

Deutsche Eisschnelllauf- und Shorttrack-Gemeinschaft e.V.



Deutsche Wettkampfordnung (DWO) für Eisschnelllauf

Fassung vom 20.10.2022

Herausgeber: Deutsche Eisschnelllauf- und Shorttrack-Gemeinschaft e.V.
Sportforum Berlin/ OSP Gebäude
Fritz-Lesch-Straße 29
13053 Berlin

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Regel 1	Grundlage für die Durchführung von Eisschnelllauf-Veranstaltungen	7
Regel 2	Offizielle Veranstaltungen	7
Regel 3	Anti-Doping	7
Regel 4	Teilnahmeberechtigung	
	1. Teilnahmeberechtigung	8
	2. Startpass und Startlizenz	8
	a. Vereinswechsel	8
	b. Startsperrung bei Vereinswechsel	8
	c. Nationale Startberechtigung für in Deutschland wohnende ausländische Wettkämpfer	8
	3. Verlust der Teilnahmeberechtigung	8
	4. Vorzeitige Wiederanerkennung der Teilnahmeberechtigung	9
Regel 5	Verhaltensregeln für Teilnehmer, Trainer und Betreuer	9
Regel 6	Altersklassen	9
Regel 7	Meisterschaften in den jeweiligen Altersklassen	
	1. Meisterschaften in den Altersklassen	9
	2. Bestenermittlungen im ES	10
	3. Startberechtigung für andere Altersklassen	10

2. SPEZIELLE BESTIMMUNGEN EISSCHNELLLAUF**I. Strecken, Rekorde, Bestleistungen**

Regel 11	Strecken, Rekorde und Bestleistungen	
	1. Strecken	11
	2. Mehrkämpfe	11
	3. Mannschaftswettkämpfe	11
	4. Rekorde	12
	5. Bestleistungen	12

II. Bahnen

Regel 12	Standardbahnen und andere Eisschnelllaufbahnen	
	1. Standardbahnen	13
	2. Andere Eisschnelllaufbahnen	13

III. Offizielle und ihre Pflichten

Regel 13	Veranstaltungsleitungen für Eisschnelllauf (Gesamtleitung von Veranstaltungen)	13
Regel 14	Erforderliche Offizielle	13
	1. Voraussetzungen für die Ernennung bzw. Bestätigung als internationaler Starter oder Schiedsrichter	14

Regel 15	Pflichten und Rechte des Schiedsrichters und Schiedsrichter-Assistenten	
	1. Der Schiedsrichter	15
	2. Der Schiedsrichter-Assistent	16
Regel 16	Pflichten und Rechte des Starters	
	1. Der Starter	16
	2. Der Starter-Assistent	16
Regel 17	Pflichten des Ziellinienrichters	16
Regel 18	Pflichten der Bahn- und Kreuzungsrichter	17
Regel 19	Pflichten der Rundenanzeiger	17
Regel 20	Pflichten des Leiters des Protokolls	17

IV. Ausrüstung der Wettkämpfer

Regel 21	Rennanzüge und Schutzausrüstung, Schlittschuhe, Schutzausrüstung für Massenstart und Staffelläufe	
	1. Rennanzüge und Schutzausrüstung	18
	2. Schlittschuhe	18
	3. Schutzausrüstung für Massenstart und Staffelläufe	18
Regel 22	Ausrüstung der Wettkämpfer	19

4. TECHNISCHE REGELN EISSCHNELLAUF

I. Bahnen

Regel 30	Begrenzung der Wettkampfbahn	20
Regel 31	Maßnahmen zur Sicherheit der Wettkämpfer	
	1. Maßnahmen zur Vermeidung von Unfällen	20
	2. Schutzmatten und weitere Sicherheitsmaßnahmen	20
	3. Erste Hilfe	21
Regel 32	Gestaltung der Bahn, Verhalten auf der Einlaufbahn	
	1. Start- und Ziellinien	21
	2. Trainerzone, Verhalten auf der Einlaufbahn und im Innenraum	21
Regel 33	Eisbereitung	22

II. Organisation der Wettkämpfe

Regel 34	Ausschreibung	22
Regel 35	Termine für Wettkampfkalender, Meldung, Nachmeldung	
	1. Termine	23
	2. Meldungen	23
	3. Nachmeldungen	23
Regel 36	Verlegung, Absage und Abbruch von Wettkämpfen	
	Entscheidungsbefugnis	
	1. Verlegung von Wettkämpfen	23
	2. Absage von Wettkämpfen	23
	3. Abbruch von Wettkämpfen	24
	4. Entscheidungsbefugnis	24
Regel 37	Durchführung von Eisschnelllaufwettkämpfen	24

III. Auslosungen

Regel 38	Öffentliche Bekanntmachungen und Auslosungen	24
	1. Grundsätze für die Auslosung	25
Regel 39	Reihenfolge der Auslosung	
	1. Einzelstrecken	26
	2. Mehrkämpfe	
	a) Wettkämpfe über zwei Strecken	26
	b) Wettkämpfe über drei Strecken	26
	c) Wettkämpfe über vier Strecken	26
	d) Teilnahmebeschränkungen	26
	3. Sprintmehrkampf	27
	4. Doppelte Strecken innerhalb eines Mehrkampfes	27
Regel 40	Zurückziehen vom Start nach der Auslosung, Meldung von Ersatzwettkämpfern	27

IV. Zeitnahme

Regel 41	Arten der Zeitmessung	28
Regel 42	Handzeitmessung und Automatische Zeitmessung	
	1. Handzeitmessung	29
	2. Automatische Zeitmessung	29
	3. Zwischen- und Rundenzeiten	30

V. Rennregeln

Regel 43	Startausrüstung, Startaufruf, Startvorgang, Fehlstart	
	1. Startausrüstung	30
	2. Startaufruf	31
	3. Startvorgang	31
	4. Fehlstart	31
Regel 44	Laufrichtung, Einhalten der Laufbahn, Bahnwechsel	
	1. Laufrichtung	32
	2. Laufen in getrennten Bahnen	32
	3. Einhalten der Wettkampfbahn	32
	4. Überqueren der Linien auf der Zielgeraden	32
	5. Bahnwechsel	32
	6. Verantwortlichkeit in Fällen von Zusammenstößen	33
	7. Schneiden der inneren Bahnbegrenzung in der Kurve	33
	8. Ausnahmesituationen	33
Regel 45	Verantwortlichkeit beim Überholen	
	1. Verantwortung beim Überholen	33
	2. Abstand	34
	3. Schrittmacherdienste	34
Regel 46	Rennregeln für Mannschaftswettbewerbe	
	1. Team-Pursuit	34
	2. Team-Sprint	35
	3. Staffel- und andere Mannschaftswettkämpfe	35
	4. Disqualifikation und Neustart bei Mannschaftswettkämpfen	36

Regel 47	Massenstart	
	1. Gestaltung der Bahn, Sicherheit und Regeln	36
	2. Formate	36
	3. Startablauf	37
	4. Rennablauf	37
Regel 48	Wettkämpfe und Strecken mit besonderen Regeln	
	1. Strecken von 100m und kürzer	37
	2. Wettkämpfe mit Strecken über 10.000m (Marathon)	38
Regel 49	Ziellinie	38
Regel 50	Startwiederholung	
	1. Startwiederholung	38
	2. Geforderte Ruhezeit	38
	3. Startbahnen bei Neustarts	39

VI. Wettkampfergebnisse

Regel 51	Bekanntgaben von Ergebnissen	
	1. Ergebnisse von Wettkämpfen mit Einzelstrecken	39
	2. Ergebnisse und Endplatzierungen bei Wettkämpfen über mehrere Strecken	39
	3. Berechnung der Punkte	40
	4. Teilnahme an allen Strecken	40
Regel 52	Offizielles Protokoll	
	1. Offizielles Protokoll für DESG und int. Wettkämpfe	40
	2. Wettkampfprotokolle für andere Veranstaltungen	41
	3. Rekordanerkennung	41
	4. Bezeichnungen für außerordentliche Wettkampfsituationen	41
	5. Bestätigung des Wettkampfprotokolls	42
	6. Aufbewahrung	42

VII. Proteste und Disqualifikationen

Regel 53	Proteste	
	1. Proteste	42
	2. Entscheidungsbefugnis	43
Regel 54	Disqualifikationen	
	1. Disqualifikation wegen Regelverstoß	43
	2. Weitere Gründe für Disqualifikationen	44
	3. Entscheidungen zu Disqualifikationen und deren Bekanntgabe	44

VIII. Quartettstarts

Regel 55	Wettkampfform, Startvorgang, Zusammenstellung von Quartetten	
	1. Wettkampfform	44
	2. Startvorgänge und Zusammenstellung von Quartetten	44



Anlage:	Diagramm einer 400m - Standard – Eisschnelllaufbahn	46
	Diagramm einer 333,33 m - Standard – Eisschnelllaufbahn	47
	Eisgewandtheitsläufe	49

LEGENDE

AK	Altersklasse
DESG	Deutsche Eisschnelllauf- und Shorttrack-Gemeinschaft e. V.
DM	Deutsche Meisterschaften
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
DWA	Deutsche Wettkampfanleitung
DWO	Deutsche Wettkampfordnung
ES	Eisschnelllauf
ISU	International Skating Union
IWO	Internationale Wettkampfordnung
LEV	Landeseisportverband
ST	Shorttrack

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

REGEL 1

Grundlage für die Durchführung von Eisschnelllauf--Veranstaltungen

Die Deutsche Wettkampfordnung (**DWO**) bildet die Grundlage sowohl für die Vorbereitung als auch für die organisatorische, technische und sportliche Durchführung von Eisschnelllauf--Veranstaltungen durch die Deutsche Eisschnelllauf- und Shorttrack-Gemeinschaft e.V. - DESG - und deren Mitglieder in der Bundesrepublik Deutschland.

Die DWO steht im Einklang mit den Speziellen Bestimmungen und Technischen Regeln der Internationalen Wettkampfordnung (IWO) der International Skating Union (ISU).

Die Deutsche Wettkampf-Anleitung (**DWA**) dient als handlungsorientierender Leitfaden für Eisschnelllauf. Im Regelfall gilt die DWO.

In den Ausschreibungen zu den Deutschen Meisterschaften bzw. DESG Veranstaltungen werden aktuell (saisonal) ggf. Zusatzbestimmungen festgelegt.

Die mit Wettkämpfer, Wettkämpfer oder Teilnehmer bezeichneten Personen schließen Wettkämpferinnen, Wettkämpferinnen und Teilnehmerinnen ein.

REGEL 2

Offizielle Veranstaltungen

Offizielle Veranstaltungen im Eisschnelllauf sind Wettkämpfe, die durch die DESG, den Landesverband und/oder deren Vereine ausgeschrieben werden.

1. Sie sind in der Form ihrer Durchführung
 - offen für alle Mitglieder;
 - Einladungswettkämpfe, für die nur Einladungen des Veranstalters zur Teilnahme berechtigen.

2. Veranstaltungen werden nur als offiziell gewertet, wenn
 - sie der Geschäftsstelle der DESG gemeldet sind;
 - mindestens 14 Tage vor Wettkampfbeginn eine Ausschreibung vorliegt;
 - die Durchführung der Wettkämpfe durch ein Wettkampfericht abgesichert ist (siehe DWO ES Regel 14);
 - die Bahn nach Vorschrift vermessen wurde sowie die Voraussetzungen in Hinblick auf Technik und Sicherheiten erfüllt sind.

REGEL 3

Anti-Doping

1. Jegliche Art von Doping ist verboten.

2. Bei der Bekämpfung des Dopings gelten die Grundsätze, Verfahren und Sanktionen, die in der Satzung der Deutschen Eisschnelllauf-Gemeinschaft e.V. geregelt sind, sowie alle gültigen Veröffentlichungen der internationalen und nationalen Vereinigungen: IOC, ISU, DOSB, NADA und WADA.

3. Athleten, die in anderen Sportarten wegen Dopingmissbrauchs gesperrt sind, werden auch nicht zu Eisschnelllauf Wettbewerben zugelassen.

REGEL 4

Teilnahmeberechtigung

1. Teilnahmeberechtigung

Ein Wettkämpfer ist für die Teilnahme an einer offiziellen Veranstaltung zugelassen, wenn

- er Mitglied eines Vereins ist, der einem Landeseisssportverband sowie der DESG angehört;
- er, den in der Ausschreibung fixierten Anforderungen für die betreffende Veranstaltung gerecht wird;

2. Startpass und Startlizenz

Für die Teilnahme an nationalen und internationalen Wettkämpfen/Veranstaltungen ist ein gültiger Startpass der DESG und eine Startlizenz der DESG notwendig. (Definition nationale Wettkämpfe siehe Finanz- und Gebührenordnung Art. 8.2.2)

Der Startpass und die Startlizenz wird bei der DESG-Geschäftsstelle beantragt, von dieser ausgestellt und registriert (siehe Finanz- und Gebührenordnung Art. 9). Bei notwendiger Legitimation des Wettkämpfers ist der Personalausweis oder Reisepass vorzulegen.

a) Vereinswechsel

Bei Vereinswechsel wird durch die Geschäftsstelle eine neue Startlizenz ausgestellt. Dieser Antrag ist zusammen mit der Freigabe bzw. Freigabeverweigerung des bisherigen Vereins bei der DESG Geschäftsstelle einzureichen. Bei Freigabeverweigerung ist ein zusätzliches Begründungsschreiben vom Verein beizufügen.

Maßgeblich beim Vereinswechsel eines Wettkämpfers ist der Tag des Eingangs des Antrages (mit der bisherigen Startgenehmigung) bei der DESG, bei Einschreibebriefen der Aufgabestempel.

b) Startsperrung bei Vereinswechsel

Wettkämpfer, die den Verein ohne die Freigabe desselben wechseln, unterliegen grundsätzlich einer Startsperrung von 90 Tagen. Der Beirat Wettkampf- und Veranstaltungswesen Eisschnelllauf bzw. Shorttrack ist berechtigt, abweichende Entscheidungen zu treffen.

c) Nationale Startberechtigung für in Deutschland wohnende ausländische Wettkämpfer

Ein ausländischer Wettkämpfer darf an nationalen Meisterschaften teilnehmen, wenn der Wettkämpfer mindestens seit einem Jahr in Deutschland seinen Wohnsitz hat (Kopie Bestätigung durch das Einwohnermeldeamt) und die Genehmigung zur Teilnahme vom bisherigen nationalen Verband dessen Staatsbürger der Wettkämpfer ist, vorliegt.

3. Verlust der Teilnahmeberechtigung

Ein Wettkämpfer ist zur Teilnahme an einer offiziellen Veranstaltung nicht zu gelassen, wenn

- er unter Missachtung der DESG Regelwerke z.B. „Grundsätze zum Sponsoring in der DESG“ (aktuelle Fassung) etc. an einem Wettkampf teilgenommen hat;
- er in der Ausübung des Sports offenkundig die Regeln dieser Wettkampfordnung und den Geist des „fair play“ missachtet hat.

Bevor eine Entscheidung des Disziplinarbeirates zum Verlust der Teilnahmeberechtigung getroffen wird, muss dem betreffenden Wettkämpfer Gelegenheit gegeben werden, eine Erklärung zu den Vorwürfen abzugeben (das kann mündlich oder schriftlich erfolgen).

Nimmt ein Wettkämpfer innerhalb von 30 Tagen nach Erhalt der Benachrichtigung dieses Recht nicht in Anspruch, verfällt sein Recht auf eine Erklärung.

4. Vorzeitige Wiederanerkennung der Teilnahmeberechtigung

Diese Entscheidung wird vom Disziplinarbeirat der DESG getroffen. Das Ersuchen auf vorzeitige Wiederanerkennung muss schriftlich erfolgen.

REGEL 5

Verhaltensregeln für Wettkämpfer, Trainer und Betreuer

Die an einer Eisschnelllauf-Veranstaltung teilnehmenden Wettkämpfer, Trainer und Betreuer haben den Weisungen der Veranstaltungsleitung und des Schiedsrichters Folge zu leisten und sich regelkonform zu verhalten (siehe DWO ES Regel 32 Ziffer 2).

Für die sich aus der Teilnahme an einer Eisschnelllauf-Veranstaltung ergebenden Schäden übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

REGEL 6

Altersklassen

Folgende Altersklasseneinteilung (AK) gilt für den Wettkampfbetrieb innerhalb der DESG:

Für die Bestimmung der Altersklassen gilt als Stichtag der 01.07., der dem Wettkampftag voransteht.

Die hinter der Altersklasse stehende Ziffer gibt das Lebensalter des Wettkämpfers an, welches er in dem Wettkampfsjahr vom 01.07. bis 30.06. des Folgejahres erreicht.

- Senioren 20 Jahre und älter
- Junioren A 18/19 Jahre
- Junioren B 16/17 Jahre
- Junioren C 14/15 Jahre
- Junioren D 12/13 Jahre
- Junioren E 10/11 Jahre
- Junioren F 08/09 Jahre und jünger
- Masters Damen und Herren mit gesonderter Altersklasseneinteilung ab 30 Jahren

Für internationale Wettkämpfe und Klassifikationen mit spezieller Ausschreibung (z. B. Länderkämpfe) gilt die entsprechende ISU Regel (IWO 108).

Teilnahme in einer anderen Altersklasse als die, in der man gemäß Lebensalter teilnehmen sollte, ist in Ausnahmefällen möglich.

REGEL 7

Meisterschaften in den jeweiligen Altersklassen

1. Meisterschaften in den Altersklassen

Durch die DESG werden zu Beginn der Saison die in den einzelnen Altersklassen zur Austragung kommenden Meisterschaften bekannt gegeben.

- Teilnahmeberechtigt an Deutschen Meisterschaften sind nur Wettkämpfer, die über einen gültigen Startpass und Startlizenz der DESG verfügen (siehe DWO Regel 4). Dies gilt auch für Masters-Wettkämpfer.

- Deutsche Meisterschaften können für folgende Altersklassen ausgetragen werden

Eisschnelllauf:

- | | |
|---|------------------------------|
| - Damen und Herren | Einzelstrecken und Mehrkampf |
| - Junioren A | Einzelstrecken und Mehrkampf |
| - Junioren B | Einzelstrecken und Mehrkampf |
| - Junioren C | Einzelstrecken und Mehrkampf |
| - Junioren D | Einzelstrecken und Mehrkampf |
| - Masters Damen und Herren mit
gesonderter Altersklasseneinteilung | Mehrkampf |
| - gesonderte Wettbewerbe (z.B. Massenstart, Team-Pursuit, Team-Sprint etc.) gemäß
Festlegungen in der jeweiligen Ausschreibung | |

2. Bestenermittlungen im ES

Ab der Altersklasse E können auf Beschluss des Beirates Wettkampf- und Veranstaltungswesen Bestenermittlungen durchgeführt werden.

3. Startberechtigung für andere Altersklassen

Wettkämpfer der Junioren A - Eisschnelllauf - sind grundsätzlich zu Deutschen Meisterschaften der Damen und Herren startberechtigt, wenn hierfür eine Genehmigung durch die Trainerkommission der DESG vorliegt. Der Antrag ist schriftlich durch den zuständigen Landesverband dem Meldeformular für die Deutschen Meisterschaften beizufügen. Die Genehmigung erfolgt schriftlich durch die Bestätigung der Starterlaubnis an den Ausrichter und ist nur für die jeweilige DM gültig.

Wettkämpfer der anderen Altersklassen starten in der Regel nur in ihrer Altersklasse, sofern die Ausschreibung es nicht anders festlegt. In Ausnahmefällen dürfen sie auf Antrag an das Trainer-team Nachwuchs der DESG und nach dessen Genehmigung in einer höheren Altersklasse bei den Deutschen Meisterschaften starten.

Jeder Landesverband darf zu den qualifizierten Wettkämpfern einen Wettkämpfer bzw. eine Wettkämpferin in der jeweiligen Juniorenklasse zusätzlich für die Deutschen Mehrkampf-Meisterschaften im Eisschnelllauf melden (Länderquote). Abweichungen hierzu werden in den Ausschreibungen festgelegt.

In einem zumutbaren Umfang sind Sonderläufe außerhalb des Meisterschaftsprogramms zugelassen. Sonderläufe werden nicht im Meisterschaftsprotokoll, sondern als Anhang aufgeführt.

Die in jeder Saison gültige Altersklasseneinteilung und die zur Austragung kommenden Meisterschaftsstrecken werden in den Ausschreibungen bekannt gegeben.

REGEL 8 – 10 frei

2. SPEZIELLE BESTIMMUNGEN EISSCHNELLAUF

I. Strecken, Rekorde, Bestleistungen

REGEL 11 (IWO 200/201) Strecken, Rekorde und Bestleistungen

Wettkämpfe im Eisschnellauf werden über Einzelstrecken (Einzelstreckenwertung), als Mehrkampf (Mehrkampfwertung) oder als Mannschaftswettbewerbe ausgetragen.

1. Strecken

- Standard-Einzelstrecken: 100m, 500m, 1.000m, 1.500m, 3.000m, 5.000m und 10.000m
- weitere Einzelstrecken: 200m, 300m, 700m, Massenstart, Eisgewandtheitsläufe und gesonderte Wettbewerbe gemäß Ausschreibung

2. Mehrkämpfe (Standardmehrkämpfe)

- Sprintmehrkampf: 500m, 1.000m, 500m, 1.000m
- Minivierkampf: 500m, 1.500m, 1.000m, 3.000m
- Kleiner Vierkampf: 500m, 3.000m, 1.500m, 5.000m
- Junioren-Vierkampf: 500m, 1.500m, 1.000m, 5.000m
- Großer Vierkampf: 500m, 5.000m, 1.500m, 10.000m

Weitere Mehrkämpfe sind Wettkämpfe über zwei, drei oder vier Strecken mit der entsprechenden Mehrkampfwertung gemäß Ausschreibung.

- a) Standardmehrkämpfe werden in der Regel über zwei Wettkampftage mit bis zu 2 Strecken je Tag durchgeführt. Werden andere als Standardstrecken in die Wertung aufgenommen (siehe DWO ES Regel 11 Ziffer 1), sind mehr als 2 Wettkampfdisziplinen je Wettkampftag zulässig (z.B. Eisgewandtheitsläufe).
- b) Werden andere als die Standardstrecken und Mehrkämpfe in das Programm aufgenommen, haben die Ausschreibungen alle notwendigen Bestimmungen zur ordnungsgemäßen Durchführung und Bewertung zu beinhalten.

3. Mannschaftswettkämpfe

Team-Pursuit Rennen (weiblich 6 Runden, männlich 8 Runden) mit jeweils drei Wettkämpfern, Team-Sprint Rennen mit jeweils drei Wettkämpfern, Staffelläufe, andere Verfolgungsläufe und dergleichen gemäß Ausschreibung.

4. Rekorde

- a) Deutsche Rekorde können nur von deutschen Wettkämpfern in ordnungsgemäß ausgeschrieben nationalen und internationalen Wettkämpfen mit automatischer Zeitmessung aufgestellt werden. Voraussetzung ist, dass die benutzte Bahn eine Standardbahn ist und nach Vorschrift vermessen wurde (siehe DWO ES Regel 32) und der Wettkampf mit einem der Vorschrift entsprechenden Wettkampfergericht durchgeführt wurde (siehe DWO ES Regel 14).

- b) Deutsche Rekorde für den Bereich der DESG werden für Damen, Herren und für die Altersklassen D bis A entsprechend der nachfolgenden Einzelstrecken und Mehrkämpfe geführt. Für jeden anerkannten Deutschen Rekord erhält der Wettkämpfer von der DESG eine Rekordurkunde.
- c) Einzelstrecken / Mannschaftswettkampf (Standardstrecken) / Team-Wettbewerbe: 500m, 2x 500m, 1.000m, 1.500m, 3.000m, 5.000m und 10.000m und zwar:
- Damen: Einzelstrecken bis maximal 5.000m
 - Herren: Einzelstrecken bis maximal 10.000m
 - Junioren A - weiblich: Einzelstrecken bis maximal 5.000m
 - Junioren A - männlich: Einzelstrecken bis maximal 10.000m
 - Junioren B - weiblich: Einzelstrecken bis maximal 3.000m
 - Junioren B - männlich: Einzelstrecken bis maximal 5.000m
 - Junioren C - weiblich: Einzelstrecken bis maximal 3.000m
 - Junioren C - männlich: Einzelstrecken bis maximal 3.000m
 - Junioren D - weiblich: Einzelstrecken bis maximal 1.500m
 - Junioren D - männlich: Einzelstrecken bis maximal 1.500m
 - ab Junioren B: Team-Pursuit (weiblich 6 Runden / männlich 8 Runden)
 - ab Junioren C: Team-Sprint (weiblich und männlich jeweils 3 Runden)
- Für Einzelstreckenwettkämpfe bzw. -meisterschaften können die 500m zweimal am selben Tag gelaufen werden. Die Gesamtzeit beider Läufe gilt als Resultat (in Sek.).
- d) Mehrkämpfe in den Altersklassen
- Damen: Sprintmehrkampf, Kleiner Vierkampf, Minivierkampf
 - Herren: Sprintmehrkampf, Großer Vierkampf, Kleiner Vierkampf
 - Junioren A - weiblich: Sprintmehrkampf, Kleiner Vierkampf, Minivierkampf, Junioren-Vierkampf
 - Junioren A - männlich: Sprintmehrkampf, Großer Vierkampf, Kleiner Vierkampf, Junioren-Vierkampf,
 - Junioren B - weiblich: Sprintmehrkampf, Minivierkampf
 - Junioren B - männlich: Sprintmehrkampf, Kleiner Vierkampf, Minivierkampf
- e) Im Ausland erzielte Rekorde sind durch entsprechende Wettkampfprotokolle nachzuweisen. Sämtliche erzielte Rekorde werden am Ende der jeweiligen Saison vom Referenten für Statistik dem Beirat für Wettkampf- und Veranstaltungswesen Eisschnelllauf zur Anerkennung vorgelegt und durch das Präsidium beschlossen.

5. Bestleistungen

Alle anderen Strecken, die von Standardstrecken und Mehrkämpfen abweichen, werden als Bestleistung ohne Erteilung einer Urkunde geführt.

II. Bahnen

REGEL 12 (IWO 203/204/205) Standardbahnen und andere Eisschnelllaufbahnen

1. Standardbahnen

Eine Standard-Eisschnelllaufbahn ist eine offene, überdachte oder geschlossene Eisbahn mit einer doppelten Wettkampfbahn, maximal 400m und mindestens 333,33m lang, mit zwei Kurven von je 180 Grad, in welchen der Radius der inneren Kurve nicht weniger als 25m und nicht mehr als 26m betragen sollte. Der Kreuzungsbereich erstreckt sich ab Kurvenende über die gesamte Länge der Geraden. Die Breite der inneren Wettkampfbahn (Innenbahn) soll 4m betragen. Die äußere Wettkampfbahn (Außenbahn) muss mindestens 4m breit sein.

2. Andere Eisschnelllaufbahnen (IWO 204)

Eisschnelllaufbahnen, die nicht der Form oder Länge einer Standard-Eisschnelllaufbahn entsprechen, sollen als doppelte Wettkampfbahn angelegt werden, mindestens 200m lang, mit dem Innenradius von mindestens 15m und einem Kreuzungsbereich von mindestens 40m, die Wettkampfbahnen mindestens 2m breit.

Für Wettkämpfe, die nicht den generellen Rennregeln unterliegen, darf die Bahn ohne getrennte Wettkampfbahnen sein (z.B. auf Seen, Flüssen usw.).

III. Offizielle und ihre Pflichten

REGEL 13 Veranstaltungsleitungen für Eisschnelllauf (Gesamtleitung von Veranstaltungen)

Gesamtleitung von Veranstaltungen:

Einzelpersonen oder ein Gremium sind für die ordnungsgemäße - den Regeln der Wettkampfordnung und der Ausschreibung entsprechend - Vorbereitung der Veranstaltung verantwortlich. Entschieden wird über:

- alle Fragen der Organisation und des technischen Ablaufs;
- Zulassung bzw. Nichtzulassung von Wettkämpfern, eingeschlossen die Gültigkeit der Startpässe/Startlizenzen der Teilnehmer;
- die Vervielfältigung und ordnungsgemäße Verteilung der Wettkampfprotokolle bzw. die Veröffentlichung auf der Webseite des Vereins, Landesverbandes bzw. der Eisbahn, sowie
- über eingereichte Proteste, die in diesen Verantwortungsbereich fallen.

REGEL 14 (IWO 210) Erforderliche Offizielle

Für DESG-Wettkämpfe und für Wettkämpfe mit Rekordanerkennung sind mindestens folgende Offizielle erforderlich:

- ein Schiedsrichter,
- ein Schiedsrichter-Assistent,
- ein Starter (und ggf. sein Assistent zur Verteilung der Armbinden und/oder Transponder und/oder Helmcover)

- ein Ziellinienrichter,
- ein Chefzeitnehmer für Handzeitmessung und mindestens 4 Handzeitnehmer,
- ein Chefzeitnehmer für automatische Zeitmessung,
- ein Chefzeitnehmer-Assistenten für jedes angewendete automatische Zeitmess-System (Fotozelle, Zielkamera, Transponder),
- 1-2 Rundenanzeiger,
- ein Kreuzungsrichter,
- ein Bahnrichter für jede Kurve,
- ein Bahnrichter für die Zielgerade,
- Leiter Rechenbüro,
- Schreib- und Auswertungskräfte.

In dieser Reihenfolge sollte das Wettkampfgericht im Protokoll aufgeführt werden.

Zu Wettkämpfen ohne Preis- und Rekordzuerkennung sind mindestens notwendig:

- ein Schiedsrichter,
- ein Starter,
- ein Ziellinienrichter,
- zwei Zeitnehmer,
- ein Rundenanzeiger,
- ein Kreuzungsrichter,
- ein Leiter Protokollierung.

Die definitive Anzahl ergibt sich aus dem Wettkampfumfang.

1. Voraussetzungen für die Ernennung bzw. Bestätigung als internationaler Starter oder Schiedsrichter

Die DESG muss der ISU bis zum 15.04. eines jeden Jahres die Namen der Schiedsrichter und Starter mitteilen, die in der kommenden Saison als internationale Schiedsrichter oder Starter eingesetzt werden sollen. Folgende Voraussetzungen sind für die Aufnahme und/oder für die weitere Bestätigung als internationaler Schiedsrichter/Starter zu erfüllen:

Aufnahme:

- Einsätze als Schiedsrichter/Starter seit min 3 Jahren
- min. 5 Wettkämpfe als Schiedsrichter/Starter pro Saison
- min. ein Einsatz als Schiedsrichter/Starter bei einer DM oder einem DJC (SR: inklusive Durchführung eines Teamleadermeetings und einer Auslosung)
- ausreichende Englischkenntnisse
- min. 2 Kursteilnahmen in 5 Jahren oder an 2 der letzten 4 DESG-Kursen (wenn diese nur noch alle 2 Jahre stattfinden), wobei einer davon bei den letzten beiden gewesen sein muss

Verbleib:

- min. 5 Wettkämpfe als Schiedsrichter/Starter pro Saison
- min. 2 Kursteilnahmen in 5 Jahren oder an 2 der letzten 4 DESG-Kursen (wenn diese nur noch alle 2 Jahre stattfinden), wobei einer davon bei den letzten beiden gewesen sein muss
- min. alle 2 Jahre Durchführung eines regionalen Schiedsrichter-/Starterkurses

Sollten die o.g. Voraussetzungen aus medizinischen oder logistischen Gründen (z.B. Ausfall der Saison an einer Bahn) nicht erfüllt werden, dann ist ein Antrag mit Begründung an den Leiter des Referates Kampf- und Schiedsrichterwesen Eisschnelllauf zu stellen.

REGEL 15 (IWO 216)
Pflichten und Rechte des Schiedsrichters und Schiedsrichter-Assistenten

1. Schiedsrichter

Der Schiedsrichter ist verantwortlich:

- a) für die Prüfung der Teilnahmeberechtigung der Offiziellen,
- b) für die Auslosung oder Paarzusammenstellung (siehe DWO ES Regeln 38 und 39),
- c) für die Anpassung und Neugruppierung der Paare (siehe DWO ES Regel 40),
- d) für die Bekanntgabe von Informationen zur Eisbereitung (siehe DWO ES Regel 33),
- e) für die Einhaltung aller entsprechenden Regeln im Wettkampf,
- f) für die Disqualifikation eines Wettkämpfers bei Verstoß gegen die technischen Regeln der DWO mit Ausnahme des Startes. Hier liegt die Verantwortung beim Starter.

Der Schiedsrichter ist bevollmächtigt:

- a) Änderungen im Programm vorzunehmen, sofern diese nicht gegen die Wettkampfordnung verstoßen.
Zu Deutschen Meisterschaften dürfen solche Veränderungen nur nach Rücksprache mit dem für diesen Wettkampf benannten DESG Offiziellen bzw. vor Ort anwesenden Beiratsmitglied Wettkampf- und Veranstaltungswesen gemacht werden,
- b) zu entscheiden, ob die Beschaffenheit des Eises und die Sicherheitsvorkehrungen (z.B. Bandenschutz) die Durchführung des Wettkampfes zulassen,
- c) falls ungünstige Wetterverhältnisse auftreten, sowohl die Form oder Größe der Bahn als auch Strecken zu ändern,
- d) zu akzeptieren, in Übereinstimmung mit dem veranstaltenden Landeseissportverband, Verein oder Club, eine andere Eisbahn für die Durchführung des Wettbewerbes anzunehmen,
- e) zu entscheiden, ob, wo und wann ein Rennen, das für ungültig erklärt wurde, wiederholt werden darf;
- f) einen Wettkämpfer vom Wettkampf auszuschließen oder/und einen Trainer aus der Trainerzone zu verweisen (siehe DWO ES Regel 32 Ziffer 2);
- g) den Starter oder andere Offizielle auszutauschen;
- h) das Rennen bei Sturz oder Verletzung eines Wettkämpfers im Fall einer Gefahr für diesen oder andere zu unterbrechen;
- i) das Rennen bis zur Wiederherstellung der Ordnung zu unterbrechen, für den Fall, dass Zuschauer den Wettbewerb stören oder sich in dessen Ablauf einmischen;
- j) die Wettkämpfe abubrechen oder zu verschieben im Fall von extrem kaltem Wetter. Der Schiedsrichter sollte beachten, dass eine Lufttemperatur von kälter als -20°C ein Grund für eine Verschiebung des Rennens ist. Achtung: Wind erhöht die Gefahr einer Auskühlung bei sehr niedrigen Temperaturen.

Der Schiedsrichter entscheidet über:

- a) alle Proteste und sonstige Streitpunkte, außer denen die den Start betreffen (siehe DWO ES Regel 16) und die Entscheidungen des Ziellinienrichters an der Ziellinie (siehe DWO ES Regel 17 - Festlegung der Reihenfolge des Zieleinlaufs bei manueller Zeitmessung);

- b) alle Angelegenheiten von Nichteinhaltung der Regeln im Wettkampf, auch wenn kein Protest erhoben wurde. Der Schiedsrichter darf offizielle Videosysteme oder Ähnliches benutzen, um Wettkampfsituationen zu überprüfen.
- c) Neuansetzung einer Strecke:
Wird durch Entscheidung des Schiedsrichters festgelegt, dass eine am ersten Wettkampftag zu laufende Strecke (z.B. zweite Strecke im Mehrkampf) auf den nächsten Wettkampftag verschoben werden muss, behält der 1. Lauf vom Vortag seine Gültigkeit, wenn alle gemeldeten Teilnehmer das Rennen absolviert haben. Sollte das nicht der Fall sein, müssen alle Wettkämpfer auf der besagten Strecke nochmals an den Start gehen.

2. Der Schiedsrichter-Assistent

Der Schiedsrichter-Assistent unterstützt den Schiedsrichter in allen Fragen bei der Wahrnehmung seiner Aufgaben bzw. übernimmt nach Absprache Aufgaben des Schiedsrichters.

REGEL 16 (IWO 217) **Pflichten und Rechte des Starters**

1. Der Starter

- a) Der Starter leitet den Startvorgang ein, indem er die Wettkämpfer in ihre Startbahnen ruft, nachdem er sich bei der Zeitnahme oder dem Schiedsrichter vergewissert hat, dass das nächste Rennen gestartet werden kann. Der Starter erteilt seine Startbefehle in Englisch (siehe DWO ES Regel 43 Ziffer 3 b).
- b) Während des Startvorgangs unterstehen die Wettkämpfer dem Kommando und der Kontrolle des Starters, d.h. für die Wettkämpfer vom Zeitpunkt des Einfindens in ihre jeweiligen Startbahnen bis zum Start des Rennens. Während dieser Phase entscheidet der Starter über alle Unstimmigkeiten bezüglich des Startvorganges.
Ausnahmeregelung: Bei Vorhandensein eines offiziellen elektronischen Gerätes zum Feststellen von Fehlstarts.
- c) Der Starter wählt seine Position so, dass er einen freien Blick auf die Wettkämpfer hat, die im Rennen starten.

2. Der Starter-Assistent

Er unterstützt den Starter bei der Durchführung seiner Aufgaben, weist die Wettkämpfer zum Start und überprüft deren Kennzeichnung entsprechend der Startfolge, wobei die Eigenverantwortlichkeit des Wettkämpfers Vorrang hat.

REGEL 17 (IWO 220) **Pflichten des Ziellinienrichters**

- 1. Der Ziellinienrichter protokolliert die Reihenfolge des Zieleinlaufs. Gegen diese Entscheidung ist kein Protest möglich. Bei automatischer Zeitmessung wird das Resultat durch die gemessene Zeit bestimmt.
- 2. Beträgt der Unterschied zwischen den Wettkämpfern weniger als 5m, meldet der Ziellinienrichter dem Chef-Handzeitnehmer den Abstand zwischen beiden Wettkämpfern, wenn der Erste die Ziellinie passiert.
- 3. Für Zieleinläufe bei Staffeln, Massenstart usw., die durch Handzeitmessung entschieden werden, sollte der Schiedsrichter besondere Festlegungen treffen. Diese könnten z.B. eine erhöhte Anzahl von Offiziellen am Ziel sein.

4. Der Ziellinienrichter hat darauf zu achten, dass der Wettkämpfer die Ziellinie vorschriftsmäßig passiert, d. h. nicht vorsätzlich den Kontakt des Schlittschuhs vom Eis unterbricht. Sollte der Zieleinlauf nicht vorschriftsgemäß erfolgen, muss der Ziellinienrichter den Schiedsrichter sofort informieren. (siehe DWO ES Regel 49 Punkt 2)

REGEL 18 (IWO 218)
Pflichten der Bahn- und Kreuzungsrichter

1. Die Bahnrichter in den Kurven und der Bahnrichter für die Zielgerade haben auf eine exakte Einhaltung der vorgeschriebenen Laufbahn zu achten. Verstöße gegen die Regeln sind zu dokumentieren und so schnell wie möglich dem Schiedsrichter mitzuteilen. Die Position des Bahnrichters für die Zielgerade sollte außerhalb der Eisbahn, möglichst etwas erhöht sein.
2. Der Kreuzungsrichter soll den korrekten Bahnwechsel der Wettkämpfer überprüfen und dokumentieren.
3. Der Bahnrichter für die Zielgerade soll kontrollieren, dass die Wettkämpfer in ihrer jeweiligen Bahn laufen und nicht die Linie zur anderen Bahn (mit dem vollständigen Schlittschuh) überqueren. (siehe DWO ES Regel 44.4)

REGEL 19 (IWO 219)
Pflichten der Rundenanzeiger

Der Rundenanzeiger muss auf der jeweiligen Zielgeraden die Zahl der noch zu laufenden Runden den Läufern deutlich sichtbar anzeigen. Bevor die Wettkämpfer in die letzte Runde gehen, soll ca. 20m bis 30m vor der Ziellinie jedem Wettkämpfer zusätzlich ein akustisches Signal gegeben werden. Die Wettkämpfer sind selbst verantwortlich die korrekte Anzahl von Runden zu laufen.

REGEL 20
Pflichten des Leiters des Protokolls

Der Leiter Protokollierung ist verantwortlich:

- für die Bereitstellung bzw. Anfertigung der notwendigen Unterlagen für die Auslosung, einschließlich der Neuordnung der Paare bei Mehrkämpfen im Verlaufe des Wettkampfes;
- bei Einsatz der „Automatischen Zeitmessung“ für den Vergleich der Werte zwischen den ausgewiesenen automatischen und den Handzeiten auf Plausibilität;
- für die ordnungsgemäße Anfertigung des vom Schiedsrichter unterschriebenen Wettkampfprotokolls.

Weitere Mitarbeiter im Auswertungsbüro sind für folgende Aufgaben zuständig:

- Fixierung der gelaufenen Zeiten für jeden Lauf;
- Ermittlung der entsprechenden Punkte nach den Zeiten und gelaufenen Strecken bei Mehrkämpfen;
- Erstellen der Ergebnislisten nach den erreichten Zeiten und/oder Punkten;
- Erkennbarkeit der Altersklasse des jeweiligen Wettkämpfers bei Distanzen, die von unterschiedlichen Altersklassen gelaufen werden (abhängig von der Art des Wettkampfes)

IV. Ausrüstung der Wettkämpfer

REGEL 21 (IWO 223)

Rennanzüge und Schutzausrüstung, Schlittschuhe, Ausrüstung für Massenstart, Team- und Staffelläufe

1. Rennanzüge und Schutzausrüstung

- a) Die Rennanzüge entsprechen der natürlichen Körperform des Wettkämpfers. Zusätzliches Anbringen von Dingen, die eine andere Form bewirken, ist nicht gestattet. Lediglich fest angebrachte Streifen (genäht, nicht geklebt) mit einer Höhe von maximal 0,5 cm und einer Breite von maximal 2,5 cm sind erlaubt. Separat zum Rennanzug ist es den Wettkämpfern gestattet, einen Helm zu tragen, um vor Verletzungen geschützt zu sein. Erlaubt sind nur Helme in Übereinstimmung mit der normalen Kopfform (siehe IWO Regel 291 Punkte 1a). Außerdem sind Nackenschutz und schnittfeste Finger- oder Fausthandschuhe erlaubt. Für den Schutz gegen Unfälle sind Schienbeinschützer und gepolsterter Knieschutz unter dem Laufanzug möglich.
- b) Auf allen Einzelstrecken und bei allen Team-Wettbewerben bei Start mit langen Kufen (Eisschnelllauf- und Short-Track-Schienen) ist das Tragen eines schnittfesten Knöchelschutzes für alle Wettkämpfer der Altersklassen Junioren F bis Junioren A Pflicht. Für die Altersklassen Damen und Herren und Masters ist diese Regelung eine Empfehlung. Für alle gilt, dass er schnittfeste Knöchelschutz so zu tragen ist, dass zu jedem Zeitpunkt des Rennens der Knöchel komplett vom Knöchelschutz bedeckt ist (d.h. es darf im Bereich des Knöchels und Fuß keine Haut oder eine nicht schnittfeste Socke zu sehen sein).
- c) Die Benutzung von Rennanzügen, die nicht den unter 1a) angeführten Richtlinien entsprechen sowie der Verstoß gegen 1b), führen zur Disqualifikation.

2. Schlittschuhe

- a) Ein Schlittschuh, ist eine passive, mechanische Erweiterung des Beines, um die Gleittechnik zu erleichtern. Der Schlittschuh besteht aus Kufe und Schuh, deren Material sich während eines Wettkampfes nicht wesentlich verändert und einer Konstruktion, die den Schuh zur Kufe verbindet. Diese Konstruktion erlaubt eine Übertragung bzw. Rotation von Schuh zur Kufe für optimale Freisetzung des körperlichen Leistungsvermögens, sofern die Sicherheit des Wettkämpfers nicht beeinträchtigt wird. Der Schlittschuh enthält nichts, was die Forderung verletzt, das außerhalb der benötigten, vom Wettkämpfer erzeugten eigenen Energie, auf eine Fremdübertragung von Energie hinweist. Es besteht lediglich die anatomische Verbindung über die Struktur Unterschenkel und Fuß. Es ist nicht gestattet, die Kufen künstlich zu erwärmen.
- b) Notwendige Erklärungen zu dieser Regel (siehe IWO Regel 223 Punkt 2) sollte seitens der ISU mittels Communication bzw. Rundschreiben veröffentlicht werden.
- c) Die Benutzung von Schlittschuhen, die nicht den aufgeführten Angaben entsprechen, ist Grund für eine Disqualifikation.
- d) Schlittschuhe mit sogenanntem Klappmechanismus (Klappschlittschuhe) sind für alle Altersklassen zugelassen, es sei denn, Festlegungen des Landeseissportverbandes bzw. die Ausschreibung für den betreffenden Wettkampf sehen andere Regelungen vor.

3. Schutzausrüstung für Massenstart, Team- und Staffelläufe

Bei allen Massenstarts, Team- und in Staffel-Wettbewerben sind folgende Schutzausrüstungen und Schutzmaßnahmen verpflichtend:

Lange Schlittschuhe:

- Abrundung der Kufen (vorn und hinten 1 cm – Vorlage 10 ct. Stück)
- Knöchelschutz schnittfest
- der Schutz für das Fußgelenk ist so zu tragen, dass keine Haut zu sehen ist
- Schienbeinschutz aus Kunststoff (alternativ Short-Track-Anzug)
- Helm (Short-Track Variante – siehe Regel 291 Punkt 1a IWO)
- Handschuhe schnittfest oder aus Leder
- Halsschutz schnittfest

Kurze Schlittschuhe:

- geschlossener Helm (angelehnt an die Short-Track Variante)
- Handschuhe schnittfest oder aus Leder
- Halsschutz schnittfest

Der oben erwähnte Schutz ist während des gesamten Rennens korrekt zu tragen (siehe auch Regel 21 Punkt 1b)

Der Verstoß gegen die Regelungen zur Schutzausrüstung wird mit der Disqualifikation des Wettkämpfers für diesen Wettbewerb/Wettkampfstrecke geahndet.

Es ist nicht zulässig Sportler mit langen und kurzen Schlittschuhen innerhalb eines Laufs starten zu lassen.

REGEL 22 (IWO 279) Ausrüstung der Wettkämpfer

1. Während des Wettkampfes ist es dem Wettkämpfer nicht gestattet, technisches Equipment zur Kommunikation mit anderen Personen oder anderen Quellen zu tragen.
2. Während des Wettkampfes ist es dem Wettkämpfer auf dem Eis nicht gestattet, Audiogeräte zum Abspielen von Musik oder anderem Soundmaterial zu tragen (z.B. MP3-Player).
3. Wenn es für die Zeitnahme erforderlich ist, dass der Wettkämpfer eine Vorrichtung (z.B. Transponder) trägt, dann ist der Wettkämpfer dafür verantwortlich, damit am Start zu erscheinen und die Vorrichtung während des Rennens zu tragen.
4. Um die Wettkämpfer zu identifizieren, haben sie eine Armbinde zu tragen (oder eine andere, übliche Kennzeichnung nach Weisung des Schiedsrichters) und damit in der richtigen Bahn zu starten. Der Wettkämpfer ist dafür verantwortlich, beim Start die richtige Armbinde (oder andere Kennzeichnung) zu tragen
5. Verstöße gegen die Regel 22 (Ziffern 1-4) führen zur Disqualifikation.

REGEL 23 – 29 frei

3. TECHNISCHE REGELN EISSCHNELLAUF

I. Bahnen

REGEL 30 (IWO 226) Begrenzung der Wettkampfbahn

Zur Begrenzung der Wettkampfbahnen, der Geraden und der Kurven (außer Wechselgerade zwischen Innen- und Außenbahn) werden 5cm breite, durchgezogene Linien benutzt.

Die Begrenzung der Bahnen in den Kurven muss außerdem durch bewegliche Bahnmarkierungsklötzchen aus Gummi oder synthetischem Material (maximal 5 cm hoch) vervollständigt werden: Eingang der Kurve auf einer Länge von 15 m im Abstand von 50 cm, im verbleibenden Kurventeil im Abstand von 2 m. Die Klötzchen berühren (tangieren) die Innenseite der durchgezogenen Linie. Für die Kurveneingänge werden anstelle der Bahnmarkierungsklötzchen oben geschlossene Kegel (10 bis 20 cm hoch) verwendet. Auf den Geraden sollten keine Klötzchen zur Markierung benutzt werden. Besteht jedoch die Notwendigkeit, (z. B. wegen ungenügender Erkennbarkeit der Linien) können auch auf der Geraden Klötzchen im Abstand von 10m auf der Bahnmarkierungslinie platziert werden.

Auf Freiluftbahnen ist es möglich, die Bahnmarkierungsklötzchen durch eine Schneekante zu ersetzen, die jedoch nicht vereist sein darf. Die Schneekante muss entlang der gesamten Wettkampfbahn vorhanden sein, ausgenommen der Kreuzungsgeraden.

Der Schiedsrichter entscheidet über eine regelgerechte Bahnbegrenzung.

REGEL 31 (IWO 228) Maßnahmen zur Sicherheit der Wettkämpfer

1. Maßnahmen zur Vermeidung von Unfällen

Es sind Maßnahmen zu treffen, um Unfälle zu vermeiden. Der Schiedsrichter hat derartige Maßnahmen vor Wettkampfbeginn zu prüfen und zu genehmigen. Während des Trainings sind Trainer und Wettkämpfer dafür verantwortlich Unfallgefahren zu reduzieren.

2. Schutzmatten und weitere Sicherheitsmaßnahmen

- a) Die Markierung der Eisbahn und der Wettkampfbahnen darf nicht durch festinstallierte Vorrichtungen erfolgen.
- b) Der Veranstalter von Eisschnelllaufwettkämpfen hat in den Kurven und entlang der Geraden durch Schutzmatten für einen Schutz gegen Unfälle zu sorgen. Außerdem muss er für einen ausreichenden Schutz sorgen, sollten Wettkämpfer in Richtung Innenfeld stürzen (dies gilt auch für die Einlaufbahn). Bei Freiluftbahnen darf eine genügende Schneemenge benutzt werden, vorausgesetzt der Schnee ist nicht vereist oder hart. Ist keine ausreichende Schneemenge von gleicher Qualität vorhanden, müssen Schutzmatten verwendet werden.

Nachfolgend aufgeführten Mindestanforderungen müssen die Schutzmatten erfüllen:

- a) Die Schutzmatten sollen mindestens 80cm hoch und mindestens 30cm dick sein. Die Matten müssen in den Kurven und mindestens 20m nach Kurvenende jeder Kurve auf der Geraden vorhanden sein. Fest fixierte oder schwere Hindernisse (z.B. Zäune, Bänke, Pfosten), die sich innerhalb von 3m, jeweils von der Außenseite oder Innenseite der Eisfläche gesehen, befinden, müssen mit adäquaten Schutzmatten gesichert werden. Das Obermaterial der Matten

sollte wasser- und schnittfest sein, jedoch Gummilos, um die Reibung mit den Rennanzügen nicht zu erhöhen. Das Design der Matten und die verwendeten Materialien müssen eine ausreichende Absorptionswirkung bieten, wenn ein Wettkämpfer im Falle eines Sturzes auf die Matten trifft.

- b) Der Schutz muss so befestigt sein, dass kein ernsthafter Schaden bei einem Zusammenstoß eines Wettkämpfers mit dem Schutz entsteht.
- c) Der Einsatz von Pfosten zur Befestigung oder Sicherung der Schutzmatten in der „Gefahrenzonen“ in der Kurve (vom Scheitelpunkt bis zum Kurvenausgang) sollte vermieden werden.

3. Erste Hilfe

Für den Wettkampf müssen geeignete Maßnahmen im Falle eines Unfalls getroffen werden, wie „Erste Hilfe Einsatz“, Bestellung eines Bahnarztes und/oder Rettungswagens.

REGEL 32 (IWO 227)

Gestaltung der Bahn, Verhalten auf der Einlaufbahn

Die Bahn muss von einem qualifizierten Vermesser zum Nachweis der Bahnlänge und der korrekten Positionen aller Start- und Ziellinien vermessen und dokumentiert werden. Das Protokoll der Bahnvermessung mit Signatur des Vermessers muss an der Bahn vorliegen und vom Schiedsrichter zur Einsicht vorgelegt werden können. Dieses Bahnprotokoll ist für maximal 1 Jahr gültig. Bei Neuvermessung der Bahn ist ein neuer Nachweis auszustellen. Die Messung der Bahn soll 0,5m außerhalb der Innenkanten der Kurven erfolgen.

1. Start- und Ziellinien

- a) Die Start- und Ziellinien sind im rechten Winkel zu den Geraden oder ihrer Ausdehnung durch farbige Linien aufzuzeichnen. Die Linien dürfen eine Breite von 5cm nicht überschreiten. Eine Vorstartlinie befindet sich 2m vor den Startlinien. Die letzten 5m vor der Ziellinie kann jeder Meter klar markiert werden.
- b) Auf 400m Standardbahnen werden die Start- und Ziellinien für alle Strecken im rechten Winkel zur Zielgeraden angelegt.
Die Ziellinie für 200m und 1.000m liegt in der Mitte der Zielgeraden und die Startlinie versetzt auf der gegenüberliegenden Seite.
Für Team-Pursuit Rennen und Team-Sprint Rennen befinden sich Start- und Ziellinien jeweils in der Mitte der Geraden.
Für alle anderen Strecken liegt die Ziellinie am Ende der Zielgeraden und die Startlinien sind entsprechend positioniert.
- c) Auf anderen Wettkampfbahnen sollten die Start- und Ziellinien so gelegt sein, dass sich weder der Start noch das Ziel in einer Kurve befinden.

2. Trainerzone, Verhalten auf der Einlaufbahn und im Innenraum (IWO 227)

- a) Für Trainer befindet sich auf der Wechselgeraden eine speziell markierte Zone. Eine 2cm breite Linie ist im Abstand von 1m zur Außenkante der Bahn zu ziehen. Die Linie beginnt 25m nach Kurvenausgang, erstreckt sich über die gesamte Wechselgerade bis 10m vor Beginn der nächsten Kurve. Während des Startvorgangs müssen die Trainer mindestens 20m Abstand vom Starter und den Startlinien beider Wettkämpfer halten. Während des Team-Pursuit Rennens ist die Trainerzone für jedes Team auf der gegenüberliegenden Geraden vom Start des jeweiligen Teams.
- b) Für Strecken über 1.000m und kürzer und für den Quartettstart darf sich nur ein Trainer pro Wettkämpfer in der Trainerzone aufhalten. Für längere Strecken ohne Quartettstart und für

Team- Pursuit Rennen dürfen sich maximal 2 Trainer pro Wettkämpfer oder Team in Trainerzone aufhalten.

- c) Um für das Fotofinish und für TV-Kameras freie Sicht auf das Ziel zu erhalten, ist es den Trainern nicht erlaubt, im Trainerbereich bei Team-Pursuit Rennen die Ziellinie zu passieren.
- d) Während des Massenstarts und Team-Sprint Rennen sind keine Trainer in der Trainerzone erlaubt.
- e) Während des Wettkampfes ist es den Trainern nicht gestattet, Wettkämpfer auf der Einlaufbahn zu begleiten.

REGEL 33 (IWO 229)
Eisbereitung

Es ist die Pflicht des Schiedsrichters jeweils zum Teamleader Meeting bzw. bei der Auslosung für jeden Wettkampftag die Mannschaftsleiter bzw. Trainer über die vorgesehene Eisbereitung während des Wettkampfes zu informieren. Ziel muss es sein, gleiche Bedingungen für die Teilnehmer zu schaffen.

II. Organisation der Wettkämpfe

REGEL 34 (IWO 110)
Ausschreibungen

Ausschreibungen für Eisschnelllauf-Veranstaltungen sollten folgende Angaben enthalten:

- Name, Anschrift des Veranstalters, sowie den mit der Durchführung beauftragten Landesverband, bzw. Verein;
- Name, Anschrift des Gesamtleiters der Veranstaltung, zuzüglich der Person, die zur Entgegennahme der Meldungen berechtigt ist, wenn dies nicht der Gesamtleiter ist; ggf. Webseite, wenn eine Online-Meldung vorgesehen ist
- Ort der Veranstaltung und Angaben zur Wettkampfstätte;
- Datum und Uhrzeit des Beginns der Wettkämpfe;
- die zur Austragung kommenden Wettkampfstrecken, den jeweiligen Altersklassen zugeordnet;
- Angaben zur Startberechtigung und des Meldeschlusses;
- Ort, Datum und Uhrzeit des Teamleader Meetings und der ersten Auslosung;
- bei Wettkämpfen, die von den Standardstrecken abweichen, alle Regeln der Art und Weise der Durchführung und Bewertung;
- Höhe des Startgeldes sowie Bankverbindung für die Einzahlung derselben.

Jeder Veranstalter ist berechtigt, Festlegungen in die Ausschreibung aufzunehmen (z.B. Trainingszeiten).

Mit der Abgabe der Meldung erkennt der Meldende die Ausschreibung an und bestätigt, dass die Wettkämpfer einen gültigen Startpass/Startlizenz der DESG haben.

Die Ausschreibung für einen internationalen Wettkampf muss spätestens fünf Wochen vor dem ersten Wettkampftag in englischer Sprache der ISU vorliegen. (siehe IWO General Regulations 112)

REGEL 35 (IWO 104, 110 – 113)
Termine für Wettkampfkalender, Meldung, Nachmeldung

1. Termine

- a) Die Termine der von der DESG, den Landesverbänden sowie den Vereinen ausgeschriebenen Wettkämpfe sind bis spätestens zum 10. Juni eines jeden Jahres an die Geschäftsstelle der DESG und dem Beirat für Wettkampf- und Veranstaltungswesen bekannt zugegeben.
- b) Internationale Wettkämpfe sind bis zum 15. Mai eines jeden Jahres an die Geschäftsstelle der DESG und dem Beirat für Wettkampf- und Veranstaltungswesen zu melden. Die Geschäftsstelle meldet bis zum 01. Juni eines jeden Jahres die internationalen Wettkämpfe an die ISU.
- c) Notwendige Verlegungen bereits angemeldeter Internationaler Wettkämpfe sind bis zum 1. Juli an die ISU möglich. Nachmeldungen geplanter Internationaler Wettkämpfe sind bis zum 1. Oktober des laufenden Jahres über die DESG an die ISU vorzunehmen.
- d) Deutsche Meisterschaften und Länderkämpfe sind bis zum 1. Oktober eines jeden Jahres an die ISU zu melden. Die Ausschreibungen zu diesen Wettkämpfen müssen spätestens vier Wochen vor dem Wettkampf der ISU vorliegen.

2. Meldungen

- a) Die Meldungen zur Teilnahme an Eisschnelllauf-Veranstaltungen haben an den in der Ausschreibung Benannten zu erfolgen.
- b) Mit der Meldung ist dem Ausrichter das Startgeld/die Meldegebühr zu überweisen. Sie kann aber auch vor Ort gezahlt werden. Die Höhe und die Zahlungsweise des Startgeldes/Meldegebühr pro Wettkämpfer werden in der Ausschreibung veröffentlicht.
- c) Falsche Angaben in den Meldungen führen zur Disqualifikation. Die eingehenden Meldungen sind bereits vor der Auslosung durch den Veranstalter/Ausrichter auf Richtigkeit zu überprüfen.

3. Nachmeldungen

Nachmeldungen sind Meldungen, die nach dem festgelegten Meldeschluss bis zum Beginn der Auslosung eingehen und vom Veranstalter angenommen werden. Für jede dieser Meldungen darf der Veranstalter, je nach gemeldetem Wettkämpfer, eine höhere als die in der Ausschreibung festgelegte Startgebühr/Meldegebühr erheben. Diese darf jedoch das Doppelte der ursprünglichen Startgebühr/Meldegebühr nicht überschreiten.

REGEL 36 (IWO 114, 118)
Verlegung, Absage und Abbruch von Wettkämpfen, Entscheidungsbefugnis

1. Verlegung von Wettkämpfen

Wird aus zwingenden Gründen ein ausgeschriebener Wettkampf seitens des Veranstalters verlegt, sollte diese Entscheidung, um unnötige Kosten zu vermeiden, möglichst rechtzeitig getroffen werden. Die zeitliche Verlegung (Tage) eines Wettkampfes zieht eine Verlegung des Meldeschlusses um denselben Zeitraum nach sich.

2. Absage von Wettkämpfen

Gründe für Absagen sind:

- unzureichende Witterungsbedingungen;
- ungenügende Eisbeschaffenheit und/oder Absicherung der Eisbahn;
- weniger als 3 Meldungen zum Meldeschluss.

Auf Grund von Entscheidungen zur Eindämmung der CORONA-Pandemie, behördlichen Vorgaben des Energienotfallplanes sowie weiteren behördlichen Anordnungen, die eine Durchführung der Wettbewerbe nicht möglich machen (unabhängig vom Zeitpunkt der Absage).

Die Absage hat rechtzeitig zu erfolgen, sodass die Unkosten der Meldenden so gering wie möglich gehalten werden. Bereits gezahlte Startgebühren/Meldegebühren werden zurückerstattet.

3. Abbruch von Wettkämpfen

Eine bereits begonnene Veranstaltung kann aus Gründen unzumutbarer Witterungsbedingungen und/oder unzulängliche Eisbeschaffenheit abgebrochen werden. Die gleichen Gründe können zu einer Verkürzung des Wettkampfes führen.

4. Entscheidungsbefugnis

Bis einen Tag vor Wettkampfbeginn entscheidet der Veranstalter über eine notwendige Verlegung oder Absage des Wettkampfes.

Die Entscheidung über den Abbruch oder die Verkürzung eines bereits begonnenen Wettkampfes trifft der Schiedsrichter, nach vorheriger Rücksprache mit dem Gesamtleiter der Veranstaltung. Bei Veranstaltungen der DESG ist außerdem der offizielle Repräsentant der DESG hinzuzuziehen.

REGEL 37 (IWO 237) Durchführung von Eisschnelllaufwettkämpfen

Eisschnelllauf-Wettkämpfe finden statt

- über einzelne Strecken mit einer Einzelwertung;
- über mehrere Strecken mit einer Mehrkampfwertung;
- in Team-Pursuit-, Team-Sprint-, Staffel-, Mannschafts- und Verfolgungsrennen, Massenstart oder Gewandheitsläufe und dergleichen Wettbewerbe;
- Sonderwettkämpfe und Wettkämpfe über Distanzen von mehr als 10.000m, beziehungsweise nicht in der DWO fixierte Strecken, sind gestattet. Sofern die DWO keine Regelungen für derartige Wettkämpfe beinhaltet, müssen die Ausschreibungen alle Fragen der Art und Weise der Durchführung und Bewertung regeln und beantworten.

Bei Deutschen Meisterschaften werden keine Titel vergeben, wenn

- a) nicht mindestens drei Wettkämpfer über die jeweilige Einzelstrecke oder den Mehrkampf gemeldet sind und zwei an den Start gehen. Ausnahme: Bei den Deutschen Meisterschaften der Master ist ab der Altersklasse 60 eine Titelvergabe auch mit nur einem Wettkämpfer je Altersklasse möglich.
- b) bei den Teamwettbewerben (z.B. Team-Pursuit oder Team-Sprint) nicht mindestens 3 Teams gemeldet werden und zwei an den Start gehen.
- c) beim Massenstart nicht mindestens 10 Wettkämpfer in der jeweiligen Kategorie an den Start gehen.

III. Auslosungen

REGEL 38 (IWO 239) Öffentliche Bekanntmachungen und Auslosungen

Vom Gesamtleiter der Veranstaltung sind spätestens zwei Stunden vor Beginn des Teamleader Meetings die endgültigen Startmeldungen, sortiert nach Strecken, Altersklassen und Geschlecht, dem Schiedsrichter zu übergeben. Sollte kein Teamleader Meeting stattfinden, sind die o.g. Unterlagen zwei Stunden vor Beginn der Auslosung dem Schiedsrichter zu übergeben.

Die Bekanntgabe der Meldungen, der Besetzung der Wettkampfleitung, die Auslosung der Startreihenfolge sowie Bekanntgabe der zeitlichen Reihenfolge des Wettkampfes (Zeitplan einschließlich vorgesehener Eispflegen), erfolgt öffentlich durch den Schiedsrichter. Bei Deutschen Meisterschaften erfolgt die erste Auslosung am Vortag des ersten Wettkampftages, nicht vor 18.00 Uhr. Alle weiteren Termine der Auslosungen/Bekanntgabe der Startreihenfolge innerhalb der Meisterschaften legt der Schiedsrichter fest.

1. Grundsätze für die Auslosung

Jeder Landeseisportverband oder Verein, der Wettkämpfer für den Wettkampf gemeldet hat, sollte am Teamleader Meeting und der Auslosung mit einem berechtigten Offiziellen teilnehmen. Der oder die für die Gruppenbildung verantwortliche(n) Offizielle(n) legt(en) dem Schiedsrichter für die Auslosung oder wenn zutreffend für die Paarzusammenstellung die entsprechenden Listen vor. Das geschieht vorwiegend zu Meisterschaften bzw. Qualifikationswettkämpfen.

- a) Jeder Wettkämpfer erhält vom Organisationskomitee eine Startnummer, die im Programm, bei der Auslosung und bei den Ergebnissen zu benutzen ist.
- b) Es gelten folgende Grundsätze für eine Gruppenbildung:
 - a. Es werden Gruppen von 4, 6 oder 8 Wettkämpfern gebildet oder die Wettkämpfer werden in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt (oder eine Kombination aus beiden Möglichkeiten).
 - b. Eine Gruppe muss aus mindestens 3 Wettkämpfer bestehen.
 - c. Sollte eine ungerade Anzahl an Wettkämpfern teilnehmen, so muss der zuerst ausgeloste Wettkämpfer im ersten Paar allein laufen.
- b) Unter der Leitung des Schiedsrichters erfolgt die Auslosung der Paare durch Personen, die an der Auslosung teilnehmen (z.B. Offizielle, Wettkämpfer, Trainer oder Mitglieder des Organisationskomitees). Alternativ dürfen die Paare auch durch ein Computerprogramm ausgelost werden, welches dafür geeignet ist, eine Zufallsauswahl unter den vorhandenen Startnummern vorzunehmen.
- c) Wer von den Wettkämpfern die Innen- und wer die Außenbahn erhält, geschieht folgendermaßen:

Wenn die Zusammensetzung der Paare durch Los entschieden wird, soll der zuerst gezogene Wettkämpfer auf der Innenbahn starten.

Deutsche Meisterschaften: Der Schiedsrichter hat die Auslosung bei Mehrkämpfen für die erste und zweite Strecke sowie bei Einzelstreckenwettkämpfen so vorzunehmen, dass zwei Wettkämpfer aus demselben Verein nach Möglichkeit nicht in demselben Paar starten, außer die Mehrheit der Wettkämpfer in der Gruppe ist aus einem Verein.

Beim Verschieben eines gezogenen Wettkämpfers ist darauf zu achten, dass dieser auf den nächsten freien Platz kommt. Sobald ein Wettkämpfer eines anderen Vereins gezogen wird, besetzt dieser den nächsten freien Platz.

- d) Wenn die Zusammensetzung der Paare auf der Platzierung der vorangegangenen Strecke oder des Wettkampfes basiert, wird der Wettkämpfer mit dem besseren Platz als erster gesetzt und startet demzufolge auf der Innenbahn.
- e) Wenn ein Wettkämpfer seine Startmeldung nach der Auslosung zurückzieht und mehrere Paare neu geordnet werden müssen gilt DWO ES Regel 40.

REGEL 39 (IWO 240 – 244)
Reihenfolge der Auslosung

1. Einzelstrecken

Bei Wettkämpfen mit Einzelstreckenwertung werden die Wettkämpfer für alle Strecken des jeweils nächsten Wettkampftages ausgelost und zu Paaren zusammengestellt (siehe auch Gruppenbildung oder Setzung DWO ES Regel 38 Ziffer 1).

2. Mehrkämpfe

- a) Bei **Wettkämpfen über zwei Strecken** werden die Wettkämpfer für beide Strecken ausgelost. Nur, wenn dieselbe Strecke noch einmal gelaufen wird, wird nur die erste Strecke ausgelost. Für die zweite Strecke werden die Wettkämpfer entsprechend des Ergebnisses des ersten Laufes unter Beachtung des Bahnwechsels gesetzt. Dies gilt analog bei Wettkämpfen über zwei Strecken mit Wertung „Best-of“.
- b) Bei **Wettkämpfen über drei Strecken** werden die Wettkämpfer für die erste und zweite Strecke ausgelost. Die Zusammenstellung der Paare für die dritte Strecke erfolgt nach dem Punktergebnis der beiden vorangegangenen Strecken. Haben mehrere Wettkämpfer dieselbe Punkteanzahl, so wird der Wettkämpfer mit der besseren Zeit auf der ersten gelaufenen Strecke als der Besserplatzierte gewertet.
- c) Bei **Wettkämpfen über vier Strecken** ohne Teilnahmebeschränkungen werden die Wettkämpfer für die erste und zweite Strecke ausgelost. Die Zusammenstellung der Paare für die dritte Strecke erfolgt nach dem Punktergebnis nach zwei Strecken. Haben mehrere Wettkämpfer dieselbe Punkteanzahl, so wird der Wettkämpfer mit der besseren Zeit auf der ersten gelaufenen Strecke als Besserplatzierte gewertet. Der besser platzierte Wettkämpfer startet dabei auf der Innenbahn. (siehe ggf. DWO Regel 39 Punkt 4)

Die Zusammenstellung der Paare für die vierte Strecke erfolgt nach dem Punktergebnis nach drei Strecken. Haben mehrere Wettkämpfer dieselbe Punkteanzahl, so wird der Wettkämpfer mit der besseren Zeit auf der längsten gelaufenen Strecke als Besserplatzierte gewertet. Der besser platzierte Wettkämpfer startet dabei auf der Innenbahn.

Die Startreihenfolge der Paare erfolgt in umgekehrter Reihenfolge zur Rangfolge der Wettkämpfer nach dem Punktergebnis nach zwei bzw. drei Strecken:

- a) Die Wettkämpfer auf dem ersten und zweiten Platz laufen im letzten Paar
 - b) Die Wettkämpfer auf dem dritten und vierten Platz laufen im vorletzten Paar
 - c) usw.
- d) **Teilnahmebeschränkungen** (IWO 240) für die vierte Strecke eines Mehrkampfes unterliegen den Festlegungen der Ausschreibung des jeweiligen Wettkampfes. In der Regel sind es 12 Wettkämpfer, es können aber auch 8, 16 oder 2/3 aller Teilnehmer sein.

Die Auswahl der teilnahmeberechtigten Wettkämpfer erfolgt auf der Basis von zwei verschiedenen Ranglisten:

- Platzierung auf der bisher längsten gelaufenen Strecke;
- Punktergebnis nach drei Strecken.

Wettkämpfer, die in beiden Listen zur Anzahl der Startberechtigten über die vierte Strecke gehören, sind zuerst qualifiziert. Wettkämpfer in nur einer dieser Listen qualifizieren sich über die jeweils bessere Position derselben. Vorrang bei Platzvergabe mit derselben Position in beiden Ranglisten, erhält der Wettkämpfer mit der Platzierung im Mehrkampfergebnis nach drei Strecken. Auf diese Weise wird die festgelegte Anzahl ermittelt.

Ein Wettkämpfer verliert sein Startrecht über die vierte Strecke, wenn er im bisherigen Wettkampfverlauf über eine Strecke disqualifiziert wurde bzw. ein Rennen nicht beendet hat.

Zieht ein Wettkämpfer nach der Auslosung für die vierte Strecke seine Meldung zurück, darf der nächstplatzierte Wettkämpfer unter Beachtung der obigen Regelungen über die vierte Strecke starten.

e) Teilnahme an allen Strecken bei Deutschen Meisterschaften

Bei Deutschen Meisterschaften, bei denen die Meisterschaftsergebnisse auf Gesamtpunkten oder Gesamtzeiten aller Strecken basieren, ist es einem Wettkämpfer, der nicht alle vorangegangenen Strecken oder Rennen mit einem gültigen Ergebnis beendet hat, auch nicht gestattet, auf der letzten Strecke (dem letzten Rennen der Meisterschaften) zu starten.

3. Sprintmehrkampf

Beim Sprintmehrkampf werden die Wettkämpfer für die erste und zweite Strecke ausgelost (siehe Gruppeneinteilung DWO ES Regel 39 Ziffer 1). Für die 3. und 4. Strecke erfolgt die Zusammenstellung der Paare entsprechend des erzielten Punkteergebnisses nach zwei bzw. drei Strecken. Bei Punktgleichheit der Wettkämpfer entscheidet hier das Ergebnis der zuletzt gelaufenen Strecke über die Rang- und Reihenfolge der Paarzusammenstellung.

Bei der Zusammenstellung der Paare gilt, dass die Wettkämpfer am 2. Tag die Bahnen tauschen (Wettkämpfer die am 1. Tag auf der Innenbahn gestartet sind, starten am 2. Tag auf der Außenbahn und umgekehrt).

4. Doppelte Strecken innerhalb eines Mehrkampfes

Ist innerhalb eines Mehrkampfes eine Strecke zweimal über dieselbe Länge ausgeschrieben, so ist bei der Neuordnung der Paare für dieselbe folgende Strecke zu berücksichtigen, dass die Wettkämpfer ihre Bahn tauschen.

Für diese Strecke im Mehrkampf erfolgt die Zusammensetzung der Paare nach der erreichten Punkteanzahl nach zwei Strecken, zusätzlich unter Berücksichtigung des Bahntausches.

REGEL 40 (IWO 245/246) Zurückziehen vom Start nach der Auslosung, Meldung von Ersatzwettkämpfern

1. Falls ein Wettkämpfer in einem Wettkampf über mehrere Strecken mit einer Preisverleihung (Mehrkampf) nach der Auslosung einer Strecke vom Start zurücktritt, darf dieser in dem betreffenden Wettkampf nicht wieder an den Start gehen.
2. Änderung der Startfolge ohne Ersatzwettkämpfer:

- a) Falls ein Wettkämpfer nach der Auslosung nicht in der Lage ist zu starten und es ist kein Ersatzwettkämpfer vorhanden, werden alle Wettkämpfer, die in früheren Paaren auf derselben Bahn ausgelost wurden, ein Paar später auf derselben Bahn starten um die Paare zu vervollständigen.
 - b) Sollten zwei oder mehr Wettkämpfer nach der Änderung der Startfolge entsprechend Punkt 2a) allein laufen, werden diese als Paar zusammengestellt. Der verschobene Wettkämpfer startet im späteren Paar auf der freien Bahn.
 - c) Falls ein Wettkämpfer nach der Auslosung vom Massenstart abgemeldet wird, erfolgt nur im betreffenden Halbfinale eine Veränderung der Startfolge.
 - d) Wenn ein Wettkämpfer nach der Auslosung aus nichtmedizinischen Gründen abgemeldet wird, ist der Einsatz eines Ersatzwettkämpfers nicht möglich. In diesem Fall ist der Wettkämpfer aber berechtigt, am selben Tag auf einer anderen Strecke zu starten.
3. Änderung der Startfolge mit Ersatzwettkämpfer:
- a) Falls ein Wettkämpfer nach der Auslosung aus medizinischen Gründen nicht in der Lage ist zu starten, darf er nur durch einen Wettkämpfer ersetzt werden, der ebenso die Kriterien für diesen Wettkampf erfüllt hat. Wenn jedoch der Wettkampf über mehrere Strecken mit einer Preiszuerkennung angesetzt ist, darf ein Ersatz nur für die erste Strecke gemeldet werden.
 - b) Nach Änderung der Startfolge entsprechend Punkt 2 startet der Ersatzwettkämpfer auf dem freien Platz.
 - c) Wenn ein Wettkämpfer nach der Auslosung aus medizinischen Gründen an der ersten Runde des Massenstarts nicht teilnehmen kann, wird der Ersatzwettkämpfer auf die Startposition des abgemeldeten Wettkämpfers gesetzt.
4. Der Wettkämpfer, der in ein anderes Paar gesetzt wird, muss mindestens 30min vor seinem planmäßigen Start informiert werden.

Bei einem Wettkampf über mehrere Strecken mit einer Preisverleihung (Mehrkampf) hat der Wettkämpfer ein Recht auf 30 Minuten Pause zwischen seinen Läufen. Wenn notwendig, kann der Schiedsrichter die Startliste so verändern, dass die vorgeschriebene Pausenzeit ermöglicht wird. Bei Einzelstrecken-Wettbewerben findet die 30 Minuten Pause Regelung keine Anwendung.

IV. Zeitnahme

REGEL 41 (IWO 247/248/249) Arten der Zeitmessung

Es gibt zwei Zeitmessmethoden: Automatische Zeitmessung und Handzeitmessung.

Eine Handzeitmessung hat bei allen Wettkämpfen stattzufinden. Bei Ausfall der automatischen Zeitmessung - teilweise oder total - wird diese fehlende Zeitmessung durch die Handzeitnahme ersetzt.

Eine Handzeitnahme ist jedoch nicht notwendig, wenn zwei unabhängig voneinander arbeitende automatische Zeitmess-Systeme benutzt werden.

Eine automatische Zeitmessung ist für alle Deutschen Meisterschaften, internationale Wettkämpfe, regionale ISU Qualifizierungswettkämpfe, ISU Meisterschaften, Weltcups und Olympische Winterspiele, verbindlich.

Uhren (IWO 248)

1. Für automatische Zeitmess-Systeme soll dem Schiedsrichter vor dem Wettkampf ein Zertifikat vorgelegt werden, dass Zuverlässigkeit und Genauigkeit des betreffenden Systems bescheinigt. Ein solches Zertifikat hat eine Gültigkeit von maximal vier Jahren.
2. Für Handzeitmessung sollen nur elektronische Digitaluhren benutzt werden.
3. Alle Uhren, die zum Einsatz kommen, müssen Zeiten mit der Genauigkeit von mindestens 1/100 s anzeigen.

Offizielle Zeiten (IWO 249)

Die Zeiten gelten als offiziell, wenn der Schiedsrichter das Protokoll der Zeitnahme signiert hat. Die offiziellen Zeiten sind nicht anfechtbar.

REGEL 42 (IWO 250/251/252) Handzeitmessung und Automatische Zeitmessung

1. Handzeitmessung

- a) Ein Chefzeitnehmer (Handzeitmessung), drei Zeitnehmer und ein Ersatzzeitnehmer sind vorgesehen. Ein Protokollführer (Protokoll Bahn) hat die Aufgabe, den Chefzeitnehmer zu unterstützen.
- b) Die Zeitnehmer nehmen ihre Position an der Ziellinie ein und starten ihre Uhren in dem Moment, in dem sie Rauch oder Flamme aus bzw. Lichtsignal an der Pistole des Starters sehen (nicht nach Knall bzw. akustischem Signal). Jeder Handzeitnehmer benutzt nur eine Uhr. Unabhängig voneinander messen die Zeitnehmer die Zeit beider Wettkämpfer des Paares. Nach Beendigung eines jeden Laufes liest der Chefzeitnehmer in gleicher Reihenfolge (1., 2., 3. Uhr für den ersten Wettkämpfer, danach für den Zweitplatzierten) die Uhren ab und achtet darauf, dass die Zeiten korrekt protokolliert werden. Hat einer oder haben mehrere Zeitnehmer keine Zeit vorzuweisen (aus welchem Grund auch immer) wird die Zeit des Ersatzzeitnehmers protokolliert.
- c) Die Zeitmessung der Handzeitnahme erfolgt mit der Genauigkeit von 1/100 s. Zeigen die Uhren 1/1000 s an, wird dies unbeachtet gelassen.
- d) Unter Kontrolle des Chefzeitnehmers wird die Zeit für jeden Wettkämpfer nachfolgenden Aspekten bestimmt und protokolliert:
 - i) zeigen 2 Uhren dieselbe Zeit an und die dritte weicht ab, bestimmen die übereinstimmenden Uhren das Ergebnis;
 - ii) zeigen alle Uhren unterschiedliche Zeiten an, so bestimmt die Zeit der mittleren Uhr das Ergebnis;
 - iii) liegt aus welchem Grund auch immer von 2 Zeitnehmern keine Zeit vor, so wird aus den beiden verbleibenden Zeiten das Mittel gebildet und zum Ergebnis erklärt. Ist die Mittelzeit nicht in 1/100s teilbar, so wird das niedrigere 1/100 protokolliert;
 - iv) Chefzeitnehmer und Ziellinienrichter bestimmen für den zweitplatzierten Wettkämpfer eines Paares gemeinsam das Ergebnis, wenn der zweitplatzierte Wettkämpfer weniger als 5 m hinter dem erstplatzierten ins Ziel kommt;
 - v) wenn Handzeitmessung zu Grunde liegt oder als Ergebnis einiger Wettkämpfer dient, muss das offizielle Protokoll und die Ergebnislisten eindeutig ausweisen,

dass die Ergebnisse auf Handzeitmessung beruhen, d.h. es wurden zur Handzeit 20/100s addiert (MT).

2. Automatische Zeitmessung (IWO 251)

Der Begriff „Automatische Zeitmessung“ weist auf ein System hin, das automatisch mit dem Startschuss ausgelöst wird und automatisch das Erreichen der Ziellinie für jeden Wettkämpfer protokolliert.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten der automatischen Zeitmessung:

- a) Fotozellensystem:
Zwischen den Bahnen werden ein oder zwei Sätze installiert, so niedrig wie möglich über dem Eis, um mit Hilfe der sichtbaren Sensoren den Zieleinlauf der Wettkämpfer zu registrieren.
- b) Transpondersystem:
Es funktioniert unter Benutzung von zwei Impulsgebern (Transponder), vom Wettkämpfer getragen, je einen an jedem Knöchel befestigt, um den Zieleinlauf, über die im Eis eingelassene Transponderschleife unter der Ziellinie, zu registrieren.
- c) Fotofinish (mit Zielfilmkamera):
Es ist ein im Nachhinein abrufbares System mit fotografischem Nachweis des Zieleinlaufes der Wettkämpfer.
Wird eine Zielkamera mit der Aussage 1/1000s benutzt, so soll im Falle von vorkommender Zeitgleichheit (siehe IWO 265.1a) die dritte Dezimalstelle protokolliert werden.
- d) Laserdetektoren dürfen genutzt werden.

Für alle Systeme muss eine Anpassung der Zeitmessung vorgenommen werden, um die Regel des Zieleinlaufs (siehe DWO ES Regel 49.1) einzuhalten.

Werden verschiedene automatische Zeitmessungen verwendet, muss der Schiedsrichter vor Wettkampfbeginn festlegen, welches System als Hauptsystem und welches zur Sicherheit verwendet wird. Werden zur Sicherheit mehrere Zeitmess-Systeme eingesetzt, so ist auch hierbei die Reihenfolge durch den Schiedsrichter zu bestimmen.

Der Chefzeitnehmer kontrolliert nach jedem Lauf die richtige Zeit aller eingesetzten automatischen Zeitmess-Systeme für jeden Wettkämpfer. Der Assistent meldet am Ende der absolvierten Strecke dem Chefzeitnehmer alle Unregelmäßigkeit, die er nach seiner Kontrolle festgestellt hat. Der Chefzeitnehmer legt die Protokollseite dem Schiedsrichter zur Unterzeichnung vor. Aus diesem Protokoll muss ersichtlich hervorgehen, welche Korrekturen im Vergleich zum primären Zeitmess-System notwendig waren.

Ist die automatische Zeitmessung ausgefallen, sollen die Ergebnisse der Handzeitmessung verwendet werden, um die offiziellen Zeiten zu bestimmen, d. h. digitale Handzeitmessung protokolliert mit einer Genauigkeit von 1/100s zuzüglich des Zuschlages von 20/100s.

3. Zwischen- und Rundenzeiten (IWO 252)

Bei Rennen über mehrere Runden muss für jede Runde die Zeit genommen und protokolliert werden.

Die zahlreichen Rundenzeiten (Zwischenzeiten) sollen mit der Genauigkeit 1/100s protokolliert werden und im Protokoll so wiedergegeben werden.

V. Rennregeln

REGEL 43 (IWO 253)

Startausrüstung, Startaufruf, Startvorgang, Fehlstart

1. Startausrüstung

Anstatt eines üblichen Revolvers (Munition) kann eine elektronische Startpistole verwendet werden.

In diesem Falle sind folgende Punkte zu beachten:

- a) Die elektronische Pistole muss einen festen Druckpunkt haben. Der synthetische Klang muss laut und deutlich sein und ähnlich tönen wie der Schuss aus einem Revolver.
- b) Der Rauch muss ersetzt werden durch einen Blitz, welcher vom Fotoblitz unterscheidbar ist.
- c) Zu empfehlen sind Startlautsprecher, die die Kommandos des Starters für beide Wettkämpfer deutlich hörbar machen.

2. Startaufruf

- a) Vor jedem Start sind die Namen der Wettkämpfer deutlich aufzurufen, so dass dies sowohl im Startbereich und je nach technischer Ausstattung in den Umkleidekabinen gehört werden kann.
- b) Nicht rechtzeitiges Erscheinen am Start gilt als Zurückziehung von dieser Strecke (DNS).

3. Startvorgang

- a) Die Kennzeichnung der Wettkämpfer, auf welcher Bahn sie paarweise starten, geschieht mit einer weißen Armbinde (Innenbahn) und einer roten (Außenbahn). Bei Rennen über 100m oder kürzer, mit drei Wettkämpfern, trägt der Wettkämpfer auf der mittleren Bahn eine gelbe Armbinde (Armbinden für Quartettstarts siehe DWO ES Regel 55 Ziffer 2 a). Die Wettkämpfer sind selbst dafür verantwortlich, dass sie die korrekten Armbinden tragen und sich auf der richtigen Bahn befinden. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur Disqualifikation.
- b) Sobald der Starter „Go to the start“ ruft, haben sich die Wettkämpfer zwischen Vorstart- und Startlinie zu begeben. Der Abstand zwischen den beiden genannten Linien beträgt 2 m. Bevor der Starter sein Kommando „Ready“ gibt, befinden sich die Wettkämpfer in einer stabilen Haltung, und mit dem Kommando „Ready“ nehmen sie ihre Startposition ein und behalten diese inne, bis der Startschuss fällt.
Die Wettkämpfer dürfen weder die Startlinie noch das Eis vor der Startlinie mit einem Teil des Körpers bzw. der Ausrüstung berühren. Die Schlittschuhe müssen sich dabei vollkommen hinter der Linie befinden.
- c) Zwischen der Einnahme der Startposition und dem Startschuss/-signal sollte ein Intervall von 1 bis 1,5 s sein.

4. Fehlstart

- a) Folgende Situationen sind als Fehlstart festgelegt:
 - a. Wenn einer oder beide (alle) Wettkämpfer ihre Startposition absichtlich langsam einnehmen;
 - b. Wenn einer der Wettkämpfer vorzeitig vom Start losläuft. Wird damit sein Partner veranlasst ihm zu folgen, soll nur der schuldige Wettkämpfer mit einem Fehlstart bestraft werden;
 - c. Verlässt ein Wettkämpfer seine Startposition nach dem Wort „Ready“, aber vor dem Startschuss/-signal (siehe DWO ES Regel 16), ist dieses ebenfalls ein Fehlstart.

- b) Im Falle eines Fehlstarts werden die Wettkämpfer durch einen zweiten Schuss und/oder durch ein Tonsignal (z.B. Trillerpfeife) vom Starter zurückgerufen. Auf Veranlassung des Starters erhalten die Wettkämpfer ein Stoppsignal 50 bis 60m von der Startlinie entfernt. Dieses Stoppsignal wird von einem Assistenten ausgelöst, indem dieser eine rote Fahne den Wettkämpfer entgegenhält. Das Stoppen kann auch mit einer für die Wettkämpfer gut sichtbaren roten Lampe erfolgen. Bei Wettkämpfen über 100m oder kürzere Strecken mit bis zu drei Wettkämpfern pro Rennen braucht der Starter im Falle eines zweiten Fehlstarts die Wettkämpfer nicht zurück zu rufen. Die Disqualifikation wird dem Wettkämpfer/ den Wettkämpfern nach Beendigung des Rennens ausgesprochen.
- c) Nach dem ersten Fehlstart wird der Wettkämpfer vom Starter verwarnt. Sind beide Wettkämpfer für einen Fehlstart verantwortlich, so werden sie beide durch den Starter verwarnt. Hat der Starter die Wettkämpfer aus dem Paar oder von dem Rennen zurückgerufen, den Fehlstart erklärt und neu gestartet, dann wird der Wettkämpfer, der den nächsten Fehlstart des Paares/Laufes verursacht, von dem betreffenden Rennen disqualifiziert.
- Beim ersten Fehlstart ist die Ansage des Starters:**
"Fehlstart – Innenbahn" oder "Fehlstart – Außenbahn" oder "Fehlstart – Innen- und Außenbahn"
- Beim zweiten Fehlstart ist die Ansage des Starters:**
"Fehlstart – Innenbahn disqualifiziert" oder "Fehlstart – Außenbahn disqualifiziert" oder "Fehlstart – Innen- und Außenbahn disqualifiziert."
- d) Werden Lichtsignale benutzt, um anzuzeigen welcher Wettkämpfer den Fehlstart verursacht hat, sollte ein weißes Lichtsignal den ersten Fehlstart anzeigen und durch ein rotes Licht die Disqualifikation.

REGEL 44 (IWO 254, 256)

Laufrichtung, Bahnwechsel, Wettkämpfe und Strecken mit besonderen Regeln

1. Laufrichtung

Die Rennen werden entgegen dem Uhrzeigersinn gelaufen.

2. Laufen in getrennten Bahnen

Alle internationalen Rennen müssen auf einer 400m Standardbahn, in Paaren und gegen die Zeit gelaufen werden, mit Ausnahme von Massenstarts, Teamwettbewerben und Wettkämpfen wie in IWO Regel 254.8 aufgeführt.

3. Einhalten der Wettkampfbahn

In den Kurven und auf der Zielgeraden haben die Wettkämpfer ihre vorgeschriebene Wettkampfbahn einzuhalten. Wird ein Wettkämpfer, der korrekt seine Bahn einhält, durch den anderen Wettkämpfer gestört oder behindert, so wird der Schuldige disqualifiziert.

4. Überqueren der Linien auf der Geraden

Wenn ein Wettkämpfer auf der Geraden sich mit einem Schlittschuh vollständig außerhalb seiner vorgeschriebenen Wettkampfbahn befindet (komplettes Überqueren der Linie zur anderen Wettkampfbahn oder der Einlaufbahn) kann er disqualifiziert werden, auch ohne den anderen Wettkämpfer zu behindern.

Wenn dieser Regelverstoß in einem Rennen zweimal und mehr beobachtet wird, ist der Wettkämpfer zu disqualifizieren (Ausnahme siehe DWO ES Regel 44 Ziffer 8).

5. Bahnwechsel

- a) Der Wettkämpfer, der auf der Innenbahn läuft, wechselt bei Erreichen der Kreuzungsgeraden auf die Außenbahn und umgekehrt gilt dies für den Wettkämpfer auf der Außenbahn (Ausnahmen siehe DWO ES Regel 44 Ziffer 5b).
Ein Verstoß gegen diese Regel bedeutet eine Regelwidrigkeit und führt zur Disqualifikation.
- b) Auf der ersten Geraden über 1.000m und über 1.500m bei Rennen auf einer 400m Standardbahn findet kein Bahnwechsel statt. Ähnliche Ausnahmen gibt es auf Bahnen anderer Größen für die oder andere Strecke.

6. Verantwortlichkeit in Fällen eines Zusammenstoßes

Bei Verlassen der Kurve, zu Beginn der Kreuzungsgeraden (wo Schneekante oder Begrenzungslinie mit beweglichen Klötzchen enden), darf der Wettkämpfer, der von der Innen- auf die Außenbahn wechselt, den Konkurrenten, der von der Außen- zur Innenbahn wechselt, nicht behindern. Dies trifft ebenso zu, wenn es sich um einen Wettkämpfer aus einem anderen Paar bei einem Quartettstart handelt. Der Wettkämpfer, der die Innenbahn verlässt, ist auch für Zusammenstöße verantwortlich, es sei denn, der andere Wettkämpfer handelt in einer behindernden Art und Weise. Wenn der Schiedsrichter einen Verstoß gegen diese Regel bestätigt, dann wird der entsprechende Wettkämpfer disqualifiziert.

7. Schneiden der inneren Bahnbegrenzung in der Kurve

Eingangs der Kurve, in der Kurve und ausgangs der Kurve ist es dem Wettkämpfer verboten, die innere Bahnbegrenzung der Kurve zu schneiden. Die nicht auf der eigenen Wettkampfbahn liegenden Bahnbegrenzungsklötzchen dürfen mit dem Schlittschuh nicht bewegt werden. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur Disqualifikation.

8. Ausnahmesituation

Nachfolgende Situationen führen nicht zu einer Disqualifikation gemäß Punkt 3:

- a. Wenn sich ein Wettkämpfer aufgrund seiner Geschwindigkeit in der Kurve bzw. beim Einlaufen auf die Zielgerade nicht halten kann und deshalb die Linie zur Außenbahn überschreitet, muss er sofort wieder auf seine Bahn zurückkehren (d.h. der erste Schritt mit dem linken Fuß muss in Richtung Innenbahn erfolgen). Der Wettkämpfer muss spätestens auf Höhe des 1.000m-Ziel vollständig in seine Wettkampfbahn zurückgekehrt sein. Erfolgt dies nicht, wird der Wettkämpfer disqualifiziert, auch wenn er keinen anderen Wettkämpfer behindert hat.
- b. Wenn ein Wettkämpfer im Fall eines Sturzes oder eines anderen akzeptablen Grundes die vorgeschriebene Wettkampfbahn verlässt und unmittelbar in seine Bahn zurückkehrt, wird er nicht disqualifiziert.
- c. Beim Überholvorgang in derselben Bahn wird der überholende Wettkämpfer nicht disqualifiziert, wenn er dabei die Bahn verlässt ohne die Distanz zu verkürzen, um einen Zusammenstoß zu vermeiden. (siehe DWO ES Regel 45 und IWO 255)

Regel 45 (IWO 255) Verantwortlichkeit bei Überholvorgängen

1. Verantwortung beim Überholen

Beim Überholen auf derselben Bahn, sind beide Wettkämpfer dafür verantwortlich, dass das Überholen erleichtert wird und Zusammenstöße vermieden werden.

- a) Kurz vor dem Überholvorgang muss der vordere Wettkämpfer (der Wettkämpfer, der überholt wird) seine relative Position auf der Bahn halten. Wenn der Wettkämpfer sich zum äußeren Rand seiner Bahn hinbewegt hat, um den Überholvorgang zu erleichtern, muss er auf diesem Teil der Bahn so lange bleiben, bis der überholende Wettkämpfer auf der Innenseite der Bahn das Überholen beendet hat.
- b) Der überholende Wettkämpfer hat die bessere Übersicht und ist dafür verantwortlich, eine Kollision zu vermeiden, solange der zu überholende Wettkämpfer seine relative Position auf der Bahn beibehält.
- c) Stellt der Schiedsrichter einen Verstoß gegen diese Regel fest, so wird der schuldige Wettkämpfer disqualifiziert.

2. Abstand

- a) Auf einer Doppelbahn muss der Wettkämpfer, der von seinem Konkurrenten überholt wurde, mindestens 10m hinter dem nunmehr führenden Wettkämpfer bleiben. Es ist ihm aber erlaubt, den führenden Wettkämpfer zu überholen, wenn er der Meinung ist, dass dieses ohne den führenden Wettkämpfer zu behindern möglich ist. Der Wettkämpfer darf nicht dabei als Schrittmacher für den führenden Wettkämpfer tätig werden.
- b) Wenn der überholte oder der überholende Wettkämpfer sich unkorrekt verhalten haben, wird der Betreffende disqualifiziert.

3. Schrittmacherdienste

Die Führung oder Begleitung eines Wettkämpfers (Schrittmacherdienste) ist nicht erlaubt. Ein Wettkämpfer, der solch einen Verstoß begeht wird disqualifiziert. Bei Team-Pursuit oder Team-Sprint Rennen (siehe DWO ES Regel 46) kommt diese Regel für Wettkämpfer, die zu demselben Team gehören nicht zur Anwendung, es sei denn, ein Wettkämpfer wurde von seinen Teammitgliedern überrundet oder ist aus dem Rennen ausgeschieden.

Regel 46 (IWO 256) **Rennregeln für Mannschaftswettkämpfe**

1. Team-Pursuit

- a) Team-Pursuit ist ein Verfolgungsrennen mit drei Wettkämpfern pro Mannschaft. Es wird bei den Damen über 6 Runden und bei den Herren über 8 Runden ausgetragen. Als Endzeit der Mannschaft zählt die Zeit des dritten Wettkämpfers (siehe DWO ES Regel 49). Beenden weniger als drei Wettkämpfer einer Mannschaft das Rennen, wird diese Mannschaft so gewertet, als hätte sie das Rennen nicht beendet und wird disqualifiziert.
- b) Beim Team-Pursuit Rennen starten zwei Mannschaften gleichzeitig auf je einer Seite der Eisbahn in der Mitte der Geraden. Existiert eine Rangfolge der Mannschaften, sollen die Läufe so zusammengestellt werden, dass die besserplatzierte Mannschaft auf der üblichen Zielgeraden starten. Ansonsten werden die Startpositionen ausgelost.
- c) Die Bahn muss mit nur einer Wettkampfbahn markiert sein, d. h. nur die Bahnbegrenzung zwischen Innenbahn und Einlaufbahn wird auf der Standardbahn angewendet. Wenn ein Wettkämpfer einer Mannschaft durch Wettkämpfer der anderen Mannschaft überholt wird, gilt diesbezüglich DWO ES Regel 45 Ziffer 2.
- d) Wenn der Wettkampf als Ausscheidungsrennen organisiert ist, wird bereits die Mannschaft, die den Gegner überholt hat, bevor die volle Distanz beendet ist, zum Sieger des Laufs erklärt.

Die Definition des Überholens heißt in diesem Falle, dass der dritte Wettkämpfer der überholenden Mannschaft den drittpositionierten Wettkämpfer der eingeholten Mannschaft überlaufen hat.

- e) Für diesen Wettbewerb sollten Zielkameras auf beiden Geraden bzw. Transponder zum Einsatz gelangen, um die Zeitnahme mit 1/100s Genauigkeit festzustellen.
- f) Wird nach dem gleichen Prinzip ein „Team-Pursuit“ als ein Mannschaftswettkampf mit mehr als drei Wettkämpfern pro Mannschaft oder einer anderen Anzahl von Runden ausgetragen, muss eine andere Bezeichnung (z.B. „Team-Lauf“ oder „Mannschaftsverfolgung“) mit Angabe der Anzahl der Wettkämpfer bzw. der zu laufenden Runden erfolgen.
- g) Die Wettkämpfer erhalten zur Kennzeichnung unterschiedliche Armbinden:
 - Wettkämpfer 1 = weiße Armbinden
 - Wettkämpfer 2 = rote Armbinden
 - Wettkämpfer 3 = gelbe Armbinden
 - Wettkämpfer 4 = blaue Armbinden

Nach Ermessen des Schiedsrichters können anstelle von Armbinden auch Helmüberzüge (Helmcover) verwendet werden.

2. Team-Sprint

- a) Die zu laufende Distanz (Anzahl der Runden) entspricht der Anzahl der Wettkämpfer in einem Team.
- b) Der Wettbewerb wird mit einem oder zwei Teams pro Lauf ausgetragen. Start und Ziel entsprechen dem des Team-Pursuit, am 1.000m-Start bzw. 1.000m-Ziel
- c) Das Startprozedere ist dasselbe wie beim Team-Pursuit
- d) Die Wettkämpfer erhalten zur Kennzeichnung unterschiedliche Armbinden:
 - Wettkämpfer 1 = weiße Armbinden
 - Wettkämpfer 2 = rote Armbinden
 - Wettkämpfer 3 = gelbe Armbinden
 - Wettkämpfer 4 = blaue Armbinden

Nach Ermessen des Schiedsrichters können anstelle von Armbinden auch Helmüberzüge (Helmcover) verwendet werden.

- e) Wettkämpfer 1 führt die erste Runde bis zum ersten Wechsel an, gefolgt von den anderen beiden Wettkämpfern. Nach der ersten Runde scheidet Wettkämpfer 1 aus und Wettkämpfer 2 übernimmt für die zweite Runde die Führung. Nach der 2. Runde verlässt Wettkämpfer 2 das Team und Wettkämpfer 3 beendet mit der 3. Runde den Lauf für sein Team.
- f) Der Wechsel zum nächsten Wettkämpfer in die führende Position muss auf der Zielgeraden des jeweiligen Teams erfolgen und vor Kurveneingang beendet sein. Der Beginn und das Ende des Wechselbereichs werden gekennzeichnet (z.B. durch Kegel).

Ein Einlaufen/Erwärmen auf dem Eis ist beim Team-Pursuit und Team-Sprint nicht vorgesehen.

3. Staffel- und andere Mannschaftswettkämpfe

- a) Werden Staffel- bzw. Mannschaftswettkämpfe ausgeschrieben, so ist deren Durchführung und Bewertung in der Ausschreibung des Wettkampfes eingehend zu beschreiben. Grundsätzlich sollten folgende Kriterien eingehalten werden:
 - Es werden immer ganze Runden, ohne Meterangaben zugrunde gelegt.
 - Der Start erfolgt am Beginn einer Geraden (bei einer 400m-Standard-Doppelbahn ist dieses der 500m-Start).
 - Bei Staffel-/ Mannschaftswettkämpfen sollten nicht mehr als sechs Wettkämpfer gleichzeitig starten.

- Die Startaufstellung wird ausgelost. Der Schiedsrichter ist berechtigt, die Auslosung so vorzunehmen, dass möglichst wenig gleiche Landes- und Vereinsstaffeln zusammenlaufen.
 - Als Wettkampfbahn steht die gesamte Breite beider Wettkampfbahnen zur Verfügung, d.h. es wird ohne Bahnwechsel gelaufen. Eine Abgrenzung der Laufbahnen erfolgt nur zwischen Einlaufbahn und Wettkampfbahn.
 - Auf der Einlaufbahn dürfen sich nur die Sportler des aktuell stattfindenden Laufs befinden. Die anderen Sportler müssen die Eisbahn verlassen.
 - Der Wechselraum bei Staffeln ist der Bereich zwischen 500m Start und Hauptziel. Der Wechselraum ist mit Kegeln zu markieren.
 - Nur der erste Sportler einer Staffel darf an der Startlinie Aufstellung nehmen. Die folgenden Sportler starten von außen, d.h. von der Bande, innerhalb des Wechselraumes in den Lauf.
 - Das Ziel ist am Ende einer Geraden bzw. bei einer 400m-Standard-Doppelbahn das Hauptziel der Standardstrecken.
 - Alle Trainer stehen außerhalb der Eisbahn.
- b) Mindestens folgende Punkte sollten in der jeweiligen Ausschreibung klar definiert sein:
- Art des Wettkampfes (Staffel-, Mannschafts-, Verfolgungsrennen, Team-Pursuit etc.);
 - Anzahl der Teilnehmer je Mannschaft;
 - zu laufende Runden, gesamt bzw. bei Staffeln je Wettkämpfer;
 - Laufbahn / Markierung;
 - wer erreicht bei Vor- und/oder Zwischenläufen die nächste Runde (Grundsatz sollte sein, dass der Sieger eines Rennens immer die nächste Runde erreicht, unabhängig von seiner erzielten Zeit);
 - Form des Wechsels;
 - Zeitnahme und Wertung;
 - Disqualifikationsgründe.

4. Disqualifikation und Neustart bei Mannschaftswettkämpfen (IWO 261.3)

- a) Wenn ein Wettkämpfer eines Teams oder Staffelmannschaft gemäß den Regeln disqualifiziert wird, betrifft diese Disqualifikation die gesamte Mannschaft. Eine Disqualifikation für die Mannschaft erfolgt auch, wenn ein Mitglied der Mannschaft wegen Verstoßes der Teilnahmeberechtigungsregeln oder des ISU Antidoping Codes disqualifiziert wird.
- b) Die Regel betreffend eines Neustarts gemäß DWO ES Regel 50 trifft auch für Team-Pursuit, Team-Sprint und Staffel-Rennen zu.

Regel 47 (IWO 257) Massenstart

1. Gestaltung der Bahn, Sicherheit und Regeln

- a) Wettkämpfe können als Massenstart mit nur einer Bahn veranstaltet werden. Die Einlaufbahn kann auch als Wettkampfbahn benutzt werden. Falls erforderlich können Kegel zur Markierung der Wettkampfbahn benutzt werden. Die Distanz eines Massenstarts wird als Anzahl von Runden angegeben, wobei die Zählung beginnt, wenn die Wettkämpfer das erste Mal die Ziellinie überqueren.

- b) Der Veranstalter trägt die Verantwortung für angemessene Sicherheitsmaßnahmen für das Rennen.
- c) Trainer sind während des Massenstarts auf dem Eis oder im Innenfeld nicht gestattet.
- d) Die folgenden Regeln gelten nicht für die Massenstart – DWO ES Regel 43 Punkt 3 und Punkt 4, Regel 44 Punkt 2, Regel 45, Regel 50.

2. Formate

- a) Massenstarts können mit oder ohne Zwischensprint organisiert werden. Wenn das Rennen Zwischensprints beinhaltet, werden Punkte für die Zwischensprints und den Zielsprint vergeben. Das System der Punktevergabe ist so zu gestalten, dass die ersten drei Wettkämpfer im Ziel auch die ersten drei Plätze in den Ergebnissen des Massenstarts erhalten.

Beendet ein Wettkämpfer sein Rennen nicht (wegen Sturz, Überrundung oder Disqualifikation) und hat Punkte bei den Zwischensprints erlaufen, entfallen diese. Die Punkte werden nicht neu vergeben.

Sind in der Ausschreibung keine weiteren Informationen zum Ablauf und Format des Rennens aufgeführt, wird die Durchführung von folgenden Massenstarts empfohlen:

	Anzahl Runden	Sprints nach ... Runden	Rundenanzeige bei akustischem Signal	Punkte Sprint	Punkte Ziel
Sen	16	4, 8, 12	13, 9, 5, 1	5 – 3 – 1	60 – 40 – 20 – 10 – 6 – 3
Jun 10 R.	10	4, 7	7, 4, 1	3 – 2 – 1	30 – 20 – 10 – 4 – 2 – 1
Jun 7 R.	7	4	4, 1	3 – 2 – 1	15 – 10 – 5 – 2 – 1
Jun 5 R.	5	3	3, 1	3 – 2 – 1	15 – 10 – 5 – 2 – 1

- b) Massenstarts sollen ab 24 Wettkämpfer bzw. müssen ab 30 Wettkämpfer mit Halbfinals organisiert werden, in denen sich die Wettkämpfer für das Finale qualifizieren. Die Zusammensetzung der Halbfinals kann per Los erfolgen oder auf eine Rangliste mit folgenden Regeln basieren:
 - Der bestplatzierte Wettkämpfer wird in Halbfinale 1, der 2. und 3. Platz in Halbfinale 2, der 4. und 5. Platz in Halbfinale 1, usw. platziert.
 - Wenn es Wettkämpfer gibt, die nicht in der Rangliste aufgeführt sind, werden diese danach platziert und ihre Startposition wird durch das Los entschieden.

Die 8 bestplatzierten Wettkämpfer aus jedem Halbfinale qualifizieren sich für das Finale.

- c) Sind weniger als 6 Wettkämpfer am Start, kommt der Massenstart nicht zur Austragung. Der Veranstalter entscheidet, ob eine adäquate Wettkampfstrecke zur Austragung gelangt
- d) Massenstarts können so organisiert werden, dass ein oder mehrere Wettkämpfer, die in bestimmten Phasen des Rennens Letzte sind, zu diesem Zeitpunkt aus dem Rennen genommen werden.
- e) Massenstarts können als Verfolgsrennen organisiert werden, d. h. mit gestaffelten Starts, bei denen einige Wettkämpfer vordefinierte „Handicaps“ haben, z. B. basierend auf Ergebnissen früherer Rennen.

3. Startablauf

Der Start erfolgt in der Mitte der Zielgeraden (auf Standardbahnen am 1.000m-Ziel). Die Wettkämpfer starten in Reihen mit 6 Wettkämpfern nebeneinander, zwischen den Reihen besteht ein Abstand von mindestens einem Meter. Die Position am Start wird ausgelost oder gesetzt (z.B. aufgrund einer Qualifikationszeit). Wenn alle Wettkämpfer an der Startlinie stehen, gibt

der Starter das Kommando „ready“ und gibt das Startsignal per Schuss oder Signal. Bereits der erste Fehlstart führt zu einer Disqualifikation.

4. Rennablauf

- a) Während der ersten Runde darf nicht beschleunigt werden um eine bessere Position zu erreichen. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur Disqualifikation. Wenn in der ersten Runde ein Großteil der Wettkämpfer stürzt, soll der Lauf durch einen Schuss, Pfiff oder anderweitigem Signal des Starters abgebrochen und sofort wieder neu gestartet werden. Nach einer Runde soll ein akustisches Signal (z.B. weiterer Schuss) gegeben werden. Ab diesem Zeitpunkt ist es erlaubt zu beschleunigen um eine bessere Position zu erreichen.
- b) Das Ziel des Rennens ist an der Ziellinie der Zielgerade (500m-Ziel). Diese Ziellinie wird auch für die Zwischensprints verwendet.
- c) Ein Rundenzähler soll die zu laufenden Runden anzeigen, wobei die erste Runde zur Gesamtrundenanzahl mitgezählt wird. Sofern Zwischensprints gelaufen werden, wird diese eine Runde vor der Wertung akustisch durch Läuten der Glocke oder ein anderweitiges akustisches Signal angekündigt.
- d) Wettkämpfer, die vom führenden Wettkämpfer überholt/übrundet werden, müssen das Rennen sofort an den äußeren Rand der Eisbahn verlassen.
- e) Jedes unsportliche Verhalten kann zu einer Disqualifikation führen. Beispiele: Behinderung eines anderen Wettkämpfers, weil man seine relative Position nicht beibehält, Blockieren anderer Wettkämpfer, jegliches unsportliches Verhalten, welches zu einem Nachteil eines anderen Wettkämpfers führt, Behinderung, Blockieren, Angreifen oder Schieben eines Wettkämpfers (mit jedem Teil des Körpers). Ein Wettkämpfer, der behindert wurde, kann nach alleinigem Ermessen des Schiedsrichters in der nächsten Runde starten (wenn der Wettbewerb über mehrere Runden ausgeführt wird).
- f) Vorschriften zur Ausrüstung siehe DWO- Regel 21 Punkt 3
- g) Ein Einlaufen/Erwärmen auf dem Eis ist beim Massenstart nicht vorgesehen.

REGEL 48 (IWO 258)

Wettkämpfe und Strecken mit besonderen Regeln

1. Strecken von 100m und kürzer

Bei Sprintwettkämpfen über 100m oder über kürzere Strecken, dürfen drei Wettkämpfer in jedem Rennen auf separaten Bahnen starten. Diese Rennen können als Ausscheidungsläufe durchgeführt werden, wobei die Möglichkeit besteht, durch die Platzierung der Wettkämpfer und/ oder die erzielte Zeit in den nächsten Lauf zu kommen.

2. Wettkämpfe mit Strecken über 10.000m (Marathon) und andere Formate

Wettkämpfe mit Strecken über 10.000m können im Marathon-Format oder in anderen Formaten (z. B. 1-Stunden-Rennen) organisiert werden.

REGEL 49 (IWO 259)

Ziellinie

1. Ein Wettkämpfer hat eine Strecke beendet, wenn die Spitze der Kufe des vorderen Schlittschuhs die Ziellinie berührt oder durchquert, nachdem er die vorgeschriebene Distanz/Strecke zurückgelegt hat (in Verbindung mit DWO ES Regel 42).

2. Absichtliches Anheben des vorderen Schlittschuhs (Kicking out), so dass dieser vollständig den Kontakt mit dem Eis beim Überqueren der Ziellinie verliert oder das Werfen des Körpers über die Ziellinie ist verboten und führt zur Disqualifikation.
3. Wenn ein Wettkämpfer kurz vor dem Ziel stürzt, so dass der erste Schlittschuh außerhalb der Wettkampfbahn ankommt, soll die Zeit in dem Moment festgehalten werden, wenn die Spitze der Kufe des vorderen Schlittschuhs die gedachte erweiterte Ziellinie erreicht.
4. Wird „Automatische Zeitmessung“ verwendet und deren Auslösung am Ziel erfolgt auf andere Weise als durch die Kufe des Schlittschuhes, so soll die offizielle Zeit des Wettkämpfers durch die Zeit der Handzeitmessung protokolliert (zuzüglich 20/100s gemäß DWO ES Regel 42 Ziffer 2) und als automatische Zeitmessung gewertet werden.

REGEL 50 (IWO 260) **Startwiederholung**

1. Startwiederholung

- a) Ein Wettkämpfer, der ohne sein eigenes Verschulden behindert wurde, soll vom Schiedsrichter einen Wiederholungslauf bekommen. Wenn der Wettkämpfer den ursprünglichen Lauf beendet hat, wird die bessere Zeit aus den beiden Läufen als Ergebnis gewertet.
- b) Einem Teilnehmer, der infolge eines Hindernisses auf der Bahn nicht in der Lage ist, sein Rennen zu beenden, soll erlaubt werden, nochmals zu starten. Nicht als Hindernis wird ein gebrochener Schlittschuh oder schmutziges Eis anerkannt. Auch die Meinung des Wettkämpfers, dass er durch Personen oder andere Umstände außerhalb der Eisbahn (z.B. Pfeifen) gestört wurde, ist kein Grund für einen Neustart.
- c) Wenn das Hindernis ein gestürzter Wettkämpfer ist oder wenn ein Fehlverhalten des gegnerischen Wettkämpfers vorliegt, bei dem der Wettkämpfer behindert wurde, kann der Schiedsrichter ihm das Recht des Neustartes nicht verweigern. Wird einem Wettkämpfer erlaubt, nochmals zu starten, muss ihm der Schiedsrichter dieses mitteilen.

2. Geforderte Ruhezeit

Der Wettkämpfer hat das Recht auf eine Ruhezeit von 30 Minuten zwischen dem ursprünglichen Lauf und dem vom Schiedsrichter entschiedenen Neustart, es sei denn, der Wettkämpfer entscheidet selbst, in weniger als 30 Minuten zu starten.

3. Startbahnen bei Neustart

Im Falle einer Startwiederholung startet der Wettkämpfer normalerweise auf derselben Wettkampfbahn wie im ursprünglichen Rennen. Die Wiederholung des Laufes auf der gleichen Wettkampfbahn ist bei Wettkämpfen, bei denen Distanzen/Strecken zwei Mal innerhalb eines Wettkampfes gelaufen werden (z.B. 2x 500m) Pflicht.

Gibt es für mehr als einen Wettkämpfer ein Wiederholungsrennen, sollen Paare gebildet werden, um mehrere Läufe mit nur einem Wettkämpfer zu vermeiden.

Starteten im ursprünglichen Rennen beide Wettkämpfer auf unterschiedlichen Bahnen, so starten sie im neuformierten Paar auf denselben Bahnen wie vorher. Hatten aber beide im ursprünglichen Rennen dieselbe Bahn inne, soll der Wettkämpfer mit der niedrigeren Paarnummer auf die Außenbahn gesetzt werden.

VI. Wettkampfergebnisse

REGEL 51 (IWO 264/265/266) Bekanntgabe von Ergebnissen

Die Ergebnisse eines Wettkampfes sollen unmittelbar nach dem Wettkampf bekanntgegeben werden. Ergebnisse, die nach jedem Lauf bekanntgegeben werden, sind vorläufige Ergebnisse.

1. Ergebnisse von Wettkämpfen mit Einzelstrecken

Bei Wettkämpfen mit Einzelstrecken und einer Preiszuerkennung ist derjenige Wettkämpfer der Sieger über die Strecke, der die beste Zeit erreicht hat. Sollten mehrere Wettkämpfer dieselbe (beste) Zeit erzielt haben, so wird jeder von ihnen als Sieger über diese Strecke ernannt. Die weitere Platzierung erfolgt nach der erreichten Zeit.

Ist jedoch eine Zielkamera mit einer Zeitskala von 1/1000s in Nutzung, können die protokollierten Zeiten in 1/1000s angewandt werden, um die Rangfolge der Wettkämpfer oder Teams als Endergebnis festzulegen. Dasselbe gilt für Wettkämpfe über 500m mit zwei zu wertenden Rennen.

2. Ergebnisse und Endplatzierungen bei Wettkämpfen über mehrere Strecken

Bei Wettkämpfen über zwei oder mehrere Strecken mit einem Einzelpreis ist derjenige Sieger, der alle Strecken beendet und die niedrigste Punktzahl erreicht hat. Haben mehrere Wettkämpfer dieselben Gesamtpunkte, erhalten alle denselben Rang.

Wenn die Anzahl der Wettkämpfer für die letzte Strecke limitiert ist, wird der Rang der verbleibenden Wettkämpfer durch den Gesamtpunktstand der vorangegangenen Strecken entschieden.

Falls ein Wettkämpfer nicht in der Lage ist, die letzte Strecke zu beenden, sei es durch Disqualifikation oder aus einem anderen Grund, wird der Rang dieses Wettkämpfers für die Endplatzierung so gewertet, als wäre er die letzte Strecke nicht gelaufen.

a) Berechnung der Punkte bei ausschließlich Standardstrecken

Die Punkte werden wie folgt berechnet: Für einen 500m Lauf zählt die Zahl der Sekunden als Anzahl der Punkte, für 1.000m die Hälfte der Anzahl der Sekunden, für 1.500m ein Drittel, für 3.000m ein Sechstel, für 5.000m ein Zehntel und für 10.000m ein Zwanzigstel der Anzahl der Sekunden. Die Anzahl der Punkte ist auf drei Dezimalstellen, unter Weglassen der 4. Dezimalstelle, zu erfassen.

b) Berechnung der Punkte bei ausschließlich Standardstrecken

Bei Mehrkämpfen, die nicht ausschließlich aus Standardstrecken bestehen, kann der Veranstalter die Art und Weise der Ermittlung der Punkte selbst festlegen und in der Ausschreibung veröffentlichen.

Diese kann bestehen aus:

- einer Platz-Punkte-Wertung oder
- errechenbaren Punkten aufgrund der gelaufenen Zeiten über die einzelnen Strecken.

Ist in einer solchen Ausschreibung keine Regelung hierzu getroffen, dann gelten bei 100m, 200m, 300m, 700m, Eisgewandtheitsläufen, Massenstart etc., die gelaufene Zeit gleich Punkte.

3. Ergebnisse und Endplatzierungen bei Wettkämpfen mit Wertung „Best-of“

Bei Wettkämpfen mit Wertung „Best-of“ ist derjenige Sieger, der insgesamt die beste Zeit aus zwei Strecken über dieselbe Länge erreicht hat. Dies gilt auch für Wettkämpfer, die nur für eine der beiden Strecken gemeldet haben oder bei nur einer der beiden Strecken die Strecke beenden konnten, sei es durch Disqualifikation oder aus einem anderen Grund. Sollten mehrere Wettkämpfer dieselbe beste Zeit erzielt haben, so gilt DWO ES Regel 51 Ziffer 1 analog.

4. Ergebnisse und Endplatzierungen bei Team-Pursuit

- a) Wenn **Team-Pursuit als Ausscheidungsrennen** organisiert ist, werden die Mannschaften, die die nächste Runde erreichen, im Ergebnis besser platziert als die Mannschaften, die in der Runde ausgeschieden sind. Dies gilt auch, wenn eine Mannschaft, die die nächste Runde erreicht hat, nicht in der Lage ist, diese Runde (z. B. DNS, DNF oder DQ) zu beenden. Sieger des Rennens ist die Mannschaft, die das Rennen in der letzten Runde (Finale) gewinnt.
- b) Die Platzierungen der in der jeweiligen Runde ausgeschiedenen Mannschaften werden durch die erreichten Zeiten bestimmt oder zusätzlich durch ein weiteres Rennen, z.B. B-Finale für die Plätze 3 und 4.
- c) Wenn **Team-Pursuit ohne Ausscheidungsrennen** organisiert ist, werden die Ergebnisse nur durch die von den Mannschaften erreichten Zeiten bestimmt. DWO ES Regel 51 Ziffer 1 gilt analog, wenn Mannschaften die gleiche Zeit erzielt haben.

5. Ergebnisse und Endplatzierungen bei Team-Sprint

Die Ergebnisse werden durch die von den Mannschaften erreichten Zeiten, die gemessen werden, wenn Wettkämpfer 3 der Mannschaft die Ziellinie nach 3 Runden erreicht, bestimmt. DWO ES Regel 51 Ziffer 1 gilt analog, wenn Mannschaften die gleiche Zeit erzielt haben.

6. Ergebnisse und Endplatzierungen bei Massenstart

- a) Wenn **Massenstarts mit Zwischensprints** organisiert werden, werden die Ergebnisse durch die Gesamtanzahl der von den Wettkämpfern gewonnenen Punkte bestimmt. Sieger ist der Wettkämpfer mit der höchsten Punktzahl. Wettkämpfer ohne Punkte werden nach den Wettkämpfern mit Punkten in der Wertung des Massenstarts in der Reihenfolge ihres Zieleinlaufs platziert. Ausgeschiedene Wettkämpfer werden entweder als unplatzierte Wettkämpfer geführt oder nach dem Zeitpunkt ihres Ausscheidens eingeordnet. Wenn mehr als ein Wettkämpfer in derselben Runde ausscheidet, werden diese entsprechend ihrer letzten Zwischenzeit geführt.
- b) Wenn **Massenstarts ohne Zwischensprints** organisiert werden, werden die Ergebnisse der Wettkämpfer ausschließlich durch die Reihenfolge ihres Zieleinlaufs bestimmt. Ausgeschiedene Wettkämpfer werden entweder als unplatzierte Wettkämpfer geführt oder nach dem Zeitpunkt ihres Ausscheidens eingeordnet. Wenn mehr als ein Wettkämpfer in derselben Runde ausscheidet, werden diese entsprechend ihrer letzten Zwischenzeit geführt.
- c) Wenn **Massenstarts mit Halbfinale und Finale** organisiert werden, wird das Ergebnis der Wettkämpfer, die nicht für das Finale qualifiziert sind, und die Wettkämpfer im Finale wie folgt bestimmt:
 1. Gesamtanzahl der von den Wettkämpfern gewonnenen Punkte
 2. Reihenfolge ihres Zieleinlaufs
 3. Anzahl der gelaufenen Runden, bei Gleichstand in der Anzahl der gelaufenen Runden werden die Wettkämpfer entsprechend ihrer letzten Zwischenzeit geführt.

Die Reihenfolge der Endplatzierungen basiert auf der folgenden Rangfolge von Ergebnissen:

1. teilnehmende Wettkämpfer im Finale;
2. Wettkämpfer, die sich für das Finale qualifiziert haben oder entsprechend DWO ES Regel 47 Ziffer 4 e) im Finale starten durften, aber nicht in der Lage waren, das Rennen (z. B. DNS, DNF oder DQ) zu beenden
3. Wettkämpfer, die nicht für das Finale qualifiziert sind.

REGEL 52 (IWO 273) Offizielles Protokoll

1. Offizielles Protokoll für DESG oder internationale Wettkämpfe

Das offizielle Protokoll muss enthalten:

- Bezeichnung (Name), Ort und Datum der Veranstaltung;
- Leitung der Veranstaltung und Besetzung der Offiziellen (Funktionsbezeichnung);
- Angaben zum Beginn und Ende des Wettkampfes, meteorologische Bedingungen, Temperaturen;
- die Startliste für jede Strecke;
- Ergebnisliste jeder Strecke, (Nennung des Tages der Austragung) nach erzielten Zeiten mit Platzierung, Startnummer, Name (zuerst), Vorname, Altersklasse, ggf. Nation, Verein und Endzeit jedes Wettkämpfers. Die entsprechend der gelaufenen Zeit erzielten Mehrkampfpunkte können hier ebenfalls angegeben werden. Die Zeiten der automatischen wie auch der Handzeitnahme sind dabei auf 1/100 s genau anzugeben.

Protokoll für jede Strecke in der Startreihenfolge der Paare mit folgenden Angaben:

- Name, Vorname, Durchgangszeit nach jeder Runde und Endzeit (nach Möglichkeit sollte nach jeder Durchgangszeit in Klammern die jeweilige Rundenzeit in 1/100s angegeben werden);
- Angaben zum Datum, Beginn und Ende der Wettkampfstrecke, sowie zu den aktuellen Witterung- und Umfeldbedingungen wie: Luft- und Eistemperatur, Luftfeuchtigkeit, Eisbeschaffenheit und Windverhältnisse;
- Angabe zum Quartettstart, wenn solcher angewendet wurde.

Bei Wettkämpfen mit Mehrkampfwertung ist zusätzlich folgendes im Ergebnisprotokoll aufzunehmen:

- Platzierung (Addition der Mehrkampfpunkte), Startnummer, Name, Vorname, ggf. Nation, Verein des Wettkämpfers nach Durchlaufen von zwei bzw. drei Strecken (Mehrkampfzwischenwertung);
- Gesamtpunktzahl nach dem Durchlaufen aller Strecken.

2. Wettkampfprotokolle für andere Veranstaltungen

Für Wettkämpfe ohne Preiszuerkennung kann die Protokollierung vereinfacht erfolgen. Mindestens folgende Angaben sind erforderlich:

- Bezeichnung (Name, Ort und Datum der Veranstaltung, Nennung des Wettkampftages);
- Leitung der Veranstaltung und Besetzung der Offiziellen (Funktionsbezeichnung);
- Ergebnisliste jeder Strecke nach erzielten Zeiten mit Platzierung, Startnummer, Name (zuerst), Vorname, Altersklasse, Verein, in welchem Paar gelaufen wurde und Endzeit jedes Wettkämpfers,

zusätzlich bei Mehrkämpfen:

- Ergebnisliste mit Platzierung, Name, Vorname, Altersklasse, Verein des Wettkämpfers, sowie seine Gesamtpunktzahl nach dem Durchlaufen aller Strecken.
- Teilnehmer am Mehrkampf ohne Mehrkampfergebnis sind ohne Platzierung ebenfalls aufzuführen.

3. Rekordanerkennung

Ist in einem Wettkampf ein Rekord gelaufen worden (siehe DWO Regel 11 Ziffer 1 und 2) sind im Protokoll für dessen Anerkennung Angaben gemäß DWO ES Regel 52 Ziffer 1 oder mindestens folgende Angaben notwendig:

- Bezeichnung (Name), Ort und Datum der Veranstaltung;
- Leitung der Veranstaltung und Besetzung der Offiziellen (Funktionsbezeichnung);
- Ergebnisliste jeder Strecke nach erzielten Zeiten mit Platzierung, Startnummer, Name, Vorname, Altersklasse, Verein des Wettkämpfers, in welchem Paar gelaufen, Innen- oder Außenbahn und Endzeit.

4. Bezeichnungen für außerordentliche Wettkampfsituationen

Die folgenden Bezeichnungen werden dazu verwendet, außerordentliche Situationen und ebenso unvollständige Ergebnisse zu kennzeichnen:

F	fall	Sturz
DNF	did not finish	nicht beendet (in dem Rennen gestartet, aber nicht beendet, ohne eine Rennbestimmung verletzt zu haben, z.B. durch Behinderung von einem Wettkämpfer)
DQ	disqualified	disqualifiziert (Verstoß gegen eine Rennregel oder ein anderer Grund, der zu einer Disqualifikation führt)
DNS	did not start	nicht am Start (war in der Auslosung erfasst und in der Startfolge aufgeführt, aber nicht zum Start angetreten)
WDR	withdrawn	Rücknahme (war in der Auslosung erfasst, wurde aber vom Start zurückgezogen, mit der Folge, dass eine Veränderung der Startfolge vorgenommen wurde)
RS	reskate	Nachlauf (nach Gestattung eines erneuten Starts)
MT	manual timekeeping	Festlegung durch Handzeitmessung gemäß DWO ES Regel 43
TR	trackrecord	Bahnrekord
ADV	advanced	Massenstart: Wettkämpfer darf aufgrund einer Behinderung in der nächsten Runde starten
DQB	disqualified	Disqualifiziert aufgrund eines Verstoßes gegen die olympische Charta, Anti-Doping Code oder jeder andere schwerwiegende Verstoß gegen geltende Vorschriften des IOC, der ISU oder des DOSB (NOC)

Wenn in einem Rennen mehrere Wettkämpfer aufgrund besonderer Umstände keine Zeit im Ergebnis haben, gilt für die verschiedene oben genannten Bezeichnungen folgende Reihenfolge: DNF, DNS, WDR und DQ(B)

5. Bestätigung des Wettkampfprotokolls

Die Richtigkeit des offiziellen Wettkampfprotokolls ist auf der letzten Seite durch den Schiedsrichter und den Leiter Protokollierung unterschriftlich zu bestätigen.

6. Aufbewahrung

Bei internationalen Wettkämpfen muss das digitale Protokoll sofort erstellt werden, spätestens jedoch nach 3 Tagen. Im Falle eines Weltrekordes ist die Regel 221 Punkt 3 IWO zu beachten. Auf Wunsch ist das Protokoll der ISU zur Verfügung zu stellen.

VII. Proteste und Disqualifikationen

REGEL 53 (IWO 123)

Proteste

1. Proteste

- a) Proteste richten sich gegen Entscheidungen der Wettkampfleitung im Rahmen der sportlichen Durchführung eines Wettkampfes. Sie können nur erhoben werden von:
 - zum Wettkampf gemeldeten/zugelassenen Wettkämpfern;
 - offiziellen Vertretern der Vereine, die Wettkämpfer zum Wettkampf gemeldet haben.
- b) Proteste sind unter Einhaltung der Bestimmungen der Deutschen Wettkampfordnung schriftlich beim Schiedsrichter einzureichen. Gleichzeitig ist eine Gebühr in Höhe von Euro 40,00 zu entrichten.

Dieser Betrag wird in voller Höhe zurückerstattet, wenn dem Protest entsprochen wurde.

Protestiert werden kann gegen:

- die Zulassung oder Nichtzulassung eines oder mehrerer Wettkämpfer;
- die Zusammensetzung des Wettkampferichtes (innerhalb einer Stunde nach Bekanntgabe desselben betreffs der Hauptfunktionen);
- Festlegungen und Entscheidungen der Wettkampfleitung, die in unmittelbarem Zusammenhang mit der Wettkampfdurchführung stehen;
- den Zustand der Wettkampfanlage;
- Platzierungen bzw. Ergebnisse im Wettkampfprotokoll.

Einhaltung der Fristen bei der Abgabe von Protesten:

- gegen die Zulassung oder Nichtzulassung von Wettkämpfern nur bis zum Wettkampfbeginn;
 - gegen die Zusammensetzung des Wettkampferichtes innerhalb von 30 Minuten nach Bekanntgabe
 - gegen Platzierungen bzw. Ergebnisse im Wettkampfprotokoll innerhalb von 24 Stunden nach Abschluss der Veranstaltung;
 - alle anderen Proteste unmittelbar, jedoch spätestens 30 Minuten nach Abschluss des letzten Rennens auf der Distanz oder einer Qualifikationsrunde oder eines Finales
- c) Proteste gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Starters bezüglich Disqualifikation oder Nicht-Disqualifikation wegen Verstoßes gegen die in der Deutschen Wettkampfordnung (DWO) enthaltenen Rennregeln sind nicht zulässig.
Proteste gegen Ergebnisse sind nur bei fehlerhafter Datenverarbeitung (einschließlich fehlerhafter mathematischer Berechnungen) zulässig.

2. Entscheidungsbefugnis:

- a) Über alle Proteste entscheidet der Schiedsrichter selbst und endgültig. Ausnahme: Über Proteste gegen Entscheidungen nach DWO §13 entscheidet der Leiter der Veranstaltung.

- b) Zur Entscheidung eines Protestes kann der Schiedsrichter Videoaufnahmen einer offiziell eingesetzten Videokamera hinzuziehen, wenn diese sofort zur Verfügung stehen.
- c) Ist bei einem Protest gegen die Zulassung eines Wettkämpfers eine sofortige Entscheidung nicht zu treffen, wird der Wettkämpfer zwar zum Wettkampf zugelassen, die Bekanntgabe der Ergebnisse sowie die Siegerehrung aber bis zur Entscheidung hinausgeschoben.
- d) Die Antwort auf einen Protest seitens des Schiedsrichters erfolgt schriftlich und so schnell wie möglich. Der Schiedsrichter übermittelt diese Entscheidung der Person, die den Protest einreicht, oder veranlasst eine solche Zustellung. Kopien des Protestes und der Entscheidung vom Schiedsrichter werden an die Geschäftsstelle der DESG und den Leiter des Referates Kampf- und Schiedsrichterwesen Eisschnelllauf weitergeleitet.
- e) Wenn ein Protest nach Ablauf der Frist eingelegt wird oder der Protest selbst nicht zulässig ist, muss der Schiedsrichter den Protest schriftlich mit Begründung abweisen, jedoch ohne den Protest selbst inhaltlich zu behandeln.
- f) In Fällen, die nicht unter Absatz e) fallen, muss der Schiedsrichter seine Entscheidung kurz begründen.
- g) Die Entscheidung des Referees über einen Protest ist endgültig. Es gibt keine Berufung gegen eine solche Entscheidung, außer in den in Regel 124 IWO genannten Fällen.
- h) Der Referee kann nach eigenem Ermessen beschließen, jeden eingereichten Protest und auch seine Entscheidung über den Protest öffentlich bekannt zu geben. Eine solche Ankündigung sollte nach Möglichkeit innerhalb von 30 Minuten nach Abschluss des betreffenden Wettbewerbs erfolgen.

REGEL 54 (IWO 275) Disqualifikationen

1. Disqualifikation wegen Regelverstoß

- a) Stellt der Schiedsrichter im Rahmen der Wettkampfdurchführung einen Regelverstoß durch einen Wettkämpfer fest, kann dieser für die betreffende Strecke disqualifiziert werden.
- b) War nach Ansicht des Schiedsrichters der Regelverstoß absichtlich, so wird der Wettkämpfer für den gesamten Wettkampf disqualifiziert und seine Ergebnisse von bereits gelaufenen Strecken für ungültig erklärt sowie aus dem Ergebnisprotokoll gestrichen.
- c) Ist in einer Regel dieser Wettkampfordnung die Disqualifikation bei einem bestimmten Regelverstoß vorgeschrieben, so muss sie ausgesprochen werden.
- d) Ein Wettkämpfer, der über eine Strecke disqualifiziert wurde, verliert das Recht, auf der letzten Strecke einer Meisterschaft oder anderer Wettkämpfe zu starten, bei denen nur eine begrenzte Anzahl von Wettkämpfern auf der letzten Strecke zugelassen sind (siehe DWO ES Regel 39 Ziffer 2 d).

2. Weitere Gründe für Disqualifikationen (IWO 277, General Regulations 125)

- a) Verstößt ein Wettkämpfer durch sein Auftreten oder durch sein Verhalten gegen die sportliche Disziplin und Fairness, kann er für den gesamten Wettkampf disqualifiziert werden. Ein Wettkämpfer, der selbst oder durch Dritte die Offiziellen der Veranstaltung oder deren Entscheidungen öffentlich in ungebührlicher Weise angreift, ist zu disqualifizieren.
- b) Wird nach Beginn eines Wettkampfes festgestellt, dass durch verantwortliche Funktionäre/Trainer einer teilnehmenden Mannschaft/Verein bei der Abgabe der Teilnehmersmeldung falsche Angaben über einen Wettkämpfer gemacht worden sind, wird der betreffende Wettkämpfer für den gesamten Wettkampf disqualifiziert.

3. Entscheidungen zu Disqualifikationen und deren Bekanntgabe

- a) Die Entscheidung über eine Disqualifikation im Rahmen der Wettkampfdurchführung trifft grundsätzlich der Schiedsrichter, ausgenommen die Disqualifikation am Start.
- b) Der Schiedsrichter hat seine Entscheidung dem Wettkämpfer selbst und dessen Mannschaftsleiter/ Trainer mitzuteilen. Unmittelbar danach erfolgt die öffentliche Bekanntgabe.

VIII. Quartettstarts

REGEL 55 (IWO 278)

Wettkampfform, Startvorgang, Zusammenstellung von Quartetten

1. Wettkampfform

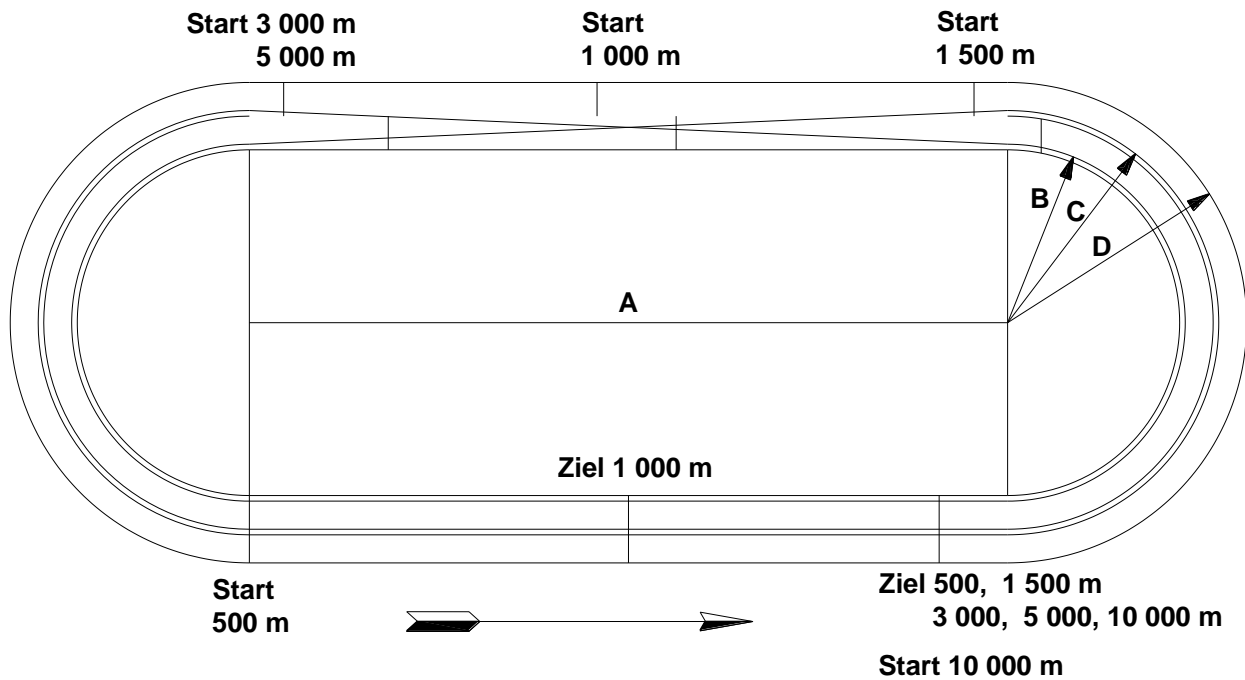
- a) Als Quartettstart bezeichnet man eine Wettkampfform, bei der (bis zu) vier Wettkämpfer zur selben Zeit in zwei Paaren auf der Bahn laufen, mit einem Abstand von etwa einer halben Runde zwischen den startenden Paaren.
Beide Paare des Quartetts starten von derselben Startposition aus. Die Startposition ist identisch mit der regulären Startposition für diese Strecke. Das zweite Paar des Quartetts wird nach Ermessen des Starters gestartet. Sollte sich im zweiten Paar des Quartetts ein Fehlstart ereignen, so soll der Abstand für den Start des zweiten Paares eineinhalb Runde betragen.
- b) Empfohlene Strecken für Quartettstarts sind 1.500m und länger.
- c) Quartettstarts sollen spätestens zur 1. Auslosung des Wettkampfes bekanntgegeben werden.
Im offiziellen Protokoll, ebenso in den Ergebnislisten, muss deutlich erkennbar sein, welche Zeiten unter Quartettstartbedingungen erzielt wurden. Das Protokoll muss alle Positionen, wie in DWO ES Regel 53 erwähnt, enthalten.

2. Startvorgänge und Zusammenstellung von Quartetten

- a) Die Startpositionen innerhalb eines Quartetts werden wie folgt bestimmt:
 - Zuerst ausgeloster Wettkämpfer: Innenbahn im ersten Paar (weiße Armbinde)
 - Zweiter ausgeloster Wettkämpfer: Außenbahn im ersten Paar (rote Armbinde)
 - Dritter ausgeloster Wettkämpfer: Innenbahn im zweiten Paar (gelbe Armbinde)
 - Vierter ausgeloster Wettkämpfer: Außenbahn im zweiten Paar (blaue Armbinde)
- b) Werden die Paare auf Grund einer Rangfolge der Wettkämpfer zusammengestellt, so sollen die jeweils zwei bestplatzierten Wettkämpfer im zweiten Paar des Quartetts laufen.
- c) Sollte die Anzahl der teilnehmenden Wettkämpfer nicht für alle Quartetts zur Vollständigkeit ausreichen, (z.B. aufgrund einer Rangfolge in Gruppen) heißt die Grundregel: Nur ein Quartett soll unvollständig sein.
Die endgültige Entscheidung der Quartettbildung trifft der Schiedsrichter (Gruppenbildung).
- d) Beim Zurücktreten vom Start nach der Auslosung formiert der Schiedsrichter die Wettkämpfer neu (siehe DWO Regel 15 und ES Regel 40).
- e) Alle Wettkämpfer desselben Quartetts müssen sich gemeinsam auf den Start vorbereiten, die Armbinden sind gemäß DWO ES Regel 55 Ziffer 2 a zu tragen.
- f) Jedes Paar in einem Quartett soll seine eigene Rundenanzeige haben und für jedes Paar soll separat Zeit genommen werden.

REGEL 57 – 70 frei

Diagramm einer 400 m-Standard-Eisschnelllaufbahn



Radius Innenkurve 25 m
400 m Breite je Bahn 4 m

1 = 2 × Hauptachse	= 2 × A	= 2 × 113,57	= 227,14 m
2 = Innere Kurve	= B × π	= 25,5 × 3,1416	= 80,11 m
3 = Äußere Kurve	= C × π	= 29,5 × 3,1416	= 92,68 m
4 = Kreuzung	= $\sqrt{A^2 + \text{Breite der Bahn}^2} - A$	= $\sqrt{113,57^2 + 4^2} - 113,57$	= 0,07 m
			<u>Σ 400,00 m</u>

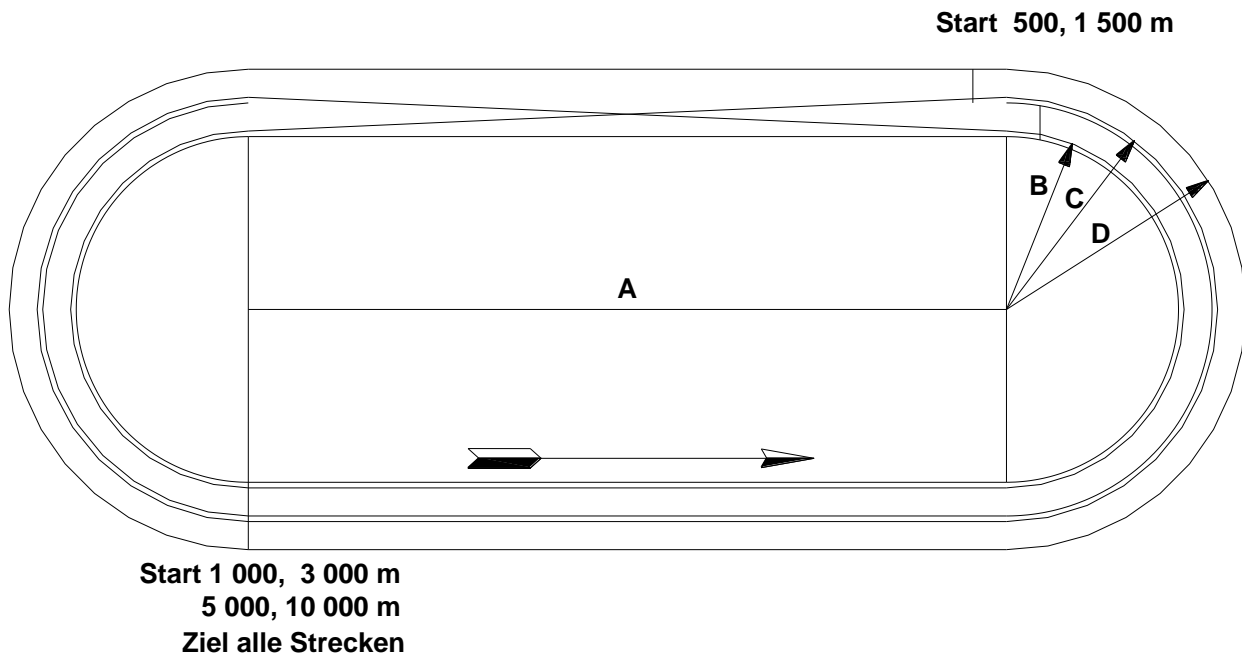
Radius Innenkurve 25 m
400 m Breite je Bahn 5 m

1 = 2 × Hauptachse	= 2 × A	= 2 × 111,98	= 223,96 m
2 = Innere Kurve	= B × π	= 25,5 × 3,1416	= 80,11 m
3 = Äußere Kurve	= C × π	= 30,5 × 3,1416	= 95,82 m
4 = Kreuzung	= $\sqrt{A^2 + \text{Breite der Bahn}^2} - A$	= $\sqrt{111,98^2 + 5^2} - 111,98$	= 0,11 m
			<u>Σ 400,00 m</u>

Radius Innenkurve 26 m
400 m Breite je Bahn 4 m

1 = 2 × Hauptachse	= 2 × A	= 2 × 110,43	= 220,86 m
2 = Innere Kurve	= B × π	= 26,5 × 3,1416	= 83,25 m
3 = Äußere Kurve	= C × π	= 30,5 × 3,1416	= 95,82 m
4 = Kreuzung	= $\sqrt{A^2 + \text{Breite der Bahn}^2} - A$	= $\sqrt{110,43^2 + 4^2} - 110,43$	= 0,07 m
			<u>Σ 400,00 m</u>

Diagramm einer 333,33 m-Standard-Eisschnellaufbahn



Radius Innenkurve 25 m
333,33 m Breite je Bahn 5 m

1 = 2 × Hauptachse	= 2 × A	= 2 × 78,62	= 157,24 m
2 = Innere Kurve	= B × π	= 25,5 × 3,1416	= 80,11 m
3 = Äußere Kurve	= C × π	= 30,5 × 3,1416	= 95,82 m
4 = Kreuzung	= $\sqrt{A^2 + \text{Breite der Bahn}^2} - A$	= $\sqrt{78,62^2 + 5^2} - 78,62$	= 0,16 m
			<u>Σ 333,33 m</u>

Radius Innenkurve 26 m
333,33 m Breite je Bahn 4 m

1 = 2 × Hauptachse	= 2 × A	= 2 × 77,08	= 154,16 m
2 = Innere Kurve	= B × π	= 26,5 × 3,1416	= 83,25 m
3 = Äußere Kurve	= C × π	= 30,5 × 3,1416	= 95,82 m
4 = Kreuzung	= $\sqrt{A^2 + \text{Breite der Bahn}^2} - A$	= $\sqrt{77,08^2 + 4^2} - 77,08$	= 0,10 m
			<u>Σ 333,33 m</u>

Anlage Eisgewandtheitsläufe

Die Gewandtheitsläufe dienen zur Überprüfung der schlittschuhläuferischen Grundfertigkeiten und werden vornehmlich in den Altersklassen F1 und jünger bis Altersklasse D2 als Wettkampfdisziplin ausgeschrieben.

Als Standardwettbewerb werden der **Gewandtheitslauf BÜ** (Ü steht für Übersetzen) und der **Gewandtheitslauf K** (steht für Kreis, gemeint ist der Bullykreis des Eishockeyfeldes) durchgeführt. Im Anfängerbereich wird der **Gewandtheitslauf B 1** häufig angewendet.

Von den Ausrichtern von Eisschnelllaufwettkämpfen für Kinder können jedoch auch andere, ähnliche Gewandtheitsläufe ausgeschrieben werden. Dazu ist es notwendig, den Ablauf, die Bedingungen sowie die Wertung in der Ausschreibung genau festzulegen und alle Beteiligten rechtzeitig vor dem Wettkampf zu informieren. Dabei muss auch enthalten sein, ob bestimmtes Schlittschuhmaterial vorgeschrieben wird und dass die Schlittschuhe während des Wettkampfes in der Art (Normalschiene, Schnelllaufschlittschuh, Klappschlittschuh) nicht gewechselt werden dürfen.

Eisgewandtheitslauf B 1

Aufbau wie Gewandtheitslauf B Ü

ohne Beschreibungsskizze

Durchführung

Nach dem Startschuss Sprint zur 10m-Linie,
Stoppen hinter der Linie (in Laufrichtung), beide Schlittschuhe müssen sich hinter der Linie befinden,
Umlaufen des 1. Kegels und Slalom durch die Kegelreihe im Vorwärtslauf;
Umlaufen des 8. Kegels im Gegenuhrzeigersinn und anschließender Lauf ohne weitere Aufgabenstellung zur Ziellinie.

Kampfgericht

Starter, Zeitnehmer, mindestens 2 Bahnrichter für a) 10 m Linie und b) für Kegeldurchlauf.

Eisgewandtheitslauf BÜ oder BÜ09

Ablauf

s. Skizze

Material

8 Kegel

Linien

Start = Ziellinie, 10 m Linie, Kennzeichnung der Kegelmittle des 7. Kegels
nach links in Laufrichtung, etwa 1 m lange durchgezogene Linie

Durchführung

Nach dem Startschuss Sprint zur 10m-Linie,
Stoppen nach rechts hinter der Linie (in Laufrichtung), beide Schlittschuhe müssen sich hinter der Linie befinden, zurück sprinten zur Startlinie, wiederum Stoppen nach rechts hinter der Startlinie.
Vorwärtslauf zum 1. Kegel, links vor Diesem, Drehung zum Rückwärtslauf. Diese Drehung muss beim Passieren der 10-m-Linie vollzogen sein. Slalom im Rückwärtslauf um die Kegelreihe.
Nach Passieren des 7. Kegels (Kennzeichnung durch Mittellinie) **muss** die Drehung zum Vorwärtslauf erfolgen.

Umlaufen des 8. Kegels im Gegenuhrzeigersinn und wiederum Slalomlauf um die Kegelreihe vorwärts.
Beim Umlaufen der Kegel ist an jedem Kegel ein Übersetzungsschritt aus-zuführen.
Der Lauf ist beendet, wenn eine Schlittschuhspitze die Ziellinie schneidet.

Zeitstrafen

- * je 0,5 s bei **Verschieben** von 1 bis 3 Kegeln (maximal 1,5 s);
- * je 1 s wenn das **Stoppen nicht nach rechts** ausgeführt wird;
- * je 1 s bei **Unterlassen von Übersetzungsschritten**, maximal 7 s.

Disqualifikation

- * bei Fehlstart gemäß DWO
- * Stoppen erfolgt nicht hinter der 10-m-Linie, bzw. Startlinie.
- * Drehung zum Rückwärtslauf erfolgt hinter dem 1. Kegel (nach der 10 m Linie)
- * Beenden des Rückwärtsslalom und Beginn der Vorwärtslauf vor der Linie am 7. Kegel
- * Verschieben von mehr als drei Kegeln
- * Auslassen oder falsches Passieren eines Kegels (Fortsetzen des Laufes nach Sturz an falscher Stelle bzw. mit falscher Laufbewegung (vorwärts statt rückwärts z. B.)

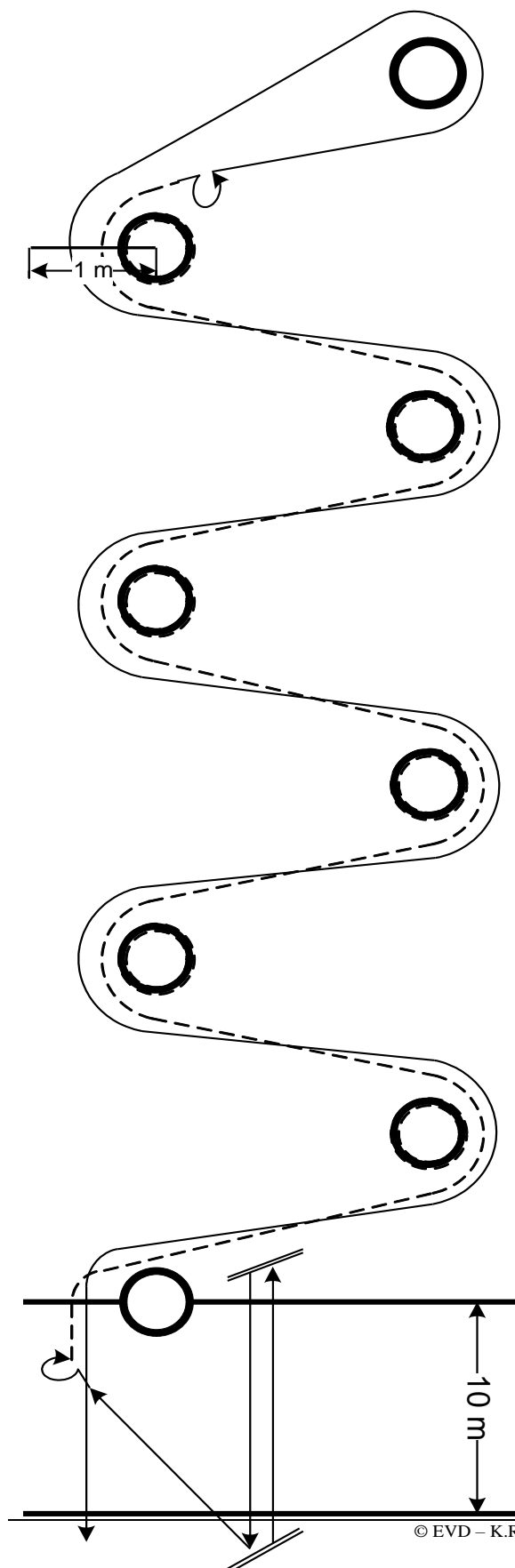
Besondere Bestimmungen

- * Es ist Pflicht einen Kopfschutz zu tragen;
- * Auf der Kleinbahn ist Bandenschutz erforderlich, vornehmlich hinter dem Ziel.
- * Der Start erfolgt an der Startlinie rechts neben der Markierung, die sich im Lot vor dem 1. Kegel befindet.
- * Jeder Läufer erhält 2 Läufe, die beste Zeit geht in die Wertung.

Kampfgericht:

Starter, Zeitnehmer, Bahnrichter für Startlinie, für 10-m-Linie, für Kegelreihe –

EGL B/Ü 09



Durchführung:

- * nach dem Startschuss Sprint bis zur 10-m-Linie
- * Stoppen rechts, hinter der Linie (in Laufrichtung), beide Schlittschuhe müssen sich hinter der Linie befinden
- * zurück sprinten zur Start-Linie, wiederum Stoppen rechts, hinter der Startlinie
- * Vorwärtslauf zum 1. Kegel.
- * Links vor dem ersten Kegel Drehung zum Rückwärtslauf, diese Drehung muss beim Passieren der 10-m-Linie vollzogen sein.
- * Slalom im Rückwärtslauf um die Kegelreihe.
- * Nach Passieren des 7. Kegels (Kennzeichnung durch Mittellinie) **muss** die Drehung zum Vorwärtslauf erfolgen
- * Umlaufen des 8. Kegels entgegen des Uhrzeigersinns und wiederum Slalomlauf um die Kegelreihe vorwärts
- * Beim Umlaufen der Kegel ist an jedem Kegel ein Übersetzungsschritt auszuführen.
- * Der Lauf ist beendet, wenn eine Schlittschuhspitze die Ziellinie schneidet.

Zeitstrafe:

- * je 0,5 s → bei Verschieben von 1-3 Kegeln (max. 1,5 s)
- * je 1 s → bei Unterlassen von Übersetzungsschritten (max. 7 s)
- * je 1 s → wenn das Stoppen nicht rechts erfolgt.

Disqualifikationen:

- * bei Fehlstart gemäß WLO
- * Stoppen erfolgt nicht hinter der 10 m Linie bzw. Startlinie
- * Drehung in den Rückwärtslauf erfolgt hinter dem 1. Kegel (nach der 10-m-Linie)
- * Beenden des Rückwärtsslalom und Beginn des Vorwärtslauf vor der Linie am 7. Kegel
- * Verschieben von mehr als 3 Kegeln
- * Auslassen oder falsches Passieren eines Kegels (Fortsetzen des Laufes nach Sturz an falscher Stelle bzw. mit falscher Laufrichtung (z.B. vorwärts statt rückwärts))

Eisgewandtheitslauf K

Ablauf	s. Skizze
Material	6 Kegel, Markierungsklötzer der Abstand der Kegel beträgt 3 m, ebenso der Abstand vom letzten, 6. Kegel zur Ziellinie
Linien	Start- und Ziellinie, mit Kennzeichnung auf der Drittlinie des Eishockeyfeldes; Bahnmarkierungsklötzer für die Kreismarkierung im Abstand von 0,5 m
Durchführung	Nach dem Startschuss Lauf um den Kreis 1 (linker Bullykreis), Umlaufen im Gegenuhrzeigersinn mit mindestens 5 Übersetzungsschritten, Lauf zum Kreis 2 (rechter Bullykreis) und Umlaufen im Uhrzeigersinn mit mindestens 5 Übersetzungsschritten. Erneuter Wechsel zum Kreis 1 und Umlaufen links. Anlauf bis zur Kegelreihe. Vor dem 1. Kegel Beginn mit einbeinigem Gleiten durch die Kegel bis zur Ziellinie. Diese muss einbeinig passiert werden.
Zeitstrafen	je 0,5 s bei Verschieben von 1 bis 3 Kegeln. Je 0,5 s bei weniger als 5 Übersetzungsschritten an den Kreisen 1 und 2 (nur 4 Schritte = 0,5 s, bei 3 Schritten = 1,0 s... max. 2,5 s pro Kreis)
Disqualifikation	Absetzen des Spielbeines beim einbeinigen Gleiten Verschieben von mehr als drei Kegeln Deutliches Schneiden der Kreislinie Fehlstart gemäß DWO
Besondere Bestimmungen	es ist Pflicht Kopfschutz zu tragen; Bandenschutz an den Bullykreisen erforderlich; Es ist möglich, diesen Ablauf nach zwei Seiten auszuführen. Voraussetzung: Aufzeichnung und doppelte Besetzung des Kampfgerichtes, allerdings fällt dadurch Eisfläche zum Einlaufen weg.
Kampfgericht	Starter, Zeitnehmer, 2 Bahnrichter für a) Kreise und b) für Kegeldurchlauf

EISGEWANDTHEITSLAUF K

