



Sport Stacking Regelwerk

Inhalt

Einzeldisziplin 3-3-3	Seite	2
Einzeldisziplin 3-6-3	Seite	2
Einzeldisziplin Cycle	Seite	3
Allgemeine Regeln, (Fehler, Zeitnahme)	Seite	4
Doppel und Staffel-Teams (Allgemeines)	Seite	5
Doppel (Cycle)	Seite	6
Staffelwettbewerbe (3-6-3 und Cycle)	Seite	6
Stackduell (Cycle)	Seite	6

Einzeldisziplin 3-3-3

Definition:

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

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

Stapel-Regeln:

- Der Stacker darf seine drei Stacks beliebig auf der ihm zur Verfügung gestellten Stackunterlage/-matte positionieren.
- Der Stackablauf darf entweder links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links sein, die Abfolge muss aber beim Auf- und Abbau die gleiche sein.
- Der Stacker darf jeden Stack mit einer oder beiden Händen auf- oder abbauen.
- Es darf immer nur ein Stack zur Zeit **bearbeitet** werden. (Als „Bearbeitung“ gilt das Auf- oder Abstapeln – nicht das Verschieben oder Berühren von Stacks)
- Alle **Fehler** (Siehe „Allgemeine Regeln“ – Seite 4) sind **sofort** zu korrigieren.

Einzeldisziplin 3-6-3

Definition:

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

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

Stapel-Regeln:

- Der Stacker darf seine drei Stacks beliebig auf der ihm zur Verfügung gestellten Stackunterlage/-matte positionieren. (Der 6er-Stack muss aber der mittlere Stack sein!)
- Der Stackablauf darf entweder links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links sein, die Abfolge muss aber beim Auf- und Abbau die gleiche sein.
- Der Stacker darf jeden Stack mit einer oder beiden Händen auf- oder abbauen.
- Es darf immer nur ein Stack zur Zeit **bearbeitet** werden. (Als „Bearbeitung“ gilt das Auf- oder Abstapeln – nicht das Verschieben oder Berühren von Stacks)
- Alle **Fehler** (Siehe „Allgemeine Regeln“ – Seite 4) sind **sofort** zu korrigieren.

Einzeldisziplin Cycle

Definition:

Der Cycle ist eine Disziplin, bei der eine festgelegte Abfolge gestapelt werden muss. Es werden die Formationen 3-6-3, ein 6-6 und ein 1-10-1 nacheinander auf- und wieder abgebaut, der Abbau des 1-10-1 endet in der 3-6-3 Ausgangsstellung.

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

Stapel-Regeln:

Für alle Formationen gilt:

Alle **Fehler** (Siehe „Allgemeine Regeln“ – Seite 4) sind **sofort** zu korrigieren.

1. Formation 3-6-3:

- Der Stacker darf seine drei Stacks beliebig auf der ihm zur Verfügung gestellten Stackunterlage/-matte positionieren. (Der 6er-Stack muss aber der mittlere Stack sein!)
- Der Stackablauf darf entweder links-mitte-rechts oder rechts-mitte-links sein, die Abfolge muss aber beim Auf- und Abbau die gleiche sein.
- Der Stacker darf jeden Stack mit einer oder beiden Händen auf- oder abbauen.
- Es darf immer nur ein Stack zur Zeit **bearbeitet** werden. (Als „Bearbeitung“ gilt das Auf- oder Abstapeln – nicht das Verschieben oder Berühren von Stacks)

2. Formation 6-6

- Der Stacker bringt den **zuletzt** abgebauten 3er-Stack zum anderen 3er-Stack und baut mit diesen 6 Bechern eine 6er-Pyramide auf. Die Becher müssen dafür vorher nicht zu einem 6er-Stack zusammengefügt werden!
- Auch hier ist die bevorzugte Stackrichtung (links -> rechts oder rechts -> links) für den Auf- und Abbau einzuhalten!
- Der Abbau der zwei 6er-Pyramiden endet in einem 12er-Stapel. Hierbei gibt es eine Sonderregel: Die erste Pyramide gilt bereits dann als abgebaut, wenn sie in zwei Stapeln in den Händen gehalten wird. Jetzt darf der Stacker **mit den Bechern der ersten Pyramide in den Händen** die zweite Pyramide abbauen!

3. Formation 1-10-1

- Nach der Zusammenführung in einen 12er-Stack werden zwei Einzelbecher rechts und links des 10er-Stacks auf der Stackunterlage abgestellt – einer muss auf der offenen, der andere auf der geschlossenen Seite des Bechers stehen.
- Stehen beide Becher, muss mit den verbleibenden Bechern eine Zehner-Pyramide aufgebaut werden.
- Die beiden Einzelbecher werden nun jeweils um 100° – 180° gedreht und auf der Stackunterlage aufgetippt. Beide Becher dürfen an dieser Stelle zeitgleich benutzt werden. Hierbei genügt es, wenn eine Kante des jeweiligen Bechers die Unterlage berührt – anzustreben ist aber eine möglichst weite Drehung! Es ist ein Fehler, wenn ein Becher nur um knapp 90° gedreht wird und damit die Becher-Seite (Becher-Wand) auftippt!
- Nach der Drehung der Einzelbecher darf der Stacker **mit den beiden Einzelbechern in der Hand** die 10er-Pyramide abbauen.
- Der Durchgang ist beendet, wenn die Becher wieder in der 3-6-3-Stellung stehen.

Allgemeine Regeln

Folgende Begebenheiten sind Fehler und müssen sofort korrigiert werden:

- a) Ungenauer Aufbau (Becher steht schräg auf einer Pyramide),
- b) Zusammenrutschen von Bechern nach dem Aufbau,
- c) Ein Becher berührt nicht die Stackunterlage,
- d) Eine Pyramide fällt zusammen, (oder 1-10-1: ein Einzelbecher fällt um)
- e) ein Stapel fällt um.

Wann ist ein Versuch ungültig?

- a) Wenn die Stapel-Regeln nicht eingehalten wurden.
- b) Wenn die Zeit gestoppt wurde, bevor alle Fehler korrigiert sind.
- c) Wenn beim Stoppen der Zeit noch Becher berührt werden.
- d) Alle Stacks müssen - nach dem Stoppen der Zeit - eigenständig (ohne Berührung!) auf der Unterlage stehend zum **Stillstand** kommen und dürfen **erst dann** berührt werden.

Zeitnahme:

- Zum Starten und Stoppen der Stoppuhr werden ausschließlich die Finger und/oder Handflächen benutzt!
- Zur Zeitnahme wird bei ISSF-Turnieren üblicherweise der Sportstimer by Flashcups benutzt.
- Der Sportstimer ist eine Ein-Kontakt-Stoppuhr
- Der Sportstimer hat eine linke und eine rechte Kontaktfläche. Der Stacker entscheidet sich vor seinem jeweiligen Versuch dafür, welche der beiden Kontaktflächen er benutzt.
- Die Kontaktfläche, die zum Starten des Timers benutzt wird, muss auch zum Stoppen benutzt werden.
- Der Timer muss vor jedem Versuch resettet werden, das heißt, durch den Druck auf die Taste „Reset“ wird die Zeitanzeige auf 0 gesetzt. Es ist im Wettbewerb darauf zu achten, dass die Schiedsrichter vorher die Zeit notiert haben.
- Die Hand, die die Kontaktfläche zum Starten verlässt, muss auch die erste Hand am ersten Stapel sein.
- Die Hand, die zuletzt einen Becher aktiv bearbeitet, muss auch die Zeit stoppen. Dementsprechend muss die Start-Hand nicht gleich der Stop-Hand sein.
- Die Hand, die am Start nicht die Kontaktfläche berührt, darf höchstens einen Timerabstand (ca. 30 cm) von der Starthand entfernt sein und muss am unteren Matten-/oder Tischrand positioniert werden.
- Die Stoppuhr darf beliebig vor der Matte positioniert werden. Wenn der Timer auf der Matte liegen soll, muss er am unteren Mattenrand positioniert werden.
- Die ISSF lässt auch die Benutzung des Speed Stacks - Timers zu – dieser ist eine Zwei-Kontakt-Stoppuhr.
- Die Hände werden zur Scharfschaltung dieses Timers auf beide Kontaktflächen gelegt.
- Wenn der Timer bereit ist (grüne und rote Lampe leuchten), darf der Stacker beginnen.
- Um den Timer zu stoppen, müssen beide Hände die Kontaktflächen berühren.
- Wenn während eines Versuchs die Zeit vorzeitig gestoppt oder resettet wird, ist dieser Versuch ungültig.

Bitte bei der Zusammenstellung der Doppel- und Staffel-Teams beachten:

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

➤ Unter 5	➤ 10	➤ 16	➤ 40-49
➤ 5	➤ 11	➤ 17	➤ 50-59
➤ 6	➤ 12	➤ 18-24	➤ 60-69
➤ 7	➤ 13	➤ 25-29	➤ 70-79
➤ 8	➤ 14	➤ 30-34	➤ Ü 80
➤ 9	➤ 15	➤ 35-39	

Für die Zusammenstellung eines Doppel- oder Staffel-Teams muss beachtet werden, dass die Team-Mitglieder höchstens aus drei benachbarten ISSF-Altersklassen kommen dürfen!

- ✓ Das Doppel-Teamalter und das Staffel-Teamalter wird anhand des **Durchschnittsalters der zwei bzw. vier Stacker** bestimmt.
Rechenbeispiel für die Staffel: (Alter 1 + Alter 2 + Alter 3 + Alter 4) geteilt durch 4
- ✓ Jeder Sportler darf nur in einem Doppel-Team und in einem Staffel-Team angemeldet sein!
- ✓ Zusätzlich darf sich jeder Sportler auch für ein Eltern/Kind-Doppel anmelden. In Familien mit mehreren Kindern dürfen die Eltern auch mit allen ihren Kindern jeweils ein Eltern/Kind-Doppel anmelden.

Doppelwettbewerbe (Cycle)

ACHTUNG: Bitte die Regeln zur Teamzusammenstellung beachten!

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

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei der Einzeldisziplin Cycle (Seite 3).

Staffelwettbewerbe (3-6-3 oder Cycle)

ACHTUNG: Bitte die Regeln zur Teamzusammenstellung beachten!

Eine Staffel besteht aus vier Teilnehmern. Der Starter steht an der Zeitmatte, die Teamkollegen in 1,60 m Entfernung vom Tisch entfernt hintereinander an einer Wechsellinie. Hat der Starter seinen Durchgang beendet, so läuft er zur Wechsellinie und schickt durch Abklatschen (eine Hand) den zweiten Teilnehmer ins Rennen. Der zweite Teilnehmer darf erst loslaufen, nachdem abgeklatscht wurde! Der letzte Teilnehmer des Teams stoppt die Zeitmessung.

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

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

Wertungsbesonderheiten:

- ✓ Es kann vorkommen, dass das schnellere Team einen Stackfehler macht und deswegen einen Fehlerpunkt bekommt. Die langsamere Mannschaft bekommt automatisch einen Fehlerpunkt – Nun steht es 1:1 nach Fehlerpunkten: Das Spiel wird wiederholt!
- ✓ Wenn eine anderer als der letzte Spieler einer Mannschaft versehentlich die Zeit stoppt, stacken beide Mannschaften trotzdem zuende. Die Mannschaft mit dem „Zeit-Stopp“ zählt am Ende aber automatisch als die langsamere Mannschaft und erhält den Fehlerpunkt – auch wenn sie das Rennen zuerst beendet hat.

Stackduell (Cycle)

Im Stackduell treten zwei Stacker im direkten Duell gegeneinander an. Wenn beide Stacker bereit sind, starten sie nach einem verabredeten Startsignal (z.B. Ready, Set, Go) mit einem Cycle.

Beim Stackduell gelten die gleichen Fehlerpunkt-Regelungen wie bei den Staffelwettbewerben.

Sieger ist, wer zuerst drei Rennen gewinnen konnte.