

Internationales Jugend-Eisstockschiessen
United World Games 2018
Klagenfurt am Wörthersee/Österreich
21.06. – 24.06.2018
www.unitedworldgames.com
Hotline: 0043/699 19010545



Sportstätte

Infos zur Spielstätte folgen.

Spielregeln Eis- und Stocksport

Gespielt wird nach den offiziellen Spielregeln des Internationalen Eisstocksportverbandes (IFI – International Federation Icestocksport) IER und ISpO.

Folgende Sonderregelungen gelten speziell für die United World Games:

Wichtigste Regel - FAIR PLAY

Die Teilnehmer haben sich im Geiste des Fair Play respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegnern, Mitspielern und Zuschauern zu verhalten.

1. Spielberechtigung / Klasseneinteilung

Spielberechtigt sind alle nationalen sowie internationalen Schulen, Vereine, JESZentren, Landesverbände, etc.

Klasseneinteilung:

Männlich:

| <i>Altersklasse</i> | <i>Stichtag</i> |
|---------------------|-------------------------------|
| U16 | 01.10.2001 und später geboren |

Weiblich:

| <i>Altersklasse</i> | <i>Stichtag</i> |
|---------------------|-------------------------------|
| U16 | 01.10.2001 und später geboren |

Mixed:*

| <i>Altersklasse</i> | <i>Stichtag</i> |
|---------------------|-------------------------------|
| U14 | 01.10.2003 und später geboren |

*Keine Mindestanzahl an Jungs oder Mädchen vorgeschrieben.

2. Spielerliste & Identitätskontrollen

Für jedes teilnehmende Team muss beim Organisationskomitee eine **Spielerliste** eingereicht werden (per Mail an office@unitedworldgames.com). Diese wird von der Turnierleitung kontrolliert, unterzeichnet und vor Ort beim Check-In an die jeweiligen Teamverantwortlichen ausgehändigt. Die TrainerInnen sind angehalten **die unterzeichnete Liste, wie auch Pässe bzw. Ausweise der SpielerInnen zu allen Spielen mitzubringen**. Es muss jedeR SpielerIn auf Verlangen der Turnierleitung jederzeit seine Identität mit einem gültigen, amtlichen Lichtbildausweis nachweisen können. Bei Verdacht auf eine Stichtagsverletzung bzw. Einsatz eines nicht spielberechtigten Athleten sind in Koordination mit Schiedsrichter/Hallenaufsicht Spielerliste und Lichtbildausweis zu kontrollieren. **Liegt eine Verletzung vor wird das entsprechende Spiel automatisch als eine Disqualifikation für die betroffene Mannschaft gewertet (0:3)**.

EinE SpielerIn darf grundsätzlich in 2 verschiedenen Teams spielen, sofern diese nicht im selben Bewerb antreten, er/sie muss jedoch auch auf beiden Spielerlisten aufscheinen (eine Athletin des U14 Bewerbes darf z.B. ohne Weiteres auch im Kader einer U16 Mannschaft aufscheinen und sofern es der Turnierplan zulässt für beide Teams Spiele bestreiten). Sollte ein Teilnehmer mit mehreren Teams in ein und demselben Bewerb antreten, so dürfen SpielerInnen nicht zwischen den Teams verschoben werden, **AthletInnen dürfen nur auf der Spielerliste EINER Mannschaft pro Bewerb aufscheinen**.

3. Mannschaftsgröße

Eine Mannschaft besteht maximal aus 5 SpielerInnen: 4 SpielerInnen auf dem Platz und 1 ErsatzspielerIn. Nach jeder Spielbegegnung darf gewechselt werden. Innerhalb der 4 Kehren darf nur im Falle einer Verletzung gewechselt werden.

4. Spieldauer, Turniermodus, Punkte & Aufstiegsregelung

Gespielt wird ein Mannschaftswettbewerb, 4 gegen 4.

Ein Spiel besteht aus **4 Kehren** und darf maximal **30 Minuten** dauern. Wird die Spieldauer von 30 Minuten überschritten, wird jeder Mannschaft 1 Spielpunkt abgezogen. Jede Mannschaft verfügt über eine Einspielzeit von mindestens 20 Minuten.

Die Vorrunde wird in Gruppen eingeteilt, wobei jeder gegen jeden in seiner Gruppe spielt.

Punktevergabe:

| | |
|---------------|---------------|
| Sieg | 2 Spielunkte |
| Unentschieden | 1 Spielpunkt |
| Niederlage | 0 Spielpunkte |

Nach Ende der Gruppenspiele wird eine Tabelle erstellt. Die Reihung richtet sich nach:

1. Der Anzahl der Punkte in der Gruppentabelle
2. Differenz der eigenen und gegnerischen Stockpunkte
3. Direkten Duelle

Die jeweiligen Gruppenersten und Gruppenzweiten steigen ins Halbfinale auf, die Sieger des Halbfinals spielen um den Tagessieg ihrer Altersklasse.

Der genaue Spiel- und Zeitplan wird nach Nennschluss an alle Mannschaften geschickt und auf der Homepage veröffentlicht.

Im Falle, dass die besten Dritt-, Viert- oder Fünfplatzierten (etc.) ermittelt werden müssen, ergibt sich das Ranking der jeweilig Platzierten durch folgende Kriterien:

1. Anzahl der Punkte
2. Differenz der eigenen und gegnerischen Stockpunkte
3. Losentscheid

Bei einem Unentschieden im Halbfinale- oder Finalspiel erfolgt eine Verlängerung von 2 Kehren.

5. Walk over (w.o.)

Bei nicht Erscheinen oder Verspätung einer Mannschaft ohne gültigen Grund (ob gültig obliegt allein der Turnierleitung) wird eine 3:0 Disqualifikation für das nicht erschienene/verspätete Team ausgesprochen. Auf zuspätkommende Mannschaften wird 5 Minuten gewartet.

Achtung: Vor einer W.O. Entscheidung ist jedoch mit der Turnierleitung Rücksprache zu halten!

6. Sporthallen

Das Betreten der Sporthallen ist nur mit geeigneten Indoor-Sportschuhen erlaubt. Es ist verboten Speisen oder Getränke auf das Spielfeld mitzubringen.

Ausnahme: PET-Wasserflaschen

In allen Hallen besteht Rauchverbot!

7. Stockmaterial & einheitliche Oberbekleidung

| | |
|---------------|--|
| MÄNNLICH U16 | P- oder L-Stockkörper (Gewicht 3,50 - 3,53 kg bzw. 3,70 - 3,73 kg) |
| WEIBLICHE U16 | P- oder L-Stockkörper (Gewicht 3,50 - 3,53 kg bzw. 3,70 - 3,73 kg) |
| MIXED U14 | E-Stockkörper (Gewicht: 2,73 – 2,78 kg) max. gelbe Laufsohle (Shore 58) |

ACHTUNG: Sollte Stockmaterial benötigt werden, bitten wir dies gleich bei der Anmeldung bekannt zu geben.

Eine Mannschaft darf nur mit einheitlicher Oberkörperbekleidung spielen, da es sonst für den Schiedsrichter und vor allem für die Zuseher unübersichtlich ist.

8. Wettkampfjury

Die Wettkampfjury besteht aus 3 Personen, welche etwaige Disqualifikationen behandelt.

9. Spielberichtformulare

Die Mannschaftsbetreuer müssen spätestens 10 Minuten vor dem jeweiligen Spiel den beim Schreibtisch aufgelegten Spielbericht mit ihren Mannschafts- und Spielerdaten ausfüllen.

Jedes Spielergebnis ist von beiden MannschaftsführerInnen zu unterzeichnen, ansonsten ist das Ergebnis nicht gültig.

10. Versicherungen, Haftungsausschluss & Diebstahl

Die Teilnehmer sind nicht versichert! Es obliegt daher dem Betreuer, dass alle TeilnehmerInnen während des gesamten Aufenthaltes bei den United World Games versichert sind. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Krankheiten, gestohlene bzw. verlorene Wertgegenstände und etwaige Verletzungen! Die Turnierverantwortlichen können lediglich einen Krankentransport veranlassen! Sollte der Verletzte nicht versichert sein bzw. sein Heimatland kein Abkommen für ärztliche Versorgung mit Österreich haben, muss der Turnierteilnehmer die Kosten der Behandlung selbst tragen. Jeder Teilnehmer erklärt, dass er ausreichend trainiert hat und gegen seine Teilnahme von ärztlicher Seite keine Bedenken bestehen.

Für alle SpielerInnen gilt: Keine Wertgegenstände oder Sportausrüstung unbeaufsichtigt lassen!

11. Anmerkung zu Disziplinarstrafen

Bei größeren Verstößen, wie auch übertrieben hartem Foulspiel, werden SpielerInnen für das nächste Spiel automatisch gesperrt und die Turnierleitung spricht je nach Härte des Vergehens eine weitere Sperre aus. Bei einem Platzverweis, der in Verbindung mit einer Rauferei oder einer Schiedsrichterbeleidigung ausgesprochen wird, wird der/die betroffene SpielerIn für den Rest des Turniers gesperrt. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, in bestimmten Fällen ganze Teams vom Turnier auszuschließen, wenn diese respektloses Verhalten gegenüber Schiedsrichtern, Turnierleitern oder Gegnern, bzw. schlechtes Benehmen an den Tag legen.

12. Finale Anmerkung

Die Organisatoren der United World Games sehen es als Verpflichtung, für jeden Spieler, Teamleiter oder Coach an, die oben genannten Punkte gelesen zu haben und zu kennen.

WICHTIG: In akuten Notfällen sowie zu Nachtzeiten ist die Notfallnummer 144 anzurufen. Zu beachten ist bitte auch, dass bei etwaigen Abtransporten mit dem Rettungswagen stets ein Betreuer des betroffenen Teams mitfahren muss.