

Eurogorodki

WETTKAMPFREGELN

Stand 10.06.2023

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
1 Grundbegriffe	4
2 Inventar und Spielfeld.....	6
2.1 Gorodok.....	6
2.2 Bit	6
2.3 Spielfeld.....	7
2.3.1 Spielfläche.....	7
2.3.2 Fanggrube, Prallwand und Zaun.....	8
2.3.3 Wurfbahn.....	9
3 Spielfiguren	11
4 Ablauf des Spiels	12
4.1 Sicherheitsregeln.....	12
4.2 Einmarsch und Aufwärmen.....	12
4.3 Aufstellen vor dem Spiel	12
4.4 Das Spiel	13
4.5 Aufstellen nach dem Spiel / nach dem Spielsatz	13
5 Regeln des Spiels.....	14
5.1 Ungültiger Wurf	14
5.2 Wiederholungswurf	14
5.3 Herausgeschlagener und nicht herausgeschlagener Gorodok	14
5.4 Strafgorodok.....	15
5.5 Nicht gespielte Figur.....	15
5.6 Unterbrechung des Spiels / Wettbewerbs.....	16
6 Turnier- und Spielformen	17
6.1 Spielformen und Spielmodi.....	17
6.1.1 Spielmodus „2x20 Bits“	17
6.1.2 Spielmodus „5 Figuren + Fax“	18
6.1.3 Penalty.....	18
6.2 Gewinner eines Spiels	18
6.3 Gewinner eines Turniers	19
6.4 Mannschaftswettbewerbe.....	19
6.5 Vereinfachte Spielregeln	20
7 Turnier Teilnehmer	21
7.1 Spielklassen	21

7.2	Spielkleidung	21
7.3	Mannschaftsverantwortliche	21
7.4	Mannschaftskapitäne	22
7.5	Rechte und Pflichten der Wettkampfteilnehmer	22
7.5.1	Rechte der Wettkampfteilnehmer	22
7.5.2	Pflichten der Turnierteilnehmer	22
8	Turnierorganisation	23
8.1	Turnierleiter und sein Stellvertreter	23
8.2	Hauptsekretär	24
8.3	Schiedsrichter	24
8.4	Turniermoderator	25
8.5	Schiedsrichterkomitee (SRK)	25
8.6	Inventarkomitee (INVK).....	25
9	Protest.....	26
9.1	Verfahren zur Einreichung eines Protestes.....	26
9.2	Ablauf zur Klärung eines Protestes	26
10	Strafen bei Regelverstößen.....	27
	Anhang.....	28
	Korrektur Aufbau der Spielfiguren	28
	Spielprotokoll für Ranglistenturniere „2x20 Bits“	31
	Spielprotokoll „2x20 Bits Mix-Team“	33
	Spielprotokoll „5 Figuren + Fax“	34

Als Grundlage für die vorliegende Fassung dienen die Wettkampfbestimmungen des Internationalen Gorodki-Verbandes IFoG / 2021

In diesem Dokument wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit die männliche Form verwendet. Damit sind sowohl männliche als auch weibliche Personen gemeint.

Vorwort

Eurogorodki ist eine Wurfsporart, bei der ein Bit (Wurfstab) auf, aus fünf Gorodki (Holzklötze) bestehende, Figuren geworfen wird. Ziel ist es, die Gorodki mit möglichst wenig Würfeln herauszuschlagen. Die Bits bestehen aus einem Kunststoffrohr/-stab. Geworfen wird je nach Spielklasse aus einer Entfernung von 6,5m oder 13m.

Neben *Eurogorodki*, welche im Jahr 2001 in Deutschland entstanden sind, werden noch die *Klassischen Gorodki* (Ursprung Osteuropa) und die *Finnischen Gorodki* (Kyykkä) gespielt.

Diese drei Gorodki-Disziplinen werden auf internationaler Ebene vom „Internationalen Gorodki Verband“ (IFoG) organisiert. In Deutschland fungiert Gorodki e.V. als Dachsportverband.

1 Grundbegriffe

Abwurfelfeld	Bereich aus dem der Wurf ausgeführt wird. Entweder Kon (13m) oder Polukon (6,5m).
Bit	Wurfstab aus Kunststoff, mit dem auf die Gorodki geworfen wird.
Gorodki	mehrere Spielholzklötze.
Gorodok	ein Spielholzklötz.
Griff	Stelle an der der Bit gehalten wird.
Kon	Abwurfelfeld auf der <i>Wurfbahn</i> . Die vordere Begrenzung des <i>Kons</i> hat einen Abstand von 13m zur <i>Frontlinie der Stadt</i> .
Polukon	Abwurfelfeld auf der <i>Wurfbahn</i> . Die vordere Begrenzung des <i>Polukons</i> hat einen Abstand von 6,5m zur <i>Frontlinie der Stadt</i> .
Schutzstreifen	Soll den Bit bei zu kurzen Würfeln vor Beschädigung schützen. Der Schutzstreifen besteht aus Gummi
Spiel	Begegnung zwischen zwei Einzelspielern/Mannschaften. Ein Spiel kann in Spielsätze unterteilt werden.
Spielfeld	besteht aus zwei Spielflächen und zwei Wurfbahnen, die parallel zueinander verlaufen.
Spielfigur	eine Konstruktion aus fünf Gorodki
Spielfläche	Fläche auf der die Bits landen sollen. Diese Fläche wird unterteilt in Stadt, Vorstadt und dem Schutzstreifen.
Spielform	Unterscheidet ob nach einer festgelegten Anzahl von Würfeln (z.B. 2x20 Bits) oder nach einer festgelegten Anzahl von zu spielenden Figuren (z.B. 5 Figuren + Fax), gespielt wird.
Spielgang	Festgelegte Anzahl der Spieler bei Mannschaftswettbewerben, die nacheinander als ein Team werfen dürfen. Bei Paarwettbewerben besteht ein Spielgang aus zwei Spielern. Im Einzelwettbewerb besteht ein Spielgang aus zwei hintereinander folgenden Würfeln eines Spielers.
Spielklasse	Einteilung des Wettkampfs nach unterschiedlichen Kriterien (Einzel, Mannschaft Geschlecht, Alter, Wurfdistanz,)
Spielmodus	Modus, nachdem das Spiel ausgetragen wird. z.B. 2x20 Bits, 2x10 Bits, 5 Figuren + Fax, 15 Figuren
Spielprotokoll	wird vom Schiedsrichter während des Spiels geführt und stellt den Spielmodus sowie die Reihenfolge der zu spielenden Figuren dar.
Spielsatz	Teil eines Spiels. Ein Spiel kann je nach Spielmodus aus mehreren Spielsätzen bestehen. Aus den Ergebnissen der Spielsätze, wird das Ergebnis des Spiels ermittelt.
Stadt	Fläche in Form eines Quadrates (2x2m), auf der die Spielfiguren aufgebaut werden.
Strafmarke	Linie, die sich im Abstand von 20 cm zur <i>Frontlinie der Vorstadt</i> , in der Mitte der <i>Vorstadt</i> befindet und parallel zur dieser verläuft.
Ungültiger Wurf (verlorener Wurf)	Nicht regelkonformer Wurf.

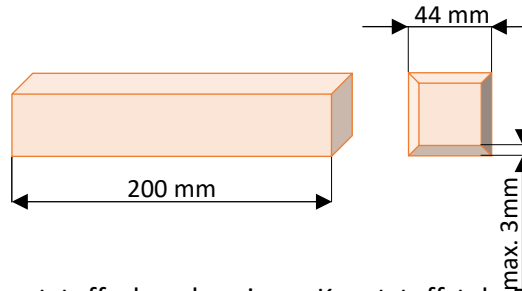
Vorstadt	Rechteckige Fläche zwischen der <i>Frontlinie der Stadt</i> und der <i>Frontlinie der Vorstadt</i> .
Wiederholungswurf	Erneuter Wurf, der nach einem durch äußere Bedingungen gestörtem Wurf folgt.
Wurfbahn	Teil des Spielfeldes, von dem aus der Wurf ausgeführt wird. Die Wurfbahn wird unterteilt in Kon und Polukon und ist seitlich durch Linien begrenzt.

2 Inventar und Spielfeld

2.1 Gorodok

Ein Gorodok besteht aus Holz und hat die Form eines Quaders mit einer quadratischen Grundfläche. Er darf nicht lasiert/lackiert werden und darf keine Hohlräume oder Fremdfüllungen aufweisen. Die Kantenlänge der quadratischen Grundfläche beträgt **44 mm** und die Länge **200 mm** mit jeweils einer Toleranz von **2 mm**. Die Stirnseiten des Gorodoks dürfen eine umlaufende Fase von **max. 3 mm** haben. Jede Spielfigur wird aus fünf Gorodoki aufgebaut.

Abbildung 1: Gorodok



2.2 Bit

Ein Bit besteht aus einem Kunststoffrohr oder einem Kunststoffstab. Er darf keine äußerlich herausragenden Metallteile besitzen. Die folgenden Parameter dürfen nicht überschritten werden:

Länge **1.000 mm** Gewicht **2.000 g** Durchmesser **42 mm**

An den Enden des Kunststoffrohrs können Verschlüsse aus anderen Materialien (außer Metall) installiert werden, der Durchmesser der Verschlüsse darf den Durchmesser des Kunststoffrohrs nicht überschreiten. Der äußere Teil der Verschlüsse darf nicht mehr als **20 mm** über das Rohrende hinausragen, zur Befestigung ist die Verwendung von Metallstiften/Schrauben zulässig. Das Innenvolumen des Kunststoffrohrs kann mit beliebigen, nicht gesundheitsschädlichen, Materialien gefüllt sein. Die Konstruktion des Bits muss seine Robustheit und Sicherheit beim Spielen gewährleisten. Eine später mögliche temperaturbedingte Ausdehnung der Bits, ist bei der Herstellung zu berücksichtigen, um die vorgegebenen Maße einzuhalten.

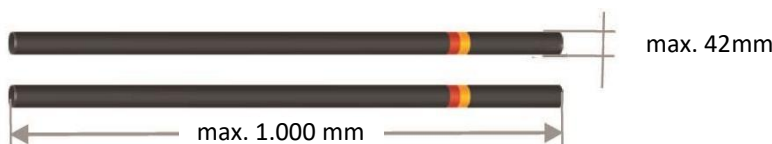


Abbildung 2: Bit aus einem Kunststoffstab

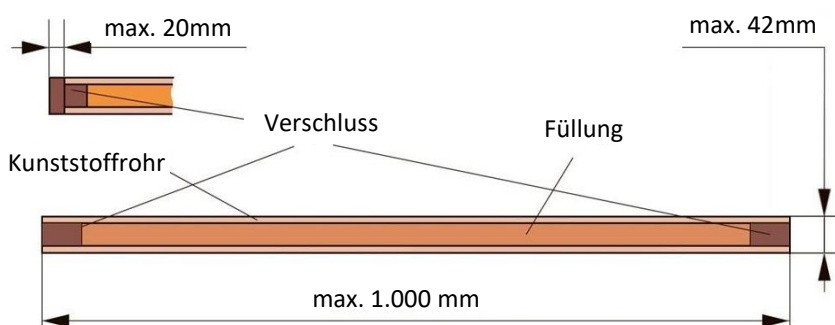


Abbildung 3: Bit aus einem Kunststoffrohr

2.3 Spielfeld

Für ein Spielfeld wird ein ebenes Gelände mit einer empfohlenen Länge von min. 22m und Breite von min. 11m benötigt. Das Spielfeld besteht aus zwei nebeneinander liegenden *Spielbahnen*, der *Fanggrube*, der *Prallwand* und dem *Zaun*. Die *Spielbahn* wird unterteilt in *Spielfläche* und *Wurfbahn*. Die Höhenunterschiede zwischen den *Spielflächen* und den *Wurfbahnen* der beiden Spielbahnen dürfen 5 cm nicht überschreiten.

Die Unterteilung des Spielfeldes ist in *Abbildung 4* dargestellt. *Abbildung 5* und *Abbildung 6* und dargestellt.

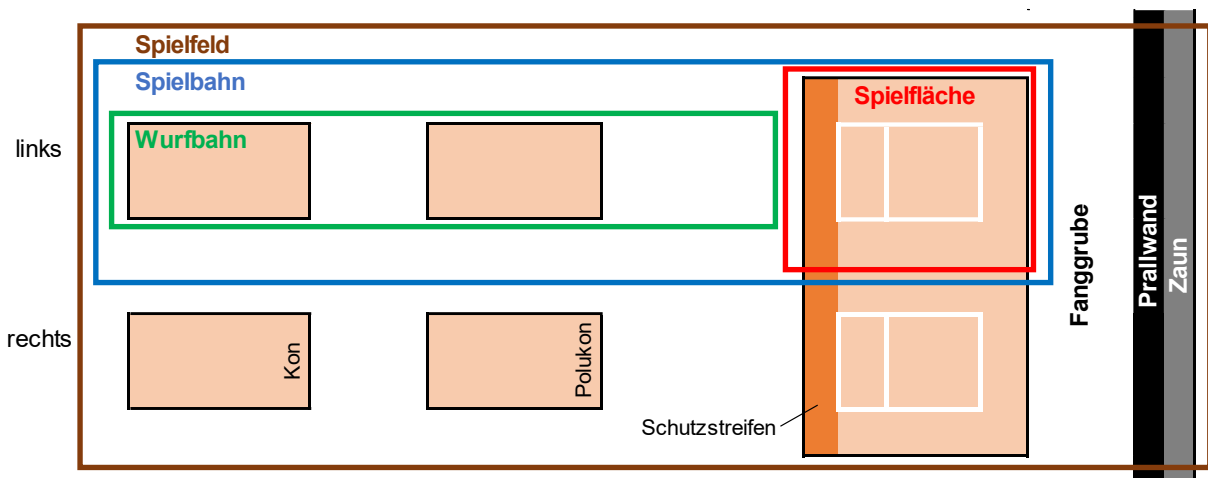


Abbildung 4: Spielfeld Unterteilung

2.3.1 Spielfläche

Zwei nebeneinander liegende Spielflächen müssen die Mindestmaße von 6,5m (Breite) x 3,5 m (Länge) einhalten, der Untergrund muss hart und eben sein (z.B. Beton, Betonplatten). Die Oberfläche der Spielflächen muss glatt sein, Sie besteht vorzugsweise aus Metallplatten (empfohlen Stärke min. 4mm), es können aber auch Kunststoffplatten oder andere schlagfeste, glatte und ebene Materialien verwendet werden.

Die Markierungen für die Stadt und die Vorstadt werden in einer Kontrastfarbe auf die Spielfläche aufgetragen. Direkt vor der *Frontlinie der Vorstadt* wird mindestens über die gesamte Breite der Vorstadt, ein Schutzstreifen (aus Gummi) platziert. Dieser darf nicht schmaler als 30cm sein und soll den Bit bei zu kurzen Würfeln vor Beschädigungen schützen. Der Schutzstreifen muss bündig zur Kante der Platten verlegt werden.

Nach der *Hinteren Linie* müssen noch mindestens 20cm Fläche vorhanden sein. Ist nach der Hinteren Linie eine Rampe vorhanden, so sollte diese Fläche mindestens 25cm betragen.

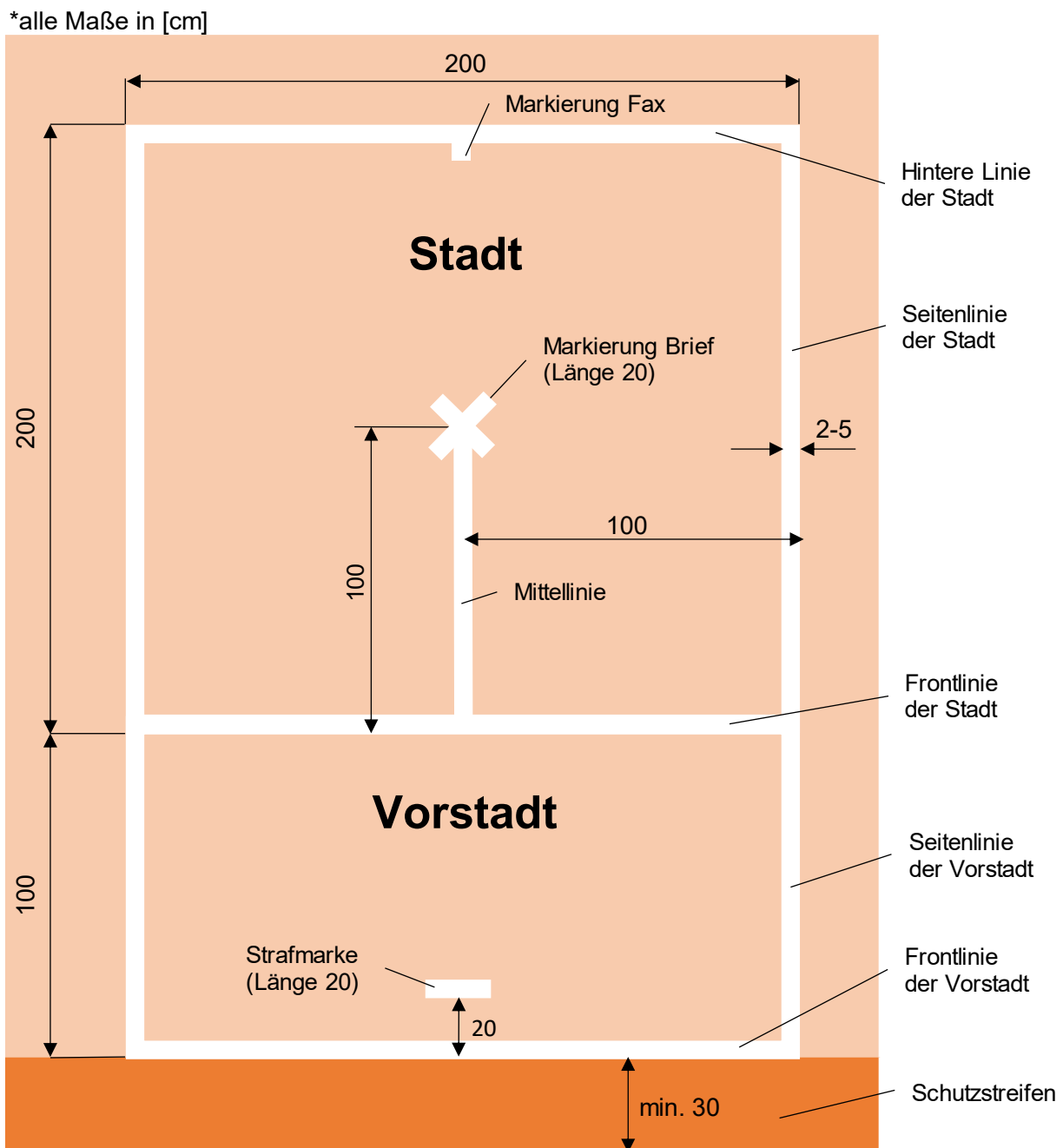


Abbildung 5: Spielfläche

2.3.2 Fanggrube, Prallwand und Zaun

Die Fanggrube soll verhindern, dass der Bit nach dem Aufprall gegen die Prallwand, wieder zurück auf die *Spielfläche* rollt. Für die Fanggrube wird eine Breite von min. 1,2m und eine Tiefe von min. 10cm empfohlen.

Direkt nach der Fanggrube sollte eine Prallwand mit einer Höhe von mindestens 1,3m aufgebaut. Die Prallwand muss aus einem elastischen und robusten Material bestehen, um die Wucht des Wurfes aufnehmen zu können. Hinter der Prallwand sollte ein min. 3m hoher Zaun mit einer Maschenweite von nicht mehr als 32mm errichtet werden. Die Prallwand kann auch direkt auf den Zaun montiert werden.

2.3.3 Wurfbahn

Die *Wurfbahnen* sind 2m breit und werden seitlich durch Markierungslinien begrenzt. Die vorderen Begrenzungen von *Kon* und *Polukon* werden als Leisten/Balken (min. Höhe 30 mm) ausgeführt. Die seitlichen und vorderen Begrenzungen liegen außerhalb vom *Kon* bzw. *Polukon*, diese Begrenzungen dürfen während des Wurfes nicht überschritten werden.

Die Innenkanten der seitlichen Begrenzungen vom *Kon* und *Polukon* müssen mit den Außenkanten der Seitenlinien der Stadt übereinstimmen. Die Markierungslinien sind in Kontrastfarbe 2-5 cm breit aufzutragen. Der Abstand vom inneren Rand der Leiste/Linie vom *Kon* zum äußeren Rand der *Frontlinie der Stadt* beträgt 13 m, beim *Polukon* 6,5 m. Die Abwurfelder müssen ausreichend hart sein und sollen ein Verrutschen beim Ausführen des Wurfes verhindern. Bevorzugte Untergründe sind synthetische Beläge, Asphalt, Betonplatten oder Pflastersteine.

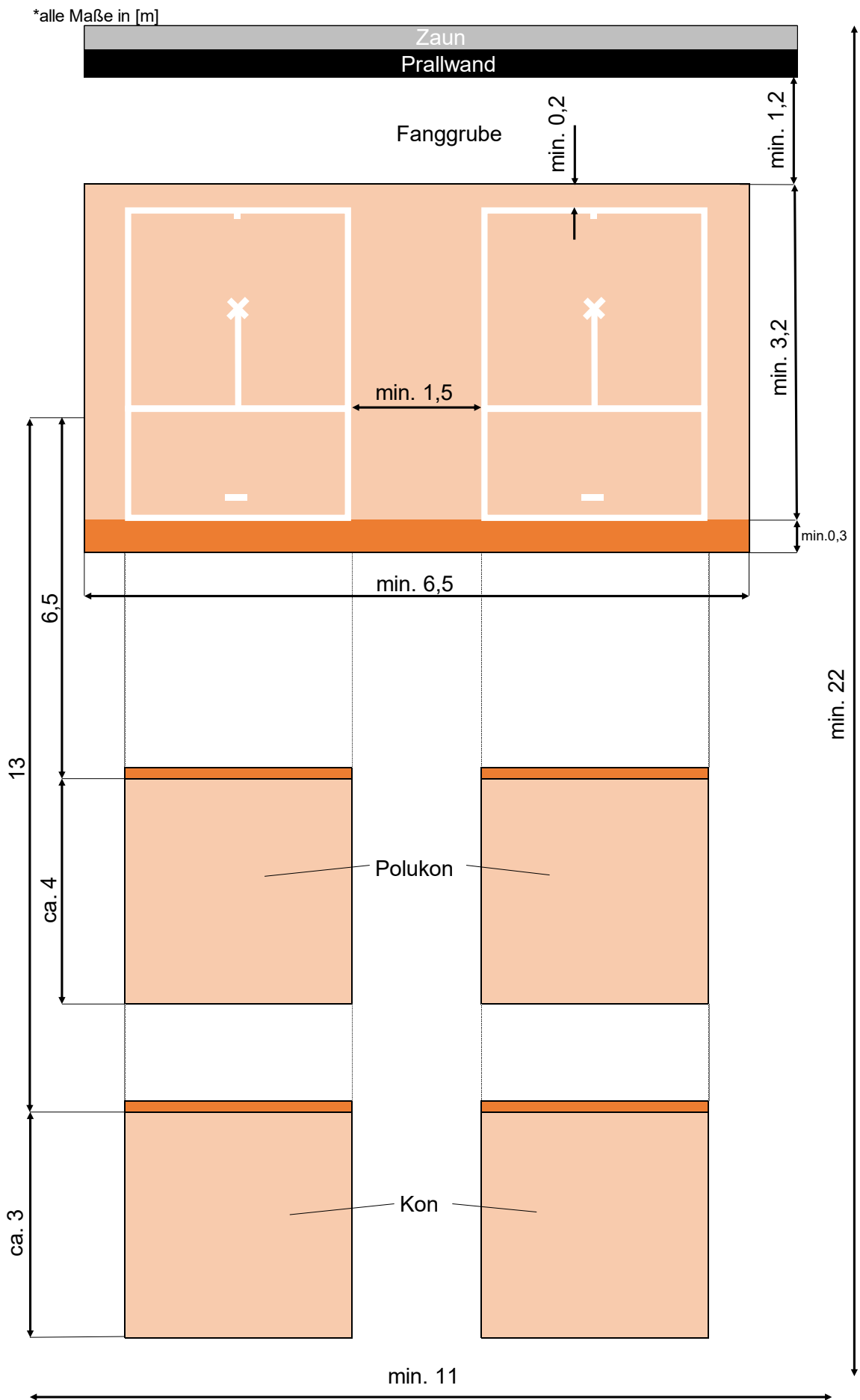


Abbildung 6: Spielfeld

3 Spielfiguren

Im Gorodki Spiel werden insgesamt 16 verschiedene Spielfiguren unterschieden. Die Reihenfolge und Anzahl der in einem Spiel gespielten Figuren werden durch die Turnierausschreibung bestimmt. *Abbildung 7* zeigt die Nummerierung und Bezeichnung der Spielfiguren. Der vorgeschriebene Aufbau ist im **Anhang** im Abschnitt *Korrektur Aufbau der Spielfiguren* dargestellt.

Führt ein Spieler seinen Wurf mit dem linken Arm aus, werden die Figuren „Nr. 12 Sichel“ und „Nr. 16 Brief“ für ihn spiegelverkehrt aufgebaut.

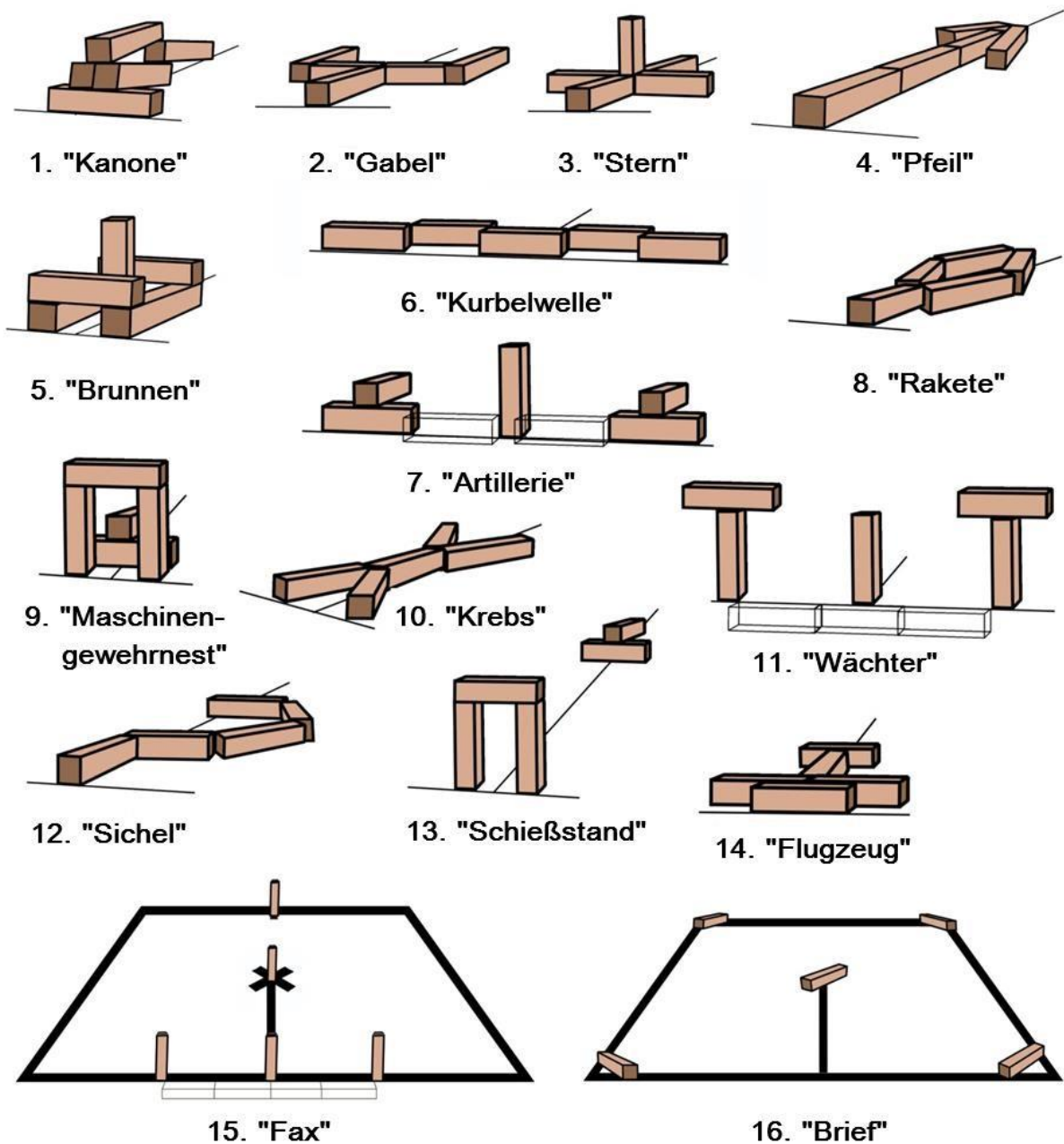


Abbildung 7: Spielfiguren

4 Ablauf des Spiels

4.1 Sicherheitsregeln

Um die Sicherheit beim Gorodkspielen zu gewährleisten, müssen alle anwesenden Personen auf der Anlage folgende Sicherheitsregeln beachten:

- Gespielt wird nur mit bruchsicheren und gemäß den Spielregeln zugelassenen Bits.
- Die Spieler müssen darauf achten, dass sich bei der Ausführung des Wurfes keine anderen Personen im Wurfsektor oder in unmittelbarer Nähe zur Abwurfstelle befinden. Es muss ein Sicherheitsabstand von 3m hinter dem Spieler sowie an der Seite des Wurfarmes eingehalten werden.
- Der Wurf darf nur nach einem Signal des Schiedsrichters ausgeführt werden.
- Es darf kein Wurf ausgeführt werden, wenn sich auf der Spielfläche andere Personen außer dem Schiedsrichter befinden.
- Beim Aufstellen der Spielfiguren muss sich der Aufstellende mit dem Rücken zur Prallwand positionieren.
- Während des Spiels, des Aufwärmens oder während des Trainings, dürfen die Spielflächen, von nicht am Spiel beteiligten Personen, nicht betreten werden.
- Das Konsumieren von Alkohol und Drogen, so wie rauchen, sind auf dem Spielfeld verboten. Personen von denen, aufgrund ihres körperlichen oder psychischen Zustandes, eine Gefahr für sich selbst oder andere ausgeht, dürfen nicht zum Spiel zugelassen werden.

4.2 Einmarsch und Aufwärmen

Vor Spielbeginn haben die Spieler das Recht sich aufzuwärmen. Die Aufwärmdauer bei Einzelwettbewerben beträgt 10 Minuten, bei Paar- und Teamwettbewerben jeweils 5 Minuten für jeden Spieler des Teams. Das Aufwärmen beginnt direkt nach dem Einmarsch nach der Freigabe durch den Schiedsrichter.

Zum Einmarsch stellt sich jeder Spieler mit den Bits in der Hand auf Höhe der vorderen Begrenzungen des Kons seiner Spielbahn. Entlang der äußeren Seitenlinien der Spielbahn (auf der rechten Spielbahn rechts und auf der linken Spielbahn links) marschieren die Spieler, nach einem Signal durch die Turnierleitung und auf allen Spielfeldern gleichzeitig, zur Spielfläche. Der Schiedsrichter marschiert in der Mitte zwischen den beiden Spielern gemeinsam mit ein und gibt das Aufwärmen frei.

Während des Aufwärmens stellt der Moderator die Sportler und die Schiedsrichter vor. Die Schiedsrichter überprüfen die Spielprotokolle auf Korrektheit.

4.3 Aufstellen vor dem Spiel

Nach der Verkündung des Endes des Aufwärmens durch die Turnierleitung, stellen sich die Spieler (mit den Bits) und der Schiedsrichter auf der *Hinteren Linie* zugewandt zum Publikum auf, der Schiedsrichter steht dabei zwischen den beiden Spielern bzw. Mannschaften. Der Schiedsrichter begrüßt beide Kontrahenten und gibt das Spiel frei.

4.4 Das Spiel

Ziel des Spiels ist es, die Gorodki mit möglichst wenigen Würfeln aus der Stadt und der Vorstadt zu schlagen. Das Spiel beginnt der Spieler/die Mannschaft auf der rechten Spielbahn. Dieser führt zwei Würfe hintereinander aus, anschließend absolviert der Gegner auf der linken Spielbahn seine beiden Würfe. Ein Bit gilt als „geworfen“, wenn er das Abwurf Feld verlassen hat. Ein Wurf fängt mit dem Beginn des Schwungs an und endet mit dem Erreichen eines stabilen Gleichgewichtes des werfenden Spielers nach dem Abwurf.

Für die Aufstellung der Spielfiguren in den Einzelwettbewerben kann jeweils pro Spieler ein Spielhelfer eingesetzt werden. Falls ein Spieler keinen Spielhelfer hat, baut er die Spielfiguren für seinen Gegner auf und der Spielhelfer des Gegners baut für den Spieler auf, der keinen Spielhelfer hat. Spieler und Spielhelfer dürfen das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters nicht verlassen.

Weibliche Teilnehmerinnen, Kinder, Jugendliche und Senioren werfen ausschließlich vom *Polukon* (6,5m). Männliche Teilnehmer ab 15 Jahre spielen vom *Kon* (13m), werden 1 bis 4 Gorodki herausgeschlagen, führen die Herren die weiteren Würfe vom *Polukon* (6,5m) aus, bis die Figur komplett abgeräumt wurde. Die Figuren "Brief" und "Fax" werden bei den Herren komplett vom *Kon* gespielt.

Während des Aufwärmens und des Spiels dürfen die Spieler beim Betreten und Verlassen des Abwurf Feldes, nicht über die vorderen Begrenzungslinien treten, sie sollen das Abwurf Feld über die seitlichen Begrenzungen verlassen.

Sobald der Spieler das Abwurf Feld erreicht hat, prüft der Schiedsrichter die Richtigkeit der aufgebauten Figur und die Sicherheit auf dem Spielfeld, anschließend gibt er den Wurf durch „einen Pfiff“ frei. Dem Spieler ist es nicht gestattet, in einem Spielgang zwei Würfe mit demselben Bit auszuführen. Sollte ein Bit während des Wettbewerbs kaputt gehen, darf der Spieler an diesem Tag mit einem Bit zu Ende spielen. Über den Defekt eines Bits entscheidet der Schiedsrichter. Sollte der Spieler mit der Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden sein, kann er mündlich Einspruch einlegen, dann entscheidet das Inventarkomitee über die Zulassung des Bits. Zum nächsten Wettkampftag muss der Spieler wieder mit zwei intakten Bits antreten.

4.5 Aufstellen nach dem Spiel / nach dem Spielsatz

Nach dem Ende eines Spielsatzes stellen sich die Spieler, mit den Bits in der Hand, auf den äußeren Seitenlinien der Stadt zueinander gewandt auf. Nach der Bekanntgabe der Zwischenergebnisse des Spielsatzes durch den Schiedsrichter, wechseln die Spieler die Spielbahnen und der Spieler auf der rechten Spielbahn beginnt den nächsten Spielsatz.

Nach dem Ende Spiels stellen sich die Spieler (ohne Bits) und der Schiedsrichter auf der *Hinteren Linie* zugewandt zum Publikum auf, der Schiedsrichter steht dabei zwischen den Spielern. Nach der Verkündung der Endergebnisse durch den Schiedsrichter verlassen die Spieler nach Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld. Beim Verlassen des Spielfeldes ist darauf zu achten, die Spieler auf den nebenliegenden Spielfeldern bei ihrem Spiel nicht zu stören.

5 Regeln des Spiels

5.1 Ungültiger Wurf

Der Wurf gilt als ungültig und die Position der Gorodki wird wiederhergestellt, wenn:

- der Wurf vor dem Pfiff des Schiedsrichters erfolgt.
- der Spieler während der Ausführung des Wurfes über die vordere oder die seitlichen Begrenzungsmarkierungen des Abwurfes tritt oder mit irgendeinem Körperteil die Oberfläche außerhalb der Begrenzungen berührt. Die Linien bzw. Leisten/Balken liegen außerhalb des zulässigen Bereichs.
- der Spieler oder Spielhelfer Aktionen begehen, die darauf abzielen, das Spiel zu verzögern oder den Gegenspieler zu stören. Die Entscheidung hierüber fällen der Schiedsrichter oder das Schiedsrichterkomitee.

Signal = zwei Pfiffe → ungültiger Wurf

5.2 Wiederholungswurf

Wenn ein oder mehrere Gorodki, infolge einer Erschütterung der Spielfläche, aufgrund des Windes oder anderer äußerer Einflüsse, ihre Position geändert haben, bevor der Bit an den Gorodki vorbeigeflogen ist oder diese berührt hat, wird die ursprüngliche Position wiederhergestellt und der Wurf wird wiederholt.

Signal = drei Pfiffe → Wiederholungswurf

Wenn ein oder mehrere Gorodki, infolge einer Erschütterung der Spielfläche, aufgrund des Windes oder anderer äußerer Einflüsse, ihre Position geändert haben, nachdem der Bit an den Gorodki vorbeigeflogen ist, ohne sie zu berühren, wird die ursprüngliche Position wiederhergestellt. Der Wurf wird als gültig gewertet.

Der Schiedsrichter kann einen Wiederholungswurf anordnen, wenn er sich seiner Entscheidung nicht sicher ist oder er eine gravierende Behinderung des Spielers durch äußere Einflüsse während der Wurfausübung feststellt.

5.3 Herausgeschlagener und nicht herausgeschlagener Gorodok

Ein Gorodok gilt als herausgeschlagen, wenn er die „Hintere Linie der Stadt“, die „*Seitenlinie der Stadt*“ oder die „*Seitenlinie der Vorstadt*“ vollständig überquert hat. Ein Gorodok, der die Vorstadt über die „*Frontlinie der Vorstadt*“ verlässt, gilt nicht als herausgeschlagen.

Berührt ein Gorodok während der Rotation um die eigene Achse die Linie, wird die Position erst nach seinem vollständigen Stillstand bestimmt.

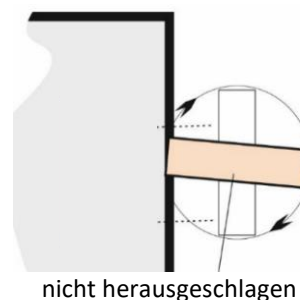


Abbildung 8: Rotierender Gorodok

Die Position eines Gorodoks, der außen neben der Linie der Stadt oder der Vorstadt liegt, wird vom Schiedsrichter visuell von oben bestimmt. Wenn die vertikale Projektion des Gorodoks die Linie nicht berührt, gilt er als herausgeschlagen. Als Hilfe kann ein Kontrollgorodok auf die Linie gestellt werden und so die Position genau ermittelt werden. Berührt der Kontrollgorodok beim Hinstellen den zu überprüfenden Gorodok, gilt dieser nicht als herausgeschlagen.

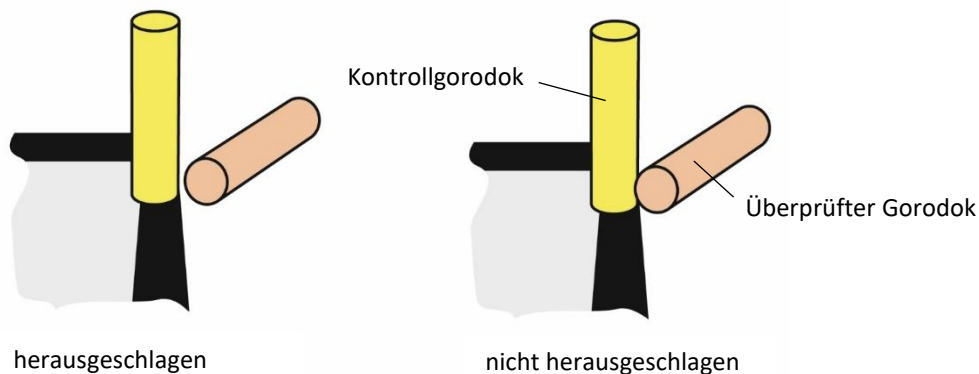


Abbildung 9: Kontrollgorodok

Zerbricht ein Gorodok nach dem er vom Bit getroffen wurde und weniger als die Hälfte des Gorodoks bleibt auf dem Platz oder dem Vorplatz liegen, so gilt der Gorodok als herausgeschlagen. Bleibt der größere Teil auf dem Platz oder dem Vorplatz liegen, wird der kaputte Gorodok durch einen ganzen ersetzt und das Spiel wird fortgesetzt.

Wenn ein bereits herausgeschlagener Gorodok in die Stadt oder Vorstadt zurückkehrt und dabei die Position eines anderen Gorodoks verändert, wird die ursprüngliche Position wiederhergestellt und der herausgeschlagene Gorodok wird entfernt. Handelt es sich um einen noch in Bewegung befindenden Gorodok, so wird dieser an die Stelle des Zusammenpralls zurückgelegt.

5.4 Strafgorodok

Als Strafgorodok wird ein Gorodok bezeichnet, der die *Frontlinie des Vorplatzes* berührt, überquert oder in einem Abstand von weniger als 20 cm von der Frontlinie des Vorplatzes gelandet ist. Dieser wird horizontal auf der Strafmarke platziert, wenn mindestens ein Gorodok aus der Figur herausgeschlagen wurde. Wenn kein einziger Gorodok aus der Figur herausgeschlagen wurde, oder es sich um die Figuren "Brief" oder "Fax" handelt, wird der Strafgorodok vertikal in die Mitte der Strafmarke gestellt. Mehrere Strafgorodoki werden bündig nebeneinander mittig entlang der gedachten Verlängerung der Strafmarke platziert.

Bleibt ein Gorodok, der nicht als Strafgorodok zählt, so auf dem Vorplatz liegen, dass er das Platzieren von Strafgorodoki behindert, werden mögliche Strafgorodoki bündig neben diesem Gorodok entlang der gedachten Verlängerung der Strafmarke platziert. Die Strafgorodoki sollen so mittig wie möglich platziert werden.

5.5 Nicht gespielte Figur

Wenn im Laufe des Spiels, vor dem Ende eines Spielsatzes festgestellt wird, dass eine Figur nicht gespielt (übersprungen) wurde, dann wird diese Figur nachgeholt. Sie wird aufgebaut sobald die auf

der Spielfläche liegende Figur komplett herausgeschlagen wurde. Wird eine nicht gespielte Figur nach Beendigung des Spiels bzw. Spielsatzes festgestellt, werden die Punkte so gezählt wie gespielt (die übersprungene Figur wird nicht mitgerechnet).

5.6 Unterbrechung des Spiels / Wettbewerbs

Wettbewerbe oder einzelne Spiele können vorübergehend unterbrochen bzw. abgesagt werden, wenn:

- das Spielfeld nicht den Regularien entspricht.
- die Wetterbedingungen eine ordnungsgemäße Fortsetzung nicht zulassen.
- medizinische Hilfe geleistet werden muss.

Wenn die Spielunterbrechung nicht länger als 15 Minuten gedauert hat, wird das Spiel ohne erneutes Aufwärmen fortgesetzt. Die Lage der Gorodki auf der Spielfläche wird in der Unterbrechung nicht verändert bzw. so wiederhergestellt, wie Sie vor der Unterbrechung vorlag.

Bei einer Unterbrechung von mehr als 15 Minuten, haben die Spieler das Recht auf eine Aufwärmung von 5 Minuten. Die Lage der Gorodki auf der Spielfläche wird nach dem Aufwärmen so wiederhergestellt, wie Sie vor der Unterbrechung vorlag.

Dauert die Unterbrechung länger als 2 Stunden, dann wird der Spielsatz von vorne begonnen.

6 Turnier- und Spielformen

Gorodki-Turniere werden als Einzel- und Mannschaftswettbewerbe durchgeführt und können sich im Spielmodus unterscheiden. In der Turnierausschreibung werden die ausgespielten Spielklassen und der Spielmodus festgelegt.

In einem Einzelwettbewerb spielt ein Einzelspieler gegen einen anderen Einzelspieler.

Mannschaftswettbewerbe können in unterschiedlichen Spielklassen ausgespielt werden. Eine Mannschaft besteht aus zwei oder drei, vier oder mehr Spielern und kann Ersatzspieler beinhalten. Auch die Zusammensetzung der Spielklassen der einzelnen Mannschaftsmitglieder kann unterschiedlich sein. Wie viele Spieler genau eine Mannschaft bilden und welche Spielklassen vertreten sein müssen bzw. dürfen, wird in der Turnierausschreibung festgelegt.

6.1 Spielformen und Spielmodi

Ein Einzel- oder Mannschaftsspiel kann in den folgenden Spielformen durchgeführt werden:

- Nach einer festgelegten Anzahl an Würfeln (z.B. 2x20 Bits). Es wird die Anzahl der herausgeschlagenen Gorodki gezählt. Jeder herausgeschlagener Gorodok bringt einen Punkt, dem entsprechen erhält man für eine komplett abgeräumte Spielfigur 5 Punkte.
- Nach einer festgelegten Anzahl zu spielender Figuren (z.B. 5 Figuren + Fax). Es werden die zum Herausschlagen aller Figuren benötigten Würfe gezählt.
- eine kombinierte Form aus den beiden beschriebenen Varianten.

Im **Anhang** sind Beispiele für Spielprotokolle beigefügt, es wird empfohlen diese Protokolle zu verwenden. Ein Spiel kann je nach Spielmodus aus zwei oder mehr Spielsätzen bestehen. Beispiele für unterschiedliche Spielmodi werden in den folgenden Unterkapiteln vorgestellt.

6.1.1 Spielmodus „2x20 Bits“

Der Spielmodus „2x20 Bits“ ist der gängigste im Eurogorodki, dabei wird nach der Spielform „*festgelegte Anzahl von Würfeln*“ gespielt.

Ein Spiel besteht aus zwei Spielsätzen mit je 20 Würfeln bzw. Bits auf maximal 15 Figuren. Im ersten Spielsatz werden die Spielfiguren nacheinander von Figur Nr.1 Kanone bis Figur Nr.15 Fax gespielt. Nachdem die Spieler die Spielbahnen gewechselt haben, werden im zweiten Spielsatz die Figuren rückwärts gespielt, von Figur Nr.15 Fax bis Figur Nr.1 Kanone.

Sollte der Spieler für das Abräumen aller 15 Figuren in einem Spielsatz weniger als 20 Bits benötigen, erhält er für jeden nicht geworfenen Wurf 5 Zusatzpunkte.

Beispiel: Im ersten Spielsatz hat der Spieler die Figur „Nr.15 Fax“ mit dem 18ten Wurf komplett abgeräumt, hat also 2 Würfe bzw. Bits „eingespart“. Für die 15 abgeräumten Figuren erhält er 75 Punkte (15 x 5 Pkt.), dazu werden ihm 10 Zusatzpunkte für die eingesparten 2 Würfe addiert (2 x 5 Pkt.). Das Ergebnis des ersten Spielsatzes lautet also 85 Pkt.

6.1.2 Spielmodus „5 Figuren + Fax“

Der Spielmodus „5 Figuren + Fax“ wird oft in Finalspielen verwendet, dabei wird nach der Spielform „festgelegten Anzahl zu spielender Figuren“ gespielt und die Anzahl der Gewinnsätze gezählt. Steht es nach zwei absolvierten Spielsätzen 2:0 ist das Spiel beendet, anderenfalls wird ein dritter Satz ausgetragen. Der Sieger eines Spielsatzes erhält 1 Punkt, bei Unentschieden bekommen beide Spieler je 0,5 Punkte.

In jedem Spielsatz müssen je 6 Figuren herausgeschlagen werden, deren Reihenfolge vorgegeben ist:

erster Spielsatz: Figuren Nr.1, Nr.2, Nr.3, Nr.4, Nr.5 und Nr.15

zweiter Spielsatz: Figuren Nr.6, Nr.7, Nr.8, Nr.9, Nr.10 und Nr.15

dritte Spielsatz: Figuren Nr.11, Nr.12, Nr.13, Nr.14, Nr.16 und Nr.15

Sollte es nach dem dritten Spielsatz unentschieden stehen, wird ein Zusatzspiel zur Ermittlung des Siegers ausgetragen.

6.1.3 Penalty

Sollte es bei KO-Spielen nach dem letzten Spielsatz Unentschieden stehen, wird ein Penalty zur Ermittlung des Siegers durchgeführt.

Im Penalty führen die Spieler so lange zwei Würfe nacheinander aus, bis einer der Spieler sich einen Vorteil erspielt hat. Ein Vorteil erzielt man sich dadurch, in dem man für das komplette Herausschlagen einer Figur, weniger Würfe benötigt als der Gegner. Es werden der Reihe nach die Figuren Nr.1 bis Nr.16 gespielt, bis einer der Spieler sich einen Vorteil erspielt hat.

Die Bestimmung der Wurfbahnen im Zusatzspiel wird durch das Los ermittelt.

6.2 Gewinner eines Spiels

Ein Spiel gilt als gewonnen, wenn ein Spieler bzw. eine Mannschaft:

- bei Spielen mit einer festgelegten Anzahl von Würfeln, am Ende des Spiels mehr Punkte hat als der Gegner. Das Ergebnis des Spiels ist die Summe der herausgeschlagenen Gorodki aller Spielsätze. Bei Punktgleichheit nach Spielende, hat der Spieler gewonnen, der im letzten Spielsatz mehr Punkte erzielt hat.
- bei Spielen mit einer festgelegten Anzahl zu spielenden Figuren, am Ende des Spiels weniger Würfe gebraucht hat als der Gegner. Bei Punktgleichheit nach Spielende, hat der Spieler gewonnen, der im letzten Spielsatz weniger Würfe benötigt hat.
- bei Spielen nach der Anzahl von Gewinnsätzen, nach dem letzten Spielsatz in Summe mehr Punkte hat als der Gegner. Die Spielsätze können nach einer *festgelegten Anzahl von Würfeln* oder *festgelegten Anzahl zu spielender Figuren* ausgetragen werden. Für das Gesamtergebnis des Spiels ist es nicht von Bedeutung wie viele Gorodki im jeweiligen Spielsatz herausgeschlagen wurden bzw. wie viele Würfe benötigt wurden. Jeder gewonnene Spielsatz bringt 1 Punkt. Bei gleichem Resultat in einem Spielsatz, erhalten die Spieler jeweils 0,5 Punkte. Vor dem entscheidenden (dritten, fünften, ...) Spielsatz werden die Spielbahnen ausgelost. Sollte es bei KO-Spielen nach dem letzten Spielsatz Unentschieden stehen, wird ein Penalty zur Ermittlung des Siegers durchgeführt.

6.3 Gewinner eines Turniers

Die Ermittlung der Endergebnisse des Wettkampfs kann auf unterschiedliche Art erfolgen. Folgende Varianten werden empfohlen:

- Summierung aller Spielrunden
Es können 2, 3 oder mehr Spiele im Verlauf eines Turnieres gespielt werden. Der Sieger wird aus der Summe aller absolvierten Spiele ermittelt.
- Vorrunde(n) mit anschließender/n Finalrunde(n)
Nach einer oder mehreren Vorrunden, die aus mehreren Spielen bestehen können, wird eine Finalrunde gespielt. Die Finalrunde kann aus einem oder mehreren Spielen bestehen. Die Ergebnisse der Vorrunde(n) werden vor der/n Finalrunde(n) gestrichen.

Bei Wettbewerben mit festgelegter Anzahl von Würfeln und Summierung aller Spielrunden ist derjenige der Sieger, der insgesamt die höchste Punktzahl (meisten herausgeschlagenen Gorodki) erreicht hat. Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Teilnehmern entscheidet über die Platzierung:

- 1) das Ergebnis des letzten Spiels.
- 2) das Ergebnis des letzten Spielsatzes des letzten Spiels.
- 3) die höchste Anzahl an 5-Punkte Würfeln im letzten Spiel.
- 4) die höchste Anzahl an 5-Punkte Würfeln des letzten Spielsatzes des letzten Spiels.
- 5) die höchste Anzahl an 4-, 3- und 2-Punkte Würfeln im letzten Spiel.

Bei Wettbewerben mit festgelegter Anzahl zu Spielender Figuren und Summierung aller Spielrunden ist derjenige der Sieger, der insgesamt die geringste Punktzahl (wenigsten getätigten Würfe) erreicht hat. Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Teilnehmern entscheidet über die Platzierung:

- 1) das Ergebnis des letzten Spiels.
- 2) das Ergebnis des letzten Spielsatzes des letzten Spiels.
- 3) das Ergebnis des vorletzten Spiels.
- 4) die höchste Anzahl an Würfeln im letzten Spiel, bei denen die Figur mit einem Wurf herausgeschlagen wurde.
- 5) die höchste Anzahl an Würfeln im letzten Spiel, bei denen die Figur mit zwei, drei und vier Würfeln herausgeschlagen wurde.

6.4 Mannschaftswettbewerbe

Die Reihenfolge, in der die Spieler bei Mannschaftswettbewerben ihre Würfe ausführen, darf innerhalb der Mannschaft nach jedem absolvierten Spielgang verändert werden. Voraussetzung ist, dass in jedem Spielgang alle Spieler der Mannschaft zum Wurf kommen und jeder Spieler zwei Würfe ausführt, außer die Ersatzspieler. In jedem Spielgang kann der Ersatzspieler ausgetauscht werden. Der Mannschaftskapitän bestimmt die Reihenfolge in einem Spielgang.

Falls bei einem Mannschaftswettbewerb, in dem die Mannschaft aus mindestens drei Spielern besteht, ein Spieler fehlt, werden die Würfe des fehlenden Spielers als *Fehlwürfe* gewertet. Fehlen zwei oder mehr Spieler vor Spielbeginn, darf die Mannschaft nicht antreten. Das Spiel wird für die Mannschaft mit zu wenig Spielern als Niederlage gewertet. Bei Wettbewerben, in denen der Sieger

aus der Summe der herausgeschlagenen Gorodki ermittelt wird, werden für diese Mannschaft „0“ Punkte im Spielprotokoll vermerkt.

Tritt die Gegnerische Mannschaft nicht zum Spiel an oder die Anzahl der Teilnehmenden Mannschaften ist ungerade, dann absolviert die Mannschaft das Spiel ohne Gegner.

Ein Spieler, der sich zum Spielbeginn verspätet hat, darf die Mannschaft auffüllen und ab dem Zeitpunkt am Spiel teilnehmen, sofern sein Name vorher im Spielprotokoll eingetragen war. Ein Recht aufs aufwärmen hat dieser Spieler nicht mehr.

Wenn ein Spieler die Figur Nr.12 „Sichel“ oder Nr. 16 „Brief“ verfehlt, ohne einen Gorodok mit dem Bit zu treffen, oder einen ungültigen Wurf macht, werden diese Figuren für den nächsten Spieler im Team neu angeordnet, falls er mit der anderen Hand wirft.

6.5 Vereinfachte Spielregeln

Für Kinder oder Anfänger können vereinfachte Spielregeln festgelegt werden. Es ist z.B. möglich die Größe des Spielfeldes, der Spielfläche und den Wurfabstand anzupassen. Auch die Größe und das Gewicht der Bits und der Gorodki können den jeweiligen Anforderungen entsprechend gewählt werden.

Bei Veranstaltungen mit Gorodki-Neulingen, muss besonders auf die Sicherheit der Teilnehmer und Zuschauer geachtet werden.

7 Turnier Teilnehmer

7.1 Spielklassen

Die genaue Einteilung in Spielklassen und Altersgruppen für ein Gorodki-Turnier wird durch die Turnierausschreibung bestimmt.

Für Spielklassen in Einzelwettbewerben wird die folgende Aufteilung nach Alter empfohlen:

Bezeichnung	Alter	Wurfdistanz
▪ Kinder U10	bis 10 Jahre	individuell
▪ Kinder U12	11 bis 12 Jahre	Polukon
▪ Kinder U14	13 bis 14 Jahre	Polukon
▪ Junioren U18	15 bis 18 Jahre	Junioren Kon / Juniorinnen Polukon
▪ Erwachsene Ü19	ab 19 Jahre	Herren Kon / Damen Polukon
▪ Senioren Ü55	ab 55 Jahre	Kon oder Polukon

Das Alter des Teilnehmers wird zum 31. Dezember des Wettbewerbsjahres ermittelt.

Grundlage für die Zulassung eines Spielers zu einem Gorodki-Turnier ist die fristgerechte Anmeldung durch seinen Verein.

Ein Sportler kann durch Beschluss der Veranstalter zum Wettbewerb einer Spielklasse zugelassen werden, wenn seine sportliche Qualifikation dem Niveau der Spielklasse entspricht (sofern es nicht anders in der Ausschreibung festgelegt wird). Über die endgültige Einteilung in die Spielklassen entscheidet der Turnierveranstalter.

Transgender nehmen an Gorodki-Turnieren in der Spielklasse der Herren teil.

7.2 Spielkleidung

Die Spieler und ihre Helfer sollten dem Wetter und den Bedingungen des Wettbewerbs angemessene sportliche Kleidung tragen. Mitglieder einer Mannschaft bzw. eines Vereins sollten mit einem farblich einheitlichen Oberteil ausgestattet sein. Es wird empfohlen auf der Kleidung die Spielernummer und den Namen des Vereins anzubringen.

7.3 Mannschaftsverantwortliche

Der Mannschaftsverantwortliche wird durch den jeweiligen Sportverein bestimmt und bei der Anmeldung vermerkt. Der Mannschaftsverantwortliche ist der Leiter des Teams. Er ist dafür verantwortlich auf die Disziplin und die Einhaltung der Wettkampffregeln seiner Sportler zu achten.

Der Mannschaftsverantwortliche nimmt an den Auslosungen der Wettbewerbe teil und ist bei den Sitzungen der Komitees anwesend, wenn diese gemeinsam mit den Mannschaftsverantwortlichen abgehalten werden.

Während der Spiele darf sich der Mannschaftsverantwortliche bei den Spielern bzw. bei der Mannschaft aufhalten und Sie unterstützen. Bei den Einzelwettbewerben kann der Mannschaftsverantwortliche auch als Spielhelfer fungieren, jedoch nicht bei den Mannschafts- und Paarwettbewerben.

Der Mannschaftsverantwortliche hat sich nicht in die Angelegenheiten des Schiedsrichterkomitees einzumischen, wenn er nicht Mitglied des Schiedsrichterkomitees ist.

7.4 Mannschaftskapitäne

Bei Mannschaftswettbewerben wird ein Mannschaftskapitän ernannt. In Abwesenheit des Mannschaftsverantwortlichen übernimmt der Mannschaftskapitän die Pflichten des Mannschaftsverantwortlichen. Verlässt der Mannschaftskapitän die Spielfläche, teilt er dem Schiedsrichter den Namen des Spielers mit, der in seiner Abwesenheit als Mannschaftskapitän auftritt.

7.5 Rechte und Pflichten der Wettkampfteilnehmer

7.5.1 Rechte der Wettkampfteilnehmer

Die Spieler haben während des Wettkampfs das Recht:

- auf eine Aufwärmzeit vor dem Spielbeginn. Diese beträgt bei Einzelwettbewerben 10 Minuten und bei Mannschaften 5 Minuten pro Spieler.
- den Schiedsrichter um eine Erklärung seiner Entscheidung bitten, falls Zweifel an ihr bestehen. Ist der Spieler mit der Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden, kann er sich an den Turnierleiter wenden. Bei Mannschaftswettbewerben hat nur der Mannschaftsverantwortliche dieses Recht.
- Einen Protest gegen die Entscheidung des Schiedsrichters einzulegen.
- Bei Verstößen gegen die Spielregeln oder gegen die Turnierausschreibung einen Protest gegen die Spielwertung einzulegen. Alle Proteste werden innerhalb einer Stunde schriftlich beim Schiedsrichterkomitee eingereicht, über die nach dem Spielende ein entsprechender Eintrag im Protokoll erfolgt.
- sich innerhalb einer Stunde nach Ablehnung des Protestes, schriftlich mit einem Einspruch an das Schiedsrichterkomitee zu wenden.
- medizinische Versorgung zu erhalten.
- auf einen Spielhelfer bei Einzelwettbewerben.

7.5.2 Pflichten der Turnierteilnehmer

Die Spieler haben während des Wettkampfs die Pflicht:

- die Spielregeln und die Ausschreibung des Turniers zu kennen und diese zu befolgen;
- sich im Sinne eines fairen Wettkampfes entsprechend gegenüber dem Schiedsrichter und dem Gegenspieler zu verhalten.
- Handlungen zu vermeiden, die das Spiel verzögern oder als solche angesehen werden können. Dies gilt sowohl für den Spieler als auch für den Spielhelfer.
- keine Handlungen vorzunehmen, die den Gegner stören könnten.
- als Schiedsrichter ein Spiel zu leiten, wenn die Turnierleitung ihn dafür einteilt.

8 Turnierorganisation

Der Turnierveranstalter muss für die Durchführung des Turniers eine gewisse technische Versorgung zur Verfügung stellen. An folgendes sollten die Organisatoren bei der Planung denken:

- Vorbereitung der Spielanlage (entsprechend der Regeln).
- Ausreichend Gorodki. Mindestens 12 pro Spielfeld.
- Alle während des Spiels verwendeten Gorodki müssen gleichschwer und -groß sein.
- Besen und Wasserschiebern zur Reinigung der Spielfelder.
- Wage und einer Messeinrichtung (z.B. Zollstock) zur Kontrolle der Bitmaße.
- Verpflegung mit Essen und Getränken.
- Genügend sanitäre Anlagen in der Nähe der Spielfelder.
- Visuellen Informationen für Teilnehmer und Zuschauer (Spielpläne, Ergebnislisten)
- Spielprotokolle, Pfeifen, Schreibwaren und weiteres notwendiges Büromaterial.
- Stromversorgung und Lautsprechersystem.

Für die ordnungsgemäße Durchführung eines Turniers ist die Bestimmung folgende Posten bzw. Komitees erforderlich:

- Turnierleiter
- stellvertretender Turnierleiter
- Hauptsekretär
- Schiedsrichter
- Schiedsrichterkomitee
- Inventarkomitee

Folgende Posten bzw. Komitees sind noch zusätzlich empfohlen:

- weitere Sekretäre
- Turniermoderator

8.1 Turnierleiter und sein Stellvertreter

Der Turnierleiter ist für die Organisation und Durchführung des Wettbewerbes in Übereinstimmung mit den Spielregeln und der Ausschreibung verantwortlich. Seine Anordnungen sind für alle Teilnehmer verbindlich. Der Turnierleiter sollte durch ein Leibchen oder ähnliches erkennbar sein. Zu seinen Aufgaben gehört es:

- den Zustand der Spielanlage zu überprüfen.
- einen Turnierplan zu erstellen und das Turnier nach diesem durchzuführen.
- die Schiedsrichter für die einzelnen Spiele zu bestimmen.
- alle aufkommenden organisatorischen Fragen im Turnierverlauf unverzüglich aufzunehmen und darauf entsprechend zu reagieren.
- schriftliche Proteste entgegenzunehmen.
- Sitzungen des Schiedsrichterkomitees einzuberufen und Sportler oder Mannschaftsverantwortliche dazu einzuladen, um über Proteste zu entscheiden.
- Informationen über Verlauf und Ergebnisse des Wettbewerbs zur Verfügung zu stellen.
- die Ergebnisse des Wettbewerbs zu überprüfen und diese, nach dem Turnier, in Form eines Turnierprotokolls zur Verfügung zu stellen.
- den Spielverlauf auf den Spielfeldern zu überwachen und eindeutige Fehlentscheidungen der Schiedsrichter zu korrigieren.

- Schiedsrichter, die ihren Pflichten nicht nachkommen, von der Schiedsrichtertätigkeit zu entlassen.
- Nach Entscheidung des Schiedsrichterkomitees Teilnehmer zu disqualifizieren.
- das Spiel bei ungünstigen Wetterbedingungen oder bei Defekten an der Spielanlage zu unterbrechen bzw. abzusagen.

Der stellvertretende Turnierleiter ist für die Durchführung des Wettbewerbes in den ihm zugewiesenen Bereichen verantwortlich. In Abwesenheit des Turnierleiters übernimmt er die Aufgaben des Turnierleiters. Es können ein oder mehrere Stellvertreter bestimmt werden.

Der Turnierleiter übernimmt oder delegiert die Aufgaben, die im Rahmen der Turnierorganisation anfallen.

8.2 Hauptsekretär

Zu den Aufgaben des Hauptsekretärs gehört es:

- die Anmeldungen auf ihre Richtigkeit zu überprüfen.
- die Auslosungen durchzuführen und deren Ergebnisse festzuhalten.
- einen Spielplan zu erstellen und nach Genehmigung durch den Turnierleiter die Teilnehmern in Kenntnis zu setzen.
- Sitzungen des Schiedsrichterkomitees zu protokollieren.
- die Turnirdokumentation ordnungsgemäß durchzuführen.
- In Abstimmung mit dem Turnierleiter die Schiedsrichter einzuteilen.
- die Spielprotokolle an die Schiedsrichter auszugeben und diese nach dem Spiel auf ihre Richtigkeit zu überprüfen.
- dem Turniermoderator Informationen zur Verfügung zu stellen und seine Tätigkeit zu kontrollieren.
- einen Turnierbericht zu erstellen.

Der Hauptsekretär kann mehrere Sekretäre ernennen, die ihn bei seiner Arbeit unterstützen.

8.3 Schiedsrichter

Für jedes Spiel wird durch den Hauptsekretär ein Schiedsrichter eingeteilt. Bei Bedarf kann ein Schiedsrichterassistent hinzugezogen werden, der das Spielprotokoll führt. Der Schiedsrichter befindet sich auf der Spielfläche und ist für die Spielleitung und das Einhalten der Spielregeln zuständig. Zu seinen Aufgaben gehört es:

- auf den Zustand der Spielfläche und eine ausreichende Menge an Gorodki zu achten.
- die Schiedsrichter sollten die Bits vor jedem Spiel (beim Aufwärmen) auf intakten Zustand und das Vorhandensein der Kennzeichnung prüfen.
- die Einhaltung der Sicherheitsregeln während des Aufwärmens und des Spiels zu kontrollieren
- die Reihenfolge und Richtigkeit der Aufstellung der Figuren zu kontrollieren.
- den Wurf durch einen Pfiff freizugeben und die Anzahl der herausgeschlagenen Gorodki zu bestimmen, sowie laut anzusagen.
- die Position der Gorodki mit Kreide zu markieren, falls die Gefahr eines ungültigen Wurfs oder einer Verschiebung von Gorodki besteht.
- seine Entscheidungen auf Anfragen der Teilnehmer zu begründen.
- zu jedem Zeitpunkt des Spiels einen Platz einzunehmen von dem aus er die Richtigkeit

der Aufstellung der Figur, den Spieler während des Wurfs, den Landungsort des Bits und die Bewegung der Gorodki auf der Spielfläche deutlich erkennen kann.

- das Spielprotokoll zu führen.
- die Aufräumung der Spielfläche zu kontrollieren. Dies Spieler sollen alle Gorodki von der Spielfläche räumen und ihre Bits mitnehmen.
- den Spielern das Ergebnis des Spiels bekannt zu geben und das Spielprotokoll durch die Spieler unterschreiben zu lassen.
- das Spielprotokoll an den Hauptsekretär zu übergeben, ggf. Spielergebnisse zu erklären.
- die Turnierleitung über die aufgetretenen Mängel und fehlende Hilfsmittel etc. zu informieren.

Der Schiedsrichter darf während des Spiels keine Hilfestellung für die Spieler geben, ausgenommen ist medizinische Hilfe.

Ist ein Schiedsrichterassistent für das Spiel eingeteilt, so ist dieser für das Führen des Spielprotokolls verantwortlich. Bei Mannschaftswettbewerben überwacht er die Wurfreihenfolge der Spieler.

8.4 Turniermoderator

Ist bei einem Turnier ein Moderator anwesend, dann übernimmt er die folgenden Aufgaben:

- die Anwesenden auf der Sportanlage über den Verlauf und die Organisation des Wettbewerbs zu informieren (Spielstände, nächsten Spiele, Spielergebnisse, ...).
- Vereine, Teilnehmer und Schiedsrichter beim Aufwärmen vorstellen.

8.5 Schiedsrichterkomitee (SRK)

Die Zusammensetzung des SRK wird vom Turnierorganisator bestimmt. Es wird die folgende Struktur zur Bildung des SRK empfohlen:

- Turnierleiter
- stellvertretender Turnierleiter
- Hauptsekretär
- mindestens zwei weitere, aus Sicht des Veranstalters, kompetente Personen

Die Arbeit des SRK wird vom Turnierleiter geleitet. Das SRK achtet auf die ordnungsgemäße und regelkonforme Durchführung des Turniers und entscheidet über Proteste und Disqualifikationen. Die Entscheidung wird mit einfacher Mehrheit gefällt, im Falle von gleicher Stimmanzahl, zählt die Stimme des Turnierleiters doppelt.

8.6 Inventarkomitee (INVK)

Das INVK ist dafür verantwortlich die Bits, die Gorodki und die Spielfelder zu kontrollieren und zu bestätigen, dass diese den vorgeschriebenen Regeln entsprechen.

Jeder Spieler muss vor seinem ersten Spiel, seine Bits vom INVK überprüfen (Vorgaben nach 2.2 *Bit*) und kennzeichnen (z.B. Aufkleber) lassen. Es darf nur mit gekennzeichneten Bits gespielt werden.

Über die Zusammensetzung der INVK entscheidet der Turnierorganisator, es sollte aus mindestens drei Personen bestehen.

9 Protest

9.1 Verfahren zur Einreichung eines Protestes

Ist der Spieler mit einer Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden, kann der Spieler bzw. der Mannschaftskapitän oder der Mannschaftenverantwortliche gegen die Entscheidung des Schiedsrichters einen Protest einlegen, wenn ein kontroverser Moment während des Spiels aufgetreten ist, welcher den Verlauf des Spiels oder das Ergebnis beeinflusst hat. Die Frist zur Einreichung des Protestes beträgt eine Stunde nach dem Spielende.

Ist ein Teilnehmer des Turniers mit einer Handlung oder Entscheidung während des Turniers bzgl. der Durchführung des Wettbewerbs nicht einverstanden, kann er einen Protest nach einer mündlichen Verkündung darüber einlegen. Die Frist zur Einreichung des Protestes beträgt eine Stunde nach der mündlichen Verkündung.

Ein Protest wird schriftlich beim Turnierleiter (seinem Stellvertreter oder dem Hauptsekretär) eingelegt und enthält folgende Informationen:

- Vor- und Nachname der Person, welche den Protest einreicht;
- Datum und Uhrzeit des Auftretens der strittigen Situation;
- eine detaillierte Darstellung der umstrittenen Situation, mit Verweis auf einen Verstoß gegen die Spielregeln oder die Turnierausschreibung.

9.2 Ablauf zur Klärung eines Protestes

Die Überprüfung eines gemäß den Regeln eingereichten Protestes muss innerhalb einer Stunde ab dem Zeitpunkt der Einreichung des Protestes begonnen werden.

An der Überprüfung des Protestes sind beteiligt:

- das Schiedsrichterkomitee;
- die Partei, die den Protest eingereicht hat;
- Teilnehmer, gegen dessen Handlungen der Protest erhoben wurde.

Die Sitzung des SRK wird vom Turnierleiter oder bei dessen Abwesenheit von seinem Stellvertreter geleitet. Wurde gegen den Turnierleiter ein Protest eingelegt, wird die Sitzung von seinem Stellvertreter geleitet. Falls die Person die einen Protest einlegt oder die Person, gegen die der Protest erhoben wurde, dem SRK angehören, haben sie kein Stimmrecht bei der Entscheidungsfindung. Beschlüsse des SRK werden mit einfacher Stimmmehrheit gefasst. Bei Stimmgleichheit wird die Entscheidung getroffen, für die der Turnierleiter gestimmt hat. In diesem Fall darf er sich seiner Stimme nicht enthalten. Falls gegen den Turnierleiter ein Protest eingelegt wurde, entscheidet die Stimme des Stellvertreters des Turnierleiters.

Sitzungsergebnisse werden in einem Protokoll dokumentiert, in welchem die Entscheidungen des SRK unter Hinweis auf die entsprechenden Punkte der Spielregeln und der Turnierausschreibung begründet werden. Das ausgefüllte Sitzungsprotokoll wird beiden beteiligten Parteien ausgehändigt.

Wird der zweite Protest eines Spielers oder einer Mannschaft, welcher nicht im Zusammenhang mit der ersten Streitigkeit steht, vom SRK ebenfalls begründet abgelehnt, so wird diesem Spieler oder dieser Mannschaft das Recht entzogen weitere Proteste bis zum Ende des Wettbewerbs einzulegen. Wurde ein Protest vom SRK abgelehnt, darf kein weiterer Protest zu diesem Streitpunkt mehr eingereicht werden.

10 Strafen bei Regelverstößen

Nr..	Verstoß	Folgen
10.1.	Der Wurf wird vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt.	Der Wurf wird als "ungültig" gewertet.
10.2	Der Spieler hat in der Zeit vom Beginn des Wurfs bis zum Erreichen eines stabilen Gleichgewichtes seines Körpers einen Punkt auf der Seitenlinie, einer Begrenzleiste oder außerhalb des Kons (Polukons) mit einem Körperteil berührt.	Der Wurf wird als "ungültig" gewertet.
10.3	Das Spielinventar entspricht nicht den Spielregeln.	Verbot der Verwendung von Inventar, das nicht den Regeln entspricht.
10.4	Verwendung vom Spielinventar, das nicht den Spielregeln entspricht	Disqualifikation des Spielers durch die Turnierleitung.
10.5	Übertreten oder Drauftreten der Begrenzungsleisten oder Linien von Kon und Polukon beim Betreten oder Verlassen des Abwurfes.	-erster Verstoß: Mündliche Verwarnung -zweiter Verstoß: Verwarnung mit Eintragung ins Protokoll. -Jeder weitere Verstoß: Ein Punkt wird vom Spielergebnis abgezogen (Spiel auf festgelegte Anzahl von Würfeln) bzw. ein Bit wird zum Ergebnis addiert (Spiel auf festgelegte Anzahl zu spielender Figuren).
10.6	Der Spieler oder sein Helfer verzögern oder stören das Spiel bzw. führen Handlugen aus, die so gedeutet werden können.	-erster Verstoß: Verwarnung mit Eintragung ins Protokoll. - Jeder weitere Verstoß: Der Spieler verliert einen Wurfversuch. Dieser Wurf gilt als „ungültig“.
10.7	Verlassen der Spielfläche ohne Zustimmung des Schiedsrichters.	-erster Verstoß: Verwarnung mit Eintragung ins Protokoll. - zweiter Verstoß: Der Spieler verliert einen Wurfversuch. Dieser Wurf gilt als „ungültig“. - dritter Verstoß: der Spieler wird für dieses Spiel disqualifiziert
10.8	Grobes unsportliches Verhalten.	Disqualifikation des Spielers durch die Turnierleitung.

Anhang

Korrektter Aufbau der Spielfiguren

Der Aufbau der Figuren, außer der Figur „Brief“, erfolgt in der Mitte der vorderen Kante der Frontlinie der Stadt, ohne über die Markierungslinien hinauszugehen.

Alle Gorodki, die sich auf den vorderen, hinteren oder seitlichen Linien des Platzes befinden, müssen so angeordnet werden, dass die Außenkanten der vertikalen Projektionen dieser Gorodki mit den Außenkanten der Markierungslinien der Stadt übereinstimmen.

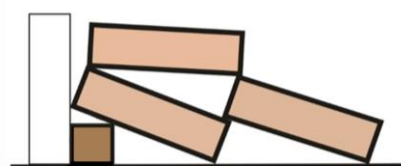
Die Genauigkeit der Abstände zwischen den Gorodki wird durch den horizontal angeordneten Kontroll-Gorodok überprüft.

Nebeneinanderliegende Gorodki müssen sich gegenseitig berühren.

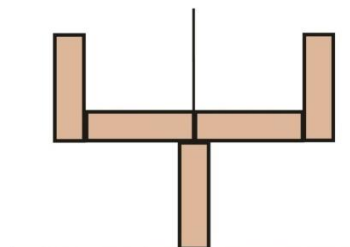
Der Gorodok, der sich auf der mittleren Markierung bei den Figuren "Fax" und "Brief" befindet, wird auf der Mitte der Linien platziert.

Der korrekte Aufbau der Spielfiguren wird für jede Figur in den folgenden Abbildungen dargestellt:

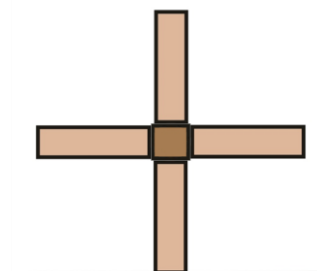
1. Kanone



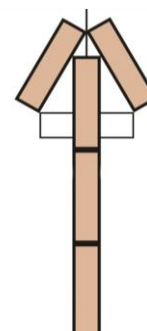
2. Gabel



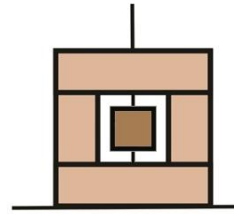
3. Stern



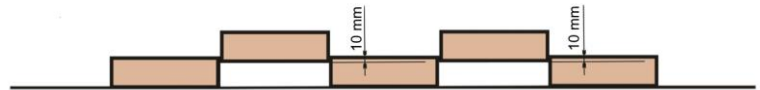
4. Pfeil



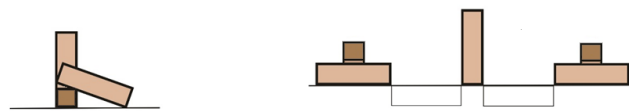
5. Brunnen



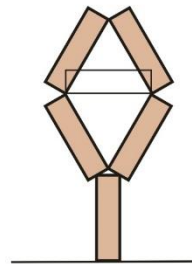
6. Kurbelwelle



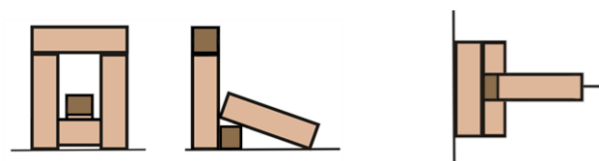
7. Artillerie



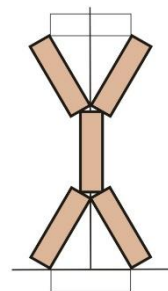
8. Rakete



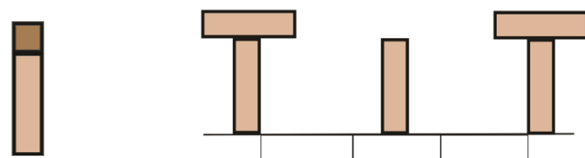
9. Maschinengewehrnest



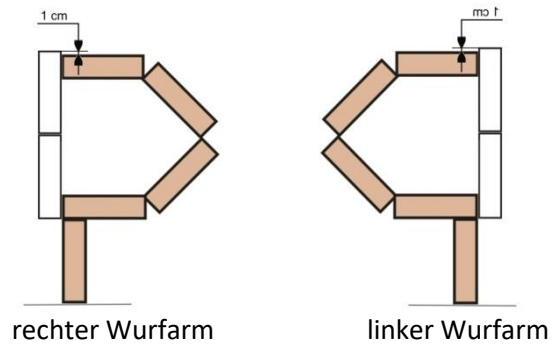
10. Krebs



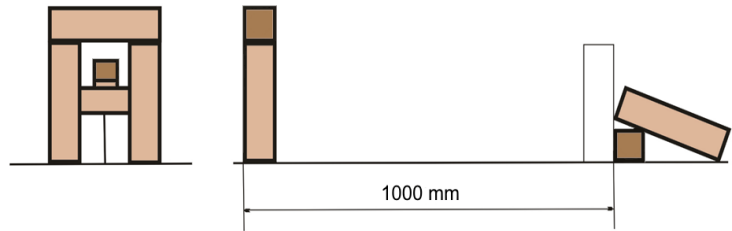
11. Wächter



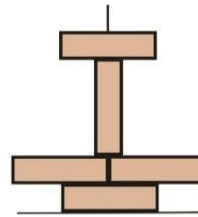
12. Sichel



13. Schießstand



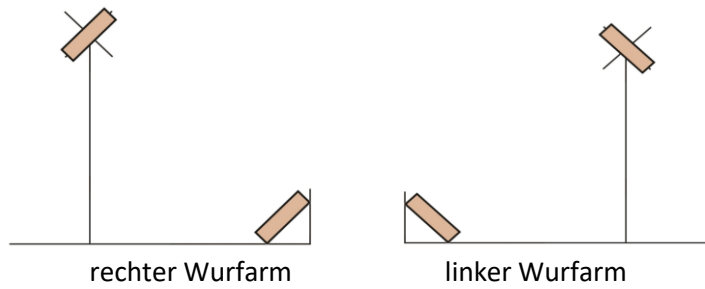
14. Flugzeug



15. Fax



16. Brief



Spielprotokoll für Ranglistenturniere „2x20 Bits“ Variante 1

Gorodki Spielprotokoll

2x20 Bits Einzel

Durchgang Datum Turniername

Schiedsrichter / Spielfeld Nr. _____ / _____

Spielsatz I (1-20)

Spieler 1: Vorname, Name _____

Spieler 2: Vorname, Name _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe

Spielsatz II (21-40)

Spieler 2: Vorname, Name _____

Spieler 1: Vorname, Name _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe

Unterschriften:

Schiedsrichter _____

Spieler 1

Ergebnis 40'

Spieler 2

Ergebnis 40'

Besondere Vorkommisse / Bemerkungen:

Gorodki-Turnier



Ort, Datum

SPIELPROTOKOLL

Spielrunde _____

Spieler I: _____

Spieler II: _____

Spielsatz I:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe	

Spielsatz II:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe	

Spielerggebnis:

Unterschrift: Spieler I _____ Spieler II _____

Besondere Vorkommnisse, Bemerkungen:

Spielleiter: _____ Unterschrift: _____

Spielprotokoll „5 Figuren + Fax“

Gorodki Spielprotokoll

5 Figuren + Fax

Datum, Ort

Schiedsrichter

Spieler 1

Vorname, Name

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Würfe	
Runde I																																
Runde II																																
Runde III																																
Würfe gesamt																																

Spieler 2
Vorname, Name

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Würfe	
Runde I																																
Runde II																																
Runde II																																
Würfe gesamt																																

Unterschriften:

(Schiedsrichter)

(Spieler 1)

(Spieler 2)

Ergebnis

--	--