



Sport Stacking - Regelwerk

der

**"International Sport Stacking Federation"
(ISSF)**

Stand: April 2019

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.

Bei offiziellen ISSF-Turnieren ist das Regelwerk für den Wettkampf bindend, es soll aber darüber auch als Leitfaden den Einstieg in den Sport und für weitere Turniere oder Anlässe in verschiedenen Rahmen dienen.

Allgemeine Informationen zur Sportart, Austausch zu Verbandsangelegenheiten und Antworten auf Regelfragen können jederzeit vom entsprechenden Gremium der ISSF abgerufen werden.

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

Seit Anfang 2015 gibt es einen zusätzlichen Turniermodus, der sich in der Qualifikation und in der Einteilung der Finalteilnehmer von anderen Turnierformen unterscheidet. Die Stapelregeln der Einzeldisziplinen gelten in jedem Fall. Ausrichter eines Turnieres ist im Allgemeinen die Wahl des Turniermodus freigestellt.

Weitere Informationen unter: www.issf.online

Herausgegeben durch:
ISSF Deutschland e.V.
Mülheimer Str. 127
45145 Essen
Eintragung im Vereinsregister.
Registergericht: Amtsgericht Essen
Registernummer: VR 5089

Inhaltsverzeichnis

1. <u>Turnierformat</u>	<u>Seite 03</u>
2. <u>Allgemeine Regeln</u>	<u>Seite 05</u>
2.1 <u>Einzeldisziplin "3-3-3"</u>	<u>Seite 06</u>
2.2 <u>Einzeldisziplin "3-6-3"</u>	<u>Seite 06</u>
2.3 <u>Einzeldisziplin "Cycle"</u>	<u>Seite 07</u>
2.4 <u>Disziplin "Doppel"</u>	<u>Seite 08</u>
2.5 <u>Fehler</u>	<u>Seite 09</u>
2.6 <u>Ungültigkeit eines Versuches</u>	<u>Seite 09</u>
2.7 <u>Zeitnahme</u>	<u>Seite 10</u>
2.8 <u>Rekorde</u>	<u>Seite 12</u>
3. <u>Turnier-Ablauf</u>	<u>Seite 15</u>
3.1 <u>Organisatorisches</u>	<u>Seite 15</u>
3.2 <u>Aufgaben der Schiedsrichter</u>	<u>Seite 15</u>
3.3 <u>Verhaltenskodex für Teilnehmer</u>	<u>Seite 17</u>
4. <u>Turniermodus</u>	<u>Seite 17</u>
4.1 <u>Der Turniermodus nach Schweizer System (Leistungsklassen)</u>	<u>Seite 18</u>
4.2 <u>Der Turniermodus mit Einzelqualifikation (Altersklassen)</u>	<u>Seite 25</u>

1. Turnierformat

Ausrichter von Sport Stacking Turnieren können sich je nach Ressourcen und Ambitionen für ein Turnierformat aus der folgenden Liste entscheiden:

a. Offizielles ISSF-Turnier

Ein offizielles ISSF-Turnier wird von der ISSF in Eigenverantwortung oder mit einem Kooperationspartner (Institution, Verein, etc.) durchgeführt.

Kooperationspartner stellen einen Antrag auf Anerkennung an die ISSF, um den Status eines offiziellen ISSF-Turniers zu erlangen. Dieser Antrag kann formlos gestellt werden, muss aber schriftlich im Vorfeld des Turnieres an sportwart@issf.online gesendet werden. Erforderliche Informationen bei der Beantragung sind: Veranstalter, Turniernamen, Datum, Ort, Turniermodus, E-Mail-Adresse für Anmeldung. Erst nach erfolgter Bestätigung durch die Verantwortlichen der ISSF kann das Turnier mit dem Status eines offiziellen ISSF-Turnieres durchgeführt werden.

Bei diesem Turnierformat werden mögliche (Welt-)Rekorde aufgezeichnet, überprüft und an- oder aberkannt.

b. Sport Stacking Turnier nach ISSF-Regelwerk

Ein Sport Stacking Turnier nach ISSF-Regelwerk ist ein freies Turnier, das keine Anerkennung durch die ISSF benötigt. Das sportliche Niveau wird aber durch die Durchführung des Turnieres nach ISSF-Regelwerk gewährleistet. Dieses Turnierformat eignet sich z.B. gut für Vereinsmeisterschaften oder Turniere in kleinerem Rahmen.

c. Sport Stacking Turnier (z.B.: Schulturnier, Fun-Turnier, etc.)

Ein einfaches Sport Stacking Turnier kann ohne großen Aufwand und mit vielen Freiheiten durchgeführt werden. Hierbei kann, muss sich aber nicht an das ISSF-Regelwerk gehalten werden.

Dieses Turnierformat eignet sich z.B. für Schulen, Sommerfeste oder zum Experimentieren von kreativen Sport Stacking Disziplinen.

Die Stapelregeln der Einzeldisziplinen, der Doppel und der Staffeln gelten für jeden Turniermodus gleichermaßen.

2. Allgemeine Regeln

(Definition: Im folgenden Text wird zwischen den Begriffen Stack und Pyramide unterschieden. Ein Stack ist ein Becherstapel, bei dem alle Becher blickdicht aufeinander geschoben sind. Eine Pyramide bezeichnet den Stapel von 3, 6 oder 10 Bechern, die entsprechend eine Basis von 2, 3 oder 4 Bechern in der untersten Ebene haben und in den Ebenen darüber jeweils einen Becher weniger.)

- a. Dem Stacker ist freigestellt, eine Stackunterlage /-matte zu nutzen. Die Becher können unter Beachtung der Voraussetzungen der jeweiligen Disziplin beliebig positioniert werden.
- b. Der Stackablauf darf entweder links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links sein, die Abfolge muss aber beim Auf- und Abbau die gleiche sein.
- c. Der Stacker darf jeden Stack mit einer Hand oder beiden Händen zu einer Pyramide aufbauen.
- d. Eine Pyramide gilt als aufgebaut, sobald der oberste Becher auf den anderen Bechern zum stehen kommt. Ist der Stacker so schnell, dass die Becher nicht zum Stillstand kommen können, gilt die optische Momentaufnahme im Moment des Abbaus.
- e. Die Auf- und Abbau-Phasen sind durch ihre Begrifflichkeit definiert. Eine Aufbauphase ist sofort beendet, wenn nach dem Aufbau der letzten Pyramide einer Formation mit dem aktiven Abbau begonnen wird.
Für die Abbau-Phase gilt das dementsprechend.
Die Aufbauphase der ersten Formation beginnt mit Starten des Timers, die Abbauphase der letzten Formation endet mit dem Stoppen des Timers.
- f. In der Aufbauphase müssen die Stacks einzeln und nacheinander bearbeitet werden.
- g. In der Abbauphase dürfen zwei Pyramiden zeitgleich bearbeitet werden, wenn die Abbaureihenfolge eingehalten wird (links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links) und beide Hände die vorhergehende Pyramide bearbeitet oder berührt haben. Das heißt, in der Abbauphase von Pyramide eins müssen beide Hände einen Becher bearbeitet oder berührt haben, bevor Pyramide zwei begonnen werden darf. In der Abbauphase von Pyramide zwei müssen beide Hände einen Becher bearbeitet oder berührt haben, bevor Pyramide drei begonnen

werden darf. Pyramide 3 darf dann wahlweise mit einer Hand oder mit beiden Händen abgebaut werden.

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

- h. In der Abbauphase ist das unabsichtliche Umstoßen einer anderen Pyramide als es die Stapelreihenfolge vorsieht kein Fehler, der sofort korrigiert werden muss.
- i. Als „Bearbeitung“ gilt das Auf- oder Abstapeln – nicht das wieder Hinstellen, Verschieben oder Berühren von Becherstapeln.
- j. Alle Fehler (Siehe 2.5) sind sofort zu korrigieren.
- k. Der Stacker darf Hilfe von außen annehmen. Fallen ihm Becher vom Tisch, dürfen Schiedsrichter und Publikum die Becher anreichen oder zuwerfen.
- l. Erlaubt sind nur handelsübliche Kunststoff-Becher (markenunabhängig), nicht aber Sondergrößen oder andere Materialien. Die Becherhöhe darf 9 cm nicht unter- und 10 cm nicht überschreiten. Der Durchmesser des Bechers darf an seiner breitesten Stelle 7 cm nicht unter- und 8 cm nicht überschreiten.

2.1 Einzeldisziplin „3-3-3“

a. Definition:

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

2.2 Einzeldisziplin „3-6-3“

a. Definition:

Der „3-6-3“ ist eine Disziplin, bei der zunächst ein 3er-, dann ein 6er- und abschließend noch ein 3er-Stack zu Pyramiden aufgestapelt und anschließend wieder zu Stapeln abgebaut werden. Der 6er-Stack muss dabei der mittlere Stack sein. Die Formation „3-6-3“ muss auch nach Beendigung des Versuches noch ersichtlich sein. Hierbei muss ein 3er-Stack rechts und

ein 3er-Stack links vom 6er-Stack zum Stehen kommen. Maßgebend ist hierbei eine gedachte Linie im 90° Winkel zur Tischkante durch den 6er-Stack.

2.3 Einzeldisziplin „Cycle“

a. Definition:

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.

b. Stapel-Regeln:

Erste Formation: „3-6-3“ (siehe 2.2 Einzeldisziplin „3-6-3“)

Zweite Formation: „6-6“

- I. Nach dem Abbau der Formation „3-6-3“ nutzt der Stacker den zuletzt abgebauten 3er-Stack (dieser muss blickdicht abgebaut sein) und den anderen 3er-Stack um mit diesen 6 Bechern eine 6er-Pyramide aufzubauen. Die Becher müssen dafür vorher nicht zu einem 6er-Stack zusammengefügt werden!
- II. Auch hier ist die bevorzugte Stackrichtung (links -> rechts oder rechts -> links) für den Auf- und Abbau einzuhalten!
- III. In der Abbauphase der Formation „6-6“ darf der Stacker mit abgebauten Bechern des ersten 6ers den zweiten 6er abbauen.
- IV. Nach dem Abbau der zwei 6er-Pyramiden müssen mindestens 10 Becher eine blickdichte Einheit (Stack) bilden, bevor mit dem Aufbau der 10er-Pyramide begonnen wird.
- V. In der Abbauphase der Formation „6-6“ müssen alle Becher bis auf den untersten Becher des mindestens 10er Stacks bearbeitet worden sein.

Dritte Formation: „1-10-1“

- I. Während oder nach der Zusammenführung werden zwei Einzelbecher rechts und links des mindestens 10er-Stacks abgestellt – einer muss auf der breiteren, der andere auf der schmalen Seite des Bechers stehen.
- II. Stehen beide Becher, muss mit den verbleibenden Bechern eine 10er-Pyramide aufgebaut werden.
- III. Nach dem Aufbau der 10er Pyramide, muss der Stacker zunächst die beiden Einzelbecher in die Hand nehmen und bewegen (gilt als Abbau der 1er Pyramiden) bevor der Abbau der 10er Pyramide begonnen werden darf. Er darf mit je einem Einzelbecher in jeweils einer Hand die 10er-Pyramide abbauen. Beide Einzelbecher dürfen zeitgleich bewegt werden.

Abschluss-Formation: „3-6-3“

- I. Der Durchgang ist beendet, wenn die Becher wieder in einer 3-6-3-Formation stehen. Hierbei muss ein 3er-Stack rechts und ein 3er-Stack links vom 6er-Stack zum Stehen kommen. Maßgebend ist hierbei eine gedachte Linie im 90° Winkel zur Tischkante durch den 6er-Stack.

2.4 Disziplin „Doppel“

a. Definition:

Das Doppel ist eine Disziplin, bei der zwei Stacker gemeinsam antreten. Das Doppel wird generell in der Disziplin „Cycle“ gestackt. Hierbei darf ein Stacker nur seine rechte Hand und der andere Stacker nur seine linke Hand benutzen. Das gilt für die gesamte Dauer der Versuche.

b. Stapel-Regeln:

Siehe 2.3 Einzeldisziplin „Cycle“.

2.5 Fehler

Folgende Begebenheiten sind Fehler und müssen korrigiert werden, damit der Versuch nicht als ungültig eingestuft wird:

- a. Ungenauer Aufbau (Becher steht schräg auf einer Pyramide).
- b. Zusammenrutschen von Bechern nach dem Aufbau.
- c. Ein Becher fällt um während/nach dem Aufbau von der Pyramide.
- d. Eine Pyramide fällt während der Aufbauphase zusammen, (oder 1-10-1: ein Einzelbecher fällt um)
- e. ein Stack steht nach dem Stoppen der Zeit nicht.
- f. Gleichzeitiges Aufbauen von 2 Pyramiden.
- g. Eine Pyramide wurde nur mit einer Hand abgebaut (Ausnahme: Trifft nicht zu bei der letzten Pyramide der Formationen „3-3-3“ und „3-6-3“.)

Fehler müssen sofort korrigiert werden. Hat der Stacker schon weitergestackt, muss er die Stacks rückwärts wieder in den vorherigen Zustand bringen, bis er zum Fehler zurückkehrt. Wenn der Fehler an der Stelle korrigiert wird, kann der Stacker wieder weiterstapeln, ohne dass der aktuelle Versuch ungültig gegeben wird.

Ausnahmen:

- a. Fällt ein Stack in der Aufbau- oder Abbauphase um, muss er nicht sofort korrigiert werden, sondern erst, wenn der Stack wieder bearbeitet werden muss. Diese Ausnahme gilt jeweils nur im laufenden Versuch, Stacks müssen immer korrekt stehen, wenn die Zeit gestoppt wird.

2.6 Ungültigkeit eines Versuches

Ein Versuch wird als ungültig gewertet, wenn:

- a. Wenn die Stapel-Regeln nicht eingehalten werden.
- b. Wenn die Zeit gestoppt wird, bevor alle Fehler korrigiert sind.
- c. Wenn Fehler nicht in der korrekten Reihenfolge korrigiert werden.
- d. Wenn beim Starten der Zeit Becher schon berührt oder angefasst werden.

- e. Wenn beim Stoppen der Zeit noch Becher festgehalten/bearbeitet werden.
- f. Wenn nicht alle Stacks - nach dem Stoppen der Zeit - eigenständig zum Stillstand kommen.
- g. Wenn die Becher auf dem Timer zum Stillstand kommen
- h. Wenn nach dem Stoppen der Zeit nicht alle Stacks in der korrekten Formation stehen.
- i. Wenn während eines Versuchs die Zeit vorzeitig gestoppt oder resettet wird (Ausnahme: Timerfehlfunktion).
- j. Wenn der Timer resettet wird, bevor die gestackte Zeit vom Schiedsrichter notiert werden kann.
- k. Wenn im Doppel einer oder beide Stacker während des laufenden Versuches die zweite Hand zum Bearbeiten von Bechern nutzt. Das gilt auch für das Berichtigen von Fehlern oder das Aufheben von Bechern vom Boden.

2.7 Zeitnahme

Auf Offiziellen ISSF-Turnieren stellt die Turnierleitung die Timer für die Zeitnahme. Die Turnierleitung hat dafür Sorge zu tragen, dass diese Timer auf Exaktheit und Funktionalität überprüft sind, bevor sie eingesetzt werden. Eigene Timer dürfen vom Stacker nicht benutzt werden, außer der Turniermodus lässt es in bestimmten Segmenten des Turnieres zu (z.B. Qualifikation im Schweizer System).

Die Timer müssen mit mehr als einem Kontakt zu stoppen sein und die Zeitnahme erfolgt auf Tausendstel Sekunden (Drei Stellen hinter dem Komma).

Zum Starten und Stoppen des Timers dürfen ausschließlich die Hände benutzt werden. Das Handgelenk gehört nicht mehr dazu!

Die ISSF schreibt eine bestimmte Zeitnahme nur für Offizielle ISSF-Turniere vor. Bei anderen Turnierformaten darf die Zeitnahme auch mit anderen üblichen Timern erfolgen. Bei Timern mit Zeitnahme auf Hundertstel Sekunden (2 Stellen hinter dem Komma) wird automatisch eine Neun (9) an die gemessene Zeit angehängt.

Beispiele für die Nutzung von Timern:

Mehrkontakt-Timer

- a. Die Hände werden zur Scharfschaltung dieses Timers auf alle Kontaktflächen gelegt.
- b. Der Timer muss vor jedem Versuch wieder so eingestellt werden, dass die Zeit bei 0 Sekunden beginnt zu zählen. Es ist im Wettbewerb darauf zu achten, dass die Schiedsrichter vorher die Zeit notiert haben.
- c. Wenn der Timer bereit ist, darf der Stacker nach eigenem Ermessen beginnen.
- d. Beim Starten darf noch kein Becher berührt werden.
- e. Die Zeitmessung muss starten, wenn die erste Hand eine der Kontaktflächen verlässt.
- f. Um den Timer zu stoppen, müssen beide Hände alle Kontaktflächen berühren.

Einkontakt-Timer

- a. Der Einkontakt-Timer hat eine oder mehrere Kontaktflächen. Der Stacker entscheidet sich vor seinem jeweiligen Versuch dafür, welche der Kontaktflächen er benutzt. Besonders zu beachten ist hierbei, dass nur eine aktive Kontaktfläche benutzt wird.
- b. Die Kontaktfläche, die zum Starten des Timers benutzt wird, muss auch zum Stoppen benutzt werden.
- c. Der Timer muss vor jedem Versuch wieder so eingestellt werden, dass die Zeit bei 0 Sekunden beginnt zu zählen. Es ist im Wettbewerb darauf zu achten, dass die Schiedsrichter vorher die Zeit notiert haben.
- d. Wenn der Timer bereit ist, darf der Stacker nach eigenem Ermessen beginnen.
- e. Die Hand, die die Kontaktfläche zum Starten verlässt, muss auch die erste Hand am ersten Stack sein und diesen aktiv bearbeiten.
- f. Die Hand, die zuletzt einen Becher aktiv bearbeitet, muss auch die Zeit stoppen. Dementsprechend muss die Start-Hand nicht gleich der Stopp-Hand sein.
- g. Die Hand, die am Start nicht die Kontaktfläche berührt, muss den Tisch oder die gewählte Unterlage berühren. Beim Starten darf noch kein Becher berührt werden.

2.8 Rekorde

Die ISSF führt eine Weltrekordliste, in der die schnellsten Zeiten der Disziplinen (s.u.) in bestimmten Altersklassen (s.u.) verzeichnet sind. Diese Rekorde müssen auf einem offiziellen ISSF-Turnier in einem dafür vorgesehenen Segment des gewählten Turniermodus mit Videoaufzeichnung aufgestellt werden. Für anerkannte Rekorde müssen folgende Punkte erfüllt sein:

- a. 2 Schiedsrichter am Tisch
- b. Von der Turnierleitung freigegebenes und überprüfetes Equipment: Tisch, Timer, Display, Kamera, Matte (wenn vom Stacker genutzt)
- c. Ein Stackdurchgang besteht üblicherweise aus zwei Probeversuchen und drei Wertungsversuchen. Dem Stacker ist freigestellt, keinen, einen oder beide Probeversuche zu nutzen. Der Stacker muss seine Entscheidung klar mit den Schiedsrichtern kommunizieren. Ein Rekord kann nur anerkannt werden, wenn die Zeit in einem der drei Wertungsversuche aufgestellt wird.
- d. Kameraaufzeichnung: Der gesamte Stackdurchgang mit allen Versuchen des Stackers muss ungeschnitten zur Verfügung stehen.
- e. Kameraposition: Frontal aufgezeichnet muss folgendes zu sehen sein: Kopf und Gesicht des Stackers, Timer und Display, alle Becher.
- f. Bei Turnieren, bei denen kein offizieller Vertreter der ISSF Deutschland anwesend sein kann, muss ein erkennbares ISSF Logo im aufgezeichneten Video zu sehen sein.
- g. Videos mit Rekorden werden per Mail an rekorde@issf.online geschickt. Es müssen folgende Angaben gemacht werden: Turniernamen; Datum des Turniers; Nachname, Vorname, Staatsangehörigkeit, Rekordzeit und Alter des Stackers am Tag des aufgezeichneten Rekordes.
- h. Nur ein gültiger Versuch kann als Rekord anerkannt werden.
- i. Videokontrolle nach dem Turnier durch einen ISSF Verantwortlichen
- j. Rekorde können außerhalb von Turnieren nur auf von der ISSF explizit dafür genehmigten Veranstaltungen aufgestellt werden.

Disziplinen

In folgenden Disziplinen können aktuell Rekorde aufgestellt werden:

- a. „3-3-3“
- b. „3-6-3“
- c. „Cycle“
- d. „Doppel“
- e. „Eltern/Kind-Doppel“

Altersklassen

Die Internationale Sport Stacking Föderation (ISSF) teilt Bechersportler in folgende Altersklassen ein. Die Einteilung erfolgt in Jahren. Es gilt immer das Alter des Stackers am Tag des gestackten Rekordes.

Einzeldisziplinen:

0-4

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
80+

Disziplin Doppel:

Bei der Doppelzusammenstellung ist zu beachten: Die Stacker dürfen nicht weiter als 10 Jahre (nach Geburtsjahr) auseinander liegen.

Das Doppel-Teamalter wird anhand des Durchschnittsalters der beiden Stacker bestimmt. ($[14 + 16]:2 = 15 > \text{AK}14-15$ oder $[15 + 25]:2 = 20 > \text{AK } 18-24$). Bei einem Zwischenalter wird aufgerundet.

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+

Disziplin Eltern/Kind-Doppel:

Bei der Einordnung der Eltern/Kind-Doppel zählt das Alter des Kindes.

0-9
10-17
18+

3. Turnier Ablauf

3.1 Organisatorisches

- a. Für die Durchführung des Turnieres ist die Turnierleitung und ein von ihr benanntes Team verantwortlich. Hauptaufgabe ist die Gewährleistung eines reibungslosen Turnierverlaufes (Auf- und Abbau [u.a. Tische, Stühle, Vorbereitung der Stackbereiche, Technik], Anmeldung, Zeitplan, vollständiges Equipment, Aushänge, Datenverarbeitung).
- b. Die Turnierleitung benennt einen Oberschiedsrichter. Ihm untersteht das Schiedsrichterteam, das er einteilt, leitet und dessen Entscheidungen er mitverantwortet. Der Oberschiedsrichter hat die Entscheidungsgewalt bei Videokontrollen und die letzte Entscheidungsgewalt bei Regelfragen inne. Für seine organisatorischen Aufgaben kann der Oberschiedsrichter ihm vertraute Personen zur Unterstützung einsetzen.
- c. Eingesetzte Schiedsrichter müssen entweder entsprechend ausgebildet oder aktive Stacker mit erwiesenem Regelverständnis sein. Die Schiedsrichter werden nach Qualifikation oder Turniererfahrung ausgewählt. Ein Schiedsrichter muss allerdings mindestens 16 Jahre alt sein.
- d. Die Schiedsrichter beurteilen die Versuche der Stacker. Sie sollten für die Turnierteilnehmer als Schiedsrichter erkennbar sein (Kleidung und/oder Schilder). Wenn sie gerade nicht aktiv sind, sind sie bei Regelfragen ansprechbar.
- e. Ist ein Stacker mit einer Schiedsrichterentscheidung nicht einverstanden, so kann er den Oberschiedsrichter rufen lassen.
- f. Bei Regelfragen, die nicht von der aktuellen Version dieses Regelwerks abgedeckt werden, entscheidet als letzte Instanz der Oberschiedsrichter des jeweiligen Turniers.

3.2 Aufgaben der Schiedsrichter

- a. Für die verschiedenen Segmente eines Turniers werden die Schiedsrichter nach Verfügbarkeit und Notwendigkeit eingeteilt. Sie verwalten und betreuen

die Gruppe der Stacker, die ihnen für den jeweiligen Turnierabschnitt zugeteilt werden.

- b. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass der Stacker den Ablauf und die Reglementierungen des jeweiligen Turniersegments einhält.
- c. Der Schiedsrichter urteilt über die Gültigkeit der Versuche. Er gibt Versuche gültig oder ungültig, in videobegleiteten (aufgezeichneten) Versuchen kommt noch die Option der Videokontrolle hinzu. Die Entscheidung wird mit Hilfe von farbigen Karten signalisiert (Üblich sind: Grün = gültig, Rot = ungültig, Gelb = Videokontrolle). Die endgültige Schiedsrichterentscheidung wird durch die zuletzt gezeigte Karte festgelegt. Ist der Schiedsrichter sich nicht sicher, wie ein Versuch zu werten ist, veranlasst er eine Videokontrolle. Auch der Stacker kann unmittelbar nach einer Entscheidung der Schiedsrichter auf Ungültigkeit des Versuchs eine Videokontrolle des Oberschiedsrichters beantragen, der dann über eine tatsächliche Überprüfung situativ entscheidet. Videokontrollen werden nach Beendigung der drei Versuche durchgeführt. Eine Videokontrolle wird nur durchgeführt, wenn die Zeit wettkampfrelevant ist. Privat gefilmtes Videomaterial ist keine Grundlage für eine Schiedsrichterentscheidung. Wird eine Videokontrolle durchgeführt, muss die endgültige Entscheidung mit dem Oberschiedsrichter abgestimmt werden.

Durch eine Videokontrolle kann ein anderer, zuvor durch die Schiedsrichter am Tisch gültig gegebener Versuch nicht mehr als ungültig eingestuft werden. Hier gilt die Tatsachenentscheidung des Schiedsrichters. Ein ungültiger Versuch kann aber niemals als Rekordzeit anerkannt werden.

- d. Der Stacker hat sich an die Vorgaben der Schiedsrichter zu halten. Die Versuche starten erst, wenn der Schiedsrichter sie freigibt. Der Schiedsrichter muss auch darauf achten, dass ein Stacker die Pausen zwischen den Versuchen angemessen gestaltet. Der Ablauf und die Vorbereitung der anderen Stacker darf nicht durch zu lange Verzögerung des Stackers beeinträchtigt werden. Trotzdem ist dem Stacker eine ausreichende Konzentrationszeit zuzugestehen.
- e. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass der Stacker 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. Dem Stacker ist das Mitführen

einer Trinkflasche und Handtüchern ausdrücklich gestattet. Generell gilt, dass weder Schiedsrichter, noch Video-Kamera, noch Publikum durch Gegenstände in ihrer Sicht eingeschränkt sein dürfen.

- f. Der Schiedsrichter hat dafür zu sorgen, dass möglichst keine Einflussnahme auf den Wettbewerb von außen vorgenommen wird. Betreuer, Fans, Eltern und Zuschauer haben einen Mindestabstand zum Tisch zu wahren. Dieser kann durch den Schiedsrichter bestimmt werden.

3.3 Verhaltenskodex für Teilnehmer

- a. Der Stacker soll sich der Turnierleitung, den anderen Turnierteilnehmern und den Zuschauern gegenüber rücksichtsvoll verhalten.
- b. Der Stacker soll sich sportlich fair präsentieren. Dazu zählt grundsätzliche Ehrlich- und Aufrichtigkeit, das Einhalten der Stapelregeln, die Nichteinnahme von leistungssteigernden Mitteln und respektvolles Verhalten während der Versuche der anderen Stacker.
- c. Der Stacker hat die Hinweise der Schiedsrichter zu befolgen.
- d. Jeder Stacker ist dazu angehalten, den Turnierablauf positiv zu unterstützen. Dazu zählt generelle Hilfsbereitschaft, die Beachtung des Zeitplanes und das eigenständig rechtzeitige Erscheinen zu den Segmenten des Turnieres und den eigenen Stacking-Durchgängen. Ebenso zählt dazu die Bereitschaft, sich als Schiedsrichter einteilen zu lassen.
- e. Der Turnierleitung steht es offen, einen Stacker zu disqualifizieren, wenn er wiederholt gegen den Verhaltenskodex verstößt.

4. Turniermodus

Ausrichter von Sport Stacking Turnieren können im Vorfeld den Turniermodus ihres Turnieres frei festlegen.

Von der ISSF gibt es zwei ausgearbeitete Vorschläge, die sich bewährt haben:

- a. Der Turniermodus nach Schweizer System und Finals nach Leistungsklassen
- b. Der Turniermodus mit Einzelqualifikation und Finals nach Altersklassen

Dem Ausrichter steht aber auch zur Wahl, einen eigenen Modus zu entwerfen.

Hierbei ist bei Offiziellen ISSF-Turnieren zu beachten:

- a. Im Vorfeld muss der gewählte Modus der ISSF Deutschland e.V. mit dem Antrag des Turnieres schriftlich ausgearbeitet gemeldet werden.
- b. Damit auf dem Turnier Rekorde aufgestellt werden können, sind die unter „2.8 Rekorde“ festgelegten Vorgaben zwingend einzuhalten.
- c. Unabhängig vom Turniermodus darf jeder Teilnehmer im Segment mit Rekordmöglichkeit nur zwei optionale Probeversuche und drei Wertungsversuche haben.

Unabhängig vom jeweils gewählten Modus einer Disziplin mit Rekordmöglichkeit können auch weitere Turniersegmente mit verschiedenen Disziplinen angeboten werden. Dazu zählen beispielhaft Staffeln oder Stackduell.

4.1 Der Turniermodus nach Schweizer System und Finals nach Leistungsklassen

Einleitung

Der Turniermodus nach Schweizer System und Finals nach Leistungsklassen wertet die Qualifikation auf, macht die Finals spannender und Turniere fürs Publikum attraktiver. Ein Turnier besteht aus einer Qualifikation und den Finals. Der Qualifikationsmodus bietet Spannung, Fairness und Stacking-Action. Die Finals werden nicht in Altersklassen, sondern in Leistungsklassen ausgestackt. Vorteile dieses Systems sind u.a.: Jeder Teilnehmer stapelt die gesamte Vorrunde und ist somit sehr oft dran und ist durchgehend gefordert. Auf jedem Turnier trifft man auf unterschiedlichste Vorrundengegner. Es gewährleistet eine größere Chancengleichheit auf den Sieg in den Leistungsklassen. Es findet ein großes Final der besten Zehn als Highlight zum Ende des Turniers statt.

Qualifikation

Die Qualifikation wird je nach Teilnehmerzahl in einer variablen Zahl an Vorrunden nach dem sogenannten „Schweizer System“ gestackt. Das Schweizer System lässt sich am besten als Sonderform eines Rundenturniers beschreiben.

Es werden mehrere Runden in der Qualifikation gestackt, in denen direkte Duelle zwischen jeweils zwei Stackern stattfinden. Die Paarungen der ersten Runde werden gelost, alle weiteren errechnet die Software anhand der erzielten Ergebnisse. Jede Runde treffen immer Stacker aufeinander, die gleich viele Siegpunkte haben. Es wird aber ausgeschlossen, dass zwei Spieler zweimal aufeinandertreffen. In jeder Runde nähern sich dadurch gleichstarke Spieler immer weiter an und es entsteht ein leistungsbezogenes Starterfeld für die Finalrunde. Vor jeder Runde werden die nächsten Paarungen bekannt gegeben.

Erfahrungswerte haben gezeigt, dass bei 70 bis 100 Teilnehmern 8 oder 9 Runden zu einer ausgewogenen Top 10 führen. Die Turnierleitung entscheidet in Absprache mit dem Oberschiedsrichter am jeweiligen Turnier, wie viele Runden gestackt werden. Die endgültige Entscheidung kann erst nach der jeweiligen Runde mit Hilfe der Zwischenergebnisse getroffen werden.

In der von uns gewählten Variante dieses Systems stapeln in jeder Vorrunde 2 Stacker die drei Einzeldisziplinen 333, 363 und Cycle als Duell gegeneinander. Sobald ein Stacker in einer Disziplin fünf (5) mal gewonnen hat, wird die nächste Disziplin gestapelt. Der rechnerisch deutlichste Ausgang eines Duells ist demnach 15:0, das engste Ergebnis wäre ein 14:13.

Zu Beginn jeder Runde erhält jede Paarung einen Ergebniszettel, auf dem die Punkte notiert werden können, um nachzuvollziehen, wer gewonnen hat. Der Zettel muss immer mit Tischnummer und Namen ausgefüllt werden und nach dem Duell beim vorgesehenen Sammelpunkt abgegeben werden.

Entscheidend für den Ausgang des Duells ist die Anzahl der gewonnen Durchgänge (Kreuze auf dem Ergebniszettel). Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige, der mehr Disziplinen gewonnen hat.

Für diese Duelle gelten zum bestehenden Regelwerk noch folgende Zusatzregeln:

- Berührt ein Becher die Matte oder die Becher des Gegners, gewinnt dieser den Durchgang.

- Berührt ein Becher die Matte oder die Becher eines anderen Duells, wiederholen die betroffenen Stacker des anderen Duells ihren aktuellen Durchgang. In solch einem Fall verliert der Verursacher auch automatisch seinen aktuellen Durchgang.

- Die Stacker sind in jedem Duell die eigenen Schiedsrichter. Bei Unklarheiten kann jederzeit ein Schiedsrichter angefordert werden.

- Jeweils beide Stacker eines Duells haben die Pflicht, Ihren eigenen Ergebniszettel wahrheitsgemäß, leserlich und vollständig auszufüllen. Benötigen Stacker Hilfe beim Ausfüllen, dürfen andere Stacker oder Betreuer das Ausfüllen übernehmen.

Wichtig: Jeder Teilnehmer spielt jede Runde mit. Bei einem verlorenen Duell kann man sich auch weiterhin für die Finals qualifizieren.

Wer den Anfang der Vorrunden verpasst, kann bis zum Start der dritten Runde noch mit einsteigen, hat aber dadurch Nachteile in der Vorrundenwertung. Ziel der Qualifikation ist das Erreichen eines der Finals. Die Anzahl der Leistungsklassen ist abhängig von der Teilnehmerzahl.

Einteilung der Finals für die Einzeldisziplinen

Die Ergebnisse der Qualifikation dienen als Grundlage für die Einteilung der Leistungsklassen. Die grundsätzliche Einteilung sind 7 Leistungsklassen mit je 10 Stackern bis zu einer Anzahl von 119 Teilnehmern.

Dementsprechend nehmen die 70 bestplatzierten Teilnehmer am Final teil. Die ersten Zehn der Qualifikation in Leistungsklasse 1, die Plätze 11 – 20 in Leistungsklasse 2, die Plätze 21 – 30 in Leistungsklasse 3 usw.

Ab einer Teilnehmerzahl von 120 Stackern wird die Anzahl der Finalteilnehmer nach folgendem Schlüssel erhöht:

- a. Ab 120 Teilnehmern: 8 Leistungsklassen
- b. Ab 150 Teilnehmern: 9 Leistungsklassen
- c. Ab 190 Teilnehmern: 10 Leistungsklassen
- d. Ab 240 Teilnehmern: 11 Leistungsklassen
- e. Ab 300 Teilnehmern: 12 Leistungsklassen

f. Ab 370 Teilnehmern: 13 Leistungsklassen

In umgekehrter Reihenfolge des Qualifikationsergebnisses werden ein Final im 333, ein Final im 363 und ein Final im Cycle ausgestackt mit je 2 Probeversuchen und 3 Wertungsversuchen pro Disziplin.

Die Zeiten der Einzeldisziplinen werden addiert und die Platzierungen in den Leistungsklassen anhand der Zeitemsumme festgestellt. Es gewinnt die geringste Zeitemsumme. Es gibt also einen Sieger der Leistungsklasse 1, einen der Leistungsklasse 2, usw.

Um Manipulationen zu vermeiden, wird kein Final durch Nachrücken aufgefüllt, wenn ein Stacker nach Ende der Vorrunde auf einen Start im Final verzichten muss oder möchte. Es wird dann mit entsprechend weniger Stackern ausgestackt.

Wichtig: Unabhängig von der Leistungsklasse können altersbezogene Weltrekorde aufgestellt werden.

Einteilung der Finals für die Doppel

Bei der Zusammenstellung ist folgendes zu beachten: Die Stacker dürfen nicht weiter als 10 Jahre (nach Geburtsjahr) auseinander liegen. Die Meldung muss spätestens nach Vorrunde 4 abgegeben werden!

Die Ergebnisse der Qualifikation dienen als Grundlage für die Einteilung der Leistungsklassen. Die jeweils erreichten Plätze beider Doppelpartner werden addiert und ergeben den Qualifikationswert für die Einteilung der Finals. Bei Gleichstand zweier oder mehrerer Doppel zählt jeweils die Platzierung des besserplatzierten Doppelpartners (Platz 1 und Platz 15 der Qualifikation [Qualifikationswert 16] steht vor Platz 4 und Platz 12 [Qualifikationswert 16]).

Die grundsätzliche Einteilung sind 5 Leistungsklassen mit je 7 Stackern bis zu einer Anzahl von 119 Teilnehmern. Dementsprechend nehmen die 35 Doppel mit den niedrigsten Qualifikationswerten am Final teil. Die ersten 7 der Qualifikation in Leistungsklasse 1, die Plätze 8 – 14 in Leistungsklasse 2, die Plätze 15 – 21 in Leistungsklasse 3 usw.

Ab einer Teilnehmerzahl von 120 Stackern wird die Anzahl der Finalteilnehmer nach folgendem Schlüssel erhöht:

- b. Ab 120 Teilnehmern: 6 Leistungsklassen
- c. Ab 150 Teilnehmern: 7 Leistungsklassen
- d. Ab 190 Teilnehmern: 8 Leistungsklassen
- e. Ab 240 Teilnehmern: 9 Leistungsklassen
- f. Ab 300 Teilnehmern: 10 Leistungsklassen
- g. Ab 370 Teilnehmern: 11 Leistungsklassen

In umgekehrter Reihenfolge des Qualifikationsergebnisses wird das Final im Cycle mit 2 Probeversuchen und 3 Wertungsversuchen ausgestackt.

Jeder Sportler darf nur in einem Doppel-Team antreten.

Die jeweils schnellste Zeit eines Doppels wird gewertet. In der jeweiligen Leistungsklasse gewinnt das Doppel-Team mit der schnellsten Zeit.

Einteilung der Finals für die Eltern/Kind-Doppel

Die Einteilung für das Eltern/Kind-Doppel funktioniert ebenfalls anhand der addierten Qualifikationsplatzierungen, wie unter „Einteilung der Finals für die Doppel“ beschrieben. Hierbei gilt aber: Hat das Elternteil oder das Kind nicht an der Qualifikation teilgenommen, erhält der Teilnehmer die Qualifikationsplatzierung "Teilnehmerzahl +1". In Familien mit mehreren Kindern dürfen die Eltern auch mit allen ihren Kindern jeweils ein Eltern/Kind-Doppel anmelden (Jedes Kind darf nur einmal).

Die jeweils schnellste Zeit eines Eltern/Kind-Doppels wird gewertet. In der jeweiligen Leistungsklasse gewinnt das Eltern/Kind-Doppel mit der schnellsten Zeit.

Staffeln (3-6-3 und/oder Cycle)

Es ist bei Offiziellen ISSF Turnieren aktuell nicht vorgesehen, Staffeln als Wettkämpfe gegen die Uhr auszutragen, sondern in direkten Duellen. Das Wettkampfsystem und die Einteilung der Staffeln legt die Turnierleitung individuell fest.

Es ist üblich, dass eine Staffel aus 4 aktiven Stackern und 1 bis 2 Ersatz-Stackern besteht. 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 Staffelduells. Der erste Stacker startet den Timer 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 auf oder hinter der Wechsellinie ist. Der letzte Teilnehmer des Teams stoppt den Timer.

Bei fehlerhafter Durchführung (nicht korrigierter Stackfehler, Wechselfehler, u.a.) werden Fehlerpunkte vergeben. Das langsamere Team bekommt automatisch einen Fehlerpunkt. Das Team mit weniger Fehlerpunkten gewinnt. Es kann vorkommen, dass das schnellere Team einen Stackfehler begeht und deswegen einen Fehlerpunkt bekommt. Die langsamere Mannschaft bekommt automatisch einen Fehlerpunkt – Nun steht es 1:1 nach Fehlerpunkten: Das Spiel wird wiederholt. 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 Stacker vor regelkonformer Beendigung des Durchgangs absichtlich die Zeit, so wird die Mannschaft für das Rennen disqualifiziert und mit 2 verlorenen Läufen gewertet.

Stackduell

- a. Im Stackduell treten Stacker in direkten Duellen gegeneinander an. Es sind die Regeln der Einzeldisziplin Cycle (2.3) einzuhalten.
- b. Gestapelt wird nach einem festgelegten System (siehe Anhang „Stackduell“).
- c. Die Besten 32 oder 48 der Vorrunde (je nach Teilnehmerzahl) bestimmen die Starter.

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

k. Sind zum Ende des Stackduells nur noch 2 Stacker übrig, bestreiten diese das Stackduell-Final. Im Final wird im Modus Best-of-Five (3 Gewinnpunkte) gestapelt.

Die Turniersoftware

In der Qualifikation wird ein Vorrundenergebnis ausgestackt.

Um eine Reihenfolge/Platzierung der Stacker mit gleich vielen Punkten bestimmen zu können, verwendet die Software sogenannte Tiebreaker (T1, T2 und T3). Jedem Spieler wird bei T1, T2 und T3 bestimmte Werte zugeordnet. Je höher der Wert, desto besser. T1 ist am wichtigsten, dann T2 und zuletzt T3.

T1 zeigt an, wie gut meine Gegner waren!

Der Wert für T1 ergibt sich aus den Punkten der Gegner, gegen die ein Stacker bisher gestackt hat. Für Siege wird der Wert +1 addiert, für Niederlagen der Wert -1 subtrahiert, pro Gegner werden aber nie mehr als -3 Punkte abgezogen.

(Hintergedanke: T1 verfolgt die Stärke und Leistung der Gegner eines Stackers im Verlaufe des Turniers. Stacker, die gegen stärkere Gegner gestackt haben, werden dadurch höher eingestuft.)

T2 zeigt an, wie gut die Gegner meiner Gegner waren!

Der Wert für T2 ergibt sich aus der Summe aller T1 Werte der bisherigen Gegner eines Stackers.

(Hintergedanke: T2 verfolgt die Stärke und Leistung der bisherigen Gegner deines Gegners. Stacker, die gegen Gegner spielen, die gegen starke Gegner gestackt haben, werden dadurch höher eingestuft.)

T3 zeigt an, wann ich verloren habe! Je später, desto besser!

Der Wert für T3 ergibt sich aus der Summe der Quadrate der Runden, in der ein Stacker verloren hat.

(Hintergedanke: T3 verfolgt die Runden, in denen ein Stacker verloren hat. Stacker, die in späteren Runden verlieren, werden dadurch höher eingestuft.)

Wichtig: Es ist spannend, die Tiebreaker zu verfolgen, wenn man versteht, wie sie funktionieren. Es ist aber **NICHT** notwendig, sie zu verstehen, um Spaß an der Qualifikation zu haben.

4.2 Der Turniermodus mit Einzelqualifikation und Finals nach Altersklassen

Einleitung

Der Turniermodus mit Einzelqualifikation und Finals nach Altersklassen hat den Reiz, sich im Final mit Stackern gleichen Alters messen zu können. Ein Turnier besteht aus einer Qualifikation und den Finals. Der Qualifikationsmodus lässt eine selbst gewählte Einteilung seines Aufwärmprozesses zu. Der Stacker absolviert seine Versuche zu einem selbst gewählten Zeitpunkt innerhalb des vorgegebenen Qualifikationszeitraums. Die Finals werden in Altersklassen ausgestackt.

Qualifikation

Es wird eine Einzelqualifikation für die Disziplinen ausgestackt. Für die Qualifikation haben alle Stacker einen von der Turnierleitung vorgegebenen Qualifikationszeitraum. In der Qualifikation werden „3-3-3“, „3-6-3“, „Cycle“, „Doppel“ und „Eltern/Kind-Doppel“ gestackt mit je 2 Probeversuchen und 3 Wertungsversuchen pro Disziplin. Bei der Qualifikation entscheidet der Stacker 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 Stacker 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. Hierbei ist es wichtig, dass die Stacker bei der

unterbrochenen Qualifikation ihre Zettel nicht wieder mit nehmen um Manipulationen zu vermeiden.

Einteilung der Finals für die Einzeldisziplinen

Die jeweils 10 schnellsten Stacker einer Altersklasse kommen ins Final. Die Unterteilung der Altersklassen ist unter 2.8 Rekorde nachzulesen. Bei kleineren Turnieren können auch mehrere Altersklassen zusammengefasst werden. Dabei sind allerdings die Altersklassenbegrenzungen zu beachten. Eventuelle Rekorde werden aber in den entsprechenden Altersklassen gewertet.

Es wird für jede Einzeldisziplin ein eigenes Final ausgestackt. Im Final ist die durch die Qualifikation festgelegte Startreihenfolge zu beachten. In umgekehrter Reihenfolge des Qualifikationsergebnisses werden ein Final im „3-3-3“, ein Final im „3-6-3“ und ein Final im „Cycle“ ausgestackt mit je 2 Probeversuchen und 3 Wertungsversuchen pro Disziplin. Die jeweils schnellste Zeit eines Stackers wird gewertet. Die jeweilige Disziplin in seiner Altersklasse gewinnt der Stacker mit der schnellsten Zeit.

Einteilung der Finals für die Doppel

Die Ergebnisse der Qualifikation dienen als Grundlage für die Einteilung der Finals in den Altersklassen. Die Unterteilung der Altersklassen ist unter 2.8 Rekorde nachzulesen. In umgekehrter Reihenfolge des Qualifikationsergebnisses wird das Final im Doppel mit einem „Cycle“ mit 2 Probeversuchen und 3 Wertungsversuchen ausgestackt.

Bei der Zusammenstellung der Doppel ist folgendes zu beachten: Die Stacker dürfen nicht weiter als 10 Jahre (nach Geburtsjahr) auseinander liegen. Die entsprechende Doppel-Altersklasse wird anhand des Durchschnittsalters der zwei Stacker bestimmt. ($([14 + 16]:2 = 15 > \text{AK}14-15$ oder $[15 + 25]:2 = 20 > \text{AK} 18-24$). Bei einem Zwischenalter wird aufgerundet. Jeder Sportler darf nur in einem Doppel-Team antreten.

Die jeweils schnellste Zeit eines Doppels wird gewertet. In der jeweiligen Altersklasse gewinnt das Doppel-Team mit der schnellsten Zeit.

Einteilung der Finals für die Eltern/Kind-Doppel

Die Einteilung für die Finals der Eltern/Kind-Doppel erfolgt über das Ergebnis der Qualifikation. Die Unterteilung der Altersklassen ist unter 2.8 Rekorde nachzulesen. In Familien mit mehreren Kindern dürfen die Eltern auch mit allen ihren Kindern jeweils ein Eltern/Kind-Doppel anmelden (Jedes Kind darf nur einmal).

Die jeweils schnellste Zeit eines Eltern/Kind-Doppels wird gewertet. In der jeweiligen Altersklasse gewinnt das Eltern/Kind-Doppel mit der schnellsten Zeit.

Staffeln (3-6-3 und/oder Cycle)

Es ist bei Offiziellen ISSF Turnieren aktuell nicht vorgesehen, Staffeln als Wettkämpfe gegen die Uhr auszutragen, sondern in direkten Duellen. Das Wettkampfsystem und die Einteilung der Staffeln legt die Turnierleitung individuell fest.

Es ist üblich, dass eine Staffel aus 4 aktiven Stackern und 1 bis 2 Ersatz-Stackern besteht. 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 Staffelduells. Der erste Stacker startet den Timer 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 auf oder hinter der Wechsellinie ist. Der letzte Teilnehmer des Teams stoppt den Timer.

Bei fehlerhafter Durchführung (nicht korrigierter Stackfehler, Wechselfehler, u.a.) werden Fehlerpunkte vergeben. Das langsamere Team bekommt automatisch einen Fehlerpunkt. Das Team mit weniger Fehlerpunkten gewinnt. Es kann vorkommen, dass das schnellere Team einen Stackfehler begeht und deswegen einen Fehlerpunkt bekommt. Die langsamere Mannschaft bekommt automatisch einen Fehlerpunkt – Nun steht es 1:1 nach Fehlerpunkten: Das Spiel wird wiederholt. 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 Stacker vor regelkonformer Beendigung des Durchgangs absichtlich die Zeit, so wird die Mannschaft für das Rennen disqualifiziert und mit 2 verlorenen Läufen gewertet.

Stackduell

- a. Im Stackduell treten Stacker in direkten Duellen gegeneinander an. Es sind die Regeln der Einzeldisziplin Cycle (2.3) einzuhalten.
- b. Gestapelt wird nach einem festgelegten System (siehe Anhang „Stackduell“).
- c. Die Besten 32 oder 48 der Vorrunde (je nach Teilnehmerzahl) bestimmen die Starter.
- d. In der Hauptrunde des Stackduells stapeln immer zuerst 4 Stacker gegeneinander, mit jeweils einem Schiedsrichter pro Tisch. Gestartet wird gleichzeitig auf ein Kommando eines fünften leitenden Schiedsrichters. Der Stacker mit der langsamsten Zeit scheidet aus, außer ein anderer Stacker hat eine ungültige Runde gestapelt, in diesem Fall scheidet dieser Stacker aus. Stapeln mehrere Stacker eine ungültige Runde oder sind zeitgleich die langsamsten, bestreiten diese ein weiteres Duell und der langsamste scheidet aus. Nachdem 2 Stacker ausgeschieden sind, rücken die anderen beiden in die nächste Runde vor.
- k. Sind zum Ende des Stackduells nur noch 2 Stacker übrig, bestreiten diese das Stackduell-Final. Im Final wird im Modus Best-of-Five (3 Gewinnpunkte) gestapelt.