel 1: Spielfeld
- Kapitel 2: Sportgeräte: Daube, Messgeräte, Plattenständer
- Kapitel 3: Wettbewerbsarten: Gruppeneinteilung für die Mannschaftswettbewerbe
- Kapitel 4: Einzelwettbewerb
- Kapitel 5: Mannschaftsspiel, Unified –Mannschaftsspiel
- Kapitel 6: Verhalten der Spieler
- Kapitel 7: Offizielle
- Anhang: Grafiken und Formblätter, Hinweis

# Kapitel 1: Spielfeld

## DAS SPIELFELD

1. Das Spielfeld besteht aus der gegebenen, eingerandeten Fläche. Bei den Anlagen (hauptsächlich aus Asphalt, eventuell auch aus Terrazzo, Beton oder PVC) sind die Bahnlängen einschließlich Sicherheitsabstände mindestens 30 m lang.
2. Stocksportbahnen für das Mannschaftsspiel:  
Level 1 = 24,5 m  
Level 2 = 17 m  
Level 3 = 10m - 8m  
Ausschlaggebend für das jeweilige Längenmaß ist immer die Entfernung von der Abspielstelle zum Zielfeldmittelkreuz.  
Alle Abmessungen sind den Abbildungen im Anhang zu entnehmen (Abb.1).
3. Stocksportbahnen für den Zielwettbewerb: Level 1 bis 3 Alle Abmessungen siehe Zeichnung (Abb.2).
4. Stocksportbahnen für den Lattenwettbewerb: Level 1 bis 3. Alle Abmessungen siehe Zeichnung (Abb.3).
5. Level 3 gilt nur für Menschen mit erhöhtem Hilfebedarf, für Rollstuhlfahrer und diese sind nur für den Einzelbewerb (Ziel- und Lattenbewerb) teilnahmeberechtigt.

## ABSPIELSTELLE

1. Die Abspielstelle besteht aus einer Vorrichtung, die dem Spieler bei seinen Versuchen genügend Standsicherheit gewährt. Die Höchstlänge darf 25 cm nicht überschreiten.
2. Bei Stocksportanlagen, wo keine Anbringung von Standeinrichtungen möglich ist, genügen Farbmarkierungen. Alle Abmessungen anerkannter Standvorrichtungen siehe Zeichnung (Abb.4).
3. Level 2 und Level 3 Spieler sollen bereits bei der Ausschreibung als solcher angemeldet werden. Eine endgültige Einstufung als solche erfolgt nach Überprüfung durch die Wettbewerbsleitung während des Trainings und der Vorbewerbe. Auf der Akkreditierungskarte wird dies durch die Kennzeichnung „II“ oder „III“ deutlich sichtbar vermerkt.
4. Level 2 Spieler darf in allen Bewerben vom Ende des Abspielfeldes abspielen, auch wenn andere Spieler seiner Mannschaft von der Level 1-Abspielstelle abspielen. Level 2 Spieler dürfen ausschließlich nur die weiße Platte Nummer 10 (weiß mit schwarzem oder grauem Rand) und rote Profilplatte verwenden.
5. Level 3 Spieler darf für den Einzelbewerb (eine Teilnahme an Mannschaftsbewerben ist nicht möglich) von der Stockbahnmitte bzw. bei Bedarf einige Meter nach der Stockbahnmitte abspielen. Auch Level 3 Spieler dürfen ausschließlich nur die weiße

Platte Nummer 10 (weiß mit schwarzem oder grauem Rand) und rote Profilplatte verwenden.

### ZIELFELDBEGRENZUNGEN

1. Alle Zielfelder eines Spielfeldes sind mit 8 - 10 mm breiten Farbstreifen zu begrenzen. In allen Fällen gilt der äußerste Rand der Begrenzung. Abweichungen von der Strichstärke bei Farbmarkierungen werden nicht berücksichtigt. Der äußerste Rand gilt auch dann als Begrenzungslinie, wenn beim Nachziehen derselben eine Doppelmarkierung auf gleicher Ebene entsteht.

### SPORTBÖDEN

1. Sommersportböden: Asphalt, Hartstoffestrich, PP- und PE-Kunststoffbahnen, Terrazzo usw.

### HINWEIS FÜR ERRICHTER VON STOCKSPORTBAHNEN

1. Richtlinien für die Errichtung von Stocksportbahnen können bei der Internationalen Föderation Eisstocksport ( IFI ), techn. Prüfstelle D - 84508 BURGKIRCHEN a.d. ALZ, Otacherstraße 4, Tel.: 0049 8679 7935, angefordert werden.

## Kapitel 2: Sportgerät, Daube, Messgerät und Plattenständer für Spieler von Special Olympics (SO)

### STOCKKÖRPER

- P 3,50 - 3,53 kg
- L 3,70 - 3,73 kg
- M 3,80 - 3,83 kg
- Schulstöcke, nur für Einzelbewerbe im Level 3

### LAUFPLATTEN

Sommerlaufplatten

Nr. 10 weiß	86 -92 Shore D	weiß mit schwarzen oder grauem Rand	
Nr. 11 rot		Profilplatte	80 - Shore D
Nr. 11 grün	86 -92 Shore D oder	Profilplatte	74 - 80 Shore D
Nr. 12 schwarz	86 -92 Shore D oder	Profilplatte	67 - 73 Shore D
Nr. 13 grau	86 -92 Shore D oder	Profilplatte	59 - 66 Shore D
Nr. 14 gelb	86 -92 Shore D oder	Profilplatte	53 - 58 Shore D

## **STIELE**

Alle im Handel erhältlichen Stiele, die das IFI-Prüfzeichen (Reg. Nr.) tragen.

## **DAUBE**

Die Daube (beweglicher Zielgegenstand) ist eine runde Scheibe mit einer glatten Gleitseite für Asphalt, Beton, Terrazzo, Kunststoff und anderen Spielfeldanlagen (die profilierte Gleitseite ist nur für Eisbahnen). Die Daube hat eine zentrische Bohrung, in der vier Zentrierhilfen (Stege) zum genauen Auflegen auf das Mittelkreuz angebracht sind. Für jede Stocksportbahn im Mannschaftsspiel sind zwei Dauben erforderlich.

## **MESSGERÄTE**

Zum Messen sind geeignete Messgeräte zu verwenden (Rollmaß, Holzlaten, usw.).

## **LAUFPLATTENSTÄNDER**

Es dürfen nur Laufplattenständer für maximal 8 Laufplatten verwendet werden, die sich in folgenden Höchstmaßen bewegen müssen (s. Abb.5). Länge: 400 mm, Breite: 300 mm, Höhe: 400 mm (einschließlich Griff)

Über den sportlichen Zweck hinausgehendes Beiwerk ist verboten.

## **HINWEIS FÜR BETREUER**

Von Special Olympics Österreich ausgegebene Startnummern müssen am Ende des Bewerb wieder zurückgegeben werden. (Bei Verlust müssen Startnummern ersetzt werden).

## **HINWEIS FÜR DEN KÄUFER VON SPORTGERÄTEN**

Bei allen Wettbewerben sind nur Sportgeräte erlaubt, welche von der Internationalen Föderation Eisstocksport (IFI) zugelassen sind.

Diese Sportgeräte können über den Sportfachhandel oder über Special Olympics Österreich erworben werden.

Ansprechperson für Special Olympics Österreich: Karlheinz Druschowitz, Tel.:0650/3009589, email: ul-vorsitzender@aon.at

Techn. Prüfstelle der IFI Tel.: 0049 8679 7935, D - 84508 BURGKIRCHEN an der ALZ, Otacherstraße 4

# Kapitel 3: Wettbewerbsarten

Folgende Wettbewerbsarten werden im Stocksport unterschieden:

- Einzelwettbewerb: Ziel- und Lattenwettbewerb
- Mannschaftswettbewerb: Mannschaftsspiel; Unified Mannschaftsspiel

## MANNSCHAFTSSPIEL

Jede Mannschaft hat gegen jede in ihrer Gruppe spielende Mannschaft ein Spiel auszutragen und dabei jedes zweite Spiel zu beginnen.

Bei Mannschaftswettbewerben, bei denen mehrere Mannschaften aus einer Organisation mitspielen, müssen diese, soweit es im normalen Ablauf des Spielplanes möglich ist, so gesetzt und ausgelost werden, dass ihre Spiele gegeneinander möglichst zu Beginn des Wettbewerbs ausgetragen werden.

### *Die Gruppeneinteilung für die Mannschaftswettbewerbe*

Die Einzelergebnisse aller Spieler einer Mannschaft aus den Hauptbewerben Ziel- und Lattenbewerb werden addiert und durch die Anzahl der Sportler dividiert, daraus ergibt sich der Mannschaftsschnitt. Aus diesem Mannschaftsschnitt werden möglichst gleichstarke Gruppen eingeteilt. Bei Austragung nur eines dieser Bewerbe (Ziel- oder Lattenwettbewerb) werden die Ergebnisse dieses einen Bewerbs herangezogen. Die einzelnen Gruppen sollten maximal 7 - 9 Mannschaften umfassen.

## ZIELWETTBEWERB

1. Der Zielwettbewerb ist ein Einzelwettbewerb und wird gemeinsam mit dem Lattenwettbewerb durchgeführt und gewertet! Der Zielwettbewerb sollte vor dem Lattenwettbewerb abgehalten werden!
2. Jeder Spieler darf zu ein und demselben Wettbewerb nur einmal antreten.
  - Die Leistungsgruppeneinteilung unterliegt dem Regelwerk von Special Olympics. Für diesen Bewerb muss ein eigener Vorbewerb durchgeführt werden, der nach denselben Wettbewerbsregeln abläuft wie der Hauptbewerb.
3. Der Betreuer darf sich nur im Bereich der Abspielstelle aufhalten (keinesfalls im Zielfeld)

## LATTENWETTBEWERB

1. Der Lattenwettbewerb ist ein Einzelwettbewerb und wird gemeinsam mit dem Zielwettbewerb durchgeführt und gewertet!
  - Jeder Spieler darf zu ein und demselben Wettbewerb nur einmal antreten.
  - Die Leistungsgruppeneinteilung unterliegt dem Regelwerk von SO. Für diesen Bewerb muss ein eigener Vorbewerb durchgeführt werden, der nach denselben Wettbewerbsregeln abläuft wie der Hauptbewerb. Der Lattenwettbewerb muss nach dem Zielwettbewerb abgehalten werden!
  - Jeder Spieler geht zuerst zum Ziel- und dann gleich zum Lattenwettbewerb auf der daneben liegenden Bahn.
2. Der Betreuer darf sich nur im Bereich des Abspielfeldes aufhalten! (keinesfalls im Zielfeld)

## Kapitel 4: Einzelwettbewerb

### ZIELWETTBEWERB

Der Zielwettbewerb ist ein Wettbewerb von Einzelspielen um die höchste Punktzahl.

1. Der Zielwettbewerb wird in einem Durchgang mit 7 Versuchen ausgetragen, wobei der schlechteste Versuch gestrichen wird.
2. Es werden 7 Versuche ins Ziel (mittlere Zielringe, s. Abb. 2) ausgeführt, bei denen der Stock des Spielers möglichst nahe an das Mittelkreuz gebracht werden soll. Auf dem Mittelkreuz liegt eine Daube. Das Zielfeld besteht aus 5 konzentrischen Ringen mit einem Durchmesser von 20 cm, 80 cm, 140 cm, 200 cm, 260 cm. Gewertet wird der innere Ring, den der Stock erreicht, wobei die Projektion des Stahlringes auf die Gleitfläche maßgebend ist. Die Ringe zähle von außen nach innen 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte. Gewertet werden die 6 besten Versuche, wobei 60 Punkte erreicht werden können
3. Auf dem Spielfeld dürfen sich nur der Spieler und der Betreuer - im Zielfeld und dahinter niemand (ausgenommen Bahnrichter) - aufhalten.
4. Der Zielwettbewerb kann auf allen vorhandenen Bahnen ausgetragen werden, wenn gleiche Wettbewerbsbedingungen gegeben sind (diese Entscheidung liegt beim Wettbewerbsleiter).
5. Die Zuteilung der Bahnen erfolgt durch die Wettbewerbsleitung und wird vor Wettbewerbsbeginn bekannt gegeben.

### LATTENWETTBEWERB

Der Lattenwettbewerb ist ein Wettbewerb von Einzelspielern um die höchste Punktezahl

1. Der Lattenwettbewerb wird in einem Durchgang mit 7 Versuchen ausgetragen, wobei der schlechteste Versuch gestrichen wird.
2. Der Versuch ist gültig wenn eine von den 10 Latten mit dem Stiel des Stockes berührt wird. Werden vom Stiel des Stockes zwei Latten berührt, so zählt die höhere Punktezahl.
3. Gespielt wird mit einer weißen oder grünen Laufplatte (Entscheidung liegt beim Wettbewerbsleiter).
4. Stockkörper, Stiel und Laufplatte können vom Spieler selbst gestellt werden. Der Veranstalter stellt einen Reservestock zur Verfügung.
5. Die höchst erreichbare Punktezahl ist 60.

### Rangfestsetzung

1. Sieger im Ziel- Lattenwettbewerb ist derjenige Teilnehmer, der die höchste Punktezahl in beiden Bereichen erreicht hat.

2. Erreichen mehrere Teilnehmer der beiden Bewerbe die gleiche Punktezahl, so gilt für die Rangfestsetzung das Ergebnis aus dem Zielbewerb. Bei weiterer Punktegleichheit gilt der 6. gewertete, dann der 5., 4., 3., 2. und 1. Versuch. Bei Punktegleichheit werden die Ergebnisse aus dem Lattenwettbewerb in der gleichen Reihenfolge herangezogen.
3. Bei Punktegleichheit werden die Spieler auf den gleichen Rang gesetzt.

## Kapitel 5: Mannschaftsspiel und Unified Mannschaftsspiel

Das Mannschaftsspiel und Unified Mannschaftsspiel ist ein Wettbewerb von jeweils zwei Mannschaften um die Bestlage von den Stöcken zur Daube.

### DIE MANNSCHAFT

1. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, bis zu zwei Auswechselspielern und höchstens zwei Betreuern.
2. Jeder Spieler muss pro Kehre (Wende) einen Versuch abgeben.
3. Während eines Spieles dürfen sich je Mannschaft vier Special Olympics-Spieler und höchstens zwei Betreuer sowie vier komplette Stöcke und höchstens 8 weitere Laufplatten auf dem Spielfeld aufhalten bzw. befinden.
4. Je Mannschaft darf nur ein Plattenständer verwendet werden.
5. Solange eine Mannschaft nicht vollzählig ist, muss sie auf den Versuch des fehlenden Spielers verzichten. Die Mannschaft verbleibt im Wettbewerb, solange sie wenigstens aus drei SO-Spielern besteht (bei drei Spielern sind nur drei Versuche möglich; bei nur zwei Spielern scheidet die Mannschaft aus).
6. Der Mannschaftsführer ist berechtigt, mit dem Schiedsrichter alle Fragen zu erörtern, die sich auf die Regelanwendung im Verlauf des Spieles beziehen. Der Mannschaftsführer muss sich auf dem Spielfeld befinden und die ihm zugeordnete Kennzeichnung sichtbar tragen. Vergehen des Mannschaftsführers während des Spieles werden der Mannschaft angerechnet. Der Mannschaftsführer darf während des Spieles keine Versuche abgeben (ausgenommen bei UNIFIED).
7. Der Betreuer regelt mit dem Spielführer den Spielablauf im Zielfeld (Vergehen des Betreuers im Zielfeld werden der Mannschaft angerechnet). Der Betreuer darf während des Spieles keine Versuche abgeben.
8. Der Spielführer ist derjenige Spieler, der sich während einer Kehre am Zielfeld aufhält und seinen Versuch bereits abgegeben hat.
9. Der Auswechselspieler darf nach jedem Spiel für eine beliebige Anzahl von Spielen in die Mannschaft gewechselt werden. Bei Verletzung eines Spielers kann der Auswechselspieler sofort in die Mannschaft genommen werden. Der Einsatz des Verletzten kann in diesem Spiel nicht mehr erfolgen.

10. Bei kurzfristigen Ausfällen kann bis zur Akkreditierung ein anderer Spielernachgenannt werden. Bei unvorhersehbaren Ausfällen während der Veranstaltung entscheidet die Wettbewerbsleitung, es muss jedoch bei der täglichen Mannschaftsführer Besprechung bekannt gegeben werden. Doppelteilnahme (Die Teilnahme bei zwei Mannschaften bzw. Unified) ist nicht zulässig.

## UNIFIED MANNSCHAFTSSPIEL

1. Eine UNIFIED Mannschaft besteht aus drei Special Olympics-Spielern und einem Regelspieler, der zugleich auch die Mannschaftsführung/Betreuung innehat. Außerdem können zwei Special Olympics-Auswechselspieler gemeldet werden.
2. Beim UNIFIED Mannschaftsbewerb muss immer der Regelspieler (Sportler ohne Behinderung) den ersten Versuch durchführen. Ansonsten gelten die Regeln des Mannschaftsspiels.

## SPIELREGELN

1. Ein Spiel hat 6 (4 nur aus zeitlichen Gründen) Kehren und soll in der Richtzeit von 30 (20) Minuten gespielt werden.
2. Eine Kehre (Wende) ist beendet, wenn alle Versuche beider Mannschaften in einer Spielrichtung durchgeführt wurden und das Ergebnis von beiden Spielführern/Betreuern festgestellt und in das Wertungsmeldeblatt eingetragen wurde.
3. Der Spieler muss bei seinem Versuch am Abspielpunkt stehen.
4. Trainingsversuche während des laufenden Spieles sind verboten.

## REIHENFOLGE DER VERSUCHE

1. Ein Spieler von der lt. Spielplan (Wertungsmeldeblatt links stehende) 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 nichterreicht oder wieder verlassen, spielen so viele Spieler seiner Mannschaft nach, bis ein Stock eines Spielers seiner Mannschaft im Zielfeld verbleibt. In Folge muss die andere Mannschaft nachspielen, bis die Bestlage eines ihrer Stöcke zur Daube erreicht ist. Bei gleicher Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube ergibt sich keine Bestlage, daher auch keine Stockpunkte.
2. Jene Mannschaft, die nach dem Spielplan die erste Kehre anzuspielen hat, spielt in der Folge auch die dritte und fünfte Kehre an. Die zweite in diesem Spiel beteiligte Mannschaft spielt demnach die zweite, vierte und sechste Kehre an. Das Wertungsblatt muss von beiden Mannschaftsführern gegengezeichnet werden. Spätere Reklamationen werden nichtberücksichtigt.
3. Ein unberechtigtes Anspiel ist ungültig und darf nicht wiederholt werden. Hat die gegnerische Mannschaft nachgespielt, sind alle Versuche gültig und das Spiel wird fortgesetzt.

4. Wird ein Versuch nicht abgegeben, so darf dieser nicht nachgeholt werden, wenn die gegnerische Mannschaft zwischenzeitlich gespielt hat.

### VORZEITIG BEENDETE KEHRE

1. Wird eine Kehre vorzeitig im beiderseitigen Einverständnis der Spielführer/Betreuer durch Lageveränderung der Daube oder Stöcke vorzeitig beendet, so gilt das bei der Beendigung festgestellte Ergebnis.
2. Verbessert ein Spieler/Betreuer einen im Zielfeld stehenden Stock der **eigenen** Mannschaft in der Stellung zur Daube, so wird dieser entfernt. Erfolgt aber eine Verschlechterung, so verbleibt der Stock auf seinem neuen Platz. Verbessert ein Spieler/Betreuer 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. Der gegnerische Spielführer/Betreuer kann jedoch in beiden Fällen verlangen, dass die ursprüngliche Situation wieder hergestellt wird. Einem solchen Verlangen muss entsprochen werden. Ein Aufheben des eigenen Stockes während des Spiels im Zielfeld gilt als Entfernung und darf nicht mehr zurückgestellt werden.
3. 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, bei eindeutig das Ziel verfehlendem Versuch muss dieser nicht wiederholt werden.
4. Jeder Stock muss bei der Ausführung des Versuches den Vorschriften über die Zusammensetzung (Laufplatte - Stockkörper - Stiel) entsprechen, um gewertet zu werden.
5. Für jeden nicht abgegebenen Versuch sind 3 STRAFPUNKTE einzutragen.

### GÜLTIGE VERSUCHE

- Ein Versuch, bei dem der Stock mit dem Stiel die Hand des Spielers verlassen hat (Abstellen des Stockes gilt nicht als Versuch).
- Ein außer der Reihe gemachter Versuch.
- Ein Versuch mit vertauschtem Stock der eigenen oder gegnerischen Mannschaft (gegnerischer Stock wird gleichwertig ausgetauscht).
- Ein Versuch, bei dem der Stock das Zielfeld erreicht, nicht erreicht, wieder verlässt oder daran vorbeiläuft.

### UNGÜLTIGE VERSUCHE

- Ein nicht von der festgelegten Abspielstelle ausgeführter Versuche.
- Ein unberechtigtes Anspiel.

- Ein ausgeführter Versuch in das Zielfeld, ohne dass sich die Daube in diesem befindet.

Ungültige Versuche dürfen nicht wiederholt werden. Werden ein oder mehrere Stöcke oder die Daube durch einen ungültigen Versuch in ihrer Stellung oder Lage verändert, so ist die ursprüngliche Situation (Lage) wieder herzustellen.

## GÜLTIGE STÖCKE

- Ein Stock, der sich im Zielfeld befindet oder die Begrenzungslinien desselben berührt. Bei einem auf der Lauffläche stehenden Stock ist die Projektion des Stahlringes auf das Zielfeld übertragen für die Gültigkeit maßgebend.
- Ein liegender (umgefallener) Stock, der mit einem Teil das Zielfeld berührt, wird so auf oder übereinander gestellt, dass die kürzeste Entfernung zur Daube gewahrt bleibt.
- Übereinander stehende Stöcke, die sich im Zielfeld befinden, sind in ihrer Lage zu belassen.
- Ein Stock, der auf der Begrenzungslinie steht und getroffen wird, seine Lageveränderung ist gültig. Für die Gültigkeit eines Stockes ist seine Endstellung (ruhende Endlage) nach gültigem Versuch maßgebend.

## SPIELORDNUNG

1. Das Motto der „Special Olympics“ ist: „Lasst mich gewinnen! Aber wenn ich nicht gewinnen kann, dann lasst es mich mutig versuchen.“
2. „FAIR PLAY“ ist die höchste Regel. Das Verhalten der Spieler (Betreuer) muss den sportlichen Regeln entsprechen. Ein Spieler ist gerecht, ehrlich und fair. Die Überwachung dieser Regel liegt beim Betreuer/Mannschaftsführer.
3. Der auf dem Abspielpunkt stehende Spieler darf bei seinem Versuch
  - nicht gestört werden (Störung aus der Distanz).
  - nicht behindert werden (Behinderung ist Körperkontakt durch den Gegner).
  - behindert ausgeführte Versuche (auch bei Behinderung durch nicht am Spiel Beteiligte) dürfen wiederholt werden.
4. Während einer Kehre dürfen sich am Zielfeld ein Betreuer und ein Spielführer je Mannschaft aufhalten. Der Spielführer muss seinen Versuch bereits ausgeführt haben.
5. Bei der Ausführung eines 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.
6. Stöcke, die sich nicht im Zielfeld befinden, sind so weit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern.
7. Die Spieler/Mannschaftsführer und ihre Sportgeräte sollen sich hinter dem Abspielfeld auf jener Seite der Bahn befinden, die der Bahn des vorangegangenen Spieles näher

liegt. Bei Platzmangel hinter dem Abspielfeld dürfen sich die Spieler/Mannschaftsführer zwischen den Feldern, weitesten bis zur vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes aufhalten und erst nach Beendigung der Kehre zum Zielfeld gehen.

8. Auswechselspieler dürfen das Spielfeld nicht betreten.
9. Den Spielern/Betreuern 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. Die Mannschaft, deren Spieler/Betreuer die Störung verursacht, räumt ihre Stöcke aus dem Zielfeld. Die gegnerische Mannschaft spielt die Kehre allein zu Ende.
10. Den Spielern/Betreuern ist es nicht erlaubt, die Daube innerhalb des Zielfeldes in ihrem Lauf zu stören oder in ihrer Lage zu verändern. Die Mannschaft, deren Spieler/Betreuer eine Störung bzw. Veränderung verursacht, räumen ihre Stöcke aus dem Zielfeld. Die gegnerische Mannschaft spielt die Kehre allein zu Ende.
11. Den Spielern ist es nicht erlaubt, Stöcke mit lockeren Teilen für ihre Versuche zu benutzen. Die Versuche sind ungültig und dürfen nicht wiederholt werden.
12. Den Spielern ist es nicht erlaubt, regelwidriges Sportgerät zu benutzen. Der Versuch ist ungültig und darf nicht wiederholt werden. Das Sportgerät ist der Stock mit seinen Einzelteilen: Laufplatte - Stockkörper - Stiel. Für dessen Ordnungsmäßigkeit und regelgerechte Beschaffenheit ist jedem Spieler und Betreuer/Mannschaftsführer eine zumutbare Selbstverantwortung zu übertragen.
13. Der UNIFIED Regelspieler darf nur Platten gemäß Kapitel 2 verwenden. Bei Nichteinhalten dieser Regel wird die Mannschaft vom Bewerb ausgeschlossen.
14. Bei allen Wettbewerben ist nur Sportgerät erlaubt, das von der Internationalen Föderation Eisstocksport (IFI) zugelassen ist. Änderung an den Sportgeräteeilen ist grundsätzlich verboten.

**AUSNAHMEN:**

- Aufschrauben einer Sommerlaufsohle auf die Grundplatte
- Anpassen der Griffform beim Stiel.

15. Das von der IFI zugelassene Sportgerät muss eine von der IFI-Prüfstelle vorgeschriebene Registriernummer und das IFI-Zulassungszeichen tragen.
16. Regelwidrig ist ein Sportgerät, welches fehlerhaft hergestellt wurde oder ohne Absicht eine Änderung (Abnützung, Alterung, ...) erfahren hat.
17. Als regelwidrig manipuliert gelten absichtlich herbeigeführte Veränderungen.
18. Untersagt ist nicht zugelassenes und lizenzloses Sportgerät oder artfremder Einsatz desselben (Sommerlaufsohlen auf Eis).

19. Die Spieler haben keine Versuche auszuführen, ohne dass sich die Daube im Zielfeld befindet. Solche Versuche sind ungültig und dürfen nicht wiederholt werden.
20. Die Spieler und Betreuer/Mannschaftsführer haben den Anordnungen der Offiziellen Folge zu leisten.
21. Der Ablauf des Wettbewerbes darf nicht verzögert, gestört oder behindert werden (Richtzeitvorgabe für ein Spiel: bis 30 Minuten).
22. Die Bekleidung der Spieler und Betreuer/Mannschaftsführer einer Mannschaft soll einheitlich sein und der Wettbewerbsart entsprechen (für die Einhaltung ist der Betreuer/Mannschaftsführer verantwortlich).
23. Der Durchführende muss für die Kennzeichnung der Mannschaft sorgen.
24. Der Mannschaftsführer/Unified Partner muss die zugeordnete Kennzeichnung (Startnummer) sichtbar tragen.

### **Messen**

1. Die Feststellung der Bestlage von Stöcken zur Daube erfolgt durch Entfernungsmessung. Zwischen Stöcken und Daube ist die kürzeste Entfernung zu messen, auch wenn die Messpunkte außerhalb des Zielfeldes liegen.
2. Wird beim Messen ein Stock oder die Daube durch einen Spieler (Betreuer) in ihrer Stellung oder Lage verändert, so werden die vorher als zählend festgestellten Stöcke gewertet. Der Spieler (Betreuer), der die Veränderung verursacht hat, verliert jeden weiteren Messvergleich. Der Stock oder die Daube werden in ihrer ursprünglichen Situation (Lage) gebracht.

### **Stockwertung**

1. Alle Stöcke einer Mannschaft, die nach der Beendigung der Kehre, der Daube näher stehen als der nächst stehendem Stock des Gegners, werden mit Pluspunkte bewertet.
  - Der erste Stock zählt 3 Punkte und jeder weitere Stock 2 Punkte.
  - Höchstpunktezah:  $3 + 2 + 2 + 2 = 9$  Punkte in einer Kehre.
2. Bei gleicher Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube werden für diese Stöcke keine Punkte vergeben.
3. 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 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.
  - Höchstpunktezah:  $3 + 2 + 2 = 7$  Minuspunkte in einer Kehre.

Hinweis: Keine Minuspunkte gibt es, wenn das Zielfeld berührt, oder ein auf den Begrenzungslinien stehender Stock oder die Daube getroffen wird.

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

### **Spielwertung**

1. Gewinnpunkte erhält die Mannschaft, die auf Grund der höheren Stockpunktezahl das Spiel für sich entschieden hat. Stockpunkte sind Pluspunkte vermindert um die Minuspunkte.
2. Hat eine Mannschaft null Stockpunkte, die gegnerische Mannschaft mehr Minus- als Pluspunkte, so hat die Mannschaft mit null Stockpunkten das Spiel gewonnen. In der Sammelwertungsliste werden keine Minuspunkte eingetragen. Diese werden auf dem Gegenkonto in Pluspunkte gewertet, z.B. 15 : -5 wird 20 : 0.

Hinweis: Hat eine oder beide Mannschaften im Spielergebnis Minuspunkte, so müssen diese von der Summe der Pluspunkte abgezogen werden.

3. Sieger im Mannschaftsspiel ist die Mannschaft mit den meisten Gewinnpunkten.

Gewertet werden:

- gewonnenes Spiel = 2 : 0 Punkte
  - unentschiedenes Spiel = 1 : 1 Punkte
  - verlorenes Spiel = 0 : 2 Punkte
4. Erreichen mehrere Mannschaften die gleiche Anzahl von Gewinnpunkten, so wird für die Rangfestsetzung
    - der Quotient und
    - die Differenz herangezogen.
  5. Der Quotient ist die Summe der eigenen Stockpunkte geteilt durch die Summe der gegnerischen Stockpunkte (3 Dezimalstellen ohne Rundung).
  6. 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.

#### **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  
 $322 : 173 = 1,861 = \text{Quotient}$   
 $322 - 173 = 149 = \text{Differenz ist größer als bei A}$

Sieger ist daher Mannschaft B

7. Ist der Quotient kleiner als 1 ergibt sich zwangsläufig eine negative Differenz.
8. 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.
9. 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.

## TEILNAHME

Level 3 Spieler dürfen weder beim Mannschaftsspiel noch beim Unified Mannschaftsspiel teilnehmen.

# Kapitel 6: Verhalten der Spieler

## VERHALTEN DER SPIELER UND ALLGEMEINES

Das Motto von „Special Olympics“: „Lasst mich gewinnen! Aber wenn ich nicht gewinnen kann, dann lasst es mich mutig versuchen.“

1. „FAIR PLAY“ ist die höchste Regel. Das Verhalten der Spieler muss den sportlichen Regeln entsprechen. Ein Spieler ist gerecht, ehrlich und kameradschaftlich. Die Überwachung dieser Regel liegt beim Betreuer/Mannschaftsführer.
2. Jeder Spieler darf zu ein und demselben Wettbewerb nur einmal antreten.
3. Die Spieler sollen die Startreihenfolge einhalten - für diese Einhaltung ist der Betreuer verantwortlich.
4. Die Spieler sollen in einer der Wettbewerbsart entsprechenden Sportbekleidung den Wettbewerb bestreiten - für diese Einhaltung ist der Betreuer verantwortlich.
5. Der Veranstalter muss für die Kennzeichnung der Spieler sorgen. Die zugeordnete Kennzeichnung sichtbar zu tragen ist Pflicht.
6. Steht der Spieler beim Versuch nicht auf dem Abspielpunkt, so ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt werden.
7. Auf dem Spielfeld dürfen sich nur der Spieler und der Betreuer - im Zielfeld und dahinter niemand (mit Ausnahme der Bahnrichter) - aufhalten.

8. Der Zielwettbewerb kann auf allen vorhandenen Bahnen ausgetragen werden, wenn gleiche Wettbewerbsbedingungen gegeben sind (diese Entscheidung liegt beim Wettbewerbsleiter).
9. Die Zuteilung der Bahnen erfolgt durch die Wettbewerbsleitung und wird vor Wettbewerbsbeginn ausgehängt

## Kapitel 7: OFFIZIELLE bei den Special Olympics (SO) Stockbewerben

1. Bei allen Wettbewerben hat der Veranstalter die erforderlichen Offiziellen bereitzustellen. Es muss auch ein technischen Delegierter von SO dabei sein. Diese bilden gemeinsam die Wettbewerbsleitung.
2. Der Schiedsrichter kann auch der Wettbewerbsleiter sein. Er leitet und überwacht gemeinsam mit dem technischen Delegierten von SO die gesamte Abwicklung des Wettbewerbs und ist für die technische Organisation desselben verantwortlich. Ihnen obliegt die Vornahme von organisatorischen Änderungen im Interesse der sportlichen Durchführung, die Kontrolle des Spielfeldes auf seine Ordnungsmäßigkeit, die Einteilung der Mannschaften und der Einzelspieler sowie der Sportgeräte, sofern diese zur Verfügung gestellt werden. Die vorzeitige Beendigung des Wettbewerbs bei ungünstiger Witterung oder sonst zwingenden Gründen sowie die Überprüfung der Ergebnislisten gehört ebenfalls zu ihrem Aufgabenbereich.
3. Der Schiedsrichter hat die allgemeine Aufsicht über die Spiele und deren Unterbrechungen. Er hat die Kontrolle über die Spieler und das Sportgerät. Es ist seine Pflicht, den Wettbewerb nach den internationalen Eisstockregeln der SO zu sichern, Entscheidungen zu treffen und die vorgegebenen Strafen nach den Regeln zu verhängen. Gegen Tatsachenentscheidungen ist kein Einspruch möglich. Nach der Beendigung des Wettbewerbes muss der Schiedsrichter einen Spielbericht fertigen.
4. Der Bahnrichter (auch Betreuer oder Mannschaftsführer) muss mit den Special Olympics Stocksportregeln vertraut sein. Vor Beginn einer jeden Kehre überzeugt er sich vom Zustand der Bahn und legt die Daube auf ihren Platz. Er sorgt dafür, dass die auf seiner Bahn durchzuführenden Spiele nach den geltenden Regeln ablaufen. Nach jeder Kehre hat er die Anzahl der Stockpunkte, Minuspunkte und Strafpunkte in das Wertungsmeldeblatt einzutragen und den Betreuern/Mannschaftsführern bekannt zu geben. Nach Beendigung des Spiels hat er und je ein Spieler/Betreuer der beiden Mannschaften das Ergebnis im Wertungsmeldeblatt durch Unterschrift zu bestätigen. Für die Wettbewerbsleitung gilt nur das Wertungsmeldeblatt des Bahnrichters.
5. Nachträgliche Beanstandungen bei Fehleintragungen werden nur dann berücksichtigt, wenn sie vom Schiedsrichter zweifelsfrei festgestellt werden.

6. Wird das Wertungsmeldeblatt von einer der beiden Mannschaften nicht unterschrieben, entscheidet der Schiedsrichter endgültig, fertigt das Wertungsmeldeblatt und teilt das Ergebnis mit. Sind keine Bahnrichter im Einsatz, so ist das Wertungsmeldeblatt von einem Spieler/Betreuer der anspielenden Mannschaft auszufüllen. Alle Eintragungen sind nach jeder Kehre vorzunehmen.
7. Die Mannschaftsführer und die Einzelspieler haben das Recht, den Schiedsrichter bezüglich der getroffenen Entscheidungen der Bahnrichter anzurufen. Betreuer sind für die Sicherheit ihrer Spieler verantwortlich.
8. Bei den Einzelwettbewerben achtet der Bahnrichter darauf, dass die Teilnehmer in der ausgelosten Reihenfolge zum Wettbewerb antreten. Er stellt das Ergebnis der einzelnen Versuche fest und teilt dies dem Spieler/Betreuer und Schriftführer mit.
9. Die Spieler/Betreuer/Mannschaftsführer haben den Anordnungen der Bahnrichter bzw. der Starter folge zu leisten. Verstöße werden dem Schiedsrichter gemeldet.
10. Der Starter/Betreuer/Mannschaftsführer achtet auf die Einhaltung der Startbestimmungen bei den Ziel- und Lattenwettbewerben.
11. Der Schriftführer erledigt alle schriftlichen Arbeiten für die Wertung. Er hat im Wertungsmeldeblatt das Ergebnis der einzelnen Kehren und das Endergebnis zu kontrollieren. Bei rechnerischen Differenzen hat der Schiedsrichter diese unverzüglich mit den beiden Betreuern/Mannschaftsführern zu klären und zu entscheiden.
12. 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 einträgt und die Gesamtpunktezahl ermittelt.
13. Gegen Fehleintragungen oder Rechenfehler des Schriftführers ist den Wettbewerbsteilnehmern/Betreuern/Mannschaftsführern eine Einspruchsmöglichkeit innerhalb von 30 Minuten nach Feststellung des Endergebnisses gegeben. Die Einsprüche erfolgen beim Wettbewerbsleiter, der für die Richtigstellung sorgt und diese bekannt gibt.

HINWEIS: Dies gilt nur bei Fehlern des Schriftführers.

### **SCHIEDSRICHTERBEKLEIDUNG**

1. Die Schiedsrichter sollen ein schwarz - weiß gestreiftes Dress und eine schwarze Hose tragen.

## Anhang: Grafiken und Formblätter

Einteilung von Stockbahnen (Abb.1)

Stockbahnen: Zielbewerb (Abb. 2), Lattenbewerb (Abb. 3)

Sportgerät für Lattenbewerb (Abb. 4)

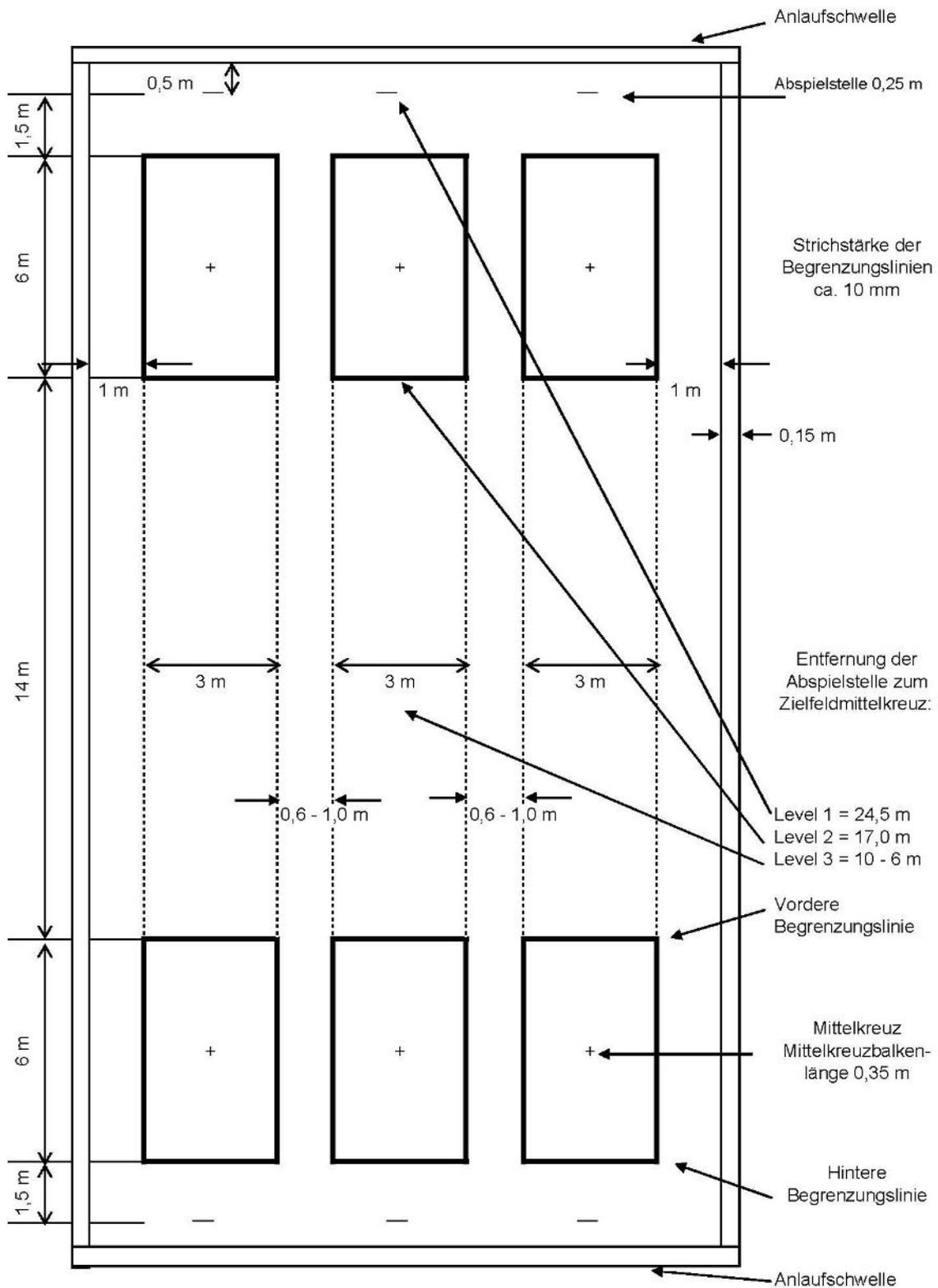
Startkarte: Mannschaftsspiel (Abb. 5)

Mannschaftsstreifen (Abb. 6)

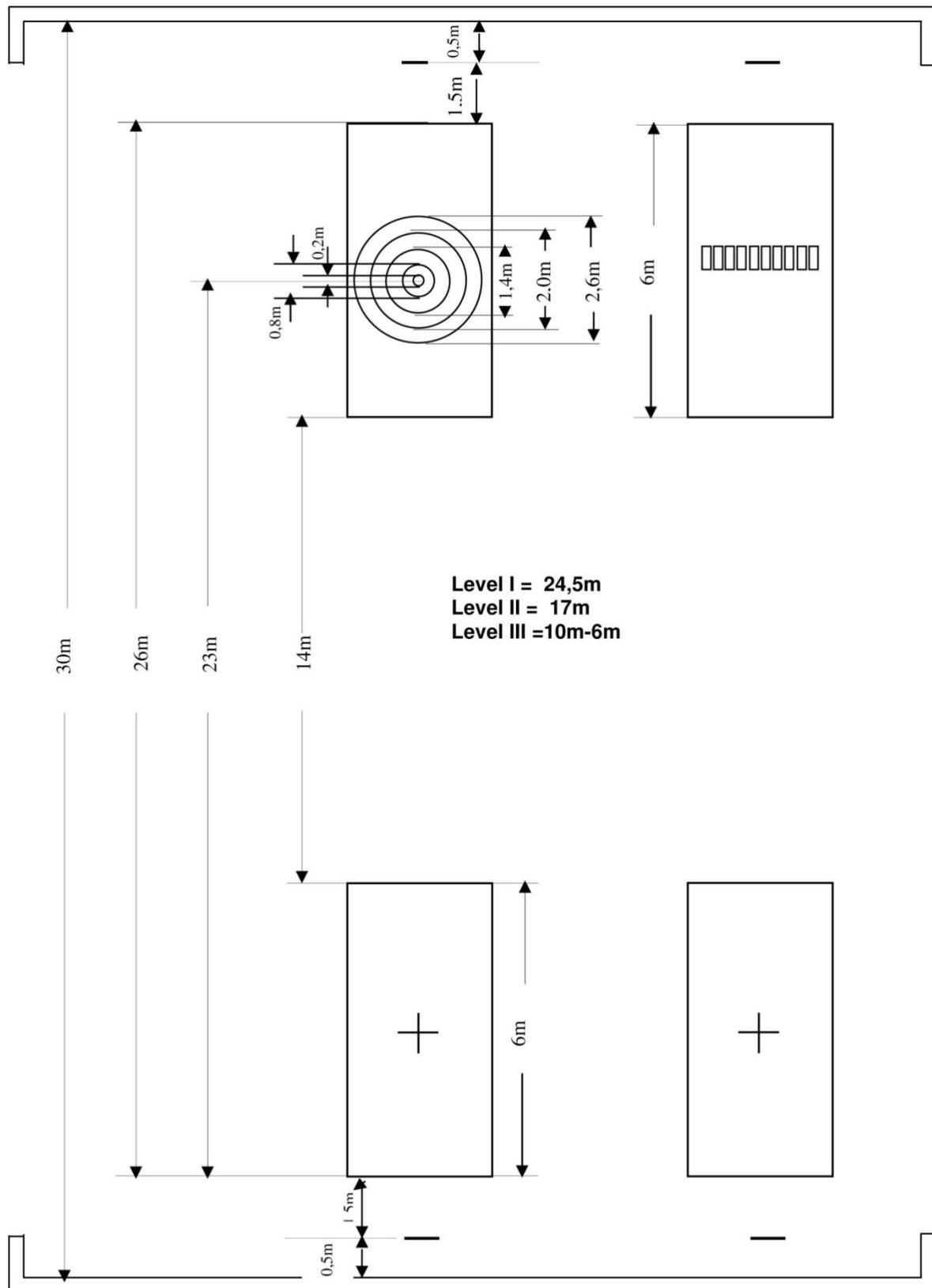
Wertungsmeldeblatt (Abb. 7)

Spielplan (Abb. 8)

Wertungstreifen Ziel u. Lattenbewerb (Abb. 9)

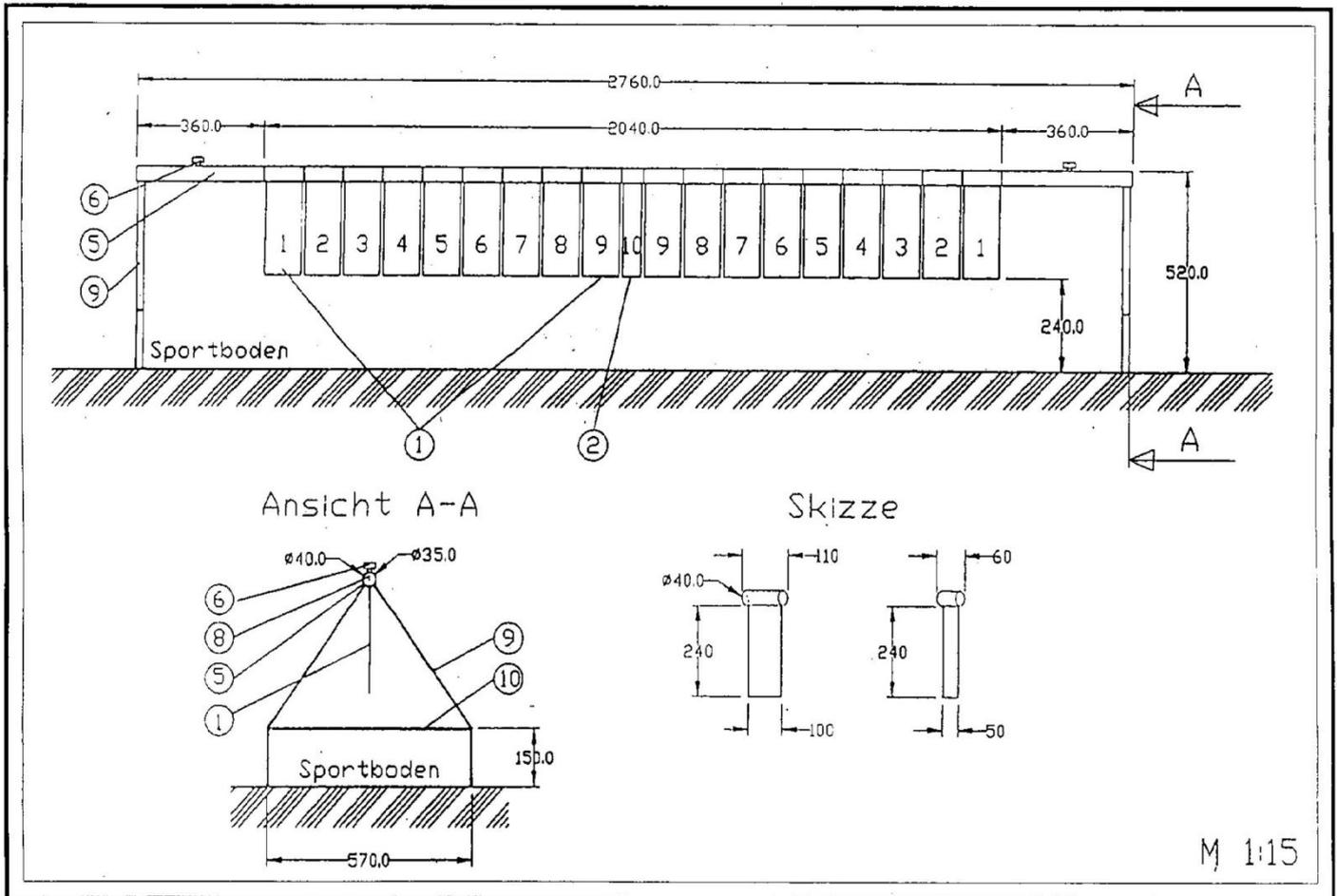


Einteilung von Stocksportbahnen (Abb. 1)



**Stocksportbahn:  
Zielwettbewerb ( Abb.2 )**

**Stocksportbahn:  
Lattenwettbewerb ( Abb.3 )**



Sportgerät für Lattenbewerb (Abb. 4)

**Stückliste für das Lattenwettbewerbsgerät:**

Pos. 1	18 Stück	Blech	Größe: 100x240x1
Pos. 2	1	Blech	50x240x1
Pos. 3	18	Hülse	D40x110x2
Pos. 4	1	Hülse	D40x60x2
Pos. 5	2	Hülse	D40x360x2
Pos. 6	2	Flügelschraube	M10x35 8,8
Pos. 7	2	Sechskantmutter	M10 8
Pos. 8	1	Rohr	D35x2760x2
Pos. 9	4	Flachstahl	15(20)x5x614
Pos.10	2	Flachstahl	15(20)x5x560

Startnummer
-------------

Wettbewerb .....

Datum .....

Organisation .....

Ort .....

	Name	Vorname	Sonstiges
Mannschaftsführer			
Betreuer			
1. Spieler			
2. Spieler			
3. Spieler			
4. Spieler			
1. Auswechselspieler			
1. Auswechselspieler			

.....  
Unterschrift  
Betreuer/Mannschaftsführer

**Startkarte: Mannschaftsspiel (Abb. 5)**

Mannschaft:						
Durchgang	Gegner	Bahn	Anschuss	Ergebnis		Punkte
				+	-	
Summe						

Mannschaftsstreifen (Abb. 6)

Wertungsblatt - Mannschaften																	
Mannschaft					Startnummer				Mannschaft					Startnummer			
Durchgang	1	2	3	4	5	6	Total	Durchgang	1	2	3	4	5	6	Total		
+	Punkte							+	Punkte								
-	Punkte							-	Punkte								
Unterschrift des Mannschaftsführers								Unterschrift des Mannschaftsführers									

Fehleintragungen vermeiden  
 Korrekturen vom Schiedsrichter/Bahnrichter unterschreiben lassen

Bahn Nr.

Unterschrift Bahnrichter/Schiedsrichter

Bahn Nr.

Wertungsmeldeblatt (Abb. 7)

Spiel	Bahn		
	1	2	3
1	1:6	5:2	3:4
2	7:5	4:1	2:3
3	6:4	3:7	1:2
4	5:3	2:6	7:1
5	4:2	1:5	6:7
6	3:1	7:4	5:6
7	2:7	6:3	4:5

**7er Spielplan**  
für das Mannschaftsspiel (Abb. 8)

Spiel	Bahn	
	1	2
1	1:2	4:3
2	4:1	3:2
3	1:3	2:4

**4er Spielplan**  
für das Mannschaftsspiel

## Wertungsstreifen Ziel- u. Lattenbewerb (Abb. 9)

Startnummer	
Name	
Institution	
Level	
<b>Vorbewerb Ziel</b>	
1. Versuch	
2. Versuch	
3. Versuch	
4. Versuch	
5. Versuch	
6. Versuch	
7. Versuch	
Gesamt	

Der Versuch mit der geringsten Punkteanzahl wird nicht gewertet!

Startnummer	
Name	
Institution	
Level	
<b>Vorbewerb Latten</b>	
1. Versuch	
2. Versuch	
3. Versuch	
4. Versuch	
5. Versuch	
6. Versuch	
7. Versuch	
Gesamt	

Der Versuch mit der geringsten Punkteanzahl wird nicht gewertet!

Startnummer	
Name	
Institution	
Level	
<b>Hauptbewerb Ziel</b>	
1. Versuch	
2. Versuch	
3. Versuch	
4. Versuch	
5. Versuch	
6. Versuch	
7. Versuch	
Gesamt	

Der Versuch mit der geringsten Punkteanzahl wird nicht gewertet!

Startnummer	
Name	
Institution	
Level	
<b>Hauptbewerb Latten</b>	
1. Versuch	
2. Versuch	
3. Versuch	
4. Versuch	
5. Versuch	
6. Versuch	
7. Versuch	
Gesamt	

Der Versuch mit der geringsten Punkteanzahl wird nicht gewertet!