

INTERNATIONAL FEDERATION ICESTOCKSPORT

Sitz in Bern (CH) – Gegründet 1950



OFFIZIELLES REGELBUCH

Internationale Eisstock-Regeln (IER)

Internationale Spiel-Ordnung (ISpO)

9. neu bearbeitete Auflage

Der offizielle Text ist deutsch. Allein gültige Ausgabe mit Stand vom 1. Oktober 2014. Nachdruck oder Vervielfältigung, auch auszugsweise, ist nur mit schriftlicher Genehmigung der IFI gestattet.

Editor: International Federation Icestocksport,
Käthe-Kollwitz-Str. 23, D-68169 Mannheim,
Telefon 0621/815972, Fax 0621/827665

E-Mail: info@eisstock.org

www.eisstock.org

INTERNATIONAL FEDERATION ICESTOCKSPORT

Sitz in Bern (CH) – Gegründet 1950



INTERNATIONALE EISSTOCK-REGELN (IER)

9. neu bearbeitete Auflage

Gültig ab 1. Oktober 2014

Inhaltsverzeichnis

Abschnitt 1	Spielfeld	Seite
Abschnitt 2	Sportgerät, Daube, Messgerät	Seite
Abschnitt 3	Mannschaftsspiel	Seite
Abschnitt 4	Zielwettbewerb	Seite
Abschnitt 5	Weitenwettbewerb	Seite
Abschnitt 5A	Schnellwettbewerb	Seite
Abschnitt 6	Offizielle	Seite
Abschnitt 7	Strafen	Seite

Stichwortverzeichnis

	Regel
Abspielstelle	111 + 504 + 555
Abspielraum	504 + 554 + 555
Aktuelle Sportgeräteliste	202
Anspiel	315
Anspiel, unberechtigtes	318
Aufenthalt am Zielfeld	353 + 354 + 416
Ausführung der Versuche im Schnellwettbewerb	555
Ausführung des Versuchs im Mannschaftsspiel	313 - 316
Ausführung des Versuchs im Weitenwettbewerb	504
Ausführung des Versuchs im Zielwettbewerb	415
Ausschluss des Einzelspielers	712
Ausschluss, Gesamtausschluss	722
Auswechselfspieler	302 + 307
Bahnen für Zielwettbewerb	403 - 406
Bahnrichter	605
Behinderung der Spieler	352
Behinderung des Wettbewerbs	365
Beschädigung eines Stockes	335
Bestrafung durch Sportgerichte	723
Betreuerstrafen	721
Daube	211
Differenz bei Punktegleichheit	395
Disqualifikation der Einzelspieler	713
Disqualifikation der Mannschaft	707
Duospiel	301 + 302
Einspruchsfrist gegen Fehleintragungen	623
Einspruchsmöglichkeit gegen Bahnrichterentscheid	608
Festlegungen A-Schiedsrichterseminare	Allgemeines

Fair play	351 + 411 + 502 + 552
Gesamtausschluss	722
Gewichte der Sportgeräte	210
Gewinnpunkte	391
Gleiche Entfernung von Stöcken zur Daube	382
Gleitschutz	367 + 413 + 504 + 555
Grundplatte	206
Gültige Stöcke	346
Gültige Versuche	341
Kehrenende	312
Kehrenzahl	311
Lageveränderung der Daube	323 - 327
Lageveränderung von Stöcken	331 - 334 + 343
Laufsohlenständer	213
Lockere Stockteile	360
Mannschaften	302
Mannschaftsführer	305
Mannschaftsspiel	301 - 395
Mannschaftswertung im Schnellwettbewerb	591
Mannschaftswertung im Weitenwettbewerb	541
Mannschaftswertung im Zielwettbewerb	441
Matchstrafe	706
Messen	371
Messgeräte	212
Mixed	301 + 302
Nachträgliche Beanstandungen	606
Nicht ausgetragenes Spiel	304 + 392
Nicht gestattete Laufsohlen	342 + 361
Oberkörperbekleidung der Spieler	366
Offizielle	601 - 623
Pluspunkte in der Kehre	381
Prüfkoffer	208
Punkte, Gewinnpunkte der Spiele	391
Punkte, Pluspunkte in der Kehre	381
Punkte, Minuspunkte in der Kehre	383 + 384
Punktgleichheit	395
Quotient bei Punktgleichheit	395
Rangfestsetzung im Mannschaftsspiel	394
Rangfestsetzung im Schnellwettbewerb	581
Rangfestsetzung im Weitenwettbewerb	531
Rangfestsetzung im Zielwettbewerb	431
Regelwidriges Sportgerät	361

Reihenfolge der Versuche im Mannschaftsspiel	315 - 319
Reihenfolge der Versuche im Schnellwettbewerb	556
Reihenfolge der Versuche im Weitenwettbewerb	505
Reihenfolge der Versuche im Zielwettbewerb	403 - 406
Rückwärtige Begrenzungslinie	504
Schiedsrichter	603 + 604 + 611
Schnellwettbewerb	551 - 591
Schrittführer	621 - 623
Schülerstock nach IFI	203 + 204 + 210
Sieger im Mannschaftswettbewerb	394
Solospiel	301 + 302
Sommerlaufsohlen	207
Spieler der Mannschaft	302 + 303
Spielersperrern	724
Spielerverhalten	351 - 367 + 411 - 416
Spielfeld	101
Spielführer	306
Spielkleidung	366
Spielpunktestrafen	704 + 705
Spielregeln	311 - 313
Spielwertung	391 - 395
Sportböden	Allgemeines
Sportgeräte des Mannschaftsspiels	201 - 213
Sportgeräte des Schnellwettbewerbs	571 - 574
Sportgeräte des Weitenwettbewerbs	521 - 524
Sportgeräte des Zielwettbewerbs	421 - 423
Sportgerichte	723
Schiedsrichter im Weitenwettbewerb	508 + 611
Startreihenfolge im Schnellwettbewerb	556
Startreihenfolge im Weitenwettbewerb	505
Startreihenfolge im Zielwettbewerb	414
Stiel des Stockes	205
Stock	203
Stockkörper + Schülerstockkörper	204
Stockmarker	205
Stocksportbahn für das Mannschaftsspiel	102
Stocksportbahn für den Schnellwettbewerb	105
Stocksportbahn für den Weitenwettbewerb	104
Stocksportbahn für den Zielwettbewerb	103
Stockwertung im Mannschaftsspiel	381 - 384
Stören der Daube	358
Stören der Spieler	352
Stören der Stöcke	357

Stören des Wettbewerbs	365
Strafen	701 - 724
Strafpunkte	702 + 703
Trainingsversuche im Mannschaftsspiel	314
Trainingsversuche und Probedurchgang	503 + 553
Trainingsversuche im Zielwettbewerb	412
Triospiel	301 + 302
Überworfener Stock	344 + 362
Unberechtigtes Anspiel	318
Ungültige Versuche	342
Unordentliche Kleidung	366
Veränderung der Daube	323 - 327
Veränderung von Stöcken	331 - 334
Vergessener Versuch	319
Verhalten der Spieler im Mannschaftsspiel	351 - 367
Verhalten der Spieler im Zielwettbewerb	411 - 417
Verletzung eines Spielers	307
Verrücken der Daube oder des Stockes beim Messen	372
Verwarnung	701 + 711
Verzögerung des Wettbewerbs	365
Vollzähligkeit der Mannschaft	303
Vordere Begrenzungslinie des Abspielfeldes, Übertreten	356
Vorzeitige Beendigung der Kehre	321 + 322
Vorzeitiges Ausscheiden einer Mannschaft	304
Weitenwettbewerb	501 - 541
Wertung der Kehre	381 - 384
Wertung des Spiels	391 - 395
Wertung im Schnellwettbewerb	561 + 562
Wertung im Weitenwettbewerb	511 - 515
Wertung im Zielwettbewerb	403 - 406
Wertungsblatt	607
Wettbewerbsleiter	602 + 604
Wiederholung von Versuchen im Mannschaftsspiel	345
Winterlaufsohlen	208
Zielfeld, Aufenthalt im oder am Zielfeld	353 + 354
Zielfeldbegrenzung	112
Zielstöcke im Zielwettbewerb	421
Zielwettbewerb	401 - 441

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

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.

205 Der **Stiel** besteht aus metallarmierten Kunststoffen, Stahl, Titan oder Chemiesfasern. 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.

205 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.

Härtebereiche bei 25°C und Farbgebung der Sommerlaufsohlen

IFI-Nr. 10	weiß (auch eingeschlossen von grünem, schwarzem oder grauem Außenrand)	> 86 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. 15.1	lichtblau	43 - 46 Shore D

Härtebereiche bei 25°C und Farbgebung der Sommerlaufsohle 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. 15.1	lichtblau	43 - 46 Shore D
IFI-Nr. 16	blaulila	39 - 41 Shore D***

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.*

- 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 an allen Stellen mit der Grundplatte fest verbunden ist, die vorgeschriebene Geometrie erfüllt und unbeschädigt ist.

Gewichte siehe Regel 210

Abmessungen und Bezeichnungen siehe Abb. 11

Härtebereiche bei 25°C 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. 26.1	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.

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

210	Massen (Gewichte):	Kilogramm
	Stockkörper Typ M	3,80 - 3,83
	Stockkörper Typ L	3,70 - 3,73
	Stockkörper Typ P	3,50 - 3,53
	Schülerstock Typ E	2,73 - 2,78
	Stiel	0,27 - 0,43
	Sommerlaufsohle	0,80 - 1,15*
	Winterlaufsohle	0,85 - 1,15**
	* SLS Nr. 11 maximal 1,20 kg	
	** WLS Nr. 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 Stockkörpers mit fehlendem bzw. falschem Typ-Buchstaben wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 704 b abgezogen.

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.

213 Laufsohlenständer

Es dürfen nur **Laufsohlenständer** für maximal 8 Laufsohlen verwendet werden, welche die folgenden 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 d abgezogen.

Abschnitt 3 MANNSCHAFTSSPIELE 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 denen 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 einem Spieler mit 4 Stöcken, der 4 Versuche pro Kehre machen muss.

Außerdem kann ein Auswechselspieler, ausgenommen beim Solo, genannt werden.

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 Sportgeräteteilen, die sich zu Beginn eines Spieles auf dem Spielfeld befinden sowie ein Ergänzen sind verboten.

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 Wiederholungsfalle 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.

- 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.

- 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 zugeordnete 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.

- 307** Der **Auswechsellspieler** darf nach jedem Spiel und für eine beliebige Anzahl von Spielen in die Mannschaft gewechselt werden. Sein Einsatz erfolgt nach Vorlage des Spielerpasses 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 Turnieres, **nicht Meisterschaft**, z. B. aus Zeitgründen siehe § 612 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 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.

317 Die **nach dem Spielplan** bestimmte Mannschaft, welche 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 a. 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.

- 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 bleibt 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.

- 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** **V e r b e s s e r t** 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 **V e r s c h l e c h t e r u n g**, so verbleibt dieser auf seinem neuen Platz.
- 332** **V e r b e s s e r t** 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 **V e r s c h l e c h t e r u n g**, 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.*

- 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.
- 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 vorbeiläuft.

342 Ungültige Versuche sind:

- a) ein Versuch mit einer nicht gestatteten Sportgeräteteil (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 verwendeten 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 wiederherzustellen.

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.

346 Gültige Stöcke sind:

- a) ein Stock, der sich im Zielfeld befindet oder die Begrenzungslinien desselben berührt. Bei auf der Lauffläche stehendem 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 Vergehens gibt es: Verwarnung, Spielpunkteabzug, Matchstrafe oder Disqualifikation nach Abschnitt 7.

- 352** Der auf der Abspielstelle stehende Spieler darf bei seinem Versuch
- nicht gestört werden,
 - 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 b.
c) Behindert ausgeführte Versuche (auch bei Behinderung durch nicht am Spiel Beteiligte) dürfen wiederholt werden.*

- 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.

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

- 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 verwarnt, im Wiederholungsfalle 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.*

- 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, weitestens 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 c vergeben (Ausnahme: Solo- und Duo).

Bei Betreten des Spielfeldes durch Betreuer oder Auswechselspieler während des Spieles erhält die Mannschaft eine Verwarnung, im Wiederholungsfalle 3 Strafpunkte nach Regel 702 f.

- 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).

- 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 benutzen**. Die Versuche sind ungültig und dürfen nicht wiederholt werden.

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

- 361** Den Spielern ist es nicht erlaubt, **regelwidriges Sportgerät zu benützen**. 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.

Sportgerät ist regelwidrig, wenn es fehlerhaft hergestellt wurde oder ohne Absicht eine Änderung (Abnutzung, Alterung usw.) 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.

- 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.

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

Hinweis: Bei Nichtbefolgung: Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwahrt 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 h abgezogen.*
 - c) *Bei Störung oder Behinderung werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 705 e abgezogen.*

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 ein Spielpunkt nach Regel 704 i abgezogen.

Messen

371 Die Feststellung der Bestlage von Stöcken zur Daube erfolgt durch Entfernungsmessungen mit geeigneten Messgeräten (Bandmaß mit Magnet nicht erlaubt).

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.

- 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.

394 **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.

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.

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

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

Spielregeln und Wertung

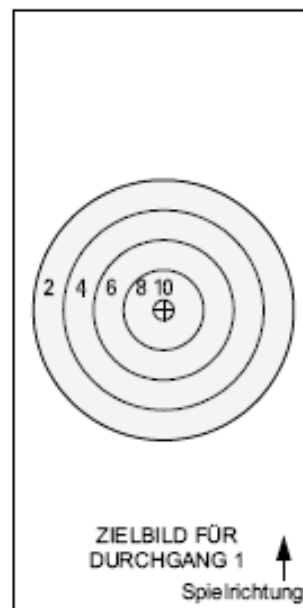
402 Der Wettbewerb wird in vier Durchgängen mit je 6 Versuchen ausgetragen, wobei alle Versuche auf einer Bahn auszuführen sind.

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.

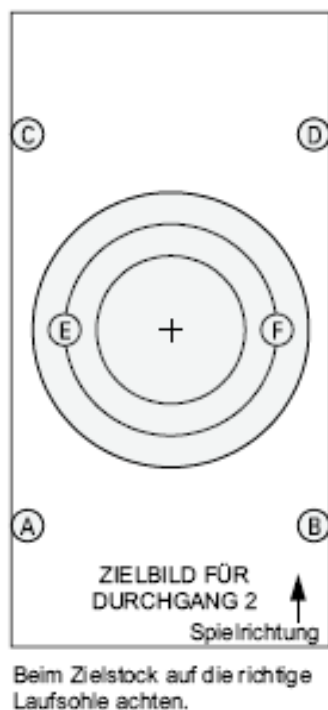


404 2. Durchgang:

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.



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

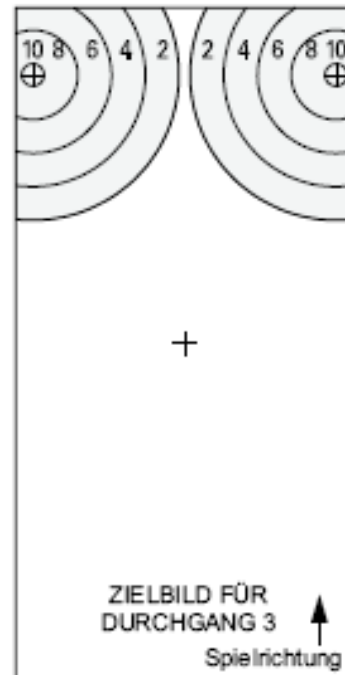
Es werden maximal 60 Punkte gewertet.

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.



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).

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

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 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; davor sind den Spielern auf den Wettbewerbsbahnen keine Trainingsversuche erlaubt.

- 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.

- 415** Steht der Spieler bei der Abgabe des Versuches nicht auf der Abspielstelle oder überschreitet der Spieler in Verbindung mit der Versuchsabgabe die vordere Begrenzungslinie des Abspielfeldes, 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.

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 U 14 – Wettbewerben sind 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 U 19-, Junioren U 23-, Herren- und Seniorenwettbewerbe auf Eis die	IFI – Nr. 25 (gelb)
und auf Sommersportböden die	IFI – Nr. 14 (gelb)

- 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 Punktzahl erreicht hat.

Erreichen mehrere Teilnehmer eines Wettbewerbes die gleiche Punktzahl, 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

- 441** Eine Mannschaft im Zielwettbewerb besteht aus **vier** Spielern. Diese werden auf einer Bahn, welche zugulost 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.

- 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 Schiedsrichter 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.

- 505 Die Startreihenfolge im 1. Durchgang entspricht der vorgenommenen Auslosung. Der Start der weiteren Durchgänge erfolgt in der Reihenfolge der Platzierung nach dem vorangegangenen 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 Platzierungen 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 niemand auf und hinter der Bahn aufhalten.
- 508** Der Schiedsrichter ist für die Einhaltung der Regeln 504 und 507 verantwortlich.

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.
- 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.

Sportgeräte

- 521** Der Durchführer muss mindestens zwei gleiche 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 benutzen.
- 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
alle anderen Klassen

Typ E
Typ P

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 Summen-gleichheit 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.

- 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.

- 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 rote Abspiellinie verlassen werden.

Ein gültiger Versuch wird vom Schiedsrichter 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 Spielers nicht innerhalb in dem hierfür vorgesehenen Zeitlimit, ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt bzw. nachgeholt werden.

- 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 auf und hinter der Bahn niemand aufhalten.
- 559** Der **Schiedsrichter** ist für die Einhaltung der Regeln 553 - 555 verantwortlich.

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.

Sportgeräte

- 571** Der Durchführer muss mindestens drei gleiche 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.
- 572** Alle Spieler müssen die gleichen Stöckkörper und Laufsohlen benutzen.

Hinweis: Bei Beschädigung eines Stockkörpers oder einer Laufsohle während eines Durchganges wird dieser Durchgang mit gleichartigem, intaktem Sportgerät weitergeführt.

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

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

Schüler/Jugend U 14 und Jugend U 16 alle anderen Klassen	Typ E Typ P
---	----------------

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 Zeitsumme 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 Zeitsummen ihrer **drei** vor dem Wettbewerb bestimmten Einzelspieler des Wettbewerbes das niedrigste Ergebnis erzielt.
Bei Summengleichheit mehrerer Mannschaften wird analog Regel 581 verfahren.

Abschnitt 6 OFFIZIELLE

- 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.
- 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 Strafen 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.
- 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.
- 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.
- 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 liegt. 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 Schiedsrichter (Weiten- und Schnellwettbewerb) Folge zu leisten. Verstöße werden dem Schiedsrichter gemeldet.
- 611** Der **Schiedsrichter** achtet auf die Einhaltung der Startbestimmungen bei Weiten- und Schnellwettbewerben.
- 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 Gesamtpunktzahl fortlaufend ermittelt bzw. den weitesten Versuch des Weitenwettbewerbs bzw. die Summe der fünf Zeiten des Schnellwettbewerbes ermittelt.
- 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

Strafen im Mannschaftsspiel

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.

Strafpunkte

702 Mit vorausgegangener Verwarnung

- | | | | |
|----|---|--|----------------|
| a) | 3 | Strafpunkte für Überzahl auf dem Spielfeld von Personen, Stockkörpern, Laufsohlen, Stielen oder Laufsohlenständern; außerdem für nicht gestattete Laufsohlen (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 oder 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 |

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 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 |

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:

	Vergehen gegen:
a) Unsportliches Verhalten	Regeln 351, 411, 502, 552
b) Fehlendes IFI-Laufsohlensiegel	Regel 207
Falscher oder fehlender Typbuchstabe am Stockkörper	Regel 210
c) Einsatz des Auswechselfpielers ohne Passvorlage	Regel 307

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 306, 365
i) Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz	Regel 367
j) Nichtausfüllen des Wertungsblattes nach jeder Kehre	Regel 607

705 2 Spielpunkte abzug

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 Wettbewerbsablaufes	Regel 365

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 Auswechselfspieler eingesetzt werden.

Wird ein Spieler **vor** einem Spiel, **zwischen** den Spielen oder **nach** einem Spiel straffällig, werden in der Endwertung zwei (2) Spielpunkte abgezogen (siehe auch Regel 708).

Wird der Wettbewerb in mehreren Runden ausgetragen, so gilt der Ausschluss für diese und die folgende(n) Runde(n).

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 Tätlichkeiten
gegen Spieler oder Offizielle | Regeln 351, 411, 502, 552 |
| b) Wiederholte Unsportlichkeit | Regeln 351, 411, 502, 552 |
| c) Die zweite 2-Spielpunktstrafe | Regel 705 |

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:

Vergehen gegen:

- | | |
|--|------------------------------|
| a) Verwendung von regelwidrig manipuliertem
oder nicht erlaubtem Sportgerät | Regeln 201, 202, 361 |
| b) Einsatz von nicht genannten oder gesperrten
Spielern oder gemäß ISpO § 103 nicht spiel-
berechtigten Spielern sowie Personen, die
keinen Spielerpass besitzen. | ISpO § 102, 103
Regel 706 |
| c) Nichtbefolgung einer Matchstrafe | |
| d) Vergehen gegen | 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: Vergehen gegen:
- a) Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz Regel 413
 - b) Vergehen analog Regeln 704 d - j

- 712 Ausschluss**
Einen solchen gibt es für: Vergehen gegen:
- a) Vergehen analog Regeln 705 b - e
 - b) Die zweite Verwarnung Regel 711
 - c) Nichteinhaltung der Startreihenfolge im Zielwettbewerb Regel 414
 - d) Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz Regeln 413, 504, 555

713 Disqualifikation

Die Disqualifikation für Vergehen 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).

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 bestrafte 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 Spiellersperren

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

INTERNATIONAL FEDERATION ICESTOCKSPORT

Sitz in Bern (CH) – Gegründet 1950



INTERNATIONALE SPIELORDNUNG (ISpO)

9. neu bearbeitete Auflage

Gültig ab 1. Oktober 2014

Die Spielordnung regelt die Durchführung aller Wettbewerbsarten im Eisstocksport auf Eis- und Sommersportböden und legt die Rechte und Pflichten der Sportler und Offiziellen fest. Sie ist Anleitung für den Spielbetrieb und enthält alle Bedingungen, die nicht in direktem Zusammenhang mit den Spielregeln stehen.

Inhaltsverzeichnis

Gruppe 1	Allgemeine Bestimmungen	Seite
Gruppe 2	Spielkleidung	Seite
Gruppe 3	Formblätter	Seite
Gruppe 4	Meisterschaften	Seite
Gruppe 5	IFI-Turniere und Vergleichswettbewerbe	Seite
Gruppe 6	Turniere	Seite
Gruppe 7	Verbands- und Vereinswechsel	Seite
Gruppe 8	Schiedsrichterwesen	Seite

Stichwortverzeichnis

Abbruch, vorzeitiger Abbruch des Turniers	§ 612
Absagen zum Turnier	§ 605
Ärztliche Betreuung	§§ 412 + 607
Anspielregelung	§ 113
Anzahl von Mannschaften bei Turnieren	§ 608
Arten der Meisterschaften	§ 401
Arten der Wettbewerbe	§ 112
Ausschreibung für Meisterschaften	§ 406
Ausschreibungen für Turniere	§ 603
Auswahlmannschaften	§ 116
Bestleistungen	§ 120
Durchführer von IFI-Wettbewerben	§ 408
Durchführung von Meisterschaften	§ 409
Ehrenpreise bei Meisterschaften	§ 424
Einzug von Spielerpässen	§ 108
Entzug von Schiedsrichterausweisen	§ 806
Erdteilmeisterschaften	§ 403
Ergebnislisten	§ 306
Europa-Cup	§§ 502 – 504
Europameisterschaften	§ 403
Freigabe für Nationen- und Vereinswechsel	§ 702
Genehmigung der Turniere	§ 602
Gleichzeitiger Spielbeginn	§ 114
Gleitschutz	§ 203
IFI-Turniere	§ 501
Internationale Schiedsrichter	§ 805
Kennzeichnung von Mannschaften und Spielern	§ 202
Kleidung, Spielkleidung	§ 201
Kontrolle des Sportgeräts	§§ 419 + 613
Länderkämpfe	§ 505
Ländermannschaften	§ 116
Mannschaftsspiel	§ 113
Mannschaftsstreifen	§ 303
Nationale Meisterschaften	§ 404
Nichtvorlage von Spielerpässen	§ 110
Pässe, Spielerpässe	§§ 107 + 706
Preise für Meisterschaften	§ 424
Rekorde und deren Anerkennung	§ 120
Sanitäre Einrichtungen bei Spielfeldanlagen	§§ 412 + 607
Schiedsrichter-Alter	§ 808

Schiedsrichter-Aufgaben	§ 809
Schiedsrichter-Ausbildung	§ 803
Schiedsrichter-Ausweise	§ 804
Schiedsrichter-Einsatz bei Meisterschaften	§ 421
Schiedsrichter-Einsatz bei Turnieren	§ 616
Schiedsrichter-Entschädigung	§ 616
Schiedsrichter-Höherstufung	§ 803
Schiedsrichter-Instanzen	§ 801
Schiedsrichter-Organisation	§ 802
Schiedsrichter-Qualifikation	§ 807
Schnellwettbewerb	§ 119
Setzen von Mannschaften	§ 115
Siegerehrung	§ 424
Sonderfälle bei Nationen- und Vereinswechsel	§ 704
Spielerpässe	§§ 107 – 111 + 706
Spieler-Sperren	§ 102
Spielfeldanlagen	§ 606
Spieljahr	§ 105
Spielklasseneinteilung	§ 103
Spielkleidung	§ 201
Spielplan	§ 302
Startberechtigte	§ 101
Startgelder bei Meisterschaften	§§ 416 + 417
Startgelder bei Turnieren	§§ 610 + 611
Startkarten	§ 301
Startnummern	§ 202
Startzusagen	§ 604
Stichtag für Klasseneinteilung	§ 104
Teilnehmerkosten	§ 413
Terminfestsetzung für Meisterschaften	§ 414
Turnier	§ 601
Turniergenehmigung	§ 602
Veranstalter von IFI-Wettbewerben	§ 407
Vereinswechsel	§§ 701 – 704
Vergabe von Meisterschaften	§ 405
Vergleichswettbewerbe	§ 505
Vorlage von Spielerpässen	§ 110
Weitenwettbewerb	§ 118
Weitenwettbewerbsbahn	§ 410
Weltbestenliste	§ 121
Weltmeisterschaften	§ 402
Werbeveranstaltungen	§ 102
Wertung bei Meisterschaften	§ 418

Wertung bei Turnieren	§§ 612 + 613
Wertungsblatt	§ 304
Wettbewerbsleitung bei Meisterschaften	§§ 420 – 423
Wettbewerbsleitung bei Turnieren	§§ 615 +617 + 618
Zielwettbewerb	§ 117
Zulassung zu Meisterschaften	§ 415
Zulassung zu Turnieren	§ 608
Zusagen zum Start	§ 604
Zwischenergebnisse	§ 305

Gruppe 1 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Startberechtigung

- § 101 Startberechtigt sind alle Sportler, die einem der IFI angeschlossenen Eisstocksportverband angehören.
An IFI-Wettbewerben im Mannschaftsspiel müssen je Spielklasse mindestens 50 % der aktiven Teilnehmer einer Mitgliedernation in dieser Nation das Bürgerrecht oder seit einem Jahr den gesetzlichen Hauptwohnsitz haben.
- § 102 Wettbewerbe mit gesperrten Spielern und mit Personen, die keinen Spielerpass besitzen sind verboten. Wird dies aufgedeckt, so ist die gesamte Mannschaft auszuschließen und aus der Wertung zu nehmen.
Sperrungen gelten für den gesamten IFI-Bereich.
Werbeveranstaltungen unterliegen nicht den Bestimmungen der ISpO.

Spielklassen

- §103 Eisstocksport kann in nachstehenden Spielklassen betrieben werden:
- a) **In Schüler/Jugend U 14** - Wettbewerben sind nur Schüler und Jugendliche spielberechtigt, die am 1. Oktober des Spieljahres 14 Jahre und jünger sind. In Schüler/Jugend U 14 - Wettbewerben darf **nur der IFI-Schülerstock** gespielt werden.
Winterlaufsohlen Nr. 25 und 26 und Sommerlaufsohlen Nr. 15 und 16 dürfen nicht verwendet werden.
 - b) **In Jugend U 16 und U 19** - Wettbewerben sind nur Jugendliche spielberechtigt, die am 1. Oktober des Spieljahres 16 Jahre bzw. 19 Jahre und jünger sind.
Jugendliche in den Klassen U 16 und U 19 dürfen nur Stöcke mit dem Typbuchstaben „P“ und „L“ im Mannschafts- und Zielwettbewerb benutzen.
 - c) **In JuniorenInnen U 23** - Wettbewerben sind nur SportlerInnen spielberechtigt, die am 1. Oktober des Spieljahres 23 Jahre und jünger, aber 14 Jahre und älter sind.
 - d) **In Damen- und Herren** - Wettbewerben sind nur Sportler spielberechtigt, die am 1. Oktober des Spieljahrs 14 Jahre und älter sind.
 - e) **In Senioren** - Wettbewerben sind nur Sportler spielberechtigt, die am 1. Oktober des Spieljahres 50 Jahre und älter sind.
 - f) **In Mixed** - Wettbewerben gilt die gleiche Klasseneinteilung wie unter § 103 a – e.
 - g) **In Solo- Duo- und Trio - Wettbewerben** gilt die gleiche Klasseneinteilung wie unter § 103 a – f.
- § 104 Der 1. Oktober des Spieljahres gilt in allen Fällen als Stichtag für die Spielklasseneinteilung.

§ 105 Ein Spieljahr gilt vom 1. Oktober eines Kalenderjahres bis zum 30. September des darauffolgenden Kalenderjahres.

§ 106 Bei Mixed-Wettbewerben dürfen Spielerinnen gegen Spielerinnen und Spieler gegen Spieler ausgewechselt werden.

Mixed-Mannschaften bestehen aus je 2 Spielerinnen und 2 Spielern. Mixed-Duos bestehen aus je einer Spielerin und einem Spieler.

Spielerpässe

§ 107 Jeder Teilnehmer an einem Wettbewerb muss einen Spielerpass eines Fachverbandes besitzen.

Der Spielerpass enthält:

Zuname, Vorname, Geburtsdatum, Geburtsort, Verbands- und/oder Vereinszugehörigkeit, Ausstellungsdatum und ein Lichtbild, das dem Aussehen des Inhabers entsprechen muss. Der Spielerpass hat nur Gültigkeit, wenn er eigenhändig unterschrieben ist. Er bleibt Eigentum des ausstellenden Fachverbandes, der die Richtigkeit der Eintragungen bestätigt (Stempel).

§ 108 Jeder Spieler darf nur **einen** Spielerpass besitzen. Den Vorschriften nicht mehr entsprechende Spielerpässe sind einzuziehen und an den zuständigen Verband weiterzuleiten.

§ 109 Der Antrag auf Ausstellung eines Spielerpasses für einen Schüler oder Jugendlichen muss vom entsprechenden Erziehungsberechtigten unterschrieben sein.

§ 110 Die Spielerpässe sind vor Beginn eines jeden Wettbewerbs dem Durchführer zu übergeben, wobei der Spielerpass des Auswechsellpielers spätestens vor seinem Einsatz vorgelegt werden muss.

Bei Nichtvorlage des Spielerpasses ist die Identität des Spielers nachzuweisen und ein Bußgeld von CHF 10,- an den Schiedsrichter zu entrichten, der dieses an den zuständigen Verband weiterleitet.

§ 111 Die Vereine sind für die Einhaltung dieser Vorschriften verantwortlich.

Wettbewerbsarten

§ 112 Folgende Wettbewerbsarten werden im Eisstocksport unterschieden:

Mannschaftsspiel,

Zielwettbewerb,

Weitenwettbewerb,

Schnellwettbewerb.

Alle Wettbewerbsarten werden getrennt nach Spielklassen durchgeführt.

- § 113 **Mannschaftsspiel:** Die Durchführung eines Wettbewerbes im Mannschaftsspiel wird durch die Durchführungsbestimmungen der IFI oder der nationalen Fachverbände geregelt.
- § 114 Alle Spiele eines Durchganges sind gleichzeitig zu beginnen.
- § 115 Bei Wettbewerben, zu denen von einem Verband oder Verein mehrere Mannschaften zugelassen sind, müssen diese, soweit es im normalen Ablauf des Spielplans möglich ist, so gesetzt und ausgelost werden, dass ihre Spiele gegeneinander möglichst zu Beginn des Wettbewerbes ausgetragen werden.
- § 116 Fachverbände und deren Unterorganisationen können Auswahlmannschaften (Ländermannschaften etc.) abstellen und müssen diese als solche in die Start- und Ergebnislisten eintragen lassen.
- § 117 **Zielwettbewerb:** Jeder Spieler darf zu ein und demselben Wettbewerb nur einmal antreten.
- § 118 **Weitenwettbewerb:** (analog § 117).
- § 119 **Schnellwettbewerb:** (analog § 117).
- § 120 **Bestleistungen** im Ziel-, Weiten- und Schnellwettbewerb können nur bei Meisterschaften oder Länderkämpfen in Anwesenheit eines Wettbewerbsleiters und eines Schiedsrichters erzielt werden.
Erzielte Welt- und Erdteilbestleistungen werden nach Beantragung und Einreichung der nötigen Unterlagen sowie nach positiv verlaufener Prüfung durch die TK vom IFI-Kongress anerkannt.
Anerkennung nur für Bestleistungen bei Wettbewerben, die nach ISpO § 406 ausgeschrieben wurden.
- § 121 **Weltbestenlisten:** Die von der IFI geführten Weltbestenlisten enthalten die jeweils 20 erzielten Bestleistungen auf dem Sportboden Eis im Ziel-, Weiten- und Schnellwettbewerb.

Gruppe 2 SPIELKLEIDUNG

§ 201 Kleidung: Die Mannschaften müssen in einer einheitlichen, der Wettbewerbsart entsprechenden Sportoberkörperbekleidung den Wettbewerb bestreiten (Regel 366 IER).

Eine Einkleidung, die mit dem Schiedsrichterdress (Schwarz-weiß gestreift) verwechselt werden kann, ist als Wettbewerbskleidung nicht zugelassen.

§ 202 Kennzeichnung: Der Durchführer muss für die Kennzeichnung der Spieler und Mannschaftsführer sorgen. Es ist Pflicht, die zugeordnete Kennzeichnung sichtbar zu tragen (Regel 305 IER).

§ 203 Gleitschutz: Die Verwendung von Gleitschutz, der die Sportböden verändert, ist verboten. Bei Turnieren auf Natureis und bei Weiten- und Schnellwettbewerben gilt dieses Verbot nicht (Regeln 367, 413, 504 und 555 IER).

Gruppe 3 FORMBLÄTTER

- § 301 **Startkarten:** Nach Auslosung bzw. Erfüllung von § 115 werden die Teilnehmer oder Mannschaften in der Reihenfolge der Verlosung in die für den Wettbewerb vorgesehene Startkarte eingetragen. Form und Musterbeispiel: siehe Abb. 16 - Mannschaftsspiel, Abb. 17 - Zielwettbewerb, Abb. 18 - Weiten- und Schnellwettbewerb.
- § 302 Der **Spielplan** ist so zu erstellen, dass die Bedingungen nach §§ 113 bis 115 erfüllt sind.
- § 303 **Mannschaftsstreifen:** Jede beteiligte Mannschaft erhält einen Mannschaftsstreifen. Dieser enthält für jedes Spiel die Bezeichnung der Bahn, auf welcher das Spiel ausgetragen wird, die Startnummer des Gegners und die Anspielregelung. Form und Musterbeispiel: Siehe Abb. 19.
- § 304 Im **Wertungsblatt** wird nach jeder Kehre die Anzahl der Stockpunkte sowie der Minus- und Strafpunkte eingetragen. Die auf dem Wertungsblatt **links** vermerkte Mannschaft beginnt mit dem Spiel. Form und Musterbeispiel: Siehe Abb. 20.
- § 305 **Wertung:** Grundsätzlich ist die Auswertung mit Hilfe erprobter PC-Programme zu erstellen. Die Zwischenergebnisse sind nach jedem Durchgang zu veröffentlichen.
- § 306 Die **Ergebnisliste** enthält für jede Mannschaft den erreichten Rang, die Vereinszugehörigkeit bzw. Nationalität, die erzielten Punkte und wenn nötig den Quotienten und die Differenz.
Auswahlmannschaften müssen als solche entsprechend der Meldung geführt werden.
In den Einzelwettbewerben enthält die Ergebnisliste für jeden Teilnehmer den erreichten Rang, Vereinszugehörigkeit bzw. Nationalität und die erzielte Punktezahl bzw. größte Weite oder Gesamtzeit.
Auf der Ergebnisliste muss darüber hinaus aufgeführt sein:
Veranstalter, Durchführer, Austragungsort, Datum, Wettbewerbsart, Spielklasse, Wettbewerbsleiter, Schiedsrichter und Schriftführer (vgl. Abb. 21).

Gruppe 4 MEISTERSCHAFTEN

- § 401 Meisterschaften:** Als Meisterschaft wird ein Wettbewerb dann bezeichnet, wenn Mannschaften oder Einzelspieler zur Erringung einer Meisterwürde gegeneinander antreten.
Folgende Meisterschaften werden durchgeführt:
- § 402 Weltmeisterschaften** im Mannschaftsspiel und Zielwettbewerb für Damen, Herren und JuniorenInnen U 23 sowie Weitenwettbewerb für Herren und Junioren U 23.
- § 403 Erdteilmeisterschaften:** Im Mannschaftsspiel und Zielwettbewerb für Damen, Herren, JuniorenInnen U 23, Jugend U 19 und U 16, Weitenwettbewerb für Herren, Junioren U 23, Jugend U 19 und U 16.
- § 404 Nationale Meisterschaften** auf allen Ebenen im Mannschaftsspiel, Ziel-, Weiten- und Schnellwettbewerb für alle Spielklassen.
- § 405 Vergabe von Meisterschaften:** Die Vergabe von Welt- und Erdteilmeisterschaften an einen Durchführer erfolgt auf Antrag mit einfacher Stimmenmehrheit durch den Kongress oder durch das Präsidium der IFI.
Die Vergabe von nationalen Meisterschaften regeln die Nationenverbände selbst.
- § 406 Ausschreibungen** müssen vom Veranstalter mindestens 4 Wochen vor der Durchführung des Bewerbes versandt werden. Die Ausschreibungen sind in den Mitteilungsblättern der Fachverbände zu veröffentlichen. Sie müssen nachstehende Punkte enthalten:
Veranstalter, Durchführer, Austragungsort mit genauer Adresse, Austragungstag mit Zeiteinteilung, Wettbewerb, Startberechtigung, Zulassung, Startgeld, Wertung, Wettbewerbsleiter, Schiedsrichter, Kontrolle des Sportgerätes, Sonderbestimmungen, Meldeanschrift, Meldeschluss, Quartierbestellung, Unfallhaftung, Hinweise auf Rahmenveranstaltungen.
- § 407 Veranstalter** der Welt- und Erdteilmeisterschaften ist die IFI, der nationalen Meisterschaften der zuständige Fachverband oder dessen Unterorganisation.
- § 408 Durchführer** von Welt- und Erdteilmeisterschaften ist der von der IFI bestimmte nationale Fachverband, der von sich aus eine Unterorganisation beauftragen kann oder ein nach § 405 bestimmter Durchführer. Die Durchführung nationaler Meisterschaften regelt der zuständige Fachverband.
- § 409 Durchführung:** Witterungsunabhängige Spielfeldanlagen sind vom Durchführer der Meisterschaften als Ausweiche unbedingt bereitzuhalten.

- § 410 Mannschaftswettbewerbe und Einzelwettbewerbe sind zeitlich getrennt durchzuführen.
- § 411 **Ärztliche Betreuung** oder Sanitätsdienst muss vom Durchführer zu allen Meisterschaften bereit gestellt werden. Die Möglichkeit, sich zu erfrischen und aufzuwärmen, muss gegeben sein. Sanitäre Einrichtungen müssen zur Verfügung stehen. Die Betreuung erstreckt sich allein auf die gesundheitliche Versorgung der Spieler und Offiziellen.
- § 412 **Teilnehmerkosten** für die von den Nationenverbänden und Vereinen entsandten Spieler und Betreuer müssen **weder** vom Veranstalter **noch** vom Durchführer übernommen werden.
- § 413 Die **Termine** der Meisterschaften werden vom Veranstalter im Einvernehmen mit dem Durchführer festgelegt.
- § 414 Die **Zulassung** bzw. Anzahl der aus jedem nationalen Fachverband zu entsendenden Mannschaften und Einzelspieler zu den Welt- und Erdteilmeisterschaften unterliegt einer Sonderregelung, für die der IFI-Kongress oder das Präsidium der IFI zuständig ist.
Für die Zulassung bei nationalen Meisterschaften sind sinngemäß die nationalen Fachverbände zuständig.
- § 415 Die **Startgelder** für Welt- und Erdteilmeisterschaften werden durch das Präsidium der IFI festgesetzt.
Für die nationalen Bereiche sind die Fachverbände zuständig.
- § 416 **Abmeldung:** Tritt eine Mannschaft oder ein Einzelspieler ohne rechtzeitige und begründete Abmeldung nicht zum Wettbewerb an, so muss das Startgeld und ein Bußgeld in gleicher Höhe bezahlt werden. Das Startgeld geht an den Durchführer, das Bußgeld an den Veranstalter.
Frist für die erfolgte Abmeldung: **48 Stunden vor** Wettbewerbsbeginn, das Startgeld ist nach der in der Ausschreibung geforderten Meldung immer zur Zahlung fällig.
- § 417 Die **Wertung** erfolgt nach IER. Meisterschaften im Mannschaftsspiel werden nur gewertet, wenn alle Durchgänge des Spielplans durchgeführt sind. Bei einem Abbruch einer Meisterschaft werden die bis zur Unterbrechung durchgeführten Spiele gewertet. Die Meisterschaft wird zu einem späteren Zeitpunkt an der Stelle des Abbruches fortgesetzt.
- § 418 **Kontrolle des Sportgeräts:** Das verwendete Sportgerät muss eine von der IFI vorgeschriebene Registriernummer und das IFI- Prüf- und Zulassungszeichen tragen. Beispiele Abb. 22 und 23
Bei internationalen und höchsten nationalen Meisterschaften gilt eine Auslauffrist von 15 Jahren für Stockkörper und Winterlaufsohlen.

Kontrollen des Sportgeräts können vor, während und nach dem Wettbewerb durchgeführt werden. Für die Kontrollen sind bevorzugt die Messwerkzeuge aus dem **IFI-Prüfkoffer** zu verwenden.

Die Stöcke jeder Mannschaft sind gut sichtbar zu kennzeichnen.

- § 419 Die **Wettbewerbsleitung** liegt bei Welt- und Erdteilmeisterschaften in den Händen des Vizepräsidenten Sport der IFI oder dessen Vertreters.
Bei nationalen Meisterschaften wird der Wettbewerbsleiter vom zuständigen Fachverband bestimmt.
- § 420 Die **Schiedsrichter** für Welt- und Erdteilmeisterschaften werden vom Vizepräsidenten Sport der IFI vorgeschlagen und vom Präsidium der IFI bestätigt.
Bei nationalen Meisterschaften werden diese von der zuständigen Schiedsrichterorganisation eingesetzt.
- § 421 Die übrigen Mitglieder der Wettbewerbsleitung stellt der Durchführer.
- § 422 Mitglieder der **Wettbewerbsleitung** dürfen sich am Wettbewerb nicht beteiligen.
- § 423 **Ehrung der Sieger:** Bei Welt- und Erdteilmeisterschaften erhält jeder Spieler (auch der Auswechselspieler) der Siegermannschaft eine Medaille in Gold, die zweit- und drittplatzierten Mannschaften erhalten Medaillen in Silber bzw. Bronze.
In den Einzelwettbewerben erhalten die drei Erstplatzierten Medaillen in Gold, Silber bzw. Bronze.
Für die Mannschaftswertungen in den Ziel-, Weiten- und Schnellwettbewerben werden den drei Erstplatzierten Medaillen in Gold, Silber bzw. Bronze vergeben.
Die Medaillen werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.
Ehrenpreise können vom Durchführer je nach seinen Möglichkeiten vergeben werden.

**Gruppe 5 IFI-TURNIERE und
VERGLEICHS-
WETTBEWERBE**

- § 501 IFI-Turnier** ist ein Wettbewerb, an dem sich mindestens drei Nationenverbände mit ihren Mannschaften oder Einzelspielern beteiligen.
Folgende IFI-Turniere können durch den Kongress beschlossen werden:
- § 502 Europa - Cup der Damen** für Vereinsmannschaften. Bei internationalen und höchsten nationalen Cup-Wettbewerben gilt eine Auslaufrist von 15 Jahren für Stockkörper und Winterlaufsohlen. Im Übrigen gelten besondere Cup – Bestimmungen (siehe IFI-Durchführungsbestimmungen).
- § 503 Europa - Cup der Herren** für Vereinsmannschaften. Bei internationalen und höchsten nationalen Cup-Wettbewerben gilt eine Auslaufrist von 15 Jahren für Stockkörper und Winterlaufsohlen. Im Übrigen gelten besondere Cup – Bestimmungen (siehe IFI-Durchführungsbestimmungen).
- § 504 Europa - Cup im Weitenwettbewerb** der Herren auf Sommersportböden. Dieser unterliegt besonderen Cup - Bestimmungen.
- § 505 Vergleichswettbewerbe:** Dies sind Wettbewerbe von Mannschaften oder Einzelspielern aus zwei oder mehreren nationalen Fachverbänden oder deren Unterorganisationen gegeneinander.
Sie bedürfen der Genehmigung durch die IFI.
- § 506 Für alle IFI-Turniere** und andere Erdteil - Cup - Wettbewerbe gelten sinngemäß dieselben Bestimmungen wie für Welt- und Erdteilmeisterschaften.

Gruppe 6 TURNIERE

- § 601 **Turnier** ist ein Wettbewerb, an dem mindestens 3 Mannschaften oder Einzelspieler teilnehmen.
- § 602 Alle **Turniere** bedürfen einer **Genehmigung** des zuständigen Verbandes, die vor der Ausschreibung eingeholt werden muss.
- § 603 **Ausschreibungen** für Turniere werden vom Durchführer vorgenommen. Sie müssen mindestens 4 Wochen vorher versandt werden. Der Inhalt der Ausschreibungen hat denen der Meisterschaften zu entsprechen. Mannschaften der Spielklassen nach § 103 b bis 103 g können in einem Wettbewerb starten, wenn es in der Ausschreibung so vorgesehen ist. Vom Durchführer können auch Spielsysteme ausgeschrieben werden, bei denen nicht jeder gegen jeden spielen muss.
- § 604 **Startzusagen** für die Teilnehmer müssen vom Durchführer spätestens 3 Tage vor Turnierbeginn erteilt werden.
- § 605 **Undurchführbarkeit** des Turniers wegen ungünstiger Witterung oder anderer zwingender Gründe muss den Startberechtigten rechtzeitig bekannt gegeben werden.
- § 606 **Spielfeldanlagen**, die der Durchführer bereitzustellen hat, müssen den internationalen Eisstock-Regeln (IER) entsprechen.
- § 607 **Gesundheitliche Betreuung** der Wettbewerbsteilnehmer ist vom Durchführer bereitzustellen. Die Möglichkeit, sich zu erfrischen und aufzuwärmen, muss gegeben sein. Sanitäre Einrichtungen müssen zur Verfügung stehen.
- § 608 **Die Anzahl der Mannschaften**, die zum Turnier zugelassen werden, sind durch folgende Bestimmungen geregelt:
Für **Herren-Wettbewerbe** gelten folgende Höchstwerte:
Eintagesturniere: Maximal 18 Spiele.
Zweitagesturniere: Maximal 30 Spiele.
Für **Damen-, Jugend- und Mixed - Wettbewerbe** gelten folgende Höchstwerte:
Eintagesturniere: Maximal 14 Spiele.
Zweitagesturniere: Maximal 26 Spiele.
Schüler/Jugend U 14 - Wettbewerbe: Maximal 10 Spiele.
- § 609 Werden die unter § 608 genannten Zahlen durch Meldungen überschritten, müssen die Teilnehmer in Gruppen verlost werden. Der weitere Ablauf des Wettbewerbs erfolgt nach Ausschreibung.

- § 610 Tritt eine Mannschaft oder ein Einzelspieler ohne rechtzeitige und begründete Abmeldung nicht zum Wettbewerb an, so muss das Startgeld und ein Bußgeld in gleicher Höhe bezahlt werden. Das Startgeld geht an den Durchführer, das Bußgeld an den Veranstalter (nationaler Fachverband bzw. Unterorganisation). Frist für die erfolgte Abmeldung: **48 Stunden vor** Wettbewerbsbeginn. Das Startgeld ist nach der in der Ausschreibung geforderten Meldung immer zur Zahlung fällig.
- § 611 Die **Wertung** erfolgt nach IER.
- § 612 Bei **vorzeitigem Abbruch** eines Turnieres kann eine Ergebnisliste erstellt werden, wenn mehr als die Hälfte der nach dem Spielplan vorgesehenen Spiele ausgetragen wurden. Für alle Mannschaften werden gleich viele Spiele gewertet. Aussetzen (Pause) zählt in diesem Fall nicht als Spiel. Den Mannschaften ohne Pause wird das letzte Spiel gestrichen.
- § 613 **Kontrollen des Sportgeräts:**
Kontrollen des Sportgerätes können vor, während und nach dem Wettbewerb durchgeführt werden.
- § 614 Der **Wettbewerbsleiter** muss ein Schiedsrichter sein und wird vom Durchführer gestellt (Regeln 602 und 604 IER).
- § 615 Der **Schiedsrichter** wird nach erfolgter Anforderung des Durchführers von der zuständigen Schiedsrichterorganisation nominiert. Für die Entschädigung des Schiedsrichters muss der Durchführer aufkommen.
- § 616 Die übrigen Mitglieder der Wettbewerbsleitung stellt der Durchführer.
- § 617 Mitglieder der Wettbewerbsleitung dürfen sich am Wettbewerb nicht beteiligen.

Gruppe 7 **VERBANDS- und VEREINSWECHSEL**

- § 701 Der **Vereinswechsel** eines Spielers innerhalb des IFI-Bereichs kann nur dann erfolgen, wenn der bisherige Verein die Freigabe bestätigt.
- § 702 Die **Freigabe** muss bestätigt werden, wenn er seine materiellen und finanziellen Verpflichtungen erfüllt hat und kein Sportgerichtsverfahren anhängig ist.
- § 703 Der **Wechsel** kann **nur** zwischen 01. März bis 05. April und 01. bis 30. September eines jeden Jahres erfolgen. Die Entscheidung fällt der zuständige nationale Fachverband.
- § 704 **Sonderfälle:**
Sofortiger Vereinswechsel ist jederzeit möglich, wenn
- a) der bisherige Verein oder die Eisstockabteilung aufgelöst wurde,
 - b) ein Hauptwohnsitzwechsel in den Einzugsbereich des neuen Vereins vorliegt,
 - c) eine zwölfmonatige Inaktivität des Spielers bei Meisterschaften und IFI-Wettbewerben nachgewiesen ist,
 - d) Meisterschafts-Inaktivität des bisherigen Vereins im laufenden Spieljahr vorliegt.
- § 705 Ein Spieler kann in einer Sommer- oder Winterspielzeit **nicht für zwei verschiedene** Mitgliedsverbände der IFI an IFI-Wettbewerben starten.
- § 706 Jeder Spieler darf nur einen Spielerpass besitzen (siehe § 108). Stellt sich heraus, dass ein Spieler zwei Spielerpässe von verschiedenen Verbänden besitzt, so hat der zuletzt ausgestellte Pass nur dann Gültigkeit, wenn er mindestens zwei Jahre im Besitz des Spielers ist. Andernfalls werden mit diesem Pass errungene Titel oder Qualifikationen aberkannt.

Gruppe 8 **SCHIEDSRICHTERWESEN**

- § 801 Oberste Instanz** für das Schiedsrichterwesen ist die Technische Kommission der IFI.
Die nationalen Schiedsrichterorganisationen haben sich nach deren Beschlüssen zu richten.
- § 802 Die Schiedsrichterorganisationen der nationalen Fachverbände haben folgende Aufgaben:**
Die Schiedsrichter auszubilden, zu prüfen, fortzubilden, zu qualifizieren, zu beobachten und ihren Einsatz je nach Leistung und Klasse zu regeln sowie für eine angemessene Entschädigung zu sorgen; die Schiedsrichter über Änderungen der Internationalen Eisstock-Regeln und der Spielordnung zu unterrichten sowie sie über Neuzulassungen von Sportgeräten oder deren Einsatzverbot zu informieren.
- § 803 Die Ausbildung der Schiedsrichter** schließt mit einer Prüfung der Klasse „C“ ab.
Die **Höherstufung** der Schiedsrichter der Klasse C in die Klasse B kann von der zuständigen nationalen SR-Organisation nach Fortbildung, guten Leistungen und besonderer Einsatzbereitschaft erfolgen.
- § 804 Die Schiedsrichterausweise** der Klassen C und B werden von den nationalen Organisationen ausgestellt und haben eine Gültigkeitsdauer von 3 Jahren. Eine Verlängerung für jeweils 3 Jahre ist möglich.
Schiedsrichter-Ausweise bleiben Eigentum des ausstellenden Verbandes. Ungültig gewordene SR-Ausweise sind an den ausstellenden Verband zurückzugeben.
- § 805 Internationale Schiedsrichter:** Für die Einstufung der Schiedsrichter in die Klasse A und die Ausstellung der Schiedsrichterausweise bzw. Höherstufung in die Klasse A ist die IFI zuständig.
Die Gültigkeitsdauer der SR-A-Ausweise beträgt 3 Jahre. Eine Verlängerung durch die IFI ist möglich.
- § 806** Bei berechtigten Gründen können Schiedsrichterausweise von den zuständigen SR-Organisationen entzogen werden. Auch eine Rückstufung ist möglich.
- § 807** Die Qualifikation von A, B und C berechtigt ihre Inhaber für die Leitung folgender Wettbewerbe:
- | | |
|------------------|--|
| Klasse A: | Internationale Meisterschaften und IFI-Wettbewerbe |
| Klasse B: | Nationale Meisterschaften und internationale Wettbewerbe |
| Klasse C: | Regionale Meisterschaften und internationale Turniere |
- § 808** Das **Alter der Schiedsrichter** muss mindestens 16 Jahre betragen. Für die Klassen A und B gilt ein Höchstalter von 65 Jahren.

§ 809 Aufgaben des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter hat seinen Einsatz zu bestätigen oder im Verhinderungsfalle rechtzeitig abzusagen. Er muss sich vor Wettbewerbsbeginn beim Wettbewerbsleiter oder Durchführer melden.

Er muss für jeden erkenntlich (schwarz-weiße, senkrecht gestreifte Schiedsrichterkleidung, Armbinde, Abzeichen) während der gesamten Wettbewerbsdauer am Spielfeld einsatzbereit sein. Er muss mit Objektivität, Neutralität und größter Gewissenhaftigkeit die erforderlichen Entscheidungen im Geiste des Sportes treffen, die vorgeschriebenen Strafen vor, während und nach dem Wettbewerb nach IER 701 bis 713 verhängen und den Ablauf der Wettbewerbe nach IER sichern. Nach Abschluss des Wettbewerbes hat er den Spielbericht schriftlich zu verfassen und diesen der zuständigen Organisation zuzusenden. Einbehaltene Spielerpässe sind dem Spielbericht beizufügen.