



Presidente:	Manfred Schäfer	Postb. 240631, D-68176 Mannheim	+49/621/441006	info@eisstock.org
Vice-Pres. Deportes:	Karl Rosenberger	Hilberweg 11, A-6401 Inzing	+43/5238/88532	rosenberger@icestocksport.com
Of. Control Técnico:	Max Moritz	Pappelweg 10, D-93333 Neustadt/Do.	+49/9445/9911122	moritz@icestocksport.com

Reglas más importantes de Icestocksport y Stocksport

Estatus: 01.10.2017

1. Los equipos **sin uniforme unitario de la cintura para arriba** deben ser advertidos (Regla IFI 366), y de repetirse el caso, al equipo se le restará un punto del juego (Regla IFI 704a).
2. Todo/a jugador/a tiene que comportarse según las **Reglas Deportivas Generales**:
 - No tomar alcohol y no fumar
 - No disturbar ni obstaculizar a demás jugadores/as
 - Uniforme unitario de la cintura para arriba (de no respetarse, ver ítem 1)
3. Cada equipo debe utilizar no más de **un platero para ocho platos** y un mango por persona. Está prohibido cambiar cualquier material deportivo (o partes de él) durante un juego (Regla IFI 302). Dado el caso de un cambio de jugador/a por lesión, se puede cambiar un stock completo (1 cuerpo, 1 mango, 1 plato).
4. **Demarcación**: Manchas de color y líneas rotas en la demarcación del campo no deben ser consideradas. Dado el caso de una marcación doble, cuenta el borde exterior. En campos con marcación multicolor integrada en la construcción no es necesaria una marcación pintada.
5. Un **stock caído** es válido, si alguna de sus partes toca el campo de juego. El stock se levantará de tal forma que la distancia mínima (o sea su proyección) a la daube no cambie.
Un stock que haya quedado sobre la daube o sobre otro stock, debe ser bajado de tal manera que toda la superficie de su plato toque el hielo. Para ésto debe considerarse que la distancia a la daube y eventualmente a los otros stocks no se modifique proporcionalmente (ver nota en Regla IFI 346).
6. Si la **daube sale temporalmente del campo de juego y regresa a él**, su posición final no debe ser modificada (Regla IFI 323).
Una daube que reposa sobre su costado (queda parada), debe ser volteada hacia aquel lado que corresponde al suelo sobre el que se encuentra; hasta entonces se debe medir, no antes.
Si la daube se encuentra sobre uno o más stocks, ésta debe quedarse en su posición (Regla IFI 324).
7. En términos generales, lo que vale para un stock es su **posición final**.
Excepción: Un stock, que tocó o alcanzó cualquiera de las demarcaciones (físicas o imaginarias) de la pista vecina.
8. Si un/a jugador/a **cambia la posición de la daube** o la obstruye en su recorrido al campo de juego,
 - el/ella debe sacar todos los stocks de su equipo del campo de juego,
 - solamente el equipo contrincante termina de jugar la kehre.
 - Excepción: al medir, el causante del movimiento pierde derechos subsiguientes de comparación.

9. Un/a jugador/a **obstruye la trayectoria de un stock** en movimiento:
- el/ella debe sacar todos los stocks de su equipo del campo de juego,
 - solamente el equipo contrincante termina de jugar la kehre,
 - el stock obstruido también abandona el campo de juego,
 - su equipo recibe seis puntos de multa
10. Una **kehre terminada prematuramente**:
- ambos capitanes terminan la kehre acordando un resultado cualquiera:
 - vale el resultado acordado
 - para cara stock olvidado en el campo de tiro, cada equipo recibe correspondientemente tres puntos de multa.
 - solamente los capitanes pueden mover la daube o los stocks:
 - al cambiar de posición la daube: ver punto 8 → sin amonestaciones adicionales.
 - al cambiar de posición un stock, generalmente se prosigue jugando así: si el stock movido...
 - > es propio y su posición a la daube mejora → sacarlo del juego
 - > es propio y su posición a la daube empeora → no tocarlo
 - > es del otro equipo y su posición a la daube mejora → no tocar
 - > es del otro equipo y su posición a la daube empeora → devolverlo a su posición original
 - > es propio y es sacado del campo de juego € se queda fuera.
- Para todos los casos, el equipo contrincante puede pedir que la situación original sea reconstruida por completo.
11. Si **dos stocks** en medición están **a la misma distancia de la daube**, no cuenta ninguno.
- Al final de la kehre, ambos equipos apuntan cero puntos.
 - Durante el juego, debe seguir jugando aquel equipo que no mejoró su situación.
12. Un **inicio ilegal de juego** no es válido y el tiro no puede ser repetido (el stock debe ser retirado del campo de juego).
13. Las **partes del material deportivo** solamente se pueden usar una vez durante una kehre (Regla IFI 355).
14. Si la **letra código** (M-L-P) del cuerpo **falta o es falsa**, se amonesta restando un punto (Regla IFI 704b).
15. Si al **plato** (de labrado negativo) **le falta el sello del IFI**, se amonesta restando un punto (ver note en Regla IFI 207, y Regla IFI 704b).
16. Al utilizar **material no autorizado** (o ya no autorizado), se descalifica al equipo correspondiente:
- los platos No 10 blanco y No 9 rojo-negativo pueden usarse en campos de hielo sin techo (Regla IFI 207);
 - todo material deportivo autorizado figura en la lista oficial (excepto: plato No 10 con aro de madera).
17. **Disco de fricción**:
- Un mango sin su disco de fricción (verde) no es material autorizado.
- Si se encuentra un mango con un disco de fricción falso (p.ej. con otro color, o sin el grabado “IFI-gerecht”), el mango se considera no autorizado.
- Por tanto, al equipo correspondiente se le restan dos puntos (Reglas IFI 205, 361, 705d).