



ÖTB 00 

Leichtathletik Kampfrichterausbildung



Schulungsunterlagen

Stand Jänner 2013



Werte Schulungsteilnehmer!

Dieses Skriptum soll Euch als Anleitung zu dieser Kampfrichter Ausbildung dienen. Es enthält Auszüge aus der IWR (Internationalen Wettkampfregeln) sowie praktische Hinweise für einen angehenden Kampfrichter. Zum besseren verstehen der Schulung, ist es gut sich bereits vorher einzulesen.

Auf alle Fälle hilft es zum Anbeginn, wenn man als Kampfrichter eingesetzt wird, sich jenen Teil durchzulesen, für den man verantwortlich sein soll.

Für das Wettkampfgeschehen, egal ob Olympia, WM oder Meeting eines Vereines, sind die Regeln der IWR bindend. Ein Regelverstoß ist immer gleich zu ahnden.

Für das Wettkampfgeschehen in Österreich ist zusätzlich zur IWR, auch noch die ÖLV Ordnung wichtig.

Diese Schulung kann nicht ausreichen, um sofort ein perfekter Kampfrichter zu sein. Zumindest gibt es jedem so viel theoretisches Wissen auf das man aufbauen kann.

Unbedingt wichtig ist es nun im Vereinsbereich sehr aktiv zu sein, um viel an Praxis zu bekommen und immer wieder das Skriptum oder die IWR zur Hand zu nehmen und darin zu lesen. Nur so wird man mit der Zeit und viel praktischer Erfahrung ein guter Kampfrichter.

Nur wer die Regeln kennt, bekommt Selbstvertrauen und vermeidet Missverständnisse.

Wir wünschen jedem von Euch viel Erfolg als neuer geprüfter ÖTB Leichtathletik Kampfrichter und viel Freude an der Leichtathletik.

Solltet Ihr einmal Fragen oder Probleme mit der Regelauslegung haben, scheut euch nicht zu fragen oder kommt zu uns. Wir sind gerne bereit zu helfen und zu beraten.

Günther Tautermann
ÖTB Oberösterreich Leichtathletik

Willi Gröbner
ÖTB OÖ Turnwart



Die Wettkampffregeln:

Das Wettkampfgeschehen im ÖLV wird durch die IWR und die ÖLV Ordnungen bestimmt.

ÖLV Ordnungen:

Die ÖLV Ordnungen setzt sich aus folgenden Teilbereichen zusammen:

SA	-	Satzungen des ÖLV	KRO	-	Kampfrichterordnung	
VO	-	Verwaltungsordnung	LTO	-	Lehrwarte-	u.
		Trainerordnung				
GO	-	Geschäftsordnung	RDO	-	Rechts- u. Disziplinarordnung	
FO	-	Finanzordnung	EZO	-	Ehrenzeichenordnung	
LAO	-	Leichtathletikordnung	AVO	-	Athletenvertreter-Ordnung	

Internationale Wettkampffregeln:

Seit 1988 gibt es eine Internationale Regelkommission, wo in Zusammenarbeit mit dem DLV, dem SLV und dem ÖLV, inzwischen sind Tschechien, Liechtenstein und die Niederlande dazu gestoßen, Vorschläge für Regeländerungen und –verbesserungen erarbeitet und dem IAAF-Kongress vorgeschlagen werden. Alle zwei Jahre, anlässlich eines IAAF Kongresses, wird die IWR neu überarbeitet und herausgebracht. Die letzte Ausgabe ist die IWR 2012, beim OÖLV erhältlich.

Die IWR gilt als Richtlinie für alle LA Veranstaltungen. Egal ob ein Abendmeeting eines Vereines oder die Olympischen Spiele. Das heißt natürlich, dass wir bei kleineren Veranstaltungen gewisse Abstriche machen müssen. Es bedeutet aber nicht, dass wir eine Regel nicht beachten sollen.

Ein Übertritt im Weitsprung ist bei einem Abendmeeting wie bei Olympischen Spielen das gleiche Vergehen. Das gleiche gilt bei Läufen in Bahnen oder einem Fehler beim Wurf oder Stoß. Auch hier ist ein Fehler in gleicher Weise zu ahnden.

Wo aber Abstriche gemacht werden müssen ist in der Organisation und dem Einsatz der Kampfrichter.

MERKSÄTZE für den Kampfrichter:

Ein KARI hat über die Leistungen eines Wettkampfes gemäß den Regeln der IWR nach bestem Wissen und Gewissen, objektiv und unparteiisch zu entscheiden.

Für einen KARI besteht kein Grund, einen Ehrgeiz zu entwickeln, der über das Ziel der LA Gemeinschaft hinausgeht. Schon gar nicht, bei eventuellen Vereinsinteressen.

Als Kampfrichter soll man stets sachlich sein, objektiv Entscheidungen fällen und diese auch gegen andere vertreten.

Ist man sich einmal nicht ganz sicher, Grenzfälle gibt es immer wieder, bitte zu Gunsten des Athleten entscheiden.



Wir können kein Auge zudrücken und einen Regelverstoß übersehen, ein Übertritt oder ein Bahnverlassen ist ein Regelverstoß und der muss geahndet werden. Wir müssen für alle die gleichen Bedingungen schaffen. **Geschieht das nicht, werden andere benachteiligt.**

Ein KARI soll sehr pünktlich, genau, korrekt und auf alle Fälle regelkundig sein.

Rauchen und Alkohol an der Anlage bzw. im Innenraum eines Stadions ist nicht erlaubt. Wenn jemand unbedingt rauchen muss, dann bitte nur in den Pausen und auf jeden Fall außerhalb der Wettkampfstätten.

**Auszug aus der IWR:
REGEL 125 - Schiedsrichter:**

Für alle Meisterschaften sind Schiedsrichter einzusetzen und zwar für: **Bahn – Sprung – Wurf/Stoß – Straße/Cross – Mehrkampf und Stellplatz.**

Die Schiedsrichter sind mit farbigen Armbinden gekennzeichnet.

Bahn: rot	Sprung: gelb	Wurf/Stoß: grün
Straße/Cross: blau	Mehrkampf: orange	Stellplatz: grau

Die Schiedsrichter stellen die Einhaltung der Wettkampfbestimmungen sicher und entscheiden alle Fragen, die während einer Veranstaltung auftreten und nicht in der IWR geregelt sind.

Der Schiedsrichter BAHN entscheidet nur über die Platzierungen, wenn die Zielrichter zu keiner Entscheidung gekommen sind.

Der Schiedsrichter darf nicht als Kampf- oder Bahnrichter tätig sein.

Der Schiedsrichter kann eine Entscheidung des KARI an Ort und Stelle abändern.

Der zuständige Schiedsrichter überprüft alle Ergebnisse, befasst sich mit Meinungsverschiedenheiten, klärt Unklarheiten an der Anlage und überwacht die Messung von Rekorden bei technischen Bewerben.

Der zuständige Schiedsrichter entscheidet als erster alle Einsprüche, die sich auf die Durchführung des Wettkampfes beziehen.

Der SCHIRI kann einen Wettkämpfer wegen unangebrachten Verhaltens verwarnen oder vom Wettkampf ausschließen. Dies ist dem Wettkampfleiter und den anderen Schiedsrichter mitzuteilen.

Verwarnungen werden durch Heben einer gelben Karte, der Ausschluss durch Heben einer roten Karte angezeigt. Die Verwarnung oder der Ausschluss ist im Wettkampfprotokoll zu vermerken.

Treten nach Meinung des SCHIRI während einer Veranstaltung Umstände ein, die die Wiederholung eines Bewerbes rechtfertigen, kann nur er ihn für ungültig erklären und entscheiden, ob er am selben Tag oder zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt wird – dies gilt auch für Unterbrechungen.

Bei ÖTB Veranstaltungen wird die Aufgaben des Schiedsrichters vorzugsweise der Wettkampfleiter übernehmen.



REGEL 126 Kampfrichter:

Die Obleute weisen den Kampfrichtern ihre Aufgaben in den jeweiligen Wettbewerben zu. Für jeden Bewerb ist ein Protokollführer einzusetzen. Dieser trägt die Ergebnisse, Platzierungen, Zeiten, Werte der Windmessung und Entscheidungen des Schiedsrichters mit Angaben des Regelverstoßes im Wettkampfprotokoll ein.

Der Protokollführer ruft die Athleten erst auf ihren Versuch zu beginnen, wenn die Anlage dazu bereit ist, bei Stabhoch wenn die Ständer auf die Position die der Athlet angegeben hat eingestellt sind. Ab diesem Zeitpunkt wird auch die Zeituhr eingeschaltet und zeigt dem Athleten an, wie viel Zeit er noch zur Verfügung hat, seinen Versuch zu beginnen.

Solange an der Anlage gearbeitet wird ist diese unbedingt zu sperren!!!

Nachstehende Abkürzungen sind im Wettkampfprotokoll zu verwenden:

Nicht angetreten	-	n.a.	abgemeldet	-	ab.
Verzicht auf Weiterkommen	-	verz.	Verzicht auf Versuch	-	
Übersprungen	-	o	Fehlversuch	-	x
Ohne gültigen Versuch	-	o.g.V.	aufgegeben	-	aufg.
Disqualifiziert	-	disq	Verwarnung	-	verw.

REGEL 129 Starter und Rückstarter:

Der Starter hat die uneingeschränkte Kontrolle über die am Start befindlichen Wettkämpfer. Wird ein Fehlstartkontrollgerät verwendet, tragen der Starter und/oder ein dazu bestimmter Rückstarter Kopfhörer um das bei einem Fehlstart ausgesandte akustische Signal deutlicher wahrzunehmen. Er ist für die mit dem Start in Verbindung stehenden Vorgänge alleine verantwortlich.

Der Starter sollte sich so aufstellen, dass er das gesamte Feld der Wettkämpfer unter einem möglichst kleinen Winkel im Blickfeld hat. Bei Läufen mit Tiefstart stellt er sich notwendiger Weise so, dass er vor dem Abfeuern des Startschusses feststellen kann, ob sich alle Wettkämpfer zugleich ruhig in ihrer Fertigstellung befinden.

Der Rückstarter muss zurückschießen, wenn er einen Fehlstart gesehen hat, aber nicht bevor der Schuss des Starters fällt.

Verwarnungen oder Disqualifikationen dürfen NUR vom Starter ausgesprochen werden.

Werden Startmaschinen mit **Fehlstartanzeigen** vom Veranstalter eingesetzt, so sind diese unbedingt zu verwenden.

REGEL 142 Meldungen: (eine sehr wichtige Regel!)

Meldungen für gleichzeitig stattfindende Bewerbe:

Ist ein Wettkämpfer für einen Lauf und einen technischen Bewerb oder für mehrere technische Bewerbe die gleichzeitig stattfinden gemeldet, kann ihm der zuständige Schiedsrichter (Kampfrichter) für einzelne Durchgänge oder einzelne Versuche im Hoch- und Stabhochsprung erlauben, seinen Versuch in einer anderen Reihenfolge als auf dem



Protokoll auszuführen. Ist ein Wettkämpfer danach zu einem Versuch nicht anwesend, ist dies nach Ablauf der erreichten Zeit als Verzicht zu protokollieren.

Nichtantreten zum Wettkampf:

Ein Wettkämpfer ist bei einer Veranstaltung vom laufenden und den weiteren Bewerben einschließlich Staffel auszuschließen, wenn er:

Nationale Bestimmung:

- a) zum Wettkampf nicht antritt und er seinen Verzicht nicht vor Beginn des Wettkampfes beim Stellplatz oder der Meldestelle bekannt gegeben hat.
- b) zu seinem ersten Versuch eines technischen Bewerbes (unter Berücksichtigung gleichzeitig stattfindender Bewerbe und Abmeldung an der Anlage) nicht antritt und das zuständige Kampfgericht vorher nicht unterrichtet hat.

Eine Teilnahme ohne ernsthaftes und redliches Bemühen wird als nicht teilgenommen gewertet.

REGEL 143 Kleidung, Schuhe und Startnummern

Bei Meisterschaften Vereinsdress mit LOGO bzw. ÖTB Turnkleidung ist PFLICHT.

Die Siegerehrung gehört zum Wettkampf. Es gelten daher die gleichen Bestimmungen -Nichterscheinen bei der Siegerehrung kann zur Disqualifikation führen.

Es werden zwei Startnummern ausgegeben, diese sind verpflichtend auf der Brust und dem Rücken zu tragen (Ausnahme Hoch- und Stabhochsprung).

Wird eine elektronische Zeitmessaanlage eingesetzt, kann der Veranstalter die Wettkämpfer auffordern, zusätzlich aufklebbare Nummern an der Seite der Hose zu tragen.

Die Teilnahme ohne die richtigen oder komplett ohne Startnummern ist nicht erlaubt.

REGEL 144: Unterstützung der Wettkämpfer:

Folgendes ist nicht als Unterstützung anzusehen:

Die Kommunikation zwischen Athleten und ihren nicht im Wettkampfbereich befindlichen Trainern Um dies zu erleichtern und den laufenden Wettkampf nicht zu stören, sollen für die Trainer in unmittelbarer Nähe der technischen Bewerbe ein Platz auf der Tribüne reserviert werden.

Als unerlaubte Unterstützung im Sinne dieser Regeln sind anzusehen:

- a) Das Schrittmachen (Mitlaufen) durch nicht am Wettkampf beteiligten Personen, durch überrundete oder zu überrundende Läufer oder durch technische Hilfsmittel aller Art.



- b) Der Besitz oder das Benützen von Video- oder Kassettenrecordern, Radios, CD Player, Funkgeräten, Mobiltelefonen oder ähnlichen Geräten im Wettkampfbereich. Jeder Wettkämpfer, der während des Wettkampfes aus dem Wettkampfbereich heraus Unterstützung leistet oder empfängt ist vom Schiedsrichter zu verwarnen und darauf hinzuweisen, dass er im Wiederholungsfall von diesem Bewerb disqualifiziert wird.

Windanzeige:

Bei allen Sprung-, Diskus- und Speerwurfbewerben sollte in der Nähe der Absprung- bzw. Abwurfstelle ein Windspion hingestellt werden, um den Wettkämpfern die ungefähre Windrichtung und –stärke anzuzeigen.

REGEL 145: Disqualifikation

Wird ein Wettkämpfer in einem Wettbewerb wegen eines Verstoßes gegen die technischen Regeln disqualifiziert ist im Wettkampfprotokoll darauf hinzuweisen. Diese Tatsache hindert ihn nicht, an allen weiteren Bewerben teilzunehmen.

Ein unsportlich oder ungebührlich handelnder Wettkämpfer schließt sich selbst von der Teilnahme an weiteren Bewerben der Veranstaltung aus. Im Wettkampfprotokoll ist der Grund des Ausschlusses zu vermerken, schwerwiegende Vergehen sind an das zuständige Gremium zur Prüfung weiterer disziplinarischer Maßnahmen zu melden.

REGEL 162: Start

Alle Läufe sind durch einen aufwärts abgefeuerten Schuss mit der Startpistole zu starten, nachdem der Starter festgestellt hat, dass die Wettkämpfer ruhig sind und eine korrekte Startstellung eingenommen haben. – **Ausnahme Handzeitnahme und Startklappe!!!**

Bei internationalen Veranstaltungen sind die Kommandos des Starters in seiner Sprache, in Englisch oder Französisch.

Bei Läufen bis einschließlich 400m (sowie 4x200 bzw. 4x400m) lautet das Startkommando „AUF DIE PLÄTZE – FERTIG – SCHUSS“

Bei Läufen die länger als 400m sind lautet das Startkommando „AUF DIE PLÄTZE – SCHUSS“.

Bei allen Läufen bis einschließlich 400m ist ein Tiefstart aus Startblöcken Pflicht. Nach dem Kommando „**Auf die Plätze**“ geht der Wettkämpfer auf die Startlinie zu und nimmt seine Position vollständig innerhalb der Einzelbahn und vor der Startlinie ein.

Beide Hände und ein Knie müssen auf die Laufbahn und beide Füße die Fußstützen der Startblöcke berühren.

Beim Kommando „**Fertig**“ begibt sich der Wettkämpfer unverzüglich in seine endgültige Startstellung.

Dabei müssen der Kontakt der Hände mit der Laufbahn sowie der Füße mit den Fußstützen der Startblöcke beibehalten werden.

Wenn ein Wettkämpfer ...



den Kommandos des Starters nicht innerhalb angemessener Zeit nach kommt ...
nach dem Kommando „**Auf die Plätze**“ die anderen Wettkämpfer des Laufes durch Laute oder auf andere Weise stört ...

nach dem Kommando „**Auf die Plätze**“ durch Heben oder Aufstehen den Startvorgang unterbricht ...

... ist der Wettkämpfer vom Schiedsrichter zu verwarnen bzw. zu disqualifizieren.

Beginnt ein Wettkämpfer nach Einnahme der endgültigen Startstellung und vor dem Knall der Startpistole bzw. der Startklappe mit der Startbewegung, ist dies als Fehlstart zu werten.

Jeder Wettkämpfer der einen Fehlstart verursacht, ist zu disqualifizieren.

Ausnahmen:

Bis Altersklasse U14 ist 1 Fehlstart pro Lauf erlaubt. Jeder weitere Fehlstart führt zur Disqualifikation.

Im Mehrkampf ist 1 Fehlstart pro Lauf erlaubt. Jeder weitere Fehlstart führt zur Disqualifikation.

REGEL 163: Der Lauf

Laufen in Einzelbahnen:

Bei Läufen in Einzelbahnen soll jeder Wettkämpfer vom Start bis zum Ziel in der ihm zugeteilten Einzelbahn verbleiben. Dies gilt auch für die Teilstrecke eines Laufes der in Einzelbahnen gestartet wird.

Ein Wettkämpfer **IST** zu disqualifizieren, wenn der Schiedsrichter bzw. Wettkampfleiter aufgrund der Meldung eines Bahnrichters oder auf andere Weise überzeugt ist, dass der Wettkämpfer in der Kurve auf der linken Bahnbegrenzungslinie seiner Bahn gelaufen ist oder einen anderen Läufer behindert hat.

Betreten der inneren Bahnmarkierung bedeutet Bahnverlassen.

Wird ein Wettkämpfer von jemandem gestoßen oder gezwungen außerhalb seiner Bahn zu laufen, er dadurch aber keinen wesentlichen Vorteil gewinnt, ist er **NICHT** zu disqualifizieren.

Läuft ein Wettkämpfer entweder:

- a) auf der Geraden außerhalb seiner Einzelbahn oder
- b) in der Kurve außerhalb der äußeren Begrenzung seiner Einzelbahn und behindert keinen anderen Läufer ist er **NICHT** zu disqualifizieren.
- c) Ein Wettkämpfer darf nach dem freiwilligen Verlassen der Laufbahn den Wettkampf nicht mehr fortsetzen.

Windmessung:

Die Dauer, während der die Windgeschwindigkeit ab dem Abfeuern der Startpistole zu messen ist beträgt:

100 m	-	10 Sekunden	100 m HÜ	-	13 Sekunden
200 m *	-	10 Sekunden	110 m HÜ	-	13 Sekunden



80 m HÜ	-	10 Sekunden	60 m HÜ	-	5 Sekunden
80 m	-	10 Sekunden	60 m	-	5 Sekunden
75 m	-	10 Sekunden	50 m	-	5 Sekunden

* Beim 200 m Lauf ist die Windgeschwindigkeit während 10 Sekunden zu messen und zwar ab dem Zeitpunkt, in dem der führende Läufer die Zielgerade erreicht hat.

Das Windmessgerät ist bei Laufwettbewerben neben der 1. Bahn der Zielgeraden, nicht mehr als 2 m von der Laufbahn entfernt und 50 m vor der Ziellinie aufzubauen. Seine Höhe beträgt 1,22 m.

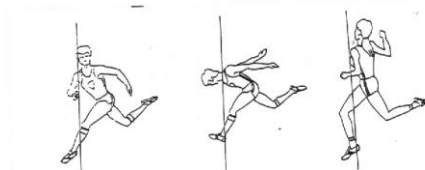
Die Windgeschwindigkeit ist in Meter/Sekunden abzulesen und in positiver Richtung bei Rückenwind (+) auf das nächst höhere Zehntel aufzurunden. Bei Gegenwind (-) wird auf das nächst niedrigere Zehntel abgerundet.

Rückenwind von 2,02 = 2,1 m/sek

Gegenwind von 2,02 = 2,0 m/sek

REGEL 164 das ZIEL

Die Wettkämpfer sind in der Reihenfolge zu Platzieren in der sie mit irgendeinem Teil des Körpers, d.h. des Rumpfes – ohne Kopf, Hals, Arme, Beine, Hände oder Füße – die senkrechte Ebene über den startnäheren Rand der Ziellinie erreichen. Siehe Skizze



REGEL 168: Hürdenlauf

Jede Hürde ist so auf die Bahn zu stellen, dass der Fuß in die Richtung zeigt, aus der der Wettkämpfer anläuft und dass die dem Wettkämpfer zugewandte Seite der Hürdenlatte mit dem näher zum Start liegenden Rand der Markierung auf der Bahn übereinstimmt.

Alle Läufe sind in Einzelbahnen zu laufen (siehe Regel 163). Jeder Läufer muss jede Hürde überlaufen.

Ein Läufer, der beim Überlaufen einer Hürde seinen Fuß oder sein Bein unter dem Niveau der Lattenoberkante an der Hürde vorbeiführt, oder die Hürde nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich mit der Hand oder dem Fuß umstößt ist zu disqualifizieren.

REGEL 169: Hindernislauf

Je Runde sind 4 Hindernisse und das Wassergrabenhindernis auf beliebige Art zu überqueren.

Die Höhe der Hindernisse für Frauen ist 76,2 cm, für Männer 91,4 cm. Die Länge des Wassergrabens ist bei Frauen und Männern mit 3,66 m gleich.



REGEL 170 Staffelläufe:

Der Wechselraum muss 20m lang und in der Mitte gekennzeichnet sein.

Der Staffelstab muss während des gesamten Laufes in der Hand getragen werden. Fällt er zu Boden, auch wenn er dabei die Ziellinie überquert oder in den Innenraum fällt, so muss ihn derjenige Läufer aufheben, der ihn als letzter in der Hand gehabt hat und das Rennen dort wieder aufnehmen, wo er den Staffelstab zuletzt in der Hand gehabt hat. Das Fallenlassen des Staffelstabes führt nicht zwangsläufig zu einer Disqualifikation.

Jeder Teilnehmer einer Staffelmannschaft darf nur 1 Teilstrecke laufen.

Der Staffelstab MUSS innerhalb des Wechselraumes übergeben werden. Die Übergabe beginnt, wenn der Stab erstmals vom übernehmenden Läufer berührt wird und ist abgeschlossen, wenn dieser im alleinigen Besitz des Staffelstabes ist. Entscheidend für die Feststellung „innerhalb des Wechselraumes“ ist die Position des Stabes entscheidend, nicht diejenige des Körpers oder eines Körperteils des Läufers.

Der 4x100m-Lauf ist vollständig in Einzelbahnen zu laufen.

Beim 4x200m- bzw. 4x400m-Lauf wird die erste Runde sowie die erste Kurve der 2. Runde bis zum Eintritt in die Gegengerade (EVOLVENTE – BAHN FREI) vollständig in Einzelbahnen gelaufen, dann kann der Läufer auf die Innenbahn wechseln.

Die Stelle (Übergangsevolvente) ist auf der Laufbahn mit einer 5 cm breiten Linie und auf beiden Seiten mit mindest. 1,50 m hohen gelben Fahnen zu kennzeichnen. Um den Läufern die Übergangslinie besser zu kennzeichnen, müssen kleine Kegeln (5x5xmax.15cm) vor die Schnittpunkte der Bahnlinien aufgestellt werden. (Es können auch halbe Tennisbälle verwendet werden.).

Beim 4x100m- bzw. 4x200m-Lauf (nur im Freien) kann der Läufer höchstens 10m vor dem Wechselraum anlaufen.

Beim 4x400m-Lauf, deren erster Wechsel in den Einzelbahnen erfolgt, müssen die Läufer innerhalb des Wechselraumes anlaufen (kein Anlaufraum!!!).

Markierungen: Bei einem Staffellauf in Einzelbahnen darf der Läufer in seiner Bahn eine Markierung mit Klebeband anbringen, die maximal 5x40 cm groß ist.

KEINE KREIDEMARKIERUNGEN auf KUNSTSTOFFBAHNEN!!!!

Ersatzleute:

Hat eine Staffel den Wettbewerb begonnen, können für die folgenden Runden höchstens 2 Ersatzleute eingewechselt werden.

Auswechslungen in einer Staffelmannschaft können nur mit Athleten erfolgen, die für diesen oder einen anderen Bewerb der Veranstaltung gemeldet sind.

Vor Beginn jeder Runde des Staffelbewerbes müssen die Zusammensetzung und Startreihenfolge offiziell gemeldet werden.

Wurde ein in einer vorangegangenen Runde gestarteter Läufer ersetzt, darf er nicht mehr in die Staffel zurückkehren.

Zu einer Veranstaltung muss die Staffelmeldung namentlich erfolgen. Es können höchstens 2 Ersatzleute pro Staffel benannt werden.



Die endgültige Besetzung und Reihenfolge jeder Staffel muss 60 Minuten vor Beginn des Bewerbes schriftlich am Stellplatz bzw. der Meldestelle abgegeben werden. Dies gilt auch, wenn es keine Vorläufe gibt.

Wer in einer Staffel angetreten ist, kann in keiner anderen Staffel desselben Wettbewerbes mehr eingesetzt werden.

Pendelstaffel:

Gleiche Regeln wie unter Punkt „**Regel 170 Staffelläufe**“.

Laufstrecke und Übergaberäume lt. Skizze.

ÜBERGABERAUM	LAUFSTRECKE	ÜBERGABERAUM
max. 20 m		max. 20 m

Übergaberäume erst am Ende der Laufstrecke.

Handzeitnahme:

Die Handzeiten werden von den Zeitnehmern entweder mit Stoppuhren oder mit manuell bedienbaren elektronischen Zeitmessgeräten ermittelt. Die hier benannten Zeitmessgeräte werden im folgenden Text als „Uhren“ bezeichnet.

Die Zeitmesser sollen außerhalb der Laufbahn in Höhe der Ziellinie stehen. Nach Möglichkeit sollten sie mindestens 5 m von der Außenbahn entfernt sein. Um eine gute Übersicht über die Ziellinie zu erhalten, sollte eine Zeitnehmertreppe aufgestellt sein.

Der Zeitnehmerobmann und zusätzlich 1 – 2 Zeitnehmer sollen die Zeit des Siegers nehmen.

Durch weitere Zeitnehmer sind die Zeiten für den zweiten und die folgenden Wettkämpfer zu nehmen sowie die Rundenzeiten bei Einzelwettbewerben von 800 m bis 2000 m bzw. die 1000 m Zeiten bei Einzelwettbewerben ab 3000 m festzustellen.

Die Zeitnehmung erfolgt nach Einlauf nicht nach Bahnen.

Wenn 2 der 3 offiziellen Uhren übereinstimmen, die dritte Uhr aber ein abweichendes Ergebnis anzeigt, wird die von den zwei Uhren gemessene Zeit offiziell anerkannt. Zeigen alle 3 Uhren ein anderes Ergebnis an, gilt offiziell die mittlere Zeit. Liegen 2 Zeiten vor und weichen diese voneinander ab, gilt die schlechtere Zeit als offizielles Ergebnis.

Für alle handgestoppten Läufe und Gehbewerbe auf der Bahn sind die Zeiten in Zehntelsekunden anzugeben. Bei Lauf- und Gehwettbewerben, die ganz oder teilweise außerhalb der Bahn stattfinden, ist die Zeit jeweils in die nächsthöhere volle Sekunde umzuwandeln.

Beispiel: 2:09:44,3 Stunden im Marathon = 2:09:45 Stunden

Bleibt der Uhrzeiger zwischen 2 Zeitmarkierungen stehen, gilt offiziell die höhere Zeit. Bei Verwendung einer Uhr mit Hundertstelsekunden oder eines manuell bedienbaren elektrischen Zeitmessgerätes sind alle Zeiten die an der Zweiten Dezimalstelle nicht auf null enden, zur nächst höheren Zehntelsekunde aufzurunden; d.h. 10,11 = 10,2 Sekunden.



Die Zeit wird ab Aufblitzen des Schusses bzw. Aufsteigen des Rauches aus der Pistole oder Inbetriebnahme einer anerkannten Startvorrichtung bis zu dem Moment gemessen, da der Rumpf des Athleten (wie schon beschrieben) die senkrechte Ebene über der inneren Kante der Ziellinie erreicht.

TECHNISCHE BEWERBE.

REGEL 180 Allgemeine Bestimmungen:

Auf dem Wettkampfsplatz können vor dem Bewerb jedem Wettkämpfer Probeversuche erlaubt werden. Bei Wurfbewerben sind die Probeversuche stets in der ausgelosten Reihenfolge lt. Wettkampfprotokoll und unter Aufsicht der Kampfrichter auszuführen.

Nationale Bestimmung:

National bei Wurfbewerben **2 Probeversuche** (Abweichungen legt Wettkampfleiter fest).

Nach Beginn des Wettkampfes ist es den Wettkämpfern nicht mehr erlaubt, die Anlaufbahn oder den Absprungbereich, die Geräte, den Stoß/Wurfbereich oder den Sektor mit oder ohne Geräte für Übungszwecke zu benutzen.

Nationale Bestimmung:

Der Wettkampfleiter kann beim Stabhochsprung eine Neutralisierung pro Wettkampf zulassen.

Einspringen bei einer größeren Höhe während des Bewerbes.

Markierung:

In allen technischen Bewerben, bei denen eine Anlaufbahn benutzt wird, können Markierungen neben der Anlaufbahn, beim Hochsprung auf dem Anlaufbereich hingestellt werden.

Ein Wettkämpfer darf zur Hilfestellung bei seinem Anlauf und Absprung / Abwurf eine oder zwei Markierungen benützen.

Die Markierungen sind vom Veranstalter zu stellen. Es ist erlaubt Klebebänder zu verwenden.

KEINE Kreidestriche auf Kunststoffbahnen.

Versuche:

In allen technischen Bewerben, ausgenommen Hoch und Stabhoch, bei denen mehr als 8 Wettkämpfer antreten, hat jeder Wettkämpfer zunächst 3 Versuche (VORKAMPF). Den 8 Wettkämpfern mit den besten gültigen Leistungen stehen drei weitere Versuche zu (FINALE).

Bei gleichen Leistungen auf dem 8. Platz wird nach Regel 180.19 (zweitbeste Leistung) entschieden.

Treten acht oder weniger Wettkämpfer an, hat jeder automatisch 6 Versuche. – Vorkampf entfällt.



In beiden Fällen werden die letzten drei Versuche in der umgekehrten Reihenfolge des Zwischenstandes nach dem 3. Versuch durchgeführt. Der Schlechteste beginnt und der Beste kommt zuletzt.

Erklärung:

Ein Wettkämpfer darf auf die letzten drei Versuche verzichten. Seine Leistungen aus den ersten 3 Versuchen werden gewertet. Nach einem entsprechenden Verzicht rückt kein anderer Wettkämpfer ersatzweise nach.

Behinderung:

Verzögert ein Wettkämpfer in einem technischen Bewerb grundlos seinen Versuch, ist dieser nicht zu werten und als Fehlversuch zu protokollieren.

Es ist Aufgabe des SCHIRI bzw. KARI unter Beachtung der vorliegenden Umstände zu entscheiden ob eine grundlose Verzögerung vorliegt.

Der KARI zeigt dem Athleten an, dass alles für seinen Versuch bereit ist. Damit beginnt die erlaubte Zeit für seinen Versuch zu laufen.

Entscheidet sich ein Wettkämpfer anschließend seinen Versuch nicht zu machen, ist dies nach Ablauf der erlaubten Zeit als Fehlversuch zu protokollieren.

Ein Wettkämpfer hat den Verzicht auf einen Versuch vor dem Aufruf des Protokollführers bekannt zugeben.

Innerhalb der folgende Zeiten muss ein Versuch begonnen werden:

Zahl der noch im Bewerb befindlichen Wettkämpfer	Einzelbewer b Hochsprung	Einzelbewer b Stabhoch	Einzelbewer b andere	Mehrkampf Hochsprung	Mehrkampf Stabhoch	Mehrkampf andere
mehr als drei	1 min	1 min	1 min	1 min	1 min	1 min
zwei oder drei	1,5 min	2 min	1 min	1,5 min	2 min	1 min
einer	3 min	5 min	-	2 min	3 min	-
aufeinander folgende Versuche	2 min	3 min	2 min	2 min	3 min	2 min

Die verbleibenden Zeiten sollen dem Wettkämpfer mit einer Uhr angezeigt werden. Zusätzlich soll ein KARI die letzten 15 Sekunden der erlaubten Zeit durch Heben und Halten einer gelben Fahne anzeigen.

Verlassen des Wettkampfplatzes:

In technischen Bewerben darf ein Wettkämpfer den unmittelbaren Wettkampfplatz während des Wettkampfes nur mit Erlaubnis und in Begleitung eines Kampfrichters verlassen.

Gleiche Leistungen – REGEL 181.19:

In den technischen Bewerben ausgenommen Hoch- und Stabhoch, entscheidet bei gleicher Leistung die zweitbeste Leistung der gleichstehenden Wettkämpfer über die bessere Platzierung. Dann falls notwendig die Drittbeste usw.



Ausgenommen beim Hoch- und Stabhochsprung bleibt ein Gleichstand auf einem Platz, einschließlich dem ersten bestehen. Für den Hoch- und Stabhochsprung siehe Regel 181.8 und 181.9

A - VERTIKALE SPRÜNGE

REGEL 181 Allgemeine Bestimmungen:

Sprunghöhen

Die Reihenfolge in der die Springer ihre Versuche ausführen, wird vom Veranstalter ausgelost oder mit einem Auswertungsprogramm per Zufallsgenerator erstellt.

Vor Beginn des Wettkampfes gibt der KARI den Wettkämpfern die Anfangshöhen sowie die weiteren Höhen bekannt, auf welche die Latte nach Beendigung eines Durchganges gelegt wird, bis nur noch ein als Gewinner feststehender Wettkämpfer verbleibt oder ein Stichkampf um den ersten Platz stattfindet.

Versuche:

Ein Wettkämpfer darf mit seinem ersten Versuch bei irgendeiner Höhe, die er vorher dem Protokollführer bekannt gegeben hat beginnen und nach seinem Ermessen Versuche bei nachfolgenden Höhen ausführen. Nach drei aufeinander folgenden Fehlversuchen ohne Rücksicht auf die Höhe, bei der einer der Fehlversuche erfolgt, hat er das Recht auf weitere Versuche verwirkt. **Ausgenommen bei Gleichstand um den ersten Platz.**

Außer, wenn nur noch ein Wettkämpfer verblieben ist und der den Wettkampf bereits gewonnen hat, ist die Sprunglatte nach jedem Durchgang im Hochsprung mindestens 2 cm und im Stabhochsprung mindestens um 5 cm höher zu legen.

Eine größer werdende Steigerung der Sprunghöhe ist nicht erlaubt.

Diese Bestimmung soll nicht zum Tragen kommen, wenn noch im Bewerb verbliebene Wettkämpfer vereinbaren, die Sprunglatte direkt auf eine Rekordhöhe zu legen. Dies gilt auch für Nationale oder Regionale Rekorde, wenn für alle verbliebenen Wettkämpfer diese Höhe Rekord bedeuten würde.

Steht ein Wettkämpfer als Sieger fest, bestimmt er die weiteren Höhen in Absprache mit dem zuständigen KARI oder SCHIRI.

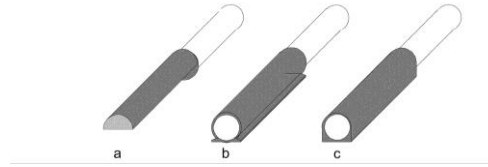
Im Mehrkampf müssen die in der Ausschreibung festgelegten Sprunghöhen eingehalten werden.

Nachdem alle Anderen ihr Recht auf Versuche verwirkt haben, darf ein Wettkämpfer solange weitere Versuche ausführen, bis auch er das Recht dazu verwirkt hat.

Nach Beginn des Wettkampfes dürfen die Wettkämpfer den Anlauf und den Absprungbereich nicht mehr zu Übungszwecken benutzen.

Sprunglatte:

Es dürfen nur Sprunglatten verwendet werden, deren Endstücke einen halbrunden Querschnitt haben, hart und glatt sind. - siehe Skizze !



Gleiche Leistung: (Hoch und Stabhoch)

Platzierungen

8. Haben zwei oder mehr Wettkämpfer dieselbe zuletzt übersprungene Höhe erreicht, entscheidet das folgende Verfahren über die Platzierung:
- Dem Wettkämpfer mit der geringsten Zahl an Versuchen über die Sprunghöhe in dem Wettbewerb ist der bessere Platz zuzuerkennen,
 - Besteht nach Berücksichtigung weiter Gleichstand, ist dem Wettkämpfer der bessere Platz zuzuerkennen, der die geringere Gesamtzahl an Fehlversuchen im gesamten Wettkampf hat,
 - Besteht auch nach Berücksichtigung weiter Gleichstand ist den gleichstehenden Wettkämpfern der gleiche Platz zuzuerkennen, es sei denn, es betrifft den ersten Platz,
 - Betrifft es den ersten Platz, ist in Übereinstimmung mit Regel 181.9 zwischen diesen Wettkämpfern ein Stichkampf durchzuführen, es sei denn, der SCHIRI entscheidet anders. Wird kein Stichkampf, durchgeführt, einschließlich dem Umstand, dass sich die betreffenden Wettkämpfer entscheiden, nicht mehr weiter zu springen, bleibt der Gleichstand auf dem ersten Platz bestehen.

Anmerkung: Die Regelung zu d wird nicht bei Mehrkampf Wettbewerben angewandt.

Nationale Bestimmungen

In den Altersklassen der Schüler findet ein Stichkampf nicht statt.

Stichkampf

9. a Die betroffenen Wettkämpfer müssen über jede Höhe springen bis eine Entscheidung gefallen ist.
- Jeder Wettkämpfer muss über jede Höhe einen Sprung ausführen.
 - Der Stichkampf beginnt mit der nächsten, entsprechend Regel 181.1 festgelegten Höhe, über der zuletzt von den betroffenen Wettkämpfern übersprungenen.
 - Ist danach keine Entscheidung gefallen, muss die Sprunglatte beim Hochsprung um 2 cm, beim Stabhochsprung um 5cm höher gelegt werden, wenn mehr als ein Wettkämpfer erfolgreich war, oder entsprechend niedriger, wenn alle einen Fehlversuch haben.
 - Springt ein Wettkämpfer bei einer Höhe nicht, verwirkt er automatisch jeden Anspruch auf den ersten Platz. Bleibt danach nur noch ein Wettkämpfer übrig, ist dieser zum Sieger zu erklären, ungeachtet ob er diese Höhe übersprungen hat.

Äußere Einflüsse

Wenn feststeht, dass die Sprunglatte durch eine nicht vom Wettkämpfer verursachte Kraft (z.B. Windböe) abgeworfen wurde ist dies als gültiger Versuch zu werten, wenn der Springer die Latte überquert hat ohne sie zu berühren oder ist ein neuer Versuch zu gewähren, wenn der Abwurf durch irgendeinen anderen Umstand geschehen ist.



REGEL 182: Hochsprung

Der Wettkämpfer muss mit einem Fuß abspringen.

Als Fehlversuch gilt:

- a) wenn die Latte nach dem Absprung aufgrund der Einwirkung des Wettkämpfers während des Sprunges nicht auf den Auflagern bleibt oder
- b) wenn der Wettkämpfer ohne vorher die Latte zu überqueren mit irgendeinem Teil seines Körpers das Aufsprungkissen oder den Boden der jenseitigen Fläche berührt, die durch die vordere Seite der Sprungständer bestimmt ist, entweder zwischen den Sprungständern oder außerhalb dieser.

Berührt der Wettkämpfer beim Sprung mit dem Fuß das Aufsprungkissen und erzielt nach Meinung des KARI daraus keinen Vorteil, soll der Sprung nicht als Fehlversuch gewertet werden.

Anmerkung:

Zur Ausführung dieser Regel ist eine 5cm breite weiße Linie (Klebeband oder ähnliches Material) zwischen den Sprungständern und jeweils 3m außerhalb nach beiden Seiten zu ziehen und deren vorderer Rand mit den Vorderseiten der Sprungständer übereinstimmt.

Abmelden und Wiedereinsteigen:

Ein Wettkämpfer kann sich zu einem anderen Bewerb abmelden und nach dessen Beendigung im Hochsprung weitermachen. Ist der Bewerb im ersten Durchgang, kann er als letzter auf dieser Höhe wieder einsteigen. Ist der Bewerb bereits im 2. Versuch, muss er warten bis die neue Höhe beginnt.

REGEL 183: Stabhochsprung

Die Wettkämpfer können die Sprungständer oder Ausleger von der Null- Linie (Verlängerung der oberen Innenkante der Stoppwand des Einstickkastens) ausgehend in Richtung Aufsprungkissen um 80 cm verschieben lassen.

Null – Linie:

Über die gesamte Breitseite der Vorderkissen bis zur äußeren Seite der Sprungständer ist eine 1 cm breite weiße Linie (Null- Linie) zu ziehen.

Vor Beginn des Wettkampfes teilt der Wettkämpfer dem verantwortlichen KARI oder Protokollführer, die erforderliche Position der Sprungständer für seinen ersten Versuch mit. Diese Ständerposition ist im Wettkampfprotokoll zu vermerken.

Wünscht der Athlet später irgendwelche Veränderungen, muss er dies dem KARI unverzüglich mitteilen, bevor die Ständer nach seinen ursprünglichen Angaben positioniert worden sind. Versäumt er dies, beginnt die Zeit für den Versuch zu laufen. Eine Änderung kann nur noch in seiner erlaubten Zeit erfolgen.



Als Fehlversuch gilt, wenn:

- a) Die Sprunglatte aufgrund der Einwirkung des Wettkämpfers nach dem Absprung nicht auf den Auflegern bleibt.
- b) der Wettkämpfer, ohne vorher die Sprunglatte zu überqueren mit irgendeinem Teil des Körpers oder mit dem Sprungstab das Aufsprungkissen oder den Boden der jenseitigen Fläche berührt, die von der Null – Line bestimmt ist.
- c) der Wettkämpfer nach dem Absprung mit der unteren Hand über die obere greift oder mit der oberen Hand den Sprungstab höher fast.
- d) der Wettkämpfer während des Sprunges mit seiner Hand (Händen) die Sprunglatte stabilisiert oder zurücklegt.
- e) Der Sprungstab ist von niemandem zu berühren, bis er von der Sprunglatte oder den Sprungständern wegfällt. Wird er vorher berührt und ist der SCHIRI der Meinung, dass ohne diesen Eingriff die Sprunglatte abgeworfen worden wäre, ist der Sprung als Fehlversuch zu werten.

Bricht bei einem Versuch der Sprungstab, ist dies kein Fehlversuch. Dem Wettkämpfer ist ein neuer Versuch zu gewähren.

Um einen besseren Griff zu erhalten, ist es den Wettkämpfern erlaubt, während des Wettkampfes an den Händen und/oder am Sprungstab eine Substanz zu verwenden.

Einsteigen auf eine Sprunghöhe:

Der Springer kann auf irgendeiner Höhe, die zuvor vom Obmann des Kampfgerichtes festgelegten Sprunghöhen **beginnen** und weitere Höhen nach seinem Ermessen springen.

Nach drei aufeinander folgenden Fehlversuchen, gleichgültig auf welcher Höhe, scheidet der Wettkämpfer aus, sofern kein Stichkampf um den ersten Platz stattfindet.

Das bedeutet, dass ein Springer nach dem ersten oder zweiten Fehlversuch auf den zweiten oder dritten Versuch auf derselben Höhe verzichtet und auf der nächsten Höhe weiterspringen kann.

Auf der nächsten Höhe hat der Springer dann nur noch die verbleibenden Versuche.

Verzichtet ein Springer auf einen Versuch bei einer bestimmten Höhe, darf er auf dieser Höhe keinen weiteren Versuch machen.

Der Gebrauch von Klebeverbänden an Händen oder Fingern ist nicht erlaubt, außer zum Bedecken einer offenen Wunde.

B - HORIZONTALE SPRÜNGE

REGEL 184 Allgemeine Bestimmungen:

Windmessung.

Die Windgeschwindigkeit ist während 5 Sekunden ab dem Zeitpunkt zu messen, in dem der Wettkämpfer eine neben der Anlaufbahn angebrachte Markierung passiert, die beim Weitsprung 40 m und beim Dreisprung 35m vom Absprungbalken entfernt angebracht ist.

Ist der Anlauf des Wettkämpfers kürzer, ist die Windgeschwindigkeit beim Weglaufen des Wettkämpfers zu messen.

Das Windmessgerät ist 20 m entfernt vom Absprungbalken und nicht mehr als 2 m von der Anlaufbahn entfernt aufzustellen. Seine Höhe beträgt 1,22m.

Die Windgeschwindigkeit ist entsprechend Regel 163 abzulesen.

REGEL 185: Weitsprung

Als Fehlversuch gilt:

- wenn der Wettkämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers den Boden hinter der Absprunglinie berührt oder wenn er durchläuft ohne zu springen
- wenn der Wettkämpfer neben dem Absprungbalken abspringt, sei es vor oder hinter der verlängerten Absprunglinie – **gilt nur für vollständiges Danebentreten!**
- wenn der Wettkämpfer den Boden zwischen der Absprunglinie und der Sprunggrube berührt.
- wenn der Wettkämpfer während des Anlaufes oder Sprunges irgendeine Art von Salto ausführt.
- wenn der Wettkämpfer bei der Landung den Boden außerhalb der Sprunggrube berührt und diese Stelle näher bei der Absprunglinie liegt als der in der Sprunggrube hinterlassene Abdruck.
- wenn der Wettkämpfer beim Verlassen der Sprunggrube den ersten Bodenkontakt mit dem Fuß außerhalb davon hat und dieser näher zur Absprunglinie liegt., als der bei der Landung Als Abdruck in der Sprunggrube gilt auch der, der durch Gleichgewichtsverlust entstanden ist und näher zur Absprunglinie liegt.

Anmerkung:

Es ist kein Fehlversuch, wenn der Wettkämpfer durch die Sprunggrube zurückgeht und diese zuvor regelgerecht verlassen hatte.

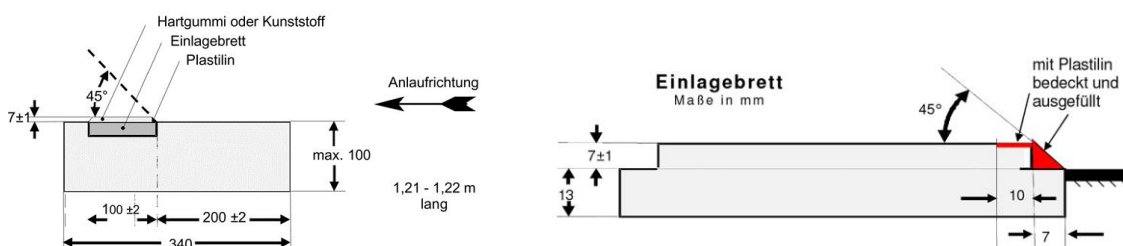
Ein optisches Übertreten ohne sichtbaren Eindruck im Plastilin gilt nicht als Fehlversuch.

Absprungbalken:

Der Absprung erfolgt von einem im Boden eingelassenen, auf gleicher Höhe mit der Anlaufbahn und der Oberfläche der Sprunggrube liegenden Balken.

Die näher der Sprunggrube liegende Kante des Balkens heißt Absprunglinie.

Zur Unterstützung der KARI ist unmittelbar jenseits der Absprunglinie ein Kontaktbrett mit Plastilin anzubringen

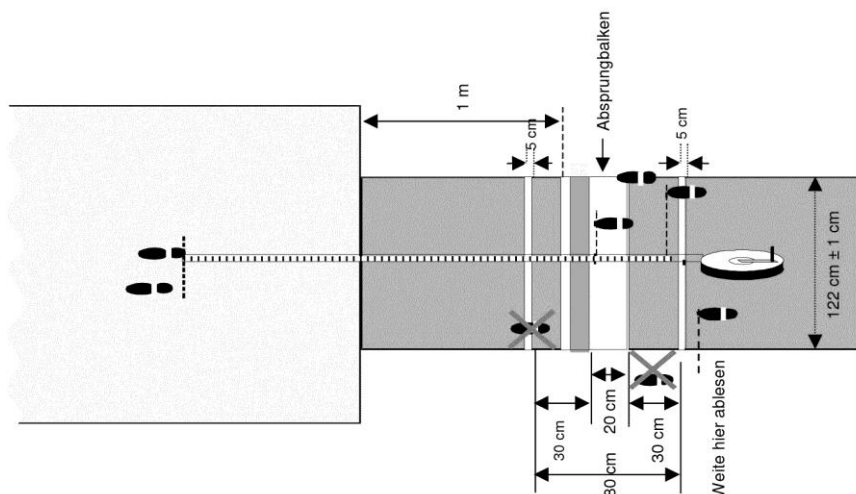


Der Abstand zwischen Absprunglinie und Ende der Sprunggrube beträgt mindestens 10 m.

Die Absprunglinie ist zwischen 1m und 3m von dem vorderen Rand der Sprunggrube entfernt.

Die Sprunggrube muss mindestens 2,75m und höchstens 3m breit sein.

Die Sprunggrube soll mit weichem Sand gefüllt sein, dessen Oberfläche niveaugleich mit dem Absprungbalken ist. **Vor dem Wettkampf Sand anfeuchten (Nachrieseln des Abdruckes).**



WEITSPRUNG aus dem STAND:

1. Der Absprung erfolgt vom Grubenrand oder von einem Absprungbalken. Der Boden jenseits der Absprunglinie darf vor dem Absprung nicht berührt werden (d.h.: Einhaken mit den Zehen ist nicht zulässig).
2. Die Fußstellung muss parallel und auf gleicher Höhe sein. Der Wettkämpfer darf den Absprung vorwärts und rückwärts ausbalancieren und dabei die Fersen und Fußspitzen abwechselnd vom Boden heben; er darf jedoch vor dem Absprung keinen Fuß ganz vom Boden lösen oder mit ihm in irgendeiner Richtung auf dem Boden hin- und herpendeln.
3. Der Sprung ist vom nächstliegenden, durch irgendeinen Körperteil in der Sprunggrube hinterlassenen Eindruck rechtwinklig bis zum Rand der Sprunggrube bzw. bis zum vorderen Rand des Absprungbalkens oder dessen seitlichen Verlängerungen zu messen.

Ansonsten gelten die Bestimmungen für den Weitsprung.

REGEL 186: Dreisprung

Auf den Dreisprung sind die Regeln des Weitsprunges mit folgenden Ergänzungen anzuwenden:

Der Dreisprung besteht aus **Hop – Step – Jump** in dieser Reihenfolge.

Der Hopp ist so auszuführen, dass der Wettkämpfer zuerst auf demselben Fuß landet mit dem er abgesprungen ist.



Beim Step landet er auf dem anderen Fuß mit dem er dann den Jump ausführt.

Die drei Sprünge müssen in der Reihenfolge links – links – rechts oder rechts – rechts – links ausgeführt werden.

Es ist nicht regelwidrig, wenn der Wettkämpfer während der Sprünge **mit dem Schwungbein** den Boden berührt.

Bei einer gekennzeichneten Anlaufbahn ist der Aufsprung beim Hop und Step außerhalb der Markierung nicht regelwidrig.

Absprungbalken:

Bei einem Internationalem Wettkampf ist die Absprunglinie für Männer mindestens 13m und für Frauen mindestens 11m vor dem vorderen Rand der Sprunggrube festzulegen. Im Nachwuchsbereich sind 9m und 7m empfohlen. Sollte keine Möglichkeit für einen Absprungbalken vorgesehen sein, so ist vor dem Wettkampf mit einem Tape (5cm) eine Absprunglinie zu kleben.

C - STOSS- und WURFWETTBEWERBE

REGEL 187 Allgemeine Bestimmungen:

Bei allen internationalen Veranstaltungen müssen die verwendeten Geräte den Bestimmung der IAAF entsprechen. Es dürfen nur Geräte benützt werden, die ein aktuell gültiges IAAF-Zertifikat haben.

Verwendung eigener Geräte:

Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a sind die Wettkampfgeräte vom Veranstalter zu stellen. Bei diesen Veranstaltungen ist die Benützung eigener Geräte nicht gestattet.

Bei anderen Veranstaltungen dürfen die Wettkämpfer ihre eigenen Geräte benützen, sofern sie vor dem Wettkampf vom Veranstalter überprüft und als zugelassen gekennzeichnet wurden und allen Wettkämpfern für die gesamte Dauer des Wettkampfes zur Verfügung stehen (ausgenommen ÖLV: Diskus, Hammer, Speer).

Gerätegewichte im Bereich des ÖLV:

Altersklasse	m/w	Kugel	Hammer	Diskus	Speer	Vortex
U14	w	3,00 kg	3,00 kg	0,75 kg	400 g	135 g
	m	3,00 kg	3,00 kg	0,75 kg	400 g	135 g
U16	w	3,00 kg	3,00 kg	0,75 kg	400 g	
	m	4,00 kg	4,00 kg	1,00 kg	600 g	
U18	w	3,00 kg	3,00 kg	1,00 kg	500 g	
	m	5,00 kg	5,00 kg	1,50 kg	700 g	
U20	w	4,00 kg	4,00 kg	1,00 kg	600 g	
	m	6,00 kg	6,00 kg	1,75 kg	800 g	
U23	w	4,00 kg	4,00 kg	1,00 kg	600 g	
	m	7,26 kg	7,26 kg	2,00 kg	800 g	
Allg.Kl.	w	4,00 kg	4,00 kg	1,00 kg	600 g	
	m	7,26 kg	7,26 kg	2,00 kg	800 g	



Persönliche Schutzvorkehrungen:

- a) Ein Athlet darf keine Hilfsmittel irgendwelcher Art benutzen, - wie z.B. das Zusammenbinden von zwei oder mehreren Fingern oder das Benutzen von Gewichten, die am Körper befestigt sind - die den Wettkämpfer beim Versuch in irgendeiner Weise unterstützen. Wenn ein Verband an der Hand und/oder den Fingern verwendet wird, soll fortlaufend gewährleistet sein, dass als Ergebnis davon nicht zwei oder mehrere Finger zusammengebunden werden, in der Art und Weise, dass die Finger sich nicht einzeln bewegen können. Dies soll dem Obmann des Kampfgerichts vor Wettkampfbeginn angezeigt werden.
- b) Ein Wettkämpfer darf keine Handschuhe benutzen, ausgenommen beim Hammerwurf. In diesem Fall müssen die Handschuhe auf der Ober- und Unterseite glatt sein, und die Fingerspitzen müssen mit Ausnahme des Daumens offen sein.
- c) Um einen besseren Griff zu haben, ist es den Wettkämpfern erlaubt, eine geeignete Substanz nur an den Händen zu verwenden oder im Falle der Hammerwerfer auch auf ihren Handschuhen. Kugelstoßer können solche Substanzen an ihrem Hals verwenden. Zusätzlich dürfen Wettkämpfer beim Kugelstoßen und Diskuswerfen Kreide oder eine vergleichbare Substanz auf dem Gerät aufbringen.
- d) Gürtel bei Kugel, Hammer, Diskus und Speer sowie Ellbogenschutz beim Speerwurf sind erlaubt.

Stoß/Wurfkreis:

Der Kreisring muss aus Bandeisen, Stahl oder anderem geeigneten Material gefertigt und dessen Oberseite gleich hoch mit dem ihn umgebenden Boden sein.

Die Innenfläche des Stoß – Wurfkreises kann aus Beton, Asphalt oder irgendeinem anderen festem, nicht rutschigen Material sein. Sie muss eben sein und 1,4 -2,6 cm tiefer als die Oberseite des Kreisringes liegen.

Beim Kugelstoß ist ein transportabler Stoßkreis, der diesen Bestimmungen entspricht, zulässig.

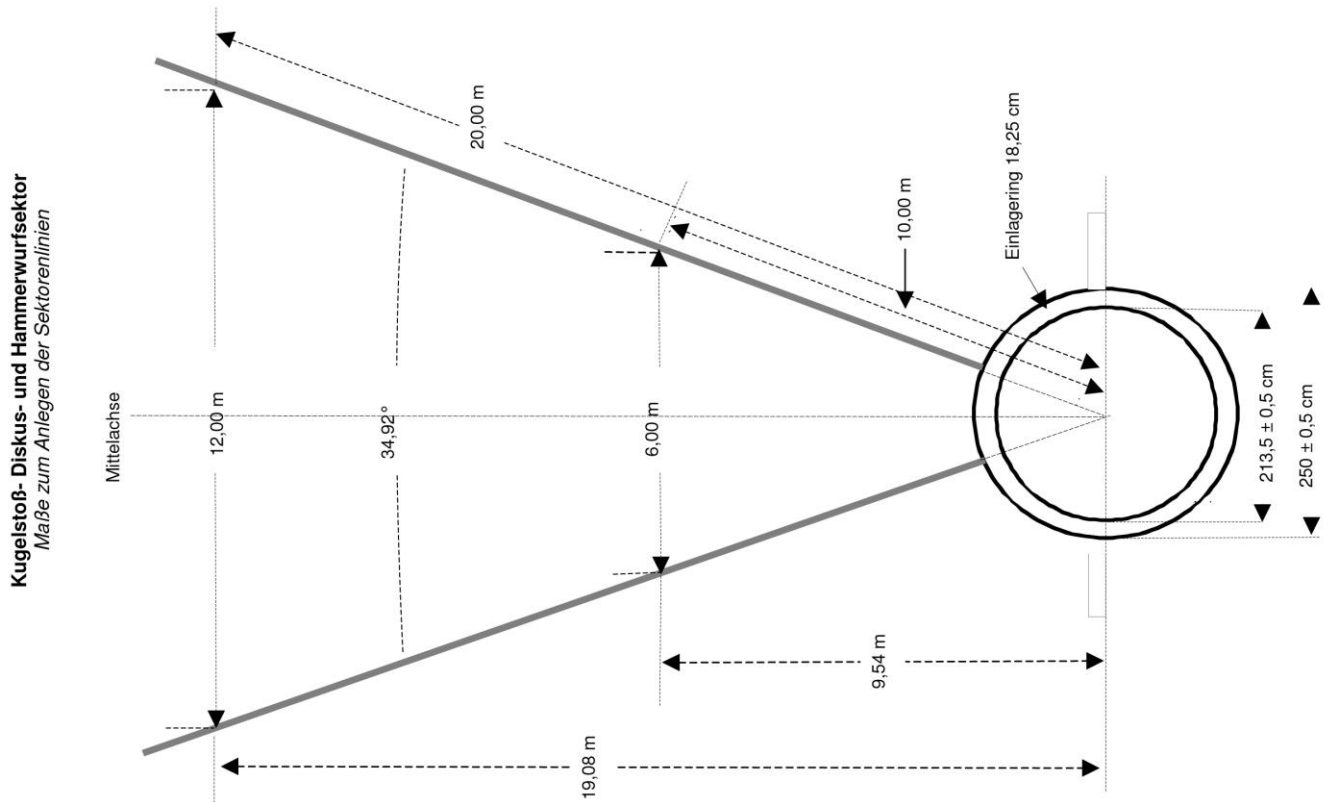
Der Stoß- und Wurfkreis muss beim Kugelstoß und beim Hammerwurf einen Innendurchmesser von 213,5cm, beim Diskuswurf von 250cm haben. Toleranz +/- 5 mm.

Der Kreisring muss mindestens 6 mm dick und weiß sein.

Der Hammer kann aus einem Diskuswurfkreis geworfen werden, sofern dessen Durchmesser durch einen Einlagering (18,25cm breit) von 250cm auf 213,5cm verkleinert wurde.

Auf beiden Seiten des Stoß- Wurfkreises müssen von der Oberseite des Kreisringes aus mindestens 75cm lange und 5cm breite weiße Linien nach außen gezogen sein, deren hinterer Rand die Verlängerung einer theoretischen Linie darstellt, die durch den Mittelpunkt des Stoß-/Wurfkreises und rechtwinkelig zur Mittellinie des Sektors verläuft. Siehe Zeichnung.

Der Wettkämpfer darf weder in den Stoß-Wurfkreis noch auf seine Schuhe irgendeine Substanz auftragen oder Sprühen und auch nicht die Oberfläche des Kreisinneren aufrauen.



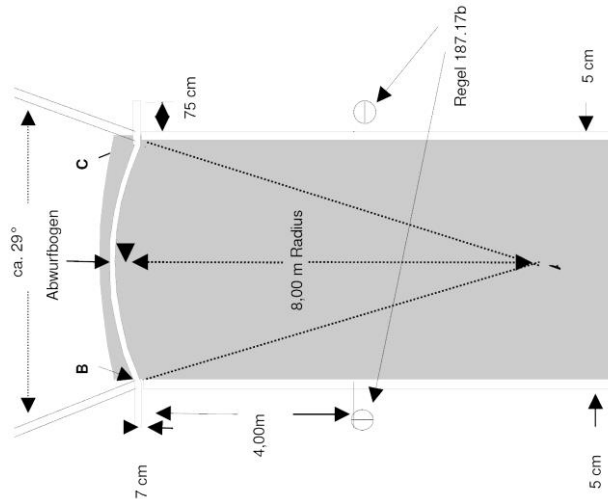
Beim Kugelstoß, Diskus- und Hammerwurf muss der Sektor mit 5cm breiten weißen Streifen in einem Winkel von 34,92 Grad so gekennzeichnet sein, dass deren Innenkanten – wenn verlängert – sich im Kreismittelpunkt treffen würden.

Der 34,92 Grad Sektor ist dann genau gekennzeichnet, wenn die zwei auf den Sektorlinien bei 20m vom Kreismittelpunkt entfernten Punkte 12,00m voneinander entfernt liegen.

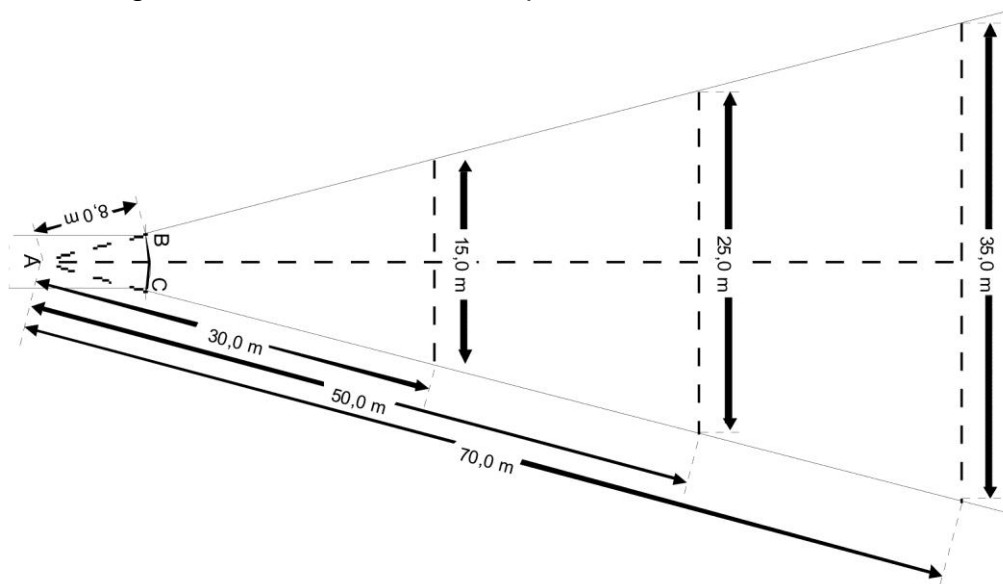
Mit jedem zusätzlichen Meter Entfernung vom Kreismittelpunkt nimmt der Abstand zwischen den Sektorenlinien um 60cm zu (siehe Skizze).

Anlaufbahn beim Speerwurf:

Die Mindestlänge der Anlaufbahn beträgt 30m. Wo die Bedingungen es zulassen müssen es mindestens 33,5m sein. Sie muss mit zwei parallelen 5cm breiten weißen Linien im Abstand von 4m gekennzeichnet sein. Der Wurf muss vor einem Kreisbogen (Abwurfbogen) ausgeführt werden, der einen Radius von 8m hat. Der Abwurfbogen besteht aus einem 7cm breiten Streifen, der aufgemalt, aus Holz oder etwa Plastik ist. Er muss weiß und niveaugleich mit dem Boden sein. An seinen Enden sind rechtwinklig zu den Begrenzungslinien der Anlaufbahn 75cm lange und 7cm breite weiße Linien zu ziehen. Der Abwurfbogen sollte so angelegt sein, dass jenseits davon – in Wurfriechung – noch ein Kunststoffbelag von 1m ist.



Maße zum Anlegen der Sektorenlinsen für Speerwurf



Es ist ein Fehlversuch wenn der Wettkämpfer im Verlaufe des Versuchs:

- die Kugel regelwidrig stoßt (fallen lässt) oder den Speer regelwidrig wirft.
- mit irgendeinem Teil seines Körpers die Oberseite des Kreisringes oder den Boden außerhalb des Stoß- oder Wurfkreises berührt.
- Beim Kugelstoß mit irgendeinem Teil seines Körpers die Oberseite des Stoßbalkens berührt.
- Beim Speerwurf mit irgendeinem Teil seines Körpers die Begrenzungslinien der Anlaufbahn, des Abwurfbogens oder den Boden außerhalb davon berührt.

Unterbrechung:

Sofern im Verlauf eines Versuchs nicht gegen entsprechende Regeln im Stoß- oder Wurfwettbewerb verstoßen wurde, darf der Wettkämpfer einen begonnenen Versuch unterbrechen, das Gerät innerhalb oder außerhalb des Kreises niederlegen und diesen regelkonform in



ruhiger Weise verlassen bevor der Wettkämpfer wieder in die ruhige Ausgangsstellung zurückkehrt und den Versuch von neuem beginnt. **Der Versuch muss jedoch innerhalb der erlaubten Zeit begonnen werden.**

Ein Versuch ist ungültig wenn ...

- a) der Versuch nicht innerhalb der erlaubten Zeit begonnen und ausgeführt wird.
- b) die Kugel, der Diskus, der Hammerkopf (nicht andere Teile des Hammers) oder die Spitze des Speeres nicht vollständig innerhalb des Sektors - ohne Berührung der Seitenlinien – den Boden berühren.
- c) der Wettkämpfer den Kreis oder die Anlaufbahn verlässt, bevor das Gerät den Boden berührt hat.
- d) bei Versuchen aus dem Kreis der erste Kontakt mit der Oberseite des Kreisringes oder mit dem Boden außerhalb des Kreises nicht vollständig hinter der außerhalb gekennzeichneten Linie erfolgt ist. – dies **gilt auch bei Unterbrechungen!**

Messen:

Beim Kugelstoß, Diskus- Hammer- und Speerwurf ist jeder Wurf/Stoß unmittelbar nach jedem Versuch zu messen und zwar von dem, dem Abwurf nächstliegenden durch den Aufschlag der Kugel, des Diskus, des Hammerkopfes hinterlassenen Eindruck, bis zur Innenkante des Stoßbalkens/Kreisringes entlang einer geraden Linie bis zum Kreismittelpunkt.

Beim Speerwurf von der Stelle, wo die Spitze es Speeres zuerst auf den Boden traf bis zum Innenrand des Abwurfbogens entlang einer geraden Linie zum Mittelpunkt des von der Abwurflinie teilweise gebildeten Kreises (8m-Radius).

REGEL: 188 Kugelstoß

Vorkampf bzw. Finale siehe **Technische Bewerbe / Versuche.**

Bei Verzicht auf die Teilnahme im Finale ist ebenso zu verfahren wie **unter Technische Bewerbe.**

Erklärung.

Auf dem Wettkampfsplatz können jedem Wettkämpfer maximal zwei Probeversuche erlaubt werden, die unter Aufsicht des KARI in der ausgelosten Reihenfolge (Protokoll) auszuführen sind.

Wettkampf:

Die Kugel muss mit einer Hand von der Schulter aus gestoßen werden. Zu Beginn des Stoßes nimmt der Wettkämpfer eine Stellung im Stoßkreis ein, bei der die Kugel den Hals oder das Kinn berührt oder in nächster Nähe dazu liegt. Während der Ausführung des Stoßes darf die Hand nicht aus dieser Stellung gesenkt und die Kugel nicht hinter die Schulterlinie geführt werden. Radschlagtechnik ist nicht erlaubt.

REGEL 191: Hammerwurf



Dem Wettkämpfer ist es in der Ausgangsstellung vor dem ersten Schwungholen oder Drehen erlaubt, den Hammer außerhalb oder innerhalb des Wurfkreises abzulegen.

Es ist kein Fehlversuch, wenn der Hammerkopf beim Schwungholen oder Drehen, den Boden innerhalb oder außerhalb des Wurfkreises oder die Oberkante des Kreisringes berührt. Unterbricht jedoch der Wettkämpfer danach den Versuch um erneut zu beginnen, ist dies ein Fehlversuch.

Es ist kein Fehlversuch, wenn der Hammer beim Wurf oder im Flug zerbricht, vorausgesetzt, der Wurf wurde regelkonform ausgeführt. Es ist ein Wiederholungsversuch zu gewähren.

Es ist ebenfalls kein Fehlversuch, wenn der Wettkämpfer dadurch das Gleichgewicht verliert und infolgedessen gegen einzelne Bestimmungen dieser Regel verstößt. Auch in diesem Fall ist ein Wiederholungsversuch zu gewähren.

REGEL 193: Speerwurf

Der Speer ist am Griff zu fassen und über die Schulter oder den oberen Teil des Wurfarmes zu werfen. **Er darf nicht aus einer Drehbewegung geschleudert werden.** Unorthodoxe Wurfstile sind nicht erlaubt.

Ein Wurf ist nur gültig, wenn die Spitze des Speeres vor allen anderen Teilen des Speeres auf dem Boden auftrifft.

Von Beginn des Anlaufes bis zum vollendeten Ablauf darf sich der Wettkämpfer nicht so vollständig drehen, dass sein Rücken zum Abwurfbogen gerichtet ist.

Zerbricht der Speer während eines Wurfes oder in der Luft, ist dies kein Fehlversuch, sofern bis dahin kein Regelverstoß gegangen wurde. Verliert der Wettkämpfer dadurch sein Gleichgewicht und verstößt infolgedessen gegen die Regel, ist dies ebenfalls kein Fehlversuch. Es ist ihm ein Wiederholungsversuch zu gewähren.

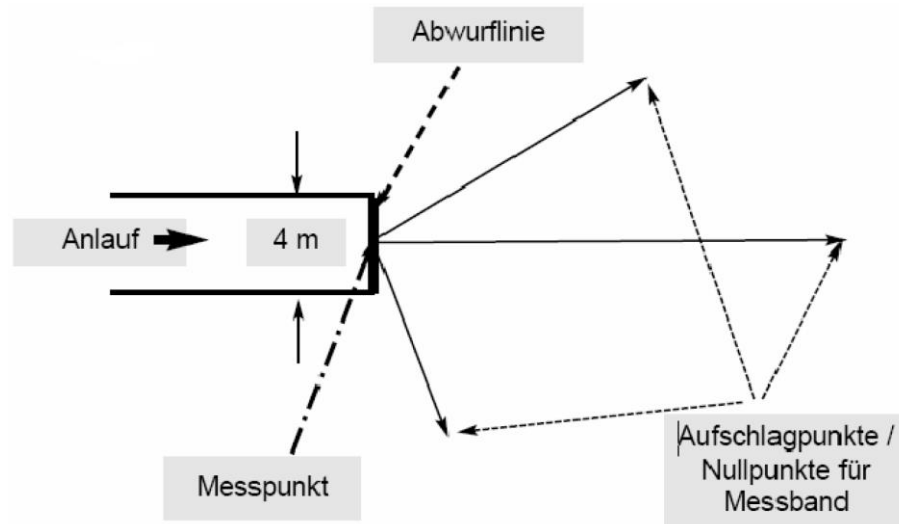
SCHLAGBALLWURF:

Der Schlagball hat ein Gewicht von 70-85 g. Er ist aus Leder gefertigt, der Umfang beträgt 19cm – 21cm; besteht er aus Gummi, beträgt der Durchmesser 6,0cm – 6,7cm.

Die Länge des Anlaufes ist unbegrenzt. Ball und Schlagball sind vor einer 7cm breiten weißen Abwurflinie bzw. Abwurflatte, die mindestens 3,66 m lang sein soll abzuwerfen. Die Abwurflatte soll mit dem Boden eben und fest verankert sein.

Berührt ein Wettkämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Abwurflinie oder Abwurflatte oder den Boden hinter dieser, ist der Versuch ungültig.

Schlagball- und Ballwurfanlage:



VOLLBALLWURF:

Der Vollball ist entsprechend den Regeln des Schlagballwurfes durchzuführen

SCHLEUDERBALLWURF:

Der Schleuderball besteht aus einer Leder- oder Kunststoffhülle mit einer formbeständigen Füllung. Als Handgriff dient eine Schlaufe aus Chromleder, die 18,0 cm (+/- 1 cm) lang und 2,5 cm breit ist.

Gewichte und Abmessungen:

Männer und Junioren:

Gewicht: 1,5 kg Umfang: 60 – 70 cm

Frauen, Juniorinnen, männl. u. weibl. Jugend:

Gewicht: 1 kg Umfang: 55 – 60 cm

60 cm

1. Der Abwurf erfolgt aus einem Abwurfraum vor einem Abwurfbalken von 7,0 x 7,0 cm Stärke und 4 m Länge
2. Der Abwurfbalken soll fest mit dem Boden verankert und weiß gestrichen sein.
3. Der Wurfsektor wird durch Sektorenlinsen, die einen 60 Grad Winkel aufweisen begrenzt.
4. Der Abwurf kann aus dem Stand, mit Anlauf oder aus einer Drehung heraus erfolgen.
5. Berührt ein Wettkämpfer mit irgendeinem Körperteil die Abwurfleiste / Abwurfplatte oder den Boden dahinter, ist der Wurf ungültig.
6. Der Schleuderball muss vollständig innerhalb der Sektorenlinsen den Boden Berühren.
7. Messen und Zeitregel wie bei Speerwurf.

REGEL 200: Mehrkämpfe



Männer / Junioren - Zehnkampf:

Der Zehnkampf der Männer besteht aus zehn Disziplinen, die in nachstehender Reihenfolge an zwei aufeinander folgenden Tagen durchzuführen sind.

Erster Tag: 100 m – Weitsprung – Kugelstoß – Hochsprung – 400 m

Zweiter Tag:: 110 m Hürden – Diskus – Stabhoch – Speer – 1.500 m

männl. Jugend – Zehnkampf:

Erster Tag: 100 m – Weitsprung – Kugelstoß – Hochsprung – 300 m

Zweiter Tag: 110 m Hürden – Diskuswurf – Stabhochsprung – Speer – 1.000 m

männliche Schüler – Siebenkampf:

Erster Tag: 100 m – Weitsprung – Kugelstoß – Hochsprung

Zweiter Tag: 100 m Hürden – Speerwurf – 1.000 m

Frauen - Zehnkampf:

Erster Tag: 100 m – Diskus – Stabhoch – Speer – 400 m

Zweiter Tag: 100 m Hürden, Weit – Kugel – Hoch – 1.500 m

Juniorinnen (U20) und Frauen – Siebenkampf:

Erster Tag: 100 m Hürden – Hoch - Kugel – 200 m

Zweiter Tag: Weitsprung - Speerwurf – 800 m

weibl. Jugend – Siebenkampf:

Erster Tag : 100 m Hürden – Hochsprung – Kugelstoß – 100 m

Zweiter Tag: Weitsprung – Speerwurf – 800 m

Weibliche Schüler – Sechskampf:

Erster Tag: 80 m Hürden – Hochsprung – Kugel

Zweiter Tag: 100 m – Weitsprung – 800 m

Nach dem Ermessen des SCHIRI Mehrkampf, soll nach Möglichkeit für jeden einzelnen Wettkämpfer zwischen der Beendigung einer Disziplin bis zum Beginn der Nächsten eine Pause von mindestens 30 Minuten liegen.

Falls möglich, sollen zwischen dem Ende der letzten Disziplin des ersten Tages und dem Beginn der ersten Disziplin des zweiten Tages mindestens 10 Stunden liegen.

Die Startreihenfolge kann vor jedem Bewerb neu ausgelost werden.

Für die letzte Disziplin des Mehrkampfes sollten die Läufe so besetzt werden, dass die nach der zweitletzten Disziplin führenden Wettkämpfer in einer Gruppe sind.

Folgende **Ausnahmen von** in den Disziplinen sonst **geltenden IAAF Regeln** sind im **Mehrkampf** anzuwenden:

- a) Im Weitsprung und in allen Stoß- und Wurfdisziplinen hat jeder Wettkämpfer nur **3 Versuche**.
- b) Falls kein vollautomatisches Zeitbild verwendet wird, ist die Laufzeit für jeden Wettkämpfer von drei Zeitnehmern unabhängig zu messen.



- c) In Laufbewerben ist nur 1 Fehlstart je Lauf erlaubt. Jeder Athlet, verantwortlich für weitere Fehlstarts in diesem Lauf, muss disqualifiziert werden.

Ein Wettkämpfer, der in einer Disziplin nicht startet oder keinen Versuch macht, darf an den nachfolgenden Disziplinen nicht mehr teilnehmen. Dies gilt als Aufgabe des Wettkampfs. Er darf dann im Gesamtergebnis nicht mehr aufscheinen.

Ein Wettkämpfer, der sich zur Aufgabe entschließt, hat dies unverzüglich dem SCHRI Mehrkampf mitzuteilen.

Nach Beendigung jeder Disziplin sind den Wettkämpfern die entsprechenden Punktezahlen für die Einzeldisziplin nach der gültigen intern. Mehrkampfwertung und die Gesamtwertung bekannt zu geben.

Sieger ist der Wettkämpfer, der die höchste Gesamtpunktezahl erreicht hat.

Erreichen zwei oder mehr Wettkämpfer die gleichen Anzahl von Punkten für irgendeinen Platz im Wettkampf ist wie folgt zu verfahren, ob es sich um Gleichstand handelt:

- Der Wettkämpfer, der in einer größeren Anzahl von Disziplinen mehr Punkte erreicht hat als die anderen, muss den besseren Platz bekommen.
- Sind die Wettkämpfer noch immer gleich muss der Wettkämpfer den besseren Platz bekommen, der in irgendeinem Wettbewerb die höchste Punktezahl erreicht hat.
- Sind die Wettkämpfer noch immer gleich muss der Wettkämpfer den besseren Platz bekommen, der in einer zweiten Disziplin usw. die höhere Punktezahl erreicht hat.

DER DEUTSCHE FÜNFKAMPF:

Der Deutsche Fünfkampf wurde von Hermann Leithner im DTB eingeführt.

I. Allgemeines:

- Die Anmeldung erfolgt durch die Eintragung in die Teilnehmerliste der Wettkampfleitung.
- Die Reihenfolge der Wettkämpfer richtet sich bei allen Bewerben nach dieser Liste.

II. Besonderes:

1. Weithochsprung – (1,20 m hoch – 2,40 m weit)

- Es wird nur ein Sprung ausgeführt.
- der Sprung ist gültig, wenn die Latte nicht herabfällt.
- Fehllauf, übertreten beim Absprung, Abwerfen oder Abbrechen der Latte machen den Sprung ungültig.
- Zur leichteren Kontrolle an der Absprungstelle ist auf der Aufsprungseite des Absprungbalkens ein Streifen Erde oder Sand anzubringen.
- Der Absprungbalken ist im Boden eingelassen, nicht federnd, weiß gestrichen und 15 – 20 cm breit.



- f) Bei Neuauflegen der abgeworfenen Latte ist die Höhe neuerlich nachzumessen.
- g) Wenn nicht mindestens fünf Wettkämpfer den Pflichtsprung ordnungsgemäß durchführen, ist von allen Teilnehmern der Sprung zu wiederholen.
- h) Alle Springer, die den Weithochsprung gültig durchgeführt haben, treten zum Gerwerfen an.

2. Gerwerfen

Der Ger ist aus Eschenholz, rund, 190 cm lang, 30 mm Schaftdurchmesser und mit einer 300 g schweren Eisenspitze versehen.

Der Gerschaft wiegt 900 g. Das Gesamtgewicht des Ger 1,2 kg.

Als Ziel dient eine lotrecht befestigte Holzscheibe, 75 cm breit und 150 cm hoch, die 50 cm über dem Erdboden angebracht ist.

Die Scheibe muss so beschaffen sein, dass sie beim Auftreffen eines Geres nicht federt. Von oben nach unten und von links nach rechts werden auf der Scheibe die Halbierungsgeraden gezogen und von der Mitte nach außen in 10 Teile geteilt. Die Teilstriche werden durch Linien verbunden und die dadurch entstehenden Ringe von der Mitte nach außen mit den Zahlen 10 bis 1 versehen.

- a) Geworfen wird von einer 12 m entfernten Abwurflinie, die beim Wurf nicht übertreten werden darf.
- b) Es ist nur ein Wurf gestattet. Dieser ist gültig, wenn die Spitze des Geres in der Scheibe stecken bleibt.
- c) Der Wurf ist auch dann gültig, wenn der Schaft oder die Spitze brechen, jedoch ein Teil der Spitze in der Scheibe stecken bleibt, oder der Ger, nachdem er bereits stecken geblieben ist, zu Boden fällt.
- d) Gewertet wird bis zu 10 Punkten, wobei auch halbe Punkte (in Zweifelsfällen) zugelassen sind.
- e) 4 Fünfkämpfer müssen gültige Würfe erzielen.
Ist dies nicht der Fall, wird ein zweiter Durchgang durchgeführt, an dem die Erfolgreichen des ersten Durchganges nicht mehr teilzunehmen haben. Die Erfolgreichen des zweiten Durchganges (d.h. die Besten dieses Durchganges – Ergänzung auf die vorgeschriebenen vier Werfer) und die des ersten Durchganges treten zum Lauf an. Sollten nach dem zweiten Durchgang keine vier gültigen Wurfleistungen vorliegen, so wird ein Dritter Durchgang angesetzt. Sind auch jetzt keine vier gültigen Würfe nachzuweisen (Summe aus allen Durchgängen) ist der Kampf abzubrechen.
- f) die 4 besten Gerwerfer kommen zum Lauf.
- g) Die Gere sind vom Veranstalter beizustellen.
Alle benützen den gleichen Ger.
- h) Zur Vermeidung von Unfällen ist für entsprechende, umsichtige Absperrung Sorge zu tragen.

3. 200 m Lauf



- a) Die vier besten Gerwerfer treten zum Laufen an. Es ist nur ein Lauf gestattet.
- b) Der Lauf kann auch so durchgeführt werden, dass die Läufer bei 100 m eine Wendemarke umlaufen müssen.
- c) Die drei besten Läufer treten zum Hammerwerfen an.

4. Hammerwurf

Der Hammer hat ein Gesamtgewicht von 4 kg und eine Gesamtlänge von 60 cm.

- a) Dem Wettkämpfer ist nur ein Wurf gestattet.
- b) Drehungen sind nicht gestattet.
- c) Erreichen nicht wenigstens zwei Fünfkämpfer einen gültigen Wurf, ist ein zweiter Durchgang anzusetzen. Ein Werfer mit gültigem Wurf braucht nicht zu wiederholen. Wird im zweiten Durchgang nicht mindestens ein gültiger Wurf festgestellt, so muss ein dritter Durchgang angesetzt werden. Wird auch in diesem kein gültiger Wurf erreicht, so ist der Kampf abzubrechen.
- d) Die zwei besten Hammerwerfer werden zum Ringen zugelassen.
- e) Für weit reichende Absperrung und Sicherung zur Vermeidung von Unfällen ist unbedingt zu sorgen.

5. Freiringen

Die zwei besten Hammerwerfer ringen um den Sieg im Deutschen Fünfkampf.

- a) Vor dem Kampf reichen sich die Gegner die Hände zum Gruß.
Der Griff wird gelöst.
- b) Der Kampf beginnt mit dem Befehl – „Fertig-Los“ und wird von zwei Kampfrichtern beurteilt.
- c) Gegenstand des Angriffes ist der ganze Körper. Auch die Beine dürfen beim Angriff benützt werden. Gestattet sind daher Schenkel-, Bein-, Fußgriffe, Haken usw. **verboten sind** Verdrehen der Arme am Rücken über einen rechten Winkel hinaus, sowie Würgegriffe, die „Krawatte“, Stoßen, Schlagen, Kratzen, Verdrehen einzelner Finger, das Anfassen bei den Haaren und den Kleidern des Gegners, Beintreten und Beinschlagen.
- d) Die Ausführung verbotener Griffe zieht das erste Mal eine Verwarnung nach sich, das zweite Mal den Ausschluss und damit die Zuerkennung des Sieges an den Gegner.
- e) Besiegt ist, wer sitzend oder liegend zuerst den Boden berührt, sei es mit einem Oberschenkel, einer Schulter, der Seite oder dem Bauch.
- f) Gleichzeitiges Zubodenfallen beider Gegner macht den Gang unentschieden.
- g) Sieger ist, wer seinen Gegner zweimal geworfen hat.
- h) Das Urteil des Kampfrichters ist unanfechtbar.



- i) Der erste Gang des Ringkampfes darf höchstens 10 Minuten dauern. Nach Ablauf von 7 Minuten werden die Ringer durch Zuruf des Kampfrichters darauf aufmerksam gemacht, dass der Gang in drei Minuten beendet sein muss
- j) Wenn die Entscheidung innerhalb der 10 Minuten nicht erfolgt, so haben die Ringer nach einer Pause von einer Minute zu einem zweiten Gang anzutreten, der höchstens drei Minuten dauern darf. Besiegt ist dann der, der zuerst zu Boden muss und zwar in der Fortsetzung eines vom Gegner im Stand oder im Knien angesetzten Griffes.
- k) Führt auch der zweite Gang noch keine Entscheidung herbei, so wird nach einer Unterbrechung von einer Minute zum dritten Gang, der auch nur drei Minuten dauern darf, angetreten. Die Entscheidung im dritten Gang erfolgt nach Punktwertung. Mit einem Punkt wird jeder ordnungsgemäße Griff gewertet, den der Ringer beim Gegner anbringt. Sieger ist der, dem innerhalb von drei Minuten mehr Punkte zugesprochen werden. Die Punkte sind vom Kampfrichter laut zu zählen.

TAUZIEHEN als Mannschaftswettkampf:

Ein beliebter Mannschaftswettkampf, z.B. bei Bergturnfesten, für Halle und Turnplatz ist das Tauziehen.

Ziel: Kraftgewinn, Krafttest und Geschicklichkeit.

- a) Das Tau ist 15 m lang und 3,5 mm dick, knotenlos und ohne Handgriffe. In der Mitte und 150 cm von ihr nach beiden Seiten sind Merkmale (Bänder) angebracht.
- b) zu einer Mannschaft gehören 6 Mann.
- c) Der Kampf darf nur barfuss oder mit Sportschuhen ohne Spikes und ohne beschlagene Absätze durchgeführt werden.
- d) Vertiefungen im Boden dürfen nicht angebracht werden. Der Boden soll hart sein, damit beim Kampf keine Vertiefungen entstehen.
- e) Vor Beginn des Kampfes wird durch Los die Platzwahl vorgenommen. Nach jedem Gang erfolgt Platzwechsel.
- f) Jeder Kampf besteht aus maximal drei Entscheidungen. Mannschaften die zweimal verlieren, scheiden aus.
- g) Das Tau wird von allen Kämpfern der beiden Mannschaften gehalten. Es befindet sich mit seinen drei Merkmalen genau über den entsprechenden Zeichen auf dem Boden (3m lange Linie)



- h) Der Vordermann einer jeden Mannschaft fasst mit einer Hand die am Tau befindliche Griffmarke. Die Kämpfer halten einen Abstand von etwa 1,20 m voneinander.
- i) Die Mannschaft, der es gelingt, das Tau soweit in das eigene Feld zu ziehen, das das Gegnerische Merkzeichen im eigenen Feld ist, hat den Gang gewonnen.
- j) Ist ein Gang nach drei Minuten unentschieden, so bricht der Kampfrichter diesen Gang als unentschieden ab.

Verschiedene Formen des Starts:

- a) Zwei gleichstarke Mannschaften verteilen sich am Tau (15m lang), und zwar so, dass der Vordermann jeder Mannschaft den Wertungsring erfasst.
- b) Die beiden Griffmarken, je 1,50 m von der Seilmitte entfernt, werden gleichzeitig als Grenzlinie zwischen den Mannschaften auf dem Boden markiert.
- c) Auf Zeichen beginnt das Spiel. Gelingt es einer Mannschaft, die Gegnerischen Griffmarken über die eigene Grenzlinie zu ziehen, so ist sie Sieger.

Spielformen:

- a) Die Aufstellungsformen können variiert werden, die Spieler sitzen, hocken oder liegen neben dem Tau und dürfen erst auf Pfiff aufstehen und anfassen.
- b) Die Teilnehmer stehen in einiger Entfernung in Reihe hinter dem oder in Linie zum eigenen Tauende. Auf Pfiff erfolgt der gemeinsame Start zum Tau.
- c) Die Mannschaften werden durchnummeriert. Aus der gleichen Aufstellung (Linie oder Reihe) heraus ruft der Spielleiter Läufer mit der gleichen Nummer zum Tau, die zunächst einen Zweikampf austragen und kurze Zeit später nach und nach durch aufgerufene Läufer unterstützt werden, bis alle am Tau ziehen.
- d) Beide Mannschaften laufen um das liegende Tau. Auf ein Zeichen springen die Spieler zu ihren vorher bestimmten Plätzen und ziehen.



KURZSTRECKENLAUF

ANLAGE :

- | |
|---|
| * 100 m Laufbahn mit Einzelbahnen (je 1,22 m breit),
Über die gesamte Länge durch 5 cm breite Markierungslinien getrennt. |
| * Nummerierung der Einzelbahnen von links nach rechts in Laufrichtung |
| * Startblöcke für jede Einzelbahn vor der Startlinie – müssen benutzt werden !!! |
| * Seitliche Begrenzung der Ziellinie durch zwei weiße Zielpfosten (bzw. die Ständer der Zeitnehmung) |

START :

- | |
|---|
| * Zuordnen der Startplätze durch den Starter bzw. Startordner |
| * STARTER muss sich von der Einsatzbereitschaft der Zeitnehmer vergewissern |
| * Kommando:
„ AUF DIE PLÄTZE “ - Sofortiges Einnehmen der Startstellung
(Startklappe geschlossen) Hände oder Füße dürfen ab jetzt weder die Startlinie noch
den Boden jenseits davon berühren.
„ FERTIG “ - Sofortiges Einnehmen der endgültigen Startstellung.
(Startklappe geöffnet) Beide Hände müssen den Boden berühren, beide
Füße müssen Kontakt mit den Startblöcken haben.
Keine Bewegung mehr erlaubt.
„ STARTSIGNAL “ - Schuss bzw. rasches schließen der Startklappe
(Startklappe geschlossen) |

FEHLSTART :

- | |
|---|
| * Bei Berührung der Startlinie oder des Bodens jenseits der Startlinie nach Einnahme der ruhigen Startstellung und dem Kommando FERTIG |
| * Bei Bewegung von Händen oder Füßen bzw. Zucken VOR dem Startsignal |
| * RÜCKRUF BEI Fehlstart durch erneutes (doppeltes) Startsignal |
| * Jeder Läufer der einen Fehlstart verursacht IST zu disqualifizieren!!!
Ausgenommen Mehrkämpfer (1 Fehlstart/Lauf zulässig) und ab Schüler U14 |

VERHALTEN in der BAHN :



- | |
|--|
| * Jeder Wettkämpfer muss während des gesamten Laufes in seiner Bahn bleiben |
| * Jeder Wettkämpfer, der einen Anderen absichtlich rempelt, schneidet oder in anderer Weise behindert, IST zu disqualifizieren!!! |

ZIELEINLAUF und ZEITNEHMUNG : siehe Mittelstreckenlauf

MITTELSTRECKENLAUF

ANLAGE :

- | |
|--|
| * 400 m Rundbahn mit Einzelbahnen (je 1,22 m breit), |
| * Startlinie für 1000 m – Lauf: Evolvente beim 200 m Start
Startlinie für 800 m – Lauf: Evolvente bei der Ziellinie |
| * Keine Startblöcke erlaubt!!! |
| * Ziellinie, 5 cm breit, rechtwinkelig zur Laufbahninnenkante |
| * 2 Zielpfosten begrenzen die Ziellinie (bzw. die Ständer der Zeitnehmung) |

START :

- | |
|--|
| * Die Wettkämpfer werden vor der Evolvente vom Starter aufgestellt – Keine Bahnen! |
| * Kommando:
„ AUF DIE PLÄTZE “ - Sofortiges Einnehmen der Startstellung. Die Füße dürfen
weder die Evolvente noch den Boden jenseits
davon berühren |
| „ STARTSIGNAL “ - Schuss bzw. rasches schließen der Startklappe |

FEHLSTART : siehe Kurzstreckenlauf

ZIELEINLAUF und ZEITNEHMUNG :

- | |
|--|
| * Die ZEITNEHMER stehen außerhalb der Laufbahn in Höhe der Ziellinie |
|--|



* Die ZEITNEHMER müssen dem Starter ihre Einsatzbereitschaft signalisieren
* Für jeden Wettkämpfer wird die Zeit vom optisch Erkennen des Startsignals (aufblitzen oder Rauch des Schusses / geschlossene Startklappe) bis zu jenem Moment gemessen, da der Rumpf des Wettkämpfers (NICHT Kopf, Hals, Arme oder Beine) die senkrechte Ebene über der Ziellinie erreicht.
* Die Zeitnahme erfolgt: - nach Bahnen beim Kurzstreckenlauf (60 m – 400 m) - nach Einlaufreihenfolgen über 400 m
* Der Wettkämpfer muss zur FESTSTELLUNG seiner Leistung sofort nach dem Lauf - beim Kurzstreckenlauf (60m – 400 m) in seiner Bahne zurückgehen und dem Zeitnehmer dieser Bahn seinen Namen nennen - zu den Zeitnehmern zurückgehen und seinen Namen nennen Nur bei Handzeitnahme und ohne elektronische Auswertung!!!
* Der Zeitnehmer darf seine Uhr nicht zurückstellen, bevor Name und Leistung des von ihm gestoppten Wettkämpfers zweifelsfrei festgestellt und die erzielte Laufleistung in der Wettkampfkarte eingetragen wurde

WEITSPRUNG

ANLAGE :

* ebene Anlaufbahn, mindestens 40 m Lang und 1,22 m breit
* Die Sprunggrube soll mit weichem, feuchtem Sand gefüllt sein. Dieser soll niveaugleich mit dem Absprungbalken sein. Körnung: 0,2 mm – 2 mm
* Die Absprunglinie muss zwischen 1 m und 3 m von der Sprunggrube entfernt sein
* ABSPRUNGLINIE = zur Sprunggrube hin gelegene Kante des Absprungbalkens. Hinter der Absprunglinie = Brett mit Plastilin oder 10 cm breiter aufgeschütteter Sandstreifen zur genaueren Feststellung des Fußabdruckes beim



Übertreten.

* Der Abstand Absprunglinie bis Ende Sprunggrube muss mindestens 10 m betragen

VERSUCHE / AUSFÜHRUNG :

* 3 Versuche pro Wettkämpfer im Vorkampf. Die besten 8 Wettkämpfer haben noch 3

weitere Versuche = **im MEHRKAMPF NUR 3 Versuche !!!**

* wird ein Wettkämpfer behindert, kann der KARI einen weiteren Versuch gestatten

* Der KARI muss dem Wettkämpfer **anzeigen**, dass die **Anlage FREI** ist – gehobene

Hand – weiße Fahne – deutlich hörbares aufrufen.

Dem Wettkämpfer steht von da **an max. 1 Minute Zeit** zur Verfügung um seinen

Versuch zu beginnen

* **Unnötige Verzögerung** eines Versuches durch den Wettkämpfer kann als Fehlversuch gewertet werden

* Die KARI müssen alle Versuche eines Wettkämpfers überwachen und die Gültigkeit

eines Versuches anzeigen – weiße Fahne – Hand – Ansage (gültig – ungültig)

* Nur **GÜLTIGE VERSUCHE** werden gemessen

* Der **ABSPRUNG** erfolgt von einem Balken - ein Absprung vor dem Balken ist

erlaubt.

NICHT erlaubt ist jedoch das **Abspringen seitlich neben dem Balken** oder das

Übertreten der Absprunglinie mit irgendeinem Körperteil

FEHLVERSUCHE - wenn der Wettkämpfer

* **beim Absprung den Boden jenseits der Absprunglinie** mit irgendeinem Teil seines

Körpers **berührt** oder wenn er durchläuft

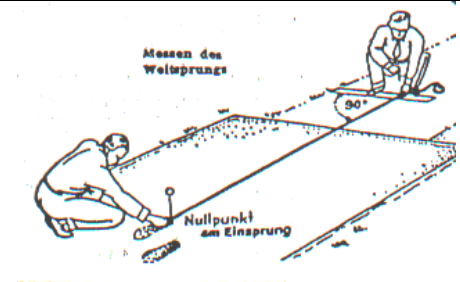
* **seitlich neben dem Balken abspringt**, gleichgültig ob vor oder hinter den Absprunglinie

* **Saltosprünge** – in jeder Art - durchführt

* bei der Landung den Boden außerhalb der Sprunggrube berührt, sofern dieser Punkt der Absprunglinie näher ist als der für die Messung maßgebliche Abdruck in der Sprunggrube

Richtiges Messen: siehe Standweitsprung

STANDWEITSPRUNG



ANLAGE :

- * sandgefüllte Sprunggrube – mindestens 4 m lang
- * ebener ABSPRUNGBALKEN, dessen Niveau gegenüber der Sprunggrube erhöht sein kann
- * Entfernung Absprungbalken - Sprunggrube maximal 1 m
- * ABSPRUNGLINIE = zur Sprunggrube hin gelegene Kante des Absprungbalkens.
Hinter der Absprunglinie = Brett mit Plastilin oder 10 cm breiter aufgeschütteter Sandstreifen zur genaueren Feststellung des Fußabdruckes beim Übertreten.
- * Der Abstand Absprunglinie bis Ende Sprunggrube muss mindestens 10 m betragen

Richtiges AUSFÜHREN :

- * **FUSSSTELLUNG** muss nicht geschlossen, jedoch parallel sein
- * **AUSBALANCIEREN** durch abwechselndes Heben der Fersen und Fußspitzen erlaubt
- * VOR dem Abspringen darf keiner der Füße ganz vom Absprungbalken abgehoben werden.



* KEIN Hin- und Hergleiten mit den Füßen vor dem Absprung
* Die KARI müssen alle Versuche eines Wettkämpfers überwachen und die Gültigkeit eines Versuches anzeigen – weiße Fahne – Hand – Ansage (gültig – ungültig)
* Nur GÜLTIGE VERSUCHE werden gemessen

Richtiges MESSEN :

* Jeder GÜLTIGE VERSUCH wird sofort gemessen und in die Wertungskarte eingetragen.
* Die NULL – Marke des Maßbandes wird am Ende jenes im Sand hinterlassenen Abdruckes angelegt, welcher dem Absprungbalken am nächsten liegt, gleichgültig, von welchem Körperteil der Abdruck stammt
* Von diesem Abdruck wird das Maßband gespannt und - IM RECHTEN WINKEL - = 90° - zum Absprungbalken geführt
* Die erzielte Sprungleistung wird an der Absprunglinie = Vorderkante des Absprungbalkens (die dem Grubenrand näher liegende Kante) bzw. an deren seitlicher Verlängerung in vollen Zentimetern gemessen (dazwischenliegende Werte abrunden)

SCHLEUDERBALL

ANLAGE :

* gerader Abwurfballen, 4 m lang
* Wurf – Sektor (Winkel 60°), Spitze des Wurf – Sektor bildet mit den Endpunkten des



Abwurf balkens ein gleichseitiges Dreieck

Richtige AUSFÜHRUNG :

* Wettkämpfer bleiben beim Wurf innerhalb des Abwurfsektors
(Dreieck: Abwurf balken – Sektorenspitze)

* **Abwurf ist möglich:** a) aus dem Stand b) mit Anlauf und/oder Drehung

* Der Ball muss vollständig innerhalb des Sektors landen

FEHLVERSUCHE, wenn:

* der Wettkämpfer nach Einnahme der Ausgangstellung mit irgendeinem Teil seines Körpers die Oberfläche des Abwurf balkens oder den Boden außerhalb des Abwurfsektors berührt

* der Wettkämpfer den Abwurf sektor verlässt, ehe der Ball den Boden berührt

* wenn der Schleuderball **nicht vollständig innerhalb** der inneren Ränder des Sektors auf den Boden niederfällt (gilt nur für den Ball, nicht für die Schlaufe)

Richtiges MESSEN :

* Jeder **gültige** Versuch wird sofort mit einer Stecktafel markiert

* Ist beim nächsten Versuch desselben Wettkämpfers die Wurfleistung eindeutig kleiner, bleibt die Stecktafel bei der bisherigen Leistung

* Ist beim nächsten Versuch desselben Wettkämpfers die Wurfleistung eindeutig größer, wird seine Stecktafel zur größeren Leistung hin versetzt

* Ist jedoch die neue Leistung nicht eindeutig als größer oder kleiner zu erkennen, ist

auch für diesen Versuch eine Stecktafel zu setzen

* Nach drei Versuchen eines Wettkämpfers ist die größte Wurfweite zu



ermitteln und in die Wettkampfkarte einzutragen
* Die NULL – Marke des Maßbandes setzt an der Einstichstelle der Stecktafel an
* Das Maßband wird in gerader Linie und gespannt bis zur Sektorenspitze hinter dem Abwurfballen geführt
* Die erreichte Wurfleistung wird an der INNENKANTE des Abwurfballens in vollen Zentimetern abgelesen (bei dazwischenliegenden Werten ist abzurunden)

KUGELSTOSS

ANLAGE :

* Kugelstoßkreis mit weißem Stoßballen
* Hintere Kreishälfte wird durch weiße 5 cm breite nach außen um 75 cm verlängerte Markierungslinie gekennzeichnet (horizontale Kreishalbierungslinie)
* Stoßsektor (Winkel $34,92^\circ$), Spitze des Sektors = Mittelpunkt des Stoßkreises

Richtige AUSFÜHRUNG :

* Ruhige Ausgangstellung
* Kugel muss vom vorderen Schulterbereich aus mit der Hand gestoßen werden
* Wurfkreis darf nach dem Einstoßen nur zur Ausführung von Wettkampfvorsuchen benutzt werden
* Nur die Innenfläche des Stoßballens darf vom Wettkämpfer berührt werden
* die Kugel muss vollständig innerhalb der Sektorenlinie landen
* der Wettkämpfer darf den Stoßkreis nur über die hintere Kreishälfte oder



hinter
den seitlichen Begrenzungslinien verlassen

* Kugel muss nach dem Stoß zurückgetragen (darf nicht zurückgeworfen werden)

FEHLVERSUCHE, wenn der Wettkämpfer

* nach Einnahme der Ausgangstellung mit irgendeinem Körperteil die Oberkante bzw.

Oberfläche des Abstoßbalkens oder den Boden außerhalb des Kreisringes berührt

Ausnahme: Unterbruch innerhalb der zulässigen Zeit (1 Minute)

* während des Versuches die Kugel fallen lässt

* den Kreis verlässt, bevor die Kugel den Boden berührt hat

* beim Verlassen des Kreises den ersten Schritt außerhalb nicht vollständig hinter die
nach außen verlängerte Halbmesslinie des Wurfkreises setzt

Richtiges MESSEN :

* Jeder **gültige** Versuch wird sofort mit einer Stecktafel markiert

* Die NULL – Marke des Maßbandes wird an der Einstichstelle der Stecktafel (nicht
an der Oberkante) angelegt

* Das Maßband wird in gerader Linie und gespannt und bis zum Mittelpunkt des
Stoßkreises geführt

* Die erreichte Stoßleistung wird an der INNENKANTE des Stoßbalkens in vollen Zentimetern abgelesen (bei dazwischenliegenden Werten ist abzurunden)