

**GRUNDWISSEN DES KAMPFRICHTERS
FÜR DIE ARBEIT
BEI KREISVERANSTALTUNGEN**

Ausgabe 2007

Dieses Material dient als Unterstützung bei der Ausbildung neuer Kampfrichter sowie als Handmaterial für den Kampfrichter bei den ersten Wettkämpfen. Es orientiert sich an Möglichkeiten und Gegebenheiten des Kreisverbandes Dresden.

Das Material ist bzgl. zu beachtender Wettkampfbregeln nicht vollständig. Maßgebend sind stets die aktuell geltenden Regeln (IWR).

Das Material beruht auf den „Internationalen Wettkampfbregeln“ (IWR) – herausgegeben durch den Deutschen Leichtathletikverband.

Es wurde im Kreisverband Dresden des Leichtathletikverbandes Sachsen e.V. von Andreas Hanßke zusammengestellt. Bei der Zusammenstellung wurde gelegentlich auf die Quellen DVfL und DLV zurückgegriffen.

Der Verkaufspreis ergibt sich aus den Kopierkosten.

Inhalt

1	Guten Tag, Kampfrichter!	2
2	Deine Vorbereitung auf eine Veranstaltung	3
3	Was gibt Dir die Kampfrichterarbeit?	3
4	Die IWR - die Internationalen Wettkampfgregeln	4
4.1	Altersklassen	4
4.2	Wettbewerbe	5
4.3	Offizielle einer (kleinen) Veranstaltung	5
4.4	Laufwettbewerbe	5
4.4.1	Die Laufbahn	5
4.4.2	Deine Arbeit als Zeitnehmer	6
4.4.3	Deine Arbeit als Rundenzähler	7
4.4.4	Deine Arbeit als Bahn-/Laufrichter	7
4.4.5	Besonderheiten bei Laufwettbewerben	8
4.4.6	Besonderheiten bei Staffelwettbewerben	8
4.4.7	Besonderheiten bei Cross- und Straßenlauf	8
4.4.8	Besonderheiten bei Hürden- und Hindernisläufen	8
4.5	Sprungwettbewerbe	8
4.5.1	Weit- und Dreisprung	9
4.5.2	Hoch- und Stabhochsprung	10
4.6	Wurf- und Stoßwettbewerbe	11
4.6.1	Kugelstoß	12
4.6.2	Diskus- und Hammerwurf	12
4.6.3	Ball- und Speerwurf	12
4.6.4	Weitere Wurfwettbewerbe	13
4.7	Mehrkämpfe	13
4.8	Deine Arbeit als Schreiber	13
4.9	Zeitlimits	14
4.10	Maße, Strecken und Gewichte	15

1 Guten Tag, Kampfrichter!

Wir freuen uns, dass Du uns bei der ehrenamtlichen Unterstützung des Sports helfen möchtest. Als Kampfrichter stehst Du genau dort, wo sportliche Leistungen in gerechtem Wettstreit vollbracht werden. Mit Deiner Arbeit inmitten unseres Kampfrichterteams kannst Du den Aktiven helfen, hohe Leistungen zu erreichen. Gleichzeitig stehst Du auch im Brennpunkt des Sportplatzes und repräsentierst uns als Kampfrichter. - Daher wünschen wir uns von Dir, dass Du folgendes beachtest:

1. Halte stets die Sicherheitsbestimmungen ein! Sie dienen Deinem Schutz und der Sicherheit der Aktiven, Offiziellen und Zuschauer.
Werde Mitglied eines Vereins. Er bietet Dir eine Gemeinschaft Gleichgesinnter und vor allem auch Sicherheit durch die Vereins- Unfallversicherung.
2. Die Regeln lassen sich nicht in zwei Tagen beherrschen. Sei stets bemüht, Deine Kenntnisse, aber auch Deine Fähigkeiten zu verbessern. Nutze Fortbildungsveranstaltungen, studiere selbst in den Regeln und nutze Gelegenheiten zu Regeldiskussion mit anderen Kampfrichtern.

3. Erwirb Dir Ansehen durch fachliches Wissen und Können, durch Pünktlichkeit, Hilfsbereitschaft, gewissenhafte Arbeitsweise und Gerechtigkeit sowie durch freundliches Auftreten! Sorge an der Wettkampfstätte für eine ruhige Atmosphäre, die hohe Wettkampfleistungen erst ermöglicht. Sei Vorbild auch in Deiner Bekleidung (weiß/weiß bzw. gemäß Einladung).
4. Achte die Arbeit der anderen Mitstreiter unseres Teams. Beantworte die Kampfrichterpost stets umgehend, spätestens aber termingemäß. Und halte Dich bitte auch an Deine Zusagen! - Klappt's einmal wirklich nicht, dann entschuldige Dich vor- oder notfalls auch hinterher.
5. Denk' nicht nur an Dich. Hilf beim Auf- und Abbau der Wettkampfanlagen. Melde Dich nach Beendigung Deiner Disziplin beim Einsatzleiter des Kampfgerichtes, vielleicht wird noch Deine Hilfe gebraucht.

2 Deine Vorbereitung auf eine Veranstaltung

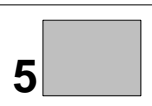
- Regelmäßig 2x im Jahr erhältst Du einen Terminkalender mit den bevorstehenden Einsatzterminen. Du suchst Dir die Termine, an denen Du sehr wahrscheinlich teilnehmen kannst heraus und kreuzt diese an. Danach kennzeichnest Du noch alle Termine, zu denen Du nur evtl. kommen kannst mit einem Fragezeichen - so dass möglichst wenige Termine ohne eine Meldung von Dir bleiben. Bevor Du Deine Rückmeldung auf den Terminkalender zurückschickst, vermerkst Du Dir die Termine noch in Deinem Kalender, damit nichts anderes dazwischen kommt.
- Etwa drei Wochen vor einem von Dir angekreuzten Termin erhältst Du sehr wahrscheinlich eine Einladung, die Du bitte gleich beantwortest, damit Dein Einsatz eingeplant werden kann. Hast Du zu einem in Deinem Kalender stehenden Termin keine Einladung erhalten, könnte es sein, dass Du ausnahmsweise einmal nicht gebraucht wirst, da bereits viele andere Meldungen eingegangen sind. Du wirst nur dann sicher eingesetzt, wenn Du auch eine Einladung erhalten hast.
- Hast Du auf die Einladung zugesagt, dann rechnen wir ganz sicher mit Dir. Sei bitte pünktlich zur angegebenen Zeit an der Sportstätte und melde Dich vor Beginn der Einweisung beim Einsatzleiter des Kampfgerichtes. Er wird Dich dann im Rahmen der Kampfrichtereinweisung für eine Disziplin einsetzen und dabei auch Deine Wünsche berücksichtigen, falls sich das machen lässt. Achte auch selbst darauf, dass Du nicht stets die gleiche Disziplin bearbeitest, Du willst doch kein Fachidiot werden!
Musst Du ausnahmsweise etwas zeitiger die Veranstaltung verlassen, oder kannst Du erst verspätet erscheinen, dann vermerke das bitte schon auf Deiner Rückantwort auf die Einladung, oder sage es ggf. spätestens beim Anmelden dem Einsatzleiter des Kampfgerichtes.
- Nach der Einweisung durch den Einsatzleiter meldest Du Dich beim benannten Schiedsrichter oder Obmann, der für Deine Disziplin zuständig ist. Er wird das Kampfgericht einweisen und einteilen - und wenn er gut ist, während der Veranstaltung mehrfach umverteilen (Wer möchte schon den ganzen Tag die Weitsprunggrube harken?).
- Falls Du über längere Zeit keine Kampfrichterpost bekommst, obwohl eigentlich ein neuer Terminplan fällig wäre, oder schon mehrere Termine verstrichen sind, zu denen Du Dich eigentlich gemeldet hattest, dann nimm bitte Verbindung zu uns auf. Vermutlich ist dann Post abhanden gekommen.

Sa. 30.2.2023
Kari 9.00-16.00 Uhr
Steyerstadion

3 Was gibt Dir die Kampfrichterarbeit?

In erster Linie wird es Dir hoffentlich Freude machen, in unserer Truppe für gute leichtathletische Wettkämpfe zu sorgen. Bring' Gemeinschaftsgeist und Fröhlichkeit in unsere Runde (auf dem Platz muss allerdings Ruhe vorherrschen)!

Wir gehören alle zum Deutschen Leichtathletikverband (DLV), dieser hat einen Leichtathletikverband Sachsen, zu dem wir auch gehören. In Dresden gibt's dann den wiederum dazugehörenden Kreisverband - das ist unserer! Alle diese Verbände bemühen sich um gute Leichtathletik und auch darum, Dir einen planvollen Wettkampfablauf im Jahr zu präsentieren. Die Kampfrichterkommission des Kreisverbandes wird sich ganz speziell um die Kampfrichterfragen der Veranstaltungen kümmern und bemüht sich ihrerseits um Planmäßigkeit und Gerechtigkeit bei der Einsatzplanung und



Fortbildung. Letzteres dient dazu, Dir schrittweise alle Kenntnisse und Fertigkeiten zu vermitteln, die für nationale und internationale Einsätze notwendig sind.

Neben der Freude sind wir froh, Dir als eines der wenigen Bundesländer, die das machen, eine kleine Entschädigung bezahlen zu können. So wirst Du (hoffentlich stets) eine Kampfrichterentschädigung entsprechend der Veranstaltung und Deiner Funktion, ein Tagegeld entsprechend der Zeitdauer sowie Deine Fahrtkosten¹ erhalten. Fällt einmal eine Veranstaltung aus, ohne dass wir Dir vorher absagen können, erhältst Du neben dem Fahrgeld ebenfalls eine kleine Entschädigung.

Nun aber an die Arbeit!

4 Die IWR - die Internationalen Wettkampfregeln

In dem regelmäßig erscheinenden Buch ist die deutsche Ausgabe der Internationalen Wettkampfregeln der Leichtathletik enthalten. Neben den internationalen Regeln (in der international gültigen Regelnummerierung) sind auch nationale Besonderheiten aufgeführt. Nachfolgend sind die wichtigsten Festlegungen zusammengestellt:

4.1 Altersklassen

Wäre es nicht ungerecht, einen Zehnjährigen gemeinsam mit dem Weltrekordhalter im Hochsprung antreten zu lassen? Ja. Deshalb wird jeder Aktive am Beginn des Wettkampfjahres (=Kalenderjahr) in diejenige Altersklasse eingestuft, deren Lebensalter er im anlaufenden Jahr vollendet. Also wenn Du in diesem Jahr 14 Jahre alt wirst, dann ist die Altersklasse W14 (Mädchen) oder M14 (Jungen) Deine.

Frauen und Männer (einschl. Junioren und Alterssportler)					
Frauen		≥ W20	Männer		≥ M20
Juniorinnen		W22/21/20	Junioren		M22/21/20
Seniorinnen		W30	Senioren		M30
Seniorinnen		W35	Senioren		M35
usw. im 5- Jahres- Rhythmus					
Jugend (national)					
weibliche Jugend A	(WJA)	W19/18	Männliche Jugend A	(MJA)	M19/18
weibliche Jugend B	(WJB)	W17/16	Männliche Jugend B	(MJB)	M17/16
Schüler (national)					
Schülerinnen A	(Schi A)	W15/14	Schüler A	(Schü A)	M15/14
Schülerinnen B	(Schi B)	W13/12	Schüler B	(Schü B)	M13/12
Schülerinnen C	(Schi C)	W11/10	Schüler C	(Schü C)	M11/10
Schülerinnen D	(Schi D)	≤ W9	Schüler D	(Schü D)	≤ M9

Normalerweise soll jeder in seiner Altersklasse starten. Wird davon jedoch abgewichen, dann dürfen Schüler nicht in einer niederen, Alterssportler nicht in einer höheren Altersklasse starten².

So, nachdem wir die Teilnehmer sortiert haben, müssen wir nun noch einige Grundlagen für den Ablauf von Wettbewerben legen:

¹) Hinweis: Bei Veranstaltungen, für die der Kreisverband Dresden einlädt, können i.d.R. nur Dresdner Kampfrichter berücksichtigt werden, d.h.: es kann normalerweise nur Fahrgeld für den Dresdner Stadtverkehr gezahlt werden.

²) Altersklassen werden teilweise national gesondert geregelt. Mehr dazu in der VAO, der Veranstaltungsordnung des DLV.

4.2 Wettbewerbe

Es werden Einzelwettbewerbe, Mannschaftswettbewerbe, Staffeln und Mehrkämpfe ausgetragen. Teilnahmeberechtigt sind grundsätzlich alle Aktiven, die einen gültigen Startpass besitzen, von ihrem Verein ordnungsgemäß gemeldet sind, ihre Vereinskleidung (oder speziell festgelegte Kleidung) mit ihrem Vereinsabzeichen tragen und die vom Veranstalter ausgegebene Startnummer unverändert und in voller Größe sichtbar tragen (bei kleineren Veranstaltungen wird davon ggf. abgewichen). Die Startnummer wird i.d.R. vorn getragen, bei Hoch- und Stabhochsprung nach Wahl des Aktiven. Gegebenenfalls müssen sie sich für bestimmte Wettkämpfe qualifizieren.

Alle Veranstaltungen, bei denen Wettbewerbe ausgetragen werden sollen, sind anmeldepflichtig. Damit können evtl. erzielte Rekorde später anerkannt werden.

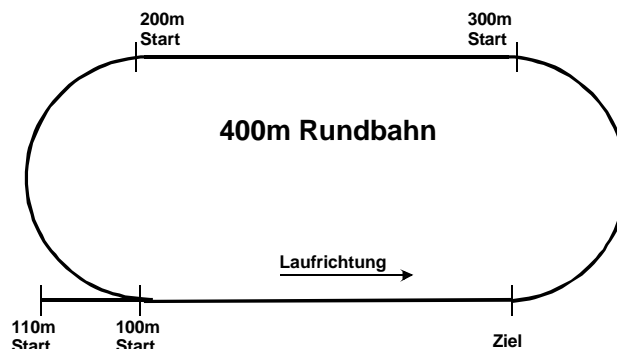
4.3 Offizielle einer (kleinen) Veranstaltung

Veranstaltungsleitung:	Wettkampfleiter (Gesamtleiter) Leiter Wettkampfvorbereitung Einsatzleiter (für das Kampfgericht)
Jury:	3 oder 5 Mitglieder
Kampfgericht:	Schiedsrichter (Lauf, Straße, Cross, Sprung, Wurf/Stoß, MK) Obleute (einer je Wettkampfstätte) Kampfrichter Helfer

4.4 Laufwettbewerbe

4.4.1 Die Laufbahn

Die Einzelbahn ist 1,22m breit (in einigen Stadien teilweise auch 1,25m), die Rundbahn 400m lang; alle Laufbahnbegrenzungen, Start- und Ziellinien sind 5cm breit. Bei der Einzelbahn zählt der innenliegende 5cm-Begrenzungsstrich nicht zur Bahnbreite, der außenliegende zählt dazu. Die Innenkante der Innenbahn (das ist stets die Bahn 1) soll fest eingefasst und erhöht sein.



Laufstrecken sind *Kurzstrecken* (Sprint), *Mittelstrecken* und *Langstrecken*. Kurzstrecken werden stets aus dem Tiefstart heraus gestartet, bei Langstrecken können Teile auch außerhalb des Stadions gelaufen werden. Bei Strecken im Stadion erfolgt die Angabe in Metern, z.B. 50m, 60m, 80m, 100m, 110m, 200m, 300m, 400m, 800m, 1000m, 1500m, 2000m, 3000m, 5000m, 10000m. Werden Teile oder die gesamte Strecke außerhalb des Stadions gelaufen, erfolgt die Angabe im Kilometern, z.B. 20km, 50km, Halbmarathon, Marathon, aber auch 3km, 5km, 10km, 15km- Strecken werden als Straßenlauf ausgerichtet.

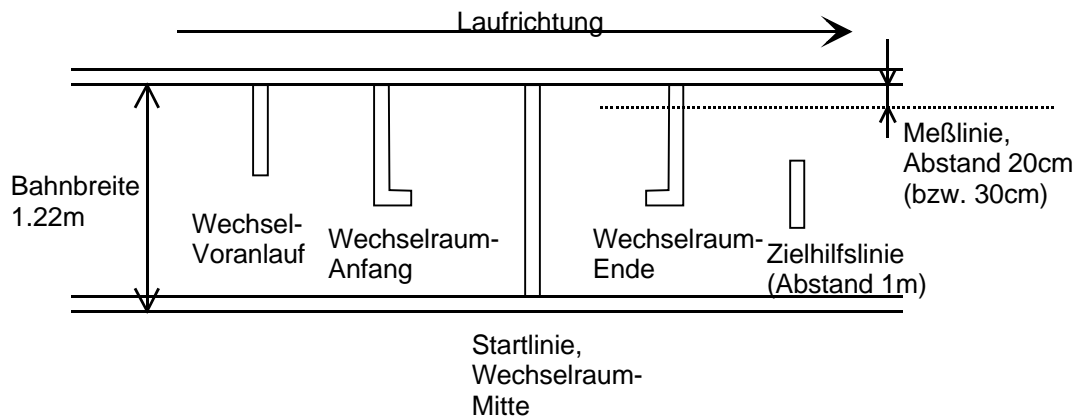
Der Startpunkt für Rundenläufe im Stadion ist aus den 400m- Teilstrecken (eine Runde) bestimmbar. Z.B. ist der Start für einen 1500m- Lauf bei

$$1500\text{m} = 400\text{m} + 400\text{m} + 400\text{m} + \underline{300\text{m}}$$

Teilsomme: 400m 800m 1200m 1500m

Wird in Bahnen gelaufen (bis 400m, darüber höchstens teilweise), dann erhalten die Läufer der äußeren Bahnen (ab Bahn 2) eine Vorgabe. Damit erleiden sie durch die Bahnkrümmung keinen Nachteil. Diese Vorgaben werden ebenso wie die Aufstellungspunkte für Hürden und Staffel- Linien auf einer Messlinie vermessen, welche 20cm von der Bahn- Innenkante entfernt ist. Ist die Innenkante der Innenbahn vorschriftsmäßig erhöht und befestigt, so ist die Messlinie für diese erste Bahn 30cm von der Bahn- Innenkante entfernt.

Die Startvorgabe für 400m auf der Bahn 2 beträgt übrigens 7,04m bei einer Bahnbreite von 1,22m.



Als Material für die Laufbahn wird Hartmaterial (Aschenbahn) oder Kunststoff (maximale Länge der Dornen der Spikes hierbei 9mm - oder je nach besonderen Festlegungen für das Stadion - !) verwendet.

4.4.2 Deine Arbeit als Zeitnehmer

Die Zeitmessung erfolgt als Handzeitnahme oder zunehmend auch mit Video- oder Zielfilm-Messtechnik. Da in jedem Falle zumindest zur Sicherheit Handzeiten gestoppt und aufgeschrieben werden, wird hier der Ablauf der Handzeitnahme geschildert:

Startkommando "Auf die Plätze":

- Uhr auf Null und startbereit (aufgezogen bzw. eingeschaltet) ?
- Uhr auf Druckpunkt halten
- Konzentration ausschließlich auf den Starter

Startkommando "Fertig" (bis einschl. 400m):

- Konzentration auf Startpistole bzw. Startklappe

Startschuss:

- Starten der Uhr bei sichtbarem Rauchaustritt aus Startpistole (der Knall kommt verzögert!)
- Uhr ruhig halten, nicht schlagen oder schütteln
- Beobachtung des Läuferfeldes über die gesamte Laufstrecke

Zieleinlauf:

1. Beobachtung des Läuferfeldes und vorausschauend desjenigen Läufers, der voraussichtlich den zu stoppenden Platz belegt.
2. Anhalten der Uhr, wenn der Läufer mit einem Teil des Rumpfes die Vorderkante der Ziellinie überquert - Uhr ruhig halten, nicht auf die Uhr sehen, Abstand zum vorhergehenden Platz merken (Zielhilfslinien im Abstand von 1m).
3. Fixierung des gestoppten Läufers, Bahnnummer, Startnummer bzw. Besonderheiten (Kleidung) aufschreiben.
4. Abstand zum vorhergehenden Platz aufschreiben
5. Zeit in 1/10s ablesen und aufschreiben (werden Teile außerhalb der Stadion- Laufbahn gelaufen, dann auf 1s genau aufrunden) - kein Gespräch mit anderen Zeitnehmern; Uhr nicht zurückstellen! - Hinweis: evtl. angezeigte 1/100s oder/und 1/1000s werden aufgerundet: 10,11 → 10,2 aufschreiben.
6. Auf Anfrage Information über Platz und Bahn an Obmann Ziel/Zeit und später über Zeit und Abstand geben - Uhr noch nicht zurückstellen!
7. Notizen vervollständigen.
8. Auf Anweisung oder unmittelbar vor nächstem Start Uhr auf Null zurückstellen.

Welche Zeit ist gültig, wenn offiziell mehrere Zeitnehmer den gleichen Platz stoppen (1.Platz mit drei, 2. Platz mit zwei Zeitnehmern) ?

- drei Zeiten: die mittlere; bei zwei gleichen Zeiten: diese; falls eine der drei stark abweicht, dann diese streichen und wie bei 2 Zeiten werten.

- zwei Zeiten: die längere von beiden

Wie werden die Zeiten geschrieben ?

Beispiele: 12,3 ; 67,5 ; 2:39,7 ;
 1:25:40,2 → bei Straße: 1:25:41 ;
 1:05,1 → bei 400m: 65,1 ;

Wird vollautomatisch elektronisch gestoppt, dann in 1/100s:

12,30 ; 67,41 ; 2:39,64

Liefern nicht vollautomatische Zeitmesser diese Zeiten, so werden sie aufgerundet, wobei sie wie oben zu notieren sind (12,3; 67,5, 2:39,7).

Wo sitzt der Zeitnehmer?

- Im Innenraum auf Zielhöhe, mindestens 5m von der Bahn- Innenkante entfernt.

4.4.3 Deine Arbeit als Rundenzähler

Du zählst für den führenden Läufer (oder ggf. den oder die Dir zugeteilten Läufer) die bis zum Ziel noch zurückzulegenden Runden, zeigst sie ihm an der Rundentafel an (falls Du den führenden Läufer zählst), oder rufst sie ihm zu, falls sie von der angezeigten abweicht. Die Rundenanzeige erfolgt am Ziel an der Bahn- Innenkante und wird immer dann gewechselt, wenn der führende Läufer auf die Zielgerade einbiegt. Ganz wichtig ist, dass Du Dir die angesagte Rundenzahl ("noch ... Runden") und die Durchgangszeit aufschreibst!! Damit kannst Du Dich korrigieren, falls Du einmal eine Runde vergisst anzuschreiben. Für die Anerkennung von Rekorden ist auch wichtig, dass Du die Zeiten für 400m, 800m, 1000m, 2000m, usw. aufschreibst, auch wenn die entsprechenden Punkte nicht am Ziel liegen. Dein Rundenzählzettel könnte bei einem 1500m- Lauf so aussehen:

1500m mJA	1. Lauf	Startzeit: 13:25 Uhr
Startnummer: 524	Kleidung: Post Dresden	
noch 3 Runden	✓ 0:23	(400m: 0:42)
noch 2 Runden	✓ 1:53	(800m: 2:09)
noch 1 Runde	✓ 3:07	
	Zeit: 4:45,6	Platz: 2 Rz: E. Olsen

4.4.4 Deine Arbeit als Bahn-/Laufrichter

Dein Chef, der Schiedsrichter/Obmann Bahn, wird Dir eine Position zuweisen, von der aus Du die Läufe beobachten sollst. Besondere Schwerpunkte dabei sind:

- Laufbahn frei von Hindernissen? Alle Hürden o.k.?
- Inanspruchnahme fremder Hilfe
- Behinderungen
- Ausscheiden von Teilnehmern aus dem Wettbewerb
- Verlassen oder Abkürzen der Strecke bzw. Einzelbahn
- Überlaufen der Wechselmarkierungen bei Staffelläufen, Stabverlust
- Fehler beim Überqueren der Hürden oder Hindernisse

Stellst Du Verstöße fest, dann mache folgendes:

1. markiere den Ort bzw. Bereich des Verstoßes auf der Laufbahn
2. melde den Verstoß mittels Bahnrichter- Fahne
3. und gib dem Schiedsrichter Bahn einen Zettel mit einer kurzen Schilderung des Verstoßes (Ort, Bahn, Läufer, Gemeinschaft, Art des Verstoßes, Uhrzeit, Unterschrift).

Notiere Dir auch selbst noch einmal den Verstoß - es wird bei Disqualifikationen infolge Regelverstößen auf der Laufbahn fast immer Einspruch eingelegt. Oft gewinnt der Einspruchsführer, wenn nicht die o.g. drei Bedingungen eingehalten wurden!

Sorge stets auch für eine freie Rundbahn.

4.4.5 Besonderheiten bei Laufwettbewerben

Meist reichen die vorhandenen Einzelbahnen nicht aus, um alle Teilnehmer in einem Lauf antreten zu lassen. Daher müssen sich die Aktiven erst über Vor- und Zwischenläufe für den die Entscheidung bringenden Endlauf qualifizieren. Für alle Läufe werden Bahnen verlost bzw. vergeben, wobei vorher erzielte Leistungen berücksichtigt werden. Die eingetragenen Bahnen dürfen nicht gewechselt werden, die Bahnen werden von innen nach außen, beginnend ab 1 für die innerste Bahn, durchnummeriert. Auch eine nicht besetzte Bahn 1 trägt die Nummer 1!

Wird mehr als ein Endlauf angesetzt, so startet der höchste Endlauf zuerst (erst B-, dann A- Endlauf). Nur im A- Endlauf werden Sieger und Platzierte ermittelt.

4.4.6 Besonderheiten bei Staffelwettbewerben

Der Staffelstab muss von der Staffel über die gesamte Laufstrecke getragen werden. Er darf nur innerhalb des 20m- Wechselraumes (außer 4x50m) übergeben werden (maßgebend ist die Position des Stabes). Bei Staffeln zwischen 4x75m und 4x200m können die Teilnehmer den 10m langen Voranlauf benutzen, um bereits am Wechselraumanfang eine ausreichende Laufgeschwindigkeit für die Stabübernahme zu haben. Für Staffeln ab 4x400m gelten besondere Regeln.

Die Staffelläufer dürfen generell keine Handschuhe tragen.

4.4.7 Besonderheiten bei Cross- und Straßenlauf

Das Ziel beim Cross und Straßenlauf ist eine schmale Gasse, die so schmal ist, dass sich Läufer darin nicht mehr überholen können. Die Ziellinie befindet sich unmittelbar am Eingang zu dieser Gasse. Vor dem Ziel ist die Gasse trichterförmig verbreitert, so dass sich die Läufer in das Ziel einsortieren können.

Einlaufgasse: Verhindern des Überholens und schnelles "Durchschieben" der Aktiven zum Ende der Zielgasse; zur Registrierung des Einlaufes sammelt ein kleines eingespieltes Team am Ende der Zielgasse (nicht den Läufern entgegen gehen!) die Crosskarten ein und legt sie der Reihenfolge nach sicher ab.

Platzierung: muss zumindest für die ersten 10 Teilnehmer schnell festgestellt und zur Auswertung weitergegeben werden.

Auswertung: Alle Karten zuerst mit Platz, dann mit Zeit versehen. Alle Karten noch zusammenhalten! Bei gemischten Altersklassen den Einlaufplatz erst mit Bleistift dünn eintragen, dann nach Auseinandersortieren der Altersklassen neu platzieren. Alle Zeiten auf volle Sekunden runden, Streckenlängen in km angeben (auch bei Cross: z.B. "0,8 km").

Laufrichter: siehe Bahnrichter; Läufer gewissenhaft in die Strecke einweisen, ggf. Runden zählen; für Sicherheit sorgen.

4.4.8 Besonderheiten bei Hürden- und Hindernisläufen

Alle Hürden müssen überlaufen werden, wobei sie auch unabsichtlich gerissen werden dürfen. Beim Hindernislauf dürfen die Hindernisse auch auf deren Oberfläche betreten werden. - Fragt hierzu 'mal Euren Schiedsrichter, oder lest in den IWR nach.

4.5 Sprungwettbewerbe

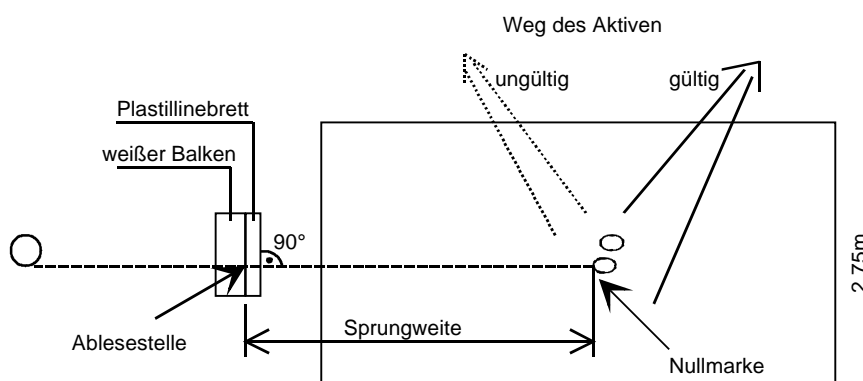
Grundsätzlich sollen folgende Punkte beachtet werden:

1. Wettkämpfer geschlossen zur und von der Anlage führen, über Sicherheitsbestimmungen und Besonderheiten sowie beim Hoch- und Stabhochsprung über Anfangshöhen und Steigerungsraten informieren.

2. Reihenfolge bekannt geben. Diese bleibt beim Einspringen (außer beim Hochsprung), beim Vor- und meist auch im Endkampf³ bestehen!
3. Einspringen nur unter Aufsicht des Kampfgerichtes (beim Hochsprung nach Links- und Rechts-springern getrennt). Es sollen maximal zwei Probeversuche gewährt werden. Die Kampfrichter sollten beim Finden des richtigen Absprunges helfen.
Nach Abschluss des Einspringens dürfen Anlaufbereich und Anlage nicht mehr für Probeversuche benutzt werden.

4.5.1 Weit- und Dreisprung

1. Im Vorkampf werden drei, im Endkampf drei weitere Versuche absolviert. Über Ausnahmen hiervon informiert Euch der Einsatzleiter (z.B. Mehrkämpfe, Pokalwettkämpfe).
2. Am Endkampf nehmen acht Aktive teil. Treten weniger als neun Teilnehmer zum Vorkampf an, so haben sie alle insgesamt sechs Versuche (auch dann, wenn die ersten drei ungültig waren). Erreichen mehrere Aktive mit gleichen Best-, Zweitbest- und Drittbestweiten den achten Platz des Vorkampfes, dann nehmen diese alle am Endkampf teil. Bei mehr als acht Teilnehmern müssen die Endkampfteilnehmer jedoch wenigstens eine gültige Weite erzielt haben.
3. Gibt es beim Platzieren des abgeschlossenen Wettkampfes gleiche Bestweiten mehrerer Teilnehmer, so wird unabhängig davon, ob die Leistungen im Vor- oder Endkampf erreicht wurden,
 - die nächstbeste Weite zum Vergleich herangezogen
 - Bringt das Heranziehen aller Weiten keine Entscheidung, so werden die betreffenden Teilnehmer gleich platziert. Ab Jugend- Altersklassen wird jedoch dann, wenn der 1. Platz zu entscheiden ist, von den betreffenden Teilnehmern ein weiterer Versuch ausgeführt, bis der erste Platz entschieden ist. So gibt es nur einen ersten Platz, aber z.B. zwei zweite Plätze (dann jedoch keinen dritten).
 - Bei Mannschaftswettkämpfen und Mehrkampf erfolgt generell Punkteteilung (bzw. Punktwertung) bei mehreren ersten Plätzen, also kein weiterer Versuch.
4. Anlage und Leistungsmessung:
Balkenmaße: 0,2m x 1,22m; 10cm tief, Plastiline- Brett: 0,102m x 1,22m; Auflage ansteigend (45°) bis 7mm hoch, Balkenabstand zur Grube: ca. 3m (bei Schülern geringer), Grube je nach Leistung 10...12m lang, 2,75m breit (symmetrisch zum Anlauf), Anlaufbahn 40..45m lang, Windsack, Windmesser



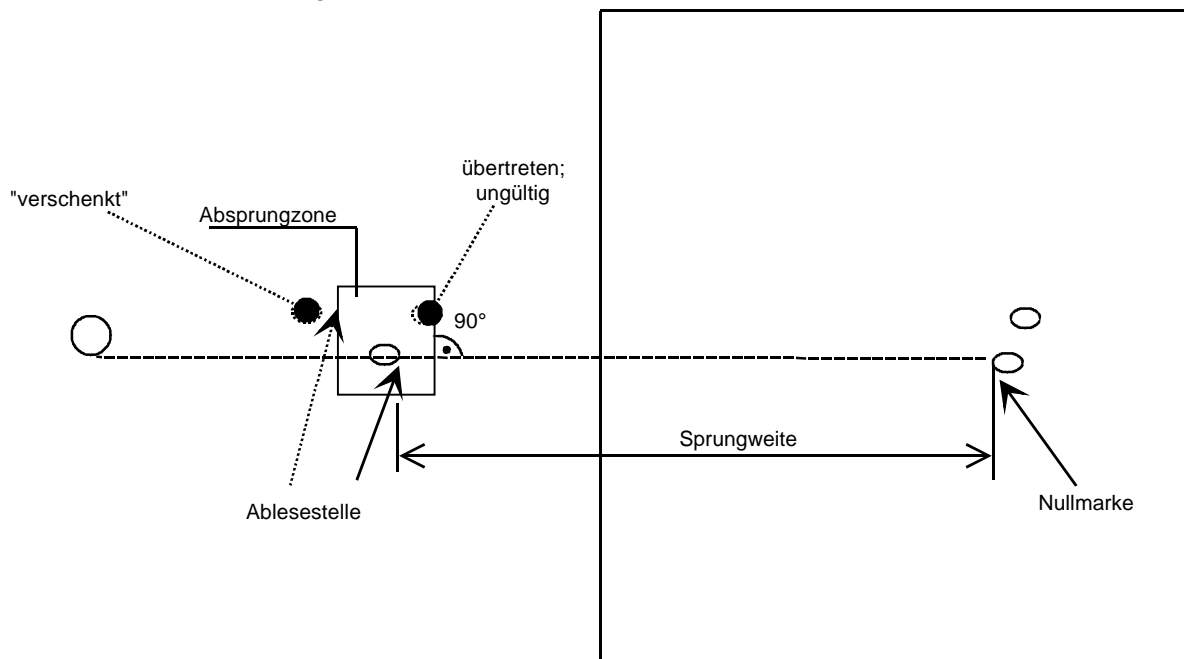
Hinweis: Die eingezeichnete Anlaufbahn dient nur der Orientierung

Unter Umständen muss der 90°- Winkel an der Ablesestelle durch seitliche Verlängerung der Absprunglinie (z.B. mittels Hochsprunglatte) erreicht werden.

Für Schülerinnen und Schüler erfolgt der Absprung aus einer 80cm breiten Absprungzone (siehe Abschnitt Maße und Gewichte !), wobei direkt am Absprungpunkt abgelesen wird (sofern dieser

³) Bei großen Wettkämpfen wird ggf. die Reihenfolge im Endkampf neu bestimmt. Dann springt derjenige mit der besten Vorkampfwerte zuletzt.

innerhalb der Zone liegt; Übertreten ist ungültig, bei zu frühem Absprung wird von der Vorderkante der Zone gemessen):



5. Erlaubte Unterstützung durch Kampfrichter:

- Unterstützung beim Abmessen des Anlaufes und beim Einspringen (Hinweis auf Absprungpunkt)
- Bekanntgabe der Sprung- Reihenfolge vor Beginn des Wettkampfes
- lauter und deutlicher Aufruf mit Vornamen und Namen, falls keine Anzeigetafel zur Anzeige der Startnummer vorhanden ist
- ggf. schnelle und gute Führung der Anzeigetafel
- Eintreten für Ruhe und Ordnung, vom Veranstalter gestellte Anlaufmarken oder Klebestreifen außerhalb der Anlaufbahn aufstellen lassen, keine Kreide benutzen!
- deutliche unmissverständliche Zeichengabe mit den Fahnen (gültig, ungültig, Anlage gesperrt, Anlage freigegeben, 15s Rest vom Zeitlimit)

6. Fehlsprünge sind (genauer siehe IWR):

- erste Bodenberührung hinter der Absprunglinie außerhalb der Grube
- Zurückgehen durch die Grube und Verlassen der Grube vor dem letzten von der Landung herrührenden Abdruck in der Grube (Genauerer dazu weiß der Schiedsrichter)
- Saltosprünge, Absprung seitlich neben dem Balken
- Das Zeitlimit soll nicht überschritten werden (normalerweise 1 min).

7. Es ist nicht gestattet, mehr als einen Versuch in jedem Durchgang durchzuführen.

8. Der **Dreisprung** wird in der Schrittfolge li-li-re-beide, oder re-re-li-beide ausgeführt. Der Balken ist hierbei 13m (bei geringerem Leistungsvermögen 11m, oder 9m) von der Grube entfernt.

4.5.2 Hoch- und Stabhochsprung

1. Über jede Höhe können maximal drei Versuche ausgeführt werden. Nach einem gültigen oder ausgelassenen Versuch wird dem Aktiven kein weiterer Versuch über diese Höhe gestattet. Der minimale Unterschied zwischen zwei Sprunghöhen beträgt im Hochsprung 2cm, im Stabhochsprung 5cm.

Die Leistungen werden in einer Hochsprungliste wie folgt notiert:

O	gültig	ab.	abgemeldet	aufg.	aufgegeben
X	ungültig	n.a.	nicht angetreten	verz.	Verzicht auf Weiterkommen
-	Verzicht auf Versuch	o.g.V.	ohne gültigen Versuch	disq.(R.:)	disqualifiziert gem. Regel ...

2. Für die Platzierung entscheidet:
 - die erreichte Höhe
 - in welchem Versuch diese beste Höhe erreicht wurde
 - wieviel Fehlversuche insgesamt benötigt wurden
3. Treten trotz aller Kriterien nach 2. gleiche beste Leistungen bei der Platzierung auf, so wird wie folgt entschieden:
 - gleicher Platz bei Mannschaftswettbewerben, Mehrkampf und falls nicht die Entscheidung um den ersten Platz herbeigeführt werden muss
 - sonst Stichkampf um den ersten Platz (außer in Schüler- Altersklassen):
 - ein weiterer Versuch über die niedrigste der Höhen, bei denen einer der am Stichkampf beteiligten Aktiven gescheitert ist
 - wird dadurch noch keine Entscheidung um den ersten Platz erzielt, dann wird die Latte jeweils um 2cm (Hochsprung) bzw. 5cm (Stabhochsprung) höher oder niedriger gelegt und jeder Stichkampfteilnehmer erhält einen Versuch - so lange, bis der Sieger feststeht; Verletzung oder anderweitiges Ausscheiden bedeutet Aufgabe des Stichkampfes und Verzicht auf den ersten Platz.
4. Hochsprunganlage und Leistungsmessung:
 Die Aufsprungfläche soll möglichst mindestens 5m x 3m groß und tiefer als die niedrigste Sprunghöhe (empfohlen: 50 cm hoch) sein. Die Sprungständer sind mit ihren Auflegern einander zugewandt, standsicher und mindestens 10cm von der Mattenkante entfernt. Die Sprunglatte ist ca. 3cm stark, ca. 4m lang und max. 2kg schwer (genau siehe IWR).
 Die Sprunghöhe wird vom Boden aus an der niedrigsten Lattenstelle senkrecht bis Lattenoberkante gemessen.
5. Erlaubte Unterstützung durch Kampfrichter:
 - Unterstützung beim Abmessen des Anlaufes und beim Einspringen (Steuerung links/rechts anlaufender Springer)
 - lauter und deutlicher Aufruf mit Namen bzw. Anzeige der Startnummer an der Anzeigetafel
 - ggf. gute und schnelle Führung der Anzeigetafel für Aktive, Zuschauer und Sprecher
6. Fehlsprünge sind:
 - gerissene oder unterlaufene Latte
 - seitliches Vorbeilaufen an der Anlage
 - beidbeiniger Absprung
 - Berührung der Aufsprungfläche vor dem Absprung
7. Das Zeitlimit von normalerweise 1 min sollte nicht überschritten werden. Für unmittelbar aufeinanderfolgende Sprünge desselben Aktiven gelten besondere Regelungen (siehe IWR).
8. Nach drei Fehlsprüngen in nicht durch einen gültigen Sprung unterbrochenen Folge scheidet der betreffende Aktive aus. Diese Fehlsprünge müssen also nicht unbedingt in *einer* Höhe erfolgt sein.
9. Beim Stabhochsprung wird die Ständerposition je nach Angaben des Aktiven speziell für ihn verändert.

4.6 Wurf- und Stoßwettbewerbe

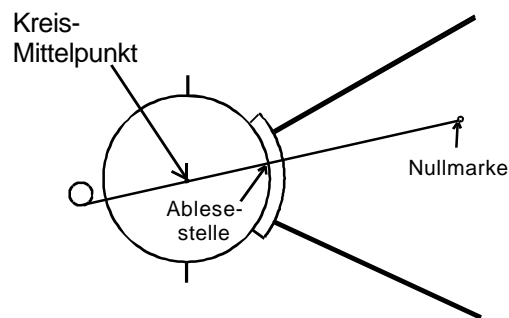
Hier bitte ganz besonders daran denken: **Sicherheit geht vor !** Arbeite nie auf unvorschriftsmäßigen Anlagen, schütze Dich, die Aktiven, Offiziellen und Zuschauer vor Unfall, Gesundheitsschaden und Tod !

Das Zeitlimit beträgt in der Regel 1 min. Für unmittelbar aufeinanderfolgende Würfe desselben Aktiven gelten besondere Regelungen (siehe IWR).

Bei gleichen Leistungen wird so verfahren, wie dies beim Weitsprung beschrieben wurde.

4.6.1 Kugelstoß

1. Anlage: Ring mit 2,135m Durchmesser und Stoßbalken (innen 1,22m lang, fest sitzend, darf nicht betreten werden); mittig zum Ring sind zwei seitliche "Ohren" markiert (0,75m lang, 5cm breit), vor denen der Stoßring nicht verlassen werden darf. Die Kugel muss innerhalb des durch zwei weiße, 5cm breite Linien markierten Sektors (Winkel: $34,92^\circ$) aufkommen.
2. Ablauf und Auswertung wie bei Weitsprung, aber auf Benutzung der richtigen Kugeln achten (Tabelle siehe letzte Seite). Die Kugel muss gestoßen, darf nicht geworfen werden. Stoßen heißt, dass der Ellenbogen in Stoßrichtung hinter der Kugel ist und diese nach vorn drückt.
3. Sicherheit geht vor Tempo! Kugeln zurücktragen, nicht zurückwerfen oder -rollen.
4. Die Weite wird stets über den Kreismittelpunkt vermessen, abgelesen wird auf cm- Genauigkeit an der Balken- Innenkante.
5. Ein Kugelstoß ist gültig, wenn die Kugel gestoßen wurde, innerhalb des Sektors aufkommt und der Aktive den ersten Bodenkontakt außerhalb des Ringes hinter den "Ohren" hat, nachdem die Kugel gelandet ist. Er soll den Ring aus ruhigem Stand verlassen.



4.6.2 Diskus- und Hammerwurf

Stelle Dich nie als Kampfrichter zur Verfügung, wenn kein Wurfnetz vorhanden ist, oder wenn dieses Schäden aufweist. Hier gilt ganz besonders: Blickrichtung bei freigegebener Wurfanlage stets zum Wurfgerät, dem anfliegenden Wurfgerät rechtzeitig und weit seitlich ausweichen. Im Abwurfbereich seitlichen Abstand vom Wurfnetz halten!

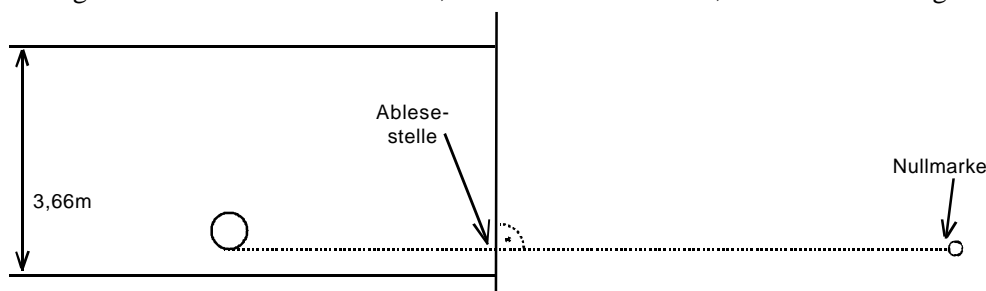
Anlage: Hammer wie Kugel, Diskus ähnlich, aber mit 2,50m Ringdurchmesser. Der Stoßbalken fehlt, als Ergänzung wird aber ein Windsack aufgestellt. Wurfnetz ist Pflicht !!!

Das Wurfgerät muss vollständig innerhalb des Sektors landen (außer Hammerdraht). Beim Anschwingen und bei der Drehung darf die Außenseite des Ringes nicht betreten werden. Der Hammer darf beim Anschwingen den Boden berühren. Nach dem Wurf wird der Ring hinter den Ohren verlassen, aber erst, nachdem das Wurfgerät gelandet ist.

4.6.3 Ball- und Speerwurf

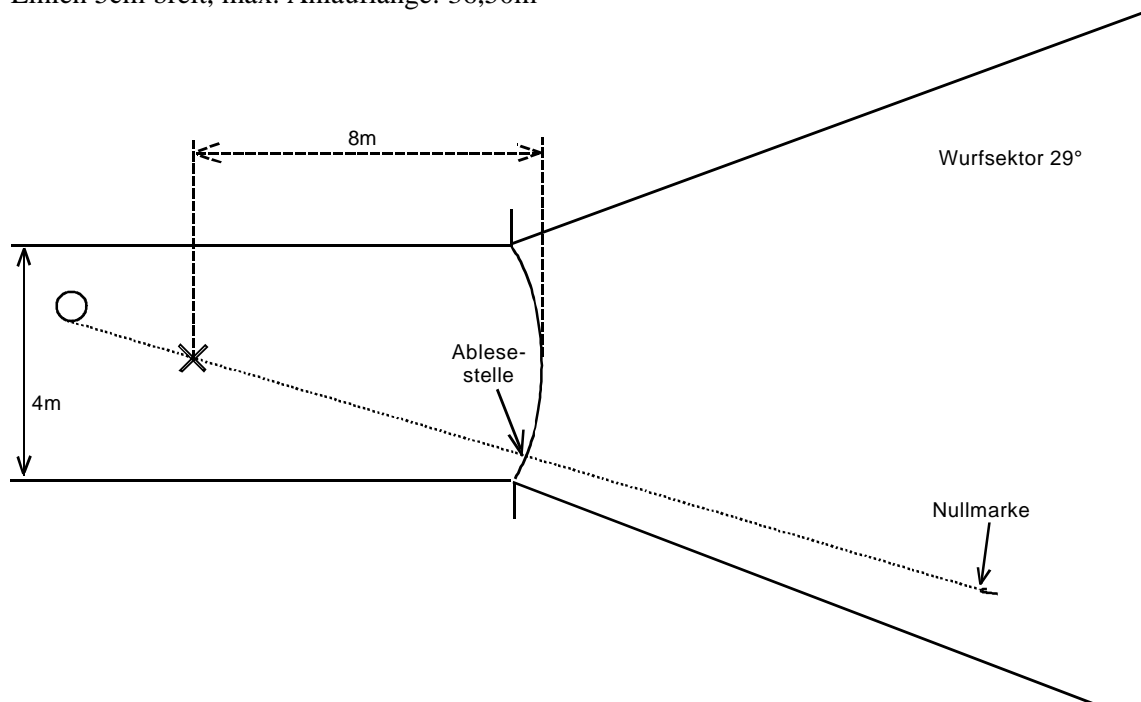
Auch hier gilt ganz besonders: Blickrichtung bei freigegebener Wurfanlage stets zum Wurfgerät, dem anfliegenden Wurfgerät rechtzeitig und weit seitlich ausweichen.

1. Wurfanlage Ball⁴: Abwurflinie 7cm breit, restl. Linien 5cm breit, keine Sektorenbegrenzung



⁴) In Sachsen wird anstelle der Ballwurfanlage die Speeranlage verwendet. Ballwurf wird damit wie Speerwurf vermessen.

2. Wurfanlage Speer: Windsack, Ohren 0,75m lang, 7cm Strichbreite, Abwurflineie 7cm breit, restl. Linien 5cm breit, max. Anlauflänge: 36,50m



3. Als Besonderheit beim Speer ist zu beachten, dass der Speer mit seinem Vorderteil zuerst landen muss.
4. Ein Wurf ist gültig, wenn der Speer innerhalb des Sektors aufkommt und der Werfer den Abwurfraum erst anschließend nach hinten oder seitlich nach hinten verlässt. Die Abwurflineie darf nicht betreten werden.
5. Die Vermessung der Wurfweite erfolgt auf ganze cm genau (ggf. abrunden).

4.6.4 Weitere Wurfwettbewerbe

1. Gewichtswurf: wie Hammerwurf
2. Schleuderballwurf: Der Abwurf erfolgt von einem 7cm * 7cm formatigem und 4m langen Abwurfrahmen in einen 60°- Sektor. Anlage und Regeln sonst analog Ballwurf.
3. Steinstoß: Der Abwurf erfolgt von einem 7cm * 7cm formatigem und 4m langen Abwurfrahmen. Der Stein hat Ziegelsteinform (achteckig). Anlage und Regeln sonst analog Ballwurf.
4. Keulenwurf (wird gelegentlich bei Schulwettkämpfen ausgeführt, Regeln wie Ballwurf)

4.7 Mehrkämpfe

Ein Mehrkampf besteht aus 3 bis 10 verschiedenen Disziplinen, die in einer feststehenden Reihenfolge zu absolvieren sind. Beispiele: Zehnkampf (international), Dreikampf, Vierkampf, Fünfkampf, Siebenkampf und weitere (vgl. VAO). Bei Mehrkämpfen werden die Einzelleistungen nach Punkten gewertet, daher sind keine Endkämpfe in technischen Disziplinen nötig (also nur 3 Versuche, auch kein Stichekampf).

Der Ablauf des Mehrkampfes ist zeitlich meist nicht exakt planbar, meist existiert ein Rahmenplan. Konkretisierungen werden vom Schiedsrichter Mehrkampf so festgelegt, dass die Mindestruhezeiten eingehalten werden können. Ggf. werden in der Schlussphase Leistungsriegen gebildet.

4.8 Deine Arbeit als Schreiber

Eine sehr wichtige Arbeit ist die des Schreibers (des Protokollführers). Er sorgt für den ordnungsgemäßen und schnellen Ablauf, indem er die Athleten in der richtigen Reihenfolge aufruft (und dabei gleich den nächsten zur Vorbereitung benennt).

Nachdem die Leistung abgelesen und angesagt wurde, wiederholt der Schreiber die Leistung und trägt sie gut lesbar in das Wettkampfprotokoll ein. Im letzten Versuch des Vorkampfes (bei technischen Disziplinen außer Hoch/Stabhoch) unterstreicht er das beste Vorkampfergebnis und unterstützt damit das Zusammenstellen des Endkampfes. Im letzten Versuch des Endkampfes unterstreicht er wiederum die beste Leistung aus allen Versuchen nun aber doppelt, und trägt diese als Endergebnis ein.

4.9 Zeitlimits

Die folgenden Zeitlimits (in Minuten) für einen Versuch eines Athleten sollen eingehalten werden. Jeweils 15 Sekunden vor Ablauf des Zeitlimits wird dem Athleten dieses mittels gelber Fahne angezeigt.

Aus der Tabelle ist auch ersichtlich, dass sich das Zeitlimit verlängert, falls nur noch wenige Teilnehmer im Wettbewerb sind, oder falls ein Athlet in unmittelbarer Folge mehrere Versuche ausführen muss.

Teilnehmer im Wettkampf (am Beginn des Durchgangs)	Einzel			Mehrkampf		
	Hoch	Stabhoch	übrige techn. Disz.	Hoch	Stabhoch	übrige techn. Disz.
> 3	1	1	1	1	1	1
2 .. 3	1,5	2	1	1,5	2	1
1 (Sieger)	3	5	--	2	3	--
aufeinander folgende Versuche desselben Teilnehmers	2	3	2	2	3	2
	Minuten	Minuten	Minuten	Minuten	Minuten	Minuten

4.10 Maße, Strecken und Gewichte

AK	Alter	Kugel	Hammer	Diskus	Speer	Ball	Weit
Schi/Schü D	8					80g	Zone
	9					80g	Zone
Schi/Schü C	10					80g	Zone
	11					80g	Zone
Schi/Schü B	12	3kg	- /3kg	0,75kg	400g	80g / 200g	(Zone)
	13	3kg	- /3kg	0,75kg	400g	80g / 200g	(Zone)
Schi/Schü A	14	3kg /4kg	3kg /4kg	1kg	600g	200g	↑ ↑ ↑ In Sachsen springen Schi B und Schü B vom Balken!
	15	3kg /4kg	3kg /4kg	1kg	600g	200g	
WJB/MJB	16/17	4kg /5kg	4kg /5kg	1kg /1,5kg	600g /700g	↑ ↑ ↑ Veranstalter kann bei Ball andere Festlegungen treffen!	
WJA/MJA	18/19	4kg /6 kg	4kg /6kg	1kg /1,75kg	600g /800g		
Junn./Jun.	20-22	4kg /7,26kg	4kg /7,26kg	1kg /2kg	600g /800g		
Fr./Mä	23...	4kg /7,26kg	4kg /7,26kg	1kg /2kg	600g /800g		
W/M 30 + 35	30..39	4kg /7,26kg	4kg /7,26kg	1kg /2kg	600g /800g		
W/M 40 + 45	40..49	4kg /7,26kg	4kg /7,26kg	1kg /2kg	600g /800g		
W/M 50 + 55	50..59	3kg /6kg	3kg /6kg	1kg /1,5kg	500g /700g		
W/M 60 + 65	60..69	3kg /5kg	3kg /5kg	1kg	400g /600g		
W/M 70 + 75	70..79	3kg /4kg	3kg /4kg	1kg	400g /500g		
W/M 80 +	80..	- /3kg	- /3kg	- /1kg	- /400g		
Stand 01/2006							

Strecke	AK	Alter	Anzahl	Höhe	Markierung	Abstände
1500m Hi 2000m Hi 3000m Hi	WJB WJA, MJB, MJA Fr., Mä.			W: 76,2 M: 91,4	1. Hindernis am 400m- Start 1. Hindernis am 200m- Start 1. Hindernis am 400m- Start	
400m Hü (Freiluft)	Fr., WJA, WJB Mä, MJA, M30-45 MJB	W 16... M 18...49 M 16/17	10	76,2 91,4 84,0	grün —	45.00 (35.00) 40.00
300m Hü (Freiluft)	Schi A Schü A	W 14/15 M 14/15	7	76,2 84,0	grün —	45.00 (35.00) 40.00
110m Hü (Freiluft)	Mä, M30, MJA, M35-45 MJB	M 20-34 M 18/19, M 35-49 M 16/17	10 10 10	106,7 99,1 91,4	blau — blau — rot •	13.72 (9.14) 14.02 13.72 (9.14) 14.02 13.72 (8.90) 16.18
100m Hü (Freiluft)	Fr., WJA, W30, W35 WJB M50, M55 M60, M65	18.., W30-39 W 16/17 M 50-59 M60-69	10	84,0 76,2 91,4 84,0	gelb — gelb — gelb — schwarz •	13.00 (8.50) 10.50 13.00 (8.50) 10.50 13.00 (8.50) 10.50 16.00 (8.00) 12.00
80m Hü (Freiluft)	Schi A, W40-45, M70... Schü A	W14/15,40-49, M70... M14/15	8 7	76,2 84,0	schwarz • gelb •	12.00 (8.00) 12.00 13.50 (8.60) 14.90
60m Hü (Freiluft)	Schi B, Schü B	W12/13, M12/13	6	76,2	schwarz +	11.50 (7.50) 11.00
<i>Sachsen →</i>	<i>Schi C, Schü C</i>	<i>W10/11, M10/11</i>	<i>6</i>	<i>60,0</i>	<i>schwarz 3/4</i>	<i>11.50 (7.00) 13.50</i>
60m Hü (Halle) 50m Hü (Halle)	Fr., WJA, WJB Schi A Mä. MJA MJB Schü A	W18... W16/17 W14/15 M20 ... M18/19 M16/17 M14/15	60m Hü: 5 50m Hü: 4	84,0 76,2 76,2 106,7 99,1 91,4 84,0	gelb — gelb — schwarz • blau — blau — rot • gelb •	13.00 (8.50) 13.00 (8.50) 12.00 (8.00) 13.72 (9.14) 13.72 (9.14) 13.72 (8.90) 13.50 (8.60)