



Eurogorodki

Wettkampfbregeln

Als Grundlage für die vorliegende Fassung dienen die Wettkampfbestimmungen des Gorodki-Weltverbandes vom 23.05.2011

Todtglüsing, 21.04.2016

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

Inhaltsverzeichnis

1	Grundlagen des Gorodkispiels	2
	Gorodkisport.....	2
	Eurogorodki.....	2
	Spielziel.....	2
	Grundbegriffe	2
2	Gorodki-Figuren	4
3	Spielplatz, Ausrüstung, Inventar.....	5
	Gorodok	6
	Bit.....	6
4	Turnierformen und Durchführung	7
	Turnierformen.....	7
	Bestimmungen zur Durchführung der Wettkämpfe	7
5	Teilnehmer	8
	Einteilung der Altersgruppen	8
	Spielkleidung	9
	Mannschaftsbetreuer.....	9
	Mannschaftskapitän.....	9
6	Organisation der Wettkämpfe.....	10
	Turnierleiter	10
	Assistent(en) des Turnierleiters	10
	Turniermoderator.....	11
	Technischer Leiter	11
	Spilleiter/-in bzw. Schiedsrichter/-in	11
	Spielhelfer	11
7	Spielregeln und Durchführungsordnung	12
	Antreten der Spieler.....	12
	Durchführung des Spiels	12
	Abgeräumter und nicht abgeräumter Gorodok.....	13
	Ungültiger Wurf	13
	Ende des Spiels	13
8	Sicherheitsregeln.....	14
	Turnierprotokoll	14
	Spielprotokoll.....	14

1 Grundlagen des Gorodkspiels

Gorodkisport

Gorodki wird in vielen Ländern gespielt. Weltweit ist der Gorodkisport unter dem Dach der Internationalen Föderation für Gorodkisport vereint und unterteilt sich in drei Disziplinen:

1. Klassisches Gorodki (wird vor allem in Osteuropa und Asien gespielt)
2. Eurogorodki
3. Finnisches Gorodki (Kyykka)

Eurogorodki

Eurogorodki ist in Deutschland auf Basis des klassischen Gorodki entstanden. Der Unterschied besteht vor allen in der Materialauswahl. Die schweren Bits der klassischen Variante aus Eisen und Holz wurden durch leichtere aus Kunststoff ersetzt.

Zudem erfolgten noch Anpassungen der Wettkampfregeln, um den Einstieg für Anfänger in diese Sportart zu erleichtern.

Der zentrale Gedanke von Eurogorodki ist, den Gorodkisport zu modernisieren und in Deutschland und anderen europäischen Ländern Europa zu verbreiten.

Spielziel

Ziel des Gorodkspiels ist es, verschiedene Spielfiguren, die aus fünf Holzklötzchen (sogenannte Gorodki) zusammengestellt werden, mit einem Wurfstab (Bit) aus einer abgegrenzten Spielfläche heraus zu schlagen. Dabei werden die Holzklötzchen auf der Spielfläche in einer bestimmten Reihenfolge zu unterschiedlichen Spielfiguren aufgebaut. Aus einer vorgeschriebenen Entfernung wird mit dem Wurfstab auf die Holzklötzchen geworfen.

Grundbegriffe

Für ein besseres Verständnis der in den folgenden Ausführungen verwendeten Fachbegriffe wird nachfolgend die Terminologie des Spiels erläutert:

Gorodok Ein Holzklötzchen, das durch gezieltes Werfen des Wurfstabes aus dem Spielfeld abgeräumt werden muss.

Gorodki Mehrere Holzklötzchen werden als Gorodki bezeichnet.

Spielfiguren Fünf „Gorodki“ bilden eine Figur. Sie werden zu verschiedenen festgelegten Figuren aufgebaut.

Bit Ein Stab von maximal einem Meter Länge aus Holz, Kunststoff oder anderen Materialien, der als Wurfgerät benutzt wird, um die Gorodki aus dem Spielfeld abzuräumen.

Spielfeld Das Spielfeld besteht aus zwei gleichen Spiel-/Wurfbahnen, die parallel zu einander verlaufen. Die Spiel-/Wurfbahnen werden durch Linien markiert.

Platz Spielfläche (in der Regel 2 x 2 Meter), auf der die Spielfiguren aufgebaut werden. Mit dem Bit sollen die Gorodki von diesem Platz (russ. Gorod) abgeräumt werden.

Vorplatz Markierte Fläche in Form eines Trapez oder Viereck (2 x 1 Meter), die sich vor dem Platz befindet. Der „Vorplatz“ (russ. Prigorod) ist die Landefläche, auf der

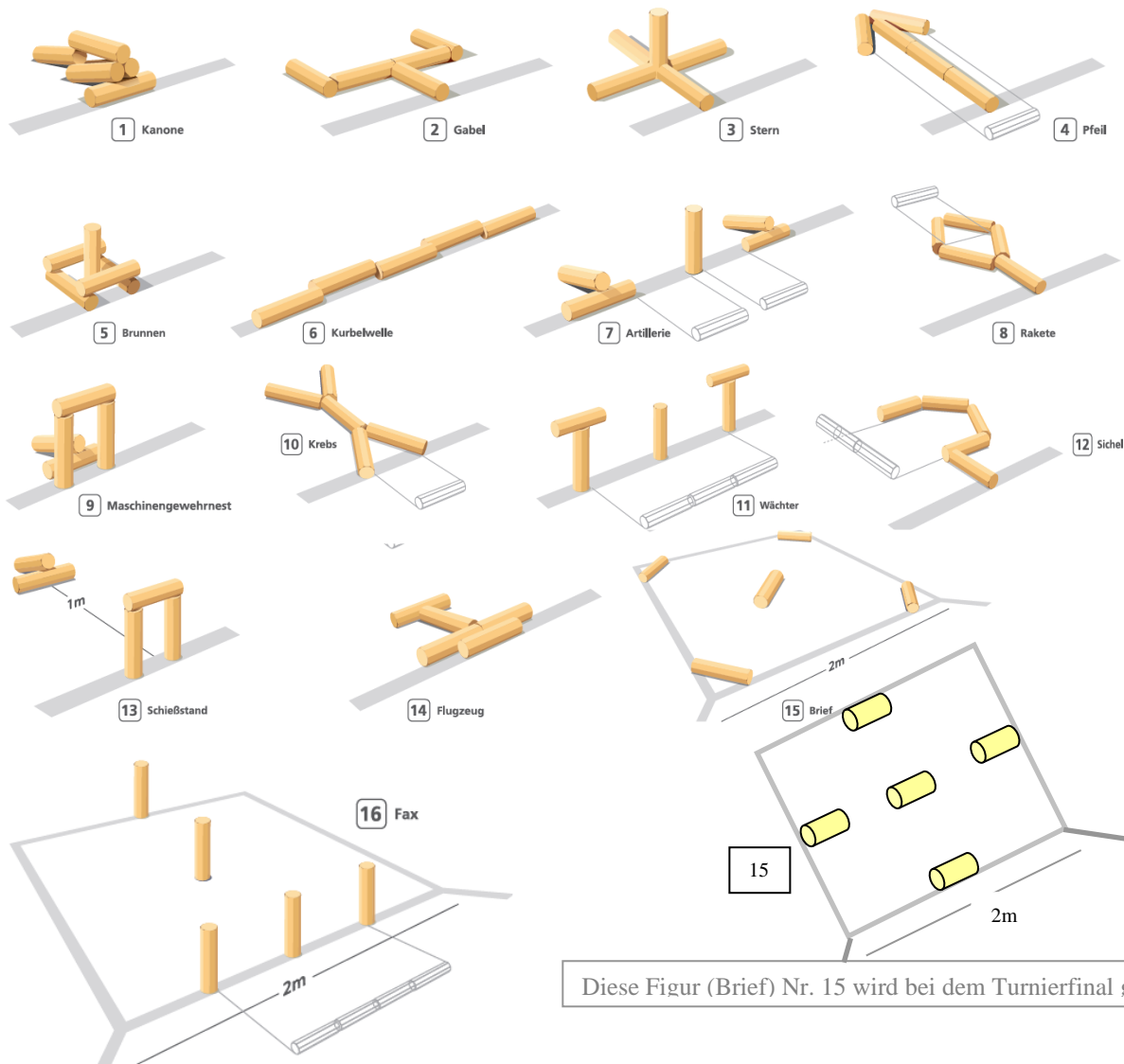
der geworfene Bit landen muss. Ist die Figur beim ersten Wurf auseinander gefallen und befinden sich ein oder mehrere Gorodki in der zweiten Hälfte des Platzes, kann der Bit beim zweiten Wurf auch auf dem Platz landen.

- Straflinie* Die Frontlinie des Vorplatzes. Über diese Linie dürfen die Gorodki nicht den Vorplatz verlassen.
- Grenzzone* Die Grenzzone ist der Bereich auf der Spiel-/Wurfbahn, der ca. 30 – 50 cm vor dem Vorplatz direkt an der Straflinie **angrenzt** und der mit einem elastischen Material abgedeckt **und markiert** ist.
- Strafzone* Fläche zwischen der Abwurfposition und der Grenzzone. Alle Wurfversuche, die zu kurz sind und in dieser Strafzone landen, werden als ungültig gewertet.
- Grundlinie* Die Frontlinie des Platzes. Von dieser Linie wird die Entfernung zur Abwurfstelle (Kon bzw. Polukon) gemessen. Auf dieser Linie werden alle Figuren aufgebaut.
- Kon* Markierte Abwurfposition auf der Spielbahn, die sich 13 Meter vor der Grundlinie befindet. Von dieser Position aus wird in der Regel der erste Wurf ausgeführt.
- Polukon* Markierte Abwurfposition auf der Spielbahn, die 6,5 Meter von der Grundlinie entfernt ist. Von dieser Position aus wird der zweite Wurf ausgeführt, wenn beim ersten Wurf mindestens ein Gorodok aus dem Platz geräumt werden konnte.

Der Polukon ist zudem die Abwurfposition für Frauen, Kinder, Senioren und Anfänger.

2 Gorodki-Figuren

Für das Gorodki-Spiel werden in der Regel 16 Figuren benutzt. Die Reihenfolge und die richtige Aufstellung ist aus den Abbildungen zu entnehmen:



Diese Figur (Brief) Nr. 15 wird bei dem Turnierfinal gespielt.

Abbildung 1: Reihenfolge der Spielfiguren

Anmerkungen:

- ❖ Die Figur „Sichel“ und der mittlere Gorodok in der Figur „Brief“ werden für Linkshänder spiegelbildlich aufgebaut.
- ❖ Die Reihenfolge und die Anzahl der ausgespielten Figuren können je nach Wettkampfform geändert werden.
- ❖ Mögliche Änderungen werden vor Turnierbeginn festgelegt.

3 Spielplatz, Ausrüstung, Inventar

Das Gorodki-Spielfeld

Das Gorodki-Spielfeld wird auf einem ebenen, horizontalen und festen Untergrund aufgebaut. Eine genaue Beschreibung der wesentlichen Elemente des Spielfeldes wird auf der folgenden Abbildung dargestellt.

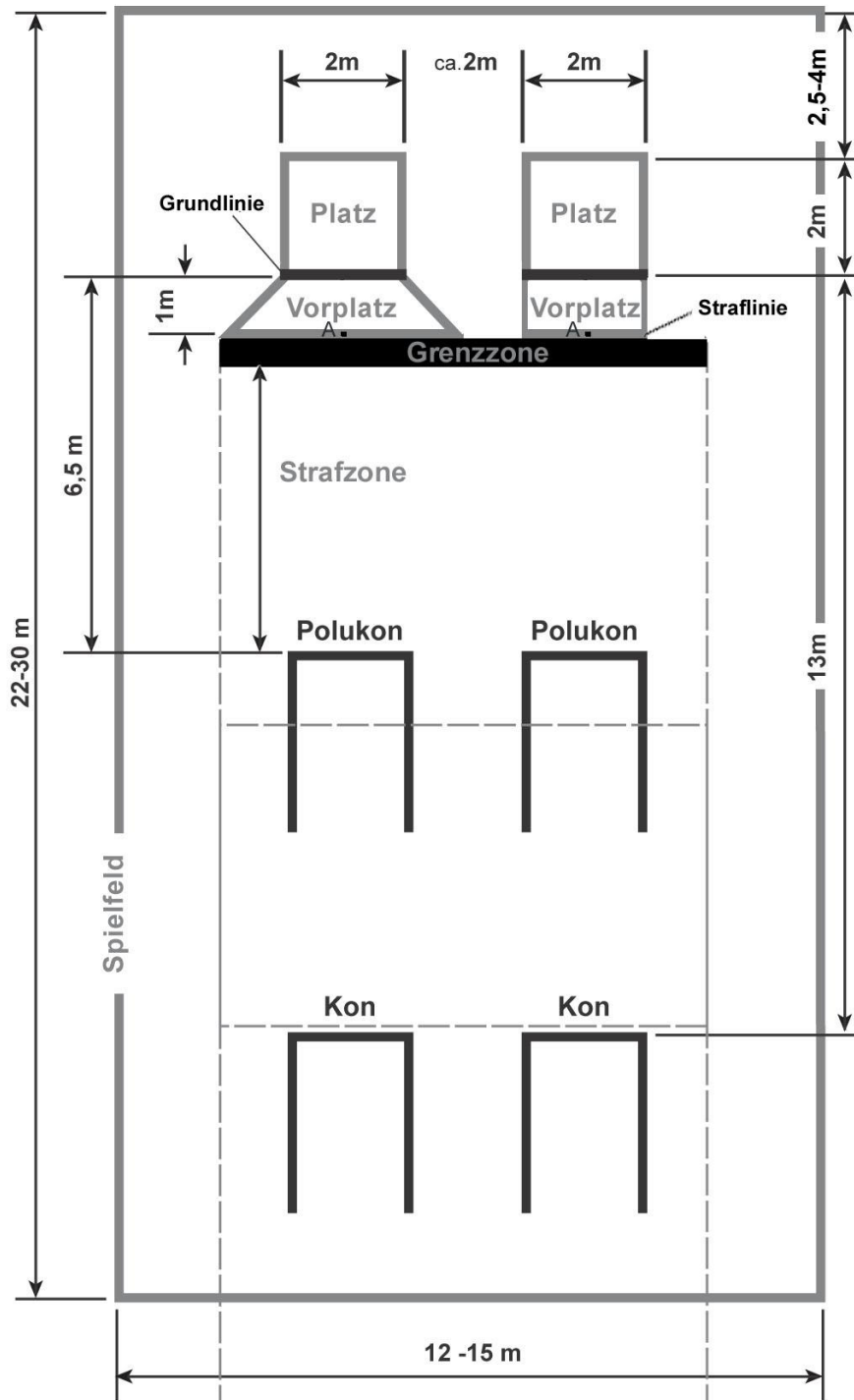


Abbildung 2: Aufbau eines Gorodki-Spielfeldes

Berührt ein Gorodok die Straflinie **oder** überrollt **sie**, wird er in der Mitte der Straflinie (auf der Skizze Punkt „A“) senkrecht aufgestellt, anschließend muss er vom Gorodki-Spieler abgeräumt werden.

Als Untergrund für den Platz und den Vorplatz werden in der Regel Metallplatten oder anderen feste Materialien (Polycarbonatplatten, Asphaltflächen, gepflasterte Flächen, usw.) verwendet, die eine ebene Fläche gewährleisten und ein leichtes Abrutschen der Gorodki erlauben. Die Markierungslinien des Platzes und des Vorplatzes sollen fünf Zentimeter breit und deutlich erkennbar sein.

Hinter dem Platz wird im Abstand von drei bis fünf Metern von der hinteren Grenze des Platzes eine stabile Auffangwand aus elastischen Materialien aufgebaut, die zum Abfangen der geworfenen Bits sowie der Gorodki dient. Aus Sicherheitsgründen empfiehlt es sich, die Spielanlage seitlich einzuzäunen.

Gorodok

Ein Gorodok ist ein 20 cm langes und 4,5 cm hohes viereckiges Kantholz. **Er kann auch aus Kunststoff bestehen**. Die Stirnseiten sollen eine 2-3 mm breite Phase haben und **flach** sein.

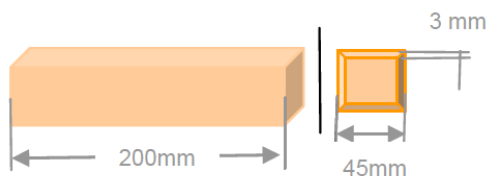


Abbildung 3: Gorodki-Klotz

Im Wettkampfbetrieb muss auf allen Spielfeldern aus Gründen der Chancengleichheit (unterschiedliches Gewicht) dasselbe Material verwendet werden.

Bit

Der Bit ist ein runder, gerader und stabiler Stab. Er kann bis zu einem Meter lang und bis zu zwei Kilogramm schwer sein und einen Durchmesser bis zu 40 mm haben. Der Bit wird aus Kunststoffstäben oder Kunststoffröhren gefertigt. Falls Metallteile verwendet werden, dürfen diese nicht an der Außenseite des Bits angebracht sein. Der Griff darf nicht mit Kreide, oder anderen Materialien beschichtet werden.



Abbildung 4: Gorodki-Bit

4 Turnierformen und Durchführung

Turnierformen

Das Gorodkispiel kann in verschiedenen Turnierformen gespielt werden:

Einzelwettbewerb:

Bei dieser Form spielt ein Einzelspieler gegen einen anderen Einzelspieler.

Mannschaftswettbewerb:

Bei dieser Form tritt eine Mannschaft (Alter und Anzahl der Spieler in der Mannschaft kann beliebig variiert werden) gegen eine andere Mannschaft an.

Mixed:

Ein Mann und eine Frau spielen gegen ein anderes gemischtes Paar.

Bestimmungen zur Durchführung der Wettkämpfe

Die genauen Bestimmungen über die Turnierform, die Anzahl der Spieler und weitere Bestimmungen werden in der Ausschreibung, spätestens aber direkt vor Turnierbeginn bekannt gegeben. Einzel- und Mannschaftsturniere können nach folgenden Kriterien durchgeführt werden:

- ❖ Nach einer bestimmten Anzahl von Wurfversuchen
- ❖ Nach einer bestimmten Anzahl von Figuren, die ausgespielt werden müssen
- ❖ Eine kombinierte Form aus den oben beschriebenen Varianten

Es können Vorrunde- (Qualifikationsrunde) und Finalspiele durchgeführt werden. In der Qualifikationsrunde werden zwei Spielrunden à 20 bzw. 10 Würfe absolviert. Die erste Runde wird von Figur Nr.1 bis Figur Nr.16 gespielt. Die zweite Runde erfolgt in umgekehrter Reihenfolge von Figur Nr.16 bis Figur Nr.1. Die Figur Nr. 15 (Brief) wird bei Vorrunden (Qualifikationsrunden) nicht gespielt.

Die Spielergebnisse werden durch Punkte ermittelt. Ein abgeräumter Gorodok wird als ein Punkt gezählt. Eine abgeräumte Figur ergibt fünf Punkte.

Eine Spielrunde gilt unter folgenden Bedingungen als gewonnen wenn:

- + Ein Spieler bzw. eine Mannschaft mehr Punkte als der bzw. die Gegner erzielt hat
- + Bei gleichem Punktstand, werden die erzielten 5-Punktewürfe miteinander verglichen. Wer die meisten 5-Punktewürfe erzielt hat, ist der Gewinner. Herrscht auch hier Gleichstand werden 4-Punktewürfe, 3-Punktewürfe usw. als Vergleich herangezogen.

Ein Spiel aus zwei Spielrunden gilt unter folgenden Bedingungen als gewonnen:

- + wenn ein Spieler bzw. eine Mannschaft mehr Punkte aus zwei Spielrunden als der Gegner erzielt hat;

- + bei gleichem Punktestand ist der Spieler der Sieger, der die zweite Spielrunde für sich entscheiden konnte.

Finalspiele bestehen aus drei Runden à sechs Figuren und werden wie folgt gespielt:

1. Runde: Figuren Nr.1, Nr.2, Nr.3, Nr.4, Nr.5, Nr.16;
2. Runde: Figuren Nr.6, Nr.7, Nr.8, Nr.9, Nr.10, Nr.16;
3. Runde: Figuren Nr.11, Nr.12, Nr.13, Nr.14, Nr.15, Nr.16

Der Gewinner der Runde bekommt einen Punkt, der Verlierer null Punkte. Bei Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben Punkt.

Eine Spielrunde gilt als gewonnen wenn:

- + ein/e Spieler/Mannschaft weniger Wurfversuche zum Abräumen der Figuren benötigt hat als der/die Gegner
- + bei gleicher Anzahl von Wurfversuchen wird das Spiel unentschieden gewertet

Ein Spiel aus drei Spielrunden gilt als gewonnen, wenn:

- + der/die Spieler/Mannschaft mindestens eine Spielrunde gewonnen und zwei Unentschieden gespielt hat.
- + Bei Unentschieden in Spielen, die nach dem Ausscheidungsverfahren durchgeführt werden (auch in Finalspielen), wird der Sieger in einer zusätzlichen Spielrunde ermittelt. Dabei führen beide Spieler jeweils nacheinander zwei Würfe aus, bis einer weniger Würfe benötigt hat.

5 Teilnehmer

An einem Gorodkiturnier können alle Personen unabhängig von Alter und Geschlecht teilnehmen.

Einteilung der Altersgruppen

Folgende Einteilung nach Altersgruppen ist möglich. Die genaue Einteilung in Altersgruppen wird vor Turnierbeginn vom Veranstalter festgelegt:

Kinder	bis 12 Jahre;
Teenager	13 - 14 Jahre alt;
weibl. und männl. Jugend I	15 - 18 Jahre alt;
weibl. und männl. Jugend II	19 - 27 Jahre alt;
Männer (Erwachsene)	28 - 59 Jahre alt;
Frauen (Erwachsene)	28 - 59 Jahre alt;
Senioren	60 Jahre und älter

Kinder, Teenager, weibliche Jugend I und II, Frauen, Senioren und Anfänger spielen immer vom Polukon.

Als Anfänger gelten Personen, die **weniger als ein Jahr Gorodki spielen und/oder beim Spielen vom Polukon mit 40 Wurfversuchen weniger als 40 Punkte erreicht haben.**

Männliche Jugend I und II und Männer fangen das Ausspielen jeder neuen Figur vom Kon aus an. Nachdem mindestens ein Gorodok abgeräumt wurde, werden die weiteren Würfe vom Polukon ausgeführt.

Teilnehmer aus jüngeren Altersgruppen können zu Wettspielen in den älteren Altersgruppen zugelassen werden (dies gilt nicht für Männer in Seniorengruppen).

Bei Mannschaftswettbewerben können auch alters- und geschlechtsgemischte Mannschaften antreten.

Spielkleidung

Die Turnierteilnehmer sollen sportlich gekleidet sein. Die Kleidung kann den Wetterverhältnissen angepasst werden.

Bei Mannschaftswettbewerben müssen Mitglieder einer Mannschaft zumindest ein farblich einheitliches Oberteil tragen.

Mannschaftsbetreuer

Der Mannschaftsbetreuer ist der Leiter der Mannschaft. Er trägt die Verantwortung für das regelgerechte Verhalten seiner Mannschaft während des gesamten Turniers.

Der Mannschaftsbetreuer kann bei offiziellen Sitzungen der Turnierleitung teilnehmen, um sich über deren Entscheidungen zu informieren.

Während des Turniers soll sich der Mannschaftsbetreuer bei seiner Mannschaft befinden.

Der Mannschaftsbetreuer darf sich nicht in die Entscheidungen eines Spielleiters/Schiedsrichters einmischen, er kann sich aber bei widersprüchlichen Entscheidungen des Spielleiters/Schiedsrichters nach dem Spiel an die Turnierleitung wenden.

Mannschaftskapitän

Bei Mannschaftswettbewerben wählt eine Mannschaft aus ihren Reihen einen Spieler zum Kapitän. Zur besseren Erkennung des Kapitäns muss er eine Kapitänsbinde tragen. Der Kapitän muss bei der Spielleitung/ Schiedsgericht gemeldet werden.

Der Kapitän hat das Recht, sich bei Fragen an die Spielleitung zu wenden. Er trägt die Verantwortung für das regelgerechte Verhalten der Mannschaftsmitglieder während des Turniers. Der Kapitän ist für die Reihenfolge des Auftretens der Spieler verantwortlich.

Verlässt der Kapitän den Turnierplatz, ernennt er einen Spieler, der ihn vertritt.

Die Funktionen Mannschaftsbetreuer und Mannschaftskapitän können von einer Person ausgeübt werden.

6 Organisation der Wettkämpfe

Turnierleiter

Für jedes Turnier wird von den Organisatoren ein Turnierleiter eingesetzt, der für die Organisation und Durchführung der sportlichen Wettbewerbe verantwortlich ist.

Zu seinen Aufgaben gehören im Einzelnen:

- + auf die Einhaltung der Sicherheitsvorschriften bei der Durchführung der Spiele zu achten;
- + bei Erkrankungen oder Verletzungen eines Turnierteilnehmers medizinische Hilfe zu organisieren;
- + den Zustand der Spielausrüstung und der Spielanlagen zu kontrollieren;
- + einen Turnierplan zu erstellen und das Turnier nach diesem Plan durchzuführen;
- + die Spielleiter für die einzelnen Spiele zu ernennen und diese entsprechend anzuweisen;
- + alle aufkommenden organisatorischen Fragen im Turnierverlauf aufzunehmen und darauf entsprechend zu reagieren.

Der Turnierleiter ist berechtigt:

- + im Laufe des Spiels Spielleiter auszuwechseln, die pflichtwidrig handeln;
- + nach Beschluss des Spielleiters zu entscheiden, ob eine Mannschaft oder ein Spieler vom Wettkampf ausgeschlossen werden soll, falls er grob gegen die Regeln verstoßen hat;
- + bei extremen Wetterbedingungen ein Spiel abzusagen oder zu verlegen (falls der wetterbedingte Zustand der Spielanlage den Sicherheitsregeln nicht entspricht);
- + offizielle Dokumente und Berichte über das Turnier zu bestätigen.

Alle Turnierteilnehmer müssen die Anordnungen des Turnierleiters befolgen.

Assistent(en) des Turnierleiters

Zur Unterstützung der Turnierleitung muss mindestens ein Turnierleiterassistent eingesetzt werden.

Zu seinen Aufgaben gehören:

- + die Richtigkeit der Anmeldungen der Turnierteilnehmer zu kontrollieren;
- + Spielprotokolle und ein Turnierprotokoll anzufertigen;
- + die Durchführung der Verlosung der Spielpaarungen und den Turnierverlauf zu beaufsichtigen und im Turnierprotokoll festzuhalten;
- + auf die Richtigkeit und rechtzeitige Protokollierung aller Spiele zu achten.

Turniermoderator

Es empfiehlt sich einen Turniermoderator einzusetzen, der alle offiziellen Informationen über den Turnierverlauf bekannt gibt.

Zu seinen Aufgaben gehören unter anderem:

- + die Teilnehmer und Zuschauer über den Verlauf der Wettkämpfe zu informieren;
- + die Verbindung zur örtlichen Presse herzustellen;
- + verschiedene Situationen während des Turniers und Beschlüsse der Turnierleitung zu erläutern.

Technischer Leiter

Für technische Fragen bei der Turniervorbereitung und -durchführung ist ein technischer Leiter zuständig.

Zu seinen Aufgaben gehören unter anderem:

- + die Spielplätze für die Wettkämpfe vorzubereiten;
- + für einwandfreies Spielmaterial (Holzklötzchen und Wurfstäbe) zu sorgen;
- + für einen sauberen Zustand der Spielfelder zu sorgen;
- + die sanitäre Situation zu klären;
- + für die Verpflegung der Teilnehmer zu sorgen;
- + für einen Stromanschluss für die Turnierleitung zu sorgen.

Spielleiter/-in bzw. Schiedsrichter/-in

Der Spielleiter/Schiedsrichter kontrolliert den Verlauf eines Spiels. Er achtet auf die Einhaltung der Sicherheitsregeln. Er muss vor dem Spiel den Zustand des Spielplatzes, der Spielfelder (Markierungen der Spielbahnen, Felder usw.) und das Spielmaterial (Bit, Gorodki, usw.) überprüfen. Vor jedem Wurf gibt er per Trillerpfeife ein Signal für den Spieler zur Freigabe/Ausführung des Wurfes. Der Spielleiter/Schiedsrichter hält das Spielergebnis in einem Spielprotokoll fest. Er darf während des Spiels keine Hilfestellung für die Spieler geben.

Spielhelfer

Für die Aufstellung der Gorodkifiguren in Einzelwettbewerben kann jeweils pro Spieler ein freiwilliger Spielhelfer eingesetzt werden. Falls keine freiwilligen Spielhelfer zur Verfügung stehen, ist der Spielgegner verpflichtet, diese Rolle zu übernehmen.

7 Spielregeln und Durchführungsordnung

Antreten der Spieler

Nach dem Aufrufen durch den Turniermoderator betreten der Spielleiter/ Schiedsrichter und die Spieler gemeinsam den Spielplatz und stellen sich auf der hinteren Markierung ihres Platzes auf. Der Spielleiter/ Schiedsrichter stellt sich zwischen den beiden Spielern/ Mannschaften auf. Der Turniermoderator stellt die Teilnehmer/Mannschaften und den Spielleiter/Schiedsrichter vor.

Die Spieler/ Mannschaften und der Spielleiter/ Schiedsrichter begrüßen sich gegenseitig per Handschlag.

Vor jedem Spiel haben die Spieler bis zu zehn Minuten Zeit, sich auf dem Spielplatz einzuspielen.

Durchführung des Spiels

Das Spiel beginnt immer auf der rechten Spielbahn (siehe Spielfeld Abb. 2). Der Spieler führt zwei Würfe aus. Danach ist der Spieler auf der linken Bahn an der Reihe und führt seine beiden Würfe aus.

Kinder, weibliche Jugend, Frauen, Senioren und Anfänger mit weniger als einem Jahr Spielerfahrung spielen alle Figuren vom „Polukon“ aus.

Bei Turnieren mit Anfängern werden Spieler, die (2 x 20 Würfe) 40 und mehr Punkte erreichen, das Turnier weiter in der ersten Liga bestreiten. Sie gelten nicht mehr als „Anfänger“. Auch bei folgenden Turnieren spielen sie in der ersten Liga.

Männliche Jugend und Männer führen ihren ersten Wurf (bzw. auch weitere, bis mindestens ein Klotz ausgespielt wird) auf jede Figur vom „Kon“ aus. Wird mindestens ein Gorodok vom Kon ausgespielt, können alle restlichen Gorodki vom Polukon ausgespielt werden

Die Figuren „Brief“ und „Fax“, werden in dieser Gruppe ausschließlich vom Kon ausgespielt.

Die Reihenfolge der antretenden Spieler einer Mannschaft bei Mannschaftswettbewerben bestimmt der Mannschaftskapitän. Die Reihenfolge wird vor Spielbeginn dem Spielleiter/Schiedsrichter mitgeteilt.

Der Spieler darf den Spielplatz ohne Genehmigung des Spielleiters/Schiedsrichters während des Spiels nicht verlassen.

Spieler und Spielhelfer sollen sich während der Wurfausführung des Gegners bzw. der eigenen Mannschaft in sicherer Entfernung zum bespielten Platz aufhalten.

Es ist verboten zwei Würfe mit demselben Bit nacheinander auszuführen (Ausnahme: wenn ein Bit an dem Spieltag kaputt gegangen ist. Für den nächsten Turniertag muss ein Ersatzbit angeschafft werden).

Falls in einer Mannschaft ein Spieler (aus welchen Gründen auch immer), fehlt, hat diese Mannschaft immer zwei Wurfversuche pro Runde weniger als die gegnerische Mannschaft (alle Wurfversuche des fehlenden Spielers gelten als verloren).

Bei zwei fehlenden Spielern einer Mannschaft wird die Mannschaft nicht zum Spiel zugelassen.

Bei einem Regelverstoß oder unsportlichen Verhalten wird der Spieler vom Spielleiter/Schiedsrichter verwarnt. Bei einem erneuten Regelverstoß des Spielers wendet sich der Spielleiter/Schiedsrichter an den Turnierleiter, der dann eine Entscheidung treffen muss.

Abgeräumter und nicht abgeräumter Gorodok

- + ein Gorodok gilt als abgeräumt, wenn er den Platz oder Vorplatz vollständig nach hinten oder seitlich verlassen hat und die Markierungslinien nach Bewegungsende nicht berührt;
- + ein Gorodok, der über die Straflinie den Vorplatz nach vorne verlassen hat, **oder sie in der Ruheposition berührt**, wird durch einen Spielhelfer oder Gegner für alle Spieler senkrecht in der Mitte auf die Straflinie gestellt;
- + **ein Gorodok, der eindeutig abgeräumt wurde, aber danach wieder zurück springt und auf dem Vorplatz oder Platz oder auf der Markierungslinie landet und dort liegen bleibt, gilt als abgeräumt.**
- + Falls ein oder mehrere Gorodki (aus welchem Grund auch immer), aus ihrer ursprünglichen Lage verschoben werden, ohne dass sie vorher von einem geworfenen Bit oder einem Gorodok berührt wurden, so werden sie durch einen Spielhelfer oder Gegner in ihre ursprüngliche Position gebracht. Falls dies während eines Wurfversuch passiert, wird der Wurfversuch wiederholt.

Ungültiger Wurf

Ein Wurf gilt als ungültig und wird vom Spielleiter/Schiedsrichter mit zwei Pfeiffsignalen begleitet wenn:

- + der Wurf vor dem Anpfiff des Schiedsrichters ausgeführt wurde;
- + der Bit die Strafzone berührt hat;
- + der Spieler während dem Wurfversuch und/ oder bevor der Bit gelandet ist, die Markierungslinien der Abwurfstelle berührt oder überstiegen hat.

Falls dabei Gorodki auf dem Platz oder Vorplatz getroffen werden, bringt der Spielhelfer oder Gegner sie wieder in ihre ursprüngliche Position.

Ende des Spiels

Nach Ende des Spiels stellt der Spielleiter/Schiedsrichter die Spieler mit dem Gesicht zu den Zuschauern an der hinteren Linie auf. Nach Bekanntgabe der Spielergebnisse tauschen die Spieler und der Spielleiter/Schiedsrichter einen Handschlag aus und verlassen den Spielplatz.

8 Sicherheitsregeln

- + Gespielt wird nur mit bruchsicheren und zugelassenen Spielgeräten.
- + Der Spieler muss darauf achten, dass sich bei der Ausführung eines Wurfes keine anderen Personen im Wurfsektor befinden.
- + Der Spieler muss darauf achten, dass sich beim Ausführen eines Wurfes keine unbeteiligten Personen in unmittelbarer Nähe zum Kon bzw. Polukon befinden. Es soll ein Sicherheitsabstand von ca. 4 – 5 Meter hinter dem Spieler sowie an der Seite des Wurfarmes eingehalten werden.
- + Bei Turnieren wird ein Wurf nur nach einem Signal des Spielleiters ausgeführt.
- + Es darf kein Wurf ausgeführt werden, wenn sich auf dem Spielplatz links oder rechts daneben andere Personen außer dem Spielleiter/Schiedsrichter befinden.
- + Beim Aufstellen der Spielfiguren auf der Spielfläche muss sich der aufstellende Spieler mit dem Rücken zur Aufprallwand und nicht zum Kon/ Polukon positionieren.
- + Spieler dürfen die Spielbahn, auf denen gespielt oder trainiert wird, nicht überqueren.
- + Personen, die unter Alkohol-, Drogen- und Medikamenteneinfluss stehen, dürfen nicht zum Spiel/Training zugelassen werden.
- + Spieler haften selbst für ihr regelwidriges Verhalten auf dem Spielplatz.

Anhang:

Turnierprotokoll
Spielprotokoll