



# Regelwerk Eisschnelllauf

© Special Olympics, Inc., 2016, 2018

VERSION: June 2016

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Alle Rechte vorbehalten.



## 1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Short Track gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage der Bestimmungen der International Skating Union (ISU) für Short-Track-Bewerbe erstellt, die auf <https://www.isu.org/> abrufbar sind. Es gelten die Regeln der ISU oder der nationalen Verbände, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Regelwerk von Special Olympics für Short Track oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Short Track zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<https://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics zu finden.

## 2. OFFIZIELLE BEWERBE

Diese unterschiedlichen Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsniveaus die Möglichkeit bieten, an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können festlegen, welche Bewerbe sie anbieten wollen, und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung herausgeben. Die Betreuer sind für die Trainingsvorbereitungen zuständig und für die Auswahl der Bewerbe, die dem Leistungsstand und den Interessen ihrer Sportler bestmöglich entsprechen sollen.

Die folgende Auflistung umfasst alle offiziell von Special Olympics angebotenen Bewerbe.

- 2.1 111-m-Oval:
  - 2.1.1 25 m auf der Geraden
  - 2.1.2 55-m-Bewerb über eine halbe Runde
  - 2.1.3 111 m
  - 2.1.4 222 m
  - 2.1.5 333 m
  - 2.1.6 500 m
  - 2.1.7 777 m
  - 2.1.8 1000 m
  - 2.1.9 1500 m
  - 2.1.10 1500-m-Staffel
  - 2.1.11 3000-m-Staffel
  - 2.1.12 3000-m-Unifed-Sports®-Staffel



**2.2** Die folgende Auflistung umfasst alle Bewerbskategorien bei Special Olympics World Games. Falls ein Sportler für eine Kategorie, deren Kriterien er nicht erfüllt, angemeldet ist, so behält sich der Technische Delegierte das Recht vor, diesen Sportler für den restlichen Bewerb in einer seinem Leistungsniveau entsprechende Kategorie zuzuweisen.

111-m-Oval:

- 2.2.1 Kategorie I: Läufer mit einer durchschnittlichen Rundenzeit zwischen 40 Sekunden und 54 Sekunden: 111 m, 222 m, 333 m
- 2.2.2 Kategorie II: Läufer mit einer durchschnittlichen Rundenzeit zwischen 30 Sekunden und 39 Sekunden: 222 m, 333 m, 500 m
- 2.2.3 Kategorie III: Läufer mit einer durchschnittlichen Rundenzeit zwischen 25 Sekunden und 29 Sekunden: 333 m, 500 m, 777 m
- 2.2.4 Kategorie IV: Läufer mit einer durchschnittlichen Rundenzeit zwischen 19 Sekunden und 24 Sekunden: 500 m, 777 m, 1000 m
- 2.2.5 Kategorie V: Läufer, die Sprints bevorzugen, mit einer durchschnittlichen Rundenzeit von 15 Sekunden oder weniger: 500 m, 777 m, 1000 m
- 2.2.6 Kategorie VI: Läufer, die Langstrecken bevorzugen, mit einer durchschnittlichen Rundenzeit von 15 Sekunden oder weniger: 777 m, 1000 m, 1500 m
- 2.2.7 Kategorie VII: Läufer mit einer durchschnittlichen Rundenzeit zwischen 25 Sekunden und 39 Sekunden wären für eine 1500-m-Staffel geeignet.
- 2.2.8 Kategorie VIII: Läufer mit einer durchschnittlichen Rundenzeit von 24 Sekunden oder weniger wären für eine 3000-m-Staffel geeignet.

**2.3** Alle Bewerbe werden im Short-Track-Format abgehalten.

## **3. AUSTRAGUNGORT**

### **3.1 Eisfläche**

3.1.1 Die Bewerbe werden auf einer Eisfläche mit einer Mindestlänge von 56,38 m und einer Mindestbreite von 25,90 m ausgetragen.

3.1.2 Die Bahn muss den in Abbildung A unten angegebenen Maßen entsprechen. Verfügt der Austragungsort über eine genormte ISU / 111-m-Bahn, so können die Bewerbe darauf ausgetragen werden. Auf den Ergebnislisten muss die jeweilige Länge der Bahn angegeben werden. Wird der Bewerb auf einer 111-m-Bahn ausgetragen, betragen die Renndistanzen und Rundenlängen wie folgt:

3.1.2.1 1 Runde = 111 m

3.1.2.2 3 Runden = 333 m



- 3.1.2.3 500 m = 4,5 Runden
- 3.1.2.4 777 m = 7 Runden
- 3.1.2.5 1000 m = 9 Runden
- 3.1.2.6 1500 m = 13,5 Runden
- 3.1.2.7 3000 m = 27 Runden
- 3.1.3 Die Mitte der Bahn sollte immer auch der Mitte der Eisfläche entsprechen.

## 3.2 Start und Ziel

3.2.1 Start und Ziel werden mit zwei Linien (farbig) markiert, die in einem rechten Winkel zur Geraden stehen und die nicht breiter als 2 cm sein dürfen. Während eines Bewerbs dürfen sich mit Ausnahme der Markierungen keine Objekte in der Bahn bzw. auf oder über der Eisfläche befinden.

## 3.3 Matten

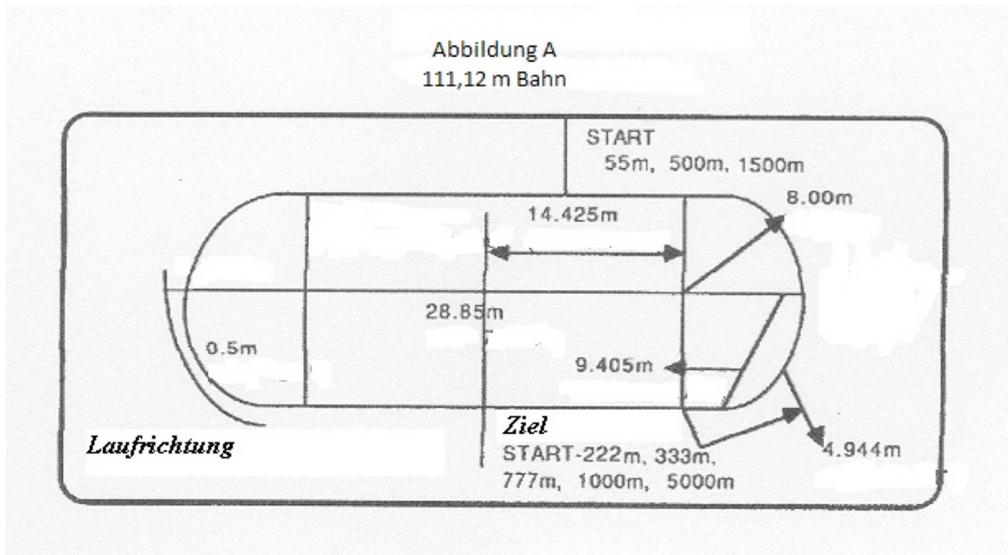
3.3.1 Während des Trainings und des Wettkampfs muss die Bahn durch Matten abgesichert sein. Die Bande muss vom Scheitelpunkt der Kurve bis zum Beginn der Geraden mit Matten gepolstert sein. Die Bande am Kurvenausgang muss mit einer doppelten Schicht Matten gepolstert werden (siehe Abbildung B). Die Matten müssen so an der Bande befestigt werden, dass ihr unteres Ende dabei gleichzeitig fest auf dem Eis aufliegt. Das Material und die Konstruktionsweise der Matten sollten so beschaffen sein, dass die Eisfläche durch sich eventuell lösende Teile so wenig wie möglich beeinträchtigt wird. Die Mattenhöhe muss der Höhe der Banden entsprechen. Bahnen im Freien ohne Banden brauchen nicht durch Matten abgesichert werden. Die Sturzräume müssen jedoch groß genug sein, um zu verhindern, dass Läufer gegen eventuelle Hindernisse wie z.B. Bäume prallen könnten.

## 3.4 Laufbahn

- 3.4.1 Start und Ziel für Rennen auf einer 111,12-m-Bahn sind in Abbildung A eingezeichnet.
- 3.4.2 Die Bewerbe über 25 m werden auf einer Geraden ausgetragen. Das Rennen über 55 m (= über eine halbe Runde) wird von einem Punkt in der Mitte der Gegengeraden gestartet, der der Ziellinie der sonstigen Rennen genau gegenüberliegt.
- 3.4.3 Wenn Alternativbahnen ausgemessen werden, muss die Startlinie auf der Gegengeraden um den zweifachen Abstand der Verlagerung in die entsprechende Richtung verschoben werden.
- 3.4.4 Alle Abstände werden vom Mittelpunkt der Eisfläche aus gemessen.



### 3.5 Diagramm



### 3.6 Gestaltung des Eises

3.6.1 Die Hauptfarbe der Eisfläche, auf der der Bewerb stattfindet (das 111-m-Spielfeld), sollte einen idealen Kontrast zu den Blöcken der Kurvenmarkierung sowie der Start-/Ziellinie darstellen. Üblicherweise wird grauweiß / hellgrau verwendet.

3.6.2 Die Eis innerhalb der genormten Bahn kann mit dem offiziellen Logo der GOC verziert werden, ohne jedoch das Spielfeld (die genormte 111-m-Bahn) zu berühren oder zu durchkreuzen. Die Ausgestaltung in der Mitte der Eisfläche muss zu jedem Zeitpunkt die Bahn bzw. ihre Markierung erkennen lassen.

3.6.3 Bei World Games sind ausschließlich die offiziellen Short-Track-Markierungen auf dem Eis zulässig. Bei lokalen Bewerben und Trainings sind auch Hockeymarkierungen gestattet.

## 4. AUSSTATTUNG

### 4.1 Dressen und Schutzausrüstung

4.1.1 Vorgeschrieben sind langärmelige Dressen, lange Hosen, Knieschützer, Schienbeinschützer, ein Nackenschutz, schnittfeste Handschuhe oder Schutzfäustlinge.

4.1.2 Die Verwendung von Ellbogenschützern ist nicht verpflichtend vorgeschrieben.

### 4.2 Helm



4.2.1 Vorgeschrieben ist ein ISU-zertifizierter Hartschalenhelm mit Kinnriemen. Die Hartschalenkonstruktion des Helms darf keine Vorsprünge aufweisen.

4.2.2 Nicht gestattet sind Helme mit abstehenden oder kantigen Teilen, an denen sich eine Kufe verfangen könnte. Die Belüftungsschlitze müssen so klein sein, dass eine Kufe den Helm nicht durchdringen kann.

### 4.3 Eisschnellaufschuhe

4.3.1 Die Läufer sollten grundsätzlich mit Eisschnellaufschuhen antreten.

4.3.2 Sollten einem Läufer keine Eisschnellaufschuhe zur Verfügung stehen, dürfen auch Eishockeyschlittschuhe verwendet werden.

4.3.3 Schuhe mit beweglichen Kufen dürfen nicht verwendet werden.

### 4.4 Kennzeichnung

4.4.1 Es wird das Tragen von Startnummern (bibs) auf beiden Seiten des Helmes empfohlen.

4.4.2 Sollten Startnummern weder als Überziehnummer (bib) noch als Sticker vorhanden sein, so sollte die Startnummer (Stoff oder Papier) mittig am Rücken der Läufer angebracht werden.

4.4.3 Sind Helmnummern (Sticker) vorhanden, so müssen diese auf beiden Seiten des Helms angebracht werden.

### 4.5 Markierung

4.5.1 Der Verlauf der Bahn muss durch bewegliche Markierungsblöcke aus Gummi oder einem anderen geeigneten Material ausgewiesen werden.

4.5.2 Eine ausreichende Zahl von Markierungen muss zur deutlichen Kennzeichnung der Bahn verwendet werden.

4.5.3 Der Verlauf der Kurven wird durch jeweils 7 (sieben) Markierungen gekennzeichnet, wobei der Abstand zwischen den einzelnen Markierungen dem Kurvenradius (siehe Abbildung A) entsprechen muss.

4.5.4 Gewicht und Größe der Markierungen müssen so beschaffen sein, dass sie sich leicht bewegen lassen, wenn sie von einem Läufer berührt werden. Die Höhe der Blöcke darf nicht mehr als 5,08 cm betragen. Sie dürfen in keinem Fall fest mit dem Eis verbunden sein.

4.5.5 Da Markierungskegel zu hoch sind, darf die Strecke nicht mit ihnen ausgewiesen werden.

### 4.6 Startausrüstung

4.6.1 Das Startzeichen wird mit Hilfe einer Startpistole gegeben. Bei einem Fehlstart wird der Start wiederholt.



4.6.2 Bei hörbehinderten Läufern wird zusätzlich zum Startschuss ein Hand- oder Flaggensignal gegeben.

## 4.7 Platzierung der Matten

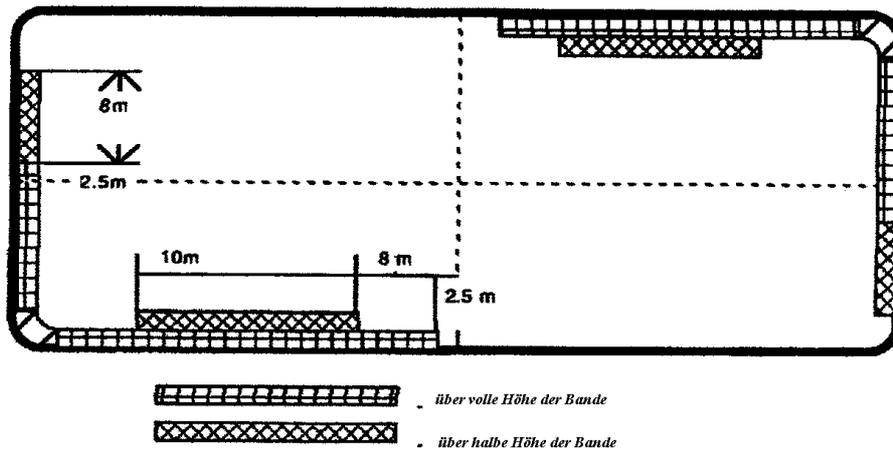


Abbildung B

## 5. PERSONAL

- 5.1 Rennleiter
- 5.2 Bahnverantwortlicher
- 5.3 Rennsekretär
- 5.4 Leiter der Zeitnehmung
- 5.5 Oberster Linienrichter
- 5.6 Hauptschiedsrichter
- 5.7 Rundenzähler
- 5.8 Oberster Startrichter
- 5.9 Staffelübergaberichter
- 5.10 Sanitäter
- 5.11 Platzsprecher



## 6. WETTKAMPFREGLN

### 6.1 Allgemeine Regeln und Sonderbestimmungen

6.1.1 Beim Start muss sich der Läufer mit beiden Schlittschuhen hinter der Startlinie befinden.

6.1.2 Ein Läufer hat das Rennen beendet, sobald er nach Zurücklegen der vorgeschriebenen Rundenzahl mit der Kufe eines Schlittschuhs die Ziellinie überquert.

6.1.3 Der Starter muss jedem Läufer ermöglichen, sein Bestes zu geben:

6.1.3.1 indem er den Läufern genügend Zeit lässt, sich an die Startlinie zu begeben und dort eine ruhende Startposition einzunehmen

6.1.3.2 indem er das Startkommando erneut beginnt, falls ein Läufer aus dem Gleichgewicht gerät

6.1.3.3 indem er zwischen Beginn des Startkommandos und dem Startsignal nicht zu viel Zeit verstreichen lässt

6.1.3.4 indem er immer die folgenden Startkommandos und –signale gibt:

6.1.3.4.1 „Auf die Plätze“ (die Läufer treten zur Startlinie vor, wobei die Schlittschuhe hinter der Startlinie bleiben müssen)

6.1.3.4.2 „Fertig“ (die Läufer nehmen ihre Startposition ein)

6.1.3.4.3 Startsignal mittels Startpistole

6.1.3.4.4 Wenn ein Läufer vor Erreichen des ersten Markierungsblocks nach der Startlinie behindert wird und zu Sturz kommt, können die Läufer zu einem Neustart zurückgerufen werden. Dies erfolgt durch ein zweimaliges Abfeuern der Startpistole durch den Starter.

6.1.3.5 Bei hörbehinderten Läufern werden folgende Startkommandos und –signale gegeben:

6.1.3.5.1 „Auf die Plätze“ (wenn der Starter auf die Startlinie zeigt, treten die Läufer zur Startlinie vor, wobei die Schlittschuhe hinter der Startlinie bleiben müssen)

6.1.3.5.2 „Fertig“ (wenn der Starter die Hand hebt, nehmen die Läufer ihre Startposition ein)

6.1.3.5.3 Der Starter gibt den Start zum Rennen frei, indem er die erhobene freie Hand senkt und gleichzeitig den Startschuss abfeuert)

6.1.4 Die „*maximum effort*“-Bestimmung (der Sportler muss im Klassifizierungsbewerb mit vollem Einsatz antreten) kommt in Bewerben, die mit Semifinal- und Finalläufen ausgetragen werden, nicht zur Anwendung.

6.1.5 Der Starter hat so vor der Startlinie zu stehen, dass er von allen startenden Läufern deutlich zu sehen und in seiner Funktion als Starter auch klar erkennbar ist.

6.1.6 Das Rennen darf erst nach Abgabe des Startschusses aufgenommen werden. Begeht ein Läufer zwei Fehlstarts, so muss er disqualifiziert werden.



## 6.1.7 Anzahl der Läufer am Start

6.1.7.1 Bei Eisflächen, die kleiner als 60 m x 30 m sind, beträgt die erlaubte Höchstzahl an der Startlinie:

6.1.7.1.1 4 Läufer bei allen Bewerben bis einschließlich 500 m

6.1.7.1.2 5 Läufer bei allen Bewerben, die länger als 500 m und kürzer als 1000 m sind

6.1.7.1.3 6 Läufer bei allen Bewerben ab einer Länge von 1000 m

6.1.7.2 Bei Eisflächen, die 60 m x 30 m oder größer sind, beträgt die erlaubte Höchstzahl an der Startlinie:

6.1.7.2.1 4 Läufer bei allen Bewerben bis einschließlich 500 m

6.1.7.2.2 5 Läufer bei allen Bewerben, die länger als 500 m und kürzer als 777 m sind

6.1.7.2.3 6 Läufer bei allen Bewerben ab einer Länge von 777 m

6.1.7.3 Falls aus Gründen einer effektiveren Durchführung der Bewerbe und/oder der Sicherheit Änderungen an der erlaubten Zahl der Läufer an der Startlinie notwendig sind, so werden diese bei der Trainerbesprechung noch vor Beginn der Bewerbe bekanntgegeben.

6.1.7.4 Wenn an einer Bewerbskategorie mehr Läufer antreten, als an der Startlinie erlaubt sind, so wird der Bewerb in zwei Semifinalläufen und zwei Finalläufen ausgetragen.

6.1.7.5 Der Hauptschiedsrichter kann nach Absprache mit der Rennleitung die Zahl der zu einem Lauf antretenden Läufer reduzieren, um eine sicherere Durchführung des Rennens zu gewährleisten.

## 6.1.8 Startreihenfolge

6.1.8.1 Die Startreihenfolge wird bestimmt durch die Vorlaufzeiten der Teilnehmer. Die Läufer werden in ihrer jeweiligen Gruppe nach ihren erzielten Zeiten eingeteilt.

6.1.8.2 Im Semifinallauf 1 treten die Läufer auf den Plätzen 1, 4, 5 und 8 an. Im Semifinallauf 2 treten die Läufer auf den Plätzen 2, 3, 6 und 7 an.

## 6.1.9 Qualifikation für ein Finale

6.1.9.1 Ob ein Läufer sich für ein Finale qualifiziert hat, hängt von der für die jeweilige Distanz festgelegten Höchstteilnehmerzahl pro Lauf ab. Beispiel: Wenn in einem Bewerb fünf Läufer im Finallauf zugelassen sind, steigen die beiden schnellsten Läufer und der beste Drittplatzierte aus dem Semifinallauf in das A-Finale auf, wo sie um die Plätze 1 bis 5 antreten. Jene Läufer, die sich nicht für das A-Finale qualifizieren können, bestreiten das B-Finale um die Plätze 6, 7 etc.

## 6.1.10 Startaufstellung

6.1.10.1 Die Aufstellung der Läufer entlang der Startlinie wird vor jedem Lauf ausgelost. Dem Läufer, der die Nummer 1 zieht, wird der von der Bande am weitesten entfernte Startplatz an der Startlinie zugewiesen. Dem Läufer, der die Nummer 2 zieht, wird der Startplatz unmittelbar zur Rechten des Läufers mit der Nummer 1 zugewiesen. Die Startplätze



3, 4 und 5 werden ebenso vergeben, wobei der Läufer mit der höchsten Nummer den der Bande am nächsten gelegenen Startplatz zugewiesen bekommt.

## 6.1.11 Zeitdifferenzen zwischen Vor- und Hauptbewerb - „maximum effort“-Bestimmung

6.1.11.1 Beim Short-Track-Bewerb geht es um eine Kombination von Schnelligkeit und Taktik. Nach der Gruppeneinteilung steht die Laufzeit nicht im Vordergrund. Der Gewinner ist derjenige Läufer, der als erster die Ziellinie überquert. Dieses Ziel kann durch taktisches Sprinten und Verzögern erreicht werden. Um diesen taktischen Aspekt des Bewerbs zu fördern, kommt die „maximum effort“-Bestimmung bei Bewerben mit Semifinal- und Finalläufen nicht zur Anwendung.

6.1.11.2 Bewerbe über eine Distanz von 111 m und länger: Erreicht ein Läufer eine Laufzeit, die um 20 % schneller ist als seine Zeit im Vorlauf oder seine angegebene Bestzeit, wird er disqualifiziert. Dies gilt für alle Bewerbe, die ohne Semifinalläufe ausgetragen werden.

6.1.11.3 Bewerbe über eine Distanz von 55 m und kürzer: Erreicht ein Läufer eine Laufzeit, die um 25 % schneller ist als seine Zeit im Vorlauf oder seine angegebene Bestzeit, wird er disqualifiziert. Dies gilt für alle Bewerbe, die ohne Semifinalläufe ausgetragen werden.

6.1.11.4 Es liegt in der Verantwortung des Trainers, die für die Einstufung herangezogene Zeit zu korrigieren, wenn diese Zeit nicht das tatsächliche Leistungsniveau des Läufers widerspiegelt. Die Veranstaltungsorganisation muss den Trainern die Möglichkeit bieten, diese Angaben innerhalb des Veranstaltungsrahmens zu korrigieren.

6.1.11.5 Wird ein Läufer disqualifiziert, so erhält er nur eine Anerkennungsschleife.

## 6.1.12 Disqualifikationen

6.1.12.1 Beim Überholen liegt die Verantwortung für jegliche Behinderung oder Kollision beim überholenden Läufer, sofern sich der überholte Läufer nicht regelwidrig verhält.

6.1.12.2 Der Läufer an der Außenseite der Bahn gilt als überholender Läufer, wenn sich die Läufer nebeneinander in die erste Kurve begeben.

6.1.12.3 Kein Läufer darf absichtlich einen Konkurrenten mit irgendeinem Körperteil behindern oder berühren, um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen.

6.1.12.4 Jeder Läufer, der ohne Notwendigkeit die Geschwindigkeit verringert und dadurch einen Gegner zwingt, selbst die Geschwindigkeit zu verringern oder mit einem anderen zusammenzustoßen, wird disqualifiziert.

6.1.12.5 Jeder Läufer, der absichtlich in irgendeiner Weise einen Gegner behindert bzw. der regelwidrig dessen Bahn kreuzt oder in Absprache mit anderen Läufern den Ausgang eines Rennens beeinflusst, wird disqualifiziert.

6.1.12.6 Jeder Läufer, der während eines Rennens körperliche Hilfestellung erhält, wird disqualifiziert. Von dieser Bestimmung ausgenommen sind Staffelbewerbe.

6.1.12.7 Wenn sich ein Läufer an der Bande abstützt, um sein Gleichgewicht zu halten, oder wenn er diese verwendet, um sein Fortkommen zu unterstützen, so gilt dies als Hilfestellung und wird mit Disqualifikation geahndet.



6.1.12.8 Ein Läufer wird disqualifiziert, wenn er mit Absicht die Kurvenmarkierungen verändert oder wenn er während des Rennens die markierte Bahn verlässt.

6.1.12.9 Der Schiedsrichter kann einen Läufer disqualifizieren, wenn dieser beim Zieleinlauf mit Absicht einen Fuß nach vorne schnellt oder sich mit seinem Körper über die Ziellinie wirft und dabei andere Läufer gefährdet.

6.1.12.10 Die Disqualifikation muss sofort nach Beendigung des Laufes dem Läufer und seinem Betreuer bzw. Trainer mitgeteilt und über den Platzsprecher verlautbart werden.

## 6.2 Staffelbewerbe über 1500 m und 3000 m

6.2.1 Jede Mannschaft besteht aus vier Läufern.

6.2.2 Zu keinem Zeitpunkt dürfen sich mehr als zwei Staffelmansschaften auf der Bahn aufhalten.

6.2.3 Jeder Läufer einer Staffel muss mindestens drei Runden laufen.

6.2.4 Die letzten beiden Runden müssen vom selben Läufer gelaufen werden.

6.2.5 Mit Ausnahme der letzten beiden Runden kann jeder Läufer jederzeit ausgewechselt werden. Die letzten beiden Runden müssen vom selben Läufer gelaufen werden. Wenn ein Läufer während der letzten beiden Runden stürzt, darf er allerdings ausgewechselt werden.

6.2.6 Jede Mannschaft muss durch einen einheitlichen Dress, durch gleichfarbige Signaljacken oder gleichfarbige Helmzeichen eindeutig erkennbar sein.

6.2.7 Der Beginn der letzten drei Runden muss durch ein Signal angekündigt werden.

6.2.8 Die Staffelübergabe erfolgt durch Anschieben oder Berühren des nächsten Läufers.

6.2.9 Außer den Schiedsrichtern dürfen sich keine weiteren Helfer auf dem Eis aufhalten, so dass die Läufer sich im Innenbereich der Bahn ungehindert auf den Start und die Staffelübergabe vorbereiten können.

## 7. UNIFIED-SPORTS<sup>®</sup>-BEWERBE

### 7.1 3000-m-Staffel

7.1.1 Jede Mannschaft besteht aus zwei Special-Olympics-Läufern und zwei Unified-Sports-Partnern.

7.1.2 Bei der Auswahl der Special-Olympics-Läufer und ihrer Unified-Sports-Partner ist sowohl im Wettkampf als auch im Training darauf zu achten, dass alle Mannschaftsmitglieder ein vergleichbares Alter und Leistungsniveau aufweisen. Ein deutlich höheres Verletzungsrisiko könnte die Folge von schlecht aufeinander abgestimmten Mannschaftsmitgliedern sein.



- 7.1.3 Es dürfen sich zu keinem Zeitpunkt mehr als zwei Staffelmannschaften gleichzeitig auf dem Eis aufhalten.
- 7.1.4 Jeder Läufer muss in der 1500-m-Staffel mindestens einmal und in der 3000-m-Staffel mindestens zweimal zum Einsatz kommen.
- 7.1.5 Die letzten beiden Runden müssen vom selben Special-Olympics-Läufer gelaufen werden.
- 7.1.6 Mit Ausnahme der letzten beiden Runden kann jeder Läufer jederzeit ausgewechselt werden. Die letzten beiden Runden müssen vom selben Läufer gelaufen werden. Wenn ein Läufer während der letzten beiden Runden stürzt, darf er allerdings ausgewechselt werden.
- 7.1.7 Jede Mannschaft muss durch einen einheitlichen Dress, durch gleichfarbige Signaljacken oder gleichfarbige Helmzeichen eindeutig erkennbar sein.
- 7.1.8 Die Übergabe erfolgt durch Anschieben oder Berühren des nächsten Läufers.
- 7.1.9 Außer den Schiedsrichtern dürfen sich keine weiteren Helfer auf dem Eis aufhalten, so dass die Läufer sich im Innenbereich der Bahn ungehindert auf den Start und die Staffelübergabe vorbereiten können.