

IER 2022

„maßgebliche Änderungen der IER 2022
für Sportler:innen“

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
206	<p>Abspielstelle Die Abspielstelle (Mannschaftspiel- und Zielwettbewerb) besteht aus einer Vorrichtung, die dem Spieler bei seinen Versuchen genügend Standsicherheit gewährt und den Maßen von Abb. X entspricht. Bei Bedarf darf zur Erhöhung der Standsicherheit ein Tuch (Gesamthöhe maximal 10 mm) verwendet werden. Die Abspielstelle für den Weitenwettbewerb auf dem Sportboden Eis muss mit einem weichen Gummi-, Kunststoff- oder Textilbelag von mindestens 8 mm Dicke überzogen sein. Auf Sommersportböden genügen Farbmarkierungen.</p> <p>Alle Abmessungen und Ausführungsformen anerkannter Standvorrichtungen für den Mannschafts-, Ziel-, Weitenwettbewerb siehe Abb. 14, 15.1 und 15.2. Der Spieler muss bei seinem Versuch auf der Abspielstelle stehen. Vorhandene Standvorrichtungen müssen benutzt werden.</p> <p>Hinweis: Steht der Spieler nicht auf der Abspielstelle, ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt werden.</p>	104	<p>Abspielstelle: Die Abspielstelle (Mannschaftspiel- und Zielwettbewerb) besteht aus einer Vorrichtung, die dem Spieler bei seinen Versuchen genügend Standsicherheit gewährt. Bei Bedarf darf zur Erhöhung der Standsicherheit ein Tuch (Gesamthöhe maximal 10 mm) verwendet werden, welches die Standvorrichtung nicht beschädigt.</p> <p>Hinweis: Bei Nichtentsprechen: Verwarnung nach Regel 801, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 804 i abgezogen.</p> <p>Die Abspielstelle für den Weitenwettbewerb und Schnellwettbewerb auf dem Sportboden Eis muss mit einem weichen Gummi-, Kunststoff- oder Textilbelag von mindestens 8 mm Dicke überzogen sein. Auf Sommersportböden genügen Farbmarkierungen. Alle Abmessungen und Ausführungsformen anerkannter Standvorrichtungen für den Mannschafts-, Ziel-, Weiten- und Schnell- wettbewerb siehe Abb. 14, 15.1 und 15.2.</p>	<p>Der Bereich „Hinweis“ ersetzt die alten, definierten Strafen.</p>
314	<p>Messen Die Feststellung der Bestlage von Stöcken zur Daube erfolgt durch Entfernungsmessungen mit geeigneten Messgeräten (Bandmaß mit Magnet und optische Messgeräte nicht erlaubt). Zwischen Stöcken und Daube ist der kürzeste Abstand zu messen, auch wenn die Messpunkte außerhalb des Zielfeldes liegen. Zur Entfernungsmessung beim Weitenwettbewerb sind geeignete Messgeräte zu verwenden.</p>	471	<p>Die Feststellung der Bestlage von Stöcken zur Daube erfolgt durch Entfernungsmessungen mit geeigneten Messgeräten (Bandmaß mit Magnet nicht erlaubt). Zwischen Stöcken und Daube ist der kürzeste Abstand zu messen, auch wenn die Messpunkte außerhalb des Zielfeldes liegen.</p>	<p>textliche Ergänzung (und optische Messgeräte.) (Zur Entfernungsmessung beim Weitenwettbewerb sind geeignete Messgeräte zu verwenden.)</p>
320	<p>Laufsohlenständer Es dürfen nur Laufsohlenständer für maximal acht Laufsohlen verwendet werden, welche die folgenden Höchstmaße nicht überschreiten dürfen. Länge 450 mm, Breite 300 mm, Höhe (einschließlich Griff) 400 mm. Über den sportlichen Zweck hinausgehendes Beiwerk ist verboten.</p> <p>Vorschlag für Laufsohlenständer: Siehe Abb. 13</p> <p>Hinweis: Bei Nichtentsprechen muss Ersatz beschafft werden. Bis dahin ist es der Mannschaft nur gestattet mit den vier auf den Stockkörpern befindlichen Laufsohlen zu spielen.</p>	313	<p>Es dürfen nur Laufsohlenständer für maximal 8 Laufsohlen verwendet werden, welche die folgenden Höchstmaße nicht überschreiten dürfen. Länge 450 mm, Breite 300 mm, Höhe (einschließlich Griff) 400 mm. Über den sportlichen Zweck hinausgehendes Beiwerk ist verboten. Vorschlag für Laufsohlenständer: Siehe Abb. 13</p> <p>Hinweis: Bei Nichtentsprechen: Verwarnung nach Regel 801, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 804 d abgezogen.</p>	<p>ÄNDERUNG IM HINWEIS!!!! Bei Nichtentsprechen muss Ersatz beschafft werden. Bis dahin ist es der Mannschaft nur gestattet mit den vier auf den Stockkörpern befindlichen Laufsohlen zu spielen.</p>

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
321	<p>Die Oberkörperbekleidung der Spieler einer Mannschaft muss einheitlich sein. Die Bekleidung muss generell in ordentlichem Zustand sein !</p> <p>Hinweis: Bei Zuwiderhandlung darf der entsprechende Spieler erst wieder am Wettbewerb teilnehmen sobald Ersatz beschafft ist. Beim Mixed müssen die Damen gleiche und die Herren gleiche Oberkörperbekleidung tragen</p>	464	<p>Die Oberkörperbekleidung der Spieler einer Mannschaft muss einheitlich sein.</p> <p>Ausnahme: Beim Mixed müssen die Damen gleiche und die Herren gleiche Oberkörperbekleidung tragen.</p> <p>Die Bekleidung muss generell in ordentlichem Zustand sein!</p> <p>Hinweis: Bei Nichtbefolgung Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 804 k abgezogen.</p>	<p>ÄNDERUNG IM HINWEIS!!!! Bei Zuwiderhandlung darf der entsprechende Spieler erst wieder am Wettbewerb teilnehmen sobald Ersatz beschafft ist. Beim Mixed müssen die Damen gleiche und die Herren gleiche Oberkörperbekleidung tragen</p>
322	<p>Gleitschutz, der die Sportböden verändert, ist verboten. Bei Wettbewerben auf Natureis ist Gleitschutz erlaubt, bei dem die Greifelemente (Spikes) nicht größer als 2 mm sein dürfen.</p> <p>Hinweis: Bei Zuwiderhandlung darf der entsprechende Spieler erst wieder am Wettbewerb teilnehmen bis Ersatz beschafft ist.</p>	465	<p>Gleitschutz, der die Sportböden verändert, ist verboten. Bei Wettbewerben auf Natureis ist Gleitschutz erlaubt, bei dem die Greifelemente (Spikes) nicht größer als 2 mm sein dürfen.</p> <p>Hinweis: Bei Zuwiderhandlung Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft ein Spielpunkt nach Regel 804 i abgezogen.</p>	<p>ÄNDERUNG IM HINWEIS!!!! Bei Zuwiderhandlung darf der entsprechende Spieler erst wieder am Wettbewerb teilnehmen bis Ersatz beschafft ist.</p>

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018
402	<p>Bei einer Vierermannschaft verfügt jeder Spieler über 1 Stock mit dem er pro Kehre 1 Versuch ausführen muss.</p> <p>Ein Trio besteht aus 3 Spielern mit je 1 Stock, von denen jeder pro Kehre 1 Versuch ausführen muss.</p> <p>Ein Duo besteht aus 2 Spielern mit je 2 Stöcken, die je 2 Versuche pro Kehre ausführen müssen.</p> <p>Ein Solo besteht aus einem Spieler mit 4 Stöcken, der 4 Versuche pro Kehre ausführen muss.</p> <p>Außerdem kann ein Auswechselspieler (Ausnahme: U14 und U16 zwei Auswechselspieler), ausgenommen beim Solo, genannt werden.</p> <p>Das Mixed ist eine Vierermannschaft, die aus zwei Spielerinnen und zwei Spielern besteht. Beim Duo- Mixed wird die Mannschaft aus einer Spielerin und einem Spieler gebildet. In beiden Fällen kann eine Spielerin und/oder ein Spieler ausgewechselt werden.</p> <p>Alle Spieler sind in die Startkarte Mannschaftsspiel Abb. 16 einzutragen.</p>	402	<p>Bei einer Vierermannschaft verfügt jeder Spieler über 1 Stock mit dem er pro Kehre 1 Versuch machen muss.</p> <p>Ein Trio besteht aus 3 Spielern mit je 1 Stock, von denen jeder pro Kehre 1 Versuch machen muss.</p> <p>Ein Duo besteht aus 2 Spielern mit je 2 Stöcken, die je 2 Versuche pro Kehre machen müssen.</p> <p>Ein Solo besteht aus einem Spieler mit 4 Stöcken, der 4 Versuche pro Kehre machen muss.</p> <p>Außerdem kann ein Auswechselspieler, ausgenommen beim Solo, genannt werden.</p> <p>Das Mixed ist eine Vierermannschaft, die aus zwei Spielerinnen und zwei Spielern besteht. Beim Duo- Mixed wird die Mannschaft aus einer Spielerin und einem Spieler gebildet. In beiden Fällen kann eine Spielerin und/oder ein Spieler ausgewechselt werden.</p> <p>Alle Spieler sind in die Startkarte Mannschaftsspiel Abb. 16 einzutragen.</p>
403	<p>Während eines Spieles sind je Mannschaft nur 4 komplette Stöcke (beim Trio 3), höchstens 8 weitere Laufsohlen und ein Laufsohlenständer auf dem Spielfeld erlaubt. Diese 8 weiteren Laufsohlen müssen sich in dem Laufsohlenständer befinden. Wird kein Laufsohlenständer nach Regel 320 verwendet, so sind keine weiteren Laufsohlen auf dem Spielfeld gestattet. Ein Austausch von Sportgeräteteilen, die sich zu Beginn eines Spieles auf dem Spielfeld befinden sowie ein Ergänzen sind verboten.</p> <p>Hinweis: Sind während eines Spieles mehr als vier komplette Stöcke (Trio 3), oder mehr als acht weitere Laufsohlen oder mehr als ein Laufsohlenständer oder zusätzliche Stiele einer Mannschaft auf dem Spielfeld, erhält die Mannschaft einen Strafpunkt. Befinden sich Laufsohlen auf dem Spielfeld, die nicht im Laufsohlenständer sind, oder zu einem der kompletten Stöcke gehören, oder werden während des Spieles Sportgeräte ausgetauscht oder ergänzt, so ist die gleiche Strafe auszusprechen.</p> <p>Ausnahme: Austausch von beschädigten Sportgeräten mit Zustimmung des Schiedsrichters.</p>	403	<p>Während eines Spieles sind je Mannschaft nur 4 komplette Stöcke (beim Trio 3), höchstens 8 weitere Laufsohlen und ein Laufsohlenständer auf dem Spielfeld erlaubt. Diese 8 weiteren Laufsohlen müssen sich in dem Laufsohlenständer befinden. Wird kein Laufsohlenständer nach Regel 313 verwendet, so sind keine weiteren Laufsohlen auf dem Spielfeld gestattet. Ein Austausch von Sportgeräteteilen, die sich zu Beginn eines Spieles auf dem Spielfeld befinden sowie ein Ergänzen sind verboten.</p> <p>Hinweis: Sind während eines Spieles mehr als 4 Spieler (beim Trio 3, Duo 2 und Solo 1), oder mehr als 4 komplette Stöcke (Trio 3), oder mehr als 8 weitere Laufsohlen oder mehr als ein Laufsohlenständer oder zusätzliche Stiele einer Mannschaft auf dem Spielfeld, erhält die Mannschaft gemäß Regel 801 eine Verwarnung, im Wiederholungsfalle 3 Strafpunkte nach Regel 802a. Befinden sich Laufsohlen auf dem Spielfeld, die nicht im Laufsohlenständer sind, oder zu einem der kompletten Stöcke gehören, oder werden während des Spieles Sportgeräte ausgetauscht oder ergänzt, so ist die gleiche Strafe auszusprechen. Ausnahme: Austausch von beschädigten Sportgeräten mit Zustimmung des Schiedsrichters.</p>

Regel wurde gesplittet (in 402+403). ÄNERUNG DER STRAFE IM HINWEIS:erhält die Mannschaft einen Strafpunkt

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
405	Tritt eine Mannschaft nicht rechtzeitig zum Spiel an, so ist dieses Spiel mit 0:6 Stockpunkten und 0:2 Spielpunkten für sie verloren. Bei vorzeitigem Ausscheiden aus dem Wettbewerb werden ihre Spiele nicht gewertet (0:0 Spielpunkte). Das nicht rechtzeitige Antreten zu einem der letzten 4 Spiele eines Wettbewerbes gilt als vorzeitiges Ausscheiden.	404	Tritt eine Mannschaft nicht rechtzeitig zum Spiel an, so ist dieses Spiel mit 0:0 Stockpunkten und 0:2 Spielpunkten für sie verloren. Bei vorzeitigem Ausscheiden aus dem Wettbewerb werden ihre Spiele nicht gewertet (0:0 Spielpunkte). Das nicht rechtzeitige Antreten zu einem der letzten 4 Spiele eines Wettbewerbes gilt als vorzeitiges Ausscheiden.	WERTUNG wurde geändert!! so ist dieses Spiel mit 0:6 Stockpunkten und 0:2 Spielpunkten für sie verloren.
407	Der Auswechselspieler darf nach jedem Spiel und für eine beliebige Anzahl von Spielen in die Mannschaft gewechselt werden. Sein Einsatz erfolgt nach Vorlage des Spielerpasses beim Schiedsrichter. Bei Verletzung eines Spielers kann der Auswechselspieler sofort in die Mannschaft gewechselt werden. Der Einsatz des Verletzten kann in diesem Spiel nicht mehr erfolgen. Bei einem Spielerwechsel wegen Verletzung und während eines lfd. Spieles darf der eingewechselte Spieler einen komplettes Sportgerät (1 Stockkörper, 1 Stiel, 1 Laufsohle) mit wechseln.	407	Der Auswechselspieler darf nach jedem Spiel und für eine beliebige Anzahl von Spielen in die Mannschaft gewechselt werden. Sein Einsatz erfolgt nach Vorlage des Spielerpasses beim Schiedsrichter. Bei Verletzung eines Spielers kann der Auswechselspieler sofort in die Mannschaft gewechselt werden. Der Einsatz des Verletzten kann in diesem Spiel nicht mehr erfolgen. Hinweis: a) Erfolgt der Einsatz ohne Anmeldung, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 804 c abgezogen. b) Wird der Auswechselspieler während eines Spieles ohne Verletzung eines Spielers in die Mannschaft gewechselt, werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 805 a abgezogen.	Hinweis wurde gestrichen - STRAFE LAUT ABSATZ 8!!! Keine Änderung in der "Strafhöhe"
414	Trainingsversuche während eines Spiels sind nicht gestattet.	414	Trainingsversuche während eines Spiels sind nicht gestattet. Hinweis: Bei Trainingsversuchen während des Spiels erfolgt Verwarnung, im Wiederholungsfalle gibt es 3 Strafpunkte nach Regel 802 b. Trainingsversuche der Auswechselspieler sind auf einer freien Bahn gestattet.	Hinweis wurde gestrichen - STRAFE LAUT ABSATZ 8!!! NEU - 1 Strafpunkt!
		419	Wird ein Versuch vergessen, so darf dieser nicht nachgeholt werden, wenn die gegnerische Mannschaft zwischenzeitlich gespielt hat.	Wurde gestrichen!!!
424	Wird eine Kehre in beiderseitigem Einverständnis (verbale oder non-verbale Bestätigung) der beiden Spielführer durch Lageveränderung der Daube oder der Stöcke vorzeitig beendet, so gilt das bei der Beendigung festgestellte Ergebnis.	421	Wird eine Kehre in beiderseitigem Einverständnis der Spielführer durch Lageveränderung der Daube oder der Stöcke vorzeitig beendet, so gilt das bei der Beendigung festgestellte Ergebnis. Hinweis: Für jeden nicht ausgeführten Versuch gibt es 3 Strafpunkte nach Regel 803 a. Bei vorzeitiger Beendigung der Kehre von nur einem Spielführer kommen die Regeln 431 - 433 bzw. 457 zur Anwendung.	Hinweis wurde gestrichen

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
426	<p>Die Daube wird vor Beginn einer Kehre auf das Mittelkreuz des Zielfeldes gelegt.</p> <p>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.</p> <p>Hat die Daube nach einem gültigen Versuch jedoch vorübergehend das Zielfeld verlassen und dieses wieder erreicht, so verbleibt die Daube ebenfalls in ihrer ruhenden Endlage.</p> <p>Hinweis: Nur anwendbar wenn kein Nachbarspielfeld oder Hindernis berührt wurde.</p>	423	<p>Die Daube wird vor Beginn einer Kehre auf das Mittelkreuz des Zielfeldes gelegt.</p> <p>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.</p> <p>Hat die Daube nach einem gültigen Versuch jedoch vorübergehend das Zielfeld verlassen und dieses wieder erreicht, so verbleibt die Daube ebenfalls in ihrer ruhenden Endlage.</p>	HINWEIS beachten!!!
430	<p>Lageveränderung von Stöcken und Daube</p> <p>Verändert ein Spieler einen im Zielfeld stehenden bzw. sich bewegenden Stock oder die stehende bzw. sich im Lauf befindende Daube so gilt:</p> <p>Die Mannschaft, die die Störung bzw. die Veränderung verursacht, räumt ihre Stöcke aus dem Zielfeld. Die gegnerische Mannschaft spielt die Kehre allein zu Ende. Wurde ein gegnerischer Stock aufgehalten darf der Versuch zudem wiederholt werden.</p> <p>Werden beim Messen ein Stock oder die Daube durch einen Spielführer in ihrer Stellung oder Lage verändert, so werden die vorher als zählend festgestellten Stöcke gewertet. Der Spielführer, der die Veränderung verursacht hat, verliert jeden weiteren Messvergleich. Der Stock oder die Daube werden in ihre ursprüngliche Situation gebracht.</p>		431+432+433+456+457	<p>Die Regel zur Lageveränderung von Stöcken und der Daube wurde gravierend geändert. Es gibt keine Strafpunkte mehr. Allerdings werden generell die Stöcke des Verursachers aus dem Feld geräumt und die gegnerische Mannschaft spielt die Kehre alleine zu Ende!!!</p>
431	<p>Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seiner Stellung zur Daube verändert, so wird er auf seinen innegehabten Platz zurückgestellt.</p> <p>Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seinem Lauf gestört, so ist der Versuch zu wiederholen.</p> <p>Hinweis: Bei eindeutig das Ziel verfehlendem Versuch muss dieser nicht wiederholt werden. Das Hochheben eines Stockes, ist als Verlassen des Zielfeldes zu werten.</p> <p>Alle zu wiederholenden Versuche müssen mit dem vorher benutzten Stock (gleicher Stockkörper, gleiche Laufsohle, gleicher Stiel) durchgeführt werden.</p>		<p>Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seiner Stellung zur Daube verändert, so wird er auf seinen innegehabten Platz zurückgestellt.</p> <p>Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seinem Lauf gestört, so ist der Versuch zu wiederholen.</p> <p>Hinweis: Bei eindeutig das Ziel verfehlendem Versuch muss dieser nicht wiederholt werden. Das Hochheben eines Stockes, ist als Verlassen des Zielfeldes zu werten.</p>	<p>wurde im Hinweis hinzugefügt: Alle zu wiederholenden Versuche müssen mit dem vorher benutzten Stock (gleicher Stockkörper, gleiche Laufsohle, gleicher Stiel) durchgeführt werden.</p>

REGEL	<i>IER "2022"</i>	REGEL	<i>IER 2018</i>	
432	Wird ein ruhender Stock der sich bereits im Zielfeld befindet beschädigt (z. B. Stiel bricht ab), so ist für die Wertung die Lage des Stockkörpers maßgebend. Er muss durch einen den Vorschriften entsprechenden Stock ersetzt werden.	435	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 Laufsohle muss den gleichen Härtebereichen nach Regel 307 oder 308 entsprechen.	TEXT/VORSCHRIFT WURDE ANGEPASST!!!
434	Gültige Versuche sind: a) ein Versuch, bei dem der Stock mit dem Stiel die Hand des Spielers verlassen hat (Abstellen des Stockes gilt nicht als Versuch), b) ein außer der Reihe gemachter Versuch, c) ein Versuch, bei dem der Stock das Zielfeld erreicht, nicht erreicht, wieder verlässt oder daran vorbeiläuft.	441	Gültige Versuche sind: a) ein Versuch, bei dem der Stock mit dem Stiel die Hand des Spielers verlassen hat (Abstellen des Stockes gilt nicht als Versuch), b) ein außer der Reihe gemachter Versuch, c) ein Versuch mit verwechseltem Stock der eigenen oder gegnerischen Mannschaft (nur der irrtümlich verwendete gegnerische Stock muss ausgetauscht werden; die Laufsohle muss den gleichen Härtebereichen nach Regel 307 oder 308 entsprechen), d) ein Versuch, bei dem der Stock das Zielfeld erreicht, nicht erreicht, wieder verlässt oder daran vorbeiläuft.	Punkt c der IER 2018 wurde gestrichen! GILT ALS UNGÜLTIGER VERSUCH!!! SIEHE REGEL 435

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018
435	<p>Ungültige Versuche sind:</p> <p>a) ein nicht von der Abspiegelstelle ausgeführter Versuch</p> <p>b) ein unberechtigtes Anspiel</p> <p>Hat jedoch die gegnerische Mannschaft nachgespielt, sind alle Versuche gültig und das Spiel wird fortgesetzt</p> <p>c) ein Versuch mit einem zweimal in einer Kehre verwendeten Sportgeräteteil</p> <p>d) ein Versuch mit lockeren Stockteilen</p> <p>e) ein ausgeführter Versuch ins Zielfeld, ohne dass sich die Daube in diesem befindet</p> <p>f) ein Stock, der nicht aus der Gesamtheit Laufsohle, Stockkörper und Stiel das Spielfeld erreicht</p> <p>g) ein Versuch mit verwechseltem Stock der gegnerischen Mannschaft. Der Stock wird dem Gegner wieder zur Verfügung gestellt. Ein Versuch mit dem eigenen Stock ist nicht mehr möglich.</p> <p>h) ein Versuch mit einem nicht erlaubten Sportgeräteteil</p> <p>Nicht erlaubt ist nicht zugelassenes und lizenzloses Sportgerät oder der artfremde Einsatz desselben, z. B. Sommerlaufsohle auf Eis.</p> <p>Firmen-Lizenzzug bedingt nur ein Herstellungs- und Verkaufsverbot und fällt nicht unter diesen Punkt.</p> <p>i) ein Versuch mit regelwidrigem oder regelwidrig manipuliertem Sportgerät</p> <p>Sportgerät ist regelwidrig, wenn es fehlerhaft hergestellt wurde oder ohne Absicht eine Änderung (Abnutzung, Alterung usw.) erfahren hat.</p> <p>Als regelwidrig manipuliert gelten absichtlich herbeigeführte Veränderungen</p> <p>Hinweis: Ungültige Versuche dürfen nicht wiederholt werden.</p>	442	<p>Ungültige Versuche sind:</p> <p>a) ein Versuch mit einem nicht erlaubten Sportgeräteteil (Regel 460),</p> <p>b) ein nicht von der Abspiegelstelle ausgeführter Versuch (Regel 413),</p> <p>c) ein unberechtigtes Anspiel (Regel 418),</p> <p>d) ein Versuch mit einem zweimal in einer Kehre verwendeten Sportgeräteteil (Regel 454),</p> <p>e) ein Versuch mit lockeren Stockteilen (Regel 459),</p> <p>f) ein Versuch mit regelwidrigem Sportgerät (Regel 460),</p> <p>g) ein ausgeführter Versuch ins Zielfeld, ohne dass sich die Daube in diesem befindet (Regel 461).</p> <p>Hinweis: Ungültige Versuche dürfen nicht wiederholt werden. Ausnahme: Überworfene Stöcke (Regel 444) und bei Lageveränderung oder Störung im Lauf des Stockes bzw. der Daube durch Offizielle (Regel 458).</p>
		460	<p>Den Spielern ist es nicht erlaubt, regelwidriges Sportgerät zu benutzen. Der Versuch ist ungültig und darf nicht wiederholt werden.</p> <p>Hinweis: a) Bei Verwendung regelwidrigen Sportgeräts werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 805 d abgezogen.</p> <p>b) Stellt der Schiedsrichter fest, dass das Sportgerät durch die Verwendung im laufenden Wettbewerb regelwidrig wurde und wird es weiterverwendet, werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 805 d abgezogen.</p> <p>Mit solchen Versuchen erzielte Minuspunkte nach Regel 483 werden jedoch angerechnet.</p> <p>c) Bei Verwendung von regelwidrig manipuliertem oder nicht erlaubtem Sportgerät erfolgt Disqualifikation der Mannschaft vom Wettbewerb nach Regel 807 a.</p> <p>Sportgerät ist regelwidrig, wenn es fehlerhaft hergestellt wurde oder ohne Absicht eine Änderung (Abnutzung, Alterung usw.) erfahren hat.</p> <p>Als regelwidrig manipuliert gelten absichtlich herbeigeführte Veränderungen (siehe auch Regel 301).</p> <p>Nicht erlaubt ist nicht zugelassenes und lizenzloses Sportgerät oder der artfremde Einsatz desselben, z. B. Sommerlaufsohle auf Eis.</p> <p>Firmen-Lizenzzug bedingt nur ein Herstellungs- und Verkaufsverbot und fällt nicht unter diesen Punkt.</p>

Die Reihenfolge der Aufzählung der ungültigen Versuche hat sich geändert. f) und g) wurden neun hinzugefügt. Die Regel 460 wurde mit in der neuen Regel 435 integriert

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
437	<p>Gültige Stöcke sind:</p> <p>a. ein Stock, der sich im Zielfeld befindet oder die Begrenzungslinien desselben berührt. Bei auf der Lauffläche stehendem Stock ist die Projektion des Stahlringes auf den Sportboden für die Gültigkeit maßgebend,</p> <p>b. ein liegender Stock, der mit einem Teil das Zielfeld berührt, wird so aufgestellt, dass die kürzeste Entfernung zur Daube gewahrt bleibt,</p> <p>c. übereinanderstehende Stöcke, die sich im Zielfeld befinden.</p> <p>Hinweis: Für die Gültigkeit eines Stockes ist seine ruhende Endlage nach gültigem Versuch maßgebend und wird erst nach dem erforderlichen Aufstellen festgestellt. Nur anwendbar wenn kein Nachbarspielfeld oder Hindernis berührt wurde.</p> <p>Ein Stock, der auf der Daube oder auf anderen Stöcken aufliegt, ist so 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.</p>		<p>Gültige Stöcke sind:</p> <p>a) ein Stock, der sich im Zielfeld befindet oder die Begrenzungslinien desselben berührt. Bei auf der Lauffläche stehendem Stock ist die Projektion des Stahlringes auf den Sportboden für die Gültigkeit maßgebend,</p> <p>b) ein liegender Stock, der mit einem Teil das Zielfeld berührt, wird so aufgestellt, dass die kürzeste Entfernung zur Daube gewahrt bleibt,</p> <p>c) übereinanderstehende Stöcke, die sich im Zielfeld befinden.</p> <p>d) ein Stock, der auf der Begrenzungslinie steht und von außen getroffen wird. Seine Lageveränderung ist gültig.</p> <p>Hinweis: Für die Gültigkeit eines Stockes ist seine ruhende Endlage nach gültigem Versuch maßgebend.</p> <p>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. Dabei ist der Abstand zur Daube und zu den eventuellen anderen Stöcken im Verhältnis wieder herzustellen.</p>	<p>Absatz d. der Regel 446 wurde ersatzlos gestrichen. Textanpassungen im Bereich Hinweis. Neu: „und wird erst nach dem.....“</p>
441	<p>Während einer Kehre darf sich am Zielfeld nur ein Spieler je Mannschaft als Spielführer aufhalten. Dieser muss seinen Versuch bereits ausgeführt haben. Im Duo - oder Solospiel muss noch kein Versuch ausgeführt sein.</p> <p>Der Spielführer darf einmal pro Spiel zu seinen Mannschaftskollegen zu Beratungszwecken über das Zielfeld hinaus zurückgehen.</p> <p>Bei der Ausführung des Versuches darf sich niemand im oder vor dem Zielfeld aufhalten.</p>	452	<p>Während einer Kehre darf sich am Zielfeld nur ein Spieler je Mannschaft als Spielführer aufhalten. Dieser muss seinen Versuch bereits ausgeführt haben. Im Duo- oder Solospiel muss noch kein Versuch ausgeführt sein.</p> <p>Hinweis: Bei Zuwiderhandlung erfolgt Verwarnung, im Wiederholungsfalle 3 Strafpunkte nach Regel 802 d.</p>	
442	<p>Stöcke, die sich nicht im Zielfeld befinden, sind so weit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern.</p>	453	<p>Bei der Ausführung des Versuches darf sich niemand im oder vor dem Zielfeld aufhalten.</p> <p>Hinweis: Bei Zuwiderhandlung erfolgt Verwarnung, im Wiederholungsfalle 3 Strafpunkte nach Regel 802 d.</p>	<p>Änderung</p>
		454	<p>Stöcke, die sich nicht im Zielfeld befinden, sind soweit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern.</p> <p>Jedes Sportgeräteteil darf während einer Kehre nur einmal verwendet werden.</p> <p>Hinweis: Die Mannschaft, deren Stöcke den Spielablauf behindern oder deren Sportgeräteteile in einer Kehre mehrmals verwendet wurden, wird verwarnt, im Wiederholungsfalle 3 Strafpunkte nach Regel 802 e.</p> <p>Ein Versuch mit in einer Kehre nochmals verwendetem Sportgeräteteil ist ungültig und darf nicht wiederholt werden. Mit einem solchen Versuch erzielte Minuspunkte nach Regel 483 werden jedoch angerechnet.</p>	

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
443	Die Spieler und ihre Sportgeräte müssen sich hinter dem Abspielfeld auf derjenigen Seite der Bahn aufhalten, die der Bahn des vorangegangenen Spieles näher liegt. Bei Platzmangel hinter dem Abspielfeld dürfen sich die Spieler zwischen den Abspielfeldern, weitestens bis zur vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes aufhalten und erst nach Beendigung der Kehre zum Zielfeld gehen. Betreuer (ausgenommen in Schüler/Jugend U 14 – Wettbewerben) und Auswechselspieler dürfen das Spielfeld nicht betreten.	455	Die Spieler und ihre Sportgeräte müssen sich hinter dem Abspielfeld auf derjenigen Seite der Bahn aufhalten, die der Bahn des vorangegangenen Spieles näher liegt. Bei Platzmangel hinter dem Abspielfeld dürfen sich die Spieler zwischen den Abspielfeldern, weitestens bis zur vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes aufhalten und erst nach Beendigung der Kehre zum Zielfeld gehen. Betreuer und Auswechselspieler dürfen das Spielfeld nicht betreten. Hinweis: Für jeden Spieler (ausgenommen Spielführer), der die vordere Begrenzungslinie des Abspielfeldes vorzeitig überschritten hat, wird 1 Strafpunkt nach Regel 803 c vergeben (Ausnahme: Solo- und Duo). Bei Betreten des Spielfeldes durch Betreuer oder Auswechselspieler während des Spieles erhält die Mannschaft eine Verwarnung, im Wiederholungsfalle 3 Strafpunkte nach Regel 802 f.	Hinweis wurde gestrichen - STRAFE LAUT ABSATZ 8!!!
444	Die Spieler haben den Anordnungen der Offiziellen Folge zu leisten.	462	Die Spieler haben den Anordnungen der Offiziellen Folge zu leisten. Hinweis: Bei Nichtbefolgung: Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 804 g abgezogen.	Hinweis wurde gestrichen - STRAFE LAUT ABSATZ 8!!!
445	Der Ablauf des Wettbewerbs darf nicht verzögert, gestört oder behindert werden. Hinweis: Richtzeitvorgabe für ein Spiel 25 bis 30 Minuten (geeignete Zeitmesssysteme je Mannschaft sind auf Anweisung des Wettbewerbsleiters zu verwenden).	463	Der Ablauf des Wettbewerbs darf nicht verzögert, gestört oder behindert werden. Hinweis: a) Richtzeitvorgabe für ein Spiel 25 bis 30 Minuten (geeignete Zeitmesssysteme je Mannschaft sind auf Anweisung des Wettbewerbsleiters zu verwenden). b) Bei Verzögerung, Verwarnung, ist die Mannschaft bereits verwarnt worden, wird der Mannschaft 1 Spielpunkt nach Regel 804 h abgezogen. c) Bei Störung oder Behinderung werden der Mannschaft 2 Spielpunkte nach Regel 805 e abgezogen.	Hinweis wurde gestrichen - STRAFE LAUT ABSATZ 8!!!
451	Alle Stöcke einer Mannschaft, die nach Beendigung der Kehre der Daube näher stehen als der nächststehende Stock des Gegners, werden mit Pluspunkten bewertet. Jeder Stock zählt einen Punkt. Höchste Pluspunktezah in einer Kehre: 1+ 1 + 1 + 1 = 4 Pluspunkte	481	Alle Stöcke einer Mannschaft, die nach Beendigung der Kehre der Daube näher stehen als der nächststehende Stock des Gegners, werden mit Pluspunkten bewertet. Der erste Stock zählt 3 Pluspunkte und jeder weitere Stock 2 Pluspunkte. Höchste Pluspunktezah in einer Kehre: 3 + 2 + 2 + 2 = 9 Pluspunkte (beim Trio = 7 Pluspunkte).	Änderung der Stockpunkte Wertung.

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
		483	<p>Hat eine Mannschaft, die sich mit ihren Stöcken in der Stellung zur Daube im Vorteil befindet, noch einen oder mehrere Stöcke nachzuspielen, während der Gegner bereits alle seine Stöcke gespielt hat, werden für die Stöcke, die das Zielfeld nicht erreichen oder an diesem vorbeilaufen, ohne einen Stock oder die Daube zu treffen, Minuspunkte angerechnet (für den ersten Stock 3 und für jeden weiteren Stock 2 Minuspunkte). Höchste Minuspunktezahl: $3 + 2 + 2 = 7$ Minuspunkte in einer Kehre (beim Trio 5) Hinweis: Keine Minuspunkte gibt es, wenn der Stock das Zielfeld berührt oder von diesem ein auf den Begrenzungslinien stehender Stock oder liegende Daube getroffen wird.</p>	KEINE MINUSPUNKT LAUT IER 2022
		484	<p>Einmal gemachte Minuspunkte werden immer angerechnet, auch dann, wenn durch nachgespielte Stöcke die gegnerische Mannschaft in Vorteil gebracht wird.</p>	
457	<p>Erreichen mehrere Mannschaften die gleiche Anzahl von Gewinnpunkten, so wird für die Rangfestsetzung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. die Differenz (=eigene Stockpunkte – gegnerische Stockpunkte) 2. die höhere Anzahl an eigenen Stockpunkten 3. der direkte Vergleich 4. das Los <p>Hinweis: Bei Mehrfachrunden wird das zuletzt ausgetragene Spiel herangezogen. Bei gleichem Rang zweier Mannschaften erhält jene Mannschaft den Vorzug, die das in diesem Wettbewerb gegeneinander ausgetragene Spiel gewonnen hat.</p> <p>Bei unentschiedenem Ausgang zählt die Anzahl der gewonnenen Kehren in diesem Spiel. Ist auch hier Gleichheit gegeben, so entscheidet über die Rangfestsetzung das Los.</p>	495	<p>Erreichen mehrere Mannschaften die gleiche Anzahl von Gewinnpunkten, so wird für die Rangfestsetzung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. der Quotient, 2. die Differenz herangezogen. <p>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. 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 $255 : 137 = 1,861 =$ Quotient $255 - 137 = 118 =$ Differenz Für Mannschaft B: Eigene Stockpunkte = 322; gegnerische Stockpunkte = 173 $322 : 173 = 1,861 =$ Quotient $322 - 173 = 149 =$ Differenz ist größer als bei Mannschaft A Sieger ist daher die Mannschaft B Hinweis: a) Ist der Quotient kleiner als 1, ergibt sich zwangsläufig eine negative Differenz. b) Bei gleichem Rang zweier Mannschaften erhält für den Auf- und Abstieg jene Mannschaft den Vorzug, die das in diesem Wettbewerb gegeneinander ausgetragene Spiel gewonnen hat. 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. (Eine Kehre mit +3 und -3 = 0 bedeutet nicht entschiedene Kehre, also unentschiedene Kehre).</p>	Der Quotient als Spielwertung wurde gestrichen. Der Bereich „Hinweis“ wurde textlich überarbeitet.

STRAFEN ÜBERSICHT



REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018
801	1 Strafpunkt für: a) Überzahl auf dem Spielfeld von Personen, Stockkörpern, Laufsohlen, Stielen oder Laufsohlenständer. b) Unerlaubter Aufenthalt im oder am Zielfeld pro Person. c) Betreten des Spielfeldes durch Betreuer oder Auswechselspieler pro Person. d) Überschreiten der vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes für jeden Spieler. e) Versuch mit lockeren Stockteilen. f) Trainingsversuche während des Spiels. g) Nichtausfüllen des Wertungsblattes oder Nichtstellen der Anzeigetafel oder Anzeigeeinrichtung je Kehre. h) Nichtausführen eines Versuches nach Regel 402 i) Unsportliches Verhalten (IER R 101).	802	Mit vorausgegangener Verwarnung a) 3 Strafpunkte für Überzahl auf dem Spielfeld von Personen, Stockkörpern, Laufsohlen, Stielen oder Laufsohlenständern; außerdem für nicht gestattete Laufsohlen (nicht im Laufsohlenständer befindliche, zu Unrecht ausgetauschte oder ergänzte Sportgeräteteile) Regel 402 b) 3 Strafpunkte für Trainingsversuche während des Spiels Regel 414 c) 3 Strafpunkte für Störung bei der Ausführung des Versuchs Regel 451 d) 3 Strafpunkte für unerlaubten Aufenthalt im oder am Zielfeld Regeln 452,453 e) 3 Strafpunkte für behindernde Stöcke am Zielfeld oder mehrmaliges Verwenden von einzelnen Sportgeräteteilen während einer Kehre Regel 454 f) 3 Strafpunkte für Betreten des Spielfeldes durch Betreuer oder Auswechselspieler Regel 455 g) 3 Strafpunkte für Versuch mit lockeren Stockteilen Regel 459
		803	Ohne vorausgegangene Verwarnung a) 3 Strafpunkte für jeden nicht ausgeführten Versuch bei vorzeitig beendeter Kehre Regel 421 b) 3 Strafpunkte bei Behinderung bei der Ausführung des Versuchs Regel 451 c) 1 Strafpunkt für Überschreiten der vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes für jeden Spieler Regel 455 d) 6 Strafpunkte für Aufhalten oder Stören eines laufenden Stockes Regel 456

DIE STRAFEN WURDEN NEU FESTGELEGT!!

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
802	<p>1 Spielpunkteabzug für:</p> <p>Hinweis: Bei Finalspielen werden die Spielpunktstrafen in Strafpunkte (...) gewandelt</p> <ul style="list-style-type: none"> a) fehlendes IFI-Laufsohlensiegel (5 Strafpunkte) b) falscher oder fehlender Typbuchstabe am Stockkörper (5 Strafpunkte) c) Einsatz des Auswechslerspieler ohne Passvorlage und/oder Anmeldung beim Schiedsrichter (5 Strafpunkte). d) Verzögerung des Wettbewerbs (5 Strafpunkte). e) Mehrfaches Zurückgehen zu Beratung innerhalb eines Spiels (5 Strafpunkte) f) Nichtbefolgen der Anordnung von Offiziellen (5 Strafpunkte). g) Unsportliches Verhalten -IER R 101- (5 Strafpunkte). 	804	<p>1 Spielpunkteabzug</p> <p>Bei nachstehend angeführten Vergehen wird der Mannschaft in der Endwertung 1 Spielpunkt abgezogen. Solche Strafen gibt es für: Vergehen gegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Unsportliches Verhalten Regel 103 b) Fehlendes IFI-Laufsohlensiegel Regel 307 c) Falscher oder fehlender Typbuchstabe am Stockkörper Regel 310 d) Einsatz des Auswechslerspieler ohne Passvorlage Regel 407 <p>Nach vorausgegangener Verwarnung</p> <ul style="list-style-type: none"> e) Übermaße beim Laufsohlenständer Regel 313 f) Überschreitung der Beratungszeit Regel 406 g) Wiederholtes Überwerfen Regel 444 h) Nichtbefolgung der Anordnung von Offiziellen Regel 462 i) Verzögerung des Wettbewerbs Regel 463 j) Verwendung von unerlaubtem Gleitschutz Regel 465 k) Nichtausfüllen des Wertungsblattes nach jeder Kehre Regel 707 l) Nicht regelgerechte Oberkörperbekleidung Regel 464 	DIE STRAFEN WURDEN NEU FESTGELEGT!!
803	<p>2 Spielpunkteabzug für:</p> <p>Hinweis: Bei Finalspielen werden die Spielpunktstrafen in Strafpunkte (...) gewandelt</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Einsatz des Auswechslerspieler während des Spieles (10 Strafpunkte). b) Verwendung von regelwidrigem Sportgerät (10 Strafpunkte). c) Unsportliches Verhalten -IER R 101- (10 Strafpunkte). 	805	<p>2 Spielpunkteabzug</p> <p>Bei nachstehend angeführten Vergehen werden der Mannschaft in der Endwertung 2 Spielpunkte abgezogen. Solche Strafen gibt es für: Vergehen gegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Einsatz des Auswechslerspieler während des Spieles Regel 407 b) Unsportlichkeit Regel 103 c) Beschimpfung oder Disziplinlosigkeit Regel 103 d) Verwendung von regelwidrigem Sportgerät Regel 460 e) Störung oder Behinderung des Wettbewerbsablaufes Regel 464 	DIE STRAFEN WURDEN NEU FESTGELEGT!!

REGEL	IER "2022"	REGEL	IER 2018	
804	<p>Matchstrafen für:</p> <p>a) Bedrohung oder Tätlichkeiten gegen Spieler, Offizielle oder sonstige anwesende Personen. b) Wiederholtes unsportliches Verhalten. c) Unsportliches Verhalten je nach Schwere des Vergehens.</p> <p>Eine Matchstrafe bewirkt den Ausschluss eines Spielers für den Rest des Wettbewerbs. Zusätzlich werden der Mannschaft in der Endwertung zwei Spielpunkte abgezogen. Der bestrafte Spieler muss das Spielfeld und die Sportstätte sofort verlassen. Die Vierermannschaft spielt daher in der Minderzahl von drei Spielern, im Trio-Wettbewerb in der Minderzahl von 2 Spielern und im Duo-Wettbewerb in der Minderzahl von 1 Spieler mit 3 (im Trio 2) Versuchen in jeder der sechs mit Strafe belegten Kehren. Erst nach Ende des laufenden Spiels kann der Auswechselspieler eingesetzt werden. Wird ein Spieler vor einem Spiel, zwischen den Spielen oder nach einem Spiel straffällig, werden in der Endwertung zwei Spielpunkte abgezogen. Wird der Wettbewerb in mehreren Runden ausgetragen, so gilt der Ausschluss für diese und die folgende(n) Runde(n). Bei ausgesprochenen Matchstrafen ist der Spielerpass einzubehalten und mit dem Spielbericht weiterzuleiten.</p>	806	<p>Eine Matchstrafe bewirkt den Ausschluss eines Spielers für den Rest des Wettbewerbs. Zusätzlich werden der Mannschaft in der Endwertung 2 Spielpunkte abgezogen. Der bestrafte Spieler muss das Spielfeld und die Sportstätte sofort verlassen. Die Vierermannschaft spielt daher in der Minderzahl von 3 Spielern, im Trio-Wettbewerb in der Minderzahl von 2 Spielern und im Duo-Wettbewerb in der Minderzahl von 1 Spieler mit 3 (im Trio 2) Versuchen in jeder der 6 mit Strafe belegten Kehren. Erst nach Ende des laufenden Spiels kann der Auswechselspieler eingesetzt werden. Wird ein Spieler vor einem Spiel, zwischen den Spielen oder nach einem Spiel straffällig, werden in der Endwertung zwei (2) Spielpunkte abgezogen (siehe auch Regel 805). Wird der Wettbewerb in mehreren Runden ausgetragen, so gilt der Ausschluss für diese und die folgende(n) Runde(n). Bei ausgesprochenen Matchstrafen nach Regeln 806 a und 806 b ist der Spielerpass einzubehalten und mit dem Spielbericht weiterzuleiten.</p> <p>Solche Strafen gibt es für: Vergehen gegen:</p> <p>a) Bedrohung oder Tätlichkeiten gegen Spieler oder Offizielle Regel 103 b) Wiederholte Unsportlichkeit Regel 103 c) Die zweite 2-Spielpunktestrafe Regel 805</p>	TEXTLICHE ANPASSUNG
805	<p>Disqualifikation für:</p> <p>a) Verwendung von regelwidrig manipuliertem oder nicht erlaubtem Sportgerät. b) Einsatz von nicht genannten oder gesperrten Spielern oder gemäß ISpO § 110 nicht spielberechtigten Spielern sowie Personen, die keinen Spielerpass besitzen. c) Nichtbefolgung einer Matchstrafe. d) Unsportliches Verhalten je nach Schwere des Vergehens (IER R 101).</p> <p>Die Disqualifikation bewirkt den sofortigen Ausschluss der gesamten Mannschaft vom Wettbewerb. Sie zieht eine Anzeige an das zuständige Sportgericht nach sich. Die Spielerpässe sind einzubehalten und mit dem Spielbericht weiterzuleiten. Disqualifizierte haben die Sportstätte sofort zu verlassen (in den Ergebnislisten werden sie als disqualifiziert auf den letzten Rang geführt).</p>	807	<p>Die Disqualifikation bewirkt den sofortigen Ausschluss der gesamten Mannschaft vom Wettbewerb. Sie zieht eine Anzeige an das zuständige Sportgericht nach sich. Die Spielerpässe sind einzubehalten und mit dem Spielbericht weiterzuleiten. Disqualifizierte haben die Sportstätte sofort zu verlassen (in den Ergebnislisten werden sie als disqualifiziert auf dem letzten Rang geführt, siehe Hinweis Regel 302).</p> <p>Eine solche Strafe gibt es für: Vergehen gegen:</p> <p>a) Verwendung von regelwidrig manipuliertem oder nicht erlaubtem Sportgerät Regeln 301, 302, 460 c b) Einsatz von nicht genannten oder gesperrten Spielern oder gemäß ISpO § 110 nicht spielberechtigten Spielern sowie Personen, die keinen Spielerpass besitzen. ISpO § 102, 110 c) Nichtbefolgung einer Matchstrafe Regel 806 d) Vergehen gegen Regel 103</p>	TEXTLICHE ANPASSUNG



**GEMEINSAM WERDEN WIR ES
SCHAFFEN**  