

Sport Stacking Regelwerk



Stand: März 2015

Anmerkungen zum Regelwerk

Dies ist das offizielle Regelwerk der International Sport Stacking Federation (ISSF).

Es bildet den Rahmen für freie und markenunabhängige Sport Stacking Turniere.

Sport Stacking ist Becherstapeln auf Zeit mit besonderer Förderung der Koordinations- und Konzentrationsfähigkeit, bei dem besonders Spaß, Freude und Gemeinschaft im Vordergrund stehen.

Das Regelwerk kann von jedem Veranstalter eines Sport Stacking Turniers genutzt werden.

Die Bezeichnung ist dann „Turnier nach offiziellem Regelwerk der ISSF“.

Größere und bedeutendere Turniere können durch Antrag an die International Sport Stacking Federation den Status „Offizielles ISSF Turnier“ erlangen.

Sport Stacking ist eine junge und aufstrebende Sportart, die noch punktuellen Veränderungen unterliegen kann. Bei Regelfragen, die nicht vom Regelwerk abgedeckt werden, entscheidet als letzte Instanz der Oberschiedsrichter des jeweiligen Turniers. Probleme und Regelfragen können auch zu jederzeit an das entsprechende Gremium der ISSF gestellt werden.

Inhaltsverzeichnis

1.1 Einzeldisziplin 3-3-3

1.2 Einzeldisziplin 3-6-3

1.3 Einzeldisziplin Cycle

1.4 Fehler

1.5 Ungültigkeit eines Versuches

1.6 Zeitnahme

1.7 Weitere Regeln

2. Schiedsrichter / Turnier-Ablauf

3. Aufgaben der Schiedsrichter

4. Altersklassen

5. Doppel

6. Staffeln

7. Stackduell

1. Allgemeine Regeln

1.1. Einzeldisziplin 3-3-3

a. Definition:

1. Der „3-3-3“ ist eine Disziplin, bei der drei 3er-Stapel zu 3er-Pyramiden aufgestapelt und anschließend wieder zu Stapeln abgebaut werden.

Der Einfachheit halber wird im folgenden Text sowohl ein Becherstapel als auch eine Becher-Pyramide als „Stack“ bezeichnet.

b. Stapel-Regeln:

1. Der Stapler darf seine drei Stacks beliebig auf der ihm zur Verfügung gestellten Stackunterlage /-matte positionieren. Er kann sich auch dafür entscheiden, keine Stackunterlage /-matte zu benutzen.

2. Der Stackablauf darf entweder links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links sein, die Abfolge muss aber beim Auf- und Abbau die gleiche sein.

z.B. Aufbau links-mitte-rechts – Abbau ebenfalls links-mitte-rechts!

3. Der Stapler darf jeden Stack mit einer Hand oder beiden Händen aufbauen.

4. In der Aufbauphase darf immer nur ein Stack zurzeit bearbeitet werden.

5. In der Abbauphase dürfen zwei Stacks zeitgleich bearbeitet werden, wenn die Abbaureihenfolge eingehalten wird (links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links) und beide Hände den vorhergehenden Stack berührt haben. Das heißt, die Abbauphase von Stack eins muss mit beiden Händen begonnen haben, bevor Stack zwei begonnen wird. Der Abbau von Stack zwei muss mit beiden Händen begonnen haben, bevor Stack drei begonnen wird. Stack 3 darf dann wahlweise mit einer Hand oder beiden Händen abgebaut werden.

Ausgenommen von dieser Regel sind „Special Stacker“ und am Turniertag eingeschränkte Stapler, zum Beispiel verletzte Stacker (obere Extremitäten).

6. Als „Bearbeitung“ gilt das Auf- oder Abstapeln – nicht das wieder Hinstellen oder Berühren von Becherstapeln.

7. Erlaubt sind nur handelsübliche Kunststoff-Becher (markenunabhängig), nicht aber Sondergrößen oder andere Materialien.

8. Alle Fehler (Siehe 1.4 ff.) sind sofort zu korrigieren.

1.2. Einzeldisziplin 3-6-3

a. Definition:

1. Der „3-6-3“ ist eine Disziplin, bei der ein 3er-, ein 6er- und noch ein 3er-Stapel zu Pyramiden aufgestapelt und anschließend wieder zu Stapeln abgebaut werden.

Der Einfachheit halber wird im folgenden Text sowohl ein Becherstapel als auch eine Becherpyramide als „Stack“ bezeichnet.

b. Stapel-Regeln:

1. Der Stapler darf seine drei Stacks beliebig auf der ihm zur Verfügung gestellten Stackunterlage /-matte positionieren. Er kann sich auch dafür entscheiden, keine Stackunterlage /-matte zu benutzen.

2. Der Stackablauf darf entweder links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links sein, die Abfolge muss aber beim Auf- und Abbau die gleiche sein. (z.B. Aufbau links-mitte-rechts – Abbau ebenfalls links-mitte-rechts!) (Der 6er-Stack muss aber der mittlere Stack sein!)

3. Der Stapler darf jeden Stack mit einer oder beiden Händen aufbauen.

4. In der Aufbauphase darf immer nur ein Stack zurzeit bearbeitet werden.
5. In der Abbauphase dürfen zwei Stacks zeitgleich bearbeitet werden, wenn die Abbaureihenfolge eingehalten wird (links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links) und beide Hände den vorhergehenden Stack berührt haben. Das heißt, die Abbauphase von Stack eins muss mit beiden Händen begonnen haben, bevor Stack zwei begonnen wird. Der Abbau von Stack zwei muss mit beiden Händen begonnen haben, bevor Stack drei begonnen wird. Stack drei darf dann wahlweise mit einer oder beiden Händen abgebaut werden. Ausgenommen von dieser Regel sind „Special Stacker“ und am Turniertag eingeschränkte Stapler, zum Beispiel verletzte Stacker (obere Extremitäten).
6. Erlaubt sind nur handelsübliche Kunststoff-Becher (markenunabhängig), nicht aber Sondergrößen oder andere Materialien.
7. Alle Fehler (Siehe 1.4 ff.) sind sofort zu korrigieren.

1.3. Einzeldisziplin Cycle

a. Definition:

1. Der Cycle ist eine Disziplin, bei der folgende, festgelegte Abfolge gestapelt werden muss. Es werden die Formationen 3-6-3, 6-6 und 1-10-1 nacheinander auf- und wieder abgebaut, der Abbau des 1-10-1 endet in der 3-6-3 Ausgangsstellung. Der Einfachheit halber wird im folgenden Text sowohl ein Becherstapel als auch eine Becherpyramide als „Stack“ bezeichnet.

b. Stapel-Regeln:

1. Für alle Formationen gilt:

Alle Fehler (Siehe 1.4 ff.) sind sofort zu korrigieren. Erlaubt sind nur handelsübliche Kunststoff-Becher (markenunabhängig), nicht aber Sondergrößen oder andere Materialien.

c. Start Formation 3-6-3:

1. Der Stapler darf seine drei Stacks beliebig auf der ihm zur Verfügung gestellten Stackunterlage/-matte positionieren. Er kann sich auch dafür entscheiden, keine Stackunterlage/-matte zu benutzen.
2. Der Stackablauf darf entweder links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links sein, die Abfolge muss aber beim Auf- und Abbau die gleiche sein. z.B. Aufbau links-mitte-rechts – Abbau ebenfalls links-mitte-rechts! (Der 6er-Stack muss aber der mittlere Stack sein!)
3. Der Stapler darf jeden Stack mit einer Hand oder beiden Händen aufbauen.
4. In der Aufbauphase darf immer nur ein Stack zurzeit bearbeitet werden.
5. In der Abbauphase dürfen zwei Stacks zeitgleich bearbeitet werden, wenn die Abbaureihenfolge eingehalten wird (links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links) und beide Hände den vorhergehenden Stack berührt haben. Das heißt, die Abbauphase von Stack eins muss mit beiden Händen begonnen haben, bevor Stack zwei begonnen wird. Der Abbau von Stack zwei muss mit beiden Händen begonnen haben, bevor Stack drei begonnen wird. Stack drei darf dann wahlweise mit einer oder beiden Händen abgebaut werden. Ausgenommen von dieser Regel sind „Special Stacker“ und am Turniertag eingeschränkte Stapler, zum Beispiel verletzte Stacker (obere Extremitäten).
6. Als „Bearbeitung“ gilt das Auf- oder Abstapeln – nicht das wieder Hinstellen oder Berühren von Becherstapeln.

d. Zweite Formation 6-6

1. Der Stapler führt den zuletzt abgebauten 3er-Stack zum anderen 3er-Stack und baut mit diesen 6 Bechern eine 6er-Pyramide auf. Die Becher müssen dafür vorher nicht zu einem 6er-Stack zusammengefügt werden!
2. Auch hier ist die bevorzugte Stackrichtung (links -> rechts oder rechts -> links) für den Auf- und Abbau einzuhalten!

3. In der Abbauphase dürfen zwei Stacks zeitgleich bearbeitet werden, wenn die Abbaureihenfolge eingehalten wird (links -> rechts oder rechts -> links). Das heißt, die Abbauphase von Stack eins muss angefangen haben, bevor Stack zwei begonnen wird. Der Abbau der zwei 6er-Pyramiden endet in einem 12er-Stapel.

e. Dritte Formation 1-10-1

1. Nach der Zusammenführung in einen 12er-Stack werden zwei Einzelbecher rechts und links des 10er-Stacks abgestellt – einer muss auf der offenen, der andere auf der geschlossenen Seite des Bechers stehen.

2. Stehen beide Becher, muss mit den verbleibenden Bechern eine 10er-Pyramide aufgebaut werden.

3. Nach dem Aufbau der 10er Pyramide, darf der Stapler mit je einem Einzelbechern in jeweils einer Hand die 10er-Pyramide abbauen.

f. Abschluss-Formation 3-6-3

1. Der Durchgang ist beendet, wenn die Becher wieder in der 3-6-3-Formation stehen.

1.4. Fehler

a. Folgende Begebenheiten sind Fehler und müssen sofort korrigiert werden:

1. Ungenauer Aufbau (Becher steht schräg auf einer Pyramide).

2. Zusammenrutschen von Bechern nach dem Aufbau.

3. Eine Pyramide fällt während der Aufbauphase zusammen, (oder 1-10-1: ein Einzelbecher fällt um)

4. ein Stapel fällt um.

5. Gleichzeitiges Aufbauen von 2 Stacks/Pyramiden.

1.5. Ungültigkeit eines Versuches

a. Wann ist ein Versuch ungültig?

1. Wenn die Stapel-Regeln nicht eingehalten wurden.

2. Wenn die Zeit gestoppt wurde, bevor alle Fehler korrigiert sind.

3. Wenn beim Stoppen der Zeit noch Becher festgehalten werden.

4. Wenn dem Stapler aktiv geholfen wird.

5. Wenn nicht alle Stacks - nach dem Stoppen der Zeit - eigenständig zum Stillstand kommen.

6. Wenn während eines Versuchs die Zeit vorzeitig gestoppt oder resettet wird (Ausnahme: Timerfehlfunktion).

1.6. Zeitnahme

a. Zum Starten und Stoppen der Stoppuhr dürfen ausschließlich die Hände benutzt werden. Das Handgelenk gehört nicht mehr dazu!

b. Zur Zeitnahme wird bei ISSF-Turnieren auch der Sportstimer von Flashcups benutzt

1. Die Zeitnahme erfolgt auf zwei Stellen nach dem Komma.

2. Der Sportstimer ist eine Ein-Kontakt-Stoppuhr. Der Sportstimer hat eine linke und eine rechte Kontaktfläche. Der Stapler entscheidet sich vor seinem jeweiligen Versuch dafür, welche der beiden Kontaktflächen er benutzt. Besonders zu beachten ist hierbei, dass beide Kontaktflächen aktiv sind, trotzdem aber nur eine Seite benutzt werden darf.

3. Die Kontaktfläche, die zum Starten des Timers benutzt wird, muss auch zum Stoppen benutzt werden.

4. Der Timer muss vor jedem Versuch resettet werden, das heißt, durch den Druck auf die Taste „Reset“ wird die Zeitanzeige auf 0 gesetzt. Es ist im Wettbewerb darauf zu achten, dass die Schiedsrichter vorher die Zeit notiert haben. Wurde verfrüht resettet und die Zeit ist nicht nachprüfbar (Video), gilt der Versuch als ungültig.
 5. Die Hand, die die Kontaktfläche zum Starten verlässt, muss auch die erste Hand am ersten Stapel sein und diesen aktiv bearbeiten.
 6. Die Hand, die zuletzt einen Becher aktiv bearbeitet, muss auch die Zeit stoppen. Dementsprechend muss die Start-Hand nicht gleich der Stop-Hand sein.
 7. Die Hand, die am Start nicht die Kontaktfläche berührt, darf höchstens einen Timerabstand (ca. 30 cm) von der Starthand entfernt sein und muss am unteren Matten-/oder Tischrand positioniert werden.
 8. Die Stoppuhr darf beliebig vor oder auf der Matte positioniert werden. Wenn der Timer auf der Matte liegen soll, muss er am unteren Mattenrand positioniert werden. Wird ohne Unterlage gestapelt, dann muss der Timer am unteren Tischrand positioniert werden.
- c. Die ISSF lässt auch die Benutzung des Speed Stacks - Timers zu – dieser ist eine Zwei-Kontakt-Stoppuhr.
1. Die Hände werden zur Scharfschaltung dieses Timers auf beide Kontaktflächen gelegt.
 2. Wenn der Timer bereit ist (grüne und rote Lampe leuchten), darf der Stapler beginnen.
 3. Um den Timer zu stoppen, müssen beide Hände die Kontaktflächen berühren.

1.7. Weitere Regeln

- a. Die Auf- und Abbau-Phasen sind durch ihre Begrifflichkeit definiert. Eine Aufbauphase ist sofort beendet, wenn die letzte Pyramide einer Formation aufgebaut ist und mit dem aktiven Abbau begonnen wird.
Für die Abbau-Phase gilt das dementsprechend.
- b. Sonderfall Abbau-Phase Formation 6-6: Da die Becher nicht in ihre Ursprungsformation, sondern in den 12er-Stack abgebaut werden müssen, entfällt die Regel, nicht an zwei Stacks/Pyramiden gleichzeitig arbeiten zu dürfen. Hierbei muss aber beachtet werden, dass trotzdem bei der den Regeln entsprechenden Pyramide der Abbau begonnen wird.
- c. Der Stapler darf keine Hilfe von Außen annehmen. Fallen ihm Becher vom Tisch, muss er sie selber aufheben.

2. Schiedsrichter / Turnier Ablauf

2.1. Die Schiedsrichter sorgen für den geplanten Ablauf eines Turniers. Sie beurteilen die Versuche/Durchgänge der Stapler. Sie sollten für die Turnierteilnehmer als Schiedsrichter erkennbar sein (Kleidung, Schilder). Wenn sie gerade nicht aktiv sind, sind sie bei Regelfragen ansprechbar. Schiedsrichter dürfen selbst an den Turnieren teilnehmen, dürfen dann aber nicht Stapler der eigenen Altersklasse beurteilen. Es gibt bei jedem Turnier einen Oberschiedsrichter, der die letzte Entscheidungsgewalt innehat. Ist ein Stapler mit einer Schiedsrichterentscheidung nicht einverstanden, so kann er den Oberschiedsrichter rufen lassen.

2.2. Vor der Qualifikation oder der Finalrunde steht den Teilnehmern eine Aufwärmmöglichkeit zur Verfügung.

2.3. Bei der Qualifikation entscheidet der Stapler über den Zeitpunkt seines/seiner Starts, im Finale ist die durch die Qualifikation festgelegte Startreihenfolge zu beachten.

2.4. Bei der Qualifikation entscheidet der Stapler selbst über die Reihenfolge seiner Starts der verschiedenen Disziplinen. Es können sowohl alle drei Disziplinen am Stück, als auch jede Disziplin einzeln gestapelt werden. Entscheidet sich der Stapler für die zweite Option, muss aber jeweils der gleiche Schiedsrichter/Qualifikationstisch aufgesucht werden, weil die Qualifikationsunterlagen vor der ersten Qualifikation an den Schiedsrichter ausgehändigt werden müssen.

3. Aufgaben der Schiedsrichter

3.1. Der Schiedsrichter urteilt über die Gültigkeit der Versuche. In der Qualifikation gibt er Versuche gültig oder ungültig, in Video-Unterstützten Final-Versuchen kommt noch die Option der Videokontrolle hinzu. Ist der Schiedsrichter sich nicht sicher, wie ein Versuch zu werten ist, beantragt er eine Videokontrolle. Diese kann auf Bitte und Entscheidung des Staplers sofort oder nach Beendigung der drei Versuche durchgeführt werden. Durch eine Videokontrolle kann ein anderer, zuvor gültig gegebener Versuch nicht mehr als ungültig eingestuft werden. Es gilt die Tatsachenentscheidung des Schiedsrichters. Ein ungültiger Versuch kann aber niemals als Rekordzeit anerkannt werden.

3.2. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass die Anzahl von maximal 2 Aufwärmversuchen

und 3 gewerteten Versuchen eingehalten wird. Der Stacker hat die Möglichkeit zu entscheiden, ob er die Aufwärmversuche nutzt.

3.3. Der Schiedsrichter gibt den Ablauf der Versuche vor. Der Stapler hat sich darauf einzustellen. Die Uhr wird auf Kommando des Schiedsrichters resettet. Der neue Versuch startet erst, wenn der Schiedsrichter ihn freigibt.

3.4. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass der Stapler die Versuche ohne Hilfsmittel bestreitet. Musik, Ohrstöpsel und Ähnliches zur Abschirmung der Umwelt sind nicht gestattet. Glücksbringer sind geduldet, solange sie einen angemessenen Rahmen nicht überschreiten und weder Schiedsrichter, noch Video-Kamera, noch Publikum einschränken.

3.5. Der Schiedsrichter muss darauf achten, dass ein Stapler die Pausen zwischen den Versuchen angemessen gestaltet. Der Ablauf und die Vorbereitung der anderen Stapler darf nicht durch zu lange Verzögerung des Staplers beeinträchtigt werden. Trotzdem ist dem Stapler eine ausreichende Konzentrationszeit zuzugestehen.

3.6. Der Schiedsrichter hat dafür zu sorgen, dass möglichst keine Einflussnahme auf den Wettbewerb von Außen vorgenommen wird. Privat gefilmtes Videomaterial ist keine Grundlage für eine Schiedsrichterentscheidung. Betreuer, Fans, Eltern und Zuschauer haben einen Mindestabstand zum Tisch zu wahren. Dieser kann durch den Tischschiedsrichter vor den Stapelversuchen bestimmt werden.

4. Altersklassen

4.1. Die Internationale Sport Stacking Föderation (ISSF) teilt Bechersportler in folgende Altersklassen ein:

U 5

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18-20

21-24

25-29

30-34

35-39

40-49

50-59

60-69

70-79

Ü 80

4.2. Bei kleineren Turnieren können auch mehrere Altersklassen zusammengefasst werden. Dabei sind allerdings die Altersklassenbegrenzungen zu beachten. Eventuelle Rekorde werden aber in der entsprechenden ISSF Altersklasse gewertet.

4.3. Die ISSF bietet ihre Wettkämpfe auch für Behinderte Sportler an. Diese werden am Turnier in eigenen Altersklassen und Kategorien gewertet.

5. Doppel

5.1. Die Internationale Sport Stacking Föderation (ISSF) teilt Bechersportler in folgende Doppel- Altersklassen ein:

0-5
6-7
8-9
10-11
12-13
14-15
16-17
18-24
25-29
30-39
40-49
50-59
60+

5.2. Für die Zusammenstellung eines Doppel-Teams muss beachtet werden:

a. dass die Geburtsjahre der Team-Mitglieder nicht mehr als zehn Jahre auseinander liegen dürfen!

b. Das Doppel-Teamalter wird anhand des Durchschnittsalters der zwei Stapler bestimmt. ($[14 + 16]:2 = 15 > \text{AK}14-15$ oder $[15 + 25]:2 = 20 > \text{AK} 18-24$).

Bei einem Zwischenalter wird aufgerundet.

c. Jeder Sportler darf nur in einem Doppel-Team und in einem Staffel-Team angemeldet sein!

d. Zusätzlich darf sich jeder Sportler auch für ein Eltern/Kind-Doppel anmelden. In Familien mit mehreren Kindern dürfen die Eltern auch mit allen ihren Kindern jeweils ein Eltern/Kind-Doppel anmelden (Jedes Kind darf nur einmal).

e. Die Internationale Sport Stacking Föderation (ISSF) teilt Bechersportler in folgende Eltern/Kind-Doppel-Altersklassen ein (Die Altersober- und untergrenzen sind von Turnierorganisatoren bei Zusammenlegungen von Altersklassen einzuhalten):

0-9

10-17

18+

5.3. Doppelwettbewerbe (Cycle)

a. Bei Doppelwettbewerben treten zwei Teilnehmer gleichzeitig an. Der linke Spieler benutzt nur seine linke Hand, der rechte Spieler nur seine rechte.

b. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei der Einzeldisziplin Cycle

6. Staffeln

6.1. Staffelwettbewerbe (3-6-3 oder Cycle)

a. Staffel-Teamzusammenstellung:

Die ISSF bietet 4 Altersklassen für die Staffelwettbewerbe.

AK 10 Jahre und jünger

AK 11 bis 17 Jahre

AK 18 bis 34 Jahre

AK 35 Jahre und älter.

b. Eine Staffel besteht aus vier Teilnehmern, die sich jeweils innerhalb einer Altersklasse der Staffelwettbewerbe befinden müssen.

c. Der Starter steht an den Bechern, die Teamkollegen in 2,13 m Entfernung vom Tisch entfernt hintereinander an einer Wechsellinie. Gestartet wird gleichzeitig, unmittelbar auf ein Kommando eines Schiedsrichters des Staffelduell. Der erste Stapler startet die Zeituhr und beginnt den ersten Durchgang. Hat der Starter seinen Durchgang beendet, so läuft er zur Wechsellinie und schickt durch Abklatschen (mindestens eine Hand) den zweiten Teilnehmer ins Rennen. Der zweite Teilnehmer darf erst loslaufen, nachdem abgeklatscht wurde! Wenn auf das Abklatschen verzichtet wird, darf der nächste Stacker erst loslaufen, wenn der Vorige mit einem Fuß wieder hinter der Wechsellinie ist. Der letzte Teilnehmer des Teams stoppt die Zeitmessung.

d. Die Staffeln treten je nach Anmeldezahl im ausgelosten K.O.-System oder im Liga-System gegeneinander an. In beiden Systemen wird im Modus „zwei Gewinnsätze“ gespielt.

e. Bei fehlerhafter Durchführung (nicht korrigierter Stackfehler, Übertritt, u. ä.) werden Fehlerpunkte vergeben. Das langsamere Team bekommt automatisch einen Fehlerpunkt.

f. Das Team mit weniger Fehlerpunkten gewinnt.

6.2. Wertungsbesonderheiten:

a. Es kann vorkommen, dass das schnellere Team einen Stackfehler macht und deswegen einen Fehlerpunkt bekommt. Die langsamere Mannschaft bekommt automatisch einen Fehlerpunkt – Nun steht es 1:1 nach Fehlerpunkten: Das Spiel wird wiederholt!

b. Wenn ein anderer als der letzte Spieler einer Mannschaft versehentlich die Zeit stoppt, stapeln beide Mannschaften trotzdem zu Ende. Die Mannschaft mit dem „Zeit-Stopp“ erhält einen Fehlerpunkt. Ist sie aber deutlich für die Schiedsrichter erkennbar, die schnellere Mannschaft, so bekommt die langsamere Mannschaft den Fehlerpunkt und es würde 1:1 Unentschieden stehen. Gibt es keinen weiteren Fehlerpunkt, so wird das Duell wiederholt. Stoppt ein Stapler vor regelkonformer Beendigung des Durchgangs absichtlich die Zeit, so wird die Mannschaft für das Rennen disqualifiziert und mit 2 verlorenen Läufen gewertet.

7. Stackduell

7.1. Stackduell (Cycle)

a. Im Stackduell treten Stapler im direkten Duell gegeneinander an.

Es sind die Regeln der Einzeldisziplin Cycle (1.3 ff.) einzuhalten.

b. Gestapelt wird nach einem festgelegten System (siehe Anhang „KO-Runde Stackduell“):

c. Die Top 20 Cycle Zeiten aus der Qualifikation bestimmen die ersten 20 Starter.

d. Die Plätze 21 bis 80 aus der Cycle Qualifikation spielen die weiteren Teilnehmer des Stackduells untereinander aus.

e. Dieses Erfolgt in 12 Gruppen zu je 5 Teilnehmern

f. Es werden zur Zusammenstellung der Gruppen vom 21. Platz ausgegangen und immer 12 Plätze weitergezählt. Das ergibt folgende Gruppeneinteilungen:

Gruppe 01: 21 – 33 – 45 – 57 – 69

Gruppe 02: 22 – 34 – 46 – 58 – 70

Gruppe 03: 23 – 35 – 47 – 59 – 71

Gruppe 04: 24 – 36 – 48 – 60 – 72

Gruppe 05: 25 – 37 – 49 – 61 – 73

Gruppe 06: 26 – 38 – 50 – 62 – 74

Gruppe 07: 27 – 39 – 51 – 63 – 75

Gruppe 08: 28 – 40 – 52 – 64 – 76

Gruppe 09: 29 – 41 – 53 – 65 – 77

Gruppe 10: 30 – 42 – 54 – 66 – 78

Gruppe 11: 31 – 43 – 55 – 67 – 79

Gruppe 12: 32 – 44 – 56 – 68 – 80

g. Die Gruppen stapeln nach dem Wertungsblatt Stackduell (siehe Anhang).

h. Schiedsrichter am Tisch einer Gruppe sind immer die Stapler, die gerade nicht stapeln.

i. Die 12 Gruppensieger kommen weiter und stapeln mit den Top 20 in der Hauptrunde des Stackduells.

j. In der Hauptrunde des Stackduells stapeln immer zuerst 4 Stapler gegeneinander, mit jeweils einem Schiedsrichter pro Tisch. Gestartet wird gleichzeitig auf ein Kommando des Oberschiedsrichters des Stackduells. Der Stapler mit der langsamsten Zeit scheidet aus, außer ein anderer Stapler hat eine ungültige Runde gestapelt, in diesem Fall scheidet dieser Stapler aus. Stapeln mehrere Stapler eine ungültige Runde, bestreiten diese ein weiteres Duell und der langsamste scheidet aus. Nachdem 2 Stapler ausgeschieden sind, rücken die anderen beiden in die nächste Runde vor.

k. Sind nur noch 2 Stapler übrig, bestreiten diese das Stackduell-Finale. Im Finale wird im Modus „drei Gewinnsätze“ gestapelt.