



- IFI -



Schiedsrichter-Ausbildung

Regelungen für besondere Spielsituationen

**Die neue Präsentation
wurde neu gestaltet und ist mit neuen
Bildern
versehen worden. Diese Datei darf kopiert
und
weiter verbreitet werden.**

Stand 18.09.2015



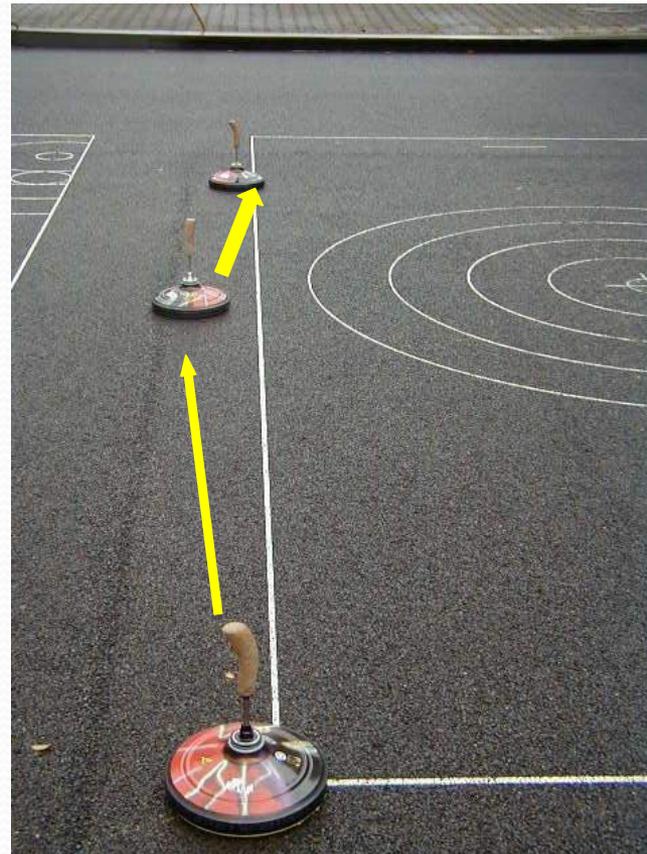
Beim Stock zählt grundsätzlich die ruhende Endlage, auch wenn dieser auf seinem Weg zur gültigen Endlage das Zielfeld vorübergehend verlassen hatte.



IER - R 346

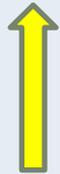


**Verlauf des
Stockes**





Beim Stock zählt grundsätzlich die ruhende Endlage, auch wenn dieser auf seinem Weg zur gültigen Endlage das Zielfeld im vorderen Bereich nicht berührt hatte. IER - R 346



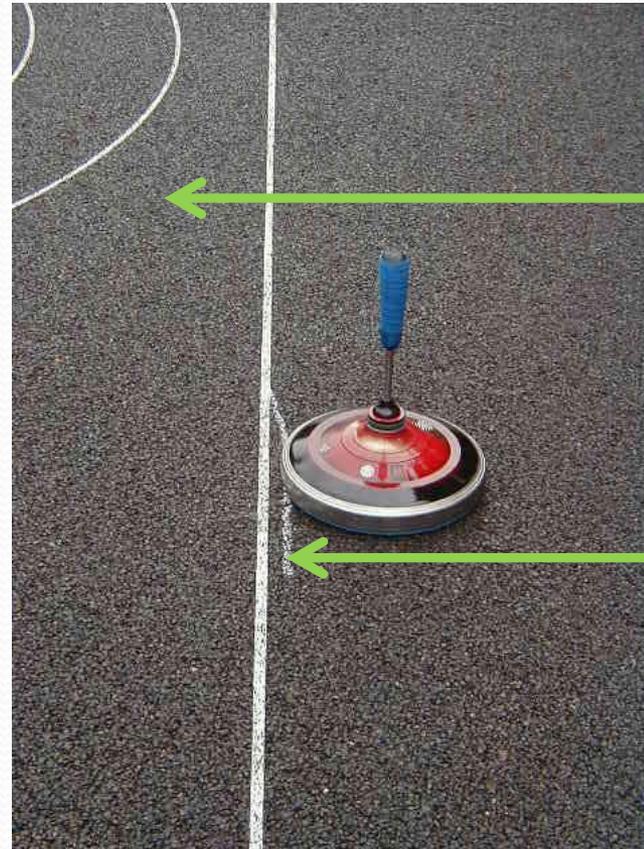
Verlauf des Stockes





**Bei Doppelmarkierung zählt äußerer Rand –
hier aber eindeutig keine Doppelmarkierung.
Stock ist deshalb ungültig!**
(IER – R 112)

**Auf Eis sollte jeder
SR vor dem
Wettbewerb die
Linien
kontrollieren und
falls nötig farblich
nachzeichnen
lassen.**



Zielfeld

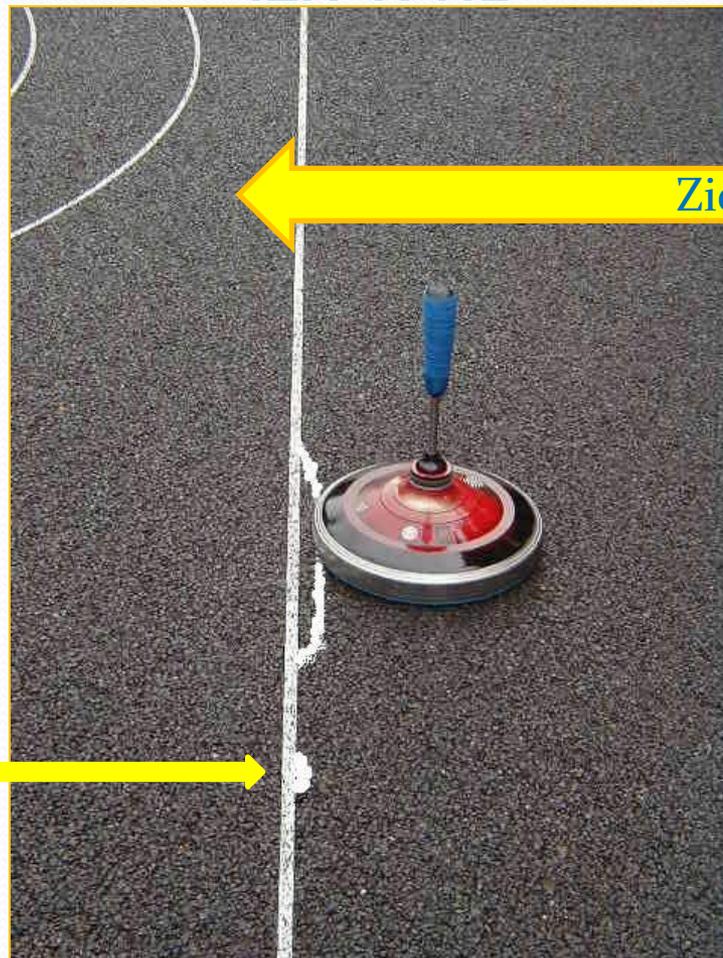
**Dies ist keine
Doppelmarkierung**

Erstellt: F. Stenzel, stellv LSRO Bayern unter
Mitarbeit von IFI Vizepräsident Sport Karl
Rosenberger und IFI Prüfstellenleiter Max
Moritz



**Abweichungen von der Strichstärke bei
Farbmarkierungen werden nicht berücksichtigt.**

IER- R 112



**Dies gilt auch
für Farbkleckse,
die offensichtlich
außerhalb des
Zielfeldes
liegen**

**Stock ist deshalb
ungültig!**



Einlegen der Daube auf das Mittelkreuz und entsprechendes Verschieben der Stöcke

Vorgefundene Situation



IER - R. 324



Spielrichtung

Die Stöcke 1,2,3, werden nach hinten abgerückt
Siehe Pfeil.
Stock 4 wird nicht abgerückt.

Regelgerechte Lösung



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. Die Reihenfolge wird nach dem Einlegen der Daube festgestellt.



Gültige Versuche **IER – R 341**

Zielfeld



Zielfeld



Sich vor Erreichen des Zielfeldes überschlagende, rollende Stöcke oder sind gültig sofern sie nicht das Nachbarspielfeld berühren oder die gedachte Linie zwischen beiden Zielfeldern überschreiten.
Endlage nächster Punkt zur Daube.



Gültigkeit von Stöcken

IER – R 346 a



**Der Stock ist gültig die Daube
liegt nicht im Zielfeld und
kommt auf das Mittelkreuz**

Regelgerechte Lösung



**(hier gilt die Projektion
des Stahlringes, da der
Stock auf der Laufsohle
steht)**

Erstellt: F. Stenzel, stellv LSRO Bayern unter
Mitarbeit von IFI Vizepräsident Sport Karl
Rosenberger und IFI Prüfstellenleiter Max
Moritz



Gültigkeit von Stöcken IER – R 346 (Hinweis)



Vorgefundene Situation



Regelgerechte Lösung



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.



Gültigkeit von Stöcken

IER – R 346 b



Vorgefundene Situationen



Berührungspunkt Zielfeld



Regelgerechte Lösungen

Ein liegender Stock, der mit einem Teil das Zielfeld berührt, wird so aufgestellt, dass die kürzeste Entfernung zur Daube gewahrt bleibt.

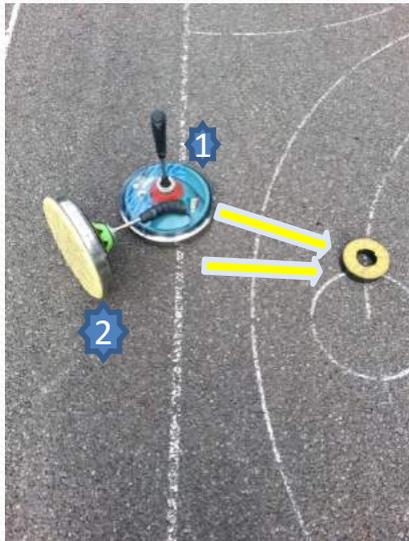




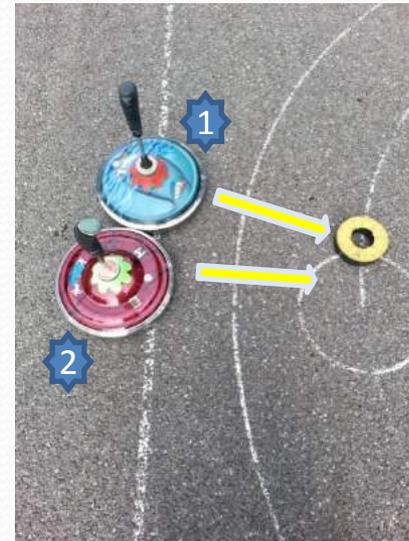
Gültigkeit von Stöcken IER – R 346 b



Vorgefundene Situation



Regelgerechte Lösung



Dieser liegende Stock ist gültig, da er auf den im Zielfeld stehenden Stock aufliegt und dieser Auflagepunkt im Zielfeld liegt. Er wird so aufgestellt.

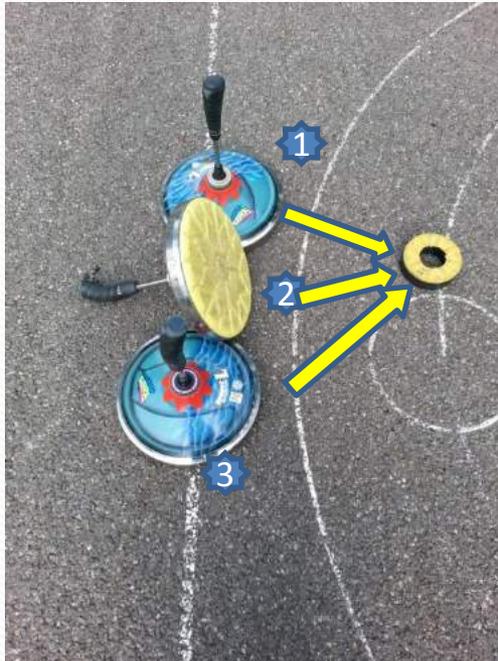


Gültigkeit von Stöcken

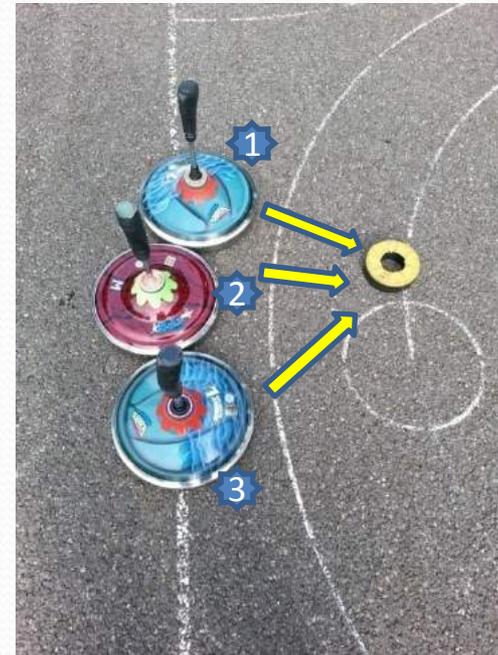
IER – R 346 b



Vorgefundene Situation



Regelgerechte Lösung



Dieser liegende Stock ist gültig, da er das Zielfeld berührt. Er wird so aufgestellt, dass die kürzeste Entfernung zur Daube gewahrt bleibt. Beachte: „Die Reihenfolge der Gültigkeit muss eingehalten werden“.



Gültigkeit von Stöcken **IER – R 346 a**

Vorgefundene Situationen



Die liegenden und mit einem  gekennzeichneten Stöcke berühren mit keinem Teil das Zielfeld. Sie sind deshalb ungültig.



Gültigkeit von Stöcken

IER - R 346 (Hinweis)



Vorgefundene Situation

Regelgerechte Lösung



**Ein Stock, der auf der Daube oder auf anderen Stöcken auf-
liegt, ist herunter zu stellen, dass er mit der ganzen Laufsohle
auf der Spielfläche steht.**



Gültigkeit von Stöcken **IER – R 346 c**



Vorgefundene Situationen



Regelgerechte Lösung

**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.**



Regelgerechte Lösung

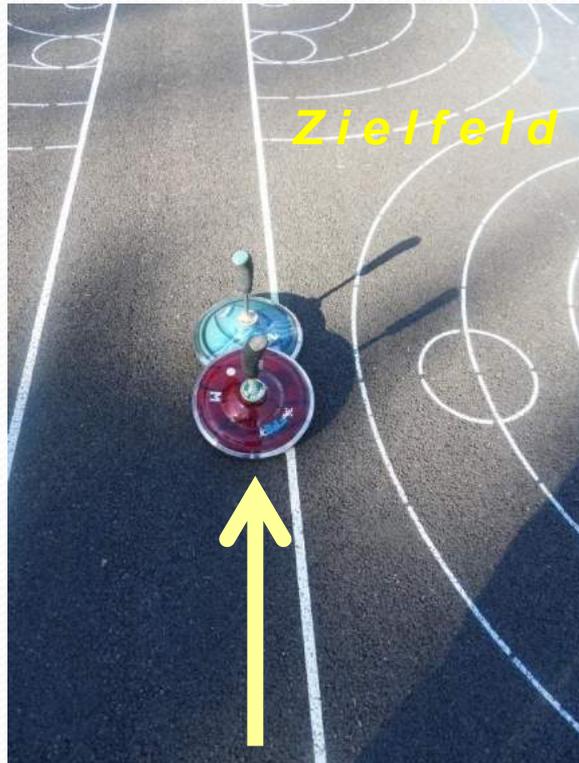


Gültigkeit von Stöcken

IER – R 346 a und c



Vorgefundene Situation



Ein auf der Lauffläche stehender Stock (= aufliegender Stock) ist gültig, wenn seine Projektion das Zielfeld berührt.

Regelgerechte Lösung



**Der Stock ist auf die gesamte Laufsohlenfläche zu stellen (Spielfeld)
Beachte: Wertung und Gültigkeit muss eingehalten werden**



Gültigkeit von Stöcken

IER – R 346 a



**Die Projektion des Stahlringes dieser
Stöcke liegt nicht auf dem Zielfeld**

**-
daher ungültig**



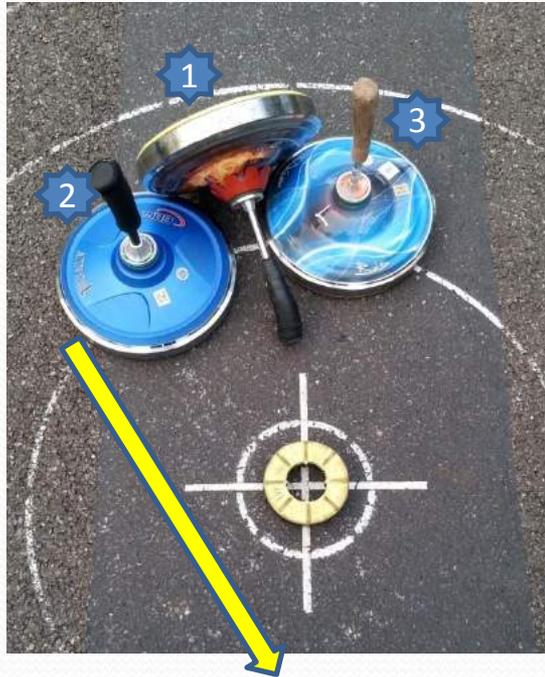
Aufstellen von liegenden Stöcken

Kürzeste Entfernung zur Daube muss gewahrt bleiben

IER - R 346 b u. c



Vorgefundene Situation



Berührungspunkt Zielfeld

Regelgerechte Lösung



Der Stock ist auf die gesamte Laufsohlenfläche zu stellen
Beachte: Reihenfolge der Gültigkeit muss eingehalten werden

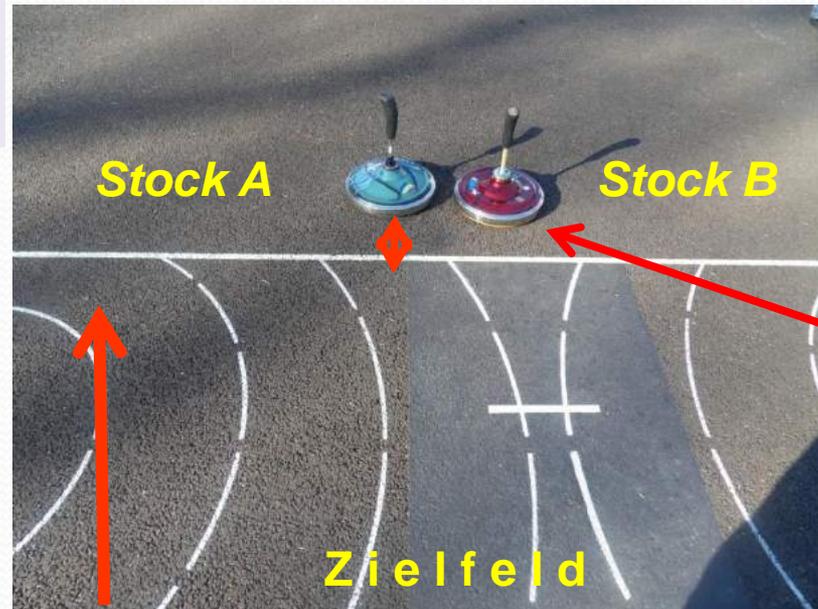


Nicht im Zielfeld befindliche Stöcke sind soweit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern IER - R 355



Vorgefundene Situation

Verwarnung – im Wiederholungsfall 3 Strafpunkte nach Regel 702 e IER



Mindestabstand von der Begrenzungslinie mehr als ein Stockaussendurchmesser

Spielrichtung

beide Stöcke entfernen + Verw. für A und B



Bei Ausführung des Versuches darf sich niemand im oder vor dem Zielfeld aufhalten



IER - R 354 und R 357 Vorgefundene Situationen

**Verwarnung – im
Wiederholungsfall
3 Strafpunkte nach
Regel 702 d IER**



**Spielführer muss
soweit abrücken,
dass der Stock das
Zielfeld verlassen
kann**

**Den Spielern ist es nicht erlaubt, einen im Spiel befindlichen Stock
in seinem Lauf zu stören:**

- = 6 Strafpunkte nach Regeln 357, 703 d IER**
- = eigene Stöcke aus dem Zielfeld entfernen**
- = den in seinem Lauf gestörten Stock entfernen**
- = Gegner spielt Kehre allein zu Ende**



Lageveränderung der Daube IER - R 323 - 327



Daube hat das Zielfeld verlassen und kommt auf das Mittelkreuz. Stock bleibt - Gültig

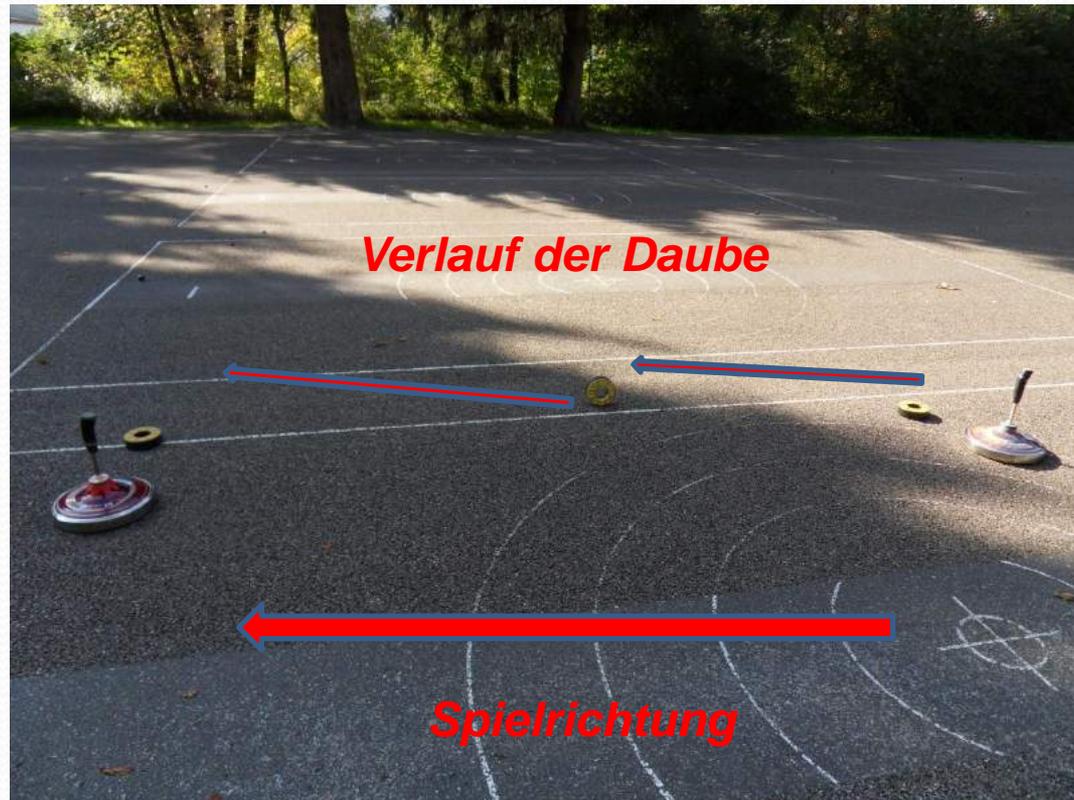


Daube hat das Zielfeld verlassen und kommt auf das Mittelkreuz. Stock bleibt - Gültig



Lageveränderung der Daube

IER - R 323



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

Lageveränderung der Daube **IER - R 323 - 327**

Vorgefundene Situation



Regelgerechte Lösung



Daube auf bahngerechte Seite legen
= auf Sommersportboden glatte Seite nach unten =
= auf Eis gerillte Seite nach unten =



Umkippen der Daube IER - R 324



Durch das Umkippen der Daube auf die bahngerechte Seite darf kein Stock ungültig werden.

Dies ist wie folgt zu handhaben:

► **Berührt ein Stock nur die Zielfeldbegrenzung und müsste dieser zum Umkippen der Daube aus dem Zielfeld geschoben werden, so verbleibt der Stock an Ort und Stelle. Die Daube wird an diesen Stock angelegt.**

► **Die Daube jedoch kann durch das Umkippen ungültig werden, wenn sie mit ihrer Schmalseite die Zielfeldbegrenzung nur berührt und nach dem Umkippen nicht mehr im Zielfeld ist. Die Daube ist dann auf das Mittelkreuz zu legen.**

Die Reihenfolge der Stöcke im Abstand zur Daube wird immer erst nach dem Umkippen festgestellt.



Umkippen der Daube IER - R 324



Steht die Daube auf der Schmalseite, so ist sie auf die bahngerechte Seite umzukippen. (IER – 324)

Dabei hindernde Stöcke werden entsprechend zur Seite geschoben, bis die Daube umgekippt werden kann.



Vorgefundene Situation



Regelgerechte Lösung

Die Reihenfolge der Stöcke wird erst nach dem Umkippen der Daube festgestellt. Durch das Umkippen der Daube darf kein Stock ungültig werden.



Umkippen der Daube IER - R 324



**Steht die Daube auf der Schmalseite, so ist sie auf die bahngerechte Seite umzukippen.
(IER – 324)**

Dabei hindernde Stöcke werden entsprechend zur Seite geschoben, bis die Daube umgekippt werden kann.



Die Reihenfolge der Stöcke wird erst nach dem Umkippen der Daube festgestellt.

Durch das Umkippen der Daube auf die bahngerechte Seite darf kein Stock ungültig werden



Vorgefundene Situation

Der Stock wird an die Begrenzungslinie verschoben und die Daube angelegt



Regelgerechte Darstellung



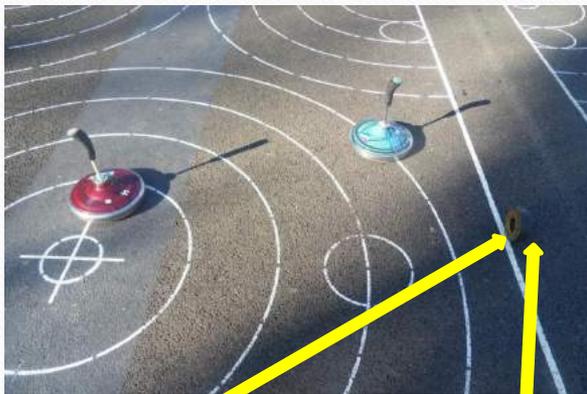
Umkippen der Daube **IER - R 324**

Steht die Daube auf der Schmalseite so ist sie auf die bahngerechte Seite umzukippen.
Die Reihenfolge der Stöcke wird erst nach dem Umkippen der Daube festgestellt.

**Vorgefundene
Situation**

**Lage der Daube nach dem
Umkippen**

**Daube auf das
Mittelkreuz legen**



**Kippkante
Eis**

**Kippkante auf
Sommersport-
boden**

***Die Daube jedoch kann durch das Umkippen ungültig werden,
wenn sie mit ihrer Schmalseite die Zielfeldbegrenzung nur berührt
und nach dem Umkippen nicht mehr im Zielfeld ist.***

Die Daube ist dann auf das Mittelkreuz zu legen.



Lageveränderung der Daube IER - R 323 - 327



**Daube gültig und verbleibt in dieser Lage
Sollte es sich bei Ende der Kehre hier um
gegnerische Stöcke handeln, zählt bei der rechten
Abbildung nur der blaue Stock . Bei den linken
Abbildungen werden keine Stockpunkte vergeben
(gleicher Abstand R 382 IER)**



Lageveränderung Stöcken

IER - R 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, wobei die Laufsohle den gleichen Härtebereichen nach Regeln 207 bzw. 208 entsprechen muss.

Erstellt: F. Stenzel, stellv LSRO Bayern unter
Mitarbeit von IFI Vizepräsident Sport Karl
Rosenberger und IFI Prüfstellenleiter Max
Moritz