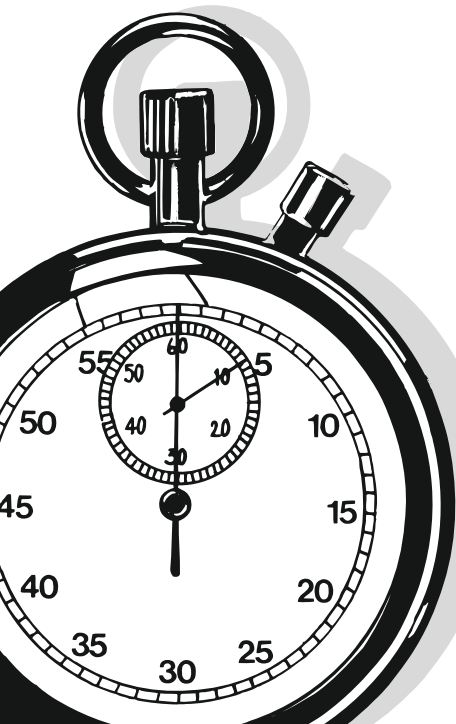


Kampfrichtertätigkeit

bei Leichtathletikwettkämpfen
und Turnfesten

Kampfrichter-Fibel

Übersicht der
wichtigsten Regeln



Januar 2022

Kampfrichtertätigkeit

bei Leichtathletikwettkämpfen und Turnfesten

Kampfrichter – Fibel 2022

Übersicht der wichtigsten Regeln

Inhalt	Seite
1. Kampfrichter: Funktion und Aufgabe	2
2. Schiedsrichter: Funktion und Aufgabe	2
3. Läufe	3
4. Sprünge	6
5. Würfe	12
6. Zeitlimiten für Versuche	15
7. Mehrkampf	15
8. Turnfest – Disziplinen	16
9. Kategorien / Geräte / Gewichte	18
10. Wettkampfanlagen für Läufe/Würfe/Sprünge (Skizzen)	19

Der Text ist in männlicher Form geschrieben, gilt aber für beide Geschlechter.

1. Kampfrichter: Funktion und Aufgabe

Funktion

Kampfrichter sind unentbehrliche Helfer an den Anlagen bei der Durchführung von lokalen, regionalen, nationalen oder internationalen Wettkämpfen der Leichtathletik, Turnfesten und Schulsportanlässen. Sie gewährleisten gleiche Bedingungen für alle nach international gültigen Regeln. Sie erfassen die erzielten Leistungen objektiv und neutral.

Aufgaben

Kampfrichter richten Anlagen ein, führen Athleten durch die Wettkämpfe, stoppen Zeiten, messen Weiten, entscheiden über die Gültigkeit der Versuche, kontrollieren Material. Sie arbeiten eng mit dem Kampfrichter-Obmann und dem Schiedsgericht zusammen. Am Ende des Wettkampfes wird das Material zurückgestellt und Anlagen werden abgedeckt.

Spezialaufgaben

Kampfrichter mit einer speziellen Zusatz-Ausbildung:

- Starter und Startordner für den Startbereich
- Zielfilm-/ Videooperateure für die Zeit- und Weitemessung
- Wettkampfbürospezialisten für die Resultat-Auswertung
- Rundenzähler, Windmesser, Kurven- und Übergaberichter
- Gerätekontrollreue und Anlagenbereitsteller
- Einlaufrichter
- Speaker (der durch den Wettkampf führt).

2. Schiedsrichter: Funktion und Aufgaben

Für jeden Wettkampf mit lizenzierten Athleten benötigt es in der Schweiz - je nach Wettkampfkategorien - einen bis vier Schiedsrichter, welche entsprechend gekennzeichnet sind.

Ihre Aufgaben sind

- Einhalten der Wettkampfregeln (Zusammenarbeit mit den Kampfrichtern).
- Überprüfen der Wettkampfanlage und die Arbeit im Wettkampfbüro.
- Endgültige Entscheidung treffen auf dem Platz über eine allfällige Wiederholung von Sprüngen, Würfen und Läufen (gemäss WO und IWR).
- Entgegennehmen von Protesten. Athleten/Trainer haben die Möglichkeit bei allen Kampfrichterentscheidungen einen Protest beim Schiedsgericht einzu-

reichen (schriftlich und innert 30 Minuten). Die Schiedsrichter treffen dann die endgültige Entscheidung.

- Ausschiessen von Athleten vom Wettkampf, falls grobe Regelverstösse vorliegen. Wettkampfunfähige Athleten dürfen vom Schiedsrichter aus dem Wettkampf genommen werden.
- Schiedsrichter können den Kampfrichtern Anweisungen geben, Fehlentscheidungen ändern und Anlagewechsel bzw. Nachbesserungen anordnen.

3. Läufe

Anlagen

Die Laufwettbewerbe werden im Freien auf einer Rundbahn (400m, 4-8 Bahnen), oder in der Halle (200m, 4 Bahnen), durchgeführt. Die Bahnen weisen eine Breite von 1.22m auf (inklusive der äusseren 5cm breiten weissen Begrenzungslinie). Die äussere Linie zählt zur Bahn und darf vom Athleten betreten werden.

Start/Ziel

Die Lauflänge wird von Start und Ziel bestimmt und zählt von der Aussenkante (gegen den Athleten hin) der Startlinie bis zur Aussenkante des Zielstrichs. Bis zu 110m wird in Geraden gelaufen, ab 200m aus einer gestaffelten Startlinie oder Evolvente, welche die grösseren Strecken der Kurve entsprechend kompensieren. Das Ziel ist für alle auf dem geraden Zielstrich. Bis 400m wird in fixen Bahnen gelaufen; 800m werden in der Regel in Bahnen gestartet.

Startplätze

Die Startplätze (Bahn/Serie) werden im Wettkampfbüro ausgelost und dürfen nicht getauscht werden. Die Athleten laufen in derjenigen Serie, in der sie eingeteilt wurden.

Hilfsmittel

Bei Sprintdisziplinen (bis 400m) wird aus den Startpflocken gestartet. Eine eigene Markierung ist nur im Staffelwettbewerb auf der eigenen Bahn (Markierband, keine Kreide) erlaubt.

Windmessung

Bei allen kurzen Läufen (60-200m) wird der Wind wie folgt ab Startschuss gemessen (Ausnahme Schülerkategorien <U16):

- 60/80/100m und 60/80m Hürden: 10 Sek. Messdauer.

- 110 und 100 Hürden: 13 Sek. Messdauer.
- Bei 200m ab Beginn der Zielgerade: 10 Sek. Messdauer.

Startvorgang

- Bis und mit 400m durch folgendes Kommando: „Auf die Plätze - Fertig - Schuss“
- ab 600 m: „Auf die Plätze - Schuss“.
Nach einem Fehlstart eines Athleten verliert dieser sofort die Startberechtigung.
- Kategorien U14 und jünger & Mehrkampf: 1 Fehlstart pro Laufserie ist erlaubt, beim zweiten Fehler erfolgt der Ausschluss des/der Fehlbaren.
- Für UBS Kids Cup, Swiss Athletics Sprint, Mille Gruyère gilt: 1 Fehlstart pro Person ist erlaubt.

Verlassen der Bahn

Wer seine zugeloste Bahn gegen innen verlässt, wird vom Schiedsrichter disqualifiziert (Betreten der inneren weissen Linie ist verboten).

Ausnahme: Wer auf der Geraden seine Bahn verlässt und dabei niemand behindert, bleibt im Wettbewerb.

Kurven- bzw. Übergaberichter

Sie sind für den regelkonformen (Staffel-)Lauf verantwortlich und zeigen Übertretungen mit der gelben Flagge an. Sie notieren (markieren auf einem Blatt) den Fehlerort. Die Disqualifikation erfolgt durch einen Schiedsrichter.

Rundenzähler

Sie überwachen die Anzahl gelaufener Runden, notieren Zwischenzeiten und zeigen die letzte Runde mit einem Glockenzeichen (jedem Läufer oder jeder Teilgruppe) an.

Einlauf

Die Einlaufrichter notieren die Reihenfolge der Läufer, wie sie mit dem Rumpf das Ziel erreichen. Die Ziel-/Einlaufrichter stehen alle auf der gleichen Seite wie die Zeitmessung.

Zeitnahme / Zeitmessung

Von Hand oder elektrisch/elektronisch, mit oder ohne Zielfilm oder per Video. Die Zeit läuft vom Aufblitzen des Schusses (Rauch) bis zum Moment, wo der Rumpf des Athleten die Ziellinie erreicht. Zeitangabe erfolgt meist in Hundertstel; für die Rangierung können auch Tausendstel beigezogen werden.

Hürdenlauf

Anzahl und Höhe der Hürden sind je nach Strecke und Kategorie unterschiedlich. Jeder Kampfrichter muss sich vor jedem Rennen genau informieren. Alle Hürdenfüsse schauen gegen den Start und die Gegengewichte sind auf die gelaufene Hürdenhöhe umzustellen. Eine Disqualifikation aus dem Hürden-Wettkampf erfolgt, wenn ein Athlet die Hürden absichtlich umstösst, die Füsse seitlich an der Hürde vorbei unter dem Lattenniveau durchzieht oder die Bahn verlässt (abkürzt).

Höhe der Hürden

Kategorie und Hürdenhöhe in cm

<i>Distanz</i>	<i>M+</i> <i>U23¹</i>	<i>U20M</i>	<i>U18M</i>	<i>U16M</i>	<i>F+</i> <i>U23¹</i>	<i>U20W</i>	<i>U18W</i>	<i>U16W</i>
80m	-	-	-	-	-	-	-	76,2
100m	-	-	-	84	84	84	76,2	-
110m	106,7	99,1	91,4	-	-	-	-	-
300m	-	-	84	-	-	-	76,2	-
400m	91,4	91,4	84	-	76,2	76,2	76,2	-
60m	für U14 = 76,2; für U12 / U10 = 76,2 (oder 68/60) ²							

¹ Die **U23** laufen die gleichen Hürdenhöhen wie die M/F (und auch in den gleichen Serien).

² Die Höhe kann auch tiefer gestellt werden (muss in der Ausschreibung fixiert sein).

Hindernislauf (Steeple)

In jeder Runde befinden sich mehrere Hindernisse, eines davon am Wassergraben. Vom Start bis Beginn der ersten vollen Runde (1. Zieldurchlauf) stehen zuerst keine Hindernisse, diese müssen während der 1. Runde nach dem Durchlauf gestellt werden. Die Läufer müssen die Hindernisse überqueren, sie dürfen dazu auch die Hände zu Hilfe nehmen.

Achtung: Bei den Frauen und evtl. U18M (sh. Datenblatt) muss die Höhe bei allen Hindernissen und am Wassergraben umgestellt werden! Die Laufdistanzen von Männern zu Frauen unterscheiden sich!

Staffellauf

Jeder Läufer bestreitet einen fixen Teilabschnitt mit dem Stab. Vor und nach dem Teilabschnitt befinden sich die sogenannten Wechselräume (30 m) in denen der Stab übergeben werden muss. Der Übernehmende läuft **innerhalb** des Wechsellraumes an und übernimmt den Stab vor der Endmarke. Massgebend ist die Position des Stabes, der ganz im alleinigen Besitze des Übernehm-

menden sein muss. Der abgebende Läufer muss in seiner Bahn bleiben, bis der gesamte Laufbereich wieder frei ist. Andernfalls erfolgt die Disqualifikation der Staffel. Bei 4x200 und 4x400m kann nach dem 1. Wechsel ab der Markierung (Einbiegeline grün) auf der Innenbahn gelaufen werden. Die gemeldete Reihenfolge der Staffelläufer muss eingehalten werden.

Bei Nachwuchskategorien (U14, U12, U10) gibt es Besonderheiten, wie z.B. 5x80 m, 5x freie Wechsel und 6x freie Wechsel.

Staffelstab

Wird der Staffelstab fallen gelassen, darf einzig der Athlet, der den Stab verloren hat, seinen Stab wieder aufheben und dazu allenfalls die Bahn verlassen. Er darf dabei aber niemanden behindern. Bei Übertretungen bei Staffelübergabe zählt die Position des Staffelstabes und nicht des Laufenden.

Gemischte Starts

Frauen und Männern können bei kleinen Startfeldern (Läufe nur ab 600m, falls durch Swiss Athletics bewilligt) in gleiche Serien eingeteilt werden. Solche Läufe müssen als „mixed“ entsprechend ausgeschrieben und rangiert werden.

4. Sprünge

Allgemeines

Das Wettkampfgericht besteht pro Anlage aus einem Anlagechef und genügend Kampfrichter und Helfer. Der Anlagechef führt den Wettkampf und entscheidet über die Gültigkeit der Versuche.

Er kann die Reihenfolge der Sprünge ändern, wenn gute Gründe vorliegen (z.B. Lauf dazwischen). Die Kampfrichter messen die gültigen Versuche, notieren die Resultate, bedienen die Anzeigetafel und bringen die Anlagen wieder in Ordnung.

Verfügbare Zeit

Ab Aufruf durch den Kampfrichter hat der Athlet 60 Sek. Zeit den Anlauf zu starten.

Der Anlagechef bzw. der zuständige Kampfrichter ruft die Athleten in der vorgegebenen Reihenfolge zum nächsten Versuch auf mit „Meier Birgit, bereitmachen Müller Sabine“.

Resultatnotierung

Ein Kampfrichter notiert die Leistungen, sowie den Wind (+ = Rückenwind - = Gegenwind) beim Drei-/Weitsprung auf dem Wettkampfbrett wie folgt:

Zahl (z.B. 6.32)	= gültiger Wert
DNS	= nicht angetreten ("did not start")
DNF	= aufgegeben ("did not finish")
NM	= ohne gültigen Versuch ("no mark")
-	= ausgelassener Einzelversuch
o	= gültiger Versuch
x	= Fehlversuch
r	= Verzicht auf Fortführung des Wettkampfes ("retired")
DQ	= disqualifiziert durch den Schiedsrichter

Die Resultate können zusätzlich auf Platz auch elektronisch erfasst werden.

Reihenfolge

Sie ist vom Rechnungsbüro auf dem Startblatt fix festgehalten und kann nicht verändert werden.

Ausnahme: Bewilligung des Anlagechefs, wenn gleichzeitig in einer anderen Disziplin gestartet wird. Der betroffene Athlet darf am Schluss des Durchgangs teilnehmen. Der Sprung verfällt jedoch, wenn der nächste Durchgang bereits begonnen hat. Verpasste Sprünge werden nicht nachgeholt.

Im 6. Durchgang wird nur noch in der Reihenfolge, welche auf dem Wettkampfbrett festgehalten ist, gestartet. Der Endkampf wird in der umgekehrten Reihenfolge der Rangierung nach 3 Durchgängen absolviert (also zuerst der 8., dann der 7., usw.).

Beim Hoch- und Stabhochsprung kann nur im ersten Durchgang einer Höhe eingestiegen werden.

Anzahl Versuche

Beim Weit- und Dreisprung haben alle Athleten grundsätzlich 3 Versuche.

Bei Mehrkämpfen haben alle Athleten ausschliesslich 3 Versuche, bei SVM Wettkämpfen gemäss Reglement 3 oder 4 Versuche.

Beim Hoch- und Stabhochsprung scheiden die Athleten nach 3 erfolglosen Versuchen in Folge aus. Bei einem Verzicht auf einen Sprung darf kein weiterer Sprung mehr auf derselben Höhe ausgeführt werden. Er kann jedoch auf einer nächsten Höhe nachgeholt werden.

Bei Qualifikationwettkämpfen darf nach Erreichen der Qualifikationslimite nicht weiter gesprungen werden.

Endkampf bei technischen Disziplinen

Nehmen mehr als 8 Teilnehmer am Wettkampf teil, erfolgt in der Regel (Ausnahme C-Meetings, SVM, Team-SM) nach 3 Versuchen eine Zwischenwertung. Den besten 8 stehen dann 3 weitere Versuche zu. Verzichtet ein Athlet aus den Top 8 den Wettkampf weiterzuführen, rutscht kein Athlet nach.

Rangierung bei gleicher Leistung

Beim Weit- und Dreisprung zählt bei gleicher Leistung der bessere 2. Sprung. Beim Hoch- und Stabhochsprung zählen als erstes die geringere Anzahl Versuche auf der letzten übersprungenen Höhe, als zweites die total geringere Anzahl aller Fehlversuche. Bei gleicher Anzahl werden mehrere Athleten ex aequo auf dem ersten Platz klassiert.

Wertung

Jeder gültige Versuch zählt (aus Vor- und Endkampf) für die Rangierung, der beste gültige Versuch wird gewertet.

Einspringen

Erfolgt durch die Instruktion des Anlagechefs. Alle Athleten haben in der Regel ein Anrecht zwei Probeversuche.

4.1 Hochsprung und Stabhochsprung

Sprungständer

Sie stehen sicher und eben und müssen die Sprunghöhe um mindestens 10 cm überragen. Der Abstand der beiden Ständer beträgt beim Hochsprung 4.0 m bis 4.04 m und beim Stab 4.48-4.52 m.

Die Stabständer müssen in der Längsrichtung verschiebbar sein; die Auflageflächen auf den Auflegern sind eben und 55 mm lang. Es müssen genügend Schutzmatten (auch Ständer unten) vorhanden sein.

Sprunglatte

Sie besteht aus Kunststoff. Die Latte muss gerade sein und es soll immer die gleiche Auflagefläche benutzt werden. Der obere Teil der Aufleger ist meist bombiert.

Sprungmatte

Sie muss gross und weich sein (Stab mind. 5 m x 6 m). Die Matte darf die Ständer nicht berühren (10 cm Abstand). Falls beim Stabhochsprung keine Integralmatten vorhanden sind, sind Vormatten und Kissen neben dem Einstichkasten unbedingt einzusetzen,

Sprunghöhen

Die ausgeschriebenen Anfangs- und Sprunghöhen müssen eingehalten werden. Die Steigerung im Hochsprung beträgt mind. 2 cm, im Stabhochsprung mind. 5 cm. Wenn nur noch ein Athlet im Einsatz steht, kann dieser (mit Ausnahme des Mehrkampfes) die Höhe selbst festlegen (mind. + 2 cm). Die Wettkampfaufnahme erfolgt durch den Springer, der die tiefste Einstiegshöhe wählt. Die Einstiegshöhe muss sich innerhalb der festgelegten Steigerungshenskala befinden.

Messen der Sprunghöhe

Gemessen wird mit einer geeichten Messlatte mit Ausleger (Libelle), senkrecht vom Boden (Nulllinie) bis zur Oberkante der Latte aussen und in der Mitte. Jede neue Höhe wird nachgemessen.

Sprungstäbe

Der Stab darf aus einem beliebigen Material und von beliebiger Länge und Dicke bestehen. Eine Umwicklung mit max. 2 Lagen Klebeband ist erlaubt; für die untersten 30 cm auch mehr. Springer dürfen für einen besseren Halt Harz oder Handschuhe verwenden.

Null-Linie/Absprunglinie

Wenn die Ständer eingemessen sind, ist in der beidseitigen Verlängerung der hinteren Kante des Einstichkastens die Linie auszuziehen (Kreide oder Markierband) oder die Kissen mit der aufgezeichneten Linie so zurechtzuziehen, dass sie dieser Linie entsprechen.

Fehlversuche

- Beidbeiniges Abspringen
- Herunterfallen der Latte vom Aufleger (durch Körperberührung oder Stab)
- Berühren der Fläche/Bereiche hinter der Null-Linie vor dem Überqueren der Latte mit einem Körperteil (Stab zählt als Körperteil)
- Umgreifen der Hände am Stab während des Sprunges
- Zurücklegen der Latte im Sprung
- Zeitüberschreitung (60 Sek.; Zeit läuft ab Aufruf; letzte 15 Sek. werden angezeigt)

4.2 Weitsprung / Dreisprung

Anlauf

Beliebig; die Anlaufbahn sollte zwischen 35 - 45 m lang sein.

Absprung

Der Absprung geschieht vor der Absprunglinie am Ende des Balkens. Diese Linie ist meist mit einem Plastilinstreifen (90°-Winkel) versehen, wo Übertretungen sichtbar werden. Übertreten kann auch elektronisch oder auf Sicht beurteilt werden. Das Abspringen vor dem Balken (in Anlaufrichtung) ist erlaubt.

Messen

Gemessen wird mit einem geeichten Messband auf den ganzen Zentimeter, zwischen dem hintersten Eindruck des Körpers in der Sprunggrube und der Sprungbalkenkante. Sprünge neben die Sandgrube sind ungültig! Ein Messnagel wird beim letzten Eindruckspunkt gesteckt. Gemessen wird immer mit unverdrehtem Messband im rechten Winkel zur Absprunglinie (vordere Kante des Sprungbalkens gegen den Sand hin), welche notfalls mit einem Brett / Besenstiel verlängert wird. Eine elektronische Weitenmessung mit einem Theodolit oder Videomessung (VDM) ist ebenfalls möglich.

Zonenabsprung

Die Schülerkategorien (U14 und jünger) springen innerhalb einer markierten 80 cm-Zone ab. Gemessen wird ab der Fussspitze (innerhalb der Zone) und dem letzten Eindruckspunkt des Körpers. Bei Absprüngen vor der Zone (in Anlaufrichtung), wird ab Zonenbeginn rechtwinklig gemessen.

Sprungfolge im Dreisprung

Links, links, rechts oder rechts, rechts, links.

Das Schwungbein darf dazwischen den Boden touchieren.

Hilfsmittel / Markierungen

Anlaufmarkierungen werden in der Regel vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Falls nicht, darf eigenes Klebeband benutzt werden (keine Kreide oder Farbe).

Beim Drei-, Weit- und Stabhochsprung sind die Markierungen an den Rand der Anlaufbahn zu setzen.

Fehlversuche

- Landen (hinterster Eindruck) ausserhalb der Sandgrube (auch vor der Sandgrube landen = ungültig)

- Übertreten des Absprungbalkens (meist mit Eindruck im Plastilinstreifen) oder Durchlaufen
- Saltosprünge jeder Art
- Zeitüberschreitung (60 Sek. ab Aufruf)
- Zurücklaufen durch die Grube (falls der 1. Schritt nicht ausserhalb erfolgt ist)
- Berühren des Bodens ausserhalb der Grube mit irgendeinem Körperteil, wenn dieser Eindruck näher zum Absprungbalken liegt als der letzte Eindruck in der Grube.

Hinweis auf das Übertreten beim Weit- und Dreisprung:

Oftmals gibt es Diskussionen ob Entscheide gültig oder ungültig sind. Mit dem neuen Plastilin-Winkel sollte beim Übertreten auf dem Plastilin ein Eindruck feststellbar werden. Klare Absprünge hinter dem Plastilin Richtung Grube gelten als Durchlaufen und sind ungültig. Im Zweifelsfall muss der Wettkampf unterbrochen werden und einen Schiedsrichter dazu gezogen werden.

Windmessung beim Weit- und Dreisprung

Der Windmesser befindet sich rund 20 m vor dem Absprung und ca. 1 m neben der Anlaufbahn in 122 cm Höhe. Die Windangabe muss bei jedem Versuch notiert werden.

Stabweitsprung

Bitte das entsprechende Datenblatt konsultieren und die Zeichnung beachten.

5. Würfe

Dazu zählen Diskus-, Speer- und Hammerwerfen, Kugelstossen, Ball- und Drehwerfen (Pneu).

Allgemeines

Das Wettkampfgericht besteht pro Anlage aus einem Anlagechef sowie genügend Kampfrichter und Helfer. Der Anlagechef führt den Wettkampf und entscheidet über die Gültigkeit der Versuche.

Er kann die Reihenfolge der Würfe bzw. Stösse ändern, wenn gute Gründe vorliegen (z.B. Lauf dazwischen). Die Kampfrichter messen die gültigen Versuche, notieren die Resultate, bedienen die Anzeigetafel und bringen die Anlage wieder in Ordnung.

Verfügbare Zeit

Ab Aufruf durch den Kampfrichter hat der Athlet 60 Sek. Zeit den Wurf oder Stoss zu starten.

Der Anlagechef bzw. der zuständige Kampfrichter ruft die Athleten in der vorgegebenen Reihenfolge zum nächsten Versuch auf mit „Meier Birgit, bereitmachen Müller Sabine“.

Resultatnotierung

Ein Kampfrichter notiert die Leistungen auf dem Wettkampfbblatt wie folgt:

Zahl (z.B. 45,23)	= gültiger Wert
DNS	= nicht angetreten ("did not start")
DNF	= aufgegeben ("did not finish")
NM	= ohne gültigen Versuch ("no mark")
-	= ausgelassener Einzelversuch
x	= Fehlversuch
r	= Verzicht auf Fortführung des Wettkampfes ("retired")
DQ	= disqualifiziert durch den Schiedsrichter

Die Resultate können zusätzlich auf Platz auch elektronisch erfasst werden.

Reihenfolge

Sie ist vom Rechnungsbüro auf dem Startblatt festgehalten und kann nicht verändert werden.

Ausnahme: Bewilligung des Anlagechefs, wenn ein Athlet gleichzeitig in einer anderen Disziplin startet. Der betroffene Athlet darf am Schluss des Durch-

gangs teilnehmen. Der Wurf/Stoss verfällt jedoch, wenn der nächste Durchgang bereits begonnen hat. Verpasste Würfe/Stösse werden nicht nachgeholt. Im 6. Durchgang wird nur noch in der Reihenfolge, welche auf dem Wettkampfbblatt festgehalten ist, gestartet.

Anzahl Versuche

Bei technischen Disziplinen = 3 Versuche für alle.

Im Endkampf stehen den besten 8 Athleten 3 weitere Sprünge zur Verfügung.

Bei Mehrkämpfen haben alle nur 3 Versuche, bei SVM Wettkämpfen gemäss Reglement 3 oder 4 Versuche.

Bei Qualifikationswettkämpfen darf nach Erreichen der Qualifikationslimite nicht weiter geworfen werden.

Endkampf bei technischen Disziplinen

Nehmen mehr als 8 Teilnehmer am Wettkampf teil, erfolgt in der Regel (Ausnahme C-Meetings, SVM, Team-SM) nach 3 Versuchen eine Zwischenwertung. Den besten 8 stehen dann 3 weitere Versuche zu. Verzichtet ein Athlet aus den Top 8 den Wettkampf weiterzuführen, rutscht kein Athlet nach. Bei gleichen Leistungen auf dem 8. Platz zählt der bessere zweitbeste (etc.) Wurf oder Stoss.

Der Endkampf wird in der umgekehrten Reihenfolge der Rangierung nach 3 Durchgängen absolviert (also zuerst der 8., dann der 7., usw.).

Bei gleicher Leistung zählt bei den Wüfen der bessere zweite oder dritte Versuch für die Rangierung.

Wertung

Jeder gültige Versuch zählt (aus Vor- und Endkampf) für die Rangierung, der beste gültige Versuch wird gewertet.

Einwerfen

Aus Sicherheitsgründen erfolgt das Einwerfen möglichst unter Namensaufruf in der vorgegebenen Reihenfolge. Alle Athleten sollten mindestens 2 Probeversuche ausführen können.

Gewichte

Es gilt die unterschiedlichen Gewichte pro Kategorie zu beachten. Die Geräte mit unterschiedlichen Gewichten werden separiert hingelegt und vor dem Wurf nochmals kontrolliert.

Hilfsmittel

Gürtel aus Leder oder anderem Material sind gestattet. Es dürfen, mit Ausnahme beim Hammerwerfen (Finger frei), keine Handschuhe benutzt werden. Haftmittel an Schuhen oder am Wurfgerät sind verboten. Das Handgelenk darf nicht versteift sein, wohl aber eingebunden werden. Bandagen an den Händen sind nur bei offenen Wunden erlaubt und müssen von Anlagechef bewilligt werden (evtl. Arztzeugnis verlangen). Das Zusammenbinden der Finger ist nicht gestattet.

Geräte

Vor jedem Wettkampf muss eine Gerätekontrolle gemacht werden. Eigene Wettkampfgeräte der Athleten müssen vom Veranstalter kontrolliert und markiert werden. Der Veranstalter stellt eigene Geräte zur Verfügung. Eigene Geräte der Athleten müssen im Wettkampf allen Teilnehmer zur Verfügung gestellt werden.

Ausführen der Versuche

Der Athlet ist alleine im Abwurfsektor oder Wurfring und hat zu Beginn des Versuches eine ruhige Ausgangsstellung. Er darf die Innenflächen des Wurfringes bzw. des Abwurfbalkens berühren, nicht aber deren Oberfläche. Er darf innerhalb der Zeitlimite von 60 Sek. das Gerät ablegen und neu beginnen.

Fehlversuche

- Berühren der Oberkante des Wurfringes (ausser bei der Auftaktbewegung) oder des Balkens oben
- Übertreten der Abwurflinie beim Speerwerfen/Ballwurf mit einem Körperteil nach Beginn des Versuches
- Verlassen des Wurfrings bevor das Gerät den Boden berührt
- Zeitüberschreitung (60 Sek., Zeit läuft ab Aufruf)
- Verlassen des Wurfringes über die vordere Hälfte (seitliche Markierung)
- Kugelstossen mit beiden Händen oder ausholen hinter der Schulterlinie
- Fallenlassen des Gerätes während des Versuches
- Landung des Gerätes auf oder ausserhalb der Sektorlinie.

Messen

Beim, Speerwurf kann gemessen werden, wenn der Athlet über die imaginäre 4m-Linie zurückgelaufen ist (seitliche Markierung) oder den Anlauf korrekt verlassen hat. Gemessen wird von der Innenkante des Balkens/Striches bis zum nächstliegenden Eindruck des Wurfgerätes innerhalb des Sektors.

Abgelesen wird die Weite immer beim Abwurf; den Rest des Messbandes über den Messpunkt in der Kreismitte oder des 8m-Kreuzes (beim Speer) in der Mitte ziehen.

Bei Weiten überall auf 1 cm genau (Weite muss erreicht sein) messen.

Achtung: Pneu-, Dreh- und Ballwurf ab Messpunkt am Abwurfbogen vorne in der Mitte messen (ungleich Speer!).

Grundsätzlich beim Messen: Wenn Athleten mündlich reklamieren, wird die Weite zur Sicherheit gemessen. Danach wird der Wettkampf unterbrochen und der Wurf wird vom Schiedsrichter für gültig oder ungültig erklärt.

Ballwurf

Sich die genauen Regeln vom Wettkampfschef (oder Personaleinsatzleiter) erklären lassen oder das Datenblatt konsultieren.

6. Zeitlimiten für Versuche

Ab Aufruf beginnt die Zeit zu laufen, der Athlet muss den Anlauf/Versuch innerhalb der ablaufenden Zeit begonnen haben.

Bei allen Disziplinen (Hoch-, Weit- Stab- und Dreisprung, Kugel, Diskus, Hammer, Speer) gelten 60 Sek. ab Aufruf, die letzten 15 Sek. werden angezeigt.

Wenn gegen Schluss des Wettkampfes beim Hoch- und Stabhochsprung noch drei oder weniger Athleten im Wettkampf sind, erhöhen sich die Zeiten (gemäss Tabelle auf dem entsprechenden Datenblatt).

7. Mehrkampf

Mehrkämpfe sind bestimmt durch eine genaue Reihenfolge der Disziplinen. Zwischen den einzelnen Disziplinen bleiben mind. 30 Minuten Erholungszeit. Die Startreihenfolge kann vor jeder Disziplin neu ausgelost werden. Meist werden Riegen von Riegenchefs von Anlage zu Anlage geführt. Der Riegenchef hat auch die Wettkampfblätter.

Für den letzten Lauf sollten die Teilnehmenden so eingeteilt werden, dass alle 10-12 Führenden des Zwischenklassements den letzten Lauf zusammen bestreiten umso den Sieg unter sich ausmachen zu können.

Besonderheiten / Ausnahmen Mehrkampf gegenüber Einzeldisziplinen:

- In Läufen wird oft nach Stärkenserien (PB) oder in Riegen gestartet
- Steigerungen bei den Sprüngen müssen für alle gleich eingehalten werden, auch wenn sich nur noch ein Teilnehmer im Wettkampf befindet.
- Bei den Wüfen und Horizontal-Sprüngen gibt es pro Athlet 3 Versuche
- Windunterstützung (Ausnahme: bei MK-Rekord ist ein 2m-Schnitt zulässig)
- Bei gleicher Punktzahl gibt es einen Gleichstand (betrifft auch 1.Rang)
- Start für Kurzläufe: Startregel Mehrkampf: 1 Fehlstart/Serie
- Lässt ein Athlet eine Disziplin aus, gibt er den Wettkampf auf. Das Auslassen einer Disziplin ist nicht möglich (allenfalls Nuller machen lassen als Lösung; mit „r“ arbeiten).

8. Turnfest-Disziplinen (siehe auch WLA)

Generell sind beim Stossen/Werfen/Weitsprung nur 3 Versuche erlaubt. Bei LMM/ Turnfesten kann der Hochsprung auf insgesamt 5-7 Versuche limitiert werden. Tieferlegen der Latte ist nicht möglich. Jedoch soll beim Wettkampfschef nachgefragt werden, welche Regeln gelten.

Weitwurf

Wurfkörper M: 500 g; F: 300 g (oder meist 200 g Bälle).

Es gelten die gleichen Regeln/Anlagen wie beim Speerwerfen.

Ballweitwurf / Drehwurf (Pneu)

Es gibt es je eine detaillierte Anleitung in den Datenblättern. Bitte diese vorgängig genau studieren.

Schleuderball

Der Ball besteht aus Leder oder Kunststoff mit einer Handschlaufe.

Bitte Detailbeschreibung in der WLA (allenfalls Datenblatt) beachten.

Pendelstaffette

Pendellauf ohne Stab auf einer Laufstrecke von 80 oder 100 m (meist Rasen). Im Normalprogramm läuft jeder die Strecke einmal; im Doppelprogramm zweimal. Die Schlussläufer tragen ein Bändchen über Brust. Die Ablösungen erfolgen hinter den markierten Laufbegrenzungen meist fliegend und Anlauf kann geholt werden. Fehler geben Zeitzuschläge. Details in der WLA/DB.

Wertungen beim Turnfest (siehe auch entsprechende Wettkampfvorschrift Turnfest)

Sich als Kampfrichter über die Wertung in den einzelnen Turnfest-Disziplinen erkundigen, da auch bei missglückten Versuchen / Einsätzen Mindestpunktzahlen abgegeben werden können, damit eine bessere Chancengleichheit zu den schätzbaren Disziplinen im Vereinswettkampf möglich wird. Die Kampfrichter müssen deshalb vorgängig die Reglemente des betreffenden Wettkampfes genau studieren oder sich zumindest beim Wettkampfchef / Kampfgerichtschef pro Turnfest genau erkundigen, was am entsprechenden Turnfest gilt!

9. Kategorien / Geräte / Gewichte

Wettkampfgewichte der Geräte pro Kategorie in Kilogramm

<i>Kategorie/Alter</i>	<i>Kugel</i>	<i>Diskus</i>	<i>Hammer</i>	<i>Speer</i>
Männer / U23M	7,26	2,00	7,26	0.800
U20M	6,00	1,75	6,00	0.800
U18M	5,00	1,50	5,00	0.700
U16M	4,00	1,00	4,00	0.600
U14M	3,00	0,75	3,00	0.400
U12M	2,50	0,75	--	0.400
U10M	nur 50m, 600/1000m, Weit und 200 g Ballwurf			

Senioren (Master M): nachschauen, in der Regel pro 5 Jahre abgestuft (falls diese Kategorien ausgeschrieben sind)

<i>Kategorie/Alter</i>	<i>Kugel</i>	<i>Diskus</i>	<i>Hammer</i>	<i>Speer</i>
Frauen / U23W	4,00	1,00	4,00	0.600
U20W	4,00	1,00	4,00	0.600
U18W	3,00	1,00	3,00	0.500
U16W	3,00	0,75	3,00	0.400
U14W	3,00	0,75	3,00	0.400
U12W	2,50	0,75	--	0.400
U10W	nur 50m, 600/1000m, Weit und 200 g Ballwurf			

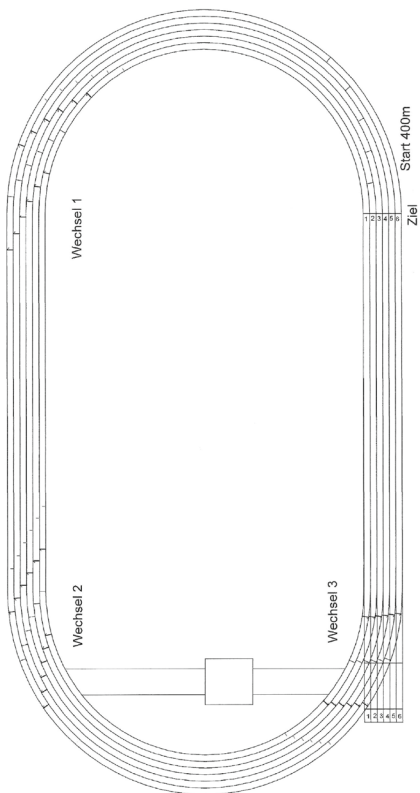
Seniorin (Master W): nachschauen, in der Regel pro 5 Jahre abgestuft (falls diese Kategorien ausgeschrieben sind).

Toleranzgrenze für die Gerätekontrolle:

Die Mindestgewichte müssen auf jeden Fall erreicht sein.

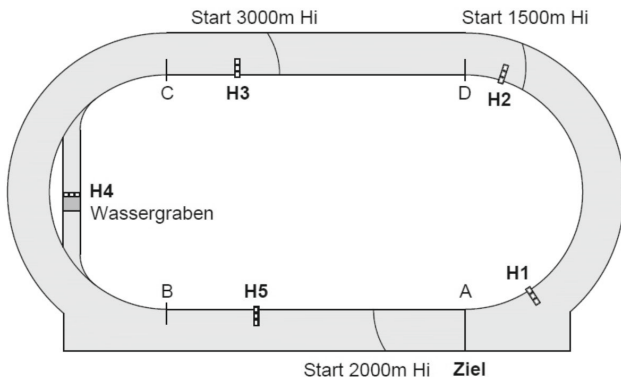
10. Wettkampfanlagen

400m Stadion



400m Hindernisbahn und ihre Eigenheiten beim Steeple

Je nach Bahn und ob der Wassergraben innen oder aussen ist, sind die Steeple-Starts an unterschiedlichen Orten.

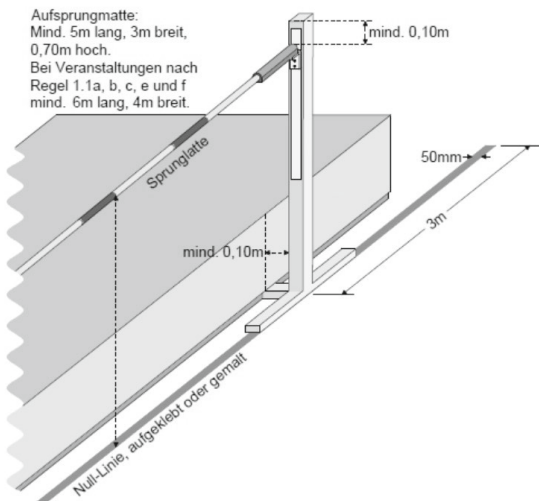


Achtung:

Die Hürden werden je nach Steeple-Disziplin zum Teil erst während der 1. Runde auf die Bahn gestellt. Bitte die entsprechende Datenblatt-Anleitung beachten.

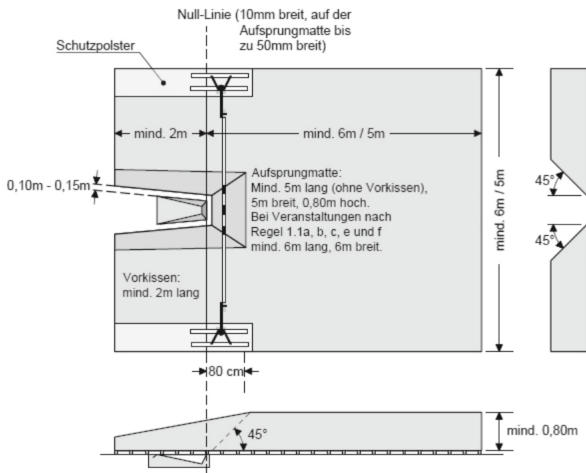
Hindernishöhen: vgl. Höhen 400m Hürden der entsprechenden Kategorie.

Hochsprungsanlage: Ständerstellung



Anlaufbereich: Mindestradius 15m, international 20m

Stabhochsprung

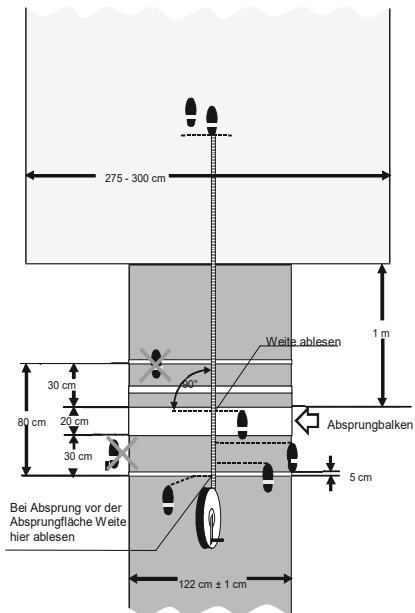


Anlaufbahn: Länge mindestens 40m, Breite $1,22\text{m} \pm 0,01\text{m}$

Sprunglatte: Länge $4,50\text{m} \pm 0,02\text{m}$

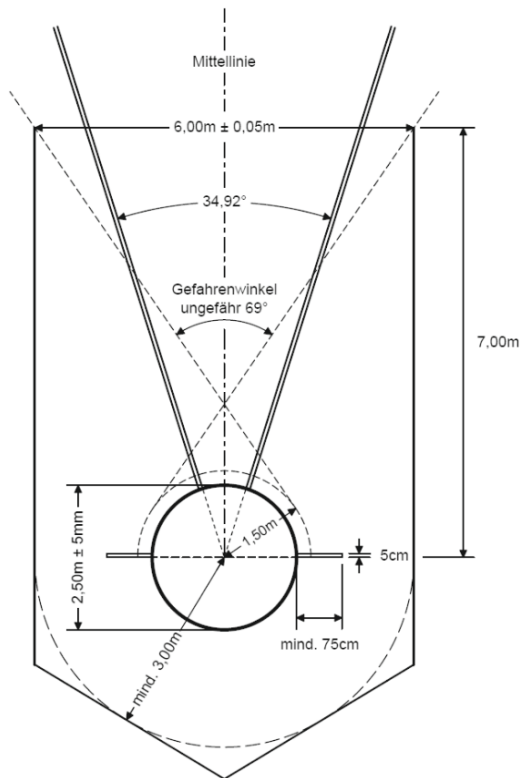
Weit- und Dreisprung

Absprungfläche für Weitsprung

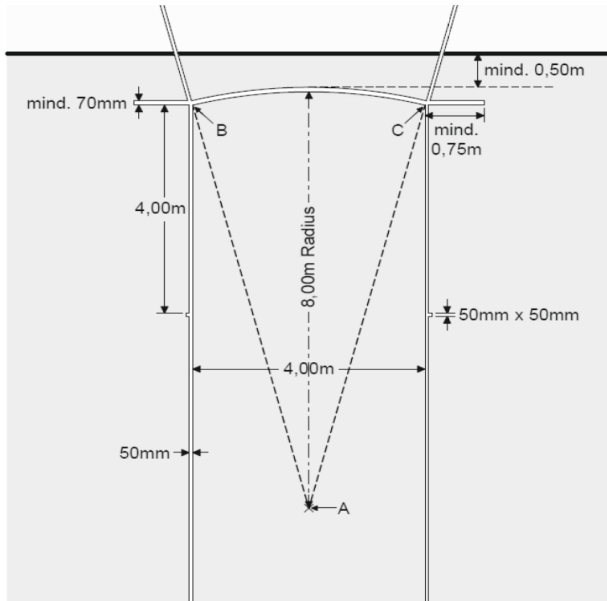


Diskuswerfen: Schutznetz / Sektoren

Netzhöhe 6m (ab 2020 Netz mit 6m Höhe, andernfalls fixe Sicherheitszonen)

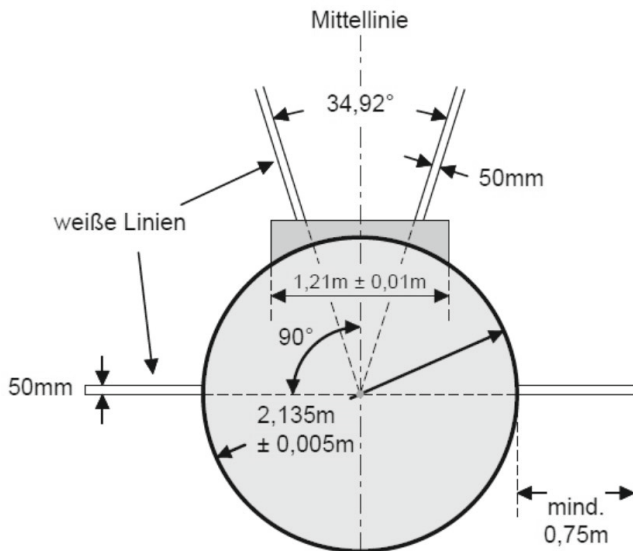


Speerwerfen: Abwurf



Die 4m-Markierung soll seitlich mit Markierkegeln gekennzeichnet werden.
Das Passieren des 4m-Punktes nach hinten durch den Athleten dient der
Freigabe zum Messen.
Das Messband ist immer über den Punkt A (8m) zu ziehen.

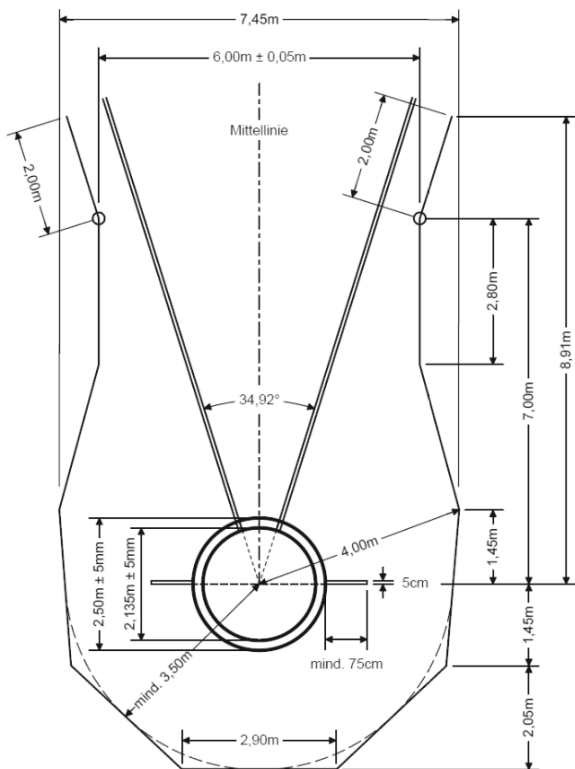
Kugelstossen: Wurfkreis und Sektor



Der Kugelbalken kann auch vorne gerade gebaut sein. Die innere Kreiskrümmung entspricht aber immer dem Stosskreis.

Verlassen des Stosskreises: Hinter der Hälftenmarkierung auf beiden Seiten!

Hammerwerfen: Anlage und Schutzgitter



Bei kombinierten Hammer-/Diskuswurfanlagen wird mit einem Einlagering gearbeitet. **Achtung:** auf richtige Mindestnetzhöhe und das Einhalten der Sicherheitszonen achten (siehe Datenblatt Sicherheit)!



KR-Fibel 2022



Notizen:

Alle Rechte vorbehalten
© Copyright beim Autor und Verlag

15. Auflage 2022

Autor: Toni Fässler
Druck und Verlag:
Schneider AG, Grafisches Unternehmen
Stauffacherstr. 77, 3014 Bern
www.schneiderdruck.ch