



# Regelwerk



## Ludus Multisport race (traditionelle Brettspiele - Mehrkampf)

### Präambel

Ludus Multisport race ist ein Programm zur Bewahrung traditioneller Sport- und Spielarten als immaterielles Kulturerbe der Menschheit. Ludus Multisport race fördert aktiv die kulturelle Vielfalt unserer modernen Gesellschaft. Traditionelle Brettspiele sind auch ein wirksames Mittel, um die Werte der Solidarität, Vielfalt, Einbeziehung und kulturelles Bewusstsein zu vermitteln, sie reflektieren unterschiedliche kulturelle Ausdrucksformen und schlagen eine Brücke zwischen den Kulturen für ein besseres gegenseitiges Verständnis.

Aufgrund der bewegungsarmen Disziplinen ist der Ludus Multisport race für alle geeignet, ob jung oder alt, männlich oder weiblich, für Rollstuhlfahrer und Fußgänger, Behinderte und Nichtbehinderte.

Der traditionelle Brettspiele - Mehrkampf verbindet in idealer Weise die Schulsportwettbewerbe, sowie Wettbewerbe im Betriebssport, im Behindertensport, im Familiensport (Familienolympiaden), im Freizeit- und Jugendsport.

Die komplette Beschreibung der traditionellen Brettspiele mit Fotos und Videos ist jeweils auf der IATSG-Homepage zu finden:

<http://www.traditionalgames.de/de/sportsandgames/list>

### 1. Allgemeines

**1.1 Austragungsort:** Halle (Sporthalle) oder Saal (Turnsaal).

**1.2 Austragungsart:** Mannschafts- und Einzelwettbewerbe.

**1.3 Teilnahme:** Startberechtigt sind alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer unabhängig von Alter, Geschlecht, Religion, vom körperlichen Zustand, den Lebensumständen, von Erziehung und Bildung.

Eine Mannschaft besteht aus vier Spielerinnen oder Spieler – sie kann beliebig aus Frauen (Mädchen) und Männer (Jungen) bestehen. Ein Kapitän ist zu benennen, der aus dem Kreis der Mannschaftsmitglieder kommt (Familie, Verein, Schule oder Klasse, Stadt oder Bezirk, Unternehmen oder Abteilung, usw.). Die Teilnehmer/innen einer Mannschaft starten bei allen Wettbewerben.

**1.4 Turnierleitung, Schiedsgericht, Kampfrichterinnen und Kampfrichter:** In der Regel werden keine Schiedsrichterinnen oder Schiedsrichter eingesetzt. Die Spielerinnen oder Spieler üben die Schiedsrichterfunktion selbst aus. An jeder Wettkampfstätte muss ständig eine Kampfrichterinnen oder ein Kampfrichter anwesend sein.

Der Turnierleiter und (oder) Oberschiedsrichter sind vom Ausrichter zu stellen.

### 1.5 Wettkampfkleidung und Geräte:

Kleidung: Männer (Jungen): Hemd, lange Hose oder Sportkleidung, Turn – oder Sportschuhe.

Frauen (Mädchen): Rock, Bluse, Kleid, lange Hosen oder Sportkleidung, Turn – oder Sportschuhe (flache Schuhe).

Die Sportgeräte und Brettspiele werden vom Ausrichter gestellt.

**1.6 Auszeichnungen:** Auszeichnungen laut Ausschreibung.

## 2. Disziplinen

Folgende Sportspiele sollten wenn immer möglich stattfinden:

**Novuss**

**Flitzpuck**

**Rod-Hockey Chemoplast** - optional

**Table Shuffleboard**

**Rebound Shuffleboard** - optional

**Table Curling**

**Jakkolo**

**Culbuto**

**Tiroler Roulette** - optional

**Ryabalka** - optional

### 2.1 Novuss (Lettland)



Gespielt werden pro Runde 3 Spiele Einzel nach den Regeln des Deutschen Novuss-Sport Verbandes, sofern in der Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.

Die Spielzeit (pro Spiel) beträgt 10 Minuten (gestoppt) mit Spielstein-Zählweise. Bei Unentschieden beträgt die Verlängerungsperiode 3 Minuten (gestoppt).

Jeder Sieg wird mit 20 Punkten bewertet.

#### **Turniermodus:**

In Abhängigkeit von der Anzahl der eingegangenen Meldungen wird das Turnier entweder im Modus „jeder gegen jeden“ oder in mehreren Gruppen mit anschließenden Überkreuzvergleichen (z.B. Viertelfinale, Halbfinale, Endspiel) ausgetragen. Die Entscheidung über den Austragungsmodus trifft die/der ausrichtende Veranstalter/in in Abhängigkeit der Anzahl der eingegangenen Meldungen und den räumlichen Möglichkeiten (evtl. auch Anzahl der Novuss-Tische) vor Ort.

**Materialbedarf:**

4 Novuss-Tische  
8 Queues  
4 Schlagscheiben  
32 rote Spielsteine  
32 schwarze Spielsteine

**Personalbedarf:**

1-2 Kampfrichter (Zeitnehmer)

**2.2 Flitzpuck (Frankreich)**

Gespielt werden pro Runde 3 Spiele.

Die Spielzeit (pro Spiel) beträgt 5 Minuten (gestoppt) mit Spielstein-Zählweise. Bei Unentschieden beträgt die Verlängerungsperiode 1 Minute (gestoppt).

Jeder Sieg wird mit 20 Punkten bewertet.

**Turniermodus:**

Unabhängig von der Anzahl der eingegangenen Meldungen wird das im Modus „jeder gegen jeden“ ausgetragen.

**Materialbedarf:**

2 Flitzpuck-Bretter  
24 Spielsteine

**Personalbedarf:**

1-2 Kampfrichter (Zeitnehmer)

**2.3 Rod-Hockey Chemoplast (Tschechien)**

Gespielt werden pro Runde 3 Spiele Einzel nach den Regeln der World Table Hockey Association, sofern in der Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.

Die Spielzeit (pro Spiel) beträgt 5 Minuten (gestoppt). Bei Unentschieden beträgt die Verlängerungsperiode 2 Minuten (gestoppt). Jeder Sieg wird mit 20 Punkten bewertet.

**Turniermodus:**

In Abhängigkeit von der Anzahl der eingegangenen Meldungen wird das Turnier entweder im Modus „jeder gegen jeden“ oder in mehreren Gruppen mit anschließenden Überkreuzvergleichen (z.B. Viertelfinale, Halbfinale, Endspiel) ausgetragen. Die Entscheidung über den Austragungsmodus trifft die/der ausrichtende Veranstalter/in in Abhängigkeit der Anzahl der eingegangenen Meldungen und den räumlichen Möglichkeiten vor Ort.

**Materialbedarf:**

4 Rod-Hockey Chemoplast

**Personalbedarf:**

1-2 Kampfrichter (Zeitnehmer)

**2.4 Table Shuffleboard (Kanada)**



Gespielt werden pro Runde 3 Spiele.

Die Spieldauer ist unbegrenzt und endet mit dem Ablauf von 3 Spielen. Jeder Sieg wird mit 20 Punkten bewertet.

**Turniermodus:**

Unabhängig von der Anzahl der eingegangenen Meldungen wird das im Modus „jeder gegen jeden“ ausgetragen.

**Materialbedarf:**

2 Shuffleboard-Bretter  
8 blaue Pucks  
8 rote Pucks

**Personalbedarf:**

1-2 Kampfrichter (Punkterichter)

## 2.5 Rebound Shuffleboard (Kanada)



Gespielt werden pro Runde 3 Spiele.

Die Spieldauer ist unbegrenzt und endet mit dem Ablauf von 3 Spielen.

Jeder Sieg wird mit 20 Punkten bewertet.

### **Turniermodus:**

Unabhängig von der Anzahl der eingegangenen Meldungen wird das im Modus „jeder gegen jeden“ ausgetragen.

### **Materialbedarf:**

- 2 Shuffleboard-Bretter
- 8 blaue Pucks
- 8 rote Pucks

### **Personalbedarf:**

- 1-2 Kampfrichter (Punktrichter)

## 2.6 Table Curling (Kanada)



Gespielt werden pro Runde 3 Spiele.

Die Spieldauer ist unbegrenzt und endet mit dem Ablauf von 3 Spielen.

Jeder Sieg wird mit 20 Punkten bewertet.

**Turniermodus:**

Unabhängig von der Anzahl der eingegangenen Meldungen wird das im Modus „jeder gegen jeden“ ausgetragen.

**Materialbedarf:**

2 Curling-Bretter

16 blaue Rocks

16 rote Rocks

**Personalbedarf:**

1-2 Kampfrichter (Punkterichter)

### 2.7 Jakkolo (Holland)



Gespielt wird mit 30 Holzscheiben Einzel.

Ein Spiel besteht aus 3 Durchgängen. Die Spieldauer ist unbegrenzt.

Anschließend werden die Punkte in den Boxen gezählt.

**Turniermodus:**

Die Mitglieder der Mannschaft spielen Jakkolo Einzel direkt hintereinander.

**Materialbedarf:**

2 Jakkolo-Bretter

60 Holzscheiben

**Personalbedarf:**

1-2 Kampfrichter (Punkterichter)

### 2.8 Culbuto (Frankreich)



Ein Spiel besteht aus 3 Durchgängen. Die Spieldauer ist unbegrenzt. Anschließend werden die Punkte gezählt.

**Turniermodus:**

Die Mitglieder der Mannschaft spielen Culbuto Einzel direkt hintereinander.

### 2.9 Tiroler Roulette (Österreich)



Ein Spiel besteht aus 3 Durchgängen. Die Spieldauer ist unbegrenzt.

Anschließend werden die Punkte gezählt.

**Turniermodus:**

Die Mitglieder der Mannschaft spielen Tiroler Roulette Einzel direkt hintereinander.

**Personalbedarf:**

1-2 Kampfrichter (Punkterichter)

### 2.10 Ryabalka (Ukraine)



Ein Spiel besteht aus 3 Durchgängen. Die Spieldauer ist 1 Min. pro Durchgang.

Anschließend werden die „Fische“ (Punkte) gezählt.

**Turniermodus:**

Die Mitglieder der Mannschaft spielen Ryabalka Einzel direkt hintereinander.

**Personalbedarf:**

1-2 Kampfrichter (Punkterichter)

### **3. Wertung**

Folgende Wertungen werden durchgeführt:

**3.1 Einzelwertung:** Jeder Sportler wird in der Einzelwertung erfasst.

**3.2 Mannschaftswertung:** die Mannschaft mit dem höchsten Brutto – Gesamtergebnis (Punktzahl) der Mannschaftskameraden ist Mehrkampfsieger. Am Ende des Mehrkampfes werden alle Einzelwertungen addiert. Bei Gleichheit wird die Summe der besten 3 Einzelergebnisse gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird das Verfahren fortgesetzt (die 2 besten Einzelergebnisse, dann das beste Einzelergebnis).

### **4. Siegerehrung**

Die Siegerehrung (laut Ausschreibung) findet direkt im Anschluss an den Wettkampf statt.

### **5. Meldungen**

Die Meldung ist an den Ausrichter zu richten. Änderungen der namentlichen Meldung der Mannschaft sind vom Kapitän bei der Wettkampfleitung abzugeben.

### **6. Startgeld**

Von jedem Starter wird ein Startgeld laut Ausschreibung erhoben.

### **7. Haftungsausschluss**

Eine Haftung für Verletzungen, Diebstahl, Schäden usw. wird vom Veranstalter und Ausrichter nicht übernommen.