

# WSSA Sport Stacking Regelbuch



## World Sport Stacking Association® (WSSA)

**UNSER ZIEL: EINE WELT, DIE STACKT!**

**UNSERE MISSION:**

Die World Sport Stacking Association (WSSA) 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 Eigenschaften oder Werte zu fördern 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, die an einem Wettbewerb teilnehmen, dazu gehören die Stacker, (Staffel)-Mannschaftstrainer, Offizielle und Zuschauer, ihr Bestes zu geben, um zusammenzuarbeiten, guten Sport zu zeigen und ein positives Vorbild 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.

## Begriffsdefinition

Neue Erläuterungen in rot.  
Zusätzliche Korrektur- noch nicht in engl. Version.

### Becher/Cup

Ein Cup ist ein speziell für das Sport Stacking entwickelter Becher, der den Regeln der WSSA entspricht und der in Sport Stacking Wettbewerben oder bei Veranstaltungen verwendet wird. Die „Lippe“ ist an der offenen Becherseite und der Rand (rim) des Bechers ist am gegenüberliegenden geschlossenen Ende. Der Absatz (step oder ledge) ist unterhalb des Randes. Cup(s), die bei einem von der WSSA anerkannten oder sanktionierten Wettbewerb benutzt werden, dürfen auf keine Weise verfälscht oder verändert sein. (z.B. zusätzliche Löcher, entfernte Logos, Anbringen eines Fremdkörpers, usw.) Beachte: Speed Stacks Inc. ist der Hauptsponsor der WSSA und Speed Stacks® Markenprodukte sind die „Offiziellen Cups der WSSA“ und somit die einzigen anerkannten Cups für die Teilnahme an WSSA Wettbewerben. (Beachte: Die metallenen Trainingsbecher Speed Stacks Super Stacks® und Mini Speed Stacks sind nicht als offizielle WSSA Sport Stacking Becher bei WSSA Turnieren anerkannt.)

### 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 Stackabfolge oder ein Muster, das eine Kombination von Einzelstacks beinhaltet (z.B. 3-3-3 Stack, 3-6-3 Stack oder ein Cycle Stack).

**Stacker** Als Stacker werden die Teilnehmer an Sport Stacking Wettbewerben oder Veranstaltungen bezeichnet.

### Special Stacker

Ein Stacker mit einer diagnostizierten körperlichen und/oder geistigen Behinderung, die es ihm erschwert einen normalen Bewegungsablauf auszuführen, **insbesondere Sport Stacking**. Ein „Special Stacker“ muss durch einen Schul- oder lizenzierten Psychologen oder durch einen sachkundigen Mediziner als solcher mit einem der folgenden Diagnosen identifiziert werden:

- geistige Behinderung** (formell bekannt als geistige Unterentwicklung): Eine Person mit deutlich unter dem Durchschnitt liegenden mentalen Fähigkeiten oder Intelligenz und mit eingeschränkter Funktion bei unabhängigen täglichen Aktivitäten.
- Schädel-Hirn-Trauma**: Jemand dem eine Gehirnverletzung widerfahren ist, die zu einem totalen oder teilweisen Verlust von Wahrnehmungs-, Gedächtnis-, Problemlösungs- und motorischen Fähigkeiten geführt hat.

- c) **Körperliche Beeinträchtigung:** Körperliches Problem oder Befindlichkeitsstörung einer Person von Geburt an, einschließlich zerebraler Lähmungen, Knochentuberkulose und Amputationen.
- d) **gesundheitliche Beeinträchtigung:** Eingeschränkte Kraft oder Aufmerksamkeit verursacht durch chronische Gesundheitsprobleme, einschließlich „offener Rücken“ und Tourette Syndrom.
- e) **Sehschwäche:** ärztlich festgestellte Blindheit
- f) **charakteristische Lernschwäche:** Beträchtliche Schwierigkeiten bei der Verarbeitung und Durchführung in einem oder mehreren Lerngebieten.
- g) **Verschiedene Behinderungen:** Zwei oder mehr der beschriebenen Behinderungen.

**Special Stacker**, die in der Altersklasse **SS18 oder jünger** antreten sind Schüler, die speziell entworfene Anweisungen benötigen und in einem separaten Klassenraum 80-100% des Schultages unterrichtet werden.

Special Stacker der Altersklasse **SS19+** sind Erwachsene die Hilfe und/oder Unterstützung benötigen um ihren Wohn- oder Arbeitsort zu erreichen. **Special Stacker konkurrieren in zwei verschiedenen Leveln in ihrer Altersklasse**, welche über ihre durchschnittliche Zeit für den 3-6-3 bestimmt wird (ausgenommen sind Doppel und die Zeitstafel wie angegeben). Die Durchschnittszeit für **Level 1 ist 7,99s oder schneller**. Die Durchschnittszeit für **Level 2 ist 8,00s oder langsamer**. **Special Stacker im Alter von 15 bis 18 Jahren** dürfen in der SS19+ Altersklasse im Doppel und in der Zeitstafel antreten. Special Stacker jeder Altersklasse dürfen im SS-Eltern-Kind Doppel antreten.

**Up Stacking** Begriff für das Aufbauen der Becher zu Pyramiden. Die „Aufbauphase“ **beginnt** sobald der Stacker **den Timer startet oder** mit dem Aufbau des ersten Stacks der Abfolge begonnen hat.

**Down Stacking** Begriff für das Abbauen der Becher, wobei die Becher vollständig auf den darunterliegenden Bechern aufliegen müssen. Die „Abbauphase“ **beginnt**, sobald der Stacker mit dem Abbau des ersten Stacks der Abfolge begonnen hat. Alle Stacker müssen mit beiden Händen den Abbau des ersten Stacks jeder Abfolge beginnen bevor sie mit dem Abbau des zweiten Stacks beginnen dürfen. Ebenfalls müssen beide Hände angefangen haben den zweiten Stack abzubauen bevor mit dem Abbau des dritten Stacks begonnen wird. Der dritte Stack darf mit einer Hand abgebaut werden.

**3-3-3 Stack** Die Becher werden in 3 Türmen aus jeweils 3 Bechern auf- und abgebaut 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** Eine in der Abfolge festgeschriebene Kombination von 3-6-3, 6-6 und 1-10-1. Die Stacker beenden den Cycle Stack mit den Bechern in der abgebauten 3-6-3 Position.

## Fumble (Fehler)

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** –a) während des **Aufbaus** a) die „Lippe“ eines Bechers liegt auf dem „Absatz“ eines anderen Bechers oder b) der oberste Becher eines aufgebauten Stacks steht nicht richtig auf den unteren Bechern, sondern befindet sich in einer „Schräglage“.  
b) Während des **Abbaus** rutscht ein oder mehrere Becher nicht komplett auf die darunter stehenden Becher, sondern befindet sich in einer „Schräglage“.

## StackMat®

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

- 1) Die StackMat® ist aktiviert, wenn **beide** Hände die touch pads berühren. Diese bringen das rote und grüne Licht zum Leuchten. So wird angezeigt, dass die Zeitnahme bereit ist. Die Uhr startet, wenn der Stacker **eine** Hand oder **beide** Hände hochhebt. Die Zeit wird angehalten, wenn der Stacker mit beiden Händen die touch pads berührt.
- 2) **Start- und Stopp-Position der Hände** – Ein Stacker darf jeden Teil der Hand (von den Fingerspitzen bis zum Anfang des Handgelenks) auf die touch pads legen. Weder das Handgelenk noch die Unterarme dürfen zum Starten und Stoppen des Timers benutzt werden. Beim **Starten** des Timers dürfen die Hände in keinster Weise die Becher berühren. Beim **Stoppen** des Timers dürfen die Hände die Becher berühren, solange der Stacker diese nicht festhält oder es so scheint als würde er sie festhalten. Wenn die Uhr **gestoppt** wird, darf eine Hand des Stackers schon auf dem touch pad sein, während die andere Hand den Abbau vor dem Stoppen der Zeit beendet.
- 3) Alle Arten der Generation 2 Speed Stacks Stack Mat® sind auf „Sanctioned & Recognized“ WSSA Turnieren erlaubt, so wie sie vom Turnierleiter bereitgestellt werden. Das Generation 1 Modell ist nur für „Recognized“ Turniere zugelassen.

**StackMat (Wettkampfmatte & Timer) – Gen. 2**



## Stacking Oberfläche

Die Stacking Fläche ist definiert als die **Oberfläche** der StackMat® einschließlich Timer. Becher werden als „**auf der Stacking Fläche**“ betrachtet, wenn sich noch irgendein Teil auf der Matte oder dem Timer befindet.

**Hiccup** Dies ist eine unbeabsichtigte Bewegung einer oder beider Hände auf den touch pads der StackMat®, durch die die Zeitnahme fast wie von selbst beginnt. Meistens stoppt der Timer wieder kurz nach dem Start. Ein Hiccup wird nicht als ein „Versuch“ gewertet. Die Uhr darf dann wieder auf Null gesetzt werden.

**Sport Stacking Feld** Das gesamte Spielfeld. (siehe Zeichnung Sport Stacking Feld)

## Offizielle Wettkampftische (auch optionale Aufwärmische)

1a) Der offizielle Sport Stacking Tisch hat folgende Maße: Breite: 72,5 - 77,5 cm, Länge: 180,0 - 187,5 cm, Höhe: 72,5 - 77,5 cm. Beachte: In den USA entspricht diese Größe einem handelsüblichen Klappstisch (2 ½ ft. x 6 ft.)

b) Wegen internationaler Unterschiede sind Tische mit verschiedenen Abmessungen erlaubt, der Turnierleiter muss diese jedoch für WSSA Turniere anerkennen lassen. Wenn die Tische kürzer als oben angegeben sind, müssen zwei Tische für die Turnierstaffel aneinander gestellt werden (mehr dazu auf Seite 10).

2) Wahlweise kann ein Turnierleiter für Stacker, die kleiner als 102 cm sind, tiefere Tische zur Verfügung stellen:

Breite: 72,5 - 77,5 cm, Länge: 180,0 - 187,5 cm, Höhe: 61 cm

Die WSSA empfiehlt die tieferen Tische für jüngere und/oder kleinere Stacker die aus ersichtlichen Gründen nicht auf „Standard“ Tischen stacken können. Wenn tiefere Tische nicht zur Verfügung stehen, empfiehlt die WSSA ausschließlich den Einsatz von OSHA (Arbeitsschutzorganisation in den USA) anerkannten Fußstritten/Podesten um den Stacker zu erhöhen.

**Start-Fehler** In der Turnierstaffel wenn der startende Stacker seine Hand/Hände vom Touch Pad der StackMat® nimmt bevor das Startsignal vom Schiedsrichter gegeben wurde.

## Stopp-Fehler

Die StackMat® Wettkampfuhr wird gestoppt a) **bevor eine Abfolge fertig ist** (nicht mit einem Hiccup zu verwechseln – siehe Definition) und/oder in Staffelwettbewerben b) **bevor der vierte und letzte Stacker seine Abfolge abgeschlossen** hat (Anm.: Alle Becher müssen abgebaut und in einer aufrechten Position sein bevor die Wettkampfuhr gestoppt wird). 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 liegt eine Regelverletzung vor. Wenn der Timer gestoppt wurde und die Becher von selbst zum Stehen gekommen sind (Reihenfolge dieser Ereignisse ist egal) wird der Versuch als abgeschlossen angesehen und eine Regelverletzung kann nicht mehr auftreten.

**Scratch** Eine Regelverletzung, die bei **Zeit-Wettbewerben** ausgesprochen wird und die dazu führt, dass die Zeit nicht gewertet wird. (siehe Scratches auf Seite 6)

## Fußfehler

In allen Staffelwettbewerben: **Wartende Stacker**

a) Fuß auf oder über der Startlinie

b) Fuß auf oder über der Mittellinie im hinteren Feld

c) Fuß **nicht** mehr in Kontakt mit dem Fußboden, **wenn** der zurückkehrende Stacker auf oder über die Startlinie tritt

**Nur in der Zeitstaffel: Der zurückkehrende Stacker** tritt im hinteren Bereich (hinter der Startlinie) über die Mittellinie. (Anm.: Stacker dürfen die Mittellinie im vorderen Bereich (vor der Startlinie) übertreten oder berühren).

**Nur in Turnierstaffel: Alle Stacker** - Fuß auf oder über der Mittellinie im vorderen oder hinteren Bereich (vor / hinter Startlinie).

**Strafpunkte** Eine Mannschaft erhält Strafpunkte für Verstöße, die in einem Turnier-Staffelwettbewerb begangen werden wie z.B. Fehlstart, falscher Stop und Fehler, die nicht korrigiert wurden.

**Disqualifikation** Ein Lauf oder Wettkampf wird in einem Turnier-Staffelwettkampf bei Störungen (der gegnerischen Mannschaft) und/oder unsportlichem Verhalten als verloren gewertet.

**Altersklassen** Die Stacker werden nach ihrem Alter unterteilt (siehe „Altersklassen und Disziplin“, Seite 15).

**(Staffel-Mannschafts-) Trainer** Kapitän der 4 (oder 5) köpfigen Mannschaft ist eine Person, die freiwillig dafür sorgt, dass alle Spieler der Mannschaft zur richtigen Zeit am richtigen Ort sind um das Richtige zu tun.

**Vorrunde** Alle Zeit-Wettbewerbe beginnen mit Vorrunden, die darauf hinzielen die schnellsten Stacker in jeder Altersklasse zu ermitteln, die sich daraufhin für die Finals qualifizieren.

**Finale** Qualifizierte Stacker aus den Vorrunden, die um die Platzierung in ihrer Altersklasse gegeneinander antreten.  
Beachte: Die Anzahl der Finalisten kann aufgrund der Anzahl der teilnehmenden Stacker eines Turniers variieren.

**Rekorde** Ein Rekord ist die schnellste Zeit, die in einer Disziplin auf einem WSSA Turnier erreicht wird. Rekorde werden **pro Disziplin und Altersklasse in den Finals** aufgestellt, in Listen für regionale, nationale und internationale Rekorde kategorisiert und sind auf der WSSA Homepage unter [www.theWSSA.com](http://www.theWSSA.com) zu finden.

## Korrekte Stacking Reihenfolgen

Beachte: In den meisten Fällen kann jeder einzelne Stack mit einer oder zwei Händen bearbeitet werden. Jedoch gibt es bestimmte Fälle mit speziellen Anforderungen, die beachtet werden müssen. (Beachte „Erläuterung zu: Benutzen von beiden Händen zur selben Zeit“)

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

- Stacked von links nach rechts oder von rechts nach links (je nach individueller Vorliebe). Es ist vorgesehen, dass die Stackingreihenfolge seitwärts und nicht von vorne nach hinten oder hinten nach vorne durchgeführt wird.
- Die Hände des Stackers dürfen während der Aufbauphase nicht gleichzeitig an zwei Türmen arbeiten, auch darf nicht gleichzeitig aufgebaut werden während ein anderer Stack abgebaut wird.
- Zwei Pyramiden dürfen zur gleichen Zeit abgebaut werden. Alle Stacker müssen mit beiden Händen den Abbau des ersten Stacks jeder Abfolge beginnen bevor sie mit dem Abbau des zweiten Stacks beginnen dürfen. Ebenfalls müssen beide Hände angefangen haben den zweiten Stack abzubauen bevor mit dem Abbau des dritten Stacks begonnen wird. Der dritte Stack darf mit einer Hand\* abgebaut werden.
- Der Abbau muss in der gleichen Richtung erfolgen wie der Aufbau (d.h. wenn man von links nach rechts aufbaut, muss man auch von links nach rechts abbauen).

### Cycle Stack

- Der Cycle Stack ist eine in der Abfolge festgeschriebene Kombination aus einem 3-6-3 Stack, einem 6-6 Stack und einem 1-10-1 Stack, die ohne Unterbrechung durchgeführt wird und im 3-6-3 endet.
- Stacked von links nach rechts oder von rechts nach links (je nach individueller Vorliebe).
- Die Hände des Stackers dürfen während der Aufbauphase nicht gleichzeitig an zwei Türmen arbeiten, auch darf nicht gleichzeitig aufgebaut werden während ein anderer Stack abgebaut wird. Siehe: „Erläuterung zu: Benutzen von beiden Händen zur selben Zeit“ weiter unten.
- Zwei Pyramiden dürfen zur gleichen Zeit abgebaut werden. Alle Stacker müssen mit beiden Händen den Abbau des ersten Stacks jeder Abfolge beginnen, bevor sie mit dem Abbau des zweiten Stacks beginnen dürfen. Ebenfalls müssen beide Hände angefangen haben den zweiten Stack abzubauen, bevor mit dem Abbau des dritten Stacks begonnen wird. Der dritte Stack darf mit einer Hand\* abgebaut werden.
- 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.
- In der Abbauphase des 3-6-3 darf der letzte 3er Turm mit einer Hand abgebaut werden und diese 3 Becher müssen lediglich eine „Turmform“ haben, damit die Abbauphase als beendet gilt. (Die Becher müssen für den Übergang zum 6-6 nicht vollständig zusammengeschoben sein).
- Wenn ein Toppler des 6er Turms beim Übergang vom 3-6-3 zum 6-6 passiert, darf der Stacker den ersten 6er Turm aufbauen, anschließend den Toppler korrigieren (aufstellen) und dann diesen 6er aufbauen.
- Die beiden aufgebauten 6er Türme müssen nebeneinander und nicht hintereinander stehen.
- Beim Abbau des 6-6 - **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.** Alle 12 Becher müssen in den Abbau mit einbezogen werden (keiner darf stehen gelassen werden) und zusammenkommen zu einer Säule aus wenigstens 10 Bechern. Dies erlaubt, dass ein oder zwei der 12 Becher in der Hand/den Händen des Stackers bleiben kann.
- Die oberen zwei Becher des 12er Turms (oder die, die in den Händen des Stackers geblieben sind) müssen links und rechts von dem jetzigen 10er Turm platziert werden (um den 1-10-1 zu bilden). Einer dieser Becher muss mit der offenen Seite nach „oben“ und der andere mit der offenen Seite nach „unten“ platziert werden (je nach individueller Vorliebe). Die einzelnen Becher dürfen die Mitte des aufgebauten 10er Turmes nicht überqueren. Als Mittellinie gilt die Mitte der unteren 4 Becher, die auf der StackMat® stehen.
- Sobald der 1-10-1 aufgebaut ist, müssen erst die einzelnen Becher aufgenommen werden und dann zum Abbau zum 3-6-3 benutzt werden. (Anm.: Die einzelnen Becher müssen nicht länger gedreht und auf die Stackoberfläche aufgetippt werden bevor sie zum Abbau des 10ers zum 3-6-3 benutzt werden, wenn dies aber getan wird, ist dies kein Fehler.)

## Erläuterung zu: Benutzen von beiden Händen zur selben Zeit:

Die Hände eines Stackers dürfen keine 2 Stacks simultan berühren, weder in der Auf- noch in der Abbauphase, bis auf folgende **AUSNAHMEN:**

1. Zwei Pyramiden dürfen zur gleichen Zeit abgebaut werden. Alle Stacker müssen mit beiden Händen den Abbau des ersten Stacks jeder Abfolge beginnen, bevor sie mit dem Abbau des zweiten Stacks beginnen dürfen. Ebenfalls müssen beide Hände angefangen haben den zweiten Stack abzubauen, bevor mit dem Abbau des dritten Stacks begonnen wird. Der dritte Stack darf mit einer Hand\* abgebaut werden.
2. 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.
3. Während der **Abbauphase**, solange der Stacker versucht in der richtigen Reihenfolge abzubauen, darf der Stacker einen Fehler **zu jeder Zeit** und **in jeder Reihenfolge korrigieren**, allerdings bevor die Zeit gestoppt wird (bei Einzel-/Doppelwettkämpfen) korrigieren. In den Staffeln sollte dies vor dem Wechsel geschehen. Der Stacker darf den Fehler mit einer Hand korrigieren, während er mit der anderen Hand den /die verbleibenden Türme abbaut. Wenn in einer Staffel ein Fehler nach dem Wechsel auffällt, darf der zurückgelaufene Stacker wieder an den Tisch gehen und den Fehler korrigieren. Dies ist solange möglich, wie der nächste Stacker die Becher noch nicht berührt hat. Nach der Korrektur muss erneut ein sauberer Wechsel durchgeführt werden.
4. Beim Übergang von einem der 3 Hauptstacks im Cycle (3-6-3, 6-6, 1-10-1) zu einem anderen, darf der Stacker mit seinen Händen 2 Bechertürme gleichzeitig berühren:
  - a) Beim Übergang **vom 3-6-3 zum 6-6**, können die Hände des Stackers beide 3er Türme gleichzeitig berühren, jedoch kann der Aufbau der ersten 6 nicht begonnen werden, solange der Abbau der vorherigen 3 Becher nicht vollendet ist, dabei ist es ausreichend, wenn diese Becher säulenartig übereinander sind. (Mit anderen Worten: Türme können nicht gleichzeitig auf- und abgebaut werden.) Die letzten 3 Becher müssen zu den ersten 3 Bechern gebracht werden. (Beachte: der Stacker darf den ersten 3er Turm umstellen, indem er die Becher über die StackMat® schiebt. Die gesamte Lippe des unteren Bechers darf während dieser Aktion die Oberfläche der StackMat® nicht verlassen. Nachdem der letzte 3er Turm abgebaut ist, darf der Stacker mit dem Aufbau des 6-6 beginnen.) Die beiden 3er Türme müssen nicht zu einem 6er Turm werden, bevor die 6er Pyramide gebaut wird. Es darf einfach nach der 3-2-1 Methode aufgebaut werden.
  - b) Beim Übergang **vom 6-6 zum 1-10-1**, müssen beide Händen den Abbau des ersten 6ers beginnen und dürfen jederzeit danach den Abbau des zweiten 6ers anfangen\*. (Beachte: Alle 12 Becher müssen beim Abbau mit einbezogen werden und müssen auf einem der beiden Wege, die zuvor beschrieben wurden, zusammen kommen.)
  - c) Beim Übergang **vom 6-6 zum 1-10-1** und **vom 1-10-1 zum 3-6-3**, um den Cycle zu beenden, darf mit den einzelnen Bechern auf der linken und auf der rechten Seite gleichzeitig gearbeitet werden.

\* **Ausnahmen werden für Stacker mit Behinderungen gemacht, denen es nicht möglich ist, beide Hände zu benutzen.**

## **Fumbles (Fehler)**

Wenn ein Fumble während einer Aufbauphase auftritt, muss er korrigiert werden, bevor weitergemacht wird, außer bei einem Toppler, welcher erst korrigiert werden muss, bevor er aufgebaut wird. Um einen Fumble richtig zu korrigieren, muss der Stacker den/die umgefallenen Becher wieder aufbauen, **BEVOR** er den nächsten Turm aufbaut. Wenn ein Stacker begonnen hat, den nächsten Turm aufzubauen vor, während oder nach einem Fumble am vorherigen Stack, so muss der Stacker die Becher wieder in die ursprüngliche, abgebaute Position bringen und zurückgehen, um so den Fumble zu korrigieren, bevor er weitermachen kann. Die „**Abbauphase**“ beginnt wenn der Stacker den Abbau des ersten Stacks der Reihenfolge begonnen hat. Wenn ein Fumble vor Beginn der Abbauphase passiert, muss er in der richtigen Reihenfolge vor Beginn des Abbaus des ersten Stacks korrigiert werden. Dies schließt auch Becher mit ein, die während der Aufbauphase am Fallen sind, aber während des Abbaus aufgefangen werden könnten. Wenn nicht in der Reihenfolge zurückgegangen und in richtiger Reihenfolge korrigiert wird, tritt eine Regelverletzung auf. In der Abbauphase muss eine Pyramide **nicht** erneut aufgebaut werden, wenn Fumbles passieren. Sie dürfen zu jeder Zeit korrigiert werden und nicht notwendigerweise in der vorgegebenen Reihenfolge, solange der Stacker versucht in der richtigen Reihenfolge abzubauen. Alle Fumbles müssen vor Stoppen der Zeit (Zeitwettbewerb) und bevor die Übergabe per Fußwechsel an den folgenden Stacker erfolgt (bei Staffeln) korrigiert werden. Fällt ein Fehler erst nach dem Wechsel auf, verfähre wie in #3 beschrieben. Wenn ein Stacker einen Becher oder mehrere fallen lässt, darf nur der Stacker selbst die Becher wieder holen. Wenn jemand anders als der Stacker einen weggefallenen Becher berührt, holt der Stacker den Becher einfach wieder und setzt seinen Versuch fort.

**BEACHTEN:** Alle Zeit-Wettbewerbe auf WSSA-sanktionierten Turnieren beinhalten **Vorrunden** und **Finals**. Siehe Definition der Begriffe.

## Einzelwettkampf

1. Ein Stacker muss in seiner Altersklasse antreten. Die Zugehörigkeit zu einer Altersklasse richtet sich nach dem Alter am letzten Tag des Wettkampfes.
2. Ein Stacker darf nur einmal in der Einzelvorrunde antreten. Diese Vorrunden beinhalten die folgenden Stacks in der Reihenfolge: 3-3-3, 3-6-3, Cycle.
3. Ein Stacker muss die Becher auf der Oberfläche der StackMat® auf- und abbauen (Siehe „Stacking Oberfläche“ in Begriffsdefinition).
4. Übungstische (wahlweise) - wenn der Platz und die Umstände es erlauben, kann der Turnierleiter entscheiden, Übungstische (warm-up tables) im Wettkampf zu benutzen. Wenn ja, hat jeder Wettkampftisch einen dazugehörigen Übungstisch, der mindestens 4,27m vom Wettkampftisch entfernt stehen muss. Pro Tisch müssen 2 StackMat® Wettkampftische, 2 Stacker und 2 Wartelinien (in 2,13m Entfernung) vorhanden sein. Jeder Stacker hat die Möglichkeit, sich am Übungstisch aufzuwärmen, bevor er an den Wettkampftisch geht. (Beachte: Die Stacker bekommen trotzdem ihre 2 normalen warm-ups vor jedem Stack am Wettkampftisch). Ihre Zeit am Übungstisch ist auf die Zeit begrenzt, die der / die vorherigen Stacker benötigen, um am Wettkampftisch ihren Lauf zu absolvieren. Wenn ein Stacker beginnt, sich am Übungstisch aufzuwärmen, ist er verpflichtet, bei nächster Gelegenheit seine Vorrunde am Wettkampftisch zu absolvieren. (als Vergleich: ein „On deck circle“ im Baseball).
5. Jedem Stacker werden bis zu 2 warm-ups vor und für jeden der drei separaten Wettbewerbe erlaubt, welche in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden müssen: 3-3-3, 3-6-3, Cycle. Die warm-ups für jeden Wettkampf müssen vor dem ersten (tatsächlich) gestoppten Versuch in derselben Disziplin und nicht zwischen aufeinanderfolgenden Versuchen desselben Wettbewerbs durchgeführt werden. Ein einzelner Aufbau von irgendeinem Stack gilt bereits als ein Aufwärmversuch und wird ggf. als nächster, fehlerhafter Versuch gewertet. (Anm.: ein einfaches Trennen oder Umstellen von Bechern in einem Stack wird nicht als Aufwärmversuch gewertet.) Wenn keine Aufwärmische vorhanden sind und ein Stacker den ersten warm-up am Wettkampftisch 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, den Wettkampf verlassen möchte um später wiederzukommen. Ein Stacker kann wahlweise auf einen oder beide warm-ups verzichten.
6. Nachdem der Stacker seine warm-ups durchgeführt hat, weist der Schiedsrichter ihn mit den Worten „Reset Timer and Start When Ready.“ / „Stelle die Uhr auf Null und beginne, wenn du bereit bist.“ an, seinen ersten Versuch für den speziellen Stack durchzuführen. Der Stacker muss beide Hände (von den Fingerspitzen bis zum Anfang des Handgelenks) auf die gelben touch pads auf der StackMat® legen, um zu beginnen. (Beachte: ein Stacker darf nicht die Handgelenke oder den Unterarm benutzen um die Zeit zu starten. Außerdem darf kein Teil der Hände einen oder mehrere Becher berühren, bevor oder während die Zeit gestartet wird.) Der Stacker kann irgendwann nach dem Aufleuchten des grünen Lichts der StackMat® mit dem Stacken beginnen. (Beachte: Wenn ein Hiccup (siehe Begriffsdefinition) auftritt, wird der Schiedsrichter dem Stacker erlauben, erneut anzufangen.)
7. a) Sobald ein Stacker die Abbauphase vollendet hat, muss er mit beiden Händen (von den Fingerspitzen bis zum Anfang des Handgelenks) die Uhr zu stoppen. b) Ein Stacker **darf** eine Hand auf dem touch pad der StackMat® haben, während die andere Hand die Abbauphase beendet, bevor sie die Zeit stoppt. c) : Ein Stacker **darf nicht** die Handgelenke oder die Unterarme benutzen um die Zeit zu stoppen. d) Eine Hand/ beide Hände dürfen einen/die Becher berühren solange sie nicht festgehalten werden oder es so scheint als würden sie festgehalten. e) Der Schiedsrichter notiert die Zeit, vorausgesetzt, der Stacker hat keinen Fehler gemacht (**Scratch**). f) Der Schiedsrichter wird danach sagen: „Reset Timer and Start When Ready.“ / „Stelle die Uhr auf Null und beginne, wenn du bereit bist“ und so dem Stacker anzeigen, dass der nächste Versuch starten kann.
8. a) Die Einzelzeit eines Stackers soll in 3 Versuchen ermittelt werden. Die beste Zeit des Stackers aus den 3 Versuchen wird als schnellste Zeit gewertet. Die Zeit wird auf die Hundertstelsekunde genau notiert. b) Die Zeit für einen Stacker wird zuerst während der Einzelvorrunde genommen. Wenn es ein Stacker in das Einzelfinale geschafft hat, ersetzt die Zeit aus dem Finale die Vorrundenzeit.
9. Während eines Einzelwettkampfes sollen alle **Zuschauer** und auch alle nicht beteiligten **Stacker** außerhalb des Sport Stacking Feldes bleiben.

### Scratches (nur bei Zeit-Wettbewerben)

1. **Unzulässige Position der Hände beim Starten oder Stoppen auf der StackMat®**
  2. **Ein oder mehrere Becher, die vollständig neben der StackMat® gestackt werden/stehen**
  3. **Unzulässige Stacking Reihenfolge**
  4. **Nicht richtig korrigierte Fumbles**
  5. **Unerlaubtes Benutzen von 2 Händen an 2 Stacks** (siehe „Erläuterungen zu: Benutzen von beiden Händen zur selben Zeit“)
  6. **Ein falscher Stopp** (nicht mit einem Hiccup zu verwechseln)
- Nur 3-6-3 Zeitstapel:**
7. **Fußfehler: Wartender Stacker** – Startlinie, Mittellinie im hinteren Bereich, Füße nicht auf Boden. **Zurückkehrender Stacker** – betritt falsche Seite des hinteren Bereichs.
- Anm. für Schiedsrichter:** Wenn jemand anders als der Stacker einen weggefallenen Becher berührt, holt der Stacker den Becher einfach wieder und setzt seinen Versuch fort. Stacker müssen über ihre Fehler informiert werden, um sie nicht im nächsten Versuch zu wiederholen.

## Zeitgleichheit:

In allen Zeit-Wettbewerben wird Zeitgleichheit sowohl in den Finalen als auch in den Overall-Platzierungen wie folgt aufgebrochen: Bei Zeitgleichheit wird nach der zweitbesten Zeit gewertet. Bleibt die Zeitgleichheit weiter bestehen, wird die drittbeste Zeit und letztendlich die beste Vorrundenzeit herangezogen. Sollte die Zeitgleichheit nun immer noch bestehen, wird sie als solche gewertet. (Anm.: Zeitgleichheiten werden in der Vorrunde nicht aufgebrochen. Es ziehen so viele Stacker in das Finale ein, wie von der Turnierleitung festgelegt. Hinzu kommen ein oder mehrere Stacker, die sich durch Zeitgleichheit für den letzten Platz qualifiziert haben.)

# Double-Wettkampf

Das Double (Doppel) besteht aus einer Mannschaft mit 2 Spielern, die zusammen arbeiten, um den Cycle (3-6-3 für Special Stacker) 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!**

1. a) Das Doubleteam (DT) muss in seiner Altersklasse starten. Die Zugehörigkeit zur Altersklasse richtet sich nach dem Alter am Finaltag des Wettkampfes. Altersklassen **6U** bis 18U: Die Teams starten in der Altersklasse des älteren Stackers; Altersklassen 19+ bis 60+: Die Teams starten in der Altersklasse des jüngeren Stackers. Stacker, die 18 Jahre und jünger sind, dürfen nicht in der Altersklasse 19+ starten. (Ausnahme: Ein Spezial Stacker im Alter von 15-18 Jahren darf in der 19+ Altersklasse starten.) c) Ein DT kann aus 2 Jungen/Männern, 2 Mädchen/Frauen oder 1 Junge/Mann und 1 Mädchen/Frau bestehen. d) Stacker dürfen nur in einem Doppel ihrer Altersklasse teilnehmen. e) **Stacker können zusätzlich ein Eltern-Kind-Doppel stellen. Die Altersklasse richtet sich nach dem Alter des Kindes. Ein „Kind“ darf jeden Alters sein.** „Eltern“ ist definiert als die Eltern, die Stiefeltern, die Erziehungsberechtigten, die Großeltern oder die Stiefgroßeltern des Kindes). Ein Elternteil darf in mehreren Eltern/Kind-Manschaften innerhalb der Familie teilnehmen.
2. Ein DT 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, jedoch mit dem folgenden Zusatz: Jeder einzelne Becherstapel, im Auf- und Abbau, muss von beiden Stackern „bearbeitet“ (auf- und abgebaut) werden. Die einzige Ausnahme dieser Regel ist der Abbau des letzten 3er Turms im Übergang vom 3-6-3 zum 6-6. Dieser letzte 3er kann von nur einem Stacker abgebaut werden.
5. Das DT muss die Becher auf der Oberfläche der StackMat® auf- und abbauen (siehe Begriffsdefinition...).
6. Jedes DT darf bis zu 2 warm-ups vor dem Wettbewerbslauf durchführen, kann aber auch entscheiden auf einen oder beide zu verzichten. Die warm-ups für den Wettkampf müssen vor dem ersten (tatsächlich) gestoppten durchgeführt werden. Die Warm-Ups müssen der Cycle (3-6-3 für Special Stacker) sein und ein einzelner Aufbau von irgendeinem Stack gilt bereits als ein Aufwärmversuch und wird ggf. als nächster, fehlerhafter Versuch gewertet. (Anm.: ein einfaches Trennen oder Umstellen von Bechern in einem Stack wird nicht als Aufwärmversuch gewertet.) Wenn ein DT den warm-up begonnen hat, dann ist es verpflichtet, den Wettkampf danach durchzuführen. Mit anderen Worten: man kann sich nicht aufwärmen und dann entscheiden, dass man noch nicht bereit ist, den Wettkampf verlassen möchte um später wiederzukommen. (Beachte: Wenn es in den Einzelwettbewerben Übungstische gibt, sollte es diese auch für den Double-Wettkampf geben.)
8. Nachdem das DT seine warm-ups durchgeführt hat, wird der Schiedsrichter es anweisen, seinen ersten Versuch durchzuführen, indem er sagt: „Reset Timer and Start When Ready.“ / „Stellt die Uhr auf Null und beginnt, wenn ihr bereit seid.“ Das DT muss die Hände auf die gelben touch pads auf der StackMat® legen, um zu beginnen (siehe „richtige Handposition wie unter Einzelwettkampf beschrieben). Der Stacker kann irgendwann nach dem Aufleuchten des grünen Lichts der StackMat® mit dem Stacken beginnen. (Beachte: Wenn ein Hiccup (siehe Begriffsdefinition) auftritt, wird der Schiedsrichter dem DT erlauben, erneut anzufangen.)
7. Sobald das DT die Abbauphase vollendet hat, muss es mit beiden Händen die gelben touch pads auf der StackMat® berühren, um die Uhr zu stoppen (Anm.: Die richtige Position der Hände und das Stoppen ist im Abschnitt Einzelwettkampf beschrieben). Der Schiedsrichter notiert die Zeit, vorausgesetzt, das DT hat keinen Fehler gemacht (**Scratch**). Der Schiedsrichter wird danach sagen: „Reset Timer and Start When Ready.“ / „Stellt die Uhr auf Null und beginnt, wenn ihr bereit seid“ und so dem DT anzeigen, dass der nächste Versuch starten kann.
9. a) Die Zeit eines DT soll in 3 Versuchen ermittelt werden. Die beste Zeit des DT aus den 3 Versuchen wird als schnellste Zeit gewertet. Die Zeit wird auf die Hundertstelsekunde notiert. b) Die Zeit für ein DT wird zuerst während der Vorläufe ermittelt. Wenn es ein DT in das Finale geschafft hat, ersetzt die Zeit aus dem Finale die Vorrundenzeit.
10. Während eines Doublewettkampfes sollen alle **Zuschauer** und auch alle nicht beteiligten **Stacker** außerhalb des Sport Stacking Feldes bleiben.

# 3-6-3 Zeit-Staffel

Diese Disziplin kombiniert die **Turnierstaffel** mit den **Einzelwettbewerben**. Es ist ein Wettkampf gegen die Zeit (und nicht gegen ein anderes Team) und Regelverletzungen führen zu einem **ungültigen Versuch** und nicht zu einem Strafpunkt.



Anmerkung: Dieser Wettbewerb erfordert die Positionierung der StackMats, wie auf den Bildern dargestellt, an eine Tischkante und niemals in der Mitte. Auch wenn die Anforderungen für die Start- und Mittellinie stehen (siehe Sport Stacking Feld), werden keine Fußfehler im vorderen Bereich gezählt. Fußfehler treten nur an der Startlinie oder der Mittellinie im hinteren Bereich auf. Auch Regelverletzungen die die Mittellinie auf dem Tisch betreffen werden in der Zeitstaffel nicht gezählt, nur in der Turnierstaffel.

- a) Bei diesem Staffelwettbewerb sind pro Team 4 Stacker involviert. Die Zugehörigkeit zur Altersklasse richtet sich nach dem Alter des ältesten Stackers am Finaltag des Wettkampfes. (Anm.: Stacker, die 18 Jahre und jünger sind, dürfen nicht in der Altersklasse 19+ starten. (Ausnahme: Ein Special Stacker der Altersklasse 15-18 darf in der Altersklasse 19+ antreten.)) b) Ein Stacker darf nur in einem Team pro Veranstaltung teilnehmen. c) Teams mit mehr als 5 Stackern dürfen zwischen den Versuchen nach eigenem Ermessen ihren Ersatzstacker einwechseln.
- Ein Staffelfteam darf nur einmal in der Vorrunde antreten.
- Die StackMat® muss bei dieser Disziplin benutzt werden.
- In der 3-6-3 Zeitstaffel sind keine Regelverletzungen erlaubt (wie auch in den Einzeldisziplinen). Wenn einem Stacker eine Regelverletzung während des Wettkampfes passiert, werden die Schiedsrichter den Versuch sofort abbrechen und der Versuch zählt als **ungültiger Versuch**. (Mit anderen Worten: Es werden, anders als in der Turnierstaffel, **KEINE** Strafpunkte gezählt. Der erste und einzige Fehler lässt den Staffelvesuch ungültig werden.) Zu den Regelverletzungen zählen:
  - S1) Unzulässige Position der Hände beim Starten oder Stoppen auf der StackMat®**
  - S2) Ein oder mehrere Becher, die vollständig neben der StackMat® gestackt werden/ stehen**
  - S3) Unzulässige Stacking Reihenfolge**
  - S4) Nicht richtig korrigierte Fumbles**
  - S5) Unerlaubtes Benutzen von 2 Händen an 2 Stacks** (siehe „Erläuterungen zu: Benutzen von beiden Händen zur selben Zeit“)
  - S6) Ein falscher Stopp**
  - S7) Fußfehler:**
    - Wartender Stacker**
      - a) Fuß auf oder über der Startlinie.
      - b) Fuß auf oder über der Mittellinie im hinteren Feld.
      - c) Füße **nicht** mehr in Kontakt mit dem Fußboden, **wenn** der zurückkehrende Stacker auf oder über die Startlinie tritt.
    - Der zurückkehrende Stacker** tritt im hinteren Bereich (hinter der Startlinie) über die Mittellinie. (Anm.: Stacker dürfen die Mittellinie im vorderen Bereich (vor der Startlinie) übertreten oder berühren).
- Es gibt **KEINE** Aufwärmversuche.
- a) Der erste Stacker des Teams (Starter) startet am Wettkampftisch an der StackMat®. Die anderen drei Starter stellen sich in einer Reihe hinter der Startlinie auf. Diese ist 2,13m von Wettkampftisch entfernt. Die Stacker blicken auf den Rücken des Starters. b) Der Schiedsrichter fordert den Starter auf, den ersten ihrer 3 Versuche zu starten. **Der Schiedsrichter wird sagen: „Reset Timer and Start When Ready.“ / „Stellt die Uhr auf Null und beginnt, wenn ihr bereit seid“** c) Der Starter stackt den 3-6-3 und läuft nach dem Abbau zur Startlinie, tritt auf oder über diese und erlaubt so dem nächsten Stacker, der mit beiden Füßen auf dem Boden hinter der Startlinie wartet, an den Tisch zu laufen. d) Dies setzt sich so auch für den zweiten, dritten und vierten Stacker fort. e) Der vierte und letzte Stacker stoppt den Timer und kehrt dann hinter die Startlinie zurück.
- In der Vorrunde werden die Zeiten der drei Versuche notiert: (Beachte: Es sind keine Aufwärmversuche zugelassen). Die beste Zeit aus den drei Versuchen ist die schnellste Zeit des Teams. Die Zeit wird auf die Hundertstelsekunde genau genommen. (Beachte: In der Vorrunde ist nur ein Schiedsrichter pro Staffelfteam vorgesehen. Dieser steht an der Seite des Wettkampftisches und muss auf alle möglichen Regelverletzungen achten.)
- Die besten Teams aus einer Altersklasse kommen in das Finale der Zeitstaffel. Die dort gestackten Zeiten ersetzen die Zeiten aus der Vorrunde. (Beachte: im **Finale** werden **2 Schiedsrichter** benötigt, ein Oberschiedsrichter und ein Linienrichter (siehe „Schiedsrichter- und Kameraplatzierung für Vorrunde und Finale“ – Seite 14).

Anm.: Ein Special Stacker darf in einem Team in der Zeitstaffel entweder in der Special Stacker Altersklasse (alle Stacker sind Special Stacker) oder in einer Standard Altersklasse antreten.



# Rekorde

Die WSSA überprüft und verfolgt alle „Divisions/Altersklassen“ und „Overall/Altersklassen übergreifenden“ **nationalen** und **Weltrekorde** die auf WSSA-sanktionierten Wettkämpfen/Veranstaltungen aufgestellt werden. Selbiges gilt für alle Divisions/Altersklassen“ und „Overall/Altersklassenübergreifende“ **Staaten/Provinz** Rekorde für die **USA** und **Canada**. Die **internationalen Vertretungen der WSSA** verfolgen eigenverantwortlich ihre eigenen **Landesrekorde**. Rekorde können nur in den **Finalen** aufgestellt werden und werden als „**potenzielle Rekorde**“ betrachtet bis sie über die nationale WSSA-Vertretung (Landesrekorde) oder von dem **WSSA Video Verification Committee** mit Sitz in Colorado, USA, anerkannt werden.

## **Staatsangehörigkeit und Wohnsitz**

Rekorde werden zuerst auf das Land, aus dem der Stacker kommt und seine offizielle Staatsbürgerschaft hat, zurückgeführt und als zweites zu dem Staat/der Provinz des Wohnsitzes (wenn anwendbar). Beispiel: Ein Staatsbürger der USA mit Wohnsitz in Colorado kann eine Divisions- und Overallrekord für Colorado aufstellen und einen US-nationalen Rekord. Ein Staatsbürger eines jeden Landes kann einen Divisions- oder Overallweltrekord aufstellen. Doppel und Staffelteams mit derselben Staatsangehörigkeit und Wohnsitz können Bundesland, Provinziale, nationale und Weltrekorde aufstellen. Teams mit gemischten Staatsangehörigkeiten und Wohnsitzes können nur Rekorde aufstellen, wo sie Gemeinsamkeiten haben, ein Stacker aus Colorado und einer aus Florida können keinen Staaten-Rekord aufstellen aber einen US-Nationalen oder Weltrekord. Wenn ein Doppel oder Staffelteam aus verschiedenen Ländern kommt, können sie nur Weltrekorde aufstellen.

## **Folgende Anweisungen müssen befolgt werden:**

- 1) Vorschriftsmäßige Verwendung von Speed Stacks® Sport Stacking Bechern.
- 2) Verwendung einer StackMat® Wettkampfuhr und das Wettkampfdisplays.
- 3) Der Lauf muss auf Video aufgezeichnet werden, um es dokumentieren und überprüfen zu können (Anm.: Für Kameraposition für jedes Event und „Video Standard Einstellungen“ siehe unten, bzw. „Schiedsrichter- und Kameraplatzierung für Vorrunde und Finale“ – Seite 14.)
- 4) Man muss 2 Schiedsrichter\* für jeden Versuch haben (einer davon ist der Oberschiedsrichter, der andere der Seiten- oder Linienschiedsrichter). 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, Videokontrolle; rot: Scratch).
- 5) Platzierung der Schiedsrichter fürs Einzel- und Double-Finale (siehe Seite 14):  
Schiedsrichter 1 (Oberschiedsrichter) – im gegenüberliegenden Feld am anderen Ende des Tisches.  
Schiedsrichter 2 (Seitenrichter) – an der Seite des Tisches hinter dem Display um die Start- und Stopposition der Hände auf dem StackMat(R) Timer zu überprüfen.
- 6) Platzierung der Schiedsrichter fürs Zeit-Staffel-Finale (siehe Seite 14):  
Schiedsrichter 1 (Oberschiedsrichter) - siehe oben.  
Schiedsrichter 2 – (Seitenrichter) – im gegenüberliegenden Feld an der Startlinie.

# Video Standard Einstellungen

## **Einzel- und Doppelwettbewerb**

- 1) Die Kamera muss gerade auf den Stacker ausgerichtet sein, auf einem dreibeinigen Stativ in einer Entfernung von ca. 1,82m stehen (muss nicht, sollte aber) und die Schiedsrichter sollten einen freien blick auf den/die Stacker erlauben.
- 2) Das Kamerabild muss das Folgende von vorn zeigen: die Tisch- und Stacking Oberfläche, 12 Becher, Hände, Gesicht und Kopf des Stackers und das Tournament-Display.
- 3) Um die Aufnahme richtig zuordnen zu können, nennt der Oberschiedsrichter den Vor- und Nachnamen des Stackers, die Altersklasse und die Disziplin in die Kamera, bevor der Stacker den ersten warm-up startet.
- 4) Alle Versuche, inkl. Warm-ups, müssen auf Video aufgenommen werden.

## **Zeitstaffelwettbewerb**

- 1) Die Kamera muss unter einem Winkel auf die Ecke des Tisches, wie auf Seite 14 dargestellt, ausgerichtet sein (Beachte die angegebenen Abmaße).
- 2) Das Kamerabild muss das Folgende von vorn zeigen: Den Stacker vom Kopf bis zur Tischoberfläche, inkl. Hände und Gesicht, die Stacking Oberfläche, 12 Becher, Tisch Oberfläche und das Tournament-Display.. Die Kamera muss auch alle wartenden Stacker mit Füßen auf dem Boden einfangen können. Ebenfalls muss die Startlinie, der hintere Bereich, Mittellinie und die Füße des zurückkehrenden Stackers beim auf/über die Startlinie treten zu sehen sein.
- 3) Um die Aufnahme richtig zuordnen zu können, nennt der Oberschiedsrichter den Teamnamen, die Altersklasse und die Disziplin in die Kamera, bevor das Team den ersten Versuch startet.
- 4) Beachte, dass keine Warm-Ups in der Zeitstaffel erlaubt sind.
- 5) Die ganze 5,79m lange Mittellinie und die 3,35m lange Startlinie müssen mit Tape auf dem Fußboden markiert sein, die StackMat® muss an die Kante des Tisches positioniert werden. (Dies ist wichtig für die Kamera, damit sie alle in #2 genannten Punkte aufzeichnen kann.)

## Videobewertung

- 1) Die folgenden Offiziellen sind befugt, [eine Videokontrolle zu beantragen](#): ein Vertreter der WSSA (wenn anwesend), der Turnierleiter, und die 2 Schiedsrichter, die das Finale beurteilen.
- 2) Wenn einer der dazu befugten Offiziellen das Ergebnis eines Versuches anzweifelt, muss nach den 3 Durchgängen des Stackers von den 2 Schiedsrichtern und dem Offiziellen, der darum gebeten hat, die Aufnahme angeschaut werden, wenn der fragwürdige Versuch der schnellste war. Wenn nicht, muss er nicht betrachtet werden.
- 3) Wenn es nach der Überprüfung keine Einigung gibt, müssen die 2 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 Videobewertung

- 1) Die Videos der Finals und die Turnierergebnisse müssen der WSSA innerhalb von 15 Tagen nach dem Turnier übermittelt werden.
- 2) Aus Zuordnungsgründen muss jedes Video mit dem Namen und Tag des Turniers, dem Namen des Turnierleiters sowie den Telefonnummern und Email-Adressen versehen, ebenso muss übermittelt werden, welche Altersklassen und Wettbewerbe auf dem Video zu sehen sind.
- 3) Für die offizielle Anerkennung der Rekorde muss das „Records Verification Form“ ausgefüllt werden und jedem Video beigefügt werden.
- 4) Das WSSA Video Verification Committee bewertet jeden potenziellen Rekord in Zeitlupe und erkennt den Rekord an oder ab. Eine Entscheidung wird nur zurückgenommen, wenn dem Komitee ein unanfechtbarer Beweis vorliegt.
- 5) Die WSSA wird den Turnierleiter über die anerkannten und abgelehnten Rekorde informieren.

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

„**STACK-OFF**“ (wahlweise): Ein Wettkampfleiter kann entscheiden, ein „STACK-OFF“ als Teil des Wettkampfes auszutragen. Ein STACK-OFF bedeutet, dass man die besten 3 Stacker einer oder aller Disziplinen der Einzel-, Doppel- und Zeitstapelwettkämpfe 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 können dabei ihre Zeit nur verbessern, aber nicht verschlechtern. Wenn die beste Zeit eines Stackers nicht besser ist als die Zeit im Finale, dann ist ihnen Gewiss, dass die Finalzeit gewertet wird. Wenn ein Turnierleiter entscheidet, ein STACK-OFF in seinem Turnier durchzuführen, muss mindestens der Cycle angeboten 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 (Overall-Wertung) wird von dem Ergebnis des STACK-OFF beeinflusst und die Preise werden dementsprechend vergeben.

## Turnier-Staffel

Um Sportsgeist zu zeigen, sollten sich alle Mannschaftsmitglieder vor und nach jedem Match – egal, ob sie gewonnen oder verloren haben – die Hände schütteln oder abklatschen, um den anderen ihre Wertschätzung auszudrücken.

1. Ein Staffelteam besteht aus mindestens 4, aber nicht mehr als 5, Stackern aus der/n richtigen Altersklasse/n. a) Die Zugehörigkeit zur Altersklasse richtet sich nach dem Alter des ältesten Stackers am Finaltag des Wettkampfes. (Beachte: Stacker, die 18 Jahre und jünger sind, dürfen nicht in der Altersklasse 19+ starten.) b) Ein Stacker darf nur in einem Team pro Veranstaltung teilnehmen. c) Teams mit mehr als 4 Stackern dürfen zwischen den Versuchen nach eigenem Ermessen ihren Ersatzstacker einwechseln.
2. 4 Stacker treten als Mannschaft in einem „**Head-to-Head**“ Wettkampf gegen eine andere Mannschaft an. 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**.
3. 2 StackMats® werden hierfür benötigt. Sie werden innerhalb von 2,5cm von der Mittellinie platziert, gleichgültig ob der Tisch die Standardbreite hat oder breiter ist. Wenn der Tisch schmaler ist (siehe „Wettkampftische“), werden zwei Tische benötigt, die Kante an Kante positioniert werden. Die Mittellinie ist die Stelle, wo die Tische aneinander stehen. **Anm.:** 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.
4. Ein WSSA-Feld muss deutlich auf dem Fußboden und dem Tisch (siehe „Offizielles WSSA Sport Stacking Feld“) mit einer Mittellinie markiert sein. Alle Stacker müssen auf ihrer Hälfte der Mittellinie bleiben. Zu keiner Zeit darf ein Stacker die Linie berühren oder überqueren. Diese Mittellinie setzt sich vor und hinter den Tischen unendlich weit fort.
5. Es kann entweder ein **Double Elimination Wettkampf** sein, (d.h. eine Mannschaft muss **2 Matches** verlieren, bevor sie ausscheidet), oder ein **Single Elimination Wettkampf** (d.h. eine Mannschaft ist ausgeschieden, wenn sie **1 Match** verloren hat).
6. Jede Mannschaft platziert ihre Becher auf ihrer Tischhälfte eines Standardtisch in der abgebauten Position auf die StackMat®. (Ein gelbes Klebeband (2,5cm breit) 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.

7. a) Der startende Stacker jeder Mannschaft beginnt, 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, 2,13m hinter dem Tisch und im Rücken des Starters. 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 stapeln. Wenn seine Stapelabfolge beendet ist, läuft der Stacker zurück zur Startlinie und tritt auf oder über die Startlinie damit der nachfolgende Stacker das Rennen weiterführen kann. Der wartende Stacker muss mit beiden Füßen auf dem Boden hinter der Startlinie stehen. c) Dies setzt sich so auch für den zweiten, dritten und vierten Stacker fort. 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 kehrt dann sofort hinter die Startlinie zurück.
8. **Nach jedem Rennen wechseln die Mannschaften die Seiten und führen das nächste Rennen durch.**
9. Während eines Staffeltwettkampfes sollen alle **Zuschauer** und auch alle **nicht beteiligten Stacker** außerhalb des Sport Stacking Feldes bleiben.
10. Warm-ups sind in einem Mannschaftsstaffeltwettkampf am Wettkampftisch nicht erlaubt, jedoch am Aufwärmstisch vor dem Match.

Anm.: Ein Special Stacker darf in einem Team in der Zeitstaffel entweder in der Special Stacker Altersklasse (alle Stacker sind Special Stacker) oder in einer Standard Altersklasse antreten.

## Strafpunkte

Wenn ein Stacker in einem **Turnierstaffeltwettkampf** 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. **Falsche Start- und Stopposition der Hände** auf der StackMat® des ersten und letzten Stackers (Erinnere: Beim Stoppen des Timers dürfen die Hände die Becher berühren, solange der Stacker diese nicht festhält oder es so scheint als würde er sie festhalten)
2. Ein oder mehrere Becher, die **vollständig neben** der StackMat® gestackt werden/stehen
3. Wenn die **vorgeschriebene Stacking Reihenfolge nicht eingehalten** wurde
4. **Fumbles**, die nicht richtig korrigiert wurden.
5. **Unerlaubtes Benutzen beider Hände an 2 Türmen** - Die Hände des Stackers dürfen während der **Aufbauphase nicht gleichzeitig an zwei Türmen arbeiten**, auch darf nicht gleichzeitig aufgebaut werden während ein anderer Stack abgebaut wird. Zwei Pyramiden dürfen zur gleichen Zeit abgebaut werden. **Alle Stacker müssen mit beiden Händen den Abbau des ersten Stacks jeder Abfolge beginnen bevor sie mit dem Abbau des zweiten Stacks beginnen dürfen. Ebenfalls müssen beide Hände angefangen haben den zweiten Stack abzubauen bevor mit dem Abbau des dritten Stacks begonnen wird. Der dritte Stack darf mit einer Hand abgebaut werden\*\*.** (siehe Erläuterung ...).
6. **Falscher Stopp**  
Ein falscher Stopp (nicht mit einem Hiccup zu verwechseln, vg. Definition) liegt vor, wenn die **StackMat® Wettkampfuhr gestoppt wird, bevor der 4. und letzte Stacker seine Durchgang beendet hat**. Die Mannschaft erhält einen Strafpunkt für einen falschen Stopp. Der Lauf wird normal weitergeführt bis zum 4. und letzten Stacker, der den Lauf beendet, indem er die Hände auf die gelben Touchpads der StackMat® legt. (**Beachte:** Wenn ein falscher Stopp aufgetreten ist, müssen die Schiedsrichter entscheiden und anzeigen, in welcher Reihenfolge die beiden Mannschaften den Lauf beendet haben.)
7. **Fußfehler – alle Stacker:** Der Fuß eines Stackers steht auf/über der Mittellinie. **Wartender Stacker:** a) Fuß auf/über der Startlinie, b) Fuß nicht auf dem Boden wenn der zurückkehrende Stacker auf/über die Startlinie tritt.
8. **Fehlstart:** Wenn der startende Stacker seine **Hand/Hände vom Touch Pad der StackMat® nimmt** bevor das Startsignal vom Schiedsrichter gegeben wurde.
9. Wenn **ein oder mehrere Becher den Bereich der gelben Trennungslinie „überschreiten“**, sei es beim Stacken oder durch eine Fumble. Dazu gehören auch Becher, die auf der Linie gestapelt werden. \*
10. **Zweiter Platz**  
Die Mannschaft mit der langsamsten Zeit (ausgewiesen durch die StackMat® Wettkampfuhr) erhält einen zusätzlichen Strafpunkt. (Beachte: Bei einem falschen Stopp 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.)
11. Der **Trainer** muss im hinteren Bereich bleiben. Wenn nicht, wird ein Strafpunkt für das Team vergeben.

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

Außerdem: Wenn jemand anders als der Stacker einen weggefallenen Becher berührt, holt der Stacker den Becher einfach wieder und setzt seinen Versuch fort.

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

Am Ende jeden Laufes zeigen die 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.

\*\* Ausnahmen werden für Stacker mit Behinderungen gemacht, denen es nicht möglich ist, beide Hände zu benutzen.

# Disqualifikation/Niederlage – unsportliches Verhalten

- **Erscheint eine Mannschaft zu spät zu einem Match, resultiert dies automatisch in einer Niederlage in diesem Match. Die Mannschaften erhalten einen „ersten Aufruf“ und einen „letzten Aufruf“ durch den Staffelmanager.**
- Ein Lauf wird automatisch verloren, wenn ein Stacker oder seine/ihre Becher nach Meinung eines Schiedsrichters einen Stacker oder seine/ihre Becher gegnerischen Mannschaft **behindern**. Dies gilt auch für unabsichtliche Störungen.
- Wird in der Cycle-Turnierstaffel von einem Stacker **nicht der komplette Cycle** (3-6-3, 6-6, 1-10-1) **gestackt**, verliert die Mannschaft diesen Lauf.
- **Unsportliches Verhalten**, einschließlich aber nicht begrenzt auf absichtliche Behinderung eines Stackers oder der Becher der gegnerischen Mannschaft (z.B. respektloses Behandeln der Ausrüstung oder eines Stackers im Wettkampf), **von einem Stacker, Trainer oder Zuschauer** gegenüber einem Stacker oder einer Mannschaft zieht beim ersten mal eine Niederlage in dem Lauf oder Versuch nach sich. Beim zweiten Verstoß wird der Lauf/das Match verloren und beim dritten Verstoß wird die Person/das Team vom weiteren Turnier ausgeschlossen.
- **Unsportliches Verhalten von Zuschauern wird ebenfalls nicht toleriert.** Wenn nach Meinung eines Schiedsrichters, Staffelmanagers oder der Turnierleitung ein Zuschauer sich körperlich oder verbal nicht angemessen gegenüber Ausrüstung oder Personen verhält, wird dieser freundlich gebeten, damit aufzuhören. Wenn dieser trotzdem damit weitermacht, muss er den Veranstaltungsort verlassen.
- **Die Turnierleitung hat das Recht, über die Teilnahme eines Stackers an einer WSSA Veranstaltung zu entscheiden.** Wenn ein Stacker zuvor bereits unsportliches Verhalten gezeigt hat oder öffentlich Respektlosigkeiten gegenüber der WSSA (und/oder deren angeschlossenen Sponsoren) gezeigt hat, wird er oder sie nach Eingang der Anmeldung vom Turnierleiter schriftlich darüber informiert, dass er oder sie von der Teilnahme an der WSSA Veranstaltung ausgeschlossen ist.

## Kleidung

- ein Stacker darf nicht antreten, wenn er Kleidung, Accessoires oder Ausrüstung trägt, die nach Meinung des Turnierleiters und / oder der WSSA die Schiedsrichter oder andere Stacker ablenken könnten. Dies kann folgendes beinhalten, muss aber nicht begrenzt sein auf: Kopfhörer, Gehörschutzstöpsel, Sonnenbrillen, Augenbinden, Handschuhe, Klebeband, usw. (In selber Hinsicht darf kein Stacker einen Vorteil daraus ziehen oder andere Stacker dadurch ablenken, dass sie absichtlich anderen die Sicht versperren, Lärm machen oder sie berühren.)
- Stacker dürfen keine Kleidung oder Accessoires tragen, die Werbung für konkurrierende Marken von Speed Stacks®, Inc., dem offiziellen Ausrüster der WSSA, machen.
- jegliche Art von beleidigenden Logos oder unangemessenen Meinungsäußerungen auf Kleidung oder anderen Accessoires sind bei WSSA Veranstaltungen verboten.

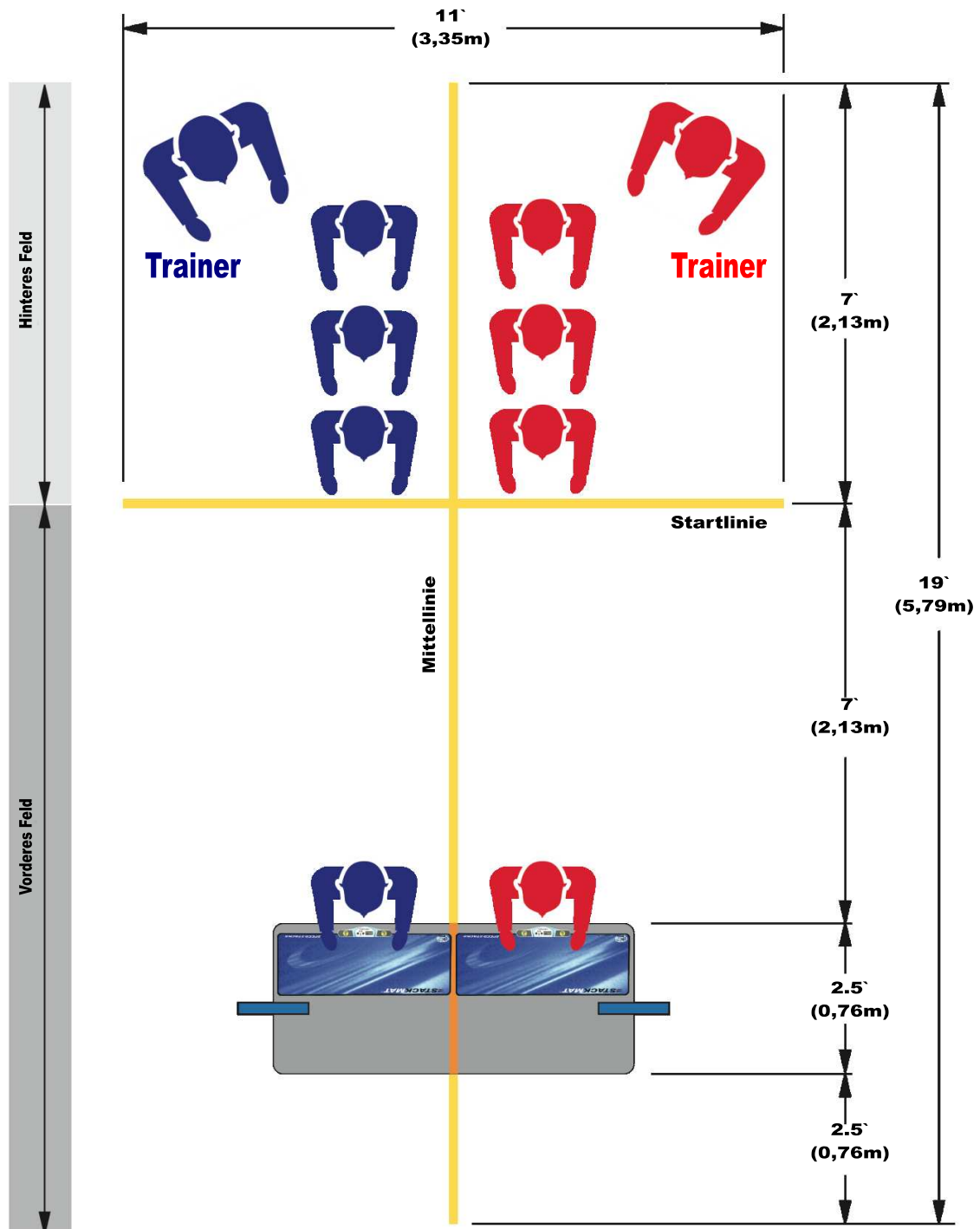
**An alle Stacker: Gib dein Bestes, sei ein guter Sportler und hab Spaß!**



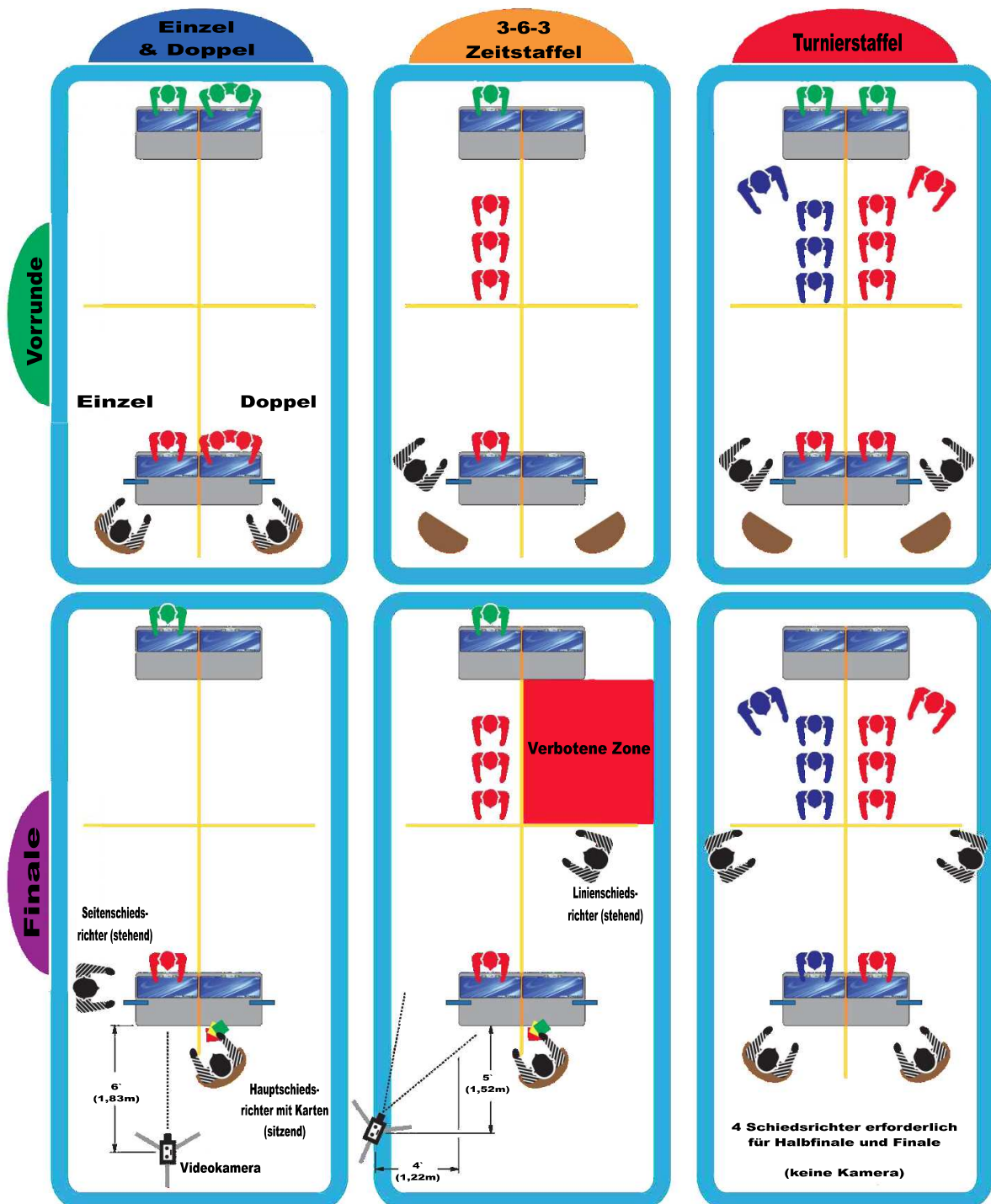
Der offizielle  
Ausstatter der  
WSSA



# Offizielles Sport Stacking Feld



# Schiedsrichter- und Kameraplatzierung für Vorrunde und Finale



# Altersklassen & Disziplinen

## EINZELWETTKÄMPFE:

3-3-3 / 3-6-3 / Cycle							
Alter:	6U	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18
Alter:	Collegiate (19-24)	Masters 1 (25-34)	Masters 2 (35-44)	Masters 3 (45-59)	Senioren (60+)		

**Wettbewerbe:** Getrennte „weibliche“ und „männliche“ Altersklassen sind verpflichtend für 6U bis Collegiate und optional für die Masters und Senioren Altersklassen so wie sie vom Turnierausrichter festgelegt werden.

**Rekorde:** Getrennte weibliche und männliche Rekorde werden für alle Altersklassen geführt.

Special Stackers: (Levels 1 & 2)					
Alter:	SS6U	SS7-10	SS11-14	SS15-18	SS19+

Die Special Stacker Altersklassen werden nicht nach Geschlecht getrennt.

## DOUBLE-WETTKÄMPFE:

Cycle							
Alter:	6U	8U	10U	12U	14U	16U	18U
Alter:	19+	25+	35+	45+	60+	Eltern/Kind 10U	Eltern/Kind 11+

6U bis 18U: Doubles treten in der Alterklasse des älteren Stacker an;

19+ bis 60+: Doubles treten in der Alterklasse des jüngeren Stacker an.

Eltern/Kind: Die Zuordnung erfolgt über das Alter des Kindes. Ein „Kind“ darf jeden Alters sein.

Special Stackers: (Levels 1 & 2)						
3-6-3						
Alter:	SS6U	SS10U	SS14U	SS18U	SS19+	SS Eltern/Kind

Hier gelten die gleichen Altersklassenregeln wie oben.

## 3-6-3 ZEIT-STAFFEL:

Cycle							
Alter:	6U	8U	10U	12U	14U	16U	18U
Alter:	19+	25+	35+	45+	60+		

6U bis 18U: Staffeln treten in der Alterklasse des älteren Stacker an;

19+ bis 60+: Staffeln treten in der Alterklasse des jüngeren Stacker an.

Special Stackers: (Levels 1 & 2)					
Alter:	SS6U	SS10U	SS14U	SS18U	SS19+

Hier gelten die gleichen Altersklassenregeln wie oben.

## TURNIER-STAFFEL:

3-3-3 / 3-6-3		3-6-3 / Cycle					
Alter:	6U	8U	10U	12U	14U	16U	18U
Alter:		19+	25+	35+	45+	60+	

6U bis 18U: Staffeln treten in der Alterklasse des älteren Stacker an;

19+ bis 60+: Staffeln treten in der Alterklasse des jüngeren Stacker an.

- Die WSSA behält sich das Recht vor, Altersklassen zusammenzufassen, zu teilen oder entfallen zu lassen um einen sinnvollen Wettbewerb gestalten.
- Die Altersklasse eines Stackers richtet sich nach dem Alter am Finaltag des Turniers (Anm.: Die WSSA behält sich das Recht vor, das Alter eines Stackers zu überprüfen).
- In den drei Einzelwettbewerben, 6U bis Collegiate, treten „Jungs“ und „Mädchen“ getrennt an. „Männer“ und „Frauen“ der Masters und Senioren Altersklassen können, müssen aber nicht in getrennten antreten, dies erfolgt nach Ermessen des Ausrichters.
- Doppelteams der Altersklassen 6 und jünger bis 18 und jünger starten in der Altersklasse des ältesten Stackers; Altersklassen 19+ bis 60+: Teams starten in der Altersklasse des jüngsten Stackers
- Eltern/Kind Doppel Die Altersklasse richtet sich nach dem Alter des Kindes. Ein „Kind“ darf jeden Alters sein. Ein „Elternteil“ kann neben den leiblichen Eltern die Stiefeltern, der Erziehungsberechtigte / Vormund, die Großeltern oder die Stiefgroßeltern sein.
- Stackers 18 Jahre oder jünger dürfen nicht in einer Altersklasse 19 Jahre und älter antreten.
- Staffelteams dürfen aus Stackern **verschiedener Altersklassen** bestehen (Beispiel: Ein Staffelteam mit Stackern die 7, 10, 11 und 12 Jahre alt sind tritt in der AK 12 und jünger an). Jeder Stacker darf nur in einer Staffelmansschaft pro Veranstaltung sein.
- Special Stacker sind Stackers mit einer diagnostizierten körperlichen und/oder geistigen Behinderung die es ihm erschwert einen normalen Bewegungsablauf auszuführen, **insbesondere Sport Stacking**. Ein „Special Stacker“ muss durch einen Schul- oder lizenzierten Psychologen oder durch einen sachkundigen Mediziner als solcher mit einem der folgenden Diagnosen identifiziert werden:
  1. **geistige Behinderung** (formell bekannt als geistige Unterentwicklung): Eine Person mit deutlich unter dem Durchschnitt liegenden mentalen Fähigkeiten oder Intelligenz und mit eingeschränkter Funktion bei unabhängigen täglichen Aktivitäten.
  2. **Schädel-Hirn-Trauma**: Jemand dem eine Gehirnverletzung widerfahren ist, die zu einem totalen oder teilweisen Verlust von Wahrnehmungs-, Gedächtnis-, Problemlösungs- und motorischen Fähigkeiten geführt hat.
  3. **Körperliche Beeinträchtigung**: Körperliches Problem oder Befindlichkeitsstörung einer Person von Geburt an, einschließlich zerebraler Lähmungen, Knochentuberkulose und Amputationen.
  4. **gesundheitliche Beeinträchtigung**: Eingeschränkte Kraft oder Aufmerksamkeit verursacht durch chronische Gesundheitsprobleme, einschließlich „offener Rücken“ und Tourette Syndrom.
  5. **Sehchwäche**: ärztlich festgestellte Blindheit
  6. **charakteristische Lernschwäche**: Beträchtliche Schwierigkeiten bei der Verarbeitung und Durchführung in einem oder mehreren Lerngebieten.
  7. **Verschiedene Behinderungen**: Zwei oder mehr der beschriebenen Behinderungen.

**Special Stacker**, die in **SS18 oder jünger** Altersklasse antreten sind Schüler, die speziell entworfene Anweisungen benötigen und in einem separaten Klassenraum 80-100% des Schultages unterrichtet werden.

Special Stacker der Altersklasse **SS19+** sind Erwachsene die Hilfe und/oder Unterstützung benötigen um ihren Wohn- oder Arbeitsort zu erreichen. **Special Stacker konkurrieren in zwei verschiedenen Leveln in ihrer Altersklasse**, welche über ihre durchschnittliche Zeit für den 3-6-3 bestimmt wird (ausgenommen sind Doppel und die Zeitstaffel wie angegeben). Die Durchschnittszeit für **Level 1 ist 7,99s oder schneller**. Die Durchschnittszeit für **Level 2 ist 8,00s oder langsamer**. **Special Stacker im Alter von 15 bis 18 Jahren** dürfen in der SS19+ Altersklasse im Doppel und in der Zeitstaffel antreten.

# WSSA Sport Stacking Regeln – Fragen und Antworten



Die World Sport Stacking Association (WSSA) hat ein verständliches Sport Stacking Regelwerk entwickelt, das als letztendliche Quelle für Sport Stacking Regeln dienen soll. Diese Dokument ist online unter [www.theWSSA.com](http://www.theWSSA.com) zu finden. Vertrautheit mit dem WSSA Sport Stacking Regelwerk ist notwendig um ein offizieller Schiedsrichter bei WSSA sanktionierten Wettkämpfen zu werden. Und es sollte der erste Anlaufpunkt für einen Wettkampfdirektor bei Regelfragen sein. Untenstehend einige häufiger auftretende Szenarien, die auf einen Schiedsrichter zukommen könnten.

## Häufig gestellte Fragen:

### 1. Was stellt einen Aufwärmversuch dar?

Ein einzelner **Aufbau eines** Stack jeder Art wird als Aufwärmversuch gesehen. Wenn ein Fehler während des Aufwärmversuchs passiert darf der Stacker nicht noch einmal von vorne anfangen. Nicht mehr als zwei Aufwärmversuche sind erlaubt und sie müssen vor dem ersten gestoppten Versuch abgeschlossen sein (sie dürfen nicht zwischen den Versuchen gemacht werden). (Anm.: ein einfaches Trennen oder Umstellen von Bechern in einem Stack wird nicht als Aufwärmversuch gewertet.)

### 2. Dürfen Becher den Timer während des Stackens oder nach Fertigstellung eines Stacks beim/nach dem Stoppen berühren?

Ja, der Timer gehört zur Stackfläche.

### 3. Was passiert wenn ein einzelner Becher (links oder rechts vom 10er Stack) während des Aufbaus des 1-10-1 umfällt? Muss der 10er Stack wieder abgebaut, der Fehler korrigiert und dann der 10er wieder aufgebaut werden?

Ja, dieser Fehler muss behoben werden wie jeder andere in einer Aufbauphase auch (siehe Fehler).

### 4. Wenn eine mögliche Beeinflussung (z.B. Störung vom benachbarten Stacker am Tisch) des Stackers während die Hände schon auf dem Timer liegen auftritt, darf der Stacker dann die Hände nochmal vom Timer nehmen und warten, bis die Störung vorbei ist?

Ja, der Schiedsrichter sollte mit gesundem Menschenverstand eine Störung beurteilen und dem Stacker erlauben seine Hände vom Timer zu nehmen, bis die Störung vorbei ist.



5. **Wenn ein Stacker seine Hände auf dem aktivierten Timer hat und dann feststellt, dass die Becher falsch stehen (z.B. 2-7-3), darf der Stacker dann den Timer resettet und die Startposition der Becher korrigieren?**  
Ja, es ist in der Verantwortung des Stackers und des Schiedsrichters die richtige Position der Becher zu bestätigen.
6. **Wie werden Fehler „zwischen“ der Auf- und Abbauphase gewertet?**  
Wenn Becher „fallen“, bevor die Abbauphase begonnen wird, müssen sie in der richtigen Reihenfolge korrigiert werden bevor die Abbauphase mit dem ersten Stack begonnen werden darf. Wenn, während des 3-6-3, ein Stacker den oberen Becher des 6er Stacks mit der Hand von der Pyramide stößt, **bevor der Abbau des ersten 3er begonnen wurde**, und er herunter fällt, muss der Stacker zurückgehen, den letzten 3er wieder abbauen, den 6er korrigieren und den 3er wieder aufbauen. In der Abbauphase müssen fallende Becher nicht wieder aufgebaut werden, es wird einfach abgebaut zu vollständig zusammen geschobenen Stapeln.
7. **Im Doppel, wenn ein oder mehrere Becher vom Tisch fallen und ein Stacker losläuft um diese zu holen, darf der andere Stacker in der Zwischenzeit den Abbau weiterführen?**  
Nein. Jeder einzelne Stack in der Auf- und Abbauphase muss von beiden Stackern gebaut werden. Ein Stacker darf soweit abbauen, bis der andere Stacker an dem Stack „arbeiten“ muss.
8. **Darf ein Stacker (im Einzel oder Doppel oder der letzte Stacker in einer Staffel) einen herunter gefallenen Becher vom Fußboden aufheben, ihn an die richtige Position stellen und von der anderen Seite des Tisches stoppen um Zeit zu sparen?**  
Ja. Es steht nichts im Regelwerk, was besagt, dass der Stacker zu der originalen Stackposition zurückkehren muss um einen Fehler zu korrigieren oder zu stoppen. Dies gilt auch für jeden Stacker in einer Staffel, der zum Wiederholen eines Bechers den Tisch verlassen muss. Sie dürfen auch von der gegenüberliegenden Seite des Tisches korrigieren und dann zum Wechsel hinter die Startlinie laufen.
9. **Darf ein Stacker alle möglichen zwei Pyramiden vom 3-3-3 oder 3-6-3 oder nur die letzten zwei Stacks (solange beide Hände am vorherigen Stack waren) zur gleichen Zeit abbauen?**  
Alle zwei Stacks dürfen zur gleichen Zeit abgebaut werden solange die „Abbau Regeln“ des Regelwerks eingehalten werden.
10. **Darf ein Stacker im Cycle in jeder Abbauphase zwei Stacks gleichzeitig abbauen?**  
Ja, die selbe Regel gilt für alle drei Stacks in allen drei Phasen des Cycle Stacks. Die Regel lautet: Zwei Stacks dürfen gleichzeitig abgebaut werden. Alle Stacker müssen mit beiden Händen den Abbau des ersten Stacks jeder Abfolge beginnen bevor sie mit dem Abbau des zweiten Stacks beginnen dürfen. Ebenfalls müssen beide Hände angefangen haben den zweiten Stack abzubauen bevor mit dem Abbau des dritten Stacks begonnen wird. Der dritte Stack darf mit einer Hand abgebaut werden. Für den Übergang 6-6 zu 1-10-1 gilt, dass alle Stacker beide Hände zum Abbau des ersten 6ers benutzen müssen und den Abbau des zweiten 6ers jederzeit danach anfangen dürfen.