

## **Das WSSA Sport-Stacking Regelbuch**

Unser Ziel: Eine Welt, die stackt!

Unsere Mission: Die World Sport Stacking Association fördert die Vereinheitlichung und die Verbreitung des Sport-Stackings weltweit.

Diese Vereinigung dient als leitende Institution für die Sport-Stacking Regeln und Bestimmungen, sie stellt einen einheitlichen Rahmen für Sport-Stacking Veranstaltungen bereit und legt Sport-Stacking Wettbewerbe und Rekorde fest.

Wir bauen nur positive Pyramiden!

Wir bieten viel Ermutigung, keine Abfuhren,  
nur bescheidene Gewinner und liebenswürdige Verlierer!

Das Sport-Stacking fördert nicht nur wichtige körperliche Fähigkeiten wie z.B. die Koordination von Händen und Augen, die Schnelligkeit und die Genauigkeit, sondern auch die Stärkung des Selbstbewußtseins, Teamwork und guten Sportsgeist. Unsere Absicht ist es, diese Qualitäten zu unterstützen und eine positive Erfahrung für alle zu bereiten. Bitte haben sie Verständnis dafür, dass fast alle, die an Sport-Stacking Wettbewerben teilnehmen, Freiwillige sind, die hart arbeiten, um das Beste zu geben. Wie bei jedem sportlichen Wettkampf werden auch hier Entscheidungen getroffen – viele davon werden richtig sein, einige können aber auch fragwürdig sein – für alle gilt aber, dass sie aufrichtig getroffen wurden. Wir bitten alle diejenigen, die an einem Wettbewerb teilnehmen, dazu gehören die Stacker, die Staffelmannschaftstrainer, Offizielle und Zuschauer, ihr Bestes zu geben, um zusammenzuarbeiten, guten Sport zu zeigen und positive Vorbilder zu sein; darüber hinaus sollten wir nicht vergessen, viel Spaß miteinander zu haben! Die WSSA verfolgt die Prinzipien und Richtlinien wie sie von der Positive Coaching Alliance umrissen werden. Wir ermutigen euch, diese Punkte zu beachten und die Website [www.positivecoach.org](http://www.positivecoach.org) zu besuchen.

## Definition der Begriffe

### Becher/Cup

Ein Cup ist ein speziell entwickelter Becher, der besonders für das Sport-Stacking entwickelt wurde, den Regeln der WSSA entspricht und der in Sport-Stacking Wettbewerben oder bei Veranstaltungen verwendet wird. Die „Lippe“ ist der Rand des offenen Endes des Bechers, der Absatz (step oder ledge) ist am geschlossenen Ende.

### Stack

- 1) Ein Stack ist eine Gruppe von Bechern/Cups, die entweder auf- oder abgebaut werden. Es gibt 3er-, 6er- und 10er Stacks; oder
- 2) Eine spezielle Stacking Reihe oder ein Muster, das eine Kombination von Einzelstacks beinhaltet (z.B. 3-3-3 Stack, 3-6-3 Stack oder ein Cycle).

### Stacker

Dies ist ein Spieler, der an einem Sport-Stacking Wettbewerb oder an einer Veranstaltung teilnimmt.

### Up Stacking

Begriff für das Aufbauen der Becher

### Down Stacking

Begriff für das Abbauen der Becher

### 3-3-3 Stack

Die Becher werden in 3 Türmen aus jeweils 3 Bechern **auf-** und **ab**gebaut und zwar entweder von links nach rechts oder von rechts nach links (je nach individueller Vorliebe).

### 3-6-3 Stack

Die Becher werden in 3 Türmen bestehend aus jeweils 3 Bechern links und rechts sowie 6 Bechern in der Mitte auf- und abgebaut und zwar entweder von links nach rechts oder von rechts nach links (je nach individueller Vorliebe).

### Cycle Stack

Dies ist eine Folge von Türmen, die einen 3-6-3 Stack, einen 6-6 Stack und einen 1-10-1 Stack beinhaltet, und zwar in genau dieser Reihenfolge. Die Stacker beenden den Cycle Stack mit Bechern in einer 3-6-3 abgebauten Position.

### Fumble (Patzer)

Dieser Ausdruck wird benutzt, wenn Becher während des Auf- bzw. Abbauens herunterfallen. Es gibt 4 Arten von Fumbles:

- 1) **Tipper**: ein oder mehrere Becher fallen auf den Tisch oder zu Boden
- 2) **Slider**: ein oder mehrere Becher rutschen auf Becher weiter unten im Turm
- 3) **Toppler**: eine abgebaute Gruppe von Bechern fällt auf die Seite
- 4) **Slanter**: die Becher sind teilweise in der aufgebauten Position und die „Lippe“ eines Bechers liegt auf dem „Absatz“ eines anderen Bechers

## **StackMat Competition Timer (Wettkampfuhr)**

Dies ist die offizielle WSSA Sport-Stacking Uhr und die Stacking Matte.

Die StackMat ist aktiviert, wenn **beide** Hände die gelben touch pads berühren. Diese bringen die roten und grünen Lichter zum Leuchten. So wird angezeigt, dass die Zeitnahme bereit ist. Die Uhr startet, wenn der Stacker **eine Hand** oder **beide Hände** hochhebt, um zu stacken. Die Zeit wird angehalten, wenn der Stacker erneut die touch pads mit **beiden** Händen berührt.

## **Hiccup**

Dies ist eine unbeabsichtigte Bewegung einer Hand oder beider Hände auf den touch pads der StackMat durch die die Zeitnahme fast wie von selbst beginnt. Meistens wird die Zeitnahme kurz nach dem Start wieder gestoppt. Ein Hiccup wird nicht als ein „Versuch“ gewertet. Man sollte dann einfach die Uhr zurücksetzen.

## **Stacking Oberfläche**

Die Stacking Oberfläche besteht aus der Matte, und dem touch pad –Bereich.

## **Falscher Stop**

1) Ein falscher Stop liegt beim Einzel- und beim Doppelwettbewerb vor, wenn ein Stacker absichtlich oder unabsichtlich die Zeit stoppt, ohne dass die Reihe vollständig zuende gebracht wurde. (nicht mit einem Hiccup zu verwechseln – vgl. Definition)

Alle Becher müssen vollständig auf- und abgebaut werden, bevor die Uhr gestoppt wird. (**Beachte:** Wenn ein Stack oder mehrere Stacks noch in Bewegung sind, wenn die Uhr gestoppt wird, müssen sie selbst zum Stillstand kommen und zwar in einer abgebauten und aufrechten Position auf der Stacking Oberfläche, ansonsten erhält man eine Bestrafung)

2) Ein falscher Stop liegt vor, wenn in einem Staffelnwettbewerb die StackMat Wettkampfuhr gestoppt wird, bevor der vierte und letzte Stacker seine Reihe zuende gebracht hat.

## **Scratch**

Eine Bestrafung, die während des Einzels und den Doppelwettbewerben ausgesprochen wird und die dazu führt, dass die Zeit nicht gewertet wird. (vgl. Scratches bei Einzel- und Doppelwettbewerben)

## **Rekorde**

Ein Rekord ist die schnellste Zeit, die in einem Einzel und in einem Doppel eines WSSA Turniers erreicht wird.

## **Staffelfehler**

Es gibt 3 Arten eines Fehlstarts, die in einem Staffelnwettkampf auftreten können:

1) Die Hand/Hände des startenden Stackers lassen die touch pads der StackMat Wettkampfuhr los, bevor das Kommando „Go“ („Los“) vom Schiedsrichter gegeben wurde.

2) Der Fuß eines folgenden Stackers überquert/berührt die Startlinie, bevor er „abgeklatscht“ wird.

3) Eine vergessene Übergabe

## **Fußfehler**

Liegt vor, wenn der Fuß eines Stackers während des Staffelwettkampfes auf oder über die Mittellinie tritt.

### **Strafpunkte**

Eine Mannschaft erhält Strafpunkte für Verstöße, die in einem Staffelwettbewerb begangen wurden, wie z.B. Fehlstart, falscher Stop und Patzer, die nicht korrigiert wurden.

### **Disqualifikation**

Ein Lauf oder Wettkampf wird in einem Staffelwettkampf bei Störungen und/oder unsportlichem Verhalten als verloren gewertet.

### **Altersklassen**

Die Liga, in der der Stacker spielt, ist in unterschiedliche Altersklassen unterteilt. Vgl. dazu auch die Regeln zu Einzel-, Doppel- und Staffelwettbewerben.

### **Staffelmannschaftstrainer**

Kapitän der Mannschaft ist ein Einzelspieler, der freiwillig dafür sorgt, dass alle Spieler der Mannschaft zur richtigen Zeit am richtigen Ort sind, um das Richtige zu tun.

## STACK-REGELN

### **3-3-3 Stack und 3-6-3 Stack**

- stacke von links nach rechts oder von rechts nach links (je nach individueller Vorliebe)
- der Stacker darf weder in der Auf- noch in der Abbauphase gleichzeitig zwei Türme auf- oder abbauen. (Ausnahmen stehen unter dem Punkt Erklärungen ...)
- das Abbauen muss in der gleichen Richtung erfolgen wie das Aufbauen (d.h. wenn man von links nach rechts aufbaut, muss man auch von links nach rechts abbauen)

### **Cycle Stack**

- Dies ist ein Muster, das aus einem 3-6-3 Stack, einem 6-6 und einem 1-10-1 Stack besteht, welches in einer ununterbrochenen Abfolge durchgeführt wird und mit einem abgebauten 3-6-3 endet.
  - Man stackt von links nach rechts oder von rechts nach links (je nach individueller Vorliebe)
  - der Stacker darf weder in der Auf- noch in der Abbauphase gleichzeitig zwei Türme auf- oder abbauen. (Ausnahmen stehen unter dem Punkt Erklärungen ...)
  - die Abbauphase des 3-6-3 und des 6-6 muss in der gleichen Richtung erfolgen wie die Aufbauphase. Außerdem gilt, dass der 6-6 auf derselben Seite wie der 3-6-3 begonnen werden muss. Bei den einzelnen Bechern im 1-10-1 hat man die Wahl, wo man den Aufbau/Abbau beginnt.
  - Beim Abbau des 6-6 muss der gesamte Turm von 12 Bechern zusammengestapelt werden bevor man mit dem 1-10-1 beginnen kann. Tipp: es ist schneller, wenn man den ersten Turm aus 6 Bechern (3 Becher in jeder Hand oder 4 in der einen und 2 in der anderen) für den Abbau des 2. Turms aus 6 Bechern benutzt, als wenn man beide 6er Türme abbaut und sie dann zusammenschiebt.
  - Wenn man den 1-10-1 aufgebaut hat, muss man die einzelnen Becher auf jeder Seite des 10er Turmes um 180° drehen und auf der StackMat Oberfläche auf tippen lassen, bevor man diese zum Abbau des 10er Turms in einem 3-6-3 benutzt.
- Beachte: Es reicht, wenn die einzelnen Becher mit dem Rand der Oberkante bzw. des Bodens auf tippen, aber es reicht nicht, wenn die Seiten des Bechers die Oberfläche berühren. Der 1-10-1 Abbau muss in einem 3-6-3 enden.**

### **Fumble**

Wenn ein Fumble während einer Aufbauphase auftritt, muss er korrigiert werden, **bevor** weitergemacht wird. Um einen Fumble zu korrigieren, muss der Stacker den/die umgefallenen Becher wieder aufbauen, **bevor** er den nächsten Turm aufbaut. Wenn ein Stacker damit beginnen sollte, den nächsten Turm aufzubauen bevor, während oder nach einem Fumble, so muss der Stacker den Vorgang wiederholen und die Becher wieder in die ursprüngliche, abgebaute Position bringen und zurückgehen, um so den Fumble zu korrigieren, bevor er weitermachen kann. Wenn die Aufbauphase beendet ist und die Becher nicht sauber abgebaut werden, muss die Pyramide nicht noch einmal aufgebaut werden – die Stacker machen einfach weiter, die Becher in die originale, abgebaute Position zu bringen. Wenn ein Stacker einen Becher oder mehrere fallen lässt, darf nur der Stacker selbst die Becher wieder ordentlich hinstellen. **Beachte:** Das Abbauen muss in derselben Reihenfolge erfolgen wie in der Aufbauphase.

## **Erklärungen zu: beide Hände gleichzeitig an den Bechern**

In einem 3-3-3, 3-6-3 und einem Cycle Stack darf ein Stacker weder 2 Bechertürme gleichzeitig auf- oder abbauen noch gleichzeitig einen auf- und einen abbauen.

### **Ausnahmen:**

1) In der Abbauphase darf ein Stacker, wenn er einen Turm bereits abgebaut hat, mit einer Hand den abgebauten Turm berühren während die andere Hand beginnt, den/die verbleibenden Türme abzubauen – dies beinhaltet auch den Fall, wenn ein abgebauter Turm zusammenfällt (Toppler). Der Stacker darf den Toppler mit einer Hand korrigieren während er beginnt, mit der anderen Hand den /die verbleibenden Türme abzubauen.

2) Beim Übergang von einem der 3 Hauptstacks (3-6-3, 6-6, 1-10-1) zu einem anderen im Cycle, muss der Stacker mit seinen Händen 2 Bechertürme gleichzeitig berühren.

a) Wenn der Stacker vom 3-6-3 zum 6-6 übergeht, können die Hände des Stackers jeden 3er Turm gleichzeitig berühren, jedoch kann der Aufbau der ersten 6 nicht versucht werden, solange der Abbau der vorherigen 3 Türme nicht vollendet ist. (Mit anderen Worten: Türme können nicht gleichzeitig auf- und abgebaut werden.) Die 3 Becher müssen zu den anderen 3 gebracht werden. Sie müssen nicht mit den anderen 3 zusammengefügt werden bevor die ersten 6 aufgebaut werden. Sie können einfach mit der 3-2-1 Methode aufgebaut werden.

b) Wenn man vom 6-6 zum 1-10-1 übergeht, müssen die zweiten 6 abgebaut werden, sobald man versucht hat, die ersten 6 abzubauen. (**Beachte:** Alle 12 Becher müssen beim Abbau zusammengestapelt werden, bevor man mit dem 1-10-1 beginnen kann.).

c) Wenn man vom 6-6 zum 1-10-1 und vom 1-10-1 zum 3-6-3 übergeht, um den Cycle zu beenden, dann darf man mit den einzelnen Bechern auf der linken und auf der rechten Seite gleichzeitig arbeiten.

## Einzelwettkampf

1) Ein Stacker muss in seiner Altersklasse antreten. Die Zugehörigkeit zu einer Altersklasse richtet sich nach dem Alter am 1. Tag des Wettkampfes. (**Beachte:** Bei mehrtägigen Wettkämpfen richtet sich die Altersklasse nach dem Alter am 1. Tag des Wettkampfes.)

2) Ein Stacker darf nur 1 Mal in den Einzelzeitvorläufen antreten.

3) Ein Stacker muss die Becher auf der Oberfläche der StackMat auf- und abbauen.

4) Übungstische (wahlweise)

Wenn der Platz und die Umstände es erlauben, kann der Turnierleiter entscheiden, Übungstische im Wettkampf zu benutzen (warm-up tables). Wenn er das tut, hat jeder Wettkampftisch einen dazugehörigen Übungstisch (2,5ft x 6ft), der mindestens 12ft vom Wettkampftisch entfernt stehen muss. Es muss 2 StackMat Wettkampfuhen, 2 Stacker und 2 Wartelinien (5ft zurück) pro Tisch geben. Jeder Stacker hat die Gelegenheit, sich am Übungstisch aufzuwärmen, bevor er am Wettkampftisch dran ist. (**Beachte:** Die Stacker bekommen trotzdem ihre 2 normalen warm-ups vor jedem Stack am Wettkampftisch). Ihre Zeit am Übungstisch ist begrenzt auf die Zeit, die die vorherigen Stacker benötigen, um am Wettkampftisch ihren Lauf zu absolvieren. Wenn ein Stacker beginnt, sich am Übungstisch aufzuwärmen, dann ist er verpflichtet, am Wettkampf teilzunehmen, indem er bei der nächsten Gelegenheit seinen Lauf am Wettkampftisch wahrnimmt.

5) Jeder Stacker darf bis zu 2 warm-ups vor und für jeden separaten Wettbewerbslauf durchführen (3-3-3, 3-6-3, Cycle). Die warm-ups für jeden Wettkampf müssen vor dem ersten (tatsächlich) gestoppten Versuch durchgeführt werden und dürfen nicht zwischen aufeinanderfolgenden Versuchen desselben Wettbewerbs durchgeführt werden.

Wenn ein Stacker den ersten warm-up begonnen hat, dann ist er verpflichtet, den Wettkampf danach durchzuführen. Mit anderen Worten: man kann sich nicht aufwärmen und dann entscheiden, dass man noch nicht bereit ist, dass man den Wettkampf verlässt und später wiederkommt.

6) Nachdem der Stacker seine warm-ups durchgeführt hat, wird der Schiedsrichter ihn anweisen, seinen ersten Versuch für den speziellen Stack durchzuführen, indem er sagt: „Reset Timer and Start When Ready.“ / „Stelle die Uhr auf Null und beginne, wenn du bereit bist.“ Der Stacker muss beide Hände flach auf die gelben touch pads auf der StackMat legen, um zu beginnen. Der Stacker kann irgendwann mit dem Stacken beginnen, sobald das grüne Licht auf der StackMat aufleuchtet. (**Beachte:** Wenn ein Hiccup auftritt, wird der Schiedsrichter dem Stacker erlauben, erneut anzufangen.)

7) Sobald ein Stacker die Abbauphase vollendet hat, muss er mit **beiden** Händen gleichzeitig die gelben touch pads auf der StackMat berühren, um die Uhr zu stoppen. Der Schiedsrichter nimmt die Zeit, vorausgesetzt, der Stacker hat keinen Fehler gemacht (Scratch). Dann wird der Schiedsrichter sagen: „Reset Timer and Start When Ready.“ / „Stelle die Uhr auf Null und beginne, wenn du bereit bist“ und so dem Stacker anzeigen, dass er den nächsten Versuch starten kann.

8) a) Die Einzelzeit eines Stackers muss in max. 3 Versuchen erzielt werden. Die beste Zeit des Stackers aus den 3 Versuchen wird als schnellste Zeit gewertet. Die Zeit wird auf die Hundertstelsekunde genau genommen.

b) Die Zeit für einen Stacker wird zuerst während der Einzelvorläufe genommen. Wenn es ein Stacker in das Einzelfinale geschafft hat, wird die Zeit im Finale gewertet.

c) Im Falle eines Unentschiedens werden die Stacker auf den gleichen Platz gesetzt. Der nachfolgende Platz wird nicht besetzt. (Bsp.: (1) 2 Stacker werden im Lauf um den 3. Platz mit einem Unentschieden gewertet, dann folgt daraus: 1. Platz, 2. Platz, 2x 3. Platz, 5. Platz. (2) 3 Stacker erreichen ein Unentschieden beim Lauf um den vierten Platz: 1. Platz, 2. Platz, 3. Platz, 3x 4. Platz, 7. Platz.) Ein Unentschieden bleibt immer ein Unentschieden, es wird nicht aufgeteilt.

9) Während eines Einzelwettkampfes sollen alle Zuschauer und auch alle nicht beteiligten Stacker einen Abstand zu den Wettkampftischen einhalten (Markierungen beachten).

10) „Stack off“ (wahlweise)

Ein Wettkampfleiter kann entscheiden, ein Stack off als Teil des Wettkampfes einzubeziehen. Ein Stack off bedeutet, dass man die besten 3 Stacker von allen Gewinnern der Einzelwettkämpfe nimmt und ihnen erlaubt, in einem Finale gegeneinander anzutreten. Die Idee für ein Stack off ist, die schnellsten Stacker eines Turniers allen Zuschauern und Wettkämpfern zu präsentieren. Wettkämpfer in einem Stack off könne sich dabei bzgl. ihrer Zeit nur verbessern, aber nicht verschlechtern. Wenn die beste Zeit eines Stackers nicht besser ist als die Zeit im Finale, dann können sie sicher sein, dass die Finalzeit gewertet wird. Ein Stack off beinhaltet die besten 3 aller Einzel (Cycle, 3-6-3, 3-3-3). Wenn ein Turnierleiter entscheidet, ein Stack off in seinem Turnier durchzuführen, muss mindestens ein Cycle durchgeführt werden. Das Stack off folgt dem gleichen Ablauf wie das Finale und beinhaltet auch die Möglichkeit, einen Rekord aufzustellen. Der Stacker mit der drittschnellsten Zeit beginnt, dann folgt der mit der zweitschnellsten Zeit und es endet mit dem schnellsten Stacker. Der Gesamtendstand wird von dem Ergebnis des Stack off beeinflusst und die Preise werden dementsprechend vergeben.



## Das Doppel

Das Doppel besteht aus einer Mannschaft mit 2 Spielern, die zusammen arbeiten, um den Cycle Stack so schnell wie möglich zu beenden. Die Herausforderung in diesem Wettbewerb liegt darin, dass ein Stacker nur die rechte Hand und der andere nur die linke Hand benutzen darf. Mit anderen Worten: Zwei stacken wie einer.

1a) Das Doppel muss in der Altersklasse starten, der der ältere Stacker angehört. Die Zugehörigkeit zur Altersklasse richtet sich nach dem Alter am Tage des Turniers. (**Beachte:** Bei mehrtägigen Turnieren richtet sich die Einteilung der Doppel nach dem Alter am ersten Tag des Turniers.)

b) Ein Doppel kann aus 2 Jungen/Männern, 2 Mädchen/Frauen oder 1 Jungen/Mann und einem Mädchen/Frau bestehen.

c) Stacker dürfen nur in einem Doppel ihrer Altersklasse teilnehmen. Sie dürfen aber zusätzlich noch in einer Eltern/Kind (Erwachsener/Jugendlicher) Mannschaft teilnehmen. Ein Elternteil darf in mehreren Eltern/Kind-Mannschaften innerhalb der Familie teilnehmen.

2) Ein Doppel darf nur 1x an den Doppelvorläufen teilnehmen.

3) a) Bei einem Doppel muss der Stacker auf der rechten Seite seine rechte Hand benutzen, während der auf der linken Seite nur die linke Hand benutzen darf.

b) Die beiden Partner können zwischen zwei Versuchen entscheiden, ob sie die Seiten wechseln möchten.

4) Es gelten in einem Doppelwettbewerb die gleichen Regeln bzgl. der Abfolge wie in Einzelwettbewerben,

### Scratches/Fehler

1. Die korrekte Stacking Reihenfolge muss während des Stacks beachtet werden. Jede Abweichung wird als „scratch/Fehler“ gewertet. Der Stacker muss über seinen Fehler informiert werden, damit er diesen im nächsten Durchgang korrigieren kann.

2. Wenn Fumbles nicht richtig korrigiert werden, zählen sie als „scratch“ und werden auch so gewertet.

3. Ein falscher Stop zählt als „scratch“ und wird so gewertet. (Nicht mit einem Hiccup zu verwechseln)

4. Ein oder mehrere Becher, die nicht vollständig auf der Sport-Stacking Oberfläche stehen, werden als „scratch“ gewertet.

5. Das unerlaubte Benutzen von 2 Händen an den Stacks wird als „scratch“ gewertet. (vgl. Erklärungen ...)

## Rekorde

Die WSSA hat die handgestoppten Weltrekorde vorliegen, die vor der Einführung der StackMat Wettkampfuhr (2003), der offiziellen Zeitnahme der WSSA, erzielt wurden. Um einen Rekord zu erzielen, muss der Stacker an einem WSSA Turnier oder einer Veranstaltung teilnehmen.

Die folgenden Anweisungen müssen befolgt werden:

- 1) Man muss eine StackMat Wettkampfuhr verwenden.
- 2) Der Lauf muss auf Video aufgezeichnet werden, um es dokumentieren und überprüfen zu können.
- 3) Man muss 3 Schiedsrichter\* für jeden Versuch haben (einer davon ist der Oberschiedsrichter). Nach jedem Versuch müssen sich die Schiedsrichter besprechen. Der Oberschiedsrichter zeigt dann anhand einer farbigen Karte das Ergebnis an (grün: sauberer Lauf; gelb: unklarer Versuch, Ansehen des Videos; rot: scratch).

\* Ein Schiedsrichter im Finale darf kein Familienmitglied oder der Sport-Stacking Trainer des Stackers sein.

### Videostandardeinstellungen:

- 1) Die Kamera muss gerade auf den Stacker ausgerichtet sein, auf einem dreibeinigen Stativ stehen (muss nicht, sollte aber) und die Schiedsrichter sollten nicht im Blick sitzen/stehten.
- 2) Das Kamerabild muss das Folgende von vorn zeigen: die Stacking Oberfläche, 12 Becher, die Hände des Stackers, das Gesicht des Stackers und das Tournament-Display (wenn es benutzt wird). **Beachte:** Wird es nicht benutzt, muss die Kamera das Display der StackMatuhr nach jedem Stack aufnehmen.
- 3) Um die Aufnahme richtig zuordnen zu können, nennt der Oberschiedsrichter den Vor- und Nachnamen des Stackers und die Altersklasse in die Kamera, bevor der Stacker den ersten Versuch startet.
- 4) Alle warm-ups müssen ebenfalls auf Video aufgenommen werden.

### Die Videoaufnahme

- 1) Die folgenden Offiziellen sind befugt, sich das Video anzusehen: 1 Vertreter der WSSA (wenn anwesend), der Turnierleiter, der Ligamanager, der Staffelmanager und die 3 Schiedsrichter, die das Ligafinale beurteilen.
- 2) Wenn einer der dazubefugten Offiziellen das Ergebnis eines Versuches anzweifelt, muss der Versuch sofort von den 3 Schiedsrichtern und dem Offiziellen, der darum gebeten hat, angeschaut werden.
- 3) Wenn es nach der Überprüfung keine Einigung gibt, müssen die 3 Schiedsrichter einen höherrangigen befugten Offiziellen bitten, den Versuch anzuschauen. Diese Person wird, nachdem sie das Video gesehen und sich mit den Schiedsrichtern besprochen hat, das verbindliche Urteil sprechen.

### Überprüfung/WSSA Videoaufnahme

- 1) Die Videos der Finals und die Turnierergebnisse müssen der WSSA innerhalb von 30 Tagen (nach dem Austragen) übermittelt werden.
- 2) Aus Zuordnungsgründen wird jedes Video mit dem Namen des Turniers, dem Datum, der Liga, dem Namen des Turnierleiters sowie den Telefonnummern und email-Adressen versehen.
- 3) Für die offizielle Anerkennung der Rekorde muss die „Records Verification Form“ ausgefüllt/vervollständigt werden und das Video muss beigefügt werden.

## Die Staffel

Bemerkung zur Verwendung der StackMat Wettkampfuhr: in Staffelwettkämpfen sorgt die StackMat nicht nur für eine standardisierte Oberfläche, sondern auch für ein Bewertungsinstrument bei der Feststellung, welche Mannschaft den Lauf zuerst beendet hat.

- 1) Um Sportsgeist zu zeigen, sollten alle Mannschaftsmitglieder vor und nach jedem Match (egal, ob sie gewonnen oder verloren haben) die Hände schütteln (oder abklatschen), um die Wertschätzung auszudrücken.
- 2) Eine Staffelmannschaft kann aus 4 oder 5 Stackern in der richtigen Altersklasse bestehen. Ein Stacker aus einer höheren Altersklasse kann nicht in einer niedrigeren spielen. Ein Stacker darf nur in einer Mannschaft pro Veranstaltung spielen.
- 3) 4 Stacker treten als Mannschaft in einem Head-to-Head Wettkampf gegen eine andere Mannschaft an (Mannschaften mit 5 Stackern können einen Stacker ihrer Wahl nach einem Lauf ersetzen). Ein „Match“ besteht aus einer Reihe von „Läufen“. Ein Staffelmatch (egal, ob 3-3-3, 3-6-3 oder Cycle) besteht aus den besten 2 von 3 Läufen.
- 4) Es ist ein Double Elimination Wettkampf, d.h. eine Mannschaft muss 2 Matches verlieren, bevor sie ausscheidet.
- 5) Jede Mannschaft stellt ihre Becher auf einem Standardtisch (2,5ft x 6ft) in der abgebauten Position auf der StackMat auf ihrer Tischhälfte auf. (Ein gelbes Klebeband markiert die Teile und grenzt den „Raum“ ab, der sich auch auf den Bereich über und unter dem Tisch erstreckt. Jeder Stacker einer Staffelmannschaft muss auf der StackMat stacken.
- 6) a) Der startende Stacker jeder Mannschaft startet, indem er mit beiden Händen die gelben touch pads der StackMat berührt. Die anderen Stacker der Mannschaft stellen sich in einer Reihe hinter der Startlinie auf, 5 Fuß hinter dem Tisch und im Rücken des Stackers. Ein orangener Kegel an der Startlinie trennt beide Mannschaften.  
b) Das Startkommando des Schiedsrichters ist: „Ready, Set, Go!“ (Auf die Plätze – fertig – los). Nach dem Wort „Go“ beginnt der erste Stacker jeder Mannschaft, zu stacken. Wenn die Reihe beendet wurde, kommt der Stacker zurück zur Startlinie und schlägt den nächsten Stacker in der Reihe ab, der das Rennen weiterführt.  
c) Nachdem ein Stacker den Mannschaftskameraden abgeklatscht hat, stellt er sich hinten an.  
d) Eine Mannschaft hat das Rennen beendet, wenn der 4. und letzte Stacker seinen Stack beendet hat und die StackMat Wettkampfuhr gestoppt hat.  
e) Dieser Stacker muss sofort zum hinteren Teil des Platzes zurückkehren (wo die anderen sind)
- 7) Nach jedem Rennen wechseln die Mannschaften die Seiten und führen das nächste Rennen durch.
- 8) Während des Mannschaftsstaffelwettbewerbs müssen alle Zuschauer und die nicht beteiligten Stacker außerhalb des Sport-Stacking Platzes bleiben.
- 9) Warm-ups sind in einem Mannschaftsstaffelwettbewerb nicht erlaubt.

## **Strafpunkte**

Wenn ein Stacker in einem Mannschaftsstaffelwettbewerb eine Regel verletzt, erhält seine Mannschaft einen Strafpunkt. Strafpunkte werden in das Ergebnis des Rennens miteinbezogen, so dass sie das Ergebnis beeinflussen. Strafpunkte gibt es für die folgenden Verstöße:

### 1. Fehlstart

a) liegt beim startenden Stacker vor, wenn er die gelben touch pads der StackMat loslässt, bevor der Schiedsrichter das Kommando „Go“ gegeben hat;

b) liegt bei einem der folgenden Stacker vor, wenn der Fuß den Bereich der Startlinie überquert, bevor er abgeklatscht wurde. (**Beachte:** Nicht nur der Fuß kann eine Übertretung auslösen, sondern auch andere Körperteile wie der Kopf, Oberkörper, Hand oder Arm)

c) eine vergessene Übergabe

### 2. Fußfehler

Der Fuß eines Stackers steht auf der Mittellinie oder hat diese überquert.

### 3. falscher Stop

Ein falscher Stop (nicht mit einem Hiccup zu verwechseln, vgl. Definition) liegt vor, wenn die StackMat Wettkampfuhr gestoppt wird, bevor der 4. und letzte Stacker seine Reihe beendet hat.

Die Mannschaft erhält einen Strafpunkt für einen falschen Stop.

Der Lauf wird normal weitergeführt bis zum 4. und letzten Stacker, der den Lauf beendet, indem er die Uhr stoppt. (**Beachte:** Wenn ein falscher Stop aufgetreten ist, müssen die Schiedsrichter einen optischen Hinweis geben, in welcher Reihenfolge die beiden Mannschaften den Lauf beendet haben)

### 4. Fumbles, die nicht richtig korrigiert wurden

### 5. wenn die vorgeschriebene Stacking Reihenfolge nicht eingehalten wurde

### 6. unerlaubtes Benutzen beider Hände an 2 Türmen gleichzeitig (vgl. Erklärungen ...)

### 7. wenn ein oder mehrere Becher den Bereich der gelben Trennungslinie „überschreiten“

### 8. wenn ein oder mehrere Becher außerhalb der StackMat Oberfläche gestackt werden.

### 9. wenn ein oder mehrere Becher fallen, darf nur der Stacker selbst die Becher wieder aufstellen. Offizielle, Zuschauer, Staffelmannschaftstrainer, Mannschaftskameraden oder Stacker des gegnerischen Teams dürfen nicht helfen. Wenn dies passiert, werden die Strafpunkte wie folgt verteilt\*:

#### **Störungen mit Bechern**

Mannschaftskameraden, oder der eigene Staffelmannschaftstrainer  
Zuschauer, Offizielle  
Stacker oder Staffelmannschaftstrainer der gegner. Mannschaft  
Aber: für die Mannschaft, deren Stacker oder  
Staffelmannschaftstrainer den/die Becher berührt hat!

#### **Strafpunkte**

2  
1  
0  
1

10. Wenn der letzte Stacker nach Ende des Laufes nicht sofort zum hinteren Teil des Platzes zurückkehrt, erhält die Mannschaft 1 Strafpunkt.

11. Der Staffelmannschaftstrainer muss während des gesamten Staffelnwettbewerbs hinter der Startlinie bleiben. Beim 1. Verstoß wird der Trainer durch einen Offiziellen verwarnt. Jeder weitere Verstoß wird mit 1 Strafpunkt für die Mannschaft geahndet.

12. Zweiter Platz

Die Mannschaft mit der langsamsten Zeit (ausgewiesen durch die StackMat Wettkampfuhr) erhält einen zusätzlichen Strafpunkt. (Beachte: Bei einem falschen Stop gilt: die Mannschaft, die nach Einschätzung des Schiedsrichters als zweite die gelben touch pads berührt, wird auf den zweiten Platz gesetzt und erhält einen Strafpunkt.

### **Staffel: Wer gewinnt, wenn es Strafpunkte gibt?**

Am Ende jeden Laufes zeigt jeder Schiedsrichter mit den Fingern die Anzahl der Strafpunkte an. Die Mannschaft mit den wenigsten Strafpunkten gewinnt den Lauf. Wenn es zu einem Gleichstand bei der Anzahl der Strafpunkte kommt, wird es als Unentschieden gewertet und der Lauf wird wiederholt.

\* Es gibt 1 Strafpunkt pro Vergehen, unabhängig davon, wie viele Becher betroffen sind.

### **Strafe/Disqualifikation – unsportliches Verhalten**

- Wenn eine Mannschaft zu spät zu einem Match kommt, erhält sie automatisch eine Strafe. Die Mannschaften erhalten einen „ersten Aufruf“ und einen „letzten Aufruf“ vom Ligastaffelmanager.

- Eine Strafe liegt automatisch vor, wenn ein Stacker oder sein/e Becher nach Meinung der Schiedsrichter einen gegnerischen Stacker oder dessen Becher stören. Dies ist eine „unabsichtliche Störung“.

- Wenn im Cycle-Staffelmannschaftswettbewerb ein Stacker seinen Anteil am Cycle nicht vollständig zuende führt (3-6-3, 6-6, 1-10-1 und schließlich 3-6-3), erhält seine Mannschaft eine Strafe für dieses Rennen.

- unsportliches Verhalten eines Stackers, eines Staffelmannschaftstrainers oder eines Zuschauers im Zusammenhang mit einem Team, (dazu gehört auch, wenn auch nicht ausschließlich, absichtliches Stören der Stacker) zieht beim ersten Mal eine Strafe für dieses Rennen nach sich. Beim zweiten Mal erhält man eine Strafe für das Match und beim dritten Mal wird die Mannschaft von der weiteren Teilnahme ausgeschlossen.

- unsportliches Verhalten von Zuschauern wird gleichermaßen nicht toleriert. Wenn sich nach Meinung eines Schiedsrichters, des Staffelmanagers, des Ligamanagers oder des Turnierleiters ein Zuschauer verbal oder körperlich gegenüber der Veranstaltung oder Personen nicht angemessen verhält, wird er freundlich gebeten, damit aufzuhören. Wenn dieser trotzdem weitermacht, wird er gebeten, den Wettkampfbereich zu verlassen.

**An alle Stacker**

**Versuche dein Bestes, sei ein guter Sportler und hab Spaß!**