



*- IFI -*



# *SCHIEDSRICHTER- AUSBILDUNG*

## *Regelungen für besondere Spielsituationen*

*Diese Präsentation  
wurde neu gestaltet,  
darf kopiert und  
weiter verbreitet werden.*

*Stand 01.10.2018*



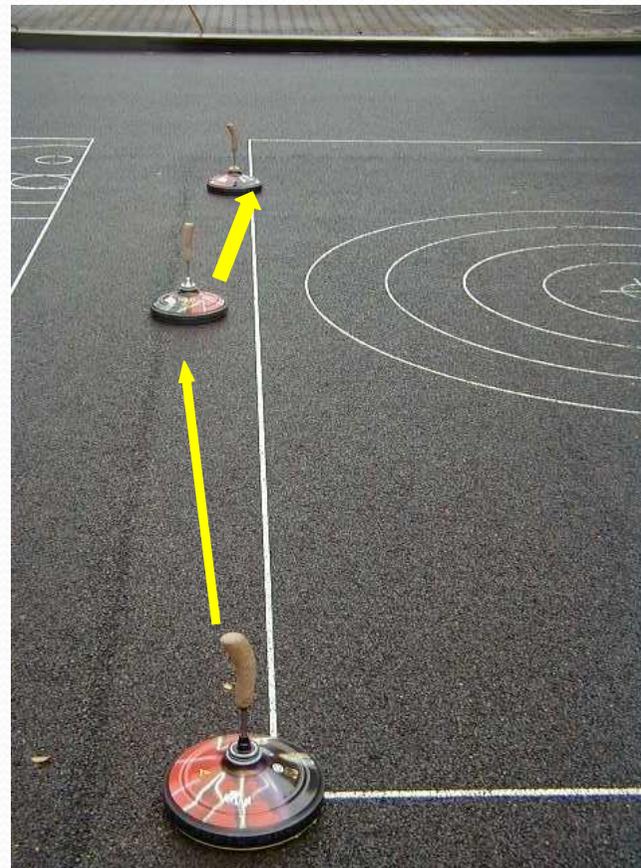
**Beim Stock zählt grundsätzlich die ruhende Endlage,  
auch wenn dieser auf seinem Weg zur gültigen  
Endlage das Zielfeld vorübergehend verlassen hatte.**



**IER - R 446**



**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 446**



**Verlauf des Stockes**

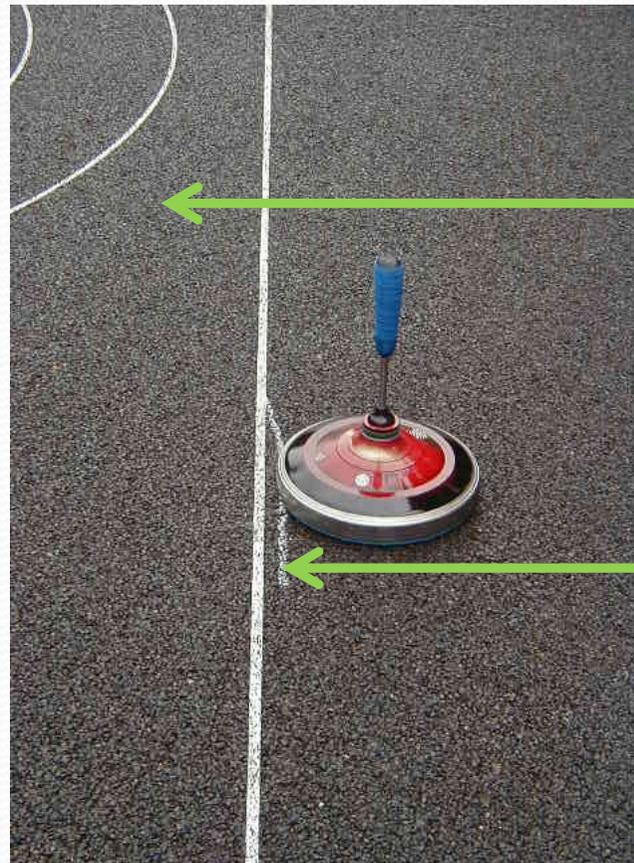




**Bei Doppelmarkierung zählt äußerer Rand –  
hier aber eindeutig keine Doppelmarkierung.  
Stock ist deshalb ungültig!**  
**(IER – R 206)**



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



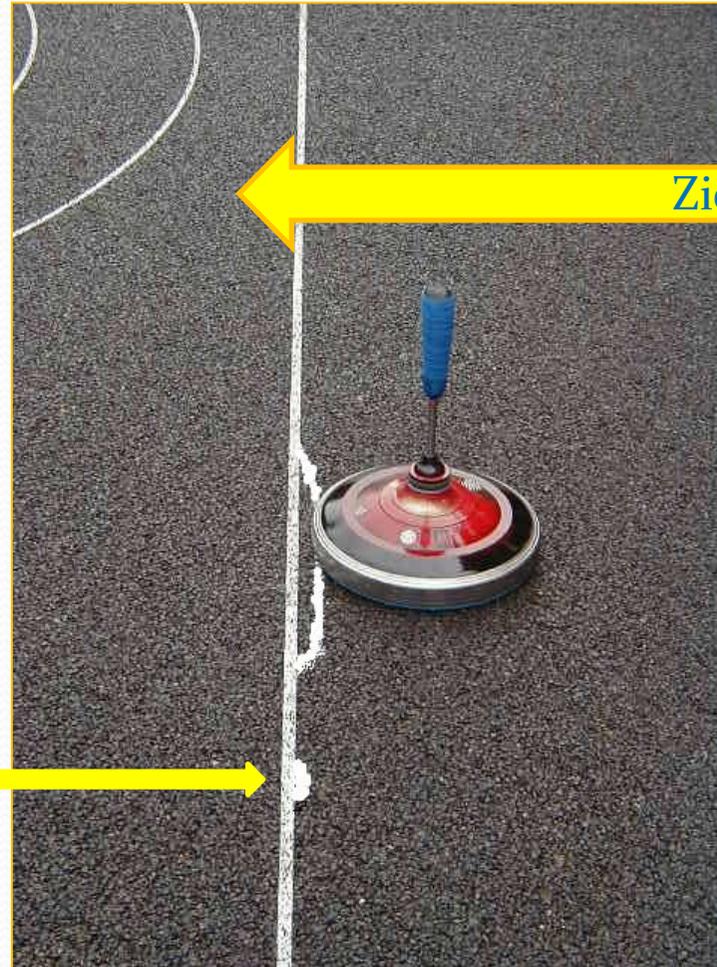
**Zielfeld**

**Dies ist keine  
Doppelmarkierung**



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

**IER- R 206**



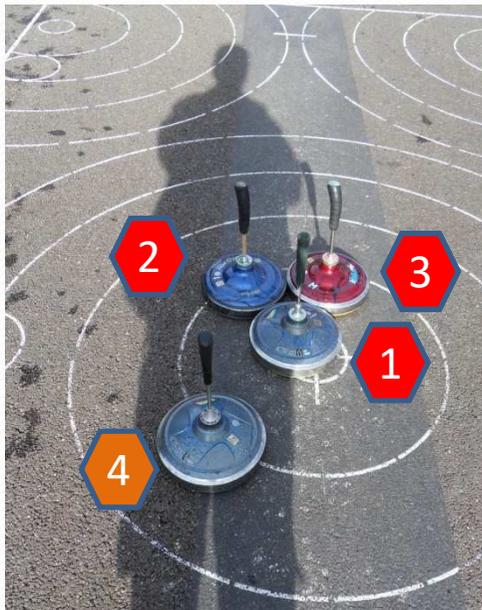
**Dies gilt auch  
für Farbleckse,  
die offensichtlich  
außerhalb des  
Zielfeldes  
liegen**

**Stock ist deshalb  
ungültig!**



## Einlegen der Daube auf das Mittelkreuz und entsprechendes Verschieben der Stöcke

### Vorgefundene Situation



### IER - R. 424



### 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 441



**Zielfeld**



**Zielfeld**



**Sich vor Erreichen des Zielfeldes überschlagende, oder rollende Stöcke 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 446 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)**





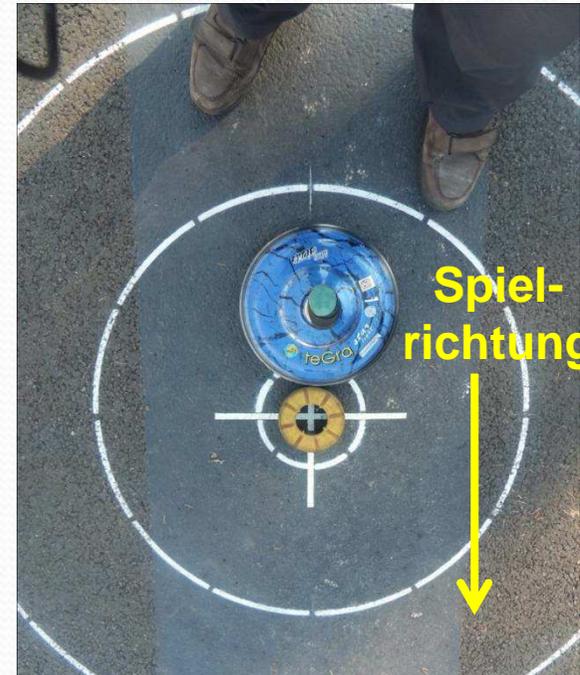
## **Gültigkeit von Stöcken** **IER – R 446 (Hinweis)**



### **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. Dabei ist der Abstand zur Daube und  
zu den eventuellen anderen Stöcken im Verhältnis wieder  
herzustellen.**



## Gültigkeit von Stöcken IER – R 446 b



Projektion des Stahringes  
= kürzeste Entfernung  
zur Daube

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.

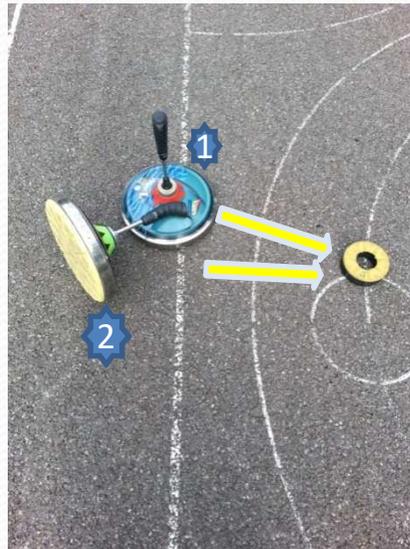




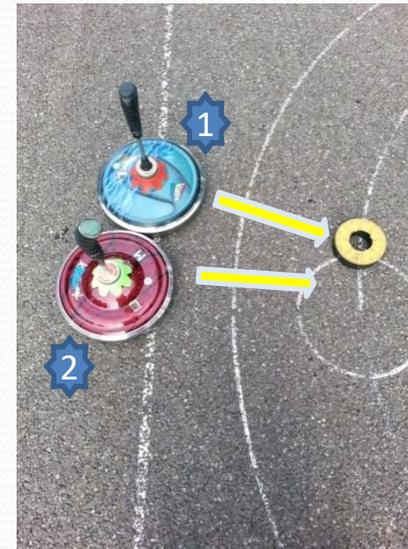
## Gültigkeit von Stöcken IER – R 446 b



### Vorgefundene Situation



### Regelgerechte Lösung



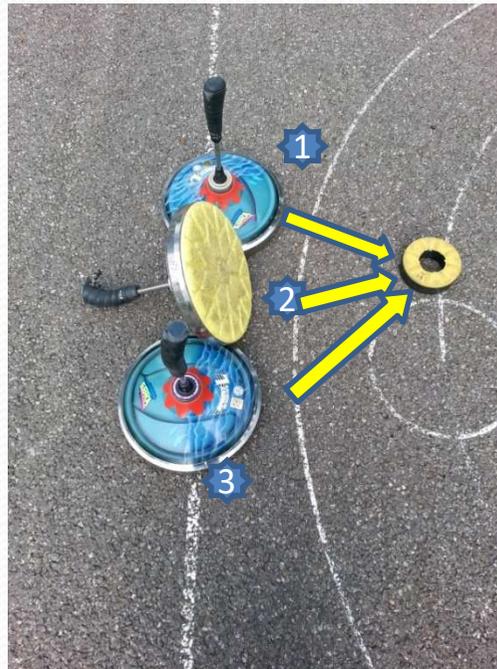
***Dieser liegende Stock ist gültig, da er auf den im Zielfeld stehenden Stock aufliegt und dieser Auflagepunkt im Zielfeld liegt. Er wird so aufgestellt.***



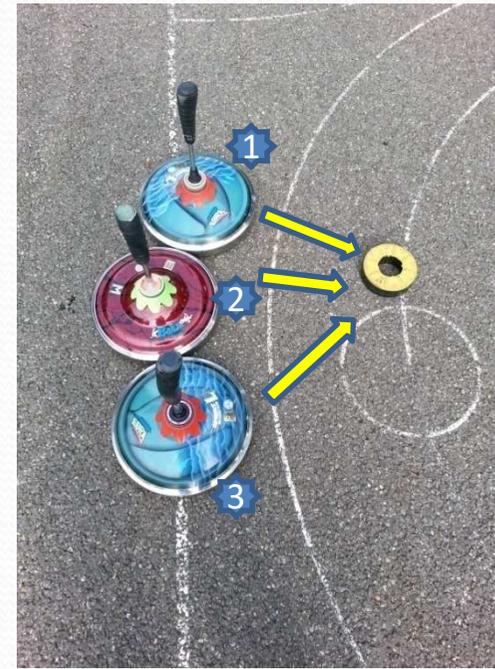
## Gültigkeit von Stöcken IER – R 446 b



### 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 446 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 446 (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 446 c**



**Vorgefundene Situationen**



**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**



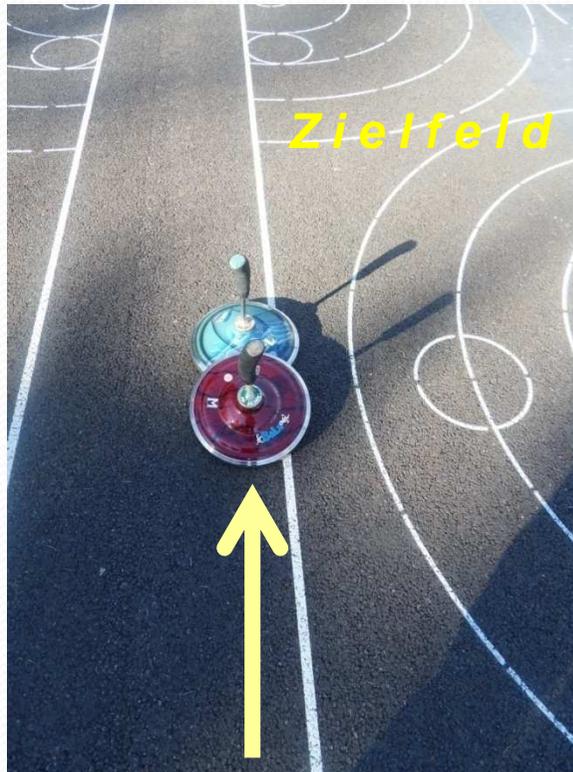
**Regelgerechte Lösung**



## Gültigkeit von Stöcken IER – R 446 a und c

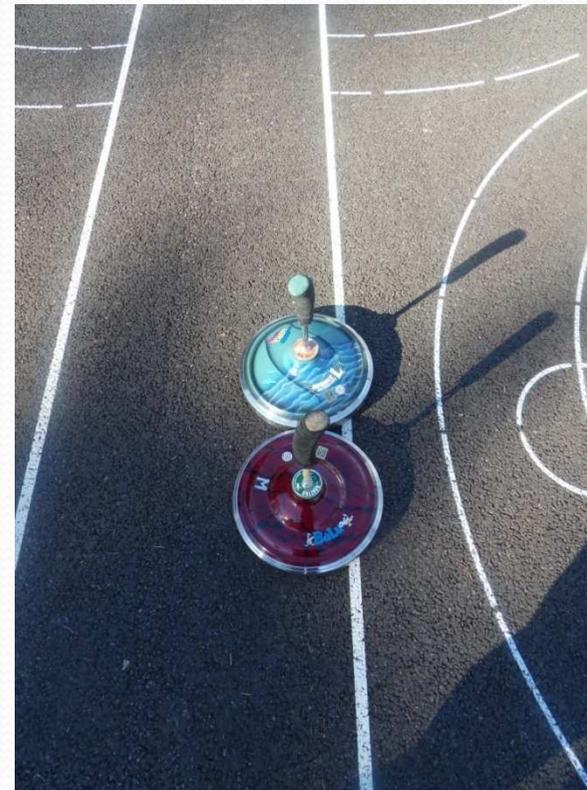


### Vorgefundene Situation



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

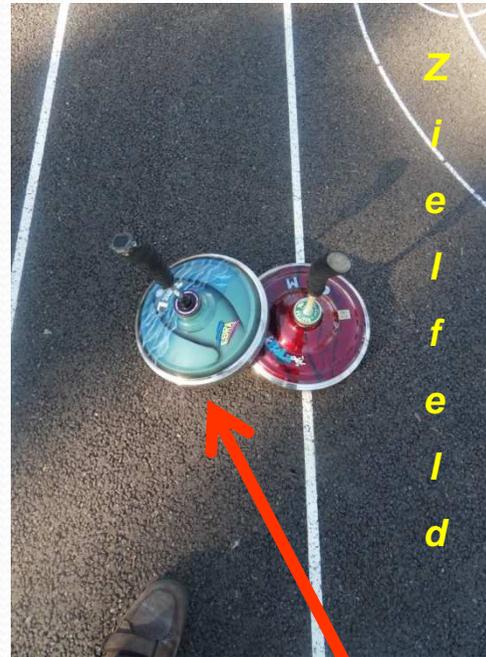
### Regelgerechte Lösung



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



## Gültigkeit von Stöcken IER – R 446 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 446 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**

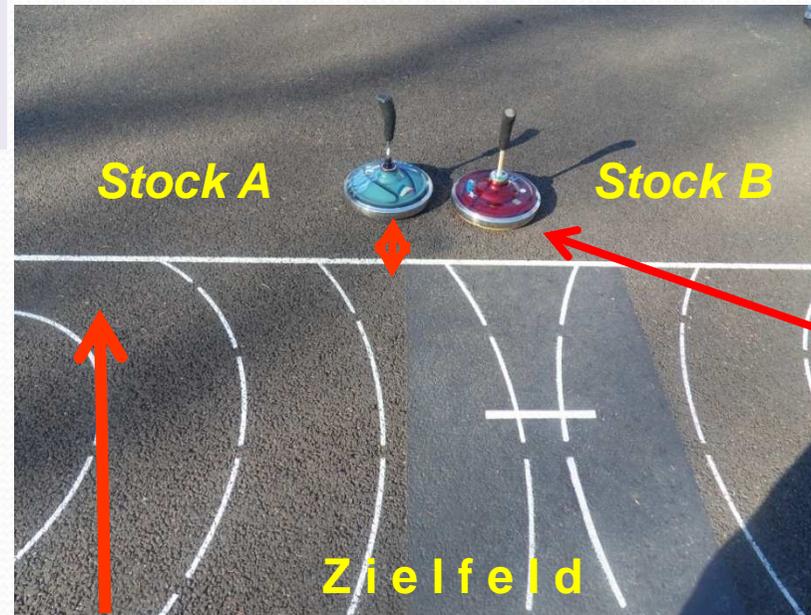


**Nicht im Zielfeld befindliche Stöcke sind soweit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern IER - R 454**



### 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 453 und R 456**  
**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 456, 803 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 423 - 427



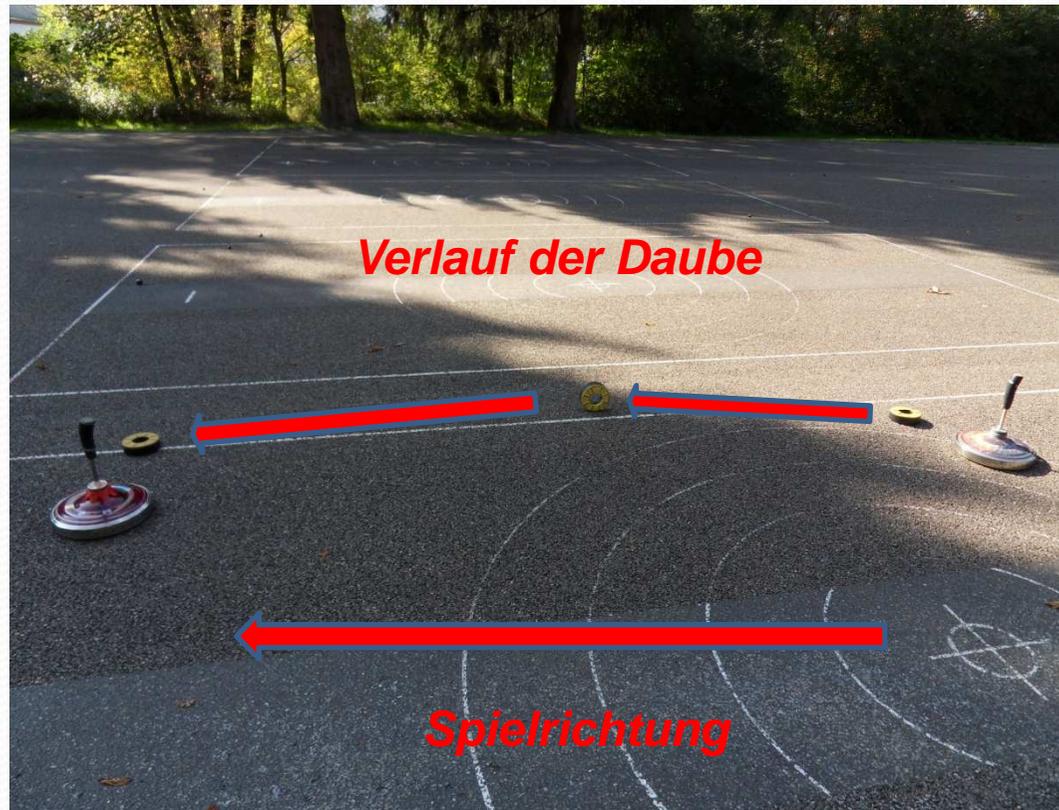
***Daube hat das Zielfeld  
verlassen und kommt auf  
das Mittelkreuz.  
Stock bleibt - Gültig***



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



## Lageveränderung der Daube IER - R 423



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

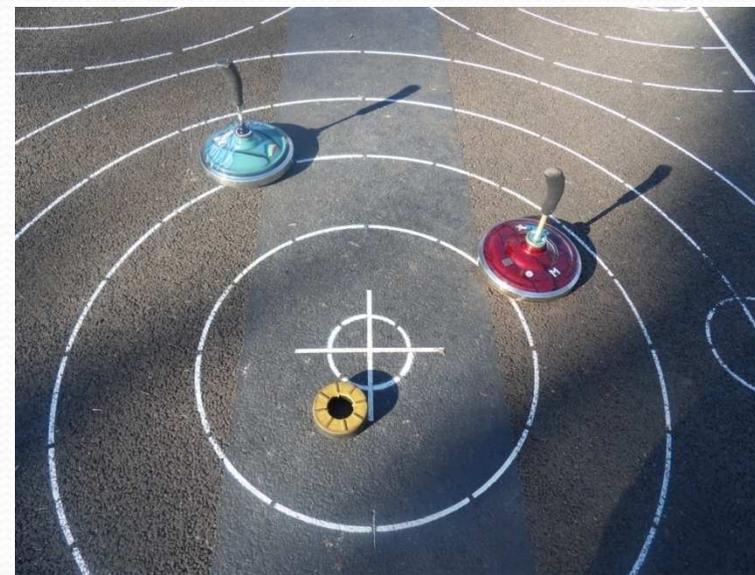


## **Lageveränderung der Daube** **IER - R 423 - 427**

**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 424



**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 424



Steht die Daube auf der Schmalseite, so ist sie auf die bahngerechte Seite umzukippen. ( IER – 424 )

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 424



**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.**



## Umkippen der Daube IER - R 424



**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 424



**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  
Sommerport-  
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 423 - 427



***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 482 IER)***