



**Special Olympics Sportregeln ©**

# **Stocksport**

**(02/2022)**





<b>1</b>	<b>Regelwerk</b> .....	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Offizielle Wettbewerbe</b> .....	<b>5</b>
2.1	Einzelwettbewerb .....	5
2.2	Mannschaftsspiel .....	5
<b>3</b>	<b>Spielfeld</b> .....	<b>6</b>
3.1	Sportböden .....	6
3.2	Spielfeldmaße .....	6
3.3	Entfernung der Abspielstelle .....	6
3.4	Zielfeldbegrenzungen .....	6
<b>4</b>	<b>Ausrüstung</b> .....	<b>7</b>
4.1	Stockkörper .....	7
4.2	Stiele .....	7
4.3	Laufsohlen .....	7
4.4	Daube .....	7
4.5	Messgeräte .....	7
4.6	Startnummern .....	8
<b>5</b>	<b>Offizielle</b> .....	<b>8</b>
5.1	Wettbewerbsleitung .....	8
5.2	Schiedsrichter .....	8
5.3	Bahnrichter .....	8
5.4	Schriftführer .....	9
<b>6</b>	<b>Level-Einteilung</b> .....	<b>10</b>
6.1	Abfrage der Level .....	10
6.2	Level-Einteilung vor Ort .....	10
6.3	Laufsohlen-Vorgaben .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
6.4	Berücksichtigung der Level im Einzelwettbewerb .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
6.5	Berücksichtigung der Level im Mannschaftsspiel .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
<b>7</b>	<b>Einzelwettbewerb</b> .....	<b>11</b>
7.1	Nutzung der Bahnen .....	11



7.2	Zielwettbewerb.....	11
7.3	Lattenwettbewerb .....	12
7.4	Wertung des Einzelwettbewerbs .....	12
7.5	Klassifizierung im Einzelwettbewerb.....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
<b>8</b>	<b>Mannschaftsspiel.....</b>	<b>13</b>
8.1	Die Mannschaft.....	13
8.2	Klassifizierung im Mannschaftsspiel .....	14
8.3	Spiele und Kehren.....	14
8.4	Reihenfolge der Versuche .....	14
8.5	Vorzeitig beendete Kehre .....	15
8.6	Lageveränderung der Daube .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
8.7	Lageveränderung von Stöcken.....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
8.8	Gültige Versuche.....	17
8.9	Ungültige Versuche .....	17
8.10	Gültige Stöcke .....	18
8.11	Überworfene Stöcke .....	18
8.12	Wiederholungen .....	18
8.13	Messen .....	18
8.14	Stockwertung.....	18
8.15	Spielwertung .....	19
8.16	Regelwidriges Verhalten .....	20
<b>9</b>	<b>Grafiken und Formblätter .....</b>	<b>22</b>
	Abbildung 1: Einteilung von Stocksportbahnen .....	22
	Abbildung 2: Zielwettbewerb (links) und Lattenwettbewerb (rechts).....	23
	Abbildung 4: Sportgerät für den Lattenwettbewerb (Beispielabbildung) .....	25
	Abbildung 5: Mannschaftsstreifen .....	26
	Abbildung 6: Wertungsblatt Mannschaftswettbewerb (offene Wertung) .....	26
	Abbildung 7: Wertungsblatt Einzelwettbewerb.....	26



*Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.*



## 1 Regelwerk

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Stocksport gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerbe. Special Olympics Deutschland hat diese Regeln auf Grundlage der [Internationalen Eisstock-Regeln \[IER\]](#) und der [Internationalen Spiel-Ordnung \[ISpO\]](#) erstellt. Die IER und die ISpO bilden zusammen das gültige Regelwerk des Internationalen Fachverbandes, der [International Federation Icestocksport \[IFI\]](#). Es kommen die Bestimmungen der IFI zur Anwendung, sofern sie nicht im Widerspruch zu den offiziellen Special Olympics Sportregeln für Stocksport oder zu [Artikel 1](#) stehen. In solchen Fällen gelten die Special Olympics Bestimmungen. Weitere sportartübergreifende Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerbstufen und Unified Sports® sind auf der englischsprachigen Webseite von [Special Olympics International \[SOI\]](#) zu finden.

## 2 Offizielle Wettbewerbe

Die folgende Auflistung umfasst alle offiziell von Special Olympics angebotenen Wettbewerbe. Diese Wettbewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit bieten, an sportlichen Wettbewerben teilzunehmen. Die Special Olympics Programme können aus diesen Wettbewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind für die Organisation des Trainings und für die Auswahl der Wettbewerbe verantwortlich, die dem Trainingsniveau und den Interessen der Sportler zu entsprechen haben.

- 2.1 Einzelwettbewerb
  - 2.1.1 Zielwettbewerb
  - 2.1.2 Lattenwettbewerb
- 2.2 Mannschaftsspiel
  - 2.2.1 Mannschaftsspiel mit 4 Spielern
  - 2.2.2 Mannschaftsspiel mit 3 Spielern (Trio)
  - 2.2.3 Mannschaftsspiel mit 2 Spielern (Duo)
  - 2.2.4 Unified Mannschaftsspiel mit 4 Spielern
  - 2.2.5 Unified Mannschaftsspiel mit 3 Spielern (Trio)
  - 2.2.6 Unified Mannschaftsspiel mit 2 Spielern (Duo)

*In allen Wettbewerben dürfen Spielerinnen und Spieler aller Altersklassen gemischt starten. Sind ausreichend Spielerinnen und Spieler gemeldet, um sinnvolle Wettbewerbe mit nach Alter und Geschlecht getrennten Gruppen durchzuführen, sollte dies umgesetzt werden.*



### 3 Spielfeld

#### 3.1 Sportböden

3.1.1 Folgende Sommersportböden sind für Wettbewerbe zulässig: Asphalt, Betonpflaster, Hartstoffestrich, PVC, PP- und PE-Kunststoffbahnen

3.1.2 [LIKE-ICE](#) Bahnen sind ebenfalls für Wettbewerbe zulässig. Sollten LIKE-ICE Bahnen genutzt werden, müssen an den jeweiligen Abspielstellen der Level geeignete Standvorrichtungen installiert werden, um für alle Spieler einen sicheren Stand zu gewährleisten (z.B. Gummimatte).

3.1.2.1 Die Abspielstelle besteht aus einer Vorrichtung, die dem Spieler bei seinen Versuchen genügend Standsicherheit gewährt. Die Höchstlänge darf 25 cm nicht überschreiten.

#### 3.2 Spielfeldmaße

3.2.1 Die Stocksportbahn sollte 30 m lang und 3 m breit sein. Bei Sommerstocksporthallen sind auch 29 m Länge und 2,9 m Breite ausreichend.

3.2.2 Die Bahn muss eindeutig sichtbar abgegrenzt sein. Die Strichstärke der Begrenzungslinien sollte 8 – 30 mm betragen.

3.2.3 Der Mindestabstand zwischen nebeneinanderliegenden Stocksportbahnen beträgt 0,6 m.

#### 3.3 Entfernung der Abspielstelle

3.3.1 Für Special Olympics Wettbewerbe sind auf der Stocksportbahn mehrere Abspielstellen zu setzen. Ausschlaggebend für das jeweilige Längenmaß ist die Entfernung der Abspielstelle zum Zielfeldmittelkreuz.

3.3.1.1 Level 1 = 24,5 m

3.3.1.2 Level 2 = 19 m

3.3.1.3 Level 3 = 14 m

3.3.1.4 Level 4 = 11 m

3.3.2 Vorausgesetzt, dass die Sicherheit der Spieler gewährleistet ist, sind Farbmarkierungen in Ausnahmefällen ausreichend.

3.3.3 Alle Abmessungen sind den Abbildungen 1 – 3 im Anhang zu entnehmen.

#### 3.4 Zielfeldbegrenzungen

3.4.1 Alle Zielfelder eines Spielfeldes sind mit 8 – 10 mm breiten Farbstreifen zu begrenzen. In allen Fällen ist der äußerste Rand der Begrenzung (durchgehende Linie) für die Wertung ausschlaggebend. Abweichungen von der Strichstärke bei Farbmarkierungen werden nicht berücksichtigt. Der äußerste Rand gilt auch dann als Begrenzungslinie, wenn beim Nachziehen derselben eine Doppelmarkierung auf gleicher Ebene entsteht.



## 4 Ausrüstung

Bei allen Wettbewerben sind jegliche Sportgeräte erlaubt, welche nicht fehlerhaft hergestellt wurden, beschädigt sind (zu starke Abnutzung/Alterung) oder regelwidrig manipuliert wurden. Auslaufristen für Stockkörper, Stiele und Laufsohlen sind für die Zulassung bei Special Olympics Wettbewerben nicht relevant. Sportgeräte können über den Sportfachhandel bezogen werden. Der Stock besteht aus dem Stockkörper, dem Stiel und einer Laufsohle. Die Einzelteile des Stocks sind so genormt, dass alle Teile der verschiedenen Hersteller gegeneinander austauschbar sind.

### 4.1 Stockkörper

4.1.1 Für Special Olympics Wettbewerbe sind Stöcke der folgenden Gewichtsklassen zulässig.

- **Typ M** = 3,80 – 3,83 kg
- **Typ L** = 3,70 – 3,73 kg
- **Typ P** = 3,50 – 3,53 kg
- **Typ E** = 2,73 – 2,78 kg

### 4.2 Stiele

4.2.1 Alle im Handel erhältlichen Stiele sind zulässig.

### 4.3 Laufsohlen

4.3.1 Die folgenden Laufsohlen (Sommerlaufsohlen) sind für Special Olympics Wettbewerbe zulässig.

- **IFI-Nr. 10** weiß (auch eingeschlossen von grünem, schwarzem oder grauem Außenrand) > 86 Shore D
- **IFI-Nr. 9** rot Profillaufsohle 78 - 85 Shore D
- **IFI-Nr. 11** grün (auch als Profillaufsohle) 74 - 80 Shore D
- **IFI-Nr. 12** schwarz (auch als Profillaufsohle) 67 - 73 Shore D
- **IFI-Nr. 13** grau (auch als Profillaufsohle) 59 - 66 Shore D
- **IFI-Nr. 14** gelb (auch als Profillaufsohle) 53 - 58 Shore D

### 4.4 Daube

4.4.1 Die Daube (beweglicher Zielgegenstand) ist eine runde Scheibe mit einer glatten Gleitseite für Asphalt, Beton, Terrazzo, Kunststoff und anderen Spielfeldanlagen (die profilierte Gleitseite ist nur für Eisbahnen gedacht).

4.4.2 Die Daube hat eine zentrische Bohrung, in der vier Zentrierhilfen (Stege) zum genauen Auflegen auf das Mittelkreuz. angebracht sind.

4.4.3 Je Stocksportbahn sind zwei Dauben erforderlich.

### 4.5 Messgeräte

4.5.1 Die Feststellung der Bestlage von Stöcken zur Daube erfolgt durch Entfernungsmessungen mit geeigneten Messgeräten (z.B. Bandmaß).

4.5.2 Für jede Bahn müssen Messgeräte in ausreichender Anzahl vorhanden sein.



#### 4.6 Startnummern

- 4.6.1 Für den Fall, dass Startnummern vom Veranstalter ausgegeben wurden, müssen diese am Ende des Wettbewerbs wieder zurückgegeben werden.

*Zur Vereinheitlichung und Überprüfung der Sportgeräte unterhält die IFI eine [Technische Prüfstelle](#), die dem Vorsitzenden der Technischen Kommission (IFI-Vizepräsident für Sport) untersteht.*

## 5 Offizielle

Bei allen Wettbewerben hat der Veranstalter die erforderlichen Offiziellen bereitzustellen. Sie sind gemeinsam für die regelkonforme Durchführung der Wettbewerbe verantwortlich.

Alle Offiziellen sollten für die Teilnehmer eindeutig zu erkennen sein. Für die Schiedsrichter wird das Tragen eines schwarz-weiß gestreiften Dress und einer schwarzen Hose empfohlen.

#### 5.1 Wettbewerbsleitung (Technischer Delegierter von Special Olympics)

- 5.1.1 Die Wettbewerbsleitung ist für die gesamte Abwicklung des Wettbewerbs und für die technische Organisation desselben verantwortlich. Der Wettbewerbsleitung obliegt die Vornahme von organisatorischen Änderungen im Interesse der sportlichen Durchführung, die Kontrolle des Spielfeldes auf deren Ordnungsmäßigkeit, die Einteilung der Mannschaften und der Einzelspieler in die entsprechenden Level und Leistungsstufen, die Überprüfung der Ergebnislisten, die Auslosung der Startnummern sowie die Zuordnung der Sportgeräte auf die entsprechenden Bahnen, sofern diese zur Verfügung gestellt werden.
- 5.1.2 Die vorzeitige Beendigung des Wettbewerbs bei ungünstiger Witterung oder anderweitigen Gründen obliegt ebenfalls der Wettbewerbsleitung.
- 5.1.3 Die Wettbewerbsleitung hat für die Kennzeichnung der Spieler bzw. Mannschaften zu sorgen (z.B. durch Startnummern).

#### 5.2 Schiedsrichter

- 5.2.1 Der Schiedsrichter ist dazu verpflichtet, den Ablauf des Wettbewerbs nach den offiziellen Sportregeln von Special Olympics sicherzustellen.
- 5.2.2 Falls notwendig, ist der Schiedsrichter dazu berechtigt, und gleichermaßen dazu verpflichtet, die vorgegebenen Strafen zu verhängen.
- 5.2.3 Der Schiedsrichter hat die allgemeine Aufsicht über die Spiele und deren Unterbrechungen.
- 5.2.4 Nach der Beendigung des Wettbewerbes muss der Schiedsrichter einen Spielbericht fertigen.

#### 5.3 Bahnrichter

- 5.3.1 Je Stocksportbahn wird mindestens ein Bahnrichter benötigt.





- 5.3.2 Alle Bahnrichter müssen mit den offiziellen Special Olympics Sportregeln für Stocksport vertraut sein. Sie sorgen dafür, dass die auf ihrer Bahn durchzuführenden Spiele nach den geltenden Regeln ablaufen.
  - 5.3.3 Beim Mannschaftsspiel und beim Einzelwettbewerb überzeugen sich die Bahnrichter vor Beginn einer jeden Kehre (Versuch) vom Zustand der jeweiligen Bahn und legen – falls erforderlich – die Daube auf die regelkonforme Stelle.
  - 5.3.4 Nach jeder Kehre haben sie die Anzahl der Stockpunkte mit den Trainern abzustimmen und in das Wertungsblatt einzutragen. Nach Beendigung des Spieles haben die Bahnrichter und je ein Spieler der beiden Mannschaften das Ergebnis im Wertungsblatt durch Unterschrift zu bestätigen. Für die Wettbewerbsleitung gelten nur die Blätter der Bahnrichter. Nur unterschriebene Wertungsmeldeblätter werden von der Wettbewerbsleitung als gültig erachtet.
  - 5.3.5 Nachträgliche Beanstandungen bei Fehleintragungen werden nur dann berücksichtigt, wenn sie von der Schiedsrichterin bzw. dem Schiedsrichter zweifelsfrei festgestellt werden.
  - 5.3.6 Wird das Wertungsmeldeblatt von einer der beiden Mannschaften nicht unterschrieben, trifft die der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung, fertigt das Wertungsmeldeblatt und teilt das Ergebnis mit.
  - 5.3.7 Die Teilnehmer haben den Anordnungen der Bahnrichter Folge zu leisten.
  - 5.3.8 Verstöße der Teilnehmer werden dem Schiedsrichter gemeldet.
  - 5.3.9 Die Trainer (Mannschaftsspiel) sowie die Teilnehmer am Einzelwettbewerb haben das Recht, die Schiedsrichterin bzw. den Schiedsrichter bezüglich der getroffenen Entscheidungen der Bahnrichtenden um Hilfe zu bitten.
  - 5.3.10 Bei den Einzelwettbewerben achten die Bahnrichter darauf, dass die Teilnehmer in der ausgelosten Reihenfolge zum Wettbewerb antreten. Sie stellen das Ergebnis der einzelnen Versuche fest und teilen dies den Teilnehmern sowie dem Schriftführer mit.
- 5.4 Schriftführer
- 5.4.1 Einzelwettbewerb: Für den Einzelwettbewerb wird für jede Stocksportbahn ein Schriftführer benötigt. Sie erhalten von der Wettbewerbsleitung die ausgelosten Startkarten, in die das Ergebnis eines jeden Versuches eingetragen und die Gesamtpunktezahl ermittelt wird.
  - 5.4.2 Mannschaftswettbewerb: Die Schriftführer haben im Wertungsmeldeblatt das Ergebnis der einzelnen Kehren und das Endergebnis zu kontrollieren. Bei rechnerischen Unstimmigkeiten hat der Schiedsrichter diese unverzüglich mit den beiden Trainern zu klären und zu entscheiden.



- 5.4.3 Fehleinträge und Rechenfehler: Gegen Fehleintragungen oder Rechenfehler der Schriftführer ist den Teilnehmern eine Einspruchsmöglichkeit innerhalb von 30 Minuten nach Feststellung des Endergebnisses gegeben. Die Einsprüche erfolgen bei der Wettbewerbsleitung, die für die Richtigstellung sorgt und diese bekannt gibt.

## 6 Level-Einteilung

Vor der Klassifizierung werden alle Athleten einem für sie geeigneten Level zugeordnet. Das Level bestimmt, von welcher Abspielstelle (s. 3.3) die Athleten spielen.

### 6.1 Abfrage der Level

- 6.1.1 Mit der Anmeldung zum Wettbewerb sollte die Level-Einteilung bei den Trainern abgefragt werden. Aufgrund der teilweise sehr unterschiedlichen Geschwindigkeiten der Bahnen, hat die Wettbewerbsleitung das Recht, Sportler vor Ort einem anderen Level zuzuordnen als in der Anmeldung angegeben.
- 6.1.2 Das Level aller Sportler ist eindeutig auf der Akkreditierungskarte zu vermerken (L1, L2, L3, L4 oder I, II, III, IV).
- 6.1.3 Das Vorgehen für eine Level-Einteilung vor Ort ist im Folgenden beschrieben. Alle Sportler sollten diese Level-Einteilung in ihrem Heimatverein bereits geübt haben.

### 6.2 Level-Einteilung vor Ort

- 6.2.1 Die Level-Einteilung erfolgt mithilfe von bis zu 5 Versuchen.
- 6.2.2 Beim ersten Versuch wird mit der schnellsten Laufsohle (weiß) von der Markierung für Level 1 gespielt. Die Athleten müssen so weit spielen, wie sie können.
- 6.2.2.1 Entspricht die erreichte Distanz mindestens der Distanz bis zum Zielfeldmittelkreuz, startet der Athlet in Level 1.
- 6.2.2.1.1 In diesem Fall kann der Athlet entscheiden, ob er die weiteren Versuche noch nutzen möchte oder darauf verzichtet.
- 6.2.2.2 Ist die Distanz geringer, erfolgt der nächste Schuss mit der schnellsten Laufsohle (weiß) von der Markierung für Level 2.
- 6.2.2.3 Wird die erwünschte Distanz wieder nicht erreicht, erfolgt der nächste Schuss von der Markierung für Level 3.
- 6.2.2.4 Dieses Vorgehen wird so lange fortgesetzt, bis die Athleten eindeutig einem Level zugeordnet werden können.

### 6.3 Laufsohlen-Vorgaben



- 6.3.1 Sportler der Level 2, 3 oder 4 dürfen im Wettbewerb nur die weißen (auch eingeschlossen von grünem, schwarzem oder grauem Außenrand) Laufsohlen verwenden.  
Sportler des Level 1 dürfen weiße (auch eingeschlossen von grünem, schwarzem oder grauem Außenrand), rote, grüne, schwarze, graue und gelbe Laufsohlen verwenden.
- 6.4 Berücksichtigung der Level im Einzelwettbewerb
  - 6.4.1 Die Einteilung der Leistungsgruppen (erreichte Punktzahl in der Klassifizierung) sollte innerhalb der vier Level erfolgen.
  - 6.4.2 Sollten zu wenige Athleten in einem Level an den Wettbewerben teilnehmen, ist es der Wettbewerbsleitung erlaubt, Gruppen zu bilden, die sich aus zwei nebeneinanderliegenden Leveln zusammensetzen (1+2, 2+3, 3+4, nicht jedoch 1+3, 1+4, 2+4).
- 6.5 Berücksichtigung der Level im Mannschaftsspiel
  - 6.5.1 Mannschaften können sich für einen Wettbewerb zwischen gemischten Teams anmelden, welcher Athleten aller Level zulässt oder für einen Wettbewerb zwischen Teams die aus Athleten der Level 1+2 bestehen.

## 7 Einzelwettbewerb

Der Einzelwettbewerb setzt sich aus dem Zielwettbewerb und dem Lattenwettbewerb zusammen. Der Zielwettbewerb sollte vor dem Lattenwettbewerb abgehalten werden.

- 7.1 Nutzung der Bahnen
  - 7.1.1 Im Bereich der Bahnen dürfen sich nur die gerade spielenden Athleten, ihre jeweiligen Trainer sowie die Bahnrichter aufhalten. Nur die Bahnrichter dürfen sich im Zielfeld bzw. am Lattengestell und dahinter aufhalten. Athleten und Trainer dürfen sich immer nur im Bereich des Abspielfeldes aufhalten.
  - 7.1.2 Der Einzelwettbewerb kann auf allen vorhandenen Bahnen ausgetragen werden, sofern gleiche Wettbewerbsbedingungen gegeben sind. Die Entscheidung darüber, welche Bahnen geeignet sind, obliegt der Wettbewerbsleitung.
  - 7.1.3 Die Zuteilung der Bahnen erfolgt durch die Wettbewerbsleitung und wird vor Wettbewerbsbeginn bekannt gegeben.
- 7.2 Zielwettbewerb
  - 7.2.1 Von den Athleten werden 8 Versuche ausgeführt, deren Ziel es ist, den Stock möglichst nah an das Zielfeldmittelkreuz zu spielen.
  - 7.2.2 Das Zielfeld besteht aus 5 konzentrischen Ringen mit den folgenden Durchmessern: 20 cm, 80 cm, 140 cm, 200cm und 260 cm. Auf dem Zielfeldmittelkreuz wird eine Daube platziert.



- 7.2.3 Die Ringe zählen von außen nach innen 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte.
- 7.2.4 Gewertet werden die besten 6 Versuche. Daher können maximal 60 Punkte erzielt werden.
- 7.3 Lattenwettbewerb
  - 7.3.1 Von den Athleten werden 8 Versuche ausgeführt, deren Ziel es ist, den Stock möglichst mittig auf ein Lattengestell zu spielen, das am Ende der Bahn aufgebaut wird.
  - 7.3.2 Am Lattengestell sind bewegliche Zahlen befestigt. Wird das Lattengestell mittig getroffen, gibt dies die meisten Punkte. Nach links und rechts nehmen die Zahlen in ihrem Wert ab.
  - 7.3.3 Der Versuch ist gültig, wenn eine von den Latten mit dem Stiel des Stockes berührt wird. Werden vom Stiel des Stockes zwei Latten berührt, so zählt die höhere Punktzahl.
  - 7.3.4 Gewertet werden die besten 6 Versuche.
- 7.4 Wertung des Einzelwettbewerbs
  - 7.4.1 Die erreichten Punktzahlen aus Ziel- und Lattenwettbewerb werden addiert.
  - 7.4.2 Je Leistungsgruppe gewinnt die Athletin bzw. der Athlet mit der höchsten Gesamtpunktzahl nach beiden Wettbewerbsabschnitten.
  - 7.4.3 Erreichen mehrere Athleten die gleiche Gesamtpunktzahl, so erreicht die Person die bessere Platzierung, die das bessere Ergebnis im Zielwettbewerb erreicht hat.
  - 7.4.4 Bei Punktgleichheit im Zielwettbewerb gilt der 6. gewertete, dann der 5., 4., 3., 2., und 1. Versuch. Bei weiterer Punktgleichheit werden die Ergebnisse aus dem Lattenwettbewerb in gleicher Reihenfolge herangezogen. Bei exakt gleichen Ergebnissen im Lattenwettbewerb und Zielwettbewerb, werden die Athleten auf den gleichen Rang gesetzt.
- 7.5 Klassifizierung im Einzelwettbewerb
  - 7.5.1 Die Klassifizierung im Einzelwettbewerb sollte durch jeweils 2 Durchgänge á 8 Versuche im Ziel- und Lattenwettbewerb erfolgen, um Schwankungen zwischen den erzielten Ergebnissen aus Klassifizierung und Finale zu minimieren. Im Falle von Tagesveranstaltungen kann die Wettbewerbsleitung entscheiden, nur einen Durchgang durchzuführen.
  - 7.5.2 Die Punktzahlen der beiden Teildisziplinen (und der beiden Durchgänge) werden addiert und es werden möglichst gleichstarke Gruppen gebildet.
  - 7.5.3 Das beste und schlechteste Mitglied der Gruppe sollten sich in ihrer erreichten Gesamtpunktzahl aus der Klassifizierungsrunde möglichst nicht mehr als 15% unterscheiden.



## 8 Mannschaftsspiel

Im Mannschaftsspiel bzw. Unified Mannschaftsspiel versuchen zwei gegeneinander spielende Mannschaften die Bestlage der eigenen Stöcke zur Daube zu erreichen. Im Special Olympics Stocksport besteht eine Mannschaft normalerweise aus 4 Spielern. Es können auch Wettbewerbe im Trio (3 Spieler) oder Duo (2 Spielern) ausgetragen werden.

### 8.1 Die Mannschaft

#### 8.1.1 Zusammensetzung einer Mannschaft

8.1.1.1 Eine Mannschaft besteht aus 4, 3 (Trio) oder 2 Spielern und bis zu 2 Auswechselspielern. Im Duo ist nur ein Auswechselspieler zulässig.

8.1.1.2 Im Duo

8.1.1.3 Eine Unified Mannschaft besteht aus 2 Athleten und 2 Unified Partnern. Ein Unified Trio besteht aus 2 Athleten und einem Unified Partner. Außerdem können in beiden Fällen 2 Auswechselspieler gemeldet werden. Im Unified Duo spielen ein Athlet und ein Unified Partner zusammen mit einem möglichen Auswechselspieler.

8.1.1.3.1 Beim Unified Mannschaftsspiel gibt immer ein Athlet den letzten Versuch der Mannschaft ab. Davon abgesehen gelten die gleichen Regeln wie beim Mannschaftsspiel.

8.1.1.3.2 Die Auswechselspieler können Athleten oder Unified Partner sein. Während der Kehre müssen jedoch stets möglichst gleich viele Athleten wie Unified Partner spielen (2:2, 2:1 beim Trio und 1:1 beim Duo).

8.1.1.4 Jede Mannschaft darf maximal 4 bzw. 3 (Trio) komplette Stöcke und höchstens 8 weitere Laufplatten sowie einen Plattenständer benutzen.

8.1.1.5 Im Duo hat jeder Spieler zwei Stöcke. Mit jedem Stock hat er einen Versuch pro Kehre.

#### 8.1.2 Auswechselspieler

8.1.2.1 Die Auswechselspieler können während eines Turniers beliebig oft ein- und ausgewechselt werden. Das Wechseln von Spielern ist nur zwischen Spielen erlaubt, nicht zwischen zwei Kehren oder während eine Kehre. Sollte sich ein Spieler während eines Spiels verletzen, kann jedoch jederzeit gewechselt werden. Wenn der verletzte Spieler nach der Auswechslung weiterspielen kann er erst nach dem Ende des Spiels wieder eingewechselt werden.



- 8.1.2.2 Solange eine Mannschaft nicht vollzählig ist, muss sie auf den Versuch des fehlenden Spielers verzichten. Die Mannschaft verbleibt im Wettbewerb, solange sie wenigstens aus drei Spielern (beim Trio aus 2) besteht. Bei nur 2 verbleibenden Spielern (im Trio bei 1) scheidet die Mannschaft aus.
- 8.1.2.3 Bei kurzfristigen Ausfällen kann bis zur Akkreditierung (es sei denn, in der Ausschreibung wird ein anderes Verfahren dargestellt) ein anderer Spieler nachgemeldet werden. Bei unvorhersehbaren Ausfällen während der Veranstaltung entscheidet die Wettbewerbsleitung, es muss jedoch beim täglichen Headcoachmeeting bekannt gegeben werden.
- 8.1.3 Spielführer
  - 8.1.3.1 Während einer Kehre dürfen sich am Zielfeld je Mannschaft nur ein Trainer und ein Spielführer aufhalten. Der Spielführer ist ein Spieler, der seinen Versuch bereits ausgeführt haben muss.
- 8.2 Klassifizierung im Mannschaftsspiel
  - 8.2.1 Die Ergebnisse des Einzelwettbewerbs werden genutzt, um die Leistungsgruppen für den Mannschaftswettbewerb zu bilden. In diesem Fall werden die Einzelergebnisse der Mannschaftsmitglieder addiert um die Spielstärke der Mannschaft zu ermitteln. Alternativ kann die Klassifizierung im Mannschaftsspiel nach dem Schweizer System durchgeführt werden, sofern ausreichend Mannschaften vorhanden sind und es die zeitliche Planung des Wettbewerbs erlaubt.
- 8.3 Spiele und Kehren
  - 8.3.1 Ein Spiel besteht aus 6 Kehren und soll in der Richtzeit von 30 Minuten gespielt werden. Falls es die Zeitplanung des Wettbewerbs erfordert, kann die Wettbewerbsleitung im Ausnahmefall entscheiden, die Anzahl der Kehren pro Spiel auf 4 zu reduzieren.
  - 8.3.2 Eine Kehre ist beendet, wenn alle Versuche beider Mannschaften in einer Spielrichtung durchgeführt wurden und das Ergebnis von beiden Spielerführern bestätigt wurde.
  - 8.3.3 Alle Spieler müssen pro Kehre einen Versuch abgeben (die Auswechselspieler schließt dies nicht ein).
  - 8.3.4 Während einer laufenden Kehre sind keine Trainingsversuche zulässig (auch nicht auf anderen Bahnen).
- 8.4 Reihenfolge der Versuche
  - 8.4.1 Ein Spieler der, laut Spielplan, bestimmten Mannschaft macht den ersten Versuch.
    - 8.4.1.1 Verbleibt der Stock des Anspielenden im Zielfeld, spielt die gegnerische Mannschaft nach.



- 8.4.1.2 Hat der Stock des Anspielenden das Zielfeld nicht erreicht oder wieder verlassen, spielen so viele Spieler der anspielenden Mannschaft nach, bis ein Stock der Mannschaft im Zielfeld verbleibt. In Folge muss die andere Mannschaft nachspielen, bis die Bestlage eines ihrer Stöcke zur Daube erreicht ist. Bei gleicher Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube ergibt sich keine Bestlage, daher auch keine Stockpunkte.
- 8.4.2 Jene Mannschaft, die nach dem Spielplan die erste Kehre anzuspielen hat, spielt in der Folge auch die dritte und fünfte Kehre an. Die zweite in diesem Spiel beteiligte Mannschaft spielt demnach die zweite, vierte und sechste Kehre an.
- 8.4.3 Ein unberechtigtes Anspiel ist ungültig und darf nicht wiederholt werden. Hat die gegnerische Mannschaft nachgespielt, sind alle Versuche gültig und das Spiel wird fortgesetzt.
- 8.4.4 Wird ein Versuch nicht abgegeben (vergessen), so darf dieser nicht nachgeholt werden, wenn die gegnerische Mannschaft zwischenzeitlich gespielt hat.
- 8.5 Vorzeitig beendete Kehre
  - 8.5.1 Wird eine Kehre im beiderseitigen Einverständnis der Spielführer oder Trainer durch Lageveränderung der Daube oder Stöcke vorzeitig beendet, so gilt das bei der Beendigung festgestellte Ergebnis.
- 8.6 Lageveränderungen der Daube
  - 8.6.1 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 vorübergehend das Zielfeld verlassen und dieses wieder erreicht, so verbleibt die Daube ebenfalls in ihrer ruhenden Endlage.



- 8.6.2 Gelangt die Daube in eine ruhende Endlage nach einer Lageveränderung, so ist sie auf das Mittelkreuz zu legen. Befindet sich auf dem Mittelkreuz ein Stock, so wird dieser so weit auf die 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 im Zielfeld 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. 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.
- 8.6.3 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.
- 8.6.4 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, gilt die Lage der Daube durch beide Mannschaften als akzeptiert und sie verbleibt auf ihrem Platz.
- 8.6.5 Wird die auf den Begrenzungslinien liegende Daube durch eine gültige Einwirkung getroffen, so gilt die dadurch eingetretene Lageveränderung.
- 8.7 Lageveränderungen von Stöcken  
*Die folgenden Punkte betreffen Lageveränderungen der Stöcke, die außerhalb des eigentlichen Spielgeschehens entstehen (z.B. Messfehler und äußere Einflüsse).*
- 8.7.1 Verbessert ein Spieler einen im Zielfeld stehenden Stock der eigenen Mannschaft in der Stellung zur Daube, so wird dieser aus dem Zielfeld entfernt. Erfolgt aber eine Verschlechterung, so verbleibt dieser auf seinem neuen Platz.
- 8.7.2 Verbessert ein Spieler einen im Zielfeld stehenden Stock der gegnerischen Mannschaft in der Stellung zur Daube, so verbleibt dieser auf seinem neuen Platz. Erfolgt aber eine Verschlechterung, so wird der Stock auf seinen innegehabten Platz zurückgestellt.
- 8.7.3 Der gegnerische Spielführer oder Trainer kann jedoch in beiden Fällen (Regel 8.6.1 und 8.6.2) verlangen, dass die ursprüngliche Situation wiederhergestellt wird. Einem solchen Verlangen muss entsprochen werden.





- 8.7.4 Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seiner Stellung zur Daube verändert, so wird er auf seinen innegehabten Platz zurückgestellt. Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seinem Lauf gestört, so ist der Versuch zu wiederholen. Bei eindeutig das Ziel verfehlendem Versuch muss dieser nicht wiederholt werden. Das Hoch heben eines Stockes, ist als Verlassen des Zielfeldes zu werten.
- 8.7.5 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 Laufsole muss den gleichen Härtebereichen entsprechen.
- 8.8 Gültige Versuche  
Als Gültige Versuche zählen:
- 8.8.1 Ein Versuch, bei dem der Stock mit dem Stiel die Hand des Spielers verlassen hat. Das Abstellen des Stockes gilt nicht als Versuch.
- 8.8.2 Ein außer der Reihe gemachter Versuch (s. 8.3.3).
- 8.8.3 Ein Versuch mit vertauschtem Stock der eigenen oder gegnerischen Mannschaft. Der gegnerische Stock wird gleichwertig ausgetauscht.
- 8.8.4 Ein Versuch, bei dem der Stock das Zielfeld erreicht, nicht erreicht, wieder verlässt oder daran vorbeiläuft.
- 8.9 Gültige Versuche  
Als Gültige Versuche zählen:
- 8.9.1 Ein Versuch, bei dem der Stock mit dem Stiel die Hand des Spielers verlassen hat. Das Abstellen des Stockes gilt nicht als Versuch.
- 8.9.2 Ein außer der Reihe gemachter Versuch (s. 8.3.3).
- 8.9.3 Ein Versuch mit vertauschtem Stock der eigenen oder gegnerischen Mannschaft. Der gegnerische Stock wird gleichwertig ausgetauscht.
- 8.9.4 Ein Versuch, bei dem der Stock das Zielfeld erreicht, nicht erreicht, wieder verlässt oder daran vorbeiläuft.
- 8.10 Ungültige Versuche  
Als ungültige Versuche zählen:
- 8.10.1 Ein Versuch, der nicht von der festgelegten Abspielstelle ausgeführt wurde.
- 8.10.2 Ein unberechtigtes Anspiel einer Kehre.
- 8.10.3 Ein ausgeführter Versuch in das Zielfeld, ohne dass sich die Daube in diesem befindet.
- 8.10.4 Ungültige Versuche dürfen nicht wiederholt werden.
- 8.10.5 Werden ein oder mehrere Stöcke oder die Daube durch einen ungültigen Versuch in ihrer Stellung oder Lage verändert, so ist die ursprüngliche Situation wiederherzustellen.



## 8.11 Gültige Stöcke

Als gültige Stöcke zählen:

- 8.11.1 Ein Stock, der sich im Zielfeld befindet oder die Begrenzungslinien desselben berührt. Bei einem auf der Lauffläche stehenden Stock ist die Projektion des Stahlringes auf das Zielfeld übertragen für die Gültigkeit maßgebend.
- 8.11.2 Ein liegender (umgefallener) Stock, der mit einem Teil das Zielfeld berührt, wird so aufgestellt, dass die kürzeste Entfernung zur Daube gewahrt bleibt.
- 8.11.3 Für die Gültigkeit eines Stockes ist seine Endstellung (ruhende Endlage) nach gültigem Versuch maßgebend.
- 8.11.4 Ein Stock, der auf der Daube oder auf anderen Stöcken aufliegt, ist gültig und ist herunterzustellen, sodass er mit der ganzen Laufsohle auf der Spielfläche steht. Dabei ist der Abstand zur Daube und zu den eventuellen anderen Stöcken im Verhältnis wiederherzustellen.
- 8.11.5 Ein Stock, der auf der Begrenzungslinie steht und getroffen wird. Die Lageveränderung des Stockes ist gültig.
- 8.11.6 Stöcke, die sich nicht im Zielfeld befinden, sind so weit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern.

## 8.12 Überworfene Stöcke

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

## 8.13 Wiederholungen

- 8.13.1 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.

## 8.14 Messen

- 8.14.1 Die Feststellung der Bestlage von Stöcken zur Daube erfolgt durch Entfernungsmessung mithilfe von Messgeräten (s. 4.5). Zwischen Stöcken und Daube ist die kürzeste Entfernung zu messen, auch wenn die Messpunkte außerhalb des Zielfeldes liegen.
- 8.14.2 Werden beim Messen ein Stock oder die Daube durch einen Spielführer oder Trainer in ihrer Stellung oder Lage verändert, so werden die vorher als zählend festgestellten Stöcke gewertet. Die Person, die die Veränderung verursacht hat, verliert jeden weiteren Messvergleich. Der Stock oder die Daube werden in ihre ursprüngliche Situation gebracht.

## 8.15 Stockwertung



8.15.1 Alle Stöcke einer Mannschaft, die nach Beendigung der Kehre der Daube näherstehen als der nächststehende Stock des Gegners, werden mit Stockpunkten bewertet.

- Der erste Stock zählt 3 Stockpunkte und jeder weitere Stock 2 Stockpunkte.
- Höchstpunktezah in einer Kehre:  $3 + 2 + 2 + 2 = 9$  (maximal 7 Stockpunkte beim Trio)

8.15.2 Bei gleicher Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube werden für diese Stöcke keine Stockpunkte vergeben

## 8.16 Spielwertung

8.16.1 Spielpunkte erhält die Mannschaft, die nach allen Kehren auf Grund der höheren Stockpunktezah das Spiel für sich entschieden hat.

8.16.2 Sieger im Mannschaftsspiel ist die Mannschaft mit den meisten Spielpunkten nach allen Spielen.

Gewertet werden:

- Gewonnenes Spiel = 2 : 0 Punkte
- Unentschiedenes Spiel = 1 : 1 Punkte
- Verlorenes Spiel = 0 : 2 Punkte

8.16.3 Erreichen mehrere Mannschaften die gleiche Anzahl von Spielpunkten, so wird für die Rangfestsetzung erstens der Quotient und zweitens 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. Die Mannschaft mit dem höheren Quotienten wird auf den besseren Rang gesetzt. Bei Gleichheiten der Quotienten wird die Mannschaft mit der größeren Differenz auf den besseren Rang gesetzt. 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
- $322 : 173 = 1,861 = \text{Quotient}$  ist gleich wie bei Mannschaft A  
 $322 - 173 = 149 = \text{Differenz}$  ist größer als bei Mannschaft A

*Sieger ist die Mannschaft B.*

8.16.3.1 Bei gleichem Rang zweier Mannschaften nach Berücksichtigung der Quotienten und Differenzen erhält jene Mannschaft den Vorzug, die das in diesem Wettbewerb gegeneinander ausgetragene Spiel gewonnen hat.

8.16.3.2 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.

**8.17 Regelwidriges Verhalten**

8.17.1 Der Spieler auf dem Abspielpunkt darf bei seinem Versuch nicht gestört (Störung aus der Distanz) oder behindert werden (Körperkontakt durch gegnerische Spieler). Im Falle einer eindeutigen Störung oder Behinderung dürfen Versuche wiederholt werden.

8.17.2 Den Spielern und Trainern ist es nicht erlaubt, einen im Spiel befindlichen Stock oder die Daube in deren Lauf zu stören. Auch ein Stock, der durch einen anderen Stock in Bewegung gesetzt wurde, wird als laufend bezeichnet. Die Mannschaft, die die Störung verursacht, räumt ihre Stöcke aus dem Zielfeld. Die gegnerische Mannschaft spielt die Kehre allein zu Ende.

8.17.3 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.

8.17.4 Bei der Ausführung eines Versuches darf sich niemand im oder vor dem Zielfeld aufhalten. Das Zielfeld darf nur zum Messen, zum Einlegen der Daube oder zur Richtigestellung von Stöcken oder der Daube betreten werden.



- 8.17.5 Die Spieler und Trainer sollen sich hinter dem Abspielfeld aufhalten. Bei Platzmangel hinter dem Abspielfeld dürfen sie sich zwischen den Feldern aufhalten, jedoch maximal bis zur vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes, und erst nach Beendigung der Kehre (nachdem das Ergebnis festgestellt wurde) zum Zielfeld gehen. Auswechselspieler dürfen das Spielfeld nicht betreten.
- 8.17.6 Den Spielern ist es nicht erlaubt, Stöcke mit lockeren Teilen oder regelwidrige Sportgeräte für ihre Versuche zu benutzen. Die Versuche sind ungültig und dürfen nicht wiederholt werden. Für die Ordnungsmäßigkeit und regelgerechte Beschaffenheit der Sportgeräte ist jedem Spieler sowie den Trainern eine zumutbare Selbstverantwortung zu übertragen.
- 8.17.7 Die Spieler und Trainer haben den Anordnungen der Offiziellen Folge zu leisten.
- 8.17.8 Der Ablauf des Wettbewerbes darf nicht verzögert, gestört oder behindert werden (Die Richtzeitvorgabe für ein Spiel beträgt bis 30 Minuten).
- 8.17.9 Die Bekleidung einer Mannschaft soll einheitlich und der sportlichen Betätigung angemessen sein (für die Einhaltung ist der Trainer verantwortlich).



## 9 Grafiken und Formblätter

Abbildung 1: Einteilung von Stocksportbahnen

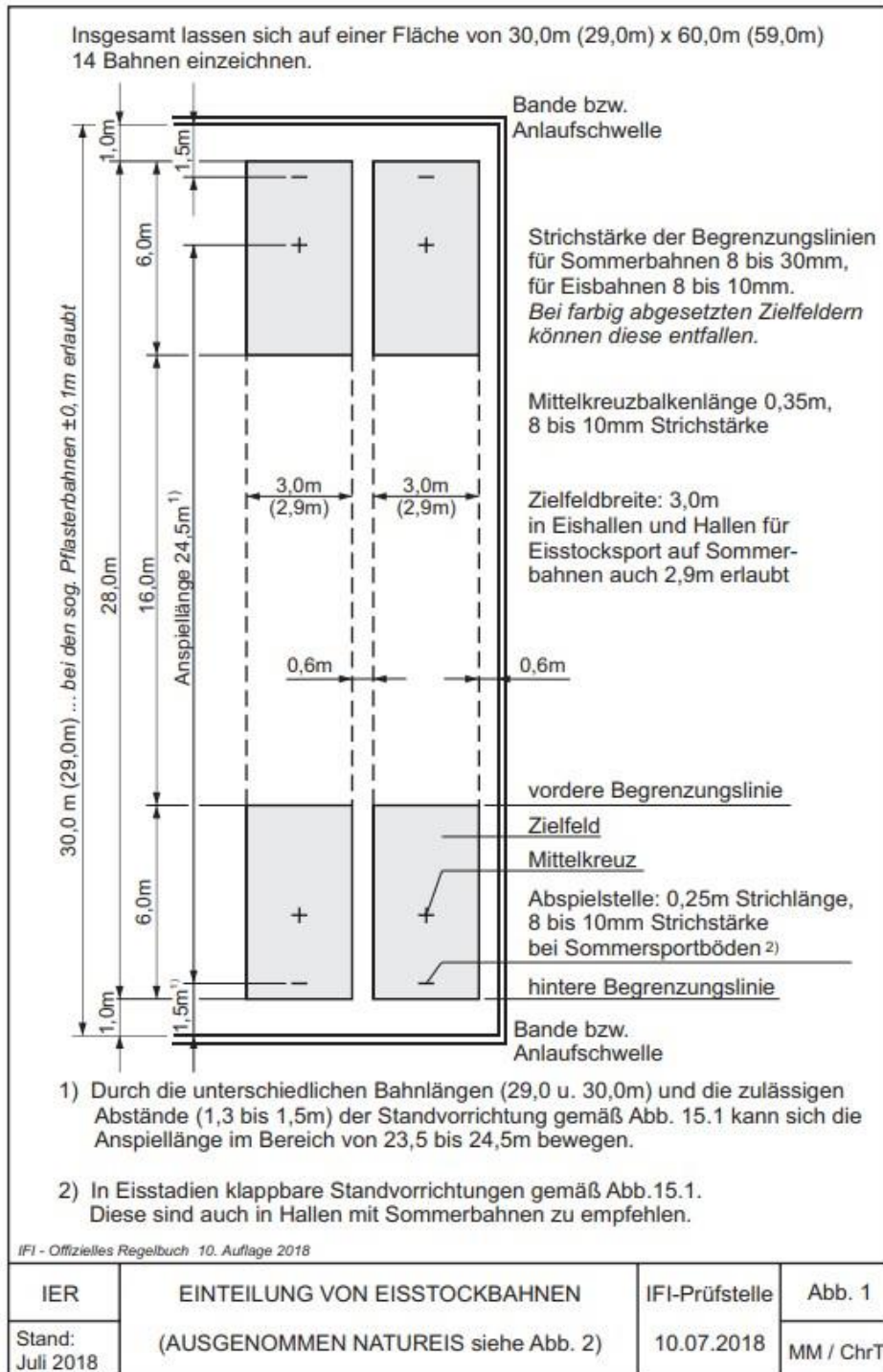




Abbildung 2: Zielwettbewerb (links) und Lattenwettbewerb (rechts)

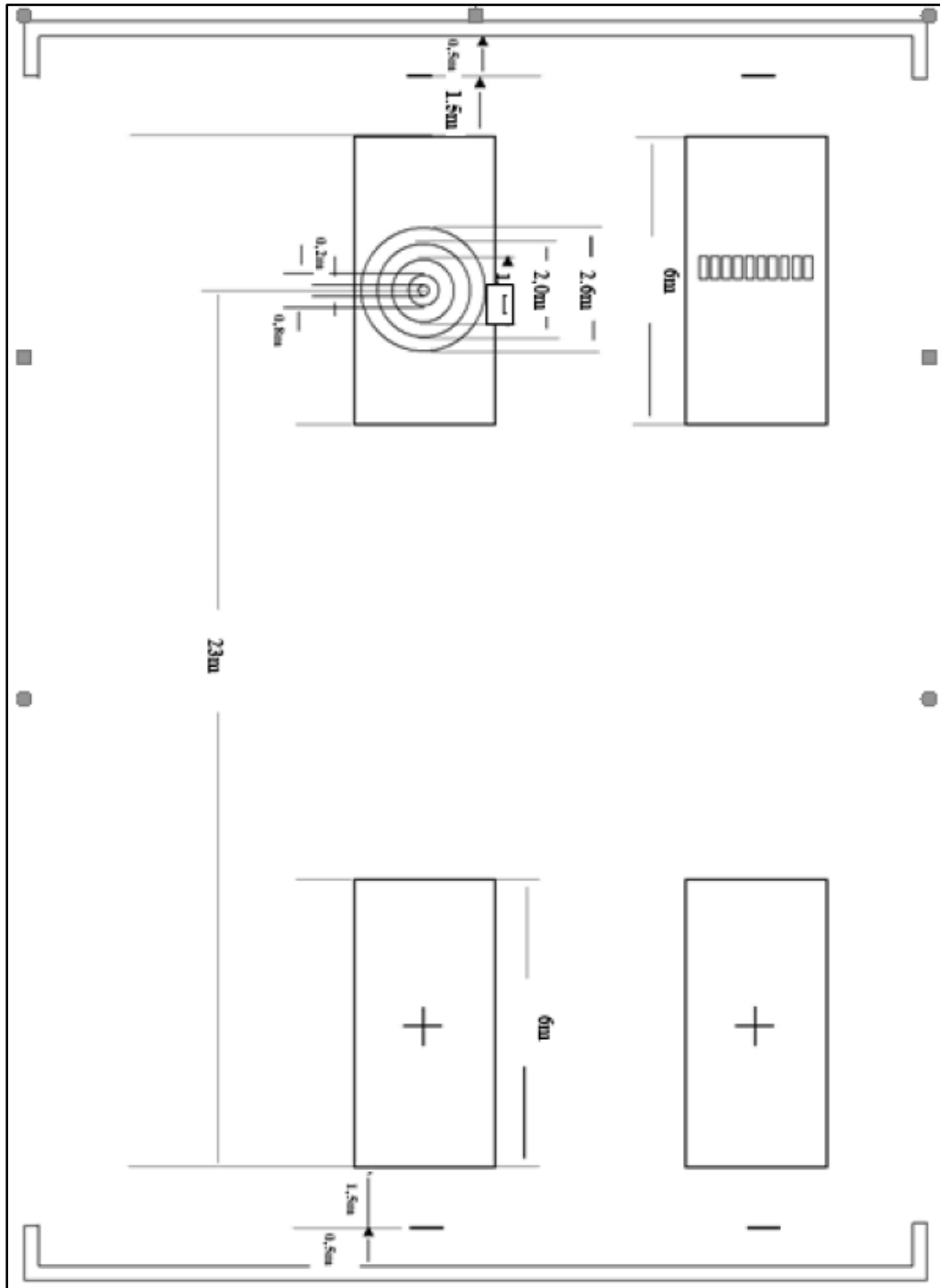




Abbildung 3: Level-Distanzen für Einzelwettbewerb und Mannschaftswettbewerb  
Die Maßangaben für die jeweiligen Level gelten immer vom Mittelkreuz des Zielfeldes.

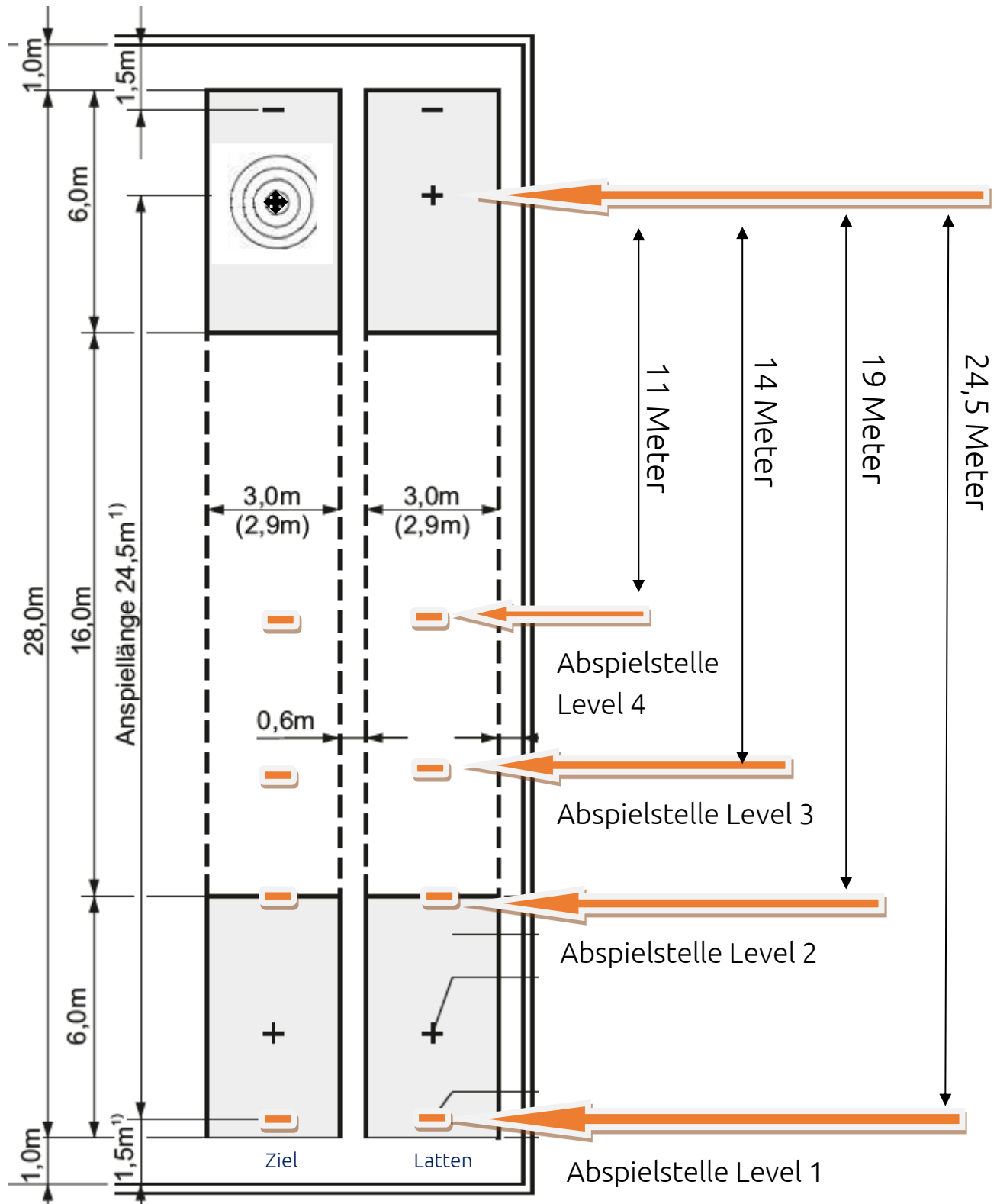
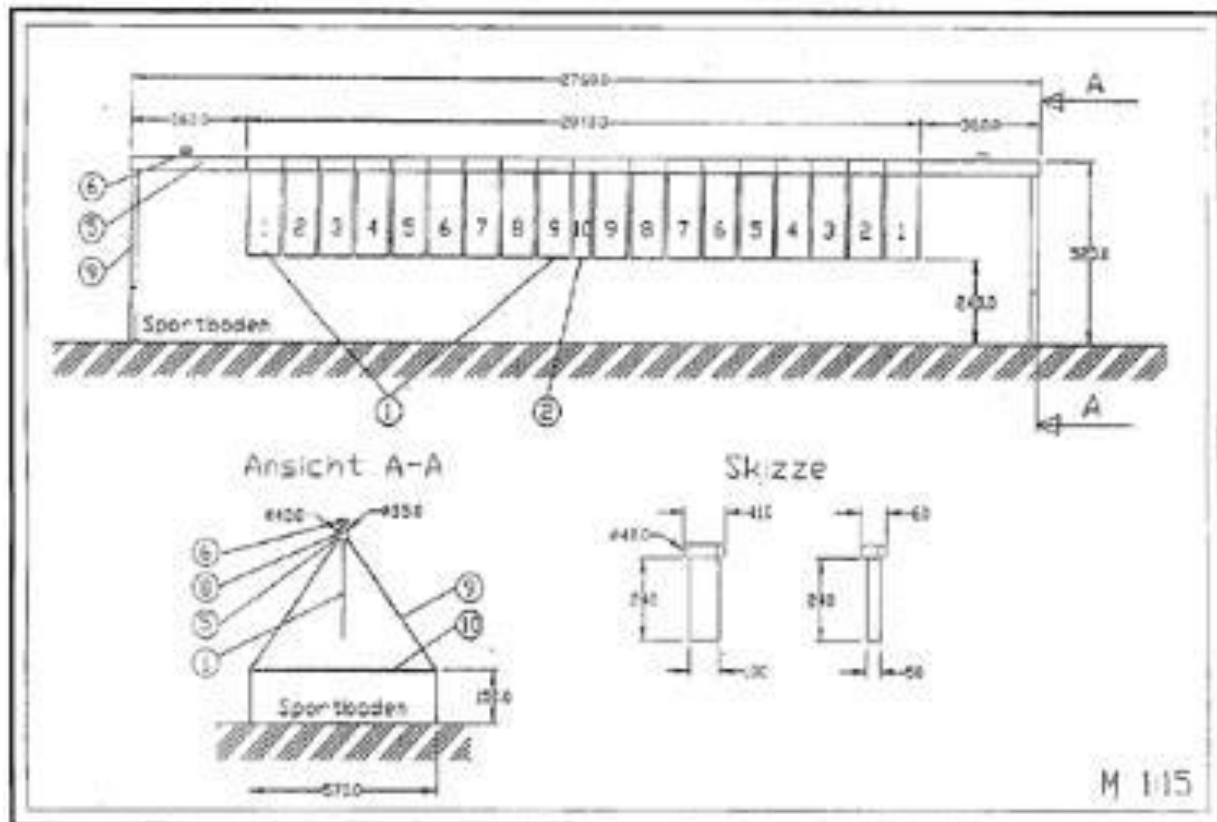






Abbildung 4: Sportgerät für den Lattenwettbewerb (Beispielabbildung)



### Legende

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



Abbildung 5: Mannschaftsstreifen

RePro 2004

5: M 5														Ges.		Pu	Gegner													
Spiel	Bahn	Ans	Geg.	1	2	3	4	5	6	Ges.	Pu	1	2	3	4	5	6	Ges.	Pu	Gegner										
1																				AUSSETZER										
@ 2	1	5	3																	M 3										
3	2	1	1																	M 1										
@ 4	2	5	4																	M 4										
5	1	2	2																	M 2										
																				<b>GESAMT</b>										

Special Olympics Lam 2014

Abbildung 6: Wertungsblatt Mannschaftswettbewerb (offene Wertung)

1: M 1							4: M 4							Spiel	
1	2	3	4	5	6	Gesamt	1	2	3	4	5	6	Gesamt	Bahn	1
						+							+	Anspiel	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Schreiben	1
						=							=	Runde	1
Unterschrift von M 4							Unterschrift von M 1							RePro 2004 R16	

Special Olympics Lam 2014

Abbildung 7: Wertungsblatt Einzelwettbewerb

Abbildungen für den Druck sind auf den folgenden Seiten zu finden.

**Wertungsblatt Einzelwettbewerb**

**Datum:**

Name:

Level:

Einrichtung:

Startnummer:

**Zielwettbewerb:**

Probeschüsse					
--------------	--	--	--	--	--

Ergebnisse	1	2	3	4	5	6	7	Gesamt

**Lattenwettbewerb:**

Probeschüsse					
--------------	--	--	--	--	--

Ergebnisse	1	2	3	4	5	6	7	Gesamt

Die Versuche mit der jeweils geringsten Punktzahl werden nicht gewertet.

**Gesamtergebnis** (Zielwettbewerb + Lattenwettbewerb):

# Wertungsblatt Einzelwettbewerb

Datum:

für Anerkennungswettbewerbe

---

Name:

Level:

Einrichtung:

Startnummer:

## Klassifizierungsrunde:

*Zielwettbewerb:*

Probe- schüsse					
-------------------	--	--	--	--	--

Ergebnisse	1	2	3	4	5	6	7	Gesamt

*Lattenwettbewerb:*

Probe- schüsse					
-------------------	--	--	--	--	--

Ergebnisse	1	2	3	4	5	6	7	Gesamt

*Die Versuche mit der jeweils geringsten Punktzahl werden nicht gewertet.*

Gesamtergebnis Klassifizierung (Zielwettbewerb + Lattenwettbewerb):

Gesamtergebnis nach der Nutzung des Leistungsverbesserungsformulars:

## Finalrunde:

*Zielwettbewerb:*

Probe- schüsse					
-------------------	--	--	--	--	--

Ergebnisse	1	2	3	4	5	6	7	Gesamt

*Lattenwettbewerb:*

Probe- schüsse					
-------------------	--	--	--	--	--

Ergebnisse	1	2	3	4	5	6	7	Gesamt

*Die Versuche mit der jeweils geringsten Punktzahl werden nicht gewertet.*



*Die Versuche mit der jeweils geringsten Punktzahl werden nicht gewertet.*

**Gesamtergebnis Klassifizierung** (Zielwettbewerb + Lattenwettbewerb):