

# Kurzinformationen rund um Leichtathletik-Wettkämpfe

zur Kampfrichterausbildung auf Landesebene  
und für Leichtathletikinteressierte

(auf Basis „Competition Rules 2018-2019“ – Ausgabe 05/2018)



## Inhalt:

Vorbemerkungen .....	A1 – A2
Sicherheit .....	B1 – B2
Technische Regeln .....	C1 – C3
Allgemeine Bestimmungen .....	D1 – D3
Bahnwettbewerbe .....	E1 – E5
Allg. Bestimmungen – Techn. Bewerbe .....	F1 – F6
Hochsprung .....	G1 – G2
Stabhochsprung .....	H1 – H2
Weit-/Dreisprung .....	I1 – I3
Kugelstoß .....	J1 – J2
Diskuswurf .....	K1 – K2
Hammerwurf .....	L1 – L2
Speerwurf .....	M1 – M2
Vortex-/Ball-/Schlagballwurf .....	N1 – N2



## Zu den Zielgruppen

Diese Broschüre richtet sich an drei Zielgruppen:

- > **Neue Kampfrichter**, für die Grundausbildung
- > **Erfahrene Kampfrichter**, die ihr Wissen anhand der aktuellen Texte und Bilder überprüfen wollen.
- > **Leichtathletikinteressierte**

## Zum Inhalt der Ausarbeitung

„Kurzinformativ rund um Leichtathletik-Wettkämpfe“ enthält eine Auswahl der wichtigsten Informationen rund um die Regeln und Bestimmungen in der Leichtathletik.

### Übersichtswissen

- > Leichtathletik-Veranstaltungen, um zu verstehen, was wir erleben, was uns begegnet. Verstehen wir die Zusammenhänge, können wir vieles besser einordnen.
- > Kampfrichteraufgaben und was von Kampfrichtern erwartet wird.

### Fachspezifisches Wissen

- > Grundinformationen zu Lauf, Sprung, Stoß/Wurf
- > Für die wichtigsten Disziplinen gibt es eine knappe Zusammenstellung von Bild und Text.

Durch den direkten Bezug auf die Internationalen Wettkampffregeln (IWR), das für unsere Leichtathletik bindende Regelwerk, kann wir dort nachlesen und die Kenntnisse im Laufe der Zeit vertiefen.

**Ein wichtiger Hinweis:** Die Broschüre wurde auf der Grundlage der Competition Rules 2018-2019 bearbeitet / geändert.

Maßgebend sind, ohne Einschränkungen, immer die aktuellen „Internationalen Wettkampffregeln“ (IWR) und die „Ordnungen“ und „Wettkampffbestimmungen“ des Österreichischen Leichtathletik-Verbandes (ÖLV).

## Eine Leichtathletikveranstaltung - Was gehört alles dazu?

### Veranstaltungsablauf in 3 Stufen:

1. Ausschreibung und Anmeldung
2. Durchführung nach Zeitplan
3. erzielte Leistungen dokumentieren, Urkunden und Ergebnislisten erstellen

### Wettkampfforganisation:

- > Wettkampffleitung, Einsatzleitung (Kampfgerichte), Wettkampffbüro, Callroom,
- > Sprecher (Ablauf und Siegerehrung) und anderes mehr.

### Bewerbe im Stadion, in der Halle oder auf Nebenplätzen:

- > Lauf: Sprints, Rundenläufe, Hürden- und Hindernisläufe, Staffeln
- > Sprung: Hoch, Stabhoch, Weit, Drei
- > Stoß / Wurf: Kugel, Diskus, Hammer, Speer, Gewichtwurf, Vortexwurf
- > Weitere Wettbewerbe: Gehen, Straßenläufe, Cross-, Berg- und Landschaftsläufe

Alle Wettbewerbe werden nach den **Internationalen Wettkampffregeln (IWR)** durchgeführt.

### Kampfrichter am Wettkampffort

- > Gut gerüstet mit Regelkenntnissen und Handwerkszeug, einschließlich IWR
- > Mit positiver Einstellung zum Athleten

## Kampfrichteraufgaben

### Vorgaben aus der Kampfrichterordnung

Die Kampfrichterordnung des ÖLV bezieht sich auf alle Mitarbeiter in Kampfgerichten und unterscheidet, je nach Ausbildung, folgende Stufen:

- > ungeprüfter Kampfrichter (KR)
- > Landesverbands-Kampfrichter (LV-KR)
- > Kampfgerichtsobmann (KGO)
- > Schiedsrichter (SR)
- > Nationaler Technischer Offizieller (NTO)
- > Internationaler Technischer Offizieller (ITO)

Zusätzlich gibt es Spezialausbildungen wie z. B. Starter, Geräteprüfer, Zielbildauswerter, Gerichter, usw. Kampfrichter üben ihre Tätigkeit immer im Namen des jeweiligen Veranstalters aus.

### Internationale Wettkampffregeln (IWR)

Die jeweils gültigen IWR enthalten die Regeln für folgende Bereiche:

- > Begriffsdefinitionen,
- > Definition Internationaler Wettkampfveranstaltungen,
- > Medizinische Regeln
- > Techn. Regeln für alle Disziplinen in und außerhalb des Stadions und in der Halle,
- > Weltrekorde.

Zusätzlich sind in Österreich die ÖLV-Satzungen, die ÖLV-Ordnungen, die nationalen Wettkampfbestimmungen sowie die verschiedenen Meisterschaftsbestimmungen zu beachten.

Damit ist gewährleistet, dass Leichtathletikveranstaltungen auf allen Ebenen (international, national, Landesverband, Bezirk, Verein) nach einheitlichen Grundsätzen durchgeführt werden.

### Verantwortlichkeiten und Aufgabenverteilung

Kampfrichter sind in ihrem **Einsatzbereich verantwortlich** für

- > objektive Erfassung sportlicher Leistungen,
- > sportgerechte Hilfestellung (Auskunft) für die Wettkämpfer,
- > Chancengleichheit für alle Wettkämpfer unter Beachtung sportlicher Regeln,
- > Sicherheit für alle Beteiligten (Wettkämpfer, Kampfrichter, Trainer/Betreuer und Zuschauer),
- > Bestmögliche Bedingungen für alle Beteiligten.

Leistungen müssen auch deshalb regelgerecht erfasst werden, damit sie in die offiziellen Bestenlisten übernommen und Rekorde anerkannt werden können.

Dafür benötigen wir **Regelkenntnisse** aus den IWR. Diese sind die **Grundlage unseres Handelns**.

Aber auch für **unser Verhalten** sind wir verantwortlich.

- > Die Wettkämpfer stehen im Mittelpunkt unserer Tätigkeit. Wir sind Partner der Aktiven,
- > Objektivität und gesunder Menschenverstand sind für uns unverzichtbar,
- > Wir hören zu und begegnen allen mit Höflichkeit und dem Respekt, den auch wir erwarten,
- > Wir sind offen und verständnisvoll, hilfsbereit, freundlich und korrekt.
- > Wir verhalten uns vorbildlich und schaffen Vertrauen und Akzeptanz durch kompetentes Handeln.

### Zusammensetzung der Kampfgerichte

Die Anzahl der Kampfrichter in einem Kampfgericht ist abhängig von der Art und Größe der Veranstaltung (international, national, Landesebene, usw.), vom Wettbewerb und von den Teilnehmerfeldern.

**Ab Landesmeisterschaften** aufwärts gilt für **technische Wettbewerbe** (zu empfehlen für alle Veranstaltungen):

- 1 Schiedsrichter (möglichst je laufendem Wettbewerb),
- 1 Kampfgerichtobmann,
- 1 Protokollführer,

Kampfrichter (Anzahl je nach Wettbewerb).

Auch die Anzahl der **Kampfrichter für Laufwettbewerbe** ist von der Ausschreibung, dem Zeitplan, den Wettkampfanlagen und den Teilnehmerfeldern abhängig:

Schiedsrichter/Obleute, Starterteam, Zeitnehmerteam, Bahnrichter, Zielrichter.



## Sicherheit am Wettkampfort

Kampfgerichte müssen sich aktiv um die Sicherheit aller Beteiligten (Wettkämpfer, Trainer, Betreuer, Kampfrichter, Zuschauer) kümmern. Es gilt die Augen offen zu halten, um Sicherheitsrisiken rechtzeitig zu erkennen und auszuschalten. Dies gilt sowohl für Wettkampfstätten als auch für den allgemeinen Bereich. Niemand darf zu Schaden kommen!

### Maßnahmen:

- > Absperrung zu anderen Wettkampfplätzen,
- > Absperrung des Wettkampfplatzes (Betreuer, Eltern, Medienvertreter, usw.), wo nötig und möglich,
- > genaue Besichtigung der Wettkampfanlage: Stolperkanten, lose Balken, Netz bei Diskus- und Hammerwurf, Kugelstoßanlage in der Halle, usw.
- > Anlaufbahnen und Stoß-/Wurfsektoren freihalten.
- > Immer wieder darauf hinweisen, dass auch beim Überqueren der Laufbahn äußerste Vorsicht gilt.
- > Bei Nässe alle Anlaufbahnen, -bereiche und Wurfbereiche kontrollieren, ob rutschige Stellen vorhanden sind und diese nach Möglichkeit entfernen oder kennzeichnen.
- > Besen, Schaufeln, Rechen usw. so ablegen, dass sie keine Unfallgefahr darstellen
- > Bei „Kreuzungsbereichen“ von Laufbahn und Anlaufbahn einen „Verkehrsregler“ abstellen

### Bei Laufbewerben:

- > Startblöcke auf Funktionstüchtigkeit überprüfen.
- > Startblöcke immer mit den Dornen nach unten ablegen.
- > auf gleichzeitig stattfindende technische Wettbewerbe achten.
- > Bei Läufen bis 400m und bis 4x400m Startblöcke unmittelbar nach erfolgtem Start von der Laufbahn entfernen und außerhalb ablegen.
- > Bei Staffelbewerben erhöhte Vorsicht in den Wechselbereichen um gegenseitigen Behinderungen und Zusammenstoßen vorzubeugen.
- > Bei Hürdenläufen Probestarts sperren und erst frei geben, wenn die ersten drei Hürdenreihen aufgestellt und eingerichtet sind. (Beim Einrichten/Aufstellen der Hürden immer beim Start beginnen).
- > Zielbereich und Auslauf gegen unmittelbaren Zugang sichern und freihalten.

### Hinweise zum Gebrauch von Startrevolvern:

- > Schreckschuss- und Signalwaffen sowie die dafür erforderliche Munition unterliegen dem Waffengesetz. (Mindestalter 18 Jahre – Ausweispflicht).
- > Startrevolver dürfen nur von Personen geführt werden, welche die erforderliche Zuverlässigkeit nach dem Waffengesetz besitzen.
- > Waffe und Munition immer getrennt voneinander transportieren und aufbewahren.
- > Waffe auf gar keinen Fall geladen und unbeaufsichtigt liegen lassen und immer vor unbefugtem Gebrauch schützen.

### Bei Sprungbewerben:

- > Schuhe, Trinkflaschen und Kleidungsstücke sind als Anlaufmarkierungen ungeeignet und verboten. Sie haben im Anlauf und im Anlaufbereich absolut nichts verloren. Ebenso verboten sind Markierungen mit Kreide oder Magnesium.
- > Hoch- und Stabhochsprunglatten sowie Messlatten sind so abzulegen, dass sie keine Unfallgefahr darstellen.
- > Bei Hochsprung ist darauf zu achten, dass die Vorderseite des Lattenrosts geschlossen ist, damit die Wettkämpfer nicht mit ihrem Fuß unter den Rost der Matte gelangen können.
- > Beim Weit-/Dreisprung ist darauf zu achten, dass am Ende der Sprunggrube ein freier Auslauf möglich ist. Fotografen bei Meetings darauf hinweisen und auch Abdeckungen usw. hinter dem Ende der Sprunggrube entfernen.

**Bei allen Stoß-/Wurfdisziplinen:**

- > Aufwärmen und Einwerfen immer nur unter Aufsicht des Kampfgerichtes.
- > Der Sektor muss während der Probeversuche und während des Wettkampfes vollständig freigehalten werden. Auch Kampfrichter sollen sich nicht darin aufhalten.
- > Übungen mit Geräten außerhalb des eigentlichen Wettkampfbereiches sind zu unterlassen.
- > Trainer, Betreuer und Zuschauer dürfen sich - ohne Ausnahme – nur hinter dem Kreis und bei Diskus und Hammerwurf in genügend großem Abstand vom Netz (mindestens 3m) aufhalten. Dies gilt vor allem bei kleineren Veranstaltungen. Bei größeren Veranstaltungen ist die Anwesenheit von „nicht zum Wettkampf gehörenden Personen“ im Wettkampfbereich (Innenraum) ohnehin nicht zulässig.
- > Blickrichtung bei freigegebener Anlage stets zum Stoß-/Wurfgerät (Sonnenstand beachten!)
- > dem anfliegenden Gerät immer rechtzeitig und seitlich ausweichen, nicht vor dem Gerät „weglaufen“ oder rückwärtsgehen (Stolpergefahr!)
- > Geräte immer zurücktragen und nicht werfen oder rollen. Bei kleineren Veranstaltungen können die Wettkämpfer die Geräte außerhalb des Wurfsektors abholen.
- > Zum Geräterücktransport keine Personen einsetzen, die sich der Gefahr nicht bewusst sind.

**Offizielle einer Leichtathletikveranstaltung (ÖLV) .....Regel 120 – IWR****Nationale Bestimmung ÖLV:****> Wettkampfleitung:**

- Wettkampfleiter
- Veranstaltungsmanager
- Leiter Wettkampfvorbereitung
- Einsatzleiter

**> Jury:**

- 3 Mitglieder (und ggf. Ersatzmitglieder)

**> Organisationsmitarbeiter / Kampfrichter:**

- Leiter Veranstaltungspräsentation
- Wettkampfbüroleiter
- Obmann EDV
- Obmann Sprecher (Informationsleiter)
- Obmann Innenraumaufsicht und Streckenordner
- Obmann Läufer- und Kleiderdienst
- Arzt, Anti-Dopingkontrollbeauftragter
- Schiedsrichter Callroom
- Schiedsrichter für Wettbewerbe außerhalb der LA-Anlage
- Schiedsrichter für Bahnwettbewerbe
- Schiedsrichter für Sprungwettbewerbe
- Schiedsrichter für Stoß-/Wurfwettbewerbe
- Schiedsrichter für Mehrkampf wettbewerbe
- Schiedsrichter Videokontrolle
- Starterteam: Startkoordinator, Starter, Rückstarter, Startordner
- Obleute für Bahnwettbewerbe
- Obleute für Sprungwettbewerbe
- Obleute für Stoß-/Wurfwettbewerbe
- Obleute für den Callroom
- Obmann für Videowettkampfkontrolle
- Obmann für technische Weitenmessung
- Obmann für Zielbildauswertung (Zeitnahme) bzw. Transponder-Zeitnahme
- Obmann für Geräteprüfung
- Gehrichterobmann
- Kampfrichter Bahn-, Straßenlauf-, Gehrichter
- Zielbildauswerter, Zielrichter, Zeitnehmer, Rundenzähler
- Kampfrichter für Sprung-, Stoß-, Wurfwettbewerbe
- Kampfrichter für Callroom
- Bediener Windmessgerät, Geräteprüfer, Messrichter
- Protokollführer.

Die Schiedsrichter sind mit folgenden farbigen Armbinden oder Kopfbedeckungen zu kennzeichnen:

**rot** – SR Bahnwettbewerbe, **blau** – SR Straße/Cross, **gelb** – SR Sprung, **grün** – Stoß/Wurf,  
grau – Callroom, orange – Mehrkampf (nur ÖLV).

**Wettkampfleiter .....Regel 121 - IWR**

Der Wettkampfleiter plant in Zusammenarbeit mit dem Technischen Delegierten den Ablauf der Veranstaltung. Während der Veranstaltung leitet er die Zusammenarbeit aller Beteiligten und steht mit allen Offiziellen mit Schlüsselfunktion in Verbindung. Er ist verantwortlich für die einwandfreie Durchführung der Wettkämpfe.

**Aufgaben unter anderen:**

- > die Prüfung der Teilnahmeberechtigung der Wettkämpfer,
- > die Festlegung der Wettkampfanlagen,
- > das Setzen der Läufe,
- > die Vorbereitung und Bereitstellung der Wettkampflisten.

**Leiter Wettkampfvorbereitung.....Regel 123 – IWR**

Der Leiter Wettkampfvorbereitung ist verantwortlich für den regelgerechten Zustand der Wettkampfanlagen und Geräte. Bei Veranstaltungen außerhalb des Stadions für die regelgerechte Errichtung der Strecken.

**Schiedsrichter.....Regel 125 – IWR**

Der Schiedsrichter ist ein Kampfrichter mit besonderen Aufgaben, besonders bei Veranstaltungen ab Landesmeisterschaften aufwärts. Als Schiedsrichter darf er auf gar keinen Fall als Kampfrichter oder Bahnrichter tätig sein.

**Aufgaben unter anderen:**

- > unterweist das Kampfgericht,
- > führt das Gespräch mit den Wettkämpfern,
- > überwacht die Durchführung,
- > entscheidet über Regelverstöße und Besonderheiten ohne ausdrückliche Regelung in den IWR,
- > kann Entscheidungen des Kampfgerichtsobmannes ändern,
- > prüft und unterschreibt Protokolle,
- > befasst sich mit Einsprüchen, die das Ergebnis oder die Durchführung betreffen,
- > entscheidet eventuelle Reihenfolgeänderungen der Versuche,
- > kann auch Nichtathleten verwarnen bzw. disqualifizieren und in den Zuschauerbereich verbannen.

**Kampfrichter .....Regel 126 – IWR**

Auch der **Obmann** ist ein Kampfrichter, hat jedoch besonderen Aufgaben. Er leitet das Kampfgericht, weist den Kampfrichtern die einzelnen Aufgaben zu und führt den Wettkampf bis zum Abschluss. Sollte kein Schiedsrichter im Einsatz sein, übernimmt der Obmann dessen Aufgaben.

**Aufgaben Startkoordinator**

- > koordiniert den Start- und Zielbereich und gibt den Startvorgang frei,

**Aufgaben Obmann für Bahnwettbewerbe**

- > unterstützt den Schiedsrichter Bahnwettbewerbe bei seiner Tätigkeit

**Aufgaben Obmann Sprung / Stoß / Wurf**

- > gibt Anlage für Versuch frei,
- > informiert Wettkämpfer über den Wettkampfablauf das Anzeigen der letzten 15sek Versuchszeit (*gelbe Fahne*),
- > entscheidet über die Gültigkeit der Versuche (*weiße bzw. rote Fahne*).

**Aufgaben der Kampfrichter bei den Bahnwettbewerben**

- > startet die Läufe (Starter = Kampfrichter mit Spezialausbildung),,
- > beobachtet Regelverstöße, markiert, protokolliert und meldet sie,
- > stoppt Zeiten bei Handzeitnahme,
- > bedient Zeitmessanlage, wertet Zielbild aus (Kampfrichter mit Spezialausbildung),
- > misst die Windstärke,
- > erfasst Runden und Rundenzeiten,
- > beobachtet Staffelwechsel, markiert und meldet Regelverstöße,
- > entfernt im Wechselraum individuelle Ablaufmarkierungen.

### Aufgaben der Kampfrichter bei Sprung / Stoß / Wurf

- > hilft beim Aufbau der Wettkampfanlage,
- > ruft Wettkämpfer auf,
- > überwacht alle Versuche,
- > misst gültige Versuche,
- > führt das Protokoll,
- > richtet Anlage her für den nächsten Versuch (*Sprunghöhe einmessen, Sprunggrube einebnen*),
- > versorgt am Ende des Wettbewerbes die ausgefassten und aufgelegten Geräte,
- > sorgt dafür, dass die Wettkampfanlage sauber und aufgeräumt verlassen wird.

### Aufgaben des Protokollführers

- > trägt die Ergebnisse der Versuche, die festgestellten Werte der Windmessung, die Entscheidungen des Schiedsrichters und die Platzierungen in die Wettkampfprotokolle ein.

Soweit nicht konkrete Leistungen und Werte in das Protokoll eingetragen werden, sind folgende Zeichen zu verwenden:

deutsch	international	Erklärung
ab.		für die Abmeldung von einem Wettbewerb vor dessen Beginn
n.a.	DNS	nicht angetreten
aufg.	DNF	aufgegeben (Laufbewerbe)
o.g.V.	NM	ohne gültigen Versuch
disq.	DQ	disqualifiziert (gefolgt von der zutreffenden Regel)
O	O	gültiger Versuch beim Hoch- und Stabhochsprung
X	X	ungültiger Versuch in Technischen Wettbewerben
-	-	Verzicht auf Versuch in Technischen Wettbewerben
	r	Wettbewerb beendet (Technische Wettbewerbe und Mehrkampf)
Q	Q	entweder qualifiziert über Platz in Läufen oder qualifiziert über Qualifikationsstandard in Techn. Wettbewerben
q	q	entweder qualifiziert über Zeit in Läufen oder qualifiziert ohne Qualifikationsstandard in Techn. Wettbewerben
	qR	vorgerückt in die nächste Runde durch Schiedsrichterentscheid
	qJ	vorgerückt in die nächste Runde durch Juryentscheid
>	>	keine Kniestreckung (Gehen)
~	~	kein Bodenkontakt (Gehen)
verw.	YC	gelbe Karte: Verwarnung eines Wettkämpfers wegen unsportlichen oder ungebührlichen Verhaltens oder wegen Unterstützung.
	YRC	zweite gelbe Karte
	RC	rote Karte

Die Abkürzungen „n.a.“ + „ab.“ haben im Mehrkampf zur Folge, dass der Wettkämpfer im Gesamtklassement nicht mit einer Gesamtpunktzahl aufscheint (siehe Regel 200.10), d.h. ihm wird nicht die Punktzahl zuerkannt, die er bis zum „Nichtantreten“ bzw. bis zur „Abmeldung“ erreicht hat. In der Ergebnisliste werden lediglich die bis dahin erzielten Einzelleistungen angeführt.

### Handwerkszeug des Kampfrichters

- > offizielle Kampfrichterkleidung, er muss als Kampfrichter klar erkennbar sein,
- > Sonnen- bzw. Regenschutz,
- > die aktuellen IWR,
- > Kugelschreiber, Reservekuli, Bleistift (für Schreiben auf nassen Listen, Spitzer, Radiergummi, Lineal),
- > Rollmeter (nützlich für schnelle Überprüfungen, z.B. Absprungraum, Hürdenhöhe),
- > Klemmbrett, farbige Reißnägel, Klebeband.





**Die Leichtathletikanlage.....Regel 140 - IWR**

Diese Regel ist vor allem für die Betreiber von Leichtathletikanlagen und Veranstalter von Meetings von Bedeutung. Hier ist festgehalten, wo man die Bestimmungen und Beschreibungen für die verschiedenen Anlagen findet.

**Alters- und Geschlechtsklassen.....Regel 141 - IWR**

In dieser Regel sind die Alters- und Geschlechtsklassen definiert.

**Meldungen.....Regel 142 - IWR**

Wettkämpfer dürfen teilnehmen, wenn sie in der ÖLV-Athletendatenbank erfasst sind und - ab Altersklasse U16 – eine gültige Lizenz besitzen.

Nimmt ein Wettkämpfer an mehreren parallel stattfindenden Bewerben teil, kann der zuständige Schiedsrichter erlauben, dass der Athlet einzelne Durchgänge oder einzelne Versuche (Hoch- und Stabhochsprung) in einer anderen Reihenfolge ausführt als in der, die im Protokoll festgelegt ist. Der letzte Durchgang muss in der Reihenfolge des Protokolls durchgeführt werden.

Ein Wettkämpfer ist von allen weiteren Wettbewerben einer Veranstaltung (einschließlich der Staffelbewerbe) auszuschließen, wenn

- > ein Wettkämpfer ohne redliches und ernsthaftes Bemühen teilnimmt. Diese Entscheidung trifft der jeweilige Schiedsrichter (gilt nicht für den Mehrkampf).

**Kleidung, Schuhe und Startnummern.....Regel 143 - IWR****Kleidung**

Wettkämpfer müssen bei allen Wettkämpfen saubere Kleidung tragen. Die Kleidung darf die Sicht der Kampfrichter nicht erschweren (z.B. beim Gehen). Die Trikotfarbe soll vorne und hinten gleich sein.

**Schuhe**

Die Wettkämpfer dürfen an allen Wettkämpfen barfuß oder mit Schuhwerk teilnehmen (Gefahr für Brandblasen auf Kunststoffbahnen im Sommer?!). Der Einbau von technischen Vorrichtungen, die einen unfairen Vorteil gewähren, ist nicht gestattet.

Die Sohle und der Absatz müssen so gefertigt sein, dass max. 11 Spikes aufgenommen werden können.

Die maximale Länge der Spikes ist in der IWR mit 9mm und 12mm (Hochsprung, Speerwurf) festgelegt. Im ÖLV wird die max. Länge meist durch die Ausschreibung mit 6mm bzw. 9mm begrenzt.

Die Sohle und/oder der Absatz können Rillen, Einkerbungen oder Erhöhungen aus dem gleichen oder ähnlichen Material wie die Grundsohle haben. Die Dicke der Sohle darf bei Weit- und Hochsprung max. 13mm, die des Absatzes max. 19mm betragen. Bei allen anderen Bewerben beliebig.

Einlagen und Zusätze innerhalb und außerhalb der Schuhe sind nur erlaubt, wenn daraus kein Vorteil entsteht.

**Startnummer**

Jeder Wettkämpfer ist mit 2 Startnummern auszustatten, die (ausgenommen alle Sprungbewerbe) gut sichtbar auf der Brust und dem Rücken zu tragen sind. Die Startnummern dürfen in keiner Weise beschnitten, gefaltet oder abgedeckt werden. Ein Wettkämpfer ohne sichtbare Startnummer darf nicht am Wettkampf teilnehmen. Werden Hosenummern ausgegeben, sind diese verpflichtend zu tragen.

**Werbung.....IAAF Advertising Regulations**

Bei nationalen Veranstaltungen im Bereich des ÖLV unterliegt die Werbung keiner Beschränkung. Für internationale Veranstaltungen (inkl. Vorbewerbe in Österreich) und bei Veranstaltungen im Ausland kommen die „Regulations Governing Advertising and Promotional Displays at Competitions held under IAAF Rules“ zur Anwendung.

Dort werden die Größen und Platzierungen der Werbung angefangen von Zugang zur Veranstaltung bis hin zur Werbung am Athleten geregelt. Nachfolgend ein Auszug was diesen Regeln unterworfen ist:

- > Werbung für Alkohol und Tabak sind verboten
- > Werbung für Lebensmittel eingeschränkt zugelassen

- > Werbung mit Bodypainting, Tattoos, Rasur, Haarschnitt, Schmuck, Fahnen, T-Shirts und, und, und ist verboten
- > Aufschriften am Athleten „Name Athlet sponsored by oder powered by , , ,“ sind verboten
- > Auf den Taschen des Wettkämpfers darf der Name bzw. das Logo des Herstellers höchstens 2x je 25cm<sup>2</sup> groß angebracht sein.
- > Bei der Trainingsbekleidung darf der Name bzw. das Logo des Herstellers 1x auf der Vorderseite der Jacke, rechteckig, höchstens 30cm<sup>2</sup> groß angebracht sein. Die Höhe der Buchstaben darf höchstens 4cm, die des gesamten Logos höchstens 5cm betragen.
- > Ebenso wie die Platzierung und Größe des Herstellernamens bzw. –logos auf einzelnen Kleidungsstücken geregelt ist, gibt es auch genaue Vorschriften betreffend Athletennamen, Nationalität, Vereinsname, Mannschaftsname, Verbandslogo, nationaler Sponsor usw.

**Unterstützung der Wettkämpfer .....Regel 144 - IWR**

**Angabe von Zwischenzeiten**

Sind keine Anzeigetafeln vorhanden, kann die Ansage von Zwischenzeiten an die Athleten aus dem Innenraum, jedoch nur mit Genehmigung des Schiedsrichters (und dann an alle Athleten), erfolgen.

**Unterstützung**

Jeder Wettkämpfer, der aus dem Wettkampfbereich Unterstützung leistet oder empfängt muss vom Schiedsrichter verwarnt und darauf hingewiesen werden, dass er im Wiederholungsfall disqualifiziert wird.

Folgende Beispiele sind als Unterstützung anzusehen und daher nicht erlaubt

- > Schrittmachen durch nicht am selben Wettkampf beteiligte Personen, durch überrundete oder zu überrundende Wettkämpfer oder durch technisches Gerät (sofortige Disqualifikation).
- > Besitz oder Benutzen von Videorekordern, Radios, CD-Playern, Funkgeräten, Mobiltelefonen oder ähnlichen Geräten im Wettkampfbereich.
- > der Gebrauch von Technologien, Geräten oder mechanischen Hilfen, die dem Nutzer einen Vorteil verschaffen, den er bei regelgerechter Ausrüstung nicht hätte.
- > Ratschläge und Hilfen von Offiziellen (Kampfrichtern) wie z.B. Absprungpunkt zeigen, Vorsprung bei Läufen ansagen, usw.
- > Körperliche Unterstützung durch einen anderen Wettkämpfer, die zum Vorankommen bei Läufen hilft (ausgenommen ist die Hilfe beim Aufstehen).

Im Sinne der Regel gilt nicht als Unterstützung

- > Die Kommunikation zwischen Wettkämpfer und Betreuer außerhalb des Wettkampfbereichs (Schaffung von Coaching-Zonen im Zuschauerbereich bei den Wettkampfanlagen).
- > Medizinische Untersuchungen und Behandlungen im Wettkampfbereich durch medizinisches oder physiotherapeutisches Personal des Veranstalters. Die Hilfestellung durch andere Personen in diesem Bereich nach Verlassen des Stellplatzes ist als Unterstützung zu werten.
- > Persönliche Schutzmaßnahmen (z.B. Bandagen, Tape, Gürtel, Stützen, Kühlmanschetten, Atemhilfen usw.), je nach Entscheidung des Schiedsrichters und des medizinischen Delegierten.
- > Geräte die der Wettkämpfer während des Laufes mitführt und die zur Messung der Herzfrequenz, der Geschwindigkeit oder zum Schrittzählen geeignet sind, jedoch nicht zur Kommunikation mit anderen Personen genutzt werden können.
- > Anschauen von Aufzeichnungen von vorherigen Versuchen (die von Personen außerhalb des Wettkampfbereiches gemacht wurden). Das Gerät oder eine Kopie der Aufzeichnung darf nicht in den Wettkampfbereich mitgenommen werden.
- > Hüte, Handschuhe, Kleidungssteile, Schuhe, die an offiziellen Stelle den Wettkämpfern bereit gestellt werden.

Bei allen Sprung-, Diskus- und Speerwurfbewerben sollen an geeigneten Stellen ein oder mehrere Windanzeigen aufgestellt werden, die dem Wettkämpfer die ungefähre Windrichtung und -stärke anzeigt.

**Erfrischungen**

- > Bei Läufen auf der Bahn von 5.000m und länger kann der Veranstalter Wasser und Schwämme bereitstellen, wenn die Wetterbedingungen es erfordern.

- > Bei Läufen auf der Bahn länger als 10.000m sind vom Veranstalter Verpflegungsstellen (Wasser und Schwämme) bereit zu stellen. Dies gilt auch für Gehwettbewerbe.

**Disqualifikation (Ausschluss) .....Regel 145 - IWR**

Wird ein Wettkämpfer wegen des Verstoßes gegen eine Regel disqualifiziert, muss im offiziellen Ergebnisbericht die Regel, gegen die verstoßen wurde, angeführt sein.

**Einsprüche und Berufungen .....Regel 146 - IWR**

Einsprüche, die das Teilnahmerecht eines Wettkämpfers betreffen müssen vor Beginn der Veranstaltung beim Wettkampfleiter eingelegt werden. Gegen diese Entscheidung kann mit einem „Einspruch bei der Jury“ berufen werden. Kann der Sachverhalt bis zum Beginn der Veranstaltung nicht geklärt werden, ist eine „Teilnahme unter Vorbehalt“ zu erlauben.

Einsprüche die das Ergebnis oder die Durchführung des Wettkampfes betreffen müssen innerhalb von 30 Minuten nach offizieller Bekanntgabe des Ergebnisses eingelegt werden (unbedingt Zeitpunkt des Aushanges vermerken).

Jeder Einspruch muss von einem Wettkämpfer, einer in seinem Namen handelnden Person oder einem offiziellen Vereinsvertreter mündlich beim zuständigen Schiedsrichter erfolgen. Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters kann mit einem „Einspruch bei der Jury“ berufen werden.

Erhebt ein Wettkämpfer Einspruch gegen einen ihm zuerkannten Fehlstart, so kann der Schiedsrichter die Entscheidung des Starters aufheben oder einen Start unter Vorbehalt erlauben, außer der Fehlstart wurde durch ein Fehlstartkontrollgerät festgestellt.

Der Einspruch wegen eines nicht zurück geschossenen Fehlstarts oder eines nicht abgebrochenen Starts nach Regel 162.5 kann nur von einem Wettkämpfer oder in seinem Namen erfolgen, wenn dieser den Wettkampf beendet hat.

Wenn ein Einspruch oder eine Berufung auf dem fehlerhaften Ausschluss eines Läufer auf Grund eines Fehlstarts basiert und dieser nach Abschluss des Laufes aufrecht erhalten wird, dann sollte dem Läufer die Möglichkeit eingeräumt werden, den Lauf alleine zu wiederholen, um eine Zeit zu erlangen und falls zutreffend auch in die nächste Runde zu gelangen. Kein Läufer sollte in eine nachfolgende Runde kommen, ohne an allen Runden teilgenommen zu haben, wenn es nicht vom Schiedsrichter oder der Jury auf Grund besonderer Umstände (z.B. Kürze der Zeit bis zur nächsten Runde oder großer Streckenlänge) anders entschieden wird.

Erhebt ein Wettkämpfer Einspruch gegen einen zuerkannten Fehlversuch kann der Schiedsrichter anordnen den Versuch zu messen und das Ergebnis sicherheitshalber festzuhalten.

Erfolgt der Einspruch während der ersten drei Versuche eines horizontalen technischen Wettbewerbes oder während eines vertikalen technischen Wettbewerbes, so kann der Schiedsrichter einer weiteren Teilnahme am Wettbewerb unter Vorbehalt zustimmen. Die ab diesem Zeitpunkt erzielten Leistungen sind jedoch nur gültig, wenn dem Einspruch stattgegeben wird. Wettkämpfer, die unter Vorbehalten teilnehmen, treten in den Durchgängen jeweils als erste an.

Eine Berufung zur Jury muss innerhalb von 30 Minuten nach der Bekanntgabe der Entscheidung des Schiedsrichters erfolgen. Diese Berufung muss schriftlich und mit Zahlung der festgesetzten Gebühr (ÖLV € 50,- verfällt bei Zurückweisung der Berufung) erfolgen. Die Jury hat alle in Frage kommenden Personen, einschließlich des Schiedsrichters (außer wenn seine Entscheidung durch die Jury unterstützt wird), zu befragen.

**Gemischte Wettkämpfe.....Regel 147 - IWR**

Gemische Wettkämpfe mit männlichen und weiblichen Teilnehmern sind erlaubt

- > in Technischen Wettbewerben (getrennte Ergebnislisten)
- > bei Bahnwettbewerben ab 5.000m (wenn nicht genügend Athleten, kein Schrittmachen, getrennte Ergebnislisten mit Angabe des Geschlechts)
- > bei gemeinsamen Staffel- und Mannschaftswettbewerben
- > Nationale Bestimmung ÖLV: sind in allen Wettbewerben erlaubt und ÖLV-Rekordlistentauglich

**Messungen.....Regel 148 - IWR**

Messungen für Rekorde müssen mit einem Stahlmaßband oder Messstab (mindestens Klasse II) oder einem elektronischen Messgerät (Kontrollmessungen vor und nach dem Wettbewerb) vorgenommen werden. Für alle anderen Messungen dürfen Messbänder aus Fiberglas verwendet werden.

**Gültigkeit von Leistungen .....Regel 149 - IWR**

Die Leistung eines Wettkämpfers ist nur gültig, wenn sie bei einem offiziellen, gemäß den Regeln organisierten und durchgeführten Wettkampf erzielt worden ist.

- > Die Veranstaltung muss von LV, ÖLV, EA bzw. IAAF genehmigt sein.
- > Vorgefertigte Anlagen (fixe Leichtathletikanlagen) müssen vom ÖLV genehmigt sein.
- > Mobile Anlagen müssen von ÖLV und IAAF genehmigt sein. Die Vermessung der Neigung muss am Wettkampftag, von einem Ziviltechniker unter Beisein des verantwortlichen NTO, durchgeführt werden. Das Vermessungsprotokoll ist dem Wettkampfbericht beizulegen.
- > Bei mehrtätigen Veranstaltungen genügt die Vermessung am ersten Wettkampftag, wenn der Vermesser überzeugt ist, dass es zu keiner Veränderung oder Bewegung der vermessenen Anlage kommt.
- > Alle Anlagen und Geräte müssen den jeweiligen Regeln entsprechen.

**Videoaufzeichnungen.....Regel 150 - IWR**

Es sollten, wenn immer möglich, von allen Wettbewerben offizielle Videoaufzeichnungen gemacht werden, die den Anforderungen des Technischen Delegierten genügt. Diese Aufzeichnungen sollten den Nachweis aller Regelverstöße und der Genauigkeit der Leistungsermittlung ermöglichen.

**Punktebewertung.....Regel 151 - IWR**

Bei einem Wettkampf, bei dem das Ergebnis nach Punkten ermittelt wird, müssen die teilnehmenden Athleten bzw. Mannschaften vor Beginn des Wettkampfes dem Wertungsmodus zustimmen.



**Laufbahnmaße .....Regel 160 - IWR**

Die Länge der Standardlaufbahn beträgt 400m. Die Bordkante auf den Geraden kann durch eine 5cm breite, weiße Linie ersetzt werden. Ist in den Kurven keine Bordkante vorhanden, so sind in diesem Bereich Kegel (Höhe mindestens 0,20m) oder Fahnen (Neigung nach innen 60°) im Abstand von höchstens 4,00m aufzustellen. Die Breite der Einzelbahn ist 1,22m (eingeschlossen die 5cm breite, rechte Begrenzungslinie). Die Markierungen im „IAAF Track and Field Facilities Manual“ und für den Bereich des ÖLV auf den Plänen des ÖISS ersichtlich. Alle Punkte, an denen die Kurve in die Gerade und die Gerade in eine Kurve übergeht, soll 50x50mm auf der weißen Linie mit einer unverwechselbaren Farbe markiert und während des Laufes mit einem Kegel versehen werden.

**Startblöcke .....Regel 161 - IWR**

Startblöcke müssen bei allen Läufen bis einschließlich 400m (einschließlich erste Teilstrecken 4x200m und 4x400m) benützt werden. Startblöcke sind auch bei der Schwedenstaffel und bei der Olympischen Staffel zu verwenden. Nationale Bestimmung ÖLV: Eigene Startblöcke dürfen nicht verwendet werden.

Kein Teil des Startblocks darf in die Laufstrecke oder in eine andere Bahn hineinragen, ausgenommen der hintere Teil des Rahmens. Dieser darf über die äußere Bahnbegrenzung hinaus ragen, sofern kein anderer Athlet dadurch behindert wird.

Die Verwendung eines, von der IAAF zertifizierten, Startablauf-Informationssystem (SIS) zur Kontrolle eines Fehlstarts wird dringend empfohlen.

**Der Start .....Regel 162 - IWR**

Der Start muss durch eine 5cm breite, weiße Linie gekennzeichnet sein. Wird der Wettbewerb außerhalb des Stadions gestartet, darf die Startlinie bis zu 30cm breit sein und eine beliebige Farbe haben. Jede gekrümmte Startlinie kann nach außen soweit verlängert werden, soweit die gleiche Oberfläche, wie die Laufbahn, vorhanden ist.

Bei internationalen Veranstaltungen müssen die Startkommandos in Englisch erfolgen.

Bei Läufen bis 400m (einschließlich 4x200m, 4x400m und Schwedenstaffel) lautet das Kommando: „Auf die Plätze“ und „Fertig“.

Tiefstart und die Benützung von Startblöcke sind bei diesen Läufen zwingend vorgeschrieben.

- > Beim Kommando „Auf die Plätze“ nimmt der Läufer die Startposition ein: Nach dem Einnehmen darf der Läufer weder die Startlinie noch den Boden jenseits davon mit seinen Händen oder Füßen berühren. Mindestens ein Knie auf dem Boden, beide Füße haben Kontakt mit den Fußstützen des Startblocks.
- > Wenn alle Läufer ruhig sind erfolgt das Kommando „Fertig“ und die Läufer nehmen die endgültige Startstellung ein (der Kontakt der Hände mit der Laufbahn und der Kontakt der Füße mit den Fußstützen muss beibehalten werden).
- > Wenn alle Läufer (nach Meinung des Starters) die endgültige Startstellung eingenommen haben, erfolgt der Startschuss.

Bei Läufen länger als 400m (außer 4x200m, 4x400m und Schwedenstaffel) lautet das Kommando: „Auf die Plätze“.

Alle Läufer starten aus dem Stand:

- > Beim Kommando „Auf die Plätze“ nehmen die Läufer die Startposition ein: Keine Hand darf dabei den Boden berühren und kein Fuß die Startlinie oder den Boden jenseits davon berühren.
- > Wenn alle Läufer (nach Meinung des Starters) die endgültige Startstellung eingenommen haben, erfolgt der Startschuss.

Alle Läufe sind mit einem Schuss aus einem nach oben gerichteten Revolver zu starten.

Verursacht ein Läufer nach dem Kommando „Auf die Plätze“ oder „Fertig“ ungerechtfertigt einen Startabbruch oder kommt er den Kommandos des Starters nicht sofort und ohne Verzögerung nach, oder stört er den Startablauf durch Laute, Bewegungen oder auf andere Art und Weise, so ist der Läufer vom Schiedsrichter Lauf zu warnen, im Wiederholungsfall, während einer Veranstaltung, zu disqualifizieren.

Wenn der Starter jedoch entscheidet, dass ein Athlet vor Erhalt des Startsignals mit einer Bewegung

begonnen hat, die nicht gestoppt und in den Beginn des Starts fortgeführt wurde, ist dies ein Fehlstart. Wird ein IAAF zertifiziertes Startablauf-Informationssystem verwendet, so ist dieses vom zuständigen Kampfrichter als Basis heranzuziehen, um zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen. Jeder Läufer, der für einen Fehlstart verantwortlich ist, ist zu disqualifizieren. Im Mehrkampf ist jeder Läufer, der für den ersten Fehlstart in einem Lauf verantwortlich ist zu verwarnen. Jeder Läufer, der einen weiteren Fehlstart in diesem Lauf verursacht, ist zu disqualifizieren. Ist der Start nach Meinung des Starters oder Rückstarters nicht ordnungsgemäß abgelaufen, so sind die Läufer durch einen neuerlichen Schuss zurück zu holen.

Entscheidungen des Starters werden durch folgende Karten angezeigt:

- > Karte grün: Der Start wird wiederholt – Technisches Gebrechen
- > Karte gelb/schwarz: Der Läufer dem diese Karte gezeigt wird, ist verwarnet.
- > Karte rot/schwarz: Der Läufer dem diese Karte gezeigt wird, ist disqualifiziert.

Wenn Bahnkästen verwendet werden soll, zusätzlich zu den entsprechenden Karten, auch die entsprechende Anzeige auf diesen angezeigt werden.

**Der Lauf.....Regel 163 - IWR**

Bei Läufen, die mindestens eine Kurve beinhalten, muss sich der Innenraum in Lauf- und Gehrichtung links befinden. Die Einzelbahnen sind vom Innenraum aus, beginnend mit „1“, zu nummerieren.

**Behinderung**

Wenn ein Läufer einen anderen absichtlich rempelt oder sperrt und ihn dadurch am Fortkommen hindert, so ist der dafür verantwortliche Läufer oder seine Staffelmannschaft vom Schiedsrichter zu disqualifizieren.

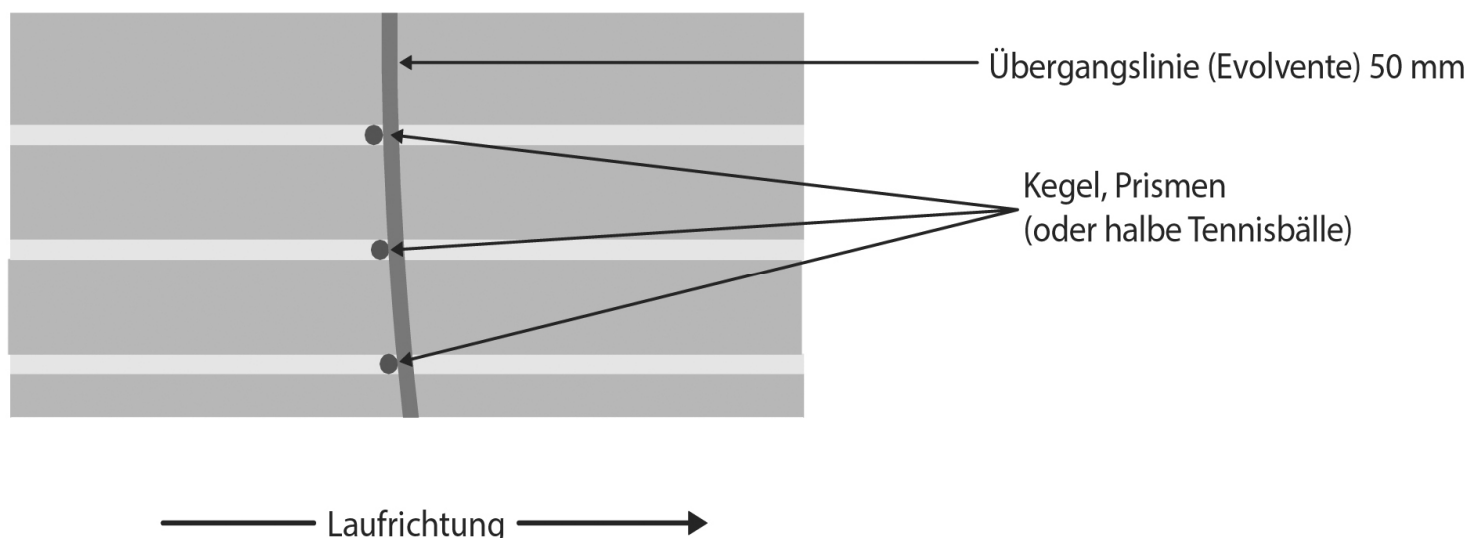
Wenn das Rempeln oder Sperren unbeabsichtigt angesehen wird, oder der Schiedsrichter ist der Meinung, dass ein Läufer oder seine Staffelmannschaft einen deutlichen Nachteil erlitten haben, so kann er den Lauf (für einen, einige oder alle Läufer) wiederholen lassen.

**Bahnübertreten**

Bei Läufen in Einzelbahnen muss jeder Läufer vom Start bis zum Ziel in der ihm zugeteilten Einzelbahn bleiben. Dies gilt auch für in Einzelbahnen gelaufene Abschnitte eines Wettbewerbes. Betritt ein Läufer die Bordsteinkante, die linke Begrenzungslinie seiner Einzelbahn bzw. den Boden links davon, so ist er vom Schiedsrichter zu disqualifizieren.

Nicht zu disqualifizieren ist ein Läufer, der von einem anderen gestoßen oder gezwungen wird seine Bahn zu verlassen. Nicht zu disqualifizieren ist ein Läufer, wenn er seine Einzelbahn auf der Geraden verlässt ohne einen anderen Läufer dabei zu behindern und er dadurch keinen wesentlichen Vorteil erzielt. Ein wesentlicher Vorteil ist z. B. wenn ein „eingesperrter“ Läufer durch übertreten der Innenkante und Rückkehr auf die Laufbahn seine Position verbessert.

Bei 800m-Läufen, die in Bahnen gestartet werden, dürfen die Läufer erst nach der Übergangslinie ihre Bahn verlassen. Damit die Läufer diese Linie besser erkennen müssen kleine Kegel oder Prismen unmittelbar vor den Schnittpunkten der Bahnbegrenzungslinien mit der Übergangslinie aufgestellt werden.



**Verlassen der Laufbahn**

Verlässt ein Läufer freiwillig die Laufbahn, ist dies als Aufgabe des Wettbewerbes zu werten. Sollte der Läufer versuchen den Lauf wiederaufzunehmen, ist er vom Schiedsrichter zu disqualifizieren.

**Markierungen**

Läufer dürfen keine Markierungen oder Gegenstände zu ihrer Unterstützung auf oder neben der Laufbahn anbringen, ausgenommen beim Staffellauf. (Kontrolle beim Hürdenlauf!)

**Windmessung**

Bei Bahnwettbewerben ist das Windmessgerät auf der Zielgeraden 50m vor der Ziellinie, angrenzend an die Bahn 1, höchstens 2m von der Laufbahn entfernt in einer Höhe von 1,22m aufzustellen.

Der Zeitraum, während dem die Windgeschwindigkeit nach dem Startschuss gemessen wird beträgt:

100m .....	10sek	50m, 60m, 60m Hürden.....	5sek
100m Hürden .....	13sek	75m, 80m, 80m Hürden.....	10sek
110m Hürden .....	13sek		
200m .....	10sek	manuell: Wenn der Führende auf die Zielgerade einbiegt oder 10sek automatisch durch die Zeitnehmung ausgelöst.	

Bei Wettbewerben bis Altersklasse U14 wird kein Wind gemessen.

Die Windgeschwindigkeit wird für das Protokoll in m/sek auf Zehntel genau angegeben. Wird die Windgeschwindigkeit in Hundertstel m/sek angezeigt so ist jeweils (zum Nachteil des Athleten) zu runden:

z.B. Rückenwind + 2,03 -> + 2,1 und Gegenwind - 2,03 -> -2,0

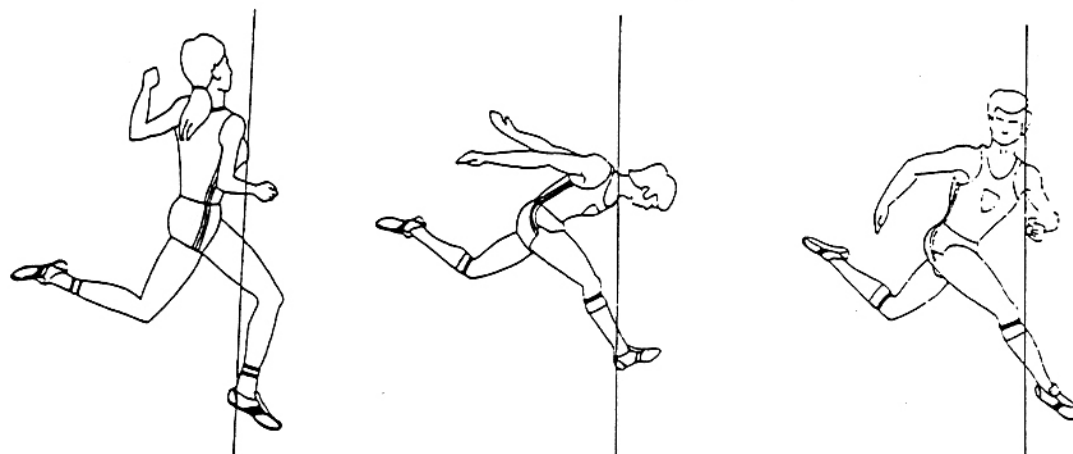
**Erfrischungen**

Ein Läufer darf Verpflegung, Wasser oder Schwämme von einem anderen Läufer erhalten oder weitergeben, vorausgesetzt es wird vom Start an mitgetragen bzw. an einer offiziellen Station aufgenommen. Wenn jedoch diese Unterstützung von einem Läufer, immer wieder, an denselben oder mehrere gleichbleibende Läufer geleistet wird, kann dies als unfaire Hilfe angesehen werden und es können Verwarnungen und/oder Disqualifikationen ausgesprochen werden. „Wasserträger“ nicht zulässig!

**Das Ziel.....Regel 164 - IWR**

Das Ziel muss durch eine 5cm breite, weiße Linie gekennzeichnet sein. Wird der Wettbewerb außerhalb des Stadions gestartet, darf die Ziellinie bis zu 30cm breit sein und eine beliebige Farbe haben.

Die Läufer sind in der Reihenfolge zu platzieren, in der sie mit dem Rumpf (nicht mit Kopf, Hals, Armen, Beinen, Händen oder Füßen) die Ebene über dem startnäheren Rand der Ziellinie erreichen.



Bei Läufen von 800m und länger sowie bei Läufen von 3000m und länger sind die Runden- und Zwischenzeiten (1000m) des jeweils Führenden mit der Startnummer zu protokollieren.

**Vollautomatisches Zielbildverfahren**

Bei allen Veranstaltungen sollte eine von der IAAF anerkannte vollautomatische Zielbildanlage verwendet werden.

Die Zielbildanlage muss mindestens 50 Bilder/sek aufzeichnen können und das Bild muss mit einer gleichbleibend in 0,01 Sekunden eingeteilten Zeitskala synchronisiert sein.

Das System muss durch das Startsignal, mit einer maximalen Abweichung von 0,001sek, automatisch in Gang gesetzt werden.

## Transponder-Zeitmesssystem

Nach Regel 230 (Gehen), Regel 240 (Straßenläufe) und Regel 250 (Crossläufe) ist unter bestimmten Voraussetzungen ein Transponder-Zeitmesssystem zugelassen.

Für alle Zeitmesssysteme gilt: Alle Läufe im Stadion bis einschließlich 10.000m sollen auf die nächst höhere 1/100tel Sekunde, Läufe im Stadion länger als 10.000m auf die nächst höhere 1/10tel Sekunde und Läufe außerhalb des Stadions auf die nächst höhere ganze Sekunde ausgewertet werden.

## Auslosen, Setzen und Qualifikation bei Laufwettbewerben .....Regel 166 - IWR

In dieser Regel ist das Auslosen und Setzen der Bahnverteilungen sowie die Qualifikationen bei Laufwettbewerben auf der Bahn definiert.

## Gleichstände .....Regel 167 - IWR

In dieser Regel wird definiert wie zu verfahren ist, wenn zwei oder mehrere Läufer die gleiche Zeit in einem Wettbewerb, also Gleichstand, gelaufen sind.

## Hürdenläufe.....Regel 168 - IWR

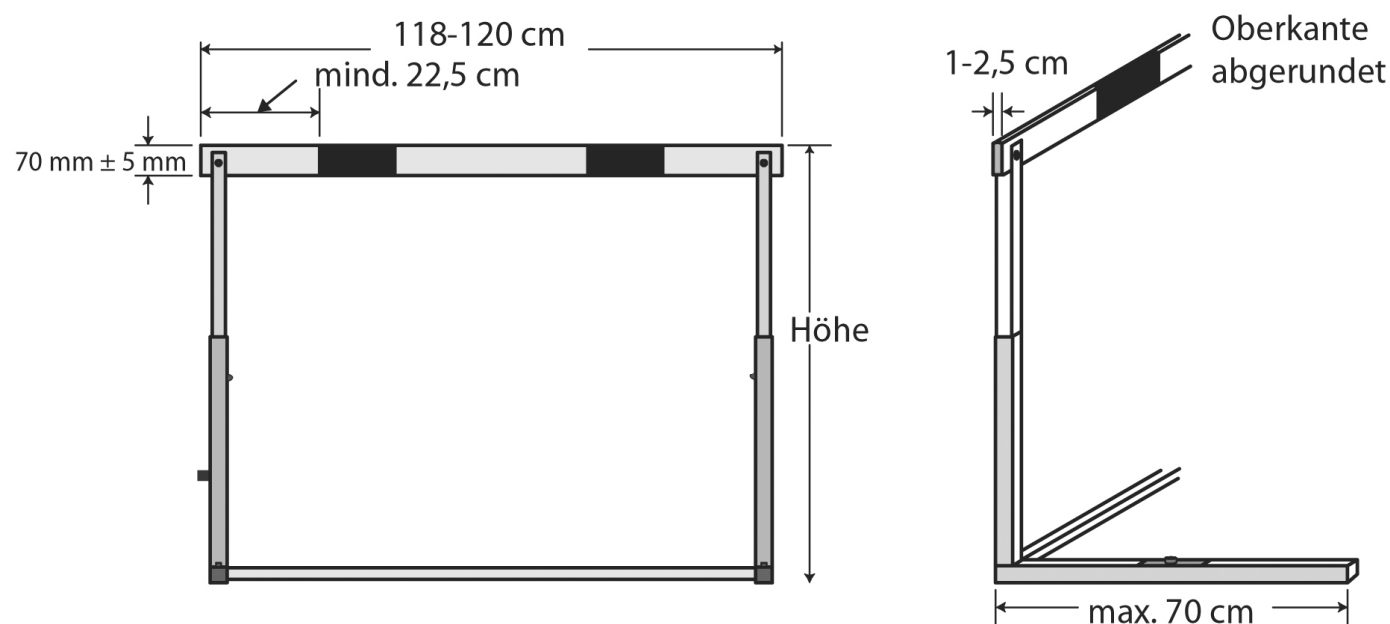
Anlauf (Abstand von der Startlinie zur ersten Hürde) Abstand, Auslauf (Abstand der letzten Hürde von der Ziellinie) und Hürdenhöhen für alle Altersklassen sind in den Disziplinen-Spezifika des ÖLV, in der jeweils gültigen Fassung, festgehalten.

Die Hürde muss so auf die Laufbahn gestellt werden, dass die Füße auf der Seite des sich nähernden Wettkämpfers sind. Die Vorderseite der Hürdenlatte muss eine Ebene mit dem näher zum Start liegenden Rand der Markierung bilden. Die Hürdenlatten sind so zu färben, dass die Streifen aus der Sicht aller Läufer gesehen werden.

Entsprechend der Höhe sind die Gegengewichte an den Füßen so einzustellen, dass ein in der Mitte der Latte angesetztes Gewicht von mindestens 3,6kg und höchstens 4,0kg erforderlich ist, um die Hürde umzuwerfen.

Wird im Bereich des ÖLV ein Hürdenwettbewerb mit unterschiedlichen Hürdenhöhen (Altersklassen) durchgeführt, so sind diese – nach Möglichkeit – durch eine freie Bahn zu trennen.

Jeder Läufer muss jede Hürde überlaufen. Tut er dies nicht, ist er zu disqualifizieren. Des Weiteren ist ein Läufer zu disqualifizieren, wenn sein Fuß oder Bein im Augenblick der Überquerung neben der Hürde unter dem Niveau der Oberkante der Hürdenlatte ist oder er nach Meinung des Schiedsrichters eine Hürde absichtlich umgestoßen hat.

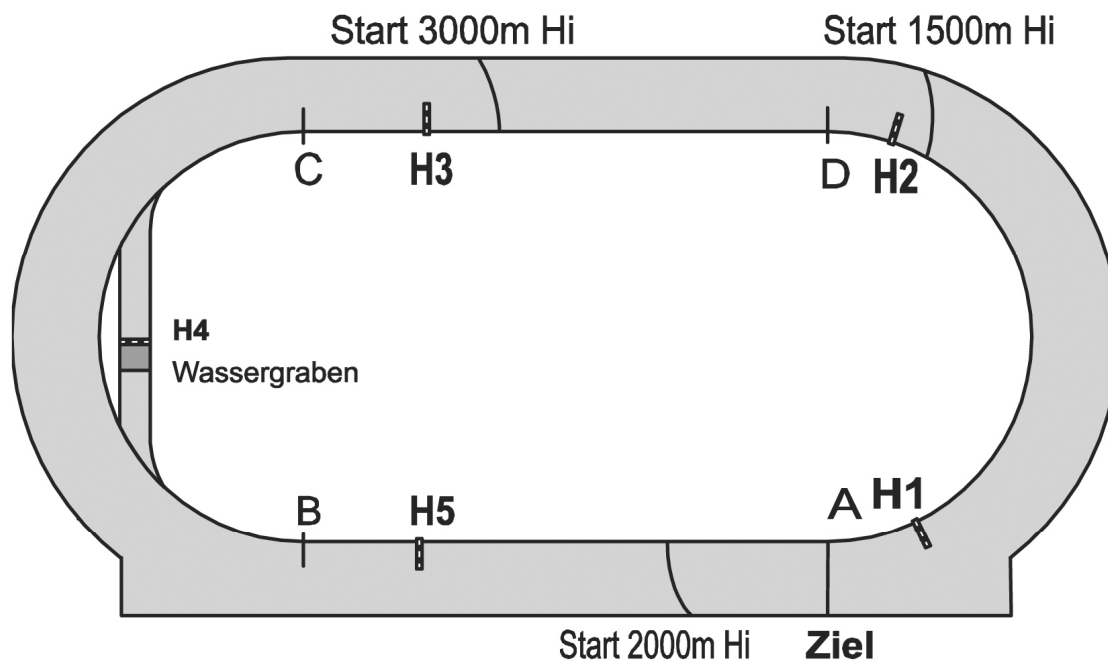


Zeichnung: Hürdenabmessungen



**Hindernisläufe.....Regel 169 - IWR**

Die Höhe der Hindernisse für männliche Wettkämpfer ist 0,914m und für weibliche Wettkämpfer 0,762m.



**Zeichnung: Hindernislaufbahn**

Bei den Hindernisläufen müssen, nachdem die Ziellinie das erste Mal passiert wurde, in jeder Runde 5 Hindernisse überquert werden, wobei der Wassergraben das vierte Hindernis ist. Befindet sich der Wassergraben auf der Innenseite der Laufbahn, muss beim 2000m-Lauf die Ziellinie vor der ersten Runde mit 5 Hindernissen zweimal passiert werden. Der 3000m-Lauf wird vom Start bis zum Beginn der ersten vollständigen Runde

ohne Hindernisse gelaufen (ohne H3, H4 und H5).

Der 2000m-Lauf wird vom Start bis zum Eingang der Gegengeraden ohne Hindernisse gelaufen – erstes zu überquerende Hindernis H3 (H1 und H2 werden nachträglich hineingestellt).

Der 1500m-Lauf wird vom Start bis zum Beginn der ersten vollständigen Runde ohne Hindernisse gelaufen (ohne H2, H3, H4 und H5).

Zu Beginn des Laufes muss die Wasseroberfläche niveaugleich mit der Laufbahn sein (Toleranz 20mm).

Jeder Läufer überquert jedes Hindernis und überspringt oder durchquert den Wassergraben. Tut er dies nicht, ist er zu disqualifizieren. Des Weiteren ist ein Läufer zu disqualifizieren, wenn sein Fuß oder Bein im Augenblick der Überquerung neben dem Hindernis unter dem Niveau der Oberkante des Hindernisses ist.

**Staffelläufe.....Regel 170 - IWR**

Die Läufer einer Staffelmannschaft müssen die Teilstrecken in der Reihenfolge laufen, wie es der Staffelmeldung entspricht. Laufen die Athleten die Teilstrecken in einer anderen Reihenfolge, ist die Staffelmannschaft zu disqualifizieren. Jeder Staffelteilnehmer darf nur 1x eine Teilstrecke laufen.

Eine 50mm breite Linie über die Laufbahn markiert den Beginn und das Ende der Teilstrecke. Bei der 4x100m, der 4x200m Staffel und der ersten und zweiten Übergabe der Schwedenstaffel ist der Übergaberaum 30m, bei der dritten Übergabe der Schwedenstaffel und der 4x400m Staffel ist der Übergaberaum 20m. Der übernehmende Läufer muss innerhalb des Übergaberaumes anlaufen. Wird eine Staffel ganz oder teilweise in Bahnen gelaufen, kann der übergebende Wettkämpfer, vor seinem Lauf, in seiner Bahn eine Kontrollmarke anbringen. Dazu kann er ein Klebeband (höchstens 5cm x 40cm) benutzen, welches in seiner Farbe mit keiner anderen, Markierung verwechselt werden kann. Andere Kontrollmarken dürfen nicht verwendet werden.

Der Staffelstab muss ein glattes hohles Rohr sein, aus einem Stück gefertigt. Er muss 28cm bis 30cm lang sein, einen Durchmesser von 38mm bis 42mm haben und mindestens 50g schwer sein. Es sollte jede Farbe nur 1x vorhanden sein und er sollte nummeriert sein (Farbe bzw. Nummer in Startprotokoll eintragen)

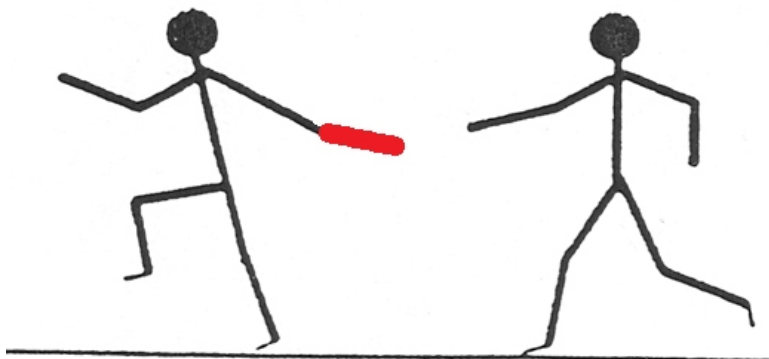
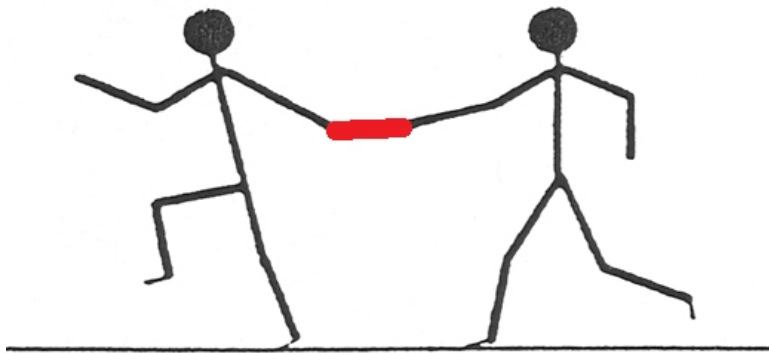
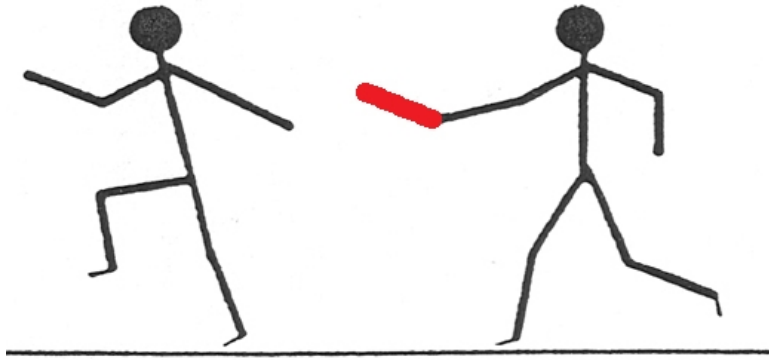
Der Staffelstab muss während des ganzen Laufes in der Hand getragen werden.

Die Läufer dürfen keine Handschuhe tragen oder Stoffe oder Substanzen an den Händen haben um den Staffelstab besser greifen zu können.

Wird der Staffelstab fallen gelassen darf er nur von dem Läufer aufgehoben werden, der ihn fallen gelassen hat. Dazu darf der Läufer seine Einzelbahn verlassen sofern er dadurch seine Laufstrecke nicht abkürzt. Fällt der Staffelstab seitlich oder in Laufrichtung muss der Läufer an die Stelle zurückkehren, an der er den



Staffelstab fallen gelassen hat (gilt auch für den Innenraum). Sofern der Wettkämpfer diese Vorgehensweise befolgt hat und keinen anderen Läufer behindert hat, ist er nicht zu disqualifizieren.



Der Staffelstab muss innerhalb des Wechselraumes übergeben werden. Die Übergabe beginnt, wenn der Staffelstab erstmals vom übernehmenden Läufer berührt wird und ist beendet, wenn dieser alleine in der Hand hält. Die Übergabe außerhalb des Wechselraumes führt zur Disqualifikation. Für die Beurteilung darüber ist ausschließlich die Position des Staffelstabes maßgebend.

Vor und nach der Übergabe des Staffelstabes sollen die Wettkämpfer in ihren Bahnen bleiben und ihre Positionen beibehalten, bis sie die Laufbahn verlassen können ohne andere Wettkämpfer zu behindern. Sollte ein Läufer ein Mitglied einer anderen Mannschaft dadurch behindern, dass er nach Beendigung seiner Teilstrecke seine Position oder seine Bahn verlässt, ist Regel 163.2 anzuwenden.

Jeder Teilnehmer einer Staffelmannschaft darf nur eine Teilstrecke laufen.

Der 4x100m Lauf ist vollständig in Einzelbahnen zu laufen. Für 4x200m, Schwedenstaffel, 4x400m und 4x800m gibt es verschiedene Möglichkeiten, die in den IWR Regel 170.13 bis Regel 170.16 angeführt sind.

Wird nicht in Bahnen gelaufen sind die übernehmenden Läufer von innen nach außen in der Reihenfolge aufzustellen, die der Platzierung der jeweiligen Mannschaftsmitglieder 200m vor dem Ende der Teilstrecke

entspricht. Ausgenommen bei 4x200m, hier erfolgt die Aufstellung nach der Reihenfolge im Startprotokoll. Auch wenn sich die Reihenfolge während des Laufes ändert, müssen die Positionen der übernehmenden Läufer beibehalten werden. Hält sich ein Wettkämpfer nicht an diese Regel, ist die Mannschaft zu disqualifizieren.

### Praktische Hinweise zur Rundenzählung

- > Die Rundenanzeige erst umstellen, wenn der Führende auf die Zielgerade einbiegt.
- > Pro Rundenzähler nur zwei Wettkämpfer zuteilen.
- > Nach jeder gelaufenen Runde die Zeit (Minuten und Sekunden) für jeden Wettkämpfer in die entsprechende Zeile eintragen. Auch Endzeit nach der letzten Runde.
- > Bei elektrischer Zeitanzeige im Stadion die Zeit von dieser ablesen. Ansonsten Stoppuhr mitlaufen lassen und Rundenzeiten durch dafür eingeteilten Zeitnehmer ansagen lassen.
- > Zahl der noch zurückzulegenden Runden deutlich sichtbar anzeigen, für überrundete Wettkämpfer ansagen.
- > Allen Wettkämpfern deutlichen Hinweis auf letzte Runde geben, durch Glockenzeichen oder auf ähnliche Weise.
- > Das Rundenzählblatt unterschreiben und dem Obmann Ziel aushändigen.

**Allgemeine Bestimmungen – Technische Wettbewerbe.....Regel 180 - IWR**

Vor Wettkampfbeginn darf jeder Wettkämpfer, unter Aufsicht der Kampfrichter, Probeversuche ausführen. Diese Versuche erfolgen in der Reihenfolge, wie im Protokoll angeführt. Die Anzahl der Probeversuche werden durch den Wettkampfleiter festgelegt.

Nach Beginn des Wettkampfes ist es nicht erlaubt den Anlauf oder Absprungbereich, die Stabhochsprungstäbe oder die Geräte zu Übungszwecken benutzen. Ebenso ist es nicht erlaubt zu Übungszwecken den Stoß-/Wurfbereich mit oder ohne Geräte zu betreten. Einzige Ausnahme ist die Neutralisation beim Stabhochsprung.

**Markierungen**

Bei allen Wettbewerben mit Anlaufbahn müssen Markierungen (je Wettkämpfer eine oder zwei), sofern sie verwendet werden, entlang dieser aufgestellt werden. Ausgenommen beim Hochsprung. Markierungen sollten vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden. Ist dies nicht der Fall, darf der Wettkämpfer Klebeband verwenden, aber keine Kreide oder eine ähnliche Substanz oder etwas, das unentfernbare Flecken hinterlässt.

Bei Stoß-/Wurfbewerben darf der Wettkämpfer für die Dauer seines Versuchs eine Markierung auf dem Boden, unmittelbar hinter dem Kreisring, verwenden. Eigene Markierungen im bzw. entlang des Sektors sind nicht zugelassen, ebenso wenig Markierungen in der Sprunggrube.

Beim Stabhochsprung soll neben der Anlaufbahn von 2,5m bis 5,0m von der Nulllinie aus alle 0,5m eine Markierung sein, von 5,0m bis 18,0m von der Nulllinie aus alle 1,0m.

**Wettkampfreihenfolge und Versuche**

Die Wettkämpfer führen ihre Versuche in der ausgelosten, bzw. festgelegten, Reihenfolge durch. Führt ein Athlet von sich aus einen Versuch außer der Reihenfolge durch, so ist er vom Schiedsrichter zu verwarnt, im Wiederholungsfall zu disqualifizieren.

Bei den technischen Bewerben, ausgenommen im Hoch-/Stabhochsprung, hat jeder Wettkämpfer einen Versuch je Durchgang. Sind mehr als acht Teilnehmer am Start, so hat jeder Wettkämpfer zunächst drei Versuche. Den acht Wettkämpfern mit den besten gültigen Leistungen stehen drei weitere Versuche zu (außer es wurde vorher etwas anderes festgelegt). Bei Gleichstand von zwei oder mehr Athleten für den letzten Qualifikationsplatz ist nach Regel 180.22 zu verfahren. Besteht danach weiterhin Gleichstand, sind diesen Athleten drei weitere Versuche zu gewähren. Bei weniger als acht Teilnehmern stehen jedem Wettkämpfer sechs Versuche zu. Die weiteren drei Versuche werden, in beiden Fällen, in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt, wie dies der Zwischenstand nach den ersten drei Versuchen aufweist.

Beim Hoch-/Stabhochsprung umfasst ein Durchgang alle Versuche über eine Sprunghöhe. Versäumte Versuche können nicht nachgeholt werden.

Ein ungültiger Versuch ist ein zu wertender Versuch und daher zu protokollieren.

Ein Wettkämpfer kann auf Versuche verzichten. Alle bis dahin erzielten Leistungen werden gewertet. Verzichtet ein Athlet auf die letzten drei Versuche, rückt kein anderer Athlet nach.

**Protokollierung**

Ausgenommen Hoch-/Stabhochsprung ist ein gültiger Versuch durch die erfasste Messung zu protokollieren, im Hoch-/Stabhochsprung durch „O“. Ein Fehlversuch wird mit „X“ protokolliert und ein Verzicht mit „-“,

**Vollendung der Versuche**

Der Kampfrichter darf einen Versuch erst als gültig bewerten und anzeigen, wenn dieser abgeschlossen ist: Er darf seine Entscheidung abändern, wenn er der Meinung ist, die falsche Fahne gehoben zu haben.

Bei Hoch-/Stabhochsprung ist ein Versuch abgeschlossen, wenn der Obmann entscheidet, dass kein Verstoß gegen die Regel 182.2 (Hochsprung) bzw. 183.2 oder 183.4 (Stabhochsprung) vorliegt.

Bei Weit-/Dreisprung ist ein Versuch abgeschlossen, wenn der Wettkämpfer die Sprunggrube regelkonform verlassen hat (Regel 185.2).

Bei Stoß-/Wurfbewerben ist ein Versuch abgeschlossen, wenn der Wettkämpfer den Kreis oder die Anlaufbahn regelkonform verlassen hat.

**Behinderung**

Wird ein Wettkämpfer auf irgendeine Weise bei seinem Versuch behindert, so kann der Schiedsrichter die Versuchszeit zurücksetzen, oder einen Ersatzversuch gewähren. Ansagen, Siegerehrungen, Startschüsse

usw. gelten nicht als Behinderung. Ersatzversuche sind unmittelbar nach Zuerkennung durchzuführen.

**Versuchszeiten**

Jedem Wettkämpfer steht für den Beginn seines Versuchs eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Diese beginnt, wenn der Obmann anzeigt, dass die Anlage fertig für den Versuch und frei ist. Beginnt der Wettkämpfer seinen Versuch nicht innerhalb dieses Zeitraums, ist der Versuch als ungültig zu werten. Wenn sich ein Athlet nach Beginn der Versuchszeit entscheidet den Versuch nicht durchzuführen, so ist dies, nach Ablauf der Versuchszeit, ein Fehlversuch. Vor Wettkampfbeginn muss den Athleten mitgeteilt werden, wie der Beginn der Versuchszeit angezeigt wird. Die verbleibende Zeit sollte dem Athleten durch eine Uhr angezeigt werden, die letzten 15 Sekunden zusätzlich durch Heben und Halten einer gelben Fahne.

Folgende Zeiten dürfen nicht überschritten werden:

<b>Einzelwettbewerbe</b>	Hoch	Stab	übrige Wettbewerbe
mehr als 3 Athleten (oder der allererste Versuch jedes Athleten)	0,5 min	1,0 min	0,5 min
2 oder 3 Athleten	1,5 min	2,0 min	1,0 min
1 Athlet	3,0 min.	5,0 min.	--
aufeinander folgende Versuche	2,0 min	3,0 min	2,0 min
<b>Mehrkampfwettbewerbe</b>	Hoch	Stab	übrige Wettbewerbe
mehr als 3 Athleten (oder der allererste Versuch jedes Athleten)	0,5 min	1,0 min	0,5 min
2 oder 3 Athleten	1,5 min	2,0 min	1,0 min
1 Athlet	2,0 min	3,0 min	2,0 min
aufeinander folgende Versuche	2,0 min	3,0 min	2,0 min

Wenn im Hochsprung oder Stabhochsprung nur noch ein Wettkämpfer (der den Wettkampf gewonnen hat) im Wettkampf verblieben ist und dieser den Weltrekord oder einen anderen Rekord in Bezug auf die Veranstaltung angeht, ist die Versuchszeit um eine Minute gegenüber der Zeit in den Tabellen zu erhöhen.

**Abwesenheit während des Wettkampfes**

Ein Wettkämpfer darf, während des Wettbewerbes, den unmittelbaren Wettkampfbereich nur mit Erlaubnis und unter Aufsicht eines Offiziellen verlassen. Sollte er sich nicht daran halten ist er zuerst zu verwarnen, und im Wiederholungsfall zu disqualifizieren.

**Ergebnis**

Jeder Wettkämpfer ist mit seiner besten Leistung zu werten, einschließlich der, die er im Hoch-/Stabhochsprung im Stichkampf um den ersten Platz erreicht hat.

**Gleichstände**

Haben Wettkämpfer in technischen Wettbewerben, ausgenommen Hoch-/Stabhochsprung, die gleiche beste Leistung, so entscheidet die zweitbeste, drittbeste, usw. Leistung über die Platzierung. Sind die Wettkämpfer nach Anwendung dieser Regel noch immer gleich, ist auf Gleichstand zu entscheiden.

**Allgemeine Bestimmungen – Vertikale Sprünge.....Regel 181 - IWR**

Vor Beginn des Wettkampfes gibt der Obmann die Anfangshöhen und die weiteren Sprunghöhen bekannt, auf die die Latte jeweils nach Ende eines Durchganges gelegt wird.

Ein Wettkämpfer darf beim Hoch-/Stabhochsprung bei irgendeiner der zuvor bekannt gegebenen Sprunghöhen beginnen und nach seinem Ermessen weitere Versuche bei den nachfolgenden Sprunghöhen durchführen. Bei drei aufeinander folgenden Fehlversuchen, gleichgültig bei welcher Sprunghöhe sich diese ergeben, ist der Wettkämpfer von weiteren Versuchen ausgeschlossen, ausgenommen bei Gleichstand auf dem ersten Platz (das heißt, ein Wettkämpfer darf den zweiten oder dritten Versuch nach einem Fehlversuch auf einer nachfolgenden Höhe ausführen).

Verzichtet ein Wettkämpfer bei einer bestimmten Höhe auf seinen Versuch, darf er über diese Höhe keinen Versuch mehr ausführen.

Ist ein Wettkämpfer beim Hoch-/Stabhochsprung nicht anwesend und haben alle anderen Wettkämpfer ihren



Wettkampf abgeschlossen, so hat der Schiedsrichter dies nach Ablauf der Zeit für einen weiteren Versuch als Aufgabe zu bewerten und den Wettkampf für beendet zu erklären.

Sind noch zwei oder mehr Wettkämpfer im Wettbewerb, ist die Latte nach jedem Durchgang im Hochsprung nicht weniger als 2cm und im Stabhochsprung nicht weniger als 5cm höher zu legen. Dies trifft nicht zu, wenn alle verbliebenen Wettkämpfer sich einigen, die Latte auf eine für alle gültige Rekordhöhe zu legen.

Steht ein Wettkämpfer als Sieger fest, so kann er mit dem Kampf- oder Schiedsrichter die Höhen festlegen, auf die die Sprunglatte gelegt werden soll (gilt nicht für den Mehrkampf).

### Messungen

Alle Messungen sind senkrecht vom Boden zum niedrigsten Punkt der Oberseite der Sprunglatte, in ganzen Zentimetern, durchzuführen.

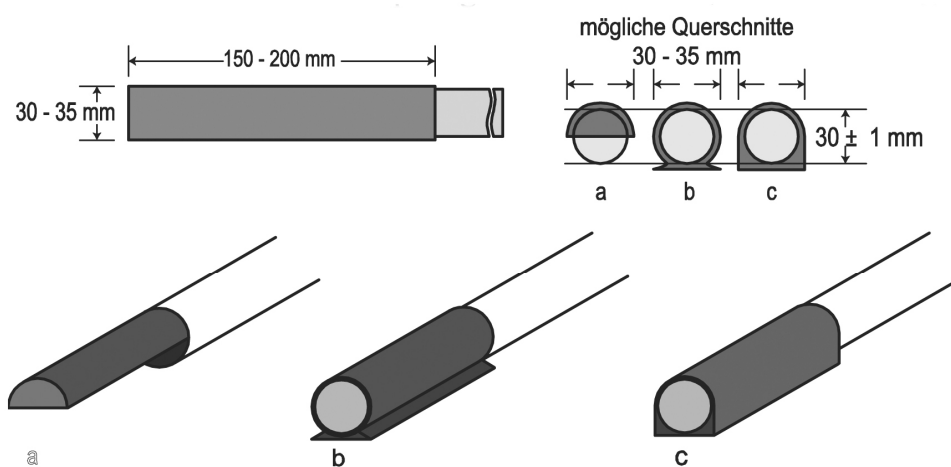
Bevor die Wettkämpfer ihre Versuche ausführen, muss jede neue Sprunghöhe ausgemessen werden. Wurde die Latte berührt, empfiehlt sich auf jeden Fall eine Kontrollmessung. Liegt die Sprunglatte auf Rekordhöhe ist die Höhe vor jedem Versuch zu kontrollieren.

### Sprunglatte

Sprunglatten sind aus Fiberglas oder einem geeigneten Material (nicht Metall), ausgenommen die Endstücke sind sie kreisrund und für den Hochsprung 4,00m und für den Stabhochsprung 4,50m lang.

Die Endstücke sind kreisförmig mit einer klar definierten Auflagefläche oder halbkreisförmig.

Auf einer ebenen Fläche liegend darf die Sprunglatte keine Krümmung oder Biegung aufweisen. Auf den Auflegern aufgelegt darf sich die Sprunglatte beim Hochsprung höchstens 20mm und beim Stabhochsprung höchstens 30mm durchbiegen.



Zeichnung: Zulässige Endstücke der Sprunglatte

### Platzierungen – Gleichstände

Haben zwei oder mehrere Wettkämpfer dieselbe zuletzt übersprungene Höhe erreicht, entscheidet das folgende Verfahren über die Platzierung:

- > Dem Wettkämpfer mit der geringeren Anzahl an Versuchen über die zuletzt übersprungene Höhe ist der bessere Platz zuzuerkennen.
- > Besteht weiterhin Gleichstand bekommt der Wettkämpfer mit der geringeren Anzahl an Fehlversuchen im gesamten Wettkampf den besseren Rang.
- > Besteht weiterhin Gleichstand, ist den Wettkämpfern – ausgenommen es betrifft den ersten Platz – der gleiche Platz zuzuerkennen.
- > Betrifft es den ersten Platz, ist zwischen diesen Wettkämpfern ein Stichkampf durchzuführen, es sei denn, es wurde durch den Wettkampfleiter anders entschieden. Wird kein Stichkampf durchgeführt, einschließlich des Umstandes, dass sich die betreffenden Wettkämpfer zu irgendeinem Zeitpunkt entscheiden nicht mehr weiter zu springen, bleibt der Gleichstand auf dem ersten Platz bestehen.

### Stichkampf

- > Die Wettkämpfer müssen über jede Höhe springen bis eine Entscheidung gefallen ist oder sich alle Wettkämpfer entschließen nicht mehr weiter zu springen.
- > Jeder Wettkämpfer hat einen Versuch über jede Höhe
- > Der Stichkampf beginnt mit der nächsten Höhe, laut Ausschreibung, nach der, die von den betroffenen Wettkämpfern übersprungen worden ist.
- > Ist danach keine Entscheidung gefallen, wird die Latte im Hochsprung 2cm und im Stabhochsprung

5cm höher gelegt, wenn mehrere Wettkämpfer die Höhe übersprungen haben und entsprechend niedriger, wenn alle einen Fehlversuch hatten.

- > Verzichtet ein Wettkämpfer bei einer Höhe auf seinen Versuch, verliert er den Anspruch auf einen besseren Platz. Bleibt danach nur noch ein Wettkämpfer übrig, ist dieser zum Sieger zu erklären, ungeachtet ob er einen Versuch über diese Höhe hatte.

**Hochsprung – Beispiel**

Wettkämpfer	O = gültig X = Fehlversuch - = Verzicht							Fehlversuche	Stichkampf			Platz
	Sprunghöhen											
	1,75	1,80	1,84	1,88	1,91	1,94	1,97		1,91	1,89	1,91	
A	O	XO	O	XO	X-	XX		2	X	O	X	2
B	-	XO	-	XO	-	-	XXX	2	X	O	O	1
C	-	O	XO	XO	-	XXX		2	X	X		3
D	-	XO	XO	XO	XXX			3				4

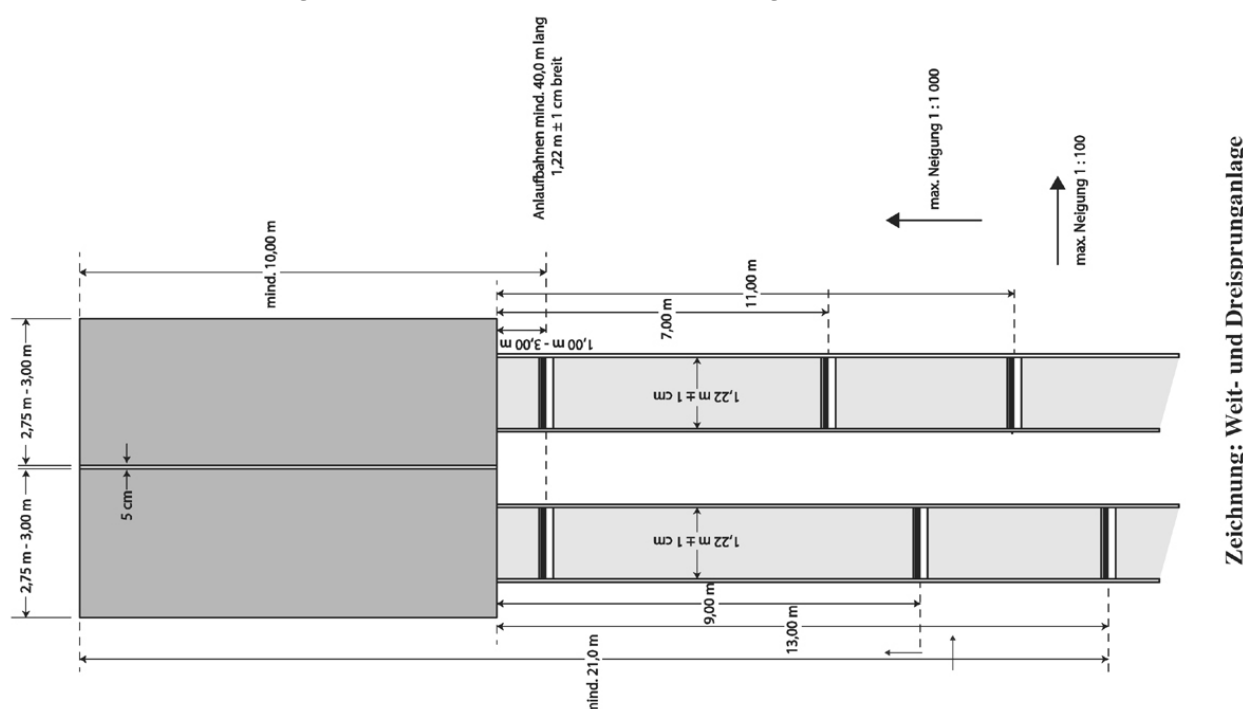
- > A, B, C und D haben alle die Höhe von 1,88m im 2. Versuch überquert. Die Regeln 181.8 und 181.9 kommen nun zur Anwendung. Die Kampfrichter stellen die Gesamtzahl an Fehlversuchen fest, einschließlich der Fehlversuche bei der zuletzt überquerten Sprunghöhe, im Beispiel 1,88m.
- > „D“ hat mehr Fehlversuche als „A“, „B“ und „C“, nämlich 3, ihm wird deshalb der 4. Platz zuerkannt.
- > „A“, „B“ und „C“ haben 2 Fehlversuche und stehen somit gleich, und da es den 1. Platz betrifft, müssen sie einen Versuch über 1,91m ausführen; dies ist die nächste Höhe nach der, die sie alle vorher übersprungen haben.
- > Nachdem alle einen Fehlversuch haben, ist die Sprunglatte für den nächsten Versuch auf 1,89m niedriger zu legen.
- > Da nur „C“ einen Fehlversuch über 1,89m hat, bekommt er den 3. Platz
- > „A“ und „B“ erhalten einen Versuch über 1,91m
- > Da nur „B“ diesen Versuch erfolgreich abschließt, ist er Sieger.

**Äußere Einflüsse**

Ist ersichtlich, dass die Sprunglatte nicht durch eine vom Wettkämpfer verursachte Einwirkung (z.B. durch einen Windstoß) abgeworfen wurde, ist der Versuch gültig zu werten, wenn der Abwurf nach dem Überqueren der Latte erfolgt ist. Anderen Falls ist dem Wettkämpfer ein Ersatzversuch zu gewähren.

**Allgemeine Bestimmungen – Horizontale Sprünge.....Regel 184 - IWR Anlage**

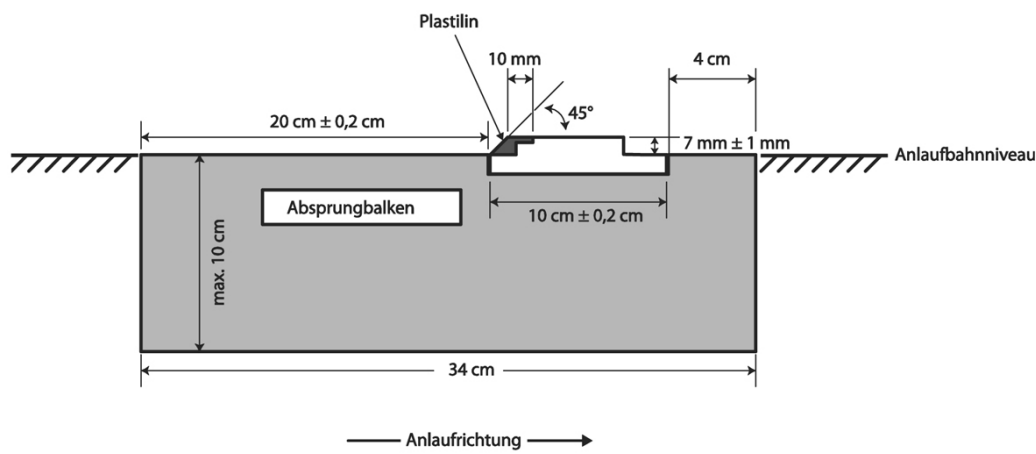
Die Länge der **Anlaufbahn** muss mindestens 40m, nach Möglichkeit 45m sein. Der **Absprung** muss durch einen, im Boden eingelassenen, weißen Balken gekennzeichnet sein.



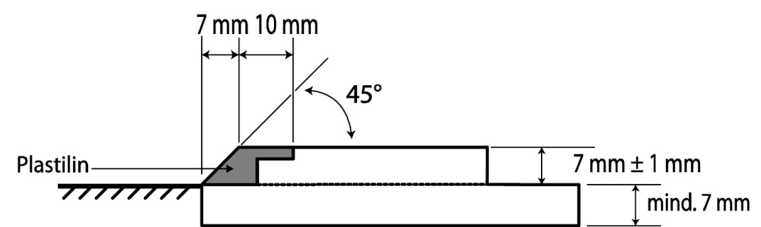
Das **Einlagebrett** besteht aus einem festen Brett, das eine andere Farbe als der Absprungbalken hat, und in eine Aussparung im Absprungbalken passt.



Die Schräge in Richtung Anlauf muss, in einem Winkel von 45° und 1cm oben (siehe Zeichnung) in der ganzen Breite, mit **Plastilin** ausgefüllt sein.



Zeichnung: Absprungbalken und Einlagebrett

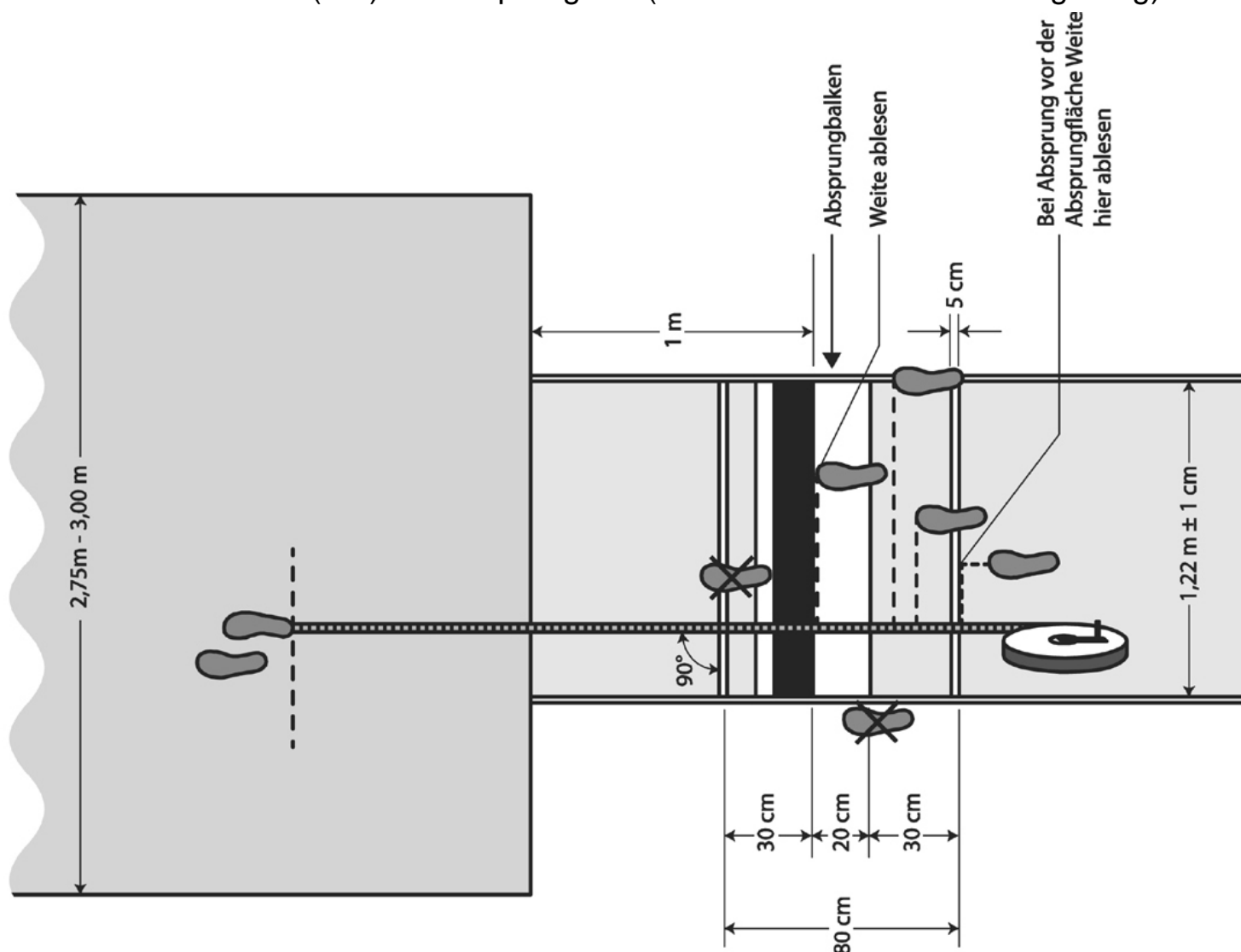


Zeichnung: Einlagebrett

Die **Sprunggrube** muss niveaugleich mit dem Absprungbalken mit feuchtem Sand gefüllt sein. Der **Sand** soll eine Körnung von 0,2 – 2,0mm haben (siehe Track and Fields Manual Teil 1 Abschnitt 2.3.1.5).

### Weitenmessung

Die Messung ist unmittelbar nach jedem gültigen Versuch (Ausnahme bei mündlichem Einspruch nach Regel 146.5) durchzuführen. Gemessen wird vom Abdruck des Wettkämpfers (auch Startnummer, Zöpfe, usw.), welcher der Absprunglinie am nächsten gelegen ist, bis zur Absprunglinie. Die Messung erfolgt immer im rechten Winkel (90°) zur Absprunglinie (oder deren seitlicher Verlängerung).



Zeichnung: Absprungsfläche für Weitsprung

### Windmessung

Das Windmessgerät muss 20,0m vor der Absprunglinie, nicht mehr als 2,0m neben der Anlaufbahn, in einer Höhe von 1,22m sein.

Gemessen wird für die Dauer von 5 Sekunden, wenn der Wettkämpfer beim Weitsprung eine Markierung bei 40m und beim Dreisprung eine Markierung bei 35m vor der Absprunglinie passiert. Bei kürzerem Anlauf ab Beginn des Anlaufes.

Nationale Bestimmung ÖLV: Bei Wettbewerben bis Altersklasse U14 entfällt die Windmessung.

**Allgemeine Bestimmungen – Stoß- und Wurfbewerbe .....Regel 187 - IWR**

**Offizielle Geräte**

Bei allen internationalen Wettkämpfen dürfen nur IAAF-zertifizierte Geräte verwendet werden. Bei allen anderen Veranstaltungen sollten IAAF-zertifizierte Geräte verwendet werden.

- > Es dürfen nur gültige Geräte (Prüfung durch die Gerätekontrolle) an der Wettkampfanlage sein.
- > An den Geräten dürfen während des Wettkampfes keine Änderungen vorgenommen werden.
- > Laut IWR müssen alle Geräte allen Teilnehmern, für die Dauer des gesamten Wettkampfes, zur Verfügung stehen. Im Bereich des ÖLV dürfen eigene Geräte der Wettkämpfer nur mit Erlaubnis des jeweiligen Wettkämpfers benützt werden.

Folgende Stoß-/Wurfgewichte gelten im Bereich des ÖLV:

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

**Unterstützung**

Als Unterstützung zu bewerten (und daher nicht erlaubt) ist

- > das Zusammenbinden von zwei und mehr Fingern
- > das Benutzen von Gegenständen jeder Art, einschließlich Gewichten, die den Wettkämpfer beim Versuch in irgendeiner Weise unterstützen.
- > das Verwenden von Handschuhen, ausgenommen beim Hammerwurf (Ober- und Unterseite glatt, Fingerspitzen – außer Daumen – offen)
- > das Sprühen oder Verteilen von Substanzen durch den Wettkämpfer auf die Schuhe oder den Wurf-/Stoßkreis oder das Aufräuen der Oberfläche des Kreisinneren.

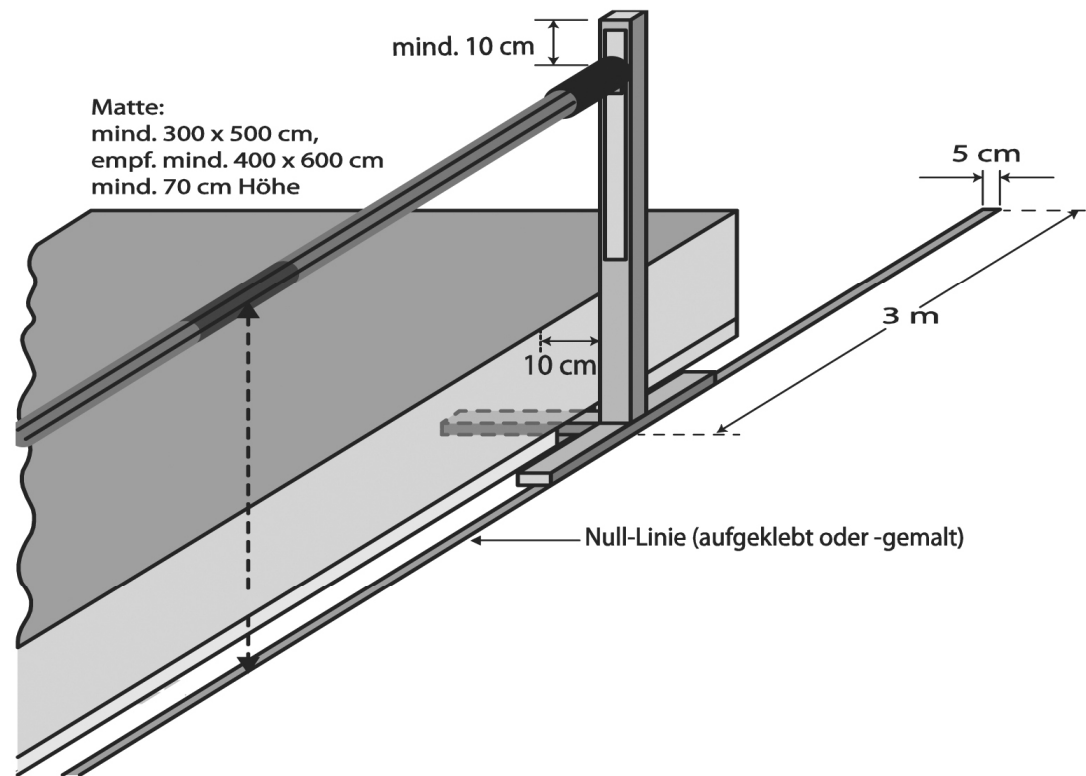
Nicht als Unterstützung zu bewerten (und daher erlaubt) ist

- > das Verwenden von geeigneten Substanzen nur an den Händen, Hammerwerfer an den Handschuhen, Kugelstoßer am Hals.
- > das Aufbringen von Kreide oder ähnlichen auf dem Gerät. Die Substanz muss mit einem nassen Lappen leicht entfernbar sein und darf keine Spuren hinterlassen.
- > das Verbinden an Hand und Fingern (Abdecken einer Wunde), nicht jedoch das Zusammenbinden von Fingern.

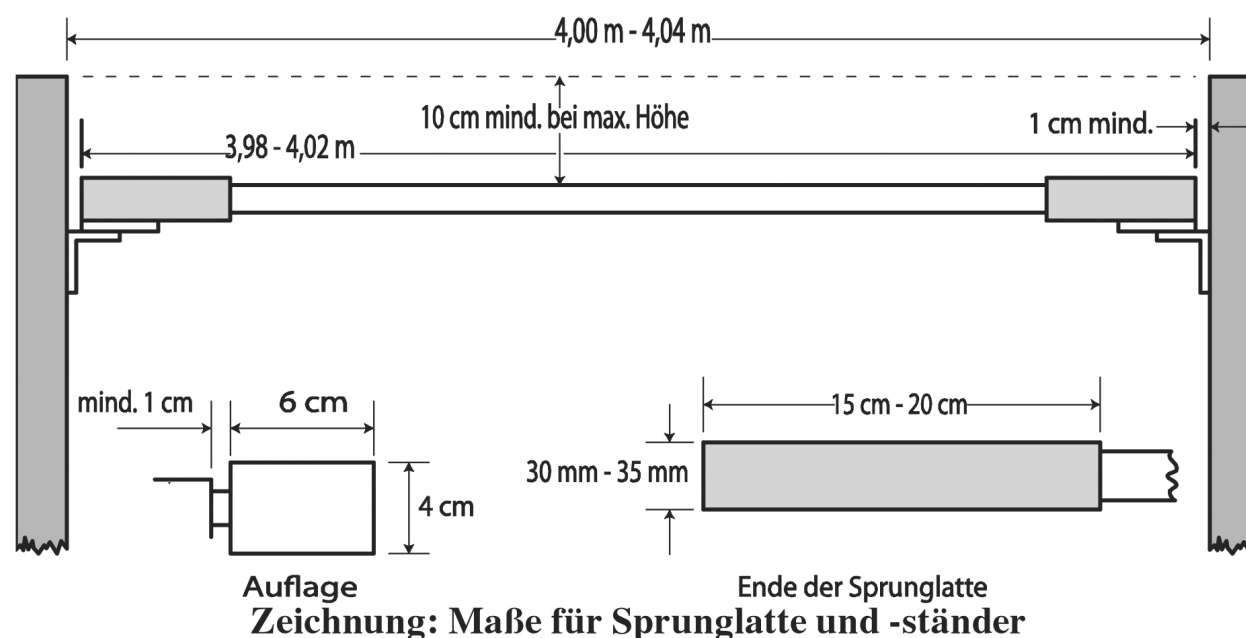
**Stoß-/Wurfbereich, Anlaufbahn verlassen**

- > Wurde gegen keine andere Regel verstoßen, so darf der Athlet während seines Versuchs das Stoß-/Wurfgerät innerhalb oder außerhalb des Stoßkreises niederlegen und den Stoß-/Wurfbereich bzw. die Anlaufbahn verlassen. Es gibt keine Einschränkung in welcher Richtung.

Hochsprung .....Regel 182 - IWR



Zeichnung: Hochsprunganlage



Zeichnung: Maße für Sprunglatte und -ständer

**Die Anlage**

- > Die Breite des Anlaufs muss mindestens 16m sein
- > Die Länge des Anlaufs muss mindestens 15m sein, nach Möglichkeit 25m
- > sicher stehende Sprungständer,
- > die Auflager stehen sich gegenüber, Überkleben oder Haftmittel sind nicht erlaubt,
- > Latte aus Glasfaser oder anderem geeigneten Material aber nicht Metall, Länge 4,00m.
- > Mindestabstand zwischen Latte und Ständer 1 cm (verhindert Festklemmen),
- > Aufsprungmatte auf Lattenrost (nach Möglichkeit vorne geschlossen) oder 10cm Überstand,
- > zwischen Sprungständer und Aufsprungmatte mindestens 10cm Abstand, damit Erschütterungen nicht auf die Ständer, und damit auf die Latte, übertragen werden,
- > Null-Linie: Geklebt oder dauerhaft aufgetragen, 3m nach rechts und links, vorderer Rand mit der Vorderkante der Latte deckungsgleich (Achtung: nicht alle Ständer sind gleich).

**Leistungsmessung**

- > jede neu aufgelegte Höhe wird eingemessen,
- > der Messstab wird dabei von der Null-Linie senkrecht zum tiefsten Punkt der Lattenoberseite (*Mitte*) angelegt,

- > Kontrollmessungen an der Latte, außen beim Ständer vor und während des Wettkampfes, um sicherzustellen, dass die Latte horizontal gerade liegt.

### Ungültigkeitskriterien

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn der Wettkämpfer

- > den Versuch nicht innerhalb der Versuchszeit beginnt,
- > mit beiden Beinen abspringt,
- > mit irgendeinem Teil des Körpers die Null-Linie, den Boden oder den Aufsprungbereich jenseits der Null-Linie berührt, ohne vorher die Latte zu überspringen. Berührt er die seitliche, senkrechte, Fläche der Matte ohne daraus einen Vorteil zu ziehen und überquert danach die Latte, so gilt dies nicht als Fehlversuch,
- > die Latte oder die senkrechten Teile der Ständer berührt ohne zu springen,
- > die Latte von den Auflegern durch Einwirkung des Springers fällt.

### Hilfen zum Wettkampfablauf

- > Einspringen unter Aufsicht des Kampfgerichts. Vor allem im Schülerbereich sollten Probesprünge im Rahmen der verfügbaren Zeit beliebig gewährt werden,
- > Trainer/Betreuer können, vor allem bei kleineren Veranstaltungen (U14 und jünger), beim Einspringen betreuen, sofern sie das Einspringen nicht verzögern oder behindern. Danach werden sie aber deutlich aufgefordert, die Wettkampfstätte zu verlassen,
- > Anlaufmarkierungen nur mit Klebeband oder Markierungssteckern. Etwas Klebeband sollte vom Veranstalter beim Kampfgericht bereitgestellt werden,
- > Protokollführer erfragen die gewünschte Einstiegshöhe der Wettkämpfer. Darunterliegende Höhen als Verzicht auf die Höhe (-) eintragen. Das sollte einige Minuten vor Wettkampfbeginn abgeschlossen sein,
- > Bekanntgabe der Sprungreihenfolge: per Aufruf mit Namen oder mit Anzeigetafel,
- > Aufruf erfolgt, wenn die Anlage für den nächsten Versuch bereit ist. Ab dem Aufruf läuft die Zeit für den Versuch, gleichzeitig der Aufruf des nächsten Springers, der sich schon bereitmachen kann.
- > Wettkampfprotokolle in deutlicher Schrift (O, X, -, ggf. r),
- > Auswertung der Wettkampfprotokolle siehe auch „Platzierungen - Gleichstände“

### Benötigte Kampfrichter

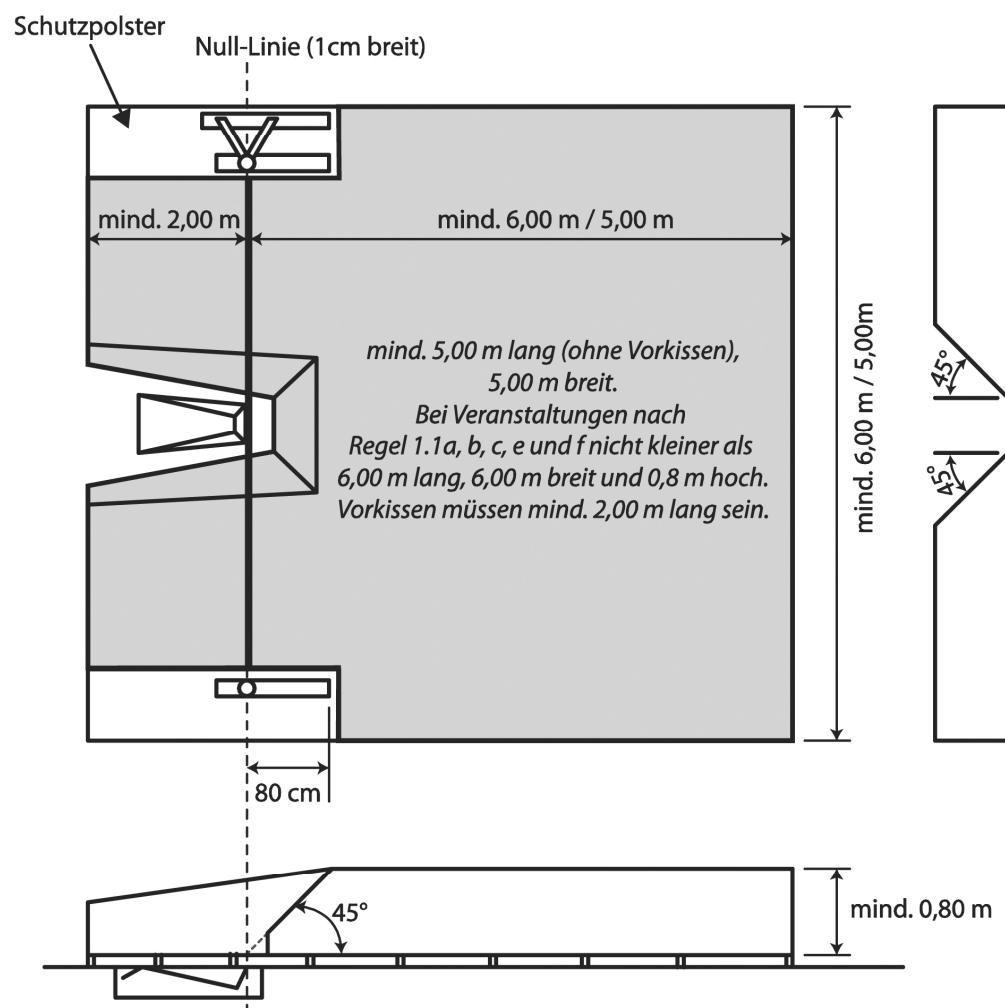
	optimal	minimal
Schiedsrichter	1	-
Obmann	1	1
Protokollführer	1	1
EDV-Eingabe	1	-
Anzeigetafel	1	-
Versuchszeitanzeige	1	-
Aufleger	2	2
Athletenbetreuer	1	-
Anlaufsisicherung (falls erforderlich)	nach Bedarf	-

### Benötigte Utensilien:

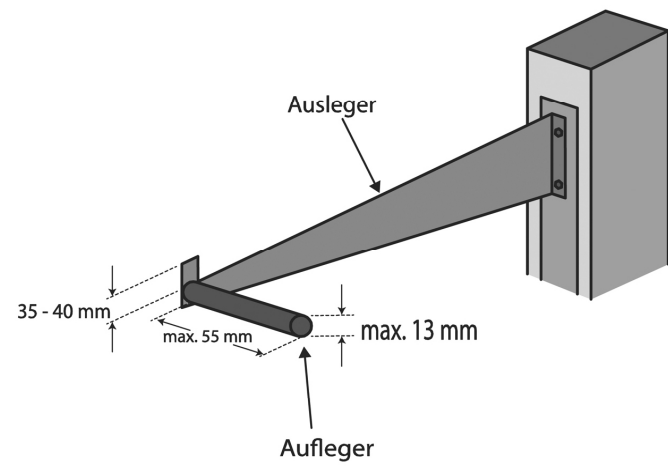
Hochsprunglatten (4,00m)	Versuchszeitanzeige
Messlatte	Kugelschreiber (Bleistifte)
Fahnen weiß / rot / gelb	Lineal
Tisch / Sessel	Klebeband für Anlaufmarkierungen
Anzeigetafel	Windanzeiger



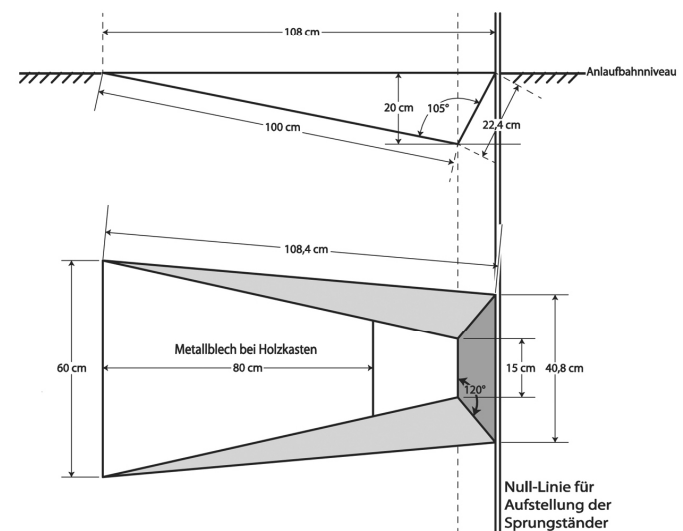
**Stabhochsprung .....Regel 183 - IWR**



Zeichnung: Stabhochsprung Aufsprungmatte



Zeichnung: Stabhochsprung Sprungständer, Ausleger, Aufleger



Zeichnung: Einstichkasten für Stabhochsprung

**Anlage und Geräte**

- > sicher stehende Ständer,
- > Aufleger sind rund, sie zeigen in Richtung Aufsprungfläche, also anders als bei Hochsprung,
- > Latte aus Glasfaser oder anderem geeigneten Material aber nicht Metall, 4,50m lang,
- > Aufsprungmatten aus Schaumstoff mit Vorkissen,
- > Die Vorkissen der Matte müssen vom Einstichkasten ca. 10 -15cm entfernt sein,
- > die Anlage ist in Null-Stellung zu bringen, d.h., eine senkrechte Übereinstimmung der Vorderkante Sprunglatte mit der oberen Kante der Stoppwand des Einstichkastens,
- > die so gewonnene Null-Linie wird (*falls nicht vorhanden*) mit Klebeband auf dem Boden über das Vorkissen hinaus und mit Kreide oder Magnesium auf dem Vorkissen markiert,
- > die Position der Ständer ist nach den Angaben der Wettkämpfer von der Null-Stellung aus verschiebbar, maximal 80cm in Anlaufrichtung. Die Wettkämpfer sollten dies nach dem Einspringen bekannt geben. Ist die Anlage einmal frei gegeben, erfolgt jede Änderung während der Versuchszeit zu Lasten des Athleten.
- > Wettkämpfer verwenden eigene Sprungstäbe. Sprungstäbe eines anderen Wettkämpfers dürfen nur mit dessen ausdrücklicher Erlaubnis verwendet werden,
- > Sprungstab darf am oberen und unteren Ende mit Klebeband umwickelt sein (aber ohne „Ringbildung“).
- > Ein Wettkämpfer darf während seiner Versuchszeit Polster zum Schutz rund um den Einstichkasten platzieren. Diese Polster sind unmittelbar nach Abschluss seines Versuches wieder zu entfernen.

**Leistungsmessung**

- > jede neue Höhe wird eingemessen,
- > der Messstab wird dabei von der Null-Linie senkrecht zum tiefsten Punkt der Lattenoberseite (*Mitte*) angelegt,
- > Kontrollmessungen an der Latte, rechts und links, vor und während des Wettkampfes, um sicherzustellen, dass die Latte horizontal gerade liegt.



### Ungültigkeitskriterien

(nur die **wichtigsten**, also solche, die ein neuer Kampfrichter im Team beobachten kann)

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn

- > der Wettkämpfer den Versuch nicht innerhalb der Versuchszeit beginnt,
- > der Wettkämpfer mit irgendeinem Körperteil oder dem Stab den Boden oder den Aufsprungbereich jenseits der Null-Linie berührt, ohne vorher die Latte zu überspringen.
- > die Latte durch Einwirkung des Wettkämpfers oder des Stabes von den Auflegern fällt.
- > der Wettkämpfer die Latte während des Sprunges mit seiner Hand (Händen) stabilisiert oder zurücklegt.

Wettkämpfer dürfen während des Wettkampfes an Ihren Händen eine Substanz verwenden, um dadurch einen besseren Griff zu haben. Der Gebrauch von Handschuhen ist erlaubt.

Der Sprungstab darf nach dem Loslassen von niemandem (einschließlich dem Wettkämpfer) berührt werden, bevor er nicht von der Sprunglatte oder den Ständern wegfällt. Wird er vorher berührt und ist der Schiedsrichter der Meinung, dass der Stab ohne diesen Eingriff die Sprunglatte abgeworfen hätte, ist dies als Fehlversuch zu werten.

Alle Angaben sind vom Protokollführer festzuhalten. Nützlich ist hier eine vorbereitete Hilfsliste.

Der Stab wird von einem Kampfrichter beim Einspringen und beim Wettkampf nach Möglichkeit aufgefangen, um das Material zu schonen (ist nur erlaubt, wenn der Stab in Richtung Latte fällt und diese abwerfen könnte).

Die Sicherheit des Kampfrichters geht jedoch vor, z.B. herabfallende Latte beim Auffangen.

### Hilfen zum Wettkampfablauf

- > Stabhochspringer beginnen ca. 1 Stunde vor Wettkampfbeginn mit dem Einspringen, das Kampfgericht muss also bis dahin mit dem Einrichten der Anlage fertig sein,
- > die Anlagen sind sehr unterschiedlich, erfahrene Obleute sind zum Einrichten nötig,
- > neue Kampfrichter lassen sich gründlich einweisen, Vorerfahrung vom Hochsprung ist vorteilhaft. Der Ablauf ist grundsätzlich dem Hochsprung ähnlich, vor Beginn sind von den Wettkämpfern abzufragen:
- > **die gewünschte Einstiegshöhe,**
- > plus eine wichtige Ergänzung: **die gewünschte Position der Sprungständer.** Diese Position kann der Wettkämpfer im Verlauf des Wettkampfs beliebig ändern.

### Benötigte Kampfrichter

	optimal	minimal
Schiedsrichter	1	-
Obmann	1	1
Protokollführer	1	1
EDV-Eingabe	1	-
Anzeigetafel	1	-
Versuchszeitanzeige	1	-
Aufleger	2	2
Athletenbetreuer	1	-
Anlaufsicherung (falls erforderlich)	nach Bedarf	-

### Benötigte Geräte:

Stabhochsprunglatten (4,50m)	Anlaufmarkierungen
Gummischnur	Tisch / Sessel
Auflegestangen	Kugelschreiber (Bleistifte)
Stabablagen	Lineal
Messlatte	Anzeige Ständerstellung
Magnesium	Anzeigetafel
Fahnen weiß / rot / gelb	Versuchszeitanzeige
	Windanzeiger

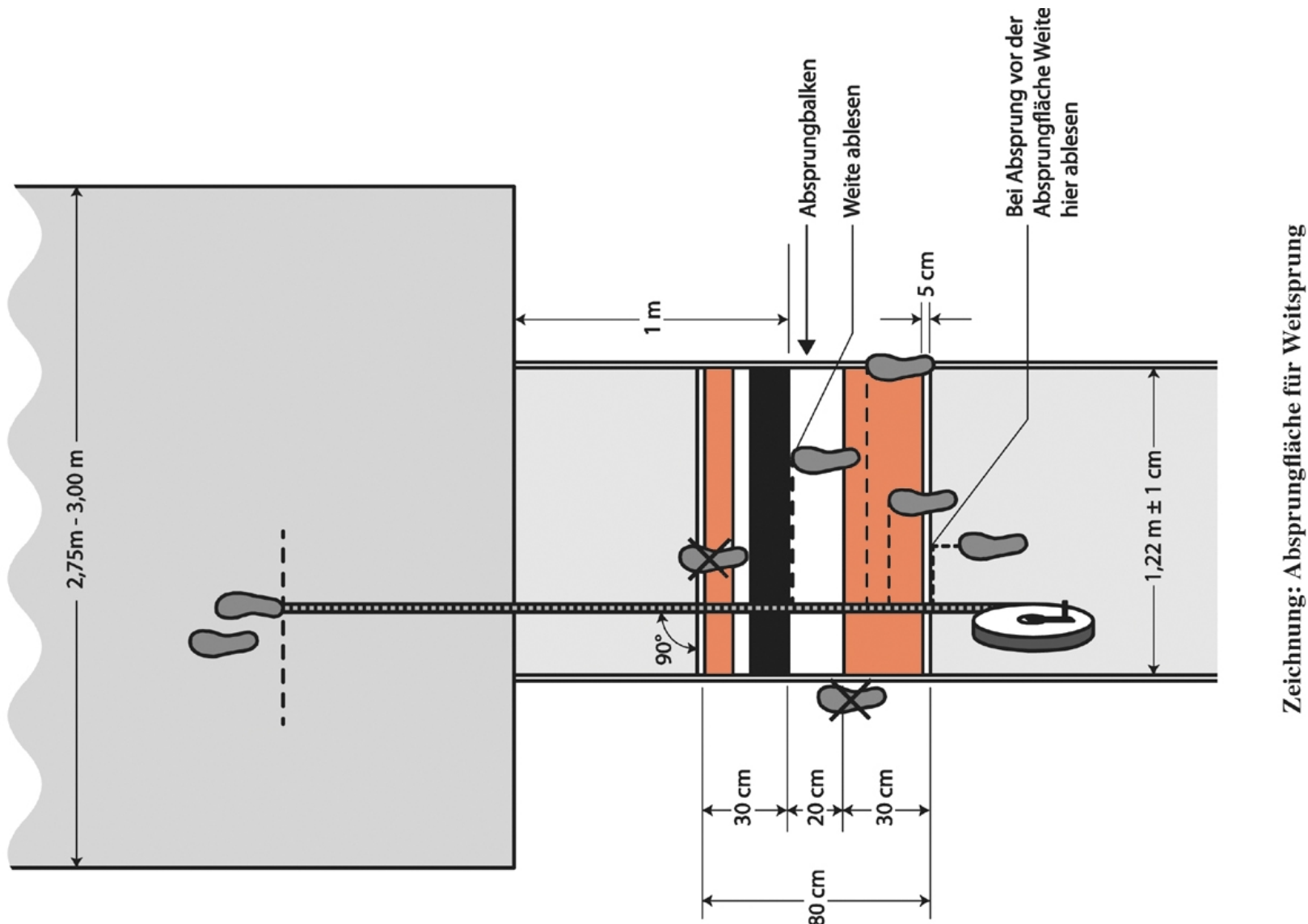
**Weitsprung.....Regel 185 - IWR**

**Anlage:**

Die Entfernung zwischen Absprunglinie und Ende der Sprunggrube muss mindestens 10m sein.

Die Absprunglinie muss 1 – 3m vor dem Beginn der Sprunggrube sein.

Die **Absprungsfläche** (für Altersklasse bis U14) beginnt 30cm vor dem Absprungbalken und ist 80cm breit (in Richtung Sprunggrube).



Zeichnung: Absprungsfläche für Weitsprung

**Windmessgerät - Windmessung:**

- > Standort: 20m vor der Absprunglinie, max. 2m neben der Anlaufbahn, Höhe 1,22m.
- > Start der Messung: Wenn der Läufer den Punkt 40m vor der Absprunglinie passiert, bzw. anläuft.

**Leistungsmessung mit Absprunglinie:**

- > gemessen wird ab dem nächstliegenden Abdruck in der Grube zur Absprunglinie, markiert mit Stahlnadel (Maßband-Nullpunkt), bis zur Absprunglinie, auf ganze Zentimeter abgerundet,
- > gemessen wird im rechten Winkel zur Absprunglinie. Unter Umständen muss der 90°-Winkel an der Ablesestelle durch seitliche Verlängerung der Absprunglinie (z.B. mittels Reserve-Einlagebrett) erreicht werden,
- > das Maßband muss unverdreht, eben und gespannt sein.

**Leistungsmessung mit Absprungsfläche:**

- > Absprungpunkt (Fußspitze des Wettkämpfers) sofort markieren.
- > Gemessen wird ab dem nächstliegenden Abdruck in der Grube zur Absprungsfläche, markiert mit Stahlnadel (Maßband-Nullpunkt), bis zum Absprungpunkt, auf ganze Zentimeter abgerundet, vorausgesetzt dieser liegt innerhalb der Absprungsfläche.
- > Liegt der Absprungpunkt vor der Absprungsfläche, wird ab dem nächstliegenden Abdruck zur Absprungsfläche in der Grube, markiert mit Stahlnadel (Maßband-Nullpunkt), bis zum Beginn der Absprungsfläche gemessen, ganze Zentimeter abgerundet.

### Gültigkeits- und Ungültigkeitskriterien

Ein Versuch **ist gültig**, wenn der Wettkämpfer

- > beim Anlauf an irgendeinem Punkt die gekennzeichnete Anlaufbahn verlässt.
- > vor dem Erreichen des Absprungbalkens/der Absprungsfläche abspringt, ausgenommen er springt vollkommen neben dem Absprungbalken/der Absprungsfläche ab.
- > mit einem Teil seines Fußes den Boden seitlich des Absprungbalkens/der Absprungsfläche berührt, aber vor der Absprungsline/Abschlusslinie der Absprungsfläche.
- > bei der Landung die Einfassung oder den Boden außerhalb berührt und diese Stelle weiter von der Absprungsline entfernt ist als sein Abdruck im Sand.
- > durch die Sprunggrube zurückgeht, wenn er sie bereits unter Einhaltung der Regeln verlassen hatte.

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn der Wettkämpfer

- > den Versuch nicht innerhalb der Versuchszeit beginnt,
- > beim Absprung mit irgendeinem Teil seines Körpers den Boden (einschließlich irgendeines Teiles des Einlagebrettes) hinter der Absprungsline bzw. Absprungsfläche berührt, sei es beim Durchlaufen oder beim Sprungversuch,
- > vollständig neben dem Absprungbalken/der Absprungsfläche abspringt, sei es vor oder hinter der verlängerten Absprungsline,
- > während des Anlaufs oder des Sprungs irgendeine Art von Salto ausführt,
- > nach dem Absprung, aber vor der ersten Berührung der Sprunggrube den Boden zwischen der Absprungsline/Absprungsfläche und der Sprunggrube berührt,
- > bei der Landung die Einfassung oder den Boden außerhalb der Sprunggrube berührt und diese Stelle näher zur Absprungsline liegt, als der in der Sprunggrube hinterlassene Abdruck,
- > beim Verlassen der Sprunggrube den ersten Bodenkontakt außerhalb, mit dem Fuß, näher bei der Absprungsline hat, als der Abdruck bei der Landung ist. Als Abdruck in der Sprunggrube gilt auch der, der durch Gleichgewichtsverlust entstanden ist und näher zur Absprungsline ist.

### Hilfen zum Wettkampfablauf

- > Anlaufmarken müssen außerhalb der Anlaufbahn angebracht werden (max. 2 Markierungen),
- > Eintreten für Ruhe und Ordnung, zügigen Ablauf (vor allem bei großen Feldern bei Kindern),
- > Bekanntgabe der Sprungreihenfolge: per Aufruf mit Namen oder mit Anzeigetafel und zusätzlichem Aushang eines Wettkampfprotokolls am Ablauf,
- > deutliche und unmissverständliche Zeichengabe: Anlage gesperrt (Fahne rot), - Anlage frei für den Versuch = Versuchszeit läuft (Fahne weiß),
- > Wettkampfprotokolle werden in deutlicher Schrift geführt, jede Eintragung muss für das Wettkampfbüro klar nachvollziehbar sein,
- > Kampfrichter, die am Windmessgerät eingeteilt sind, lassen sich rechtzeitig einweisen, denn die Windmessgeräte sind nicht alle gleich,
- > Auswertung der Wettkampfliste siehe auch „Platzierungen - Gleichstände“

### Dreisprung .....**Regel 186 - IWR**

#### Anlage:

Die Entfernung zwischen Absprungsline und Beginn der Sprunggrube ist (je nach Niveau der Wettkämpfer) 7m, 9m, 11m oder 13m.

#### Windmessgerät - Windmessung:

- > Standort: 20m vor der Absprungsline, max. 2m neben der Anlaufbahn, Höhe 1,22m.
- > Start der Messung: Wenn der Läufer den Punkt 35m vor der Absprungsline passiert, bzw. anläuft.

### Gültigkeits- und Ungültigkeitskriterien

Es gelten grundsätzlich die Gültigkeits- und Ungültigkeitskriterien des Weitsprunges. Auf den Dreisprung sind folgende Abweichungen anzuwenden:

Der Dreisprung besteht aus „Hop – Step – Jump“ (rechts-rechts-links oder links-links-rechts). Es ist kein Fehlversuch, wenn der Wettkämpfer mit einem „Nachziehbein“ den Boden zwischen Absprunghlinie und Sprunggrube berührt.

**Benötigte Kampfrichter:**

	optimal	minimal
Schiedsrichter	1	-
Obmann	1	1
Protokollführer	1	1
EDV-Eingabe	1	-
Anzeigetafel – Versuchszeitanzeige	1	-
Maßband (Dreisprung: auch „Hop-Step-Jump“)	2	1
Windmessgerät (Freiluft)	1	1
Sand-Glätter	2	1
Plastilin	1	-
Athletenbetreuer	1	-
Anlaufsisicherung (falls erforderlich)	nach Bedarf	-

**Benötigte Geräte:**

Absprungbalken	Weitentafeln
Einlagebrett	Tisch / Sessel
Fahnen weiß / rot / gelb	Kugelschreiber (Bleistifte)
Stahlmaßband 25m	Lineal
Stecktafel	Holz- oder Metallglätter, Rechen und Besen
Plastilin / Spachtel / Abziehklunge / Wasser	Windmessgerät (Freiluft)
Gießkannen	Anzeigetafel
Anlaufmarkierungen (2 je Athlet)	Versuchszeitanzeige
Absprungmarken (bei Absprunghlinie)	Windanzeiger

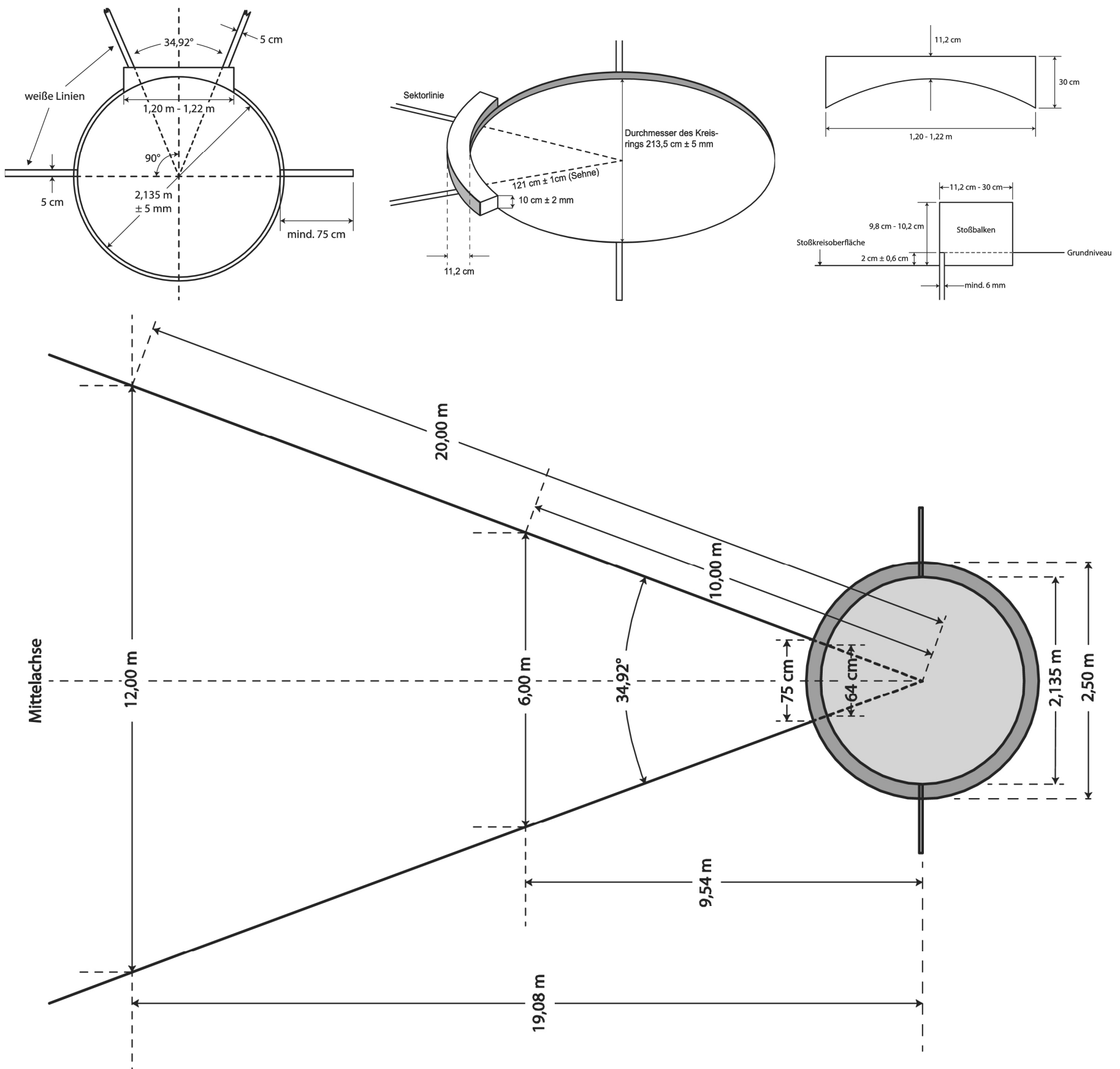




**Kugelstoß.....Regel 187, 188 - IWR**

**Anlage und Gerät**

- > Der Stoßbalken ist aus Holz oder einem anderen geeigneten Material
- > Er muss fest und sicher mit dem Untergrund verbunden sein.
- > Die Innenkante des Stoßbalkens muss bündig mit der Innenkante des Kreisringes sein.
- > Der Durchmesser des Stoßkreises ist 2,135m, die Kreisfläche ist 1,4 bis 2,6cm tiefer als der obere Rand des metallenen Kreisringes,
- > Die Sektorlinien sind 5cm breit und weiß und gehören nicht zum Sektor.
- > Die Kugel muss aus einem Metall, nicht weicher als Messing sein oder aus einer, mit massivem Material gefüllten, Hülle aus solch einem Metall.
- > Sie muss kugelförmig sein, die Oberfläche glatt.



**Leistungsmessung**

- > Der nächstgelegene Abdruck der Kugel zum Stoßkreis (Maßband-Nullpunkt) wird mit der Stahlnadel oder dem Reflektor des elektronischen Messgerätes markiert,
- > das Maßband wird zum Messen unverdreht, eben und gespannt über den Mittelpunkt des Stoßkreises geführt.

- > abgelesen wird an der **Innenkante** des Stoßbalkens,
- > Die Leistung wird auf ganze Zentimeter abgerundet.

### Ungültigkeitskriterien

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn der Wettkämpfer

- > den Versuch nicht innerhalb der Versuchszeit beginnt,
- > den Versuch nicht aus der Ruhestellung beginnt,
- > die Kugel wirft. Erläuterung: Die Kugel muss gestoßen werden, d.h. der Ellbogen ist in Stoßrichtung hinter der Kugel und drückt diese nach vorne. Aber: Drehbewegungen sind erlaubt,
- > die Kugel während des Versuchs senkt oder hinter die Schulterlinie bringt,
- > die Kugel während des Versuchs anders loslässt als in Regel 188.1 erlaubt,
- > die Oberkante des Ringes oder des Balkens oder den Boden außerhalb des Stoßkreises während des Versuchs berührt.

Jedoch wird es nicht als Fehlversuch betrachtet, wenn die Berührung, ohne Abdrücken, während der ersten Drehung an irgendeinem Punkt erfolgt, der vollständig hinter der (in Regel 187.8 beschriebenen) durch den Kreismittelpunkt gehenden Linie liegt.

- > den Kreis verlässt, bevor das Gerät gelandet ist,
- > den Kreis nicht vollständig hinter den seitlichen weißen Linien verlässt (nicht berühren).

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn

- > die Kugel vor der Landung einen Gegenstand außerhalb des Sektors berührt.
- > die Kugel nicht vollständig innerhalb der inneren Ränder der Sektorlinien niederfällt.

### Hilfen zum Wettkampfablauf

- > jeden Aufschlag – nach dem Messen - mit den Füßen oder einem Schaber kurz einebnen, damit immer sicher die aktuelle Aufschlagstelle erkannt wird,
- > Gerätehandhabung: Geräte immer zurücktragen (nicht werfen oder rollen).

### Benötigte Kampfrichter:

	optimal	minimal
Schiedsrichter	1	-
Obmann	1	1
2. Ringbeobachter	1	-
Protokollführer	1	1
EDV-Eingabe	1	-
Aufschlagrichter	1	-
Maßband	2	1
Geräterücktransport	1	1
Anzeigetafel	1	-
Versuchszeitanzeige	1	-
Athletenbetreuer	1	-
Kampfrichter Geräteständer	1	-

### Benötigte Ausrüstung:

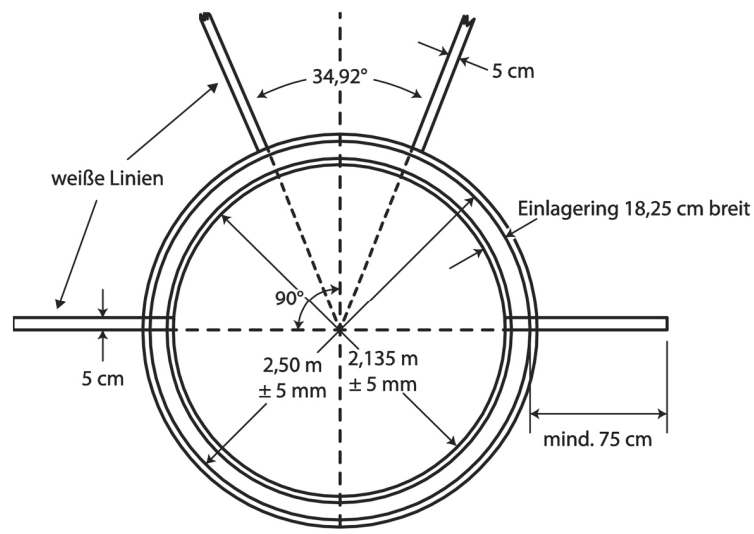
Stahlmaßband 25m	Tisch / Sessel
Stecktafel	Kugelschreiber (Bleistifte)
Besen	Lineal
Fußabstreifer	Anzeigetafel
Fetzen	Versuchszeitanzeige
Kugelablage	Arbeitshandschuhe

Halle: Sicherung des Netzes mit einem Seil (Durchfädeln bei den Maschen) um das „Durchschlagen“ zu mindern.

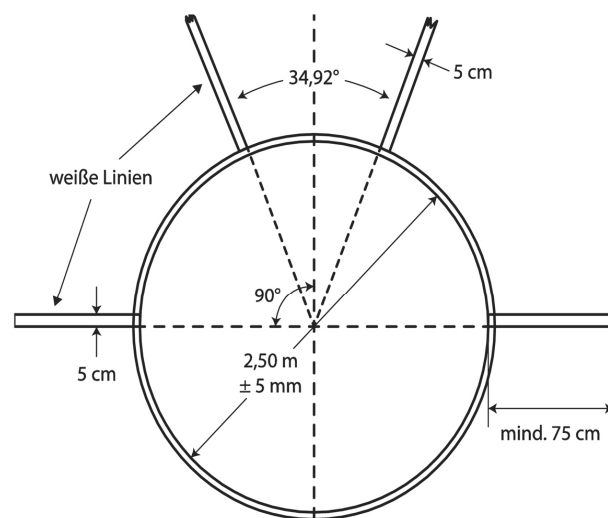
**Diskuswurf ..... Regel 187, 189, 190 - IWR**

**Anlage und Gerät**

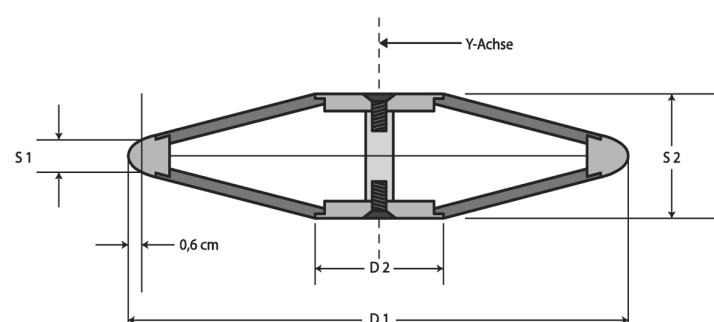
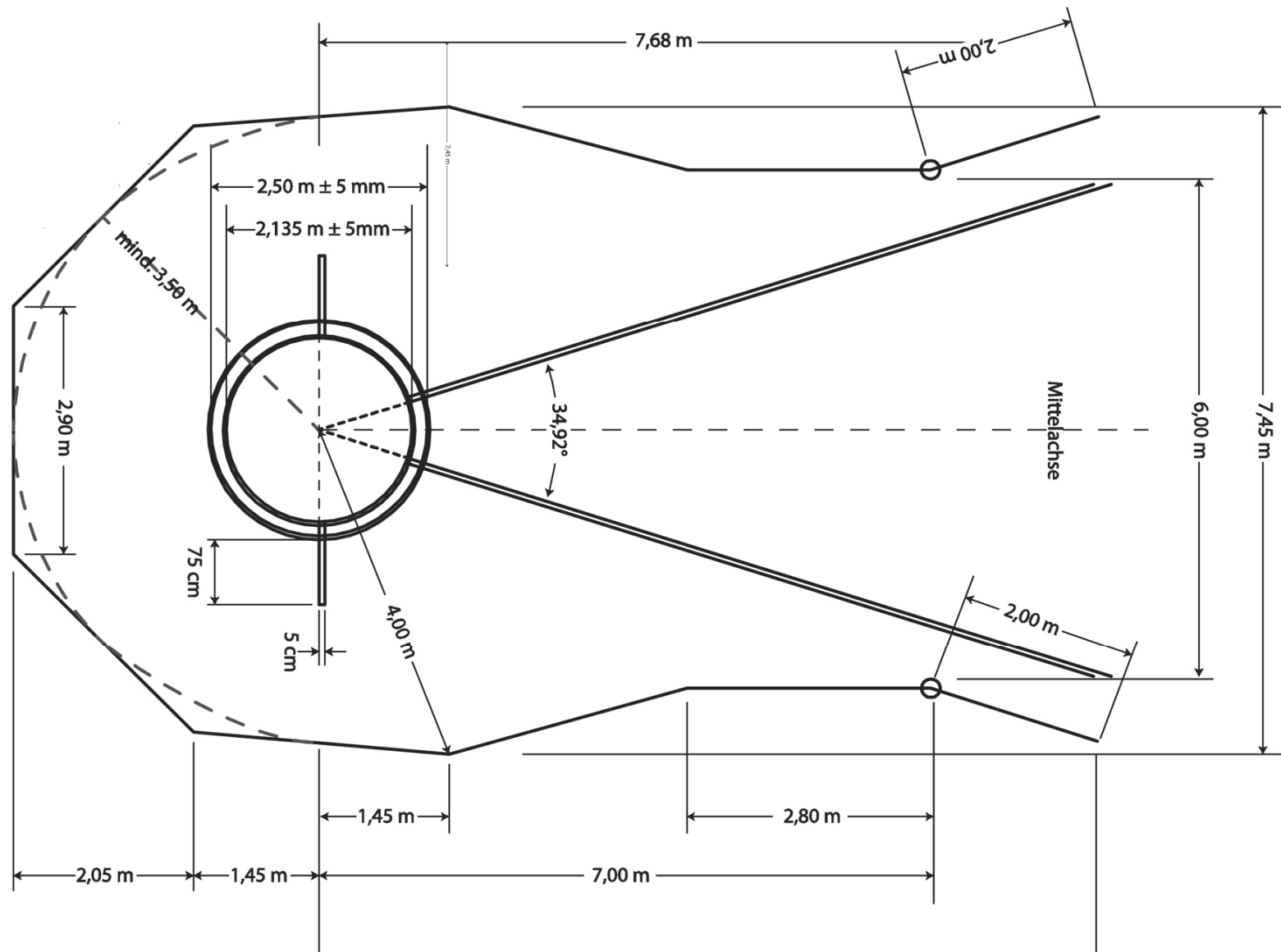
- > Schutzgitter aus Sicherheitsgründen zwingend erforderlich,
- > Sektor aus Asche oder Gras, der Diskus muss einen Eindruck hinterlassen,
- > Wurfkreis Durchmesser 2,50m, die Kreisfläche ist 1,4 bis 2,6cm tiefer als der obere Rand des metallenen Kreisringes,
- > Kennzeichnung der hinteren Kreishälfte durch weiße Linien auf beiden Seiten 75cm nach außen,
- > die Sektorlinien sind 5cm breit, sie gehören nicht mehr zum Sektor,
- > Diskus aus Holz oder anderem Material, mit Metallring, Oberfläche glatt
- > Ober- und Unterseite müssen identisch und rotationssymmetrisch sein



Zeichnung: Kombiniertes Diskus- und Hammerwurfkreis



Zeichnung: Diskuswurfkreis



### Leistungsmessung

- > Nullpunkt (Aufschlagstelle) wird mit der Stahlnadel oder dem Reflektor des elektronischen Messgerätes markiert,
- > das Stahlmessband wird unverdreht, eben und gespannt über den Mittelpunkt des Wurfkreises geführt,
- > ablesen an der Innenkante des Kreisringes,
- > Leistung wird auf ganze Zentimeter abgerundet angegeben.

### Ungültigkeitskriterien

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn der Wettkämpfer:

- > den Versuch nicht innerhalb der Versuchszeit beginnt,
- > den Versuch nicht aus der Ruhestellung beginnt,
- > nach Betreten des Kreises und Beginn des Wurfes die Oberkante des Kreisringes oder den Boden außerhalb des Wurfkreises während des Versuchs berührt,  
Jedoch wird es nicht als Fehlversuch betrachtet, wenn die Berührung, ohne Abdrücken, während der ersten Drehung an irgendeinem Punkt erfolgt, der vollständig hinter der (in Regel 187.8 beschriebenen) durch den Kreismittelpunkt gehenden Linie liegt.
- > den Kreis verlässt, bevor das Gerät gelandet ist,
- > den Kreis nicht vollständig hinter den seitlichen weißen Linien verlässt (nicht berühren).

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn

- > der Diskus einen Gegenstand außerhalb der Sektorlinien berührt, ausgenommen den Wurfkäfig.
- > der Diskus nicht vollständig innerhalb der inneren Ränder der Sektorlinien niederfällt.

### Hilfen zum Wettkampfablauf

- > das Stahlmessband unverdreht und eben führen (Materialschonung: immer zurückspulen, keine losen Schleifen und Knicke),
- > Messrichter sollten Arbeitshandschuhe zum Schutz vor Schnittverletzungen tragen,
- > jeden Aufschlag mit den Füßen oder Schaber kurz einebnen, damit immer verlässlich die aktuelle Aufschlagstelle erkannt wird,
- > Gerätehandhabung: Geräte immer zurücktragen (nicht werfen oder rollen).

### Benötigte Kampfrichter:

	optimal	minimal
Schiedsrichter	1	-
Obmann	1	1
2. Ringbeobachter	1	-
Protokollführer	1	1
EDV-Eingabe	1	-
Maßband	2	2
Aufschlagrichter	1	-
Geräterücktransport	2	1
Anzeigetafel	1	-
Versuchszeitanzeige	1	-
Athletenbetreuer	1	-
Kampfrichter Geräteständer	1	-

### Benötigte Ausrüstung:

Stahlmaßband 100m	Fahnen weiß / rot / gelb	Stecktafel
Tisch / Sessel	Besen	Kugelschreiber (Bleistifte), Lineal
Fußabstreifer	Fetzen	Anzeigetafel
Diskusablage	Versuchszeitanzeige	Windanzeiger
Arbeitshandschuhe		





- > ablesen an der Innenkante des Kreisringes,
- > Die Leistung wird auf ganze Zentimeter abgerundet angegeben.

### Gültigkeits- und Ungültigkeitskriterien

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn der Wettkämpfer

- > den Versuch nicht innerhalb der Versuchszeit beginnt,
- > den Versuch nicht aus der Ruhestellung beginnt,
- > nach Betreten des Kreises und Beginn des Wurfes die Oberkante des Kreisringes oder den Boden außerhalb des Wurfkreises während des Versuchs berührt,  
Jedoch wird es nicht als Fehlversuch betrachtet, wenn die Berührung, ohne Abdrücken, während der ersten Drehung an irgendeinem Punkt erfolgt, der vollständig hinter der (in Regel 187.8 beschriebenen) durch den Kreismittelpunkt gehenden Linie liegt.
- > den Kreis verlässt, bevor das Gerät gelandet ist,
- > den Kreis nicht vollständig hinter den seitlichen weißen Linien verlässt (nicht berühren).
- > der Hammerkopf einen Gegenstand außerhalb der Sektorlinien berührt, ausgenommen den Wurfkäfig.
- > der Hammerkopf nicht vollständig innerhalb der inneren Ränder der Sektorlinien niederfällt

Es ist **kein Fehlversuch**, wenn

- > der Wettkämpfer in der Ausgangsstellung den Hammerkopf innerhalb oder außerhalb des Wurfkreises ablegt. Dies gilt auch nach einer Unterbrechung.
- > der Wettkämpfer beim Schwungholen oder Drehen mit dem Hammerkopf den Boden innerhalb oder außerhalb des Wurfkreises berührt.
- > der Hammer beim Abwurf oder im Flug zerbricht, vorausgesetzt, der Wurf wurde nicht regelwidrig ausgeführt.

### Hilfen zum Wettkampfablauf

- > Flügel des Schutzgitters je nach Wettkämpfer (Rechts- oder Linkswerfer) einschwenken
- > das Stahlmessband unverdreht und eben führen (Materialschonung: immer zurückspulen, keine losen Schleifen und Knicke),
- > Messrichter sollten Arbeitshandschuhe zum Schutz vor Schnittverletzungen tragen,
- > jeden Aufschlag – nach dem Messen - mit den Füßen oder Schaber kurz einebnen, damit immer verlässlich die aktuelle Aufschlagstelle erkannt wird,
- > Gerätehandhabung: Geräte immer zurücktragen (nicht werfen).

### Benötigte Kampfrichter:

	optimal	minimal
Schiedsrichter	1	-
Obmann	1	1
2. Ringbeobachter	1	-
Protokollführer	1	1
EDV-Eingabe	1	-
Maßband	2	2
Aufschlagrichter	1	-
Geräterücktransport	2	1
Anzeigetafel	1	-
Versuchszeitanzeige	1	-
Athletenbetreuer	1	-
Kampfrichter Geräteständer	1	-

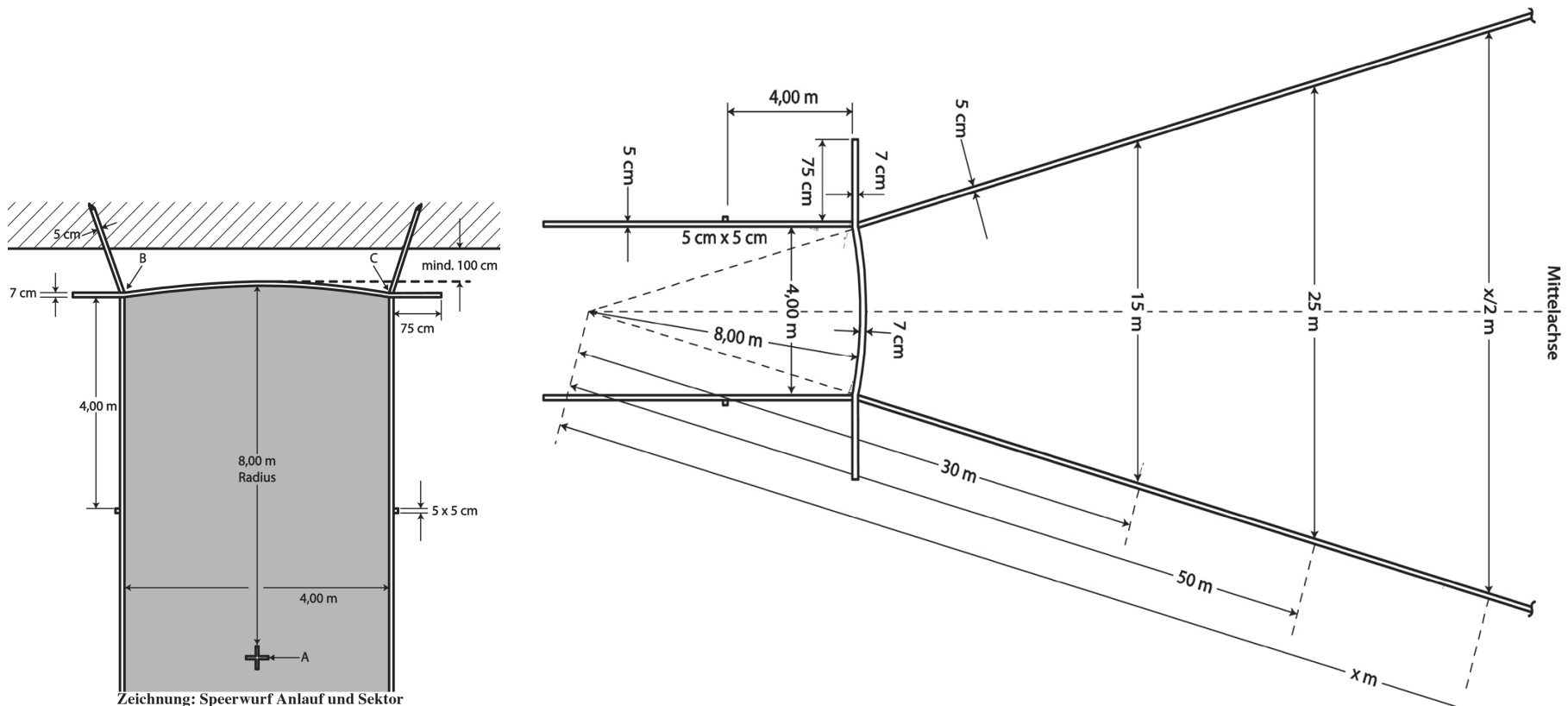
### Benötigte Ausrüstung:

Stahlmaßband 100m	Tisch / Sessel	Stecktafel
Kugelschreiber (Bleistifte)	Besen	Lineal
Fußabstreifer	Anzeigetafel	Fetzen
Versuchszeitanzeige	Fahnen weiß / rot / gelb	Arbeitshandschuhe

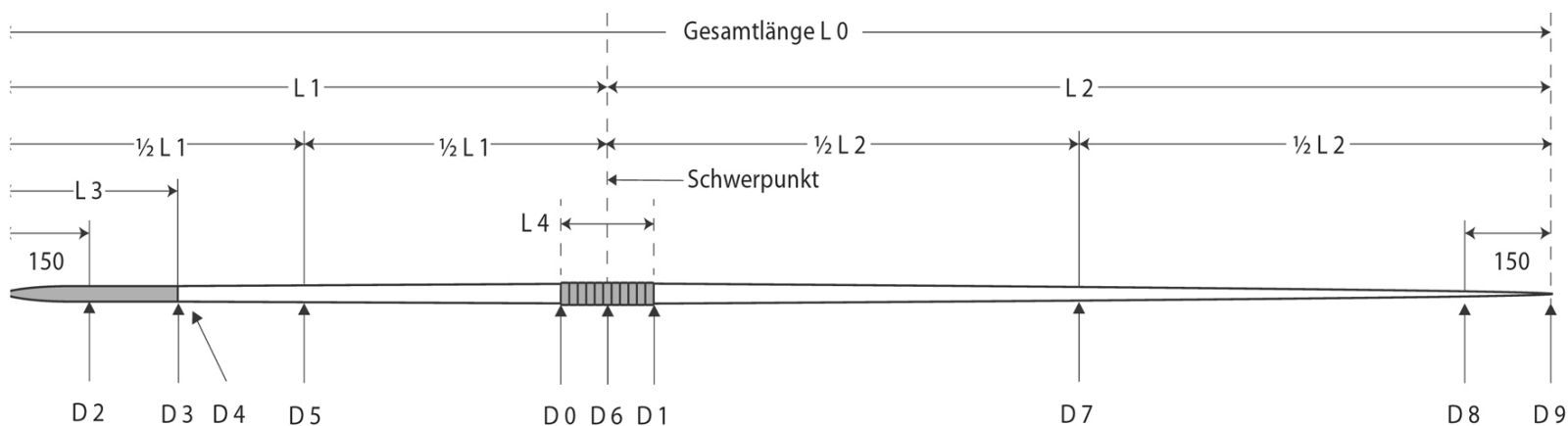
**Speerwurf.....Regel 187, 193 - IWR**

**Anlage und Gerät**

- > Sektor in der Regel aus Gras – kurz geschnitten
- > zwischen Abwurflinie und der Grasfläche soll ein Bereich von 1,00m wie die Anlaufbahn sein
- > Abwurf vor dem weißen Abwurfbogen,
- > von den Enden des Abwurfbogens müssen 75 cm lange weiße Linien gezogen sein,
- > die Sektorlinien sind 5 cm breit, sie gehören nicht mehr zum Sektor,
- > Speer besteht aus drei Teilen: Kopf, Schaft und Kordelgriff,
- > Speergewicht nach Altersklassen.



Zeichnung: Speerwurf Anlauf und Sektor



**Leistungsmessung**

- > Nullpunkt (Aufschlagstelle) ist der erste Berührungspunkt des Metallkopfes mit dem Boden.
- > Das Stahlmessband unverdreht, eben und gespannt über den Mittelpunkt des Kreisbogens der 8m-Markierung im Anlauf legen, oder der Reflektor des elektronischen Messgerätes am Nullpunkt eingesteckt.
- > Ablesen an der Innenkante des Abwurfbogens,
- > Die Leistung wird auf ganze Zentimeter abgerundet angegeben.

**Gültigkeits- und Ungültigkeitskriterien**

Ein Versuch ist **ungültig**, wenn der Wettkämpfer:

- > den Versuch nicht innerhalb der Versuchszeit beginnt,
- > den Speer aus der Drehung wirft, ihn nicht über die Schulter oder den oberen Teil des Armes führt,
- > den Speer nicht mit einer Hand am Kordelgriff hält,
- > einen unorthodoxen Wurfstil anwendet,
- > den Speer während des Versuches anders loslässt, als in Regel 193.1 erlaubt,

- > sich bis zum Abwurf so um die eigene Achse dreht, dass er den Rücken dem Abwurfbogen zuwendet
- > im Verlauf des Versuchs mit irgendeinem Teil des Körpers die Begrenzungslinien der Anlaufbahn oder den Abwurfbogen berührt oder überschreitet,
- > die Anlaufbahn verlässt, bevor der Speer den Boden berührt,
- > die Anlaufbahn nicht vollständig hinter den seitlichen weißen Linien an den Enden des Abwurfbogens verlässt (nicht berühren).

Ein Versuch **ist auch ungültig**, wenn

- > der Speer nicht mit dem Metallkopf **vor** seinen anderen Teilen den Boden berührt,
- > die Speerspitze einen Gegenstand außerhalb der Sektorlinien berührt,
- > die Speerspitze nicht innerhalb der inneren Ränder der Sektorlinien auftrifft.

Es ist **kein Fehlversuch**, wenn

- > der Speer beim Abwurf oder im Flug zerbricht, vorausgesetzt, der Wurf wurde nicht regelwidrig ausgeführt. Es ist ein Ersatzversuch zu gewähren.

### Hilfen zum Wettkampfablauf

- > Messrichter sollten Arbeitshandschuhe zum Schutz vor Schnittverletzungen tragen,
- > das Stahlmessband unverdreht und eben führen (Materialschonung: immer zurückspulen, keine losen Schleifen und Knicke),
- > Gerätehandhabung: Geräte immer zurück tragen (nicht werfen).
- > Der Versuch ist auch abgeschlossen, wenn der Wettkämpfer beim Zurückgehen die 4m-Markierung in der Anlaufbahn passiert hat.

### Benötigte Kampfrichter:

	optimal	minimal
Schiedsrichter	1	-
Obmann	1	1
Protokollführer	1	1
EDV-Eingabe	1	-
Maßband	2	2
Aufschlagrichter	1	-
Neigungsrichter	1	-
Geräterücktransport	2	1
Anzeigetafel	1	-
Versuchszeitanzeige	1	-
Athletenbetreuer	1	-
Kampfrichter Geräteständer	1	-

### Benötigte Ausrüstung:

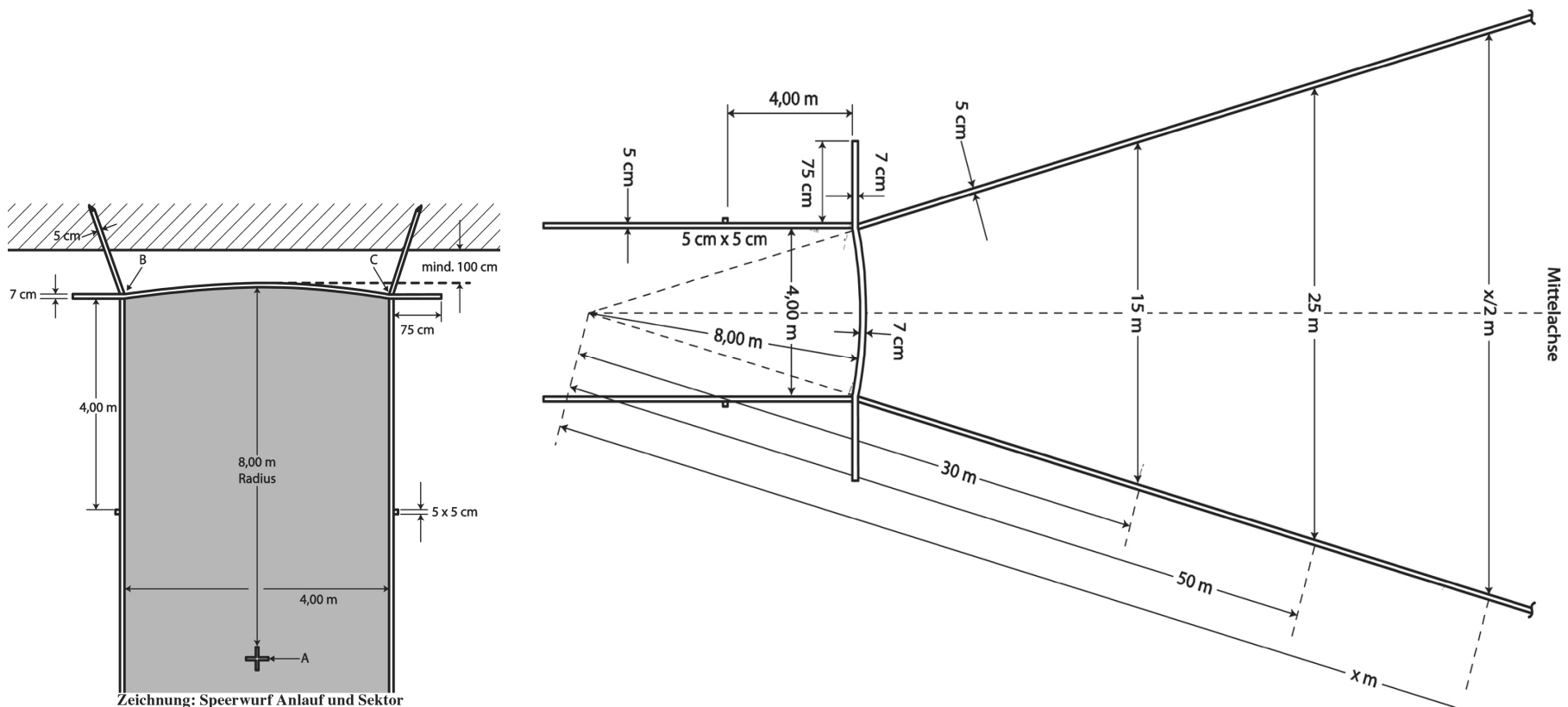
Stahlmaßband 100m	Tisch / Sessel
Stecktafel	Kugelschreiber (Bleistifte)
Besen	Lineal
Fetzen	Anzeigetafel
Speerablage	Versuchszeitanzeige
Windanzeige	Arbeitshandschuhe
Fahnen weiß / rot / gelb	



**Vortexwurf..... Regel 193 – IWR, Nationale Bestimmung ÖLV**

**Anlage und Gerät**

- > Geworfen wird auf einer Speerwurfanlage mit Sektor.
- > zwischen Abwurfline und der Grasfläche soll ein Bereich von 1,00m wie die Anlaufbahn sein
- > Abwurf vor dem weißen Abwurfbogen,
- > von den Enden des Abwurfbogens müssen 75 cm lange weiße Linien gezogen sein,
- > die Sektorlinien sind 5 cm breit, sie gehören nicht mehr zum Sektor,
- > Gerät: Nerf Vortex Mega Heuler, 135g



**Leistungsmessung**

- > Nullpunkt ist der Aufschlagpunkt des Gerätes
- > Das Stahlmessband wird über den Mittelpunkt des Kreisbogens der 8m-Markierung im Anlauf gelegt,
- > das Stahlmessband wird unverdreht, eben und gespannt geführt,
- > Ablesen an der Innenkante des Abwurfbogens,
- > Die Leistung wird auf ganze Zentimeter abgerundet angegeben.

**Ungültigkeitskriterien**

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn der Wettkämpfer

- > im Verlauf des Versuchs mit irgendeinem Teil des Körpers die Begrenzungslinien der Anlaufbahn oder den Abwurfbogen berührt oder überschreitet,
- > die Anlaufbahn nicht vollständig hinter den seitlichen weißen Linien an den Enden des Abwurfbogens verlässt (nicht berühren).

Ein Versuch **ist auch ungültig**,

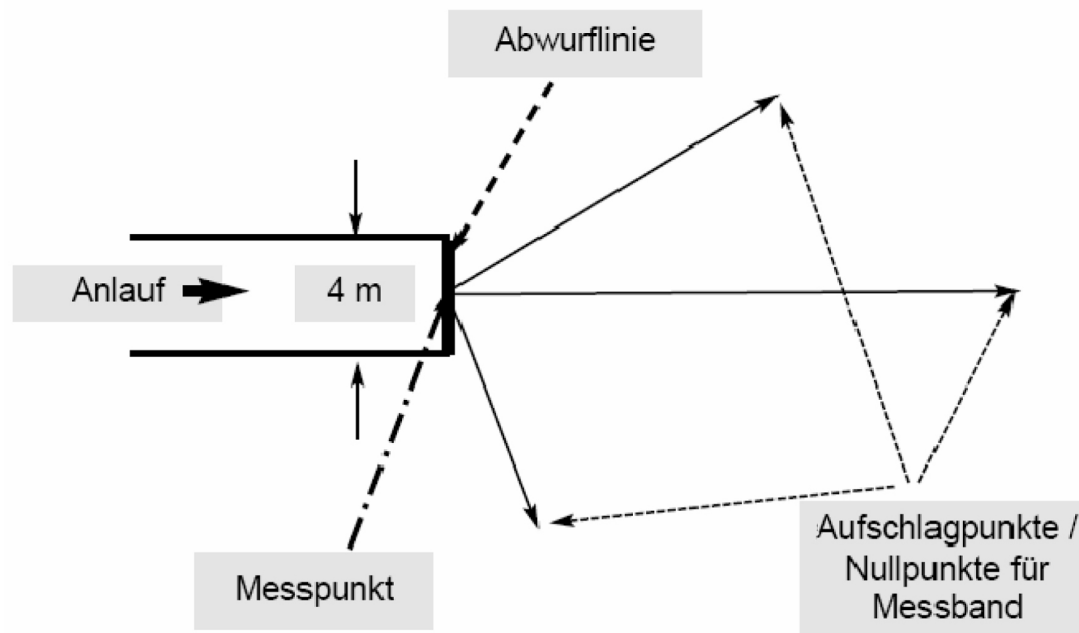
- > das Gerät einen Gegenstand außerhalb der Sektorlinien berührt,
- > wenn das Gerät nicht vollständig innerhalb der inneren Ränder der Sektorlinien den Boden berührt.

**Hilfen zum Wettkampfablauf**

- > jeder Wettkämpfer führt alle drei Würfe hintereinander durch,
- > Aufschlagpunkte mit Stecktafeln markieren,
- > besten Wurf nach den drei Versuchen messen,
- > Die Versuchszeiten und die Bestimmungen über das zeitliche Verlassen der Anlaufbahn werden generell nicht angewendet.
- > Geräte immer zurücktragen, nicht werfen (Sicherheit).

## Ball- und Schlagballwurf ..... Regel 193 – IWR, Nationale Bestimmung ÖLV Anlage und Gerät

- > Geworfen wird auf einem Rasen- oder Aschenplatz oder auf einer Speerwurfanlage ohne Sektor.
- > Die Abwurfline ist eine 4m lange gerade Linie oder der Abwurfbogen einer Speerwurfanlage.
- > Die Länge des Anlaufs ist unbegrenzt.
- > Der Mittelpunkt der Abwurfline bzw. des Abwurfbogens ist als Messpunkt zu markieren
- > Der Ball/Schlagball ist entweder aus Leder oder aus Gummi
- > Der Ball ist 200g schwer, der Schlagball ist 70 - 85g schwer.



### Leistungsmessung

- > Vom Aufschlagpunkt (Maßband-Nullpunkt) bis zum Messpunkt in der Mitte der Abwurfline
- > Das Messband wird straff und unverdreht geführt.
- > Die Leistung wird auf ganze Zentimeter abgerundet angegeben.

### Ungültigkeitskriterien

Ein Versuch **ist ungültig**, wenn der Wettkämpfer

- > mit irgendeinem Teil seines Körpers die Abwurfline oder den Boden jenseits davon berührt.

### Hilfen zum Wettkampfablauf

- > bei größeren Teilnehmerfeldern sollten für Probeversuche die Bälle von einem Kampfrichter den Kindern ausgeteilt werden, damit kein Kampf um die Bälle entsteht,
- > Kampfrichter verteilen sich im Aufschlagfeld,
- > jeder Wettkämpfer führt alle drei Würfe hintereinander durch,
- > Aufschlagpunkte mit Stecktafeln markieren,
- > besten Wurf nach den drei Versuchen messen,
- > Die Versuchszeiten und die Bestimmungen über das zeitliche Verlassen der Anlaufbahn werden generell nicht angewendet.
- > Bälle sollen zurückgerollt werden (Sicherheit).