



## *Regelungen für besondere Spielsituationen*

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

*Stand 01.10.2022*



# SCHIEDSRICHTER AUSBILDUNG

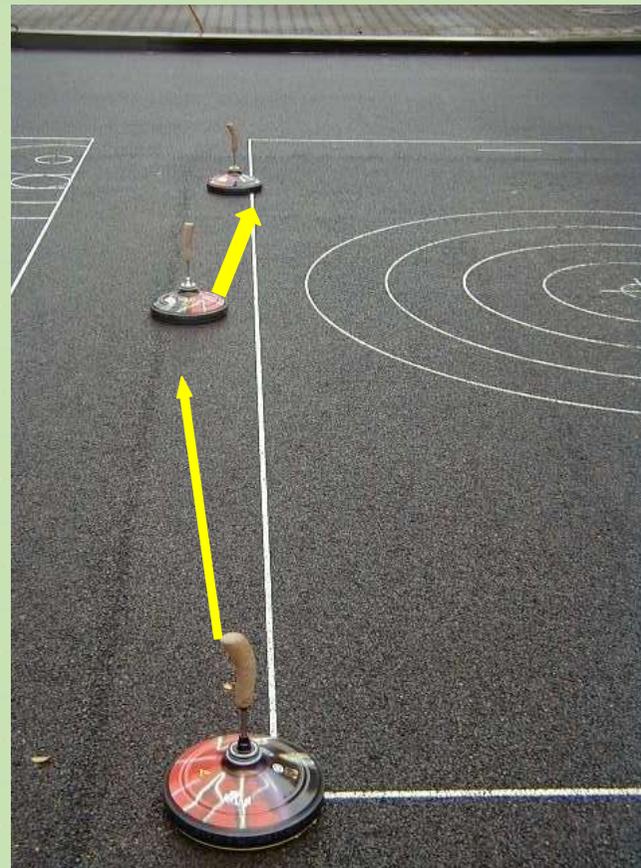


**Beim Stock zählt grundsätzlich die ruhende Endlage,  
auch wenn dieser auf seinem Weg zur gültigen  
Endlage das Zielfeld vorübergehend verlassen hatte.**

**(IER - R 437)**



**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 437)**



**Verlauf des  
Stockes**





**Bei Doppelmarkierung zählt äußerer Rand –  
hier aber eindeutig keine Doppelmarkierung.  
Stock ist deshalb ungültig!**  
(IER – R 205)

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

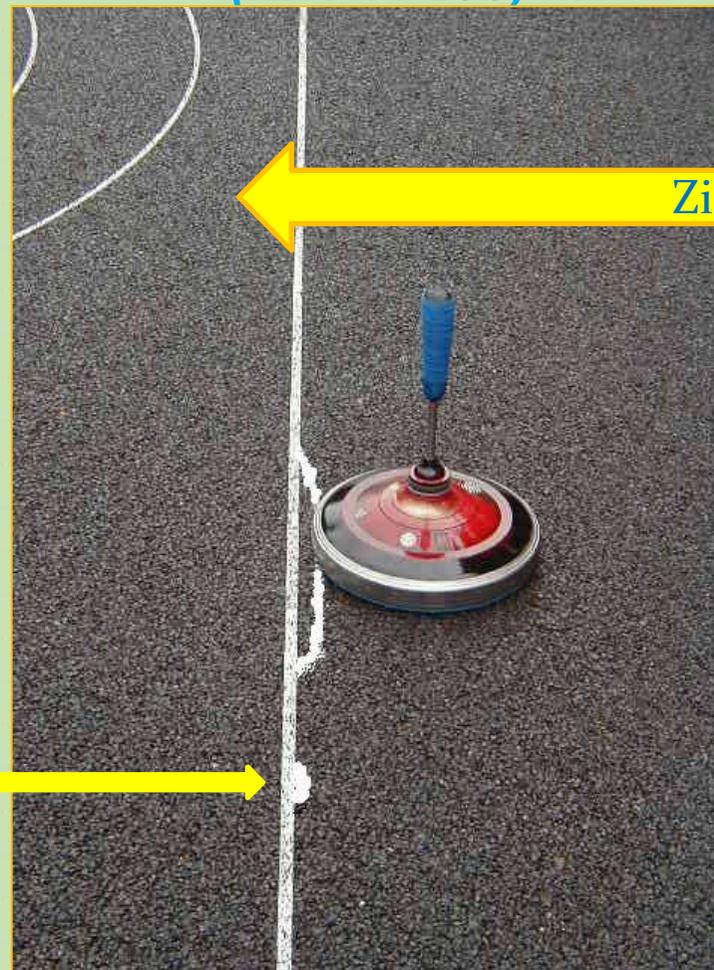


**Zielfeld**

**Dies ist keine  
Doppelmarkierung**



**Abweichungen von der Strichstärke bei  
Farbmarkierungen werden nicht berücksichtigt.  
(IER- R 205)**



**Zielfeld**

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

**Stock ist deshalb  
ungültig!**

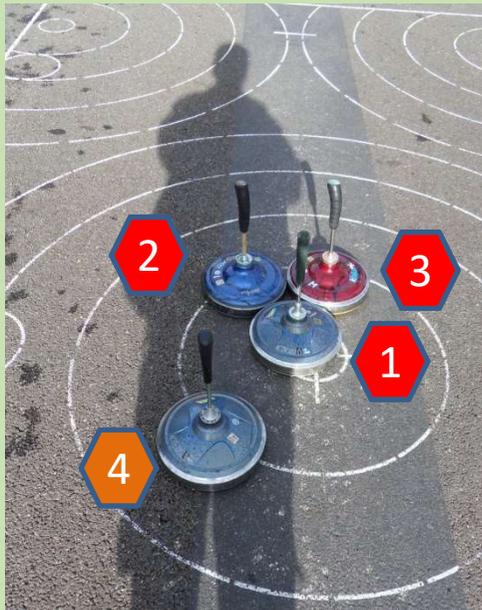


## Einlegen der Daube auf das Mittelkreuz und entsprechendes Verschieben der Stöcke

Vorgefundene Situation

(IER - R. 427)

Regelgerechte Lösung



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



Spielrichtung

**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.**



## **Gültigkeit von Stöcken** (IER - R 437 a)

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

**Regelgerechte Lösung**

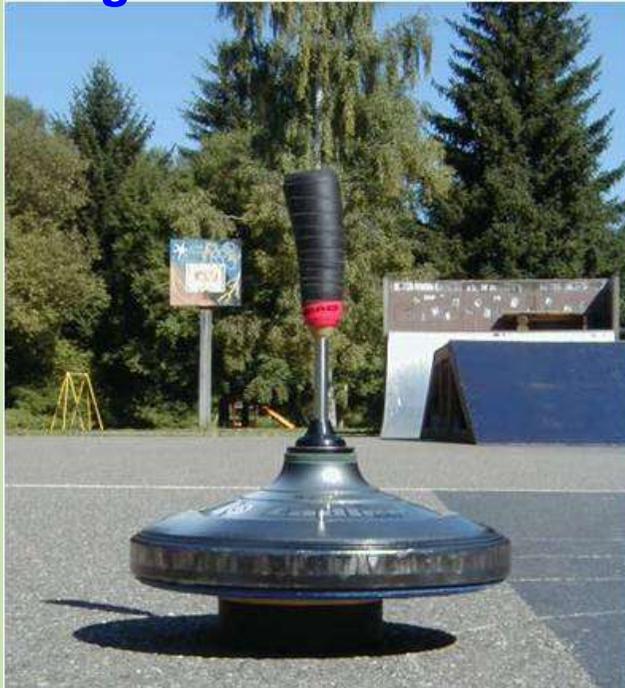


**(hier gilt die Projektion des  
Stahlringes, da der Stock  
auf der Laufsohle steht)**

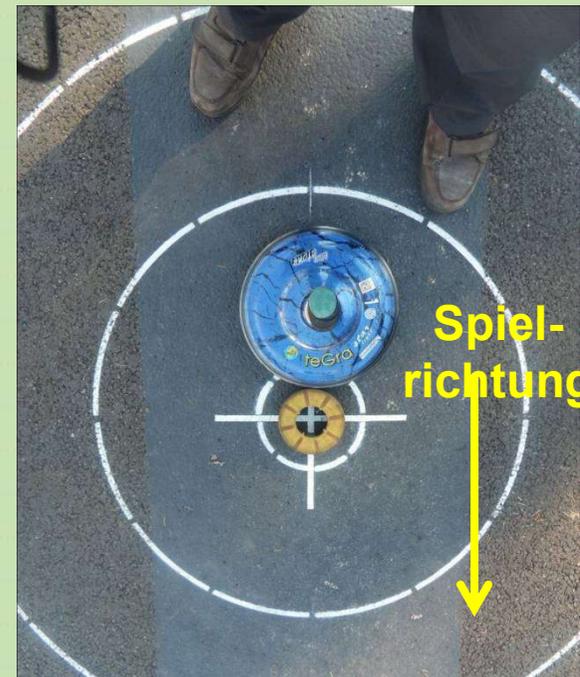


## **Gültigkeit von Stöcken** *(IER - R 437 Hinweis)*

### **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 437 b)



Projektion des Stahringes  
= kürzeste Entfernung  
zur Daube

Vorgefundene  
Situationen

Berührungspunkt Zielfeld



**Regelgerechte Lösungen**

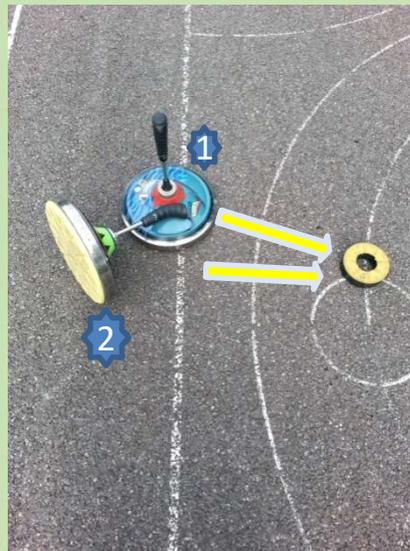
**Ein liegender Stock, der mit  
einem Teil das Zielfeld  
berührt, wird so aufgestellt,  
dass die kürzeste  
Entfernung zur Daube  
gewahrt bleibt.**



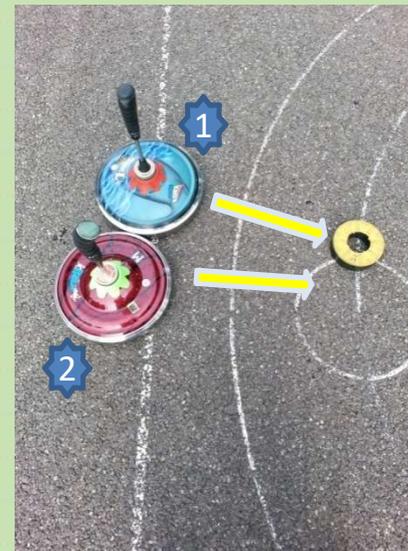


## Gültigkeit von Stöcken (IER - R 437 b)

### Vorgefundene Situation



### Regelgerechte Lösung

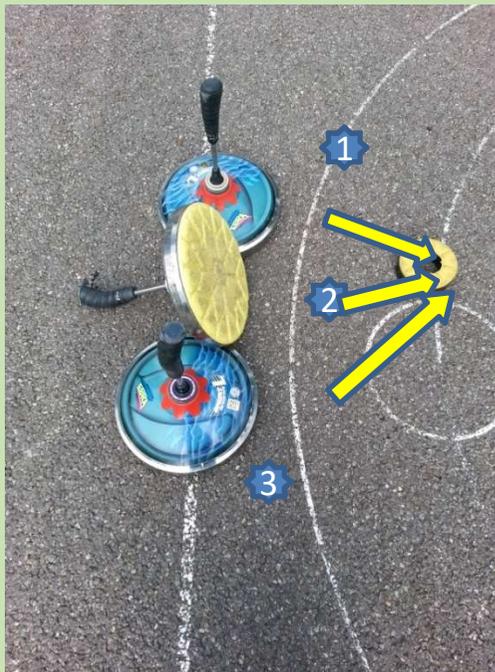


**Dieser liegende Stock ist gültig, da er auf den im Zielfeld stehenden Stock aufliegt und dieser Auflagepunkt im Zielfeld liegt. Er wird so aufgestellt.**



## Gültigkeit von Stöcken (IER - R 437 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 437 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 437)**

**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 437 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**

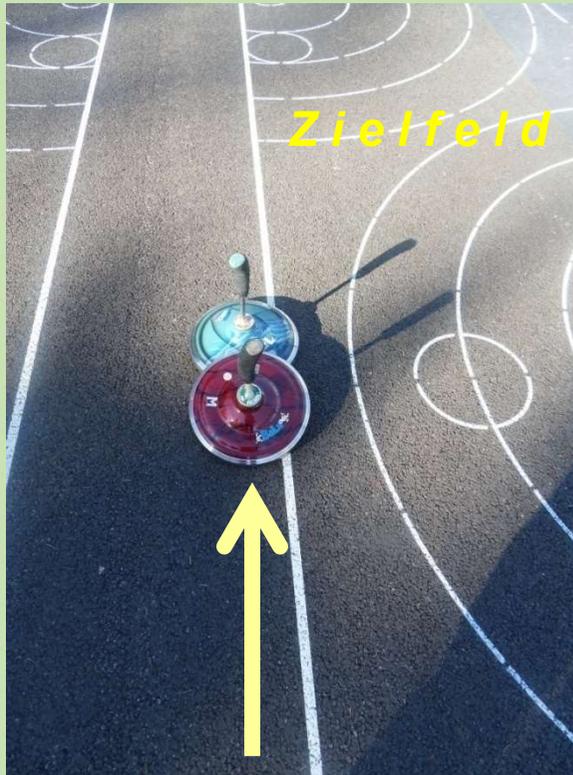


**Regelgerechte Lösung**



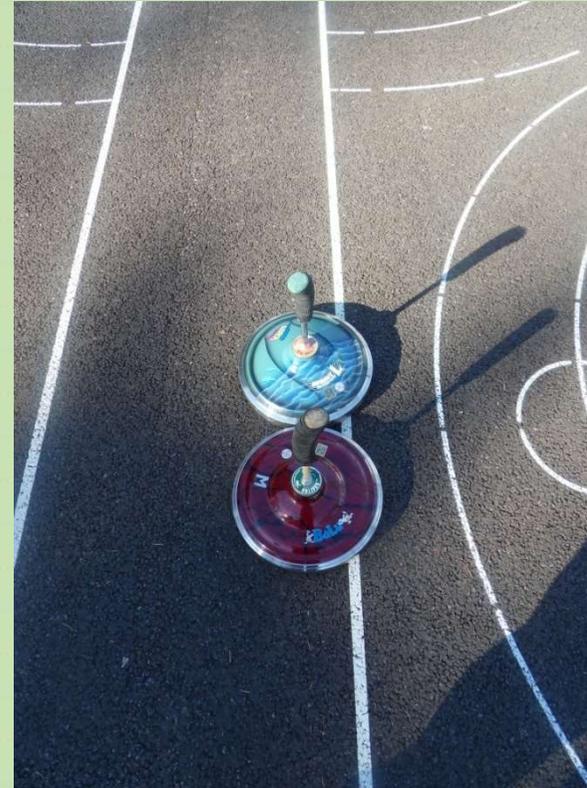
## **Gültigkeit von Stöcken** (IER - R 437 a und c)

### **Vorgefundene Situation**



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

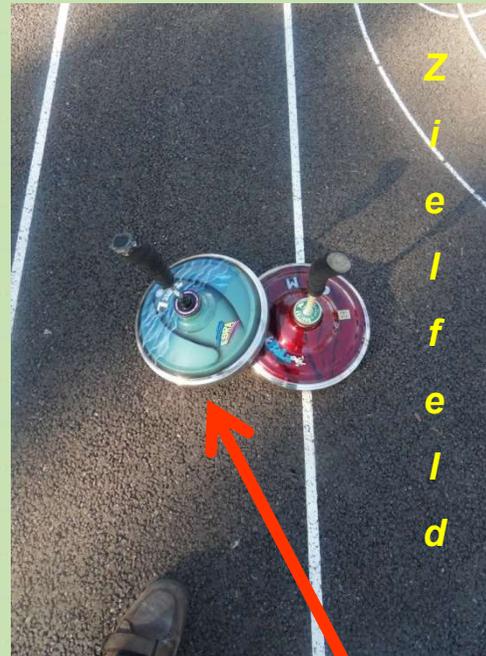
### **Regelgerechte Lösung**



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



## **Gültigkeit von Stöcken** (IER - R 437 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 437 b und c)**

**Vorgefundene Situation**



**Kürzester Punkt zur Daube**

**Regelgerechte Lösung**

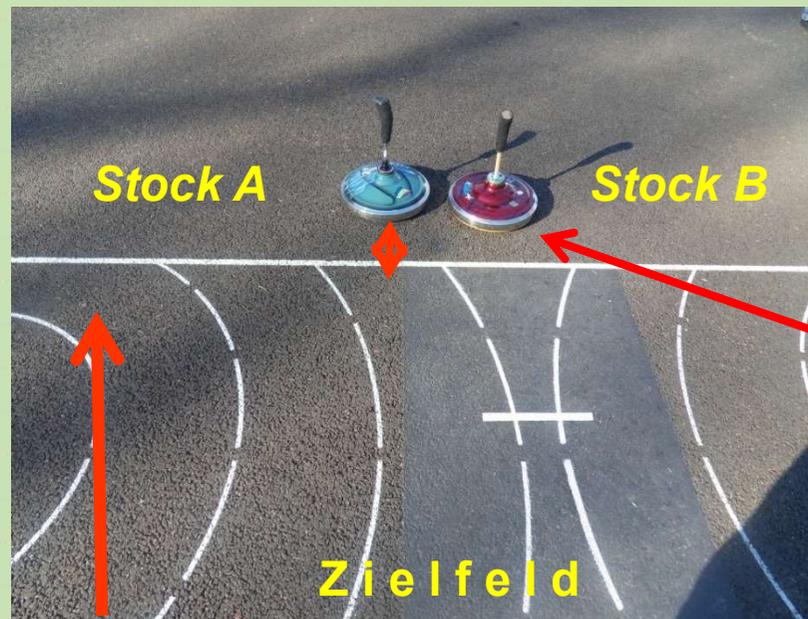


**Der Stock ist auf die gesamte Laufsohlenfläche zu stellen**  
**Beachte: Reihenfolge der Gültigkeit muss eingehalten werden**



**Nicht im Zielfeld befindliche Stöcke sind soweit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern (IER - R 442)**

## Vorgefundene Situation



**Mindestabstand von der Begrenzungslinie mehr als ein Stockaussendurchmesser**

**Spielrichtung**

**beide Stöcke entfernen - Fehlverhalten kann vom Schiedsrichter geahndet werden**



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

**IER - R 441 und R 430**

**Vorgefundene Situationen**

**1 Strafpunkt nach  
IER Regel 801 b**



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

**Lageveränderung (Störung) von Stöcken und Daube:**

**Verändert ein Spieler einen im Spielfeld stehenden bzw. sich bewegenden Stock oder die auf der bahngerechten Seite liegende Daube so gilt:**

- Die Mannschaft die die Störung/Veränderung verursacht hat räumt ihre Stöcke aus dem Spielfeld → Gegner spielt Kehre alleine zu Ende.**
- Wurde ein gegnerischer Stock im Lauf gestört darf der Versuch wiederholt zudem werden**



## Lageveränderung der Daube (IER - R 426 bis R427)



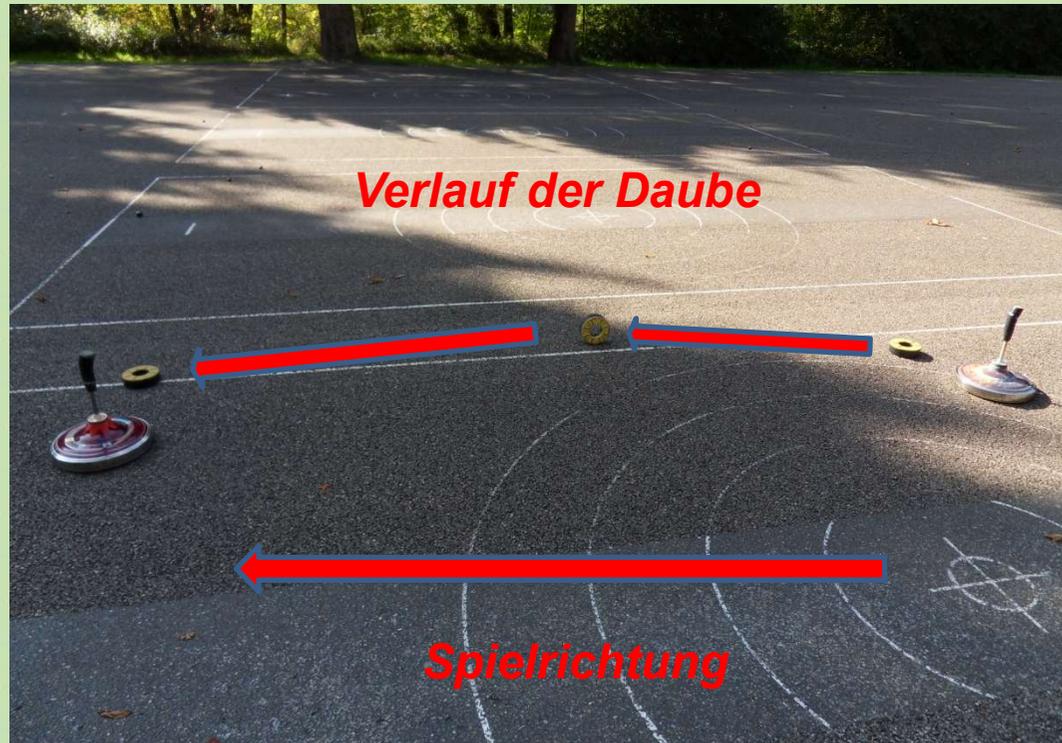
***Daube hat das Zielfeld  
verlassen und kommt auf  
das Mittelkreuz.  
Stock bleibt - Gültig***



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



## Lageveränderung der Daube (IER - R 426)



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

***Beachte IER - R 426 Hinweis: Nur anwendbar wenn vorher keine Nachbarspielfelder oder Hindernisse berührt wurden.***



## Lageveränderung der Daube (IER - R 428)

### 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 427)*

*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 427)**

**Steht die Daube auf der Schmalseite, so ist sie auf die bahngerechte Seite umzukippen. ( IER – 427)**

**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 427)**

**Steht die Daube auf der Schmal-  
seite, so ist sie auf die bahnge-  
rechte Seite umzukippen. (IER - 427)**

**Dabei behindernde 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 427)*

*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 427)**

**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 426 bis 428)**



***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 IER R 452)***