

REGELN FÜR DIE LEICHTATHLETIKWETTBEWERBE BEI DEN RETROLYMPICS

Auszug aus den IWB

Teil I Grundsätze für die Wettkampfbestimmungen

Alle Leichtathletik-Wettkämpfe werden nach den in den »**Internationalen Wettkampfbestimmungen**« (**IWB**) enthaltenen Regeln durchgeführt. Die IWB sind die deutschsprachige Übersetzung der Regeln der International Association of Athletics Federations (**IAAF**). Die IWB sind ergänzt durch zusätzliche nationale Bestimmungen des Deutschen Leichtathletik-Verbandes (**DLV**), des Österreichischen Leichtathletik-Verbandes (**ÖLV**) und des Schweizerischen Leichtathletik-Verbandes (**SLV**). Sie gelten generell für die Wettkämpfe.

Ergänzungen zu den Retrolympics

Insbesondere wird auf jene Regeln hingewiesen, die nachfolgend wiedergegeben sind.
Abweichend gilt folgendes:

Anstelle der Regeln 118 und 146 gilt die Schiedsgerichtsordnung für die Retrolympics, anstelle der Regel 166 gilt die Ausschreibung.

Beim 3000m-Mannschaftswettbewerb sind auch 3-er und 4-er Mannschaften zugelassen.
Ergänzend gelten für den Standhoch- und den Standdreisprung die Regeln für den Standweitsprung in Verbindung mit den Regeln 182 und 186 entsprechend.

Für Frauen sind beim Steinstoß die Maße des Steins der männlichen Jugend anzuwenden.
Beim beidarmigen Werfen gelangt der jeweils beste Versuch pro Arm in die Wertung. Im Wettkampf sind zunächst die Versuche mit dem rechten Arm, dann mit dem linken Arm durchzuführen.

Für den 3-Kampf gelten die Punktetabellen des DLV.

Für die Olympiastaffel gilt folgende Laufreihenfolge:

400 m – 200 m – 200 m – 800 m

Stichwortverzeichnis

Suchtext

A

Abkürzungen auf den Wettkampflisten
Absprungbalken
Absprungsfläche/-linie
Abwurfbogen
Anfangshöhe
Anlaufbahn/Anlaufbereich
Anlaufmarkierung
Anzeige der restlichen Runden
Ärzte (*Wettkampfarzt*)
Aufleger
Aufsprungkissen - Hochsprung
Auslosung
Ausscheidungswettkampf
Ausschluss (*Disqualifikation*) wegen
 unsportlichem Verhalten
 Unterstützung
 Fehlstart
 Verlassen der Wettkampfstrecke
 Verstoß gegen Staffregeln
 Verzögerung des Versuchs
Austausch von Läufern bei Staffelwettbewerben

B

Bahnrichter (*Lauf- und Gehwettbewerbe*)
Bandage (*Klebeband*)
Behinderung - bei Laufwettbewerben
 bei Staffelwettbewerben
 bei technischen Wettbewerben
Benutzung von Geräten

D

Diskuswurf
 Diskus
 Wurfbereich
 Wurfsektor
Disqualifikation
Dreisprung

E

EDV-Obmann
Einzelbahnen
Ellenbogenschutz (*Speerwurf*)
Endkampf (*Finale*)
Entscheidungslauf
Erfrischungsstellen - bei Bahnwettbewerben
Ersatzleute bei Staffeln
Ersatzversuch
Evolvente

F

Fehlstart
Fehlstartkontrollgerät
Fehlversuch - beim Hochsprung
 beim Weit- / Dreisprung
 beim Stoß, Wurf
 beim Schleuderball / Steinstoß
Finale (*technische Wettbewerbe*)
Fußstützen

G

Geräte (*offizielle*)
Gesamtversuchszeiten
Gewichtwurf
Gleiche Leistungen - bei Laufwettbewerben

Regel

125.1
185.4 + 7; 186.3 - 5
185.1, 3-6, 10 – Nat. Bestimmungen -; 185.1, 3 – 6
187.9, 12b; 193.1c
181.1
182.3; 184.2; 187.9
163.7; 180.3
130.2
Nationale Bestimmungen
182.6 + 8;
182.10
167; 180.4
180.11 - Nat. Bestimmung-

124.4; 145 Abs. 2
144.2
162.7
163.2,3, 4
170.13 + 16
180.17
170.17 + 18

126
187.4e
163.2
170.15
180.16
187.1 – 3

189
189.1 + 2
187.5 - 8 + Zeichnung
187.10 - 12 + Zeichnung
128.5, 145, 162.7, 163.2, 170.9,13,14,16
186

120 Erläuterung
163.3
187.4 f
180.5
167
144.4
170.17 + 18
180.16; 193.2
162.9; 163.5 Anm.

162.5 – 7
128.1, 7; 161.2
182.2
185.1; 186.2
187.14
Anhang nach Regel 193
180.5
161.1

187.1 - 3
180.17
Anhang nach Regel 193
167

beim Hoch- / Stabhochsprung	181.8
beim Weit- / Dreisprung, Stoß- / Wurf	180.20
Glockenzeichen für die letzte Runde	130.2

H

Hammerwurf - Wurfkreis / Wurfsektor	187.5, 10 - 12
Handschuhe (<i>Hammer</i>)	187.3 b
Handschuhverbot bei Staffelwettbewerben	170.14
Handzeitnahme	165.2
Hilfsmittel	144.2; 187.4
Hochsprung innerhalb einer Leichtathletikanlage, Halle	182
Null-Linie	182.2 - Anmerkung –
Sprunglatte	181.7

I

Innenraum	163.1
-----------	-------

K

Kampfrichter	125
Kontaktbrett	185.8
Kugelstoß innerhalb einer Leichtathletikanlage, Halle	188
Anlage	187.5 – 8 + 10 ff.
Kugel	188.4 + 5
Stoßkreis / Sektor	187.5 – 7, 10 - 12

L

Läufe nach Zeitmaß	164.4
Laufbahnen	160
Leiter Callroom	123

M

Markierungen - auf der Bahn	163.7
bei Staffelläufen	170.2 + 11
Medizinischer Delegierter	113
Messen - beim Hoch- / Stabhochsprung	181.5, 6
beim Weit- / Dreisprung	184.1
beim Stoß / Wurf	187.19, 20

N

Neutralisation beim Stabhochsprung	180.2 - Nationale Bestimmungen –
Nullkontrolle der Zeitmessanlage	165.19 – 22
Nulllinie beim Hoch- und Stabhochsprung	182.2 b - Anmerkung -

P

Plastilin	185.4 + 8
Platzierung - beim Hoch-/Stabhochsprung	181.8
bei den Laufwettbewerben	164.3
bei den technischen Wettbewerben	180.20
Probeversuche	180.1 + 2

Q

Qualifikation - technischen Wettbewerben	180.8 ff.
--	-----------

R

Rangfolge - beim Hoch-Stabhochsprung	181.8
beim Weit- / Dreisprung / Stoß / Wurf	180.20
Reihenfolge - bei technischen Wettbewerben	180.4 + 5
Rempeln bei Laufwettbewerben	163.2
Rückenwind	163.8 ff.
Rückstarter	128
Rundbahn	160
Rundenzähler	130

S

Schiedsrichter	124
----------------	-----

Schuhe	143.2 - 6
Schutzgürtel	187.4d
Sektor (<i>Stoß-/Wurf</i>)	187.10 - 12
Setzen der Läufe	120
Speerwurf	193
Speer	193.3 - 9
Anlage und –sektor	187.9 + 12 b
Spikes	143.3 + 4
Sprunglatte	181.7
Sprungständer	182.6
Stabübergabe	170.14 + 15
Stadionansagen von Zwischenzeiten	144.1
Stadionansagen bei technischen Wettbewerben	180.16 - Erläuterung –
Staffelläufe innerhalb einer Leichtathletikanlage, Halle	170
Besetzung	170.17 + 18
Staffelstab	170.12
Standweitsprung	185 Anhang DLV
Start und Ziel innerhalb einer Leichtathletikanlage, Halle	162; 164
Startblöcke	161
Starter	128
Startlinie, Startevolvente	162.1; 162.9
Startnummern	143 Nr. 7 - 9
Startordner	129
Startpistole oder andere Startvorrichtung	162.2
Startreihenfolge - bei Staffelläufen	170.18
Startunterlagen	131 - Erläuterung –
Steinstoß	Anhang nach Regel 193
Stichkampf - beim Hoch- / Stabhochsprung	181.8
bei Weit- / Dreisprung / Stoß- / Wurf	180.20
Stoßbalken	188.2 + 3
Stoß-/Wurfkreis	187.5
Stoßsektor	187.10
Stundenlauf	164.4
T	
Tiefstart	162.4
U	
Übergangslinie	163.5
Unterbrechung des Versuchs	180.15
Unterstützung der Wettkämpfer	144
V	
Verlassen – Einzelbahn	163.3 - 6
Wettkampplatz	180.18
Vermessungstechniker	134
Versuche	180.5
Versuchsfolge	181.2
Versuchszeiten bei technischen Wettbewerben	180.17
Verwarnung - bei einem Fehlstart	162.7
durch Schiedsrichter	124.4
Verzicht - beim Hoch- / Stabhochsprung	181.2
beim Weit- / Dreisprung / Stoß- / Wurf	180.14 - Erläuterung –
Verzögerung bei technischen Wettbewerben	180.17
Videozeitmesssystem	165.17 + 18
Vollautomatisches Zielbildsystem	165.1 - 16
Vorkämpfe	180.5
W	
Wechsel der Wettkampfanlage	124.5
Wechselraum	170.2
Weitsprung innerhalb einer Leichtathletikanlage, Halle	185, 220
Weitsprung – Absprungbalken	185.4
Absprungsfläche	185.6 - Nationale Bestimmungen –
Anlauf	184.2
Kontaktbrett	185.8
Sprunggrube	185.9 + 10
Wettkampfbüroleiter	131
Wettkampfgeräte	187.1 – 3

Wettkampfleiter	120	
Wettkampfplatz – Verlassen	180.18	
Wechsel		124.5
Wettkampfreiheitenfolge	180.4, 5	
Wiederholung des Wettbewerbs		124.5
Windanzeige	144.3	
Windmessung beim Lauf / Weit- + Dreisprung	163.8 - 10; 184.4	

Z

Zeiten für Versuche		180.17
Zeitmessung und Zielbild	165	
Zeitnehmer / Zielbildauswerter		127
Ziel	164	
Zielbildauswertung	165.17 + 18	
Ziellinie	164	
Zielrichter	125.2	
Zwischenzeiten	144.1; 165.4 - Erläuterung -	

Teil IV Technische Regeln für internationale Veranstaltungen

Abschnitt 1 Offizielle

Regel 113 Medizinischer Delegierter

Der Medizinische Delegierte hat die endgültige Entscheidungsbefugnis in allen medizinischen Angelegenheiten. Er stellt sicher, dass an der Wettkampfstätte geeignete Einrichtungen für die medizinische Untersuchung, Behandlung und Nothilfe zur Verfügung stehen und in der Unterkunft der Wettkämpfer medizinische Versorgung durchgeführt werden kann. Der medizinische Delegierte ist auch berechtigt, eine notwendig erscheinende Untersuchung zur Geschlechtsbestimmung eines Wettkämpfers anzuordnen.

Regel 120 Wettkampfleiter

Der Wettkampfleiter plant in Zusammenarbeit mit dem Technischen Delegierten die technische Organisation der Veranstaltung, stellt ihre Durchführung sicher und löst mit diesem alle technischen Probleme. Er leitet das Zusammenwirken aller Beteiligten an dem Wettkampf und steht über Funk mit allen Offiziellen in Verbindung.

Regel 124 Schiedsrichter

1. Ein Schiedsrichter ist einzusetzen für Wettbewerbe auf der Laufbahn, für jeden technischen Wettbewerb, für den Mehrkampf Wettbewerb sowie für Wettbewerbe außerhalb der Leichtathletikanlage. Der jeweilige Schiedsrichter für Laufwettbewerbe und für Wettbewerbe außerhalb der Leichtathletikanlage hat keine Entscheidungsbefugnis über Angelegenheiten, die in der Verantwortung des Gerichtersobmanns liegen.

2. Die Schiedsrichter stellen die Einhaltung der Wettkampfbestimmungen sicher und entscheiden alle Angelegenheiten, die bei Wettbewerben der Veranstaltung auftreten und nicht in diesen Bestimmungen geregelt sind.

Erläuterung: Der Schiedsrichter kann eine Entscheidung des Kampfgerichts abändern.

Der jeweilige Schiedsrichter für Laufwettbewerbe und für Wettbewerbe außerhalb der Leichtathletikanlage hat nur dann eine Entscheidungsbefugnis über Platzierungen in einem Wettbewerb, wenn die Kampfrichter zu keiner Entscheidung über die Einlauflfolge gelangen. Der jeweilige Schiedsrichter darf nicht als Kampfrichter für Lauf- und technische Wettbewerbe tätig sein.

3. Der zuständige Schiedsrichter überprüft alle Endergebnisse und befasst sich mit allen Streitpunkten. Sofern kein Messrichter für elektronische Weitemessung eingesetzt ist, überwacht er die Messungen bei Rekordleistungen.

4. Der zuständige Schiedsrichter entscheidet alle Einsprüche oder Einwände, die sich auf die Durchführung des Wettkampfs beziehen. Er hat das Recht, einen Wettkämpfer zu verwarnen oder vom Wettkampf auszuschließen, wenn dieser sich unsportlich oder ungebührlich verhält. Die Verwarnung kann dem Wettkämpfer mit einer gelben Karte, der Ausschluss mit einer roten Karte sichtbar angezeigt werden. Sie sind in der Wettkampfliste zu vermerken.

5. Treten während einer Veranstaltung Umstände ein, die nach Meinung des zuständigen Schiedsrichters eine Wiederholung des Wettkampfs erfordern, hat er das Recht ihn für ungültig zu erklären und zu entscheiden, ob er am selben Tag oder zu einem späteren Zeitpunkt zu wiederholen ist.

Erläuterung: Dies gilt auch für Unterbrechungen.

Nationale Bestimmungen:

Die Entscheidung ist in Absprache mit dem Wettkampfleiter zu treffen.

6. Nach Beendigung eines Wettkampfs ist die Wettkampfliste unverzüglich fertig zu stellen, vom zuständigen Schiedsrichter zu unterzeichnen und an das Wettkampfbüro weiterzuleiten.

7. Der Schiedsrichter Mehrkampf hat das Recht über die Durchführung des Mehrkampfes zu entscheiden. Dieses Recht hat er auch hinsichtlich der Durchführung der jeweiligen Einzeldisziplinen innerhalb des Mehrkampfes.

Regel 125 Kampfrichter

Allgemeines

1. Die Obleute der Lauf- und technischen Wettbewerbe koordinieren die Arbeit der Kampfrichter ihres jeweiligen Wettbewerbs und weisen sie auch auf ihre Aufgaben hin, falls dies nicht schon vorher durch das zuständige Gremium (*Einsatzleiter*) geschehen ist.

Erläuterung: Für jeden Wettbewerb ist ein Protokollführer einzusetzen. Dieser trägt die Ergebnisse, die Platzierungen, die Zeiten, die Zwischenzeiten mit Startnummern, die festgestellten Werte der Windmessung und die Entscheidungen des Schiedsrichters mit Angabe der maßgebenden Regel in die Wettkampfliste ein. Diese ist nach Überprüfung und Unterzeichnung durch den Schiedsrichter und ggf. durch den ITO/ATO unverzüglich dem Wettkampfbüro zuzuleiten.

Folgende Abkürzungen sind einheitlich zu verwenden:

nicht angetreten	= n.a. ungültig	= X
abgemeldet	= ab. ohne gültigen Versuch	= o.g.V.
Verzicht auf Weiterkommen	= verz. aufgegeben	= aufg.
Verzicht auf Versuch	= - disqualifiziert	= disq.
gültig bei Hoch-/Stabhochsprung	= O	

Laufwettbewerbe und Straßenwettbewerbe die auf der Laufbahn enden

2. Die Zielrichter, die alle von derselben Seite der Laufbahn aus entscheiden müssen, bestimmen die Reihenfolge des Zieleinlaufs der Wettkämpfer. Gelangen sie zu keinem Ergebnis, übergeben sie die Sache dem Schiedsrichter zur Entscheidung.

Anmerkung:

Die Zielrichter sollen auf der Höhe der Ziellinie mindestens 5 m von der Laufbahn entfernt und erhöht platziert sein.

Technische Wettbewerbe

3. In den technischen Wettbewerben beurteilen und protokollieren die Kampfrichter alle Versuche der Wettkämpfer und messen jeden gültigen Versuch. Beim Hoch- und Stabhochsprung sollen nach jedem Höherlegen der Sprunglatte genaue Messungen erfolgen, insbesondere bei Versuchen über eine Rekordhöhe. Mindestens zwei Kampfrichter sollen die Ergebnisse der Versuche protokollieren und sie nach jedem Durchgang überprüfen. Der zuständige Kampfrichter zeigt durch Heben einer weißen Fahne die Gültigkeit oder einer roten Fahne die Ungültigkeit eines Versuches an.

Regel 126 Bahnrichter (Lauf- und Gehwettbewerbe)

1. Die Bahnrichter sind Assistenten des Schiedsrichters ohne endgültige Entscheidungsbefugnis.

2. Der Bahnrichter hat sich an dem vom Schiedsrichter bestimmten Platz so aufzustellen, dass er den Wettkampf genau beobachten kann. Bei einem Regelverstoß (*ausgenommen solche nach Regel 230.1*) durch einen Wettkämpfer oder eine andere Person hat er den Vorfall dem Schiedsrichter unverzüglich schriftlich zu melden.

3. Jeder Regelverstoß soll durch Heben einer gelben Fahne angezeigt werden.

4. Zur Überwachung der Wechselräume in den Staffelwettbewerben ist eine ausreichende Zahl an Bahnrichtern einzusetzen.

Anmerkung:

Beobachtet ein Bahnrichter, dass ein Wettkämpfer außerhalb der Einzelbahn gelaufen ist oder die Stabübergabe hat außerhalb des Wechselraumes stattgefunden (*Regel 170.14*), soll er die Stelle des Regelverstoßes unverzüglich mit geeignetem Material auf der Laufbahn markieren.

Regel 127 Zeitnehmer und Zielbildauswerter

1. Bei Handzeitnahme sind entsprechend der Zahl der gemeldeten Wettkämpfer ausreichend Zeitnehmer einzusetzen, von denen einer als Obmann zu bestimmen ist. Dieser weist die Zeitnehmer auf ihre Pflichten hin. Wird ein vollautomatisches Zielbildsystem verwendet, handeln diese Zeitnehmer im Hintergrund.

2. Die Zeitnehmer handeln gemäß den Bestimmungen der Regel 165.

3. Wird ein vollautomatisches Zielbildsystem verwendet, sind ein Obmann und mindestens zwei Assistenten für die Zielbildauswertung einzusetzen.

Regel 128 Starter und Rückstarter

1. Der Starter hat die uneingeschränkte Kontrolle über die in den Startplätzen befindlichen Wettkämpfer. Wird ein Fehlstartkontrollgerät verwendet, trägt der Starter und/oder ein dazu bestimmter Rückstarter Kopfhörer, um das bei einem Fehlstart ausgesandte akustische Signal (*Regel 161.2*) deutlicher wahrzunehmen. Der Starter vergewissert sich vor dem Startsignal, dass Zeitnehmer, Zielrichter, der Obmann Zielbildauswertung und der Windmesser bereit sind.

2. Der Starter soll sich so aufstellen, dass er während des Startvorgangs alle Wettkämpfer vollständig im Blickfeld hat. Insbesondere bei gestaffelten Starts ist die Verwendung von Lautsprechern auf den Einzelbahnen zur Übertragung der Kommandos empfehlenswert.

Anmerkung:

Der Starter soll sich so aufstellen, dass er das gesamte Feld der Wettkämpfer unter einem möglichst kleinen Winkel im Blickfeld hat. Bei Läufen mit Tiefstart stellt er sich notwendigerweise so, dass er vor dem Startsignal feststellen kann, ob sich alle Wettkämpfer zugleich ruhig in ihrer »Fertig-Stellung« befinden. Stehen Lautsprecher bei gestaffelten Starts nicht zur Verfügung, soll der Starter sich so aufstellen, dass er von den einzelnen Wettkämpfern ungefähr gleich weit entfernt ist. Wo dies nicht möglich ist, soll die Startpistole oder das anerkannte Startgerät dort angebracht und durch elektrischen Kontakt ausgelöst werden.

3. Zur Unterstützung des Starters sind ein oder mehrere Rückstarter vorzusehen.

Anmerkung:

Bei Wettbewerben von 200 m, 400 m, 400 m-Hürden, 4x100 m, 4x200 m und 4x400 m sind es mindestens zwei Rückstarter.

4. Jeder Rückstarter stellt sich so auf, dass er die ihm zugewiesenen Wettkämpfer gut sehen kann.

5. Verwarnungen und Disqualifikationen nach Regel 162.7 und 8 dürfen nur vom Starter ausgesprochen werden.

6. Der Starter weist jedem Rückstarter, der beim Erkennen irgendeines Startfehlers zum Rückruf verpflichtet ist, eine besondere Aufgabe und Position zu (*Regel 161.2 und 162.8*). Nach einem zurückgeschossenen oder abgebrochenen Start meldet der Rückstarter seine Beobachtungen dem Starter, der dann entscheidet, ob und wen er verwarnt bzw. disqualifiziert.

7. Bei Läufen mit Tiefstart soll zur Unterstützung ein Fehlstartkontrollgerät, wie in Regel 161.2 beschrieben, verwendet werden.

Regel 129 Startordner

1. Die Startordner kontrollieren, ob die Wettkämpfer im richtigen Lauf starten und ihre Startnummern korrekt tragen. Bei allen Wettbewerben sind die Startplätze in Laufrichtung von links nach rechts zu nummerieren.

Erläuterung: Auch die Laufnummern/Hosenummern sind zu kontrollieren.

2. Sie weisen den Wettkämpfern die richtigen Einzelbahnen oder Startplätze zu und versammeln sie ungefähr 3 m vor der Startlinie (*oder den gestaffelten Startlinien*). Anschließend melden sie dem Starter die Startbereitschaft. Ist ein Start zu wiederholen, sind die Wettkämpfer erneut zu versammeln.

Erläuterung: Die Startplätze dürfen nicht getauscht werden.

3. Bei Staffelläufen sind die Startordner für das Bereithalten der Staffelstäbe für die ersten Läufer verantwortlich.

4. Nach dem Kommando »Auf die Plätze!« müssen die Startordner sicherstellen, dass Regel 162.4 eingehalten wird.

Regel 130 Rundenzähler

1. Rundenzähler führen bei Läufen von länger als 1500 m eine Liste über die von jedem Wettkämpfer zurückgelegten Runden. Bei Läufen von 5000 m und länger sowie bei Gehwettbewerben sind unter Leitung des Schiedsrichters Rundenzähler einzusetzen und mit Rundenzählblättern auszustatten, auf denen sie nach jeder Runde die (*von einem offiziellen Zeitnehmer*) erhaltene Zeit für die ihnen zugeteilten Wettkämpfer eintragen. Bei diesem Vorgehen sollte ein Rundenzähler höchstens 4 Läufer (*6 Geher*) registrieren. Anstelle von manueller Rundenzählung darf ein computergestütztes System verwendet werden, das einen vom Wettkämpfer mitgeführten Chip registrieren kann.

2. Ein Rundenzähler an der Ziellinie ist für die Anzeige der restlichen Runden verantwortlich. Diese ist in jeder Runde zu ändern, wenn der Führende in die Zielgerade einbiegt. Zusätzliche manuelle Anzeigen für überrundete Wettkämpfer sind in geeigneter Form zu geben. Die letzte Runde ist jedem Wettkämpfer üblicherweise mit einem Glockenzeichen anzuzeigen.

Regel 131 Wettkampfbüroleiter

Der Wettkampfbüroleiter sammelt die vollständigen Ergebnisse aller Wettbewerbe, deren Einzelheiten ihm vom Schiedsrichter, Obmann Zeitnehmer oder Zielbildauswertung und Windmesser mitgeteilt werden. Er leitet sie unverzüglich an den Sprecher weiter, zeichnet die Ergebnisse auf und übermittelt die Listen dem Wettkampfleiter.

Wird bei technischen Wettbewerben ein computergestütztes Ergebnissystem verwendet, stellt der jeweilige Bediener des Computers sicher, dass die vollständigen Ergebnisse von jedem Wettbewerb in das Computersystem eingegeben werden. Die Ergebnisse der Bahnwettbewerbe sind unter der Aufsicht des Obmanns Zielbildauswertung einzugeben. Der Sprecher und der Wettkampfleiter sollen über Computer Zugriff auf die Ergebnisse haben.

Erläuterung: *Der Wettkampfbüroleiter soll dem Ausschuss Sporttechnik angehören.*

Er ist zuständig für das Bearbeiten der Meldelisten, das Erstellen der Wettkampflisten, das Auswerten der Wettkämpfergebnisse, das Berechnen der Punkte, das Ausfertigen des Ergebnisprotokolls, der Urkunden und gegebenenfalls der Rekordprotokolle. Er sortiert die Startunterlagen und stellt die Startnummern zusammen. Werden diese Aufgaben mit Hilfe der EDV erledigt, soll dafür ein Obmann eingesetzt werden.

Regel 134 Offizieller Vermessungstechniker

Der Vermessungstechniker prüft die Genauigkeit der Markierungen und Einrichtungen und bestätigt dies vor der Veranstaltung dem Leiter Wettkampfvorbereitung. Zum Zwecke dieser Nachprüfung ist ihm Zugriff zu allen Plänen und Zeichnungen sowie zum letzten Vermessungsprotokoll der Leichtathletikanlage zu gewähren.

Abschnitt 2 Allgemeine Bestimmungen

Regel 140 Leichtathletikanlage

Für die Leichtathletik darf jeder feste, gleichmäßige Belag benutzt werden, der den Spezifikationen im »*IAAF Track and Field Facilities Manual*« entspricht. Lauf- und technische Wettbewerbe bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c, d und solche unter direkter Kontrolle der IAAF dürfen nur auf Anlagen mit Kunststoffbelag ausgetragen werden, die den IAAF-Leistungsspezifikationen für Kunststoffbeläge entsprechen und ein laufend gültiges IAAF-Zertifikat der Klasse 1 haben.

Wenn solche Anlagen zur Verfügung stehen, wird empfohlen, auch Veranstaltungen nach Regel 12.1 e, f, g und h darauf auszutragen.

In jedem Fall ist durch eine detaillierte Dokumentation zu bestätigen, dass die Abmessungen der Anlagen für Lauf- und technische Wettbewerbe dem gemäß IAAF-Anerkennungssystem geforderten Format entsprechen und für Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c, d, e, f, g, h geeignet sind.

Anmerkung 1:

Die IAAF hat 1999 ein Handbuch »*IAAF-Track and Field Facilities Manual*« veröffentlicht, das detaillierte und genau erklärte Angaben für die Planung und Konstruktion von Leichtathletikanlagen sowie Pläne für die Laufbahnvermessung und -markierung enthält. Das Handbuch ist bei dem IAAF-Generalsekretariat -

17 Rue Princesse Florestine, BP 359 - MC 98007 Monaco Cedex, Tel: +00377 93108888, Fax: +00377 93159515, Internet: <http://www.iaaf.org> erhältlich.

Anmerkung 2:

Ein standardisierter Vordruck über die Bescheinigung zur Vermessung der Anlagen ist bei der IAAF und auf der IAAF-Webseite (*siehe vorstehend*) erhältlich.

Anmerkung 3:

Diese Regel findet keine Anwendung auf Lauf- und Gehwettbewerbe, die auf der Straße oder auf Crossstrecken ausgetragen werden.

Regel 143 Kleidung, Schuhe und Startnummern

Kleidung

1. Die Wettkämpfer müssen bei allen Wettkämpfen saubere und einwandfrei geschnittene Sportkleidung tragen. Sie muss aus einem Material gefertigt sein, das auch in feuchtem Zustand nicht durchscheinend ist. Ein Wettkämpfer darf keine Kleidung tragen, die die Entscheidung der Kampfrichter erschweren würde.

Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c, d, e (*Länderkämpfe*) nehmen die Wettkämpfer in der einheitlichen, zugelassenen Kleidung ihres nationalen Verbandes teil. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 e (*Vereins-Cups*), f, g, h nehmen die Wettkämpfer in der einheitlichen Kleidung ihres nationalen Verbandes oder in der vom nationalen Verband offiziell genehmigten Vereinskleidung teil. Die Siegerehrung und Ehrenrunden gelten diesbezüglich als Teil des Wettkampfes.

Schuhe

2. Die Wettkämpfer dürfen barfuß oder mit Schuhwerk an einem oder beiden Füßen antreten. Die Wettkampfschuhe haben den Füßen Schutz und Stabilität sowie guten Halt auf dem Boden zu geben. Sie dürfen jedoch nicht so beschaffen sein, dass sie dem Wettkämpfer zusätzliche Unterstützung verschaffen, und es dürfen keine Federn oder irgendwelche Vorrichtungen in die Schuhe eingearbeitet sein. Ein Schuhband über dem Rist ist erlaubt.

Zahl der Spikes

3. Die Sohlen und Absätze der Schuhe müssen so beschaffen sein, um bis zu 11 Spikes anbringen zu können. Es dürfen bis zu 11 Spikes verwendet werden; aber die Zahl möglicher Positionen darf 11 nicht überschreiten.

Größe der Spikes

4. Bei Wettkämpfen auf Kunststoffbelag darf der aus Sohle und Absatz herausragende Teil der Spikes nicht länger als 9 mm, beim Hochsprung und Speerwurf nicht länger als 12 mm sein. Deren Durchmesser darf höchstens 4 mm betragen. Für andere Beläge beträgt die maximale Länge der Spikes 25 mm und der maximale Durchmesser 4 mm.

Sohle und Absatz

5. Sohle und/oder Absatz dürfen Rillen, Einkerbungen und Ausbuchtungen aufweisen, sofern sie aus gleichem oder ähnlichem Material wie die Sohle bestehen. Beim Hochsprung und Weitsprung darf die Sohle eine maximale Dicke von 13 mm und der Absatz beim Hochsprung von 19 mm haben. Bei allen anderen Wettbewerben dürfen Sohle und/oder Absatz beliebig dick sein.

Einlagen und Zusätze bei Schuhen

6. Die Wettkämpfer dürfen weder innerhalb noch außerhalb der Schuhe irgendeine Vorrichtung benutzen, welche die Sohlendicke über das zulässige Höchstmaß erhöht oder dem Träger einen Vorteil verschafft, den er bei der zuvor beschriebenen Art der Schuhe nicht erhalten würde.

Startnummern

7. Jeder Wettkämpfer ist mit zwei Startnummern auszustatten, die während des Wettkampfes gut sichtbar auf Brust und Rücken zu tragen sind; beim Hoch- und Stabhochsprung genügt nur eine Startnummer auf der Brust oder auf dem Rücken. Die Startnummern entsprechen denjenigen im Programm. Wird während des Wettkampfes ein Trainingsanzug getragen, sind darauf in gleicher Weise Startnummern anzubringen.

8. Die Startnummern müssen wie ausgegeben getragen und dürfen nicht in irgendeiner Weise beschnitten, gefaltet oder abgedeckt werden. Zur Unterstützung der Luftzirkulation dürfen bei Langstreckenwettbewerben die Startnummern, jedoch nicht die Buchstaben oder Ziffern, perforiert sein.

9. Wird ein vollautomatisches Zielbildsystem verwendet, kann das Organisationskomitee (*Veranstalter*) von den Wettkämpfern verlangen, zusätzlich aufklebbare Identifikationsnummern an der Seite der Hose zu tragen. Keinem Wettkämpfer ist die Teilnahme am Wettkampf zu erlauben, wenn er nicht die bereitgestellte Startnummer(n) und/oder Identifikationsnummer sichtbar trägt.

Erläuterung: *Wird nur eine Startnummer ausgegeben, ist diese bei allen Wettbewerben auf der Brust zu tragen. Beim Hoch- und Stabhochsprung ist es dem Wettkämpfer freigestellt, ob er die Startnummer auf der Brust oder dem Rücken trägt.*

Regel 144 Unterstützung der Wettkämpfer

Angabe von Zwischenzeiten

1. Zwischenzeiten und vorläufige Siegerzeiten dürfen offiziell angesagt und/oder angezeigt werden. Ansonsten dürfen den Wettkämpfern ohne vorherige Erlaubnis des zuständigen Schiedsrichters von Personen im Wettkampfbereich keine Zeiten mitgeteilt werden.

Unterstützung

2. Folgendes ist **n i c h t** als Unterstützung anzusehen:

a) die Kommunikation zwischen den Wettkämpfern und ihren nicht im Wettkampfbereich befindlichen Trainern. Um dies zu erleichtern und den laufenden Wettkampf nicht zu stören, sollte für die Trainer in unmittelbarer Nähe der technischen Wettbewerbe ein Platz auf den Tribünen reserviert sein

Erläuterung: *Als Wettkampfbereich ist der Innenraum einer Leichtathletikanlage anzusehen, der von der Zuschauerbarriere begrenzt wird.*

b) eine einmalige im Wettkampfbereich notwendige physiotherapeutische und/oder medizinische Untersuchung/Behandlung durch vom Medizinischen oder Technischen Delegierten speziell dazu bestimmtes Personal, um einem Wettkämpfer die Teilnahme oder die weitere Teilnahme zu ermöglichen. Voraussetzung ist, dass der Wettkampf oder der in der Reihenfolge vorgesehene Versuch eines Wettkämpfers dadurch nicht verzögert wird. Eine solche Begleitung oder Hilfe nach Verlassen des Callrooms durch irgendeine andere Person, ob während des Wettkampfes oder unmittelbar davor, gilt dagegen als Unterstützung.

Als unerlaubte Unterstützung im Sinne dieser Regel sind anzusehen:

c) das Schrittmachen durch nicht am Wettkampf beteiligte Personen, durch überrundete oder zu überrundende Läufer oder Geher oder durch technische Hilfe jeder Art

d) das Benutzen von Video- oder Kassettenrecordern, Radios, CD-Playern, Funkgeräten, Mobiltelefonen oder ähnlichen Geräten im Wettkampfbereich.

Jeder Wettkämpfer, der während eines Wettkampfes aus dem Wettkampfbereich heraus Unterstützung leistet oder empfängt, ist vom Schiedsrichter zu verwarnen und darauf hinzuweisen, dass er im Wiederholungsfall von diesem Wettbewerb disqualifiziert wird.

Windanzeige

3. Bei allen Sprung-, Diskus- und Speerwurf Wettbewerben soll in der Nähe der Absprung-/Abwurfstelle ein Windsack hingestellt werden, um den Wettkämpfern die ungefähre Windrichtung und -stärke anzuzeigen.

Erfrischungen

4. Bei Wettbewerben auf der Laufbahn von 5000 m und länger kann das Organisationskomitee (*Veranstalter*) bei entsprechenden Wetterbedingungen Wasser und Schwämme für die Wettkämpfer bereitstellen.

Erläuterung: *Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter/Technische Delegierte.*

Regel 145 Disqualifikation

Wird ein Wettkämpfer in einem Wettbewerb wegen eines Verstoßes gegen die technischen Regeln disqualifiziert, ist in der Wettkampf- und offiziellen Ergebnisliste auf die Regel hinzuweisen, gegen die verstoßen wurde. Diese Tatsache hindert ihn nicht, an allen weiteren Wettbewerben teilzunehmen. Ein unsportlich oder ungebührlich handelnder Wettkämpfer schließt sich selbst von der Teilnahme an weiteren Wettbewerben der Veranstaltung aus. In der Wettkampf- und offiziellen Ergebnisliste ist der Grund für den Ausschluss anzugeben. Der Wettkampfleiter meldet ein schwerwiegendes Vergehen dem zuständigen Verbands-gremium zur Prüfung weiterer disziplinarischer Maßnahmen nach Regel 53.1 h.

Abschnitt 3 Laufwettbewerbe

(Die Regeln 162.2+3, 2. Absatz, 163.2, 164.3, 165 sind auch auf die Abschnitte 7, 8 und 9 anzuwenden.)

Regel 160 Laufbahnmaße

1. Die Länge einer Standard-Laufbahn beträgt 400 m. Sie besteht aus zwei parallelen Geraden und zwei Kurven mit gleichem Radius. Außer bei Graslaufbahnen ist ihre Innenseite mit einer ungefähr 5 cm hohen und mindestens 5 cm breiten Schwelle aus geeignetem Material zu begrenzen. Wird ein Teil der Begrenzung zur Durchführung technischer Wettbewerbe vorübergehend entfernt, ist diese Stelle mit einer 5 cm breiten weißen Linie und durch mindestens 20 cm hohe Kegel oder Fähnchen zu markieren, die in Abständen von höchstens 4 m aufzustellen sind. Die Kegel oder Fähnchen sind so auf die weiße Begrenzungslinie zu stellen, dass die Kante ihres Fußes mit dem näher zur Laufbahn liegenden Rand der weißen Linie übereinstimmt. Dies gilt auch für den Bereich der Hindernisstrecke, in dem die Läufer die Laufbahn verlassen, um den Wassergraben zu überqueren. Bei einer Graslaufbahn ohne Schwelle ist der innere Rand mit einer 5 cm breiten Linie zu kennzeichnen. Sie ist außerdem in Abständen von 5 m mit Fähnchen abzustecken. Die Fähnchen sind so auf die Linie zu stellen bzw. zu stecken, dass sie die Wettkämpfer daran hindern auf der Linie zu laufen. Die Fähnchen sind in einem Winkel von 60°, zum Innenraum geneigt, zu stecken. Dafür eignen sich am besten ungefähr 25 cm x 20 cm große, an einem 45 cm langen Stab befestigte Fähnchen.

2. Das Vermessen der Laufbahn ist auf einer Messlinie vorzunehmen, die 30 cm von der Begrenzung oder, falls keine vorhanden ist, 20 cm von der Linie entfernt, die die Innenseite der Laufbahn markiert.

3. Die Länge der Laufstrecke ist vom zielferneren Rand der Startlinie bis zum startnäheren Rand der Zielinie zu vermessen.

4. Bei allen Läufen bis einschließlich 400 m soll jeder Wettkämpfer eine getrennte Einzelbahn haben, die 1,22 - 1,25 m breit und mit 5 cm breiten Linien gekennzeichnet ist. Alle Einzelbahnen haben die gleiche Breite. Die Innenbahn ist nach Nr. 2 zu vermessen; die weiteren Einzelbahnen sind 20 cm vom Außenrand der jeweiligen inneren Einzelbahn entfernt zu vermessen.

Anmerkung:

Beim Vermessen der Breite der Einzelbahn ist nur die rechtsseitige Begrenzungslinie einzuschließen (Regel 163.3 und 4).

5. Bei internationalen Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c sollen acht Einzelbahnen zur Verfügung stehen.

6. Die erlaubte maximale seitliche Neigung der Laufbahn soll 1:100 und das Gesamtgefälle in Laufrichtung soll 1:1000 nicht überschreiten.

Anmerkung:

Bei neuen Laufbahnen wird empfohlen, dass die seitliche Neigung in Richtung Innenbahn verläuft.

7. Die vollständigen technischen Informationen zu Konstruktion, Grundriss und Markierung von Laufbahnen sind dem Handbuch »IAAF Track and Field Facilities Manual« zu entnehmen. Dieses Handbuch nennt die grundlegenden Prinzipien, die zu befolgen sind.

Regel 161 Startblöcke

1. Startblöcke sind bei allen Läufen bis einschließlich 400 m (sowie bei den ersten Teilstrecken der 4x200 m- und 4x400 m-Staffeln) zu benutzen; bei anderen Läufen sind sie nicht zulässig. Kein Teil des Startblocks soll über die Startlinie hinaus- oder in die andere Einzelbahn hineinragen.

Die Startblöcke sollen folgenden Bedingungen entsprechen:

a) Sie sind vollständig aus festem Material herzustellen und sollen dem Wettkämpfer keinen unerlaubten Vorteil gewähren.

b) Sie sind mit mehreren Stiften oder Dornen so auf der Laufbahn zu befestigen, dass ihr möglichst wenig Schaden zugefügt wird. Die Vorrichtung soll schnelles und leichtes Entfernen der Startblöcke zulassen.

Die Zahl, Dicke und Länge der Stifte oder Dorne hängt von der Konstruktion der Laufbahn ab. Die Verankerung darf keine Bewegung während des Startvorgangs zulassen.

c) Benutzt ein Wettkämpfer eigene Startblöcke, sollen sie den Bedingungen in a und b entsprechen. Sie dürfen beliebig hergestellt sein, sofern sie nicht andere Wettkämpfer stören.

d) Vom Organisationskomitee (*Veranstalter*) gestellte Startblöcke sollen zusätzlich folgenden Bedingungen entsprechen:

Die Startblöcke sollen aus zwei Fußstützen bestehen, gegen die die Wettkämpfer in der Startstellung die Füße pressen können. Die Fußstützen sind auf einem festen Rahmen zu montieren, der die Füße der Wettkämpfer beim Verlassen der Blöcke in keiner Weise behindert. Die Fußstützen sollen geneigt sein, damit sie sich der Startstellung des Wettkämpfers anpassen. Sie können flach oder leicht konkav sein. Die Oberfläche der Fußstützen ist so zu gestalten, dass sie sich entweder durch Öffnungen oder Vertiefungen auf ihrer Vorderseite oder durch Belag mit geeignetem Material den Spikes der Wettkampfschuhe anpasst. Die Befestigung der Fußstützen am festen Rahmen kann verstellbar sein, darf aber keine Bewegung während des Startvorgangs zulassen. In jedem Fall müssen die Fußstützen vorwärts und rückwärts gegeneinander verstellbar sein. Die Verstelleinrichtung ist durch Klammern oder Riegel zu sichern, damit sie von den Wettkämpfern leicht und schnell bedient werden kann.

2. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c sind die Startblöcke an ein von der IAAF anerkanntes Fehlstartkontrollgerät anzuschließen. Der Starter und/oder ein dazu bestimmter Rückstarter trägt Kopfhörer, um das akustische Signal deutlich zu hören, das von dem Gerät ausgesandt wird, wenn es einen Fehlstart erkennt (*d.h. wenn die Reaktionszeit weniger als 100/1000 Sekunden beträgt*). Sobald der Starter und/oder ein dazu bestimmter Rückstarter das akustische Signal hört und das Startsignal ist gegeben, sind die Wettkämpfer zurückzurufen; die Reaktionszeiten am Fehlstartkontrollgerät sollen unverzüglich überprüft werden, um festzustellen, welche(r) Wettkämpfer für den Fehlstart verantwortlich sind (*ist*). Ein Fehlstartkontrollgerät wird auch für alle anderen Veranstaltungen dringend empfohlen.

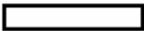




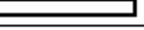


Erläuterung: Über einen Fehlstart entscheidet der Starter.

3. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c, d, e sollen die Wettkämpfer die vom Organisationskomitee (*Veranstalter*) gestellten Startblöcke benutzen; bei anderen Veranstaltungen auf Kunststofflaufbahnen kann das Organisationskomitee (*Veranstalter*) darauf bestehen, dass nur von ihm gestellte Startblöcke benutzt werden.

Regel 162 Der Start

1. Die Startlinie ist 5 cm breit und weiß zu kennzeichnen. Wird nicht in Einzelbahnen gelaufen, ist die Startlinie so zu krümmen, dass alle Wettkämpfer gleich weit vom Ziel entfernt starten.

Markierungen der Startlinien:

Farbe	Zeichen/Linien	Länge/Breite	Disziplinen
weiß		117/5 cm	200 m 300 m 400 m 4x75 m 4x50 m
weiß		1/3 cm 1/3 cm	50 m 75 m
weiß-blau-weiß		117/5 cm	4x400 m
weiß-grün-weiß		117/5 cm	800 m
weiß	 	1/5 cm 1/3 cm	100/110 m Ziellinie 1000/1500/2000 m Evolvente 50, 60, 75, 80 m
blau		1/3 cm	Hindemisläufe (<i>Evolvente gestrichelt</i>)
grün		1/3 cm	Meile (<i>Evolvente gestrichelt</i>)

2. Alle Läufe sind durch einen Schuss mit der Startpistole oder durch ein anerkanntes Startgerät zu starten, nachdem der Starter festgestellt hat, dass die Wettkämpfer ihre endgültige Startstellung eingenommen haben.

3. Bei internationalen Veranstaltungen sollen die Kommandos des Starters in seiner Sprache, in Englisch oder in Französisch lauten: bei Läufen bis einschließlich 400 m (*sowie 4x200 m und 4x400 m*) »Auf die Plätze!« - »Fertig!«; sobald alle Wettkämpfer in »Fertig-Position« sind, ist das Startsignal zu geben. Bei Läufen länger als 400 m lautet das Kommando »Auf die Plätze!«; sobald alle Wettkämpfer die endgültige Startstellung eingenommen haben, ist das Startsignal zu geben. Die Wettkämpfer dürfen während des Startvorgangs nicht mit einer Hand oder beiden Händen den Boden berühren.

4. Ist der Starter nach Einnahme der Startplätze durch die Wettkämpfer aus irgendeinem Grund nicht überzeugt, dass alles für den Start bereit ist, soll er die Wettkämpfer von ihren Plätzen zurücktreten lassen und der Startordner soll sie erneut versammeln.

Bei allen Läufen bis einschließlich 400 m (*sowie den ersten Teilstrecken der 4x200 m- und 4x400 m-Staffel*) ist ein Tiefstart aus Startblöcken Pflicht.

Nach dem Kommando »Auf die Plätze!« soll der Wettkämpfer auf die Startlinie zugehen und seine Position vollständig innerhalb der Einzelbahn und diesseits der Startlinie einnehmen. Beide Hände und ein Knie müssen die Laufbahn und beide Füße die Fußstützen der Startblöcke berühren. Beim Kommando »Fertig!« soll sich der Wettkämpfer unverzüglich in seine endgültige Startstellung erheben und dabei den Kontakt der Hände mit der Laufbahn sowie der Füße mit den Fußstützen der Startblöcke beibehalten. Nach Einnahme der Stellung »Auf die Plätze!« darf ein Wettkämpfer die Startlinie oder den Boden jenseits davon nicht mit den Händen oder Füßen berühren.

5. Auf das Kommando »Auf die Plätze!« oder »Fertig!«, je nach Fall, sollen die Wettkämpfer sofort ohne Verzögerung ihre endgültige Startstellung einnehmen. Kommt ein Wettkämpfer diesem Kommando nicht innerhalb angemessener Zeit nach, soll dies als Fehlstart gewertet werden.

Stört ein Wettkämpfer nach dem Kommando »Auf die Plätze!« die anderen Wettkämpfer des Laufs durch Laute oder auf andere Weise, kann dies als Fehlstart gewertet werden.

6. Beginnt ein Wettkämpfer nach Einnahme seiner endgültigen Startstellung und vor dem Startsignal mit der Startbewegung, ist dies als Fehlstart zu werten.

7. Jeder Wettkämpfer, der einen Fehlstart verursacht, ist zu verwarnen. Nur ein Fehlstart pro Lauf ist erlaubt, ohne Disqualifikation der/des verursachenden Wettkämpfer(s). Alle Wettkämpfer, die danach in diesem Lauf einen Fehlstart verursachen, sind zu disqualifizieren.

Ist im Mehrkampf derselbe Wettkämpfer für zwei Fehlstarts in einem Lauf verantwortlich, ist er zu disqualifizieren.

8. Ist der Start nach Meinung des Starters oder eines Rückstarters nicht regelgemäß erfolgt, sollen die Wettkämpfer durch einen Schuss zurückgerufen werden.

Anmerkung:

Wenn ein oder mehrere Wettkämpfer einen Fehlstart verursachen, neigen andere dazu, ihnen zu folgen und begehen streng genommen ebenfalls einen Fehlstart. Der Starter soll aber nur den oder die Wettkämpfer verwarnen, die seiner Meinung nach für den Fehlstart verantwortlich sind. Dies kann zur Verwarnung mehr als eines Wettkämpfers führen. Ist der Fehlstart nicht Schuld irgendeines Wettkämpfers, erfolgt keine Verwarnung.

1 000 m, 2 000 m, 3 000 m, 5 000 m und 10 000 m

9. Treten mehr als zwölf Wettkämpfer zu einem Lauf an, können sie in zwei Gruppen aufgeteilt werden; eine Gruppe mit ca. 65 % der Wettkämpfer startet von der regulären, die andere Gruppe von einer separaten auf der äußeren Hälfte der Laufbahn markierten Startevolvente. Diese Gruppe läuft bis zum Ende der ersten Kurve auf der äußeren Hälfte der Laufbahn.

Die separate Startevolvente ist so zu markieren, dass alle Wettkämpfer gleich weit vom Ziel entfernt starten.

Die in Regel 163.5 beschriebene Übergangslinie für 800 m zeigt den Wettkämpfern der äußeren Gruppe im 2000- und 10000 m-Lauf an, wo sie sich mit denen der anderen Gruppe vereinigen können. Bei einem Gruppenstart im 1 000-, 3 000- und 5 000 m-Lauf ist die Laufbahn am Beginn der Zielgerade zu markieren, um anzuzeigen, wo sich die Wettkämpfer der äußeren Gruppe mit denen der anderen Gruppe vereinigen können. Diese Markierung ist 5 cm x 5 cm groß und befindet sich auf der Linie zwischen den Einzelbahnen 4 und 5 (*bei einer Laufbahn mit 6 Rundbahnen zwischen den Einzelbahnen 3 und 4*), auf ein

Kegel oder ein Prisma gestellt wird, und zwar bis zu dem Punkt, nach dem sich die Wettkämpfer der beiden Gruppen vereinigen können.

Regel 163 Der Lauf

1. Der Innenraum befindet sich in Laufrichtung links. Die Einzelbahnen sind zu nummerieren, beginnend mit der Innenbahn als Nr. 1.

Erläuterung: Bei Mehrkämpfen kann aus organisatorischen Gründen von dieser Bestimmung abgewichen werden. Die Läufe müssen in jedem Fall in gleicher Richtung ausgetragen werden.

Behinderung

2. Ein Läufer oder Geher, der im Wettkampf einen anderen rempelt oder sperrt und damit dessen Fortkommen behindert, ist von diesem Wettbewerb zu disqualifizieren. Der Schiedsrichter hat das Recht, den Lauf unter Ausschluss jedes disqualifizierten Wettkämpfers wiederholen zu lassen oder bei Vorlaufunden jedem Wettkämpfer, der durch Rempeln oder durch Behinderung einen bedeutenden Nachteil erlitten hat (*außer dem/ den Disqualifizierten*), den Start in einer folgenden Runde des Wettbewerbes zu erlauben. Im allgemeinen sollte ein solcher Wettkämpfer den Wettbewerb mit ernsthaftem Einsatz beendet haben. Ohne Rücksicht auf eine erfolgte Disqualifikation hat der Schiedsrichter auch das Recht, bei außergewöhnlichen Umständen den Lauf wiederholen zu lassen, wenn er es für begründet und gerechtfertigt hält.

Erläuterung: Als Vorlaufunden gelten: Vorlauf, Zwischenlauf, Halbfinallauf.

Laufen in Einzelbahnen

3. Bei Läufen in Einzelbahnen soll jeder Wettkämpfer vom Start bis zum Ziel in der ihm zugeteilten Einzelbahn bleiben. Dies gilt auch für die Teilstrecke eines Laufs, der in Einzelbahnen gestartet wird. Mit Ausnahme der Bestimmungen in Nr. 4 ist ein Wettkämpfer zu disqualifizieren, wenn der Schiedsrichter aufgrund der Meldung eines Kampf- oder Bahnrichters oder auf andere Weise davon überzeugt ist, dass der Wettkämpfer außerhalb seiner Einzelbahn gelaufen ist.

4. Wird ein Wettkämpfer von jemandem gestoßen oder gezwungen außerhalb seiner Einzelbahn zu laufen und dadurch aber keinen wesentlichen Vorteil gewinnt, ist er nicht zu disqualifizieren. Läuft ein Wettkämpfer entweder

a) auf der Gerade außerhalb seiner Einzelbahn oder

b) in der Kurve außerhalb der äußeren Begrenzung seiner Einzelbahn

und gewinnt dadurch keinen wesentlichen Vorteil und behindert keinen anderen Läufer, ist er gleichfalls nicht zu disqualifizieren.

5. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c ist der 800 m-Lauf bis zur gekennzeichneten Übergangslinie am Ende der ersten Kurve in Einzelbahnen zu laufen; ab hier dürfen die Wettkämpfer ihre jeweiligen Einzelbahnen verlassen.

Die Übergangslinie ist 5 cm breit, gebogen, quer über die Laufbahn und mit mindestens 1,50 m hohen Fahnen auf beiden Seiten außerhalb der Laufbahn zu kennzeichnen.

Anmerkung 1:

Damit die Wettkämpfer die Übergangslinie leichter erkennen, können kleine Kegel oder Prismen 5 cm x 5 cm, nicht höher als 15 cm und in der gleichen Farbe wie die Übergangslinie, auf die Schnittstellen der Bahnbegrenzungslinien mit der Übergangslinie gestellt werden.

Anmerkung 2:

Bei internationalen Länderkämpfen können die teilnehmenden Länder vereinbaren, nicht in Einzelbahnen zu laufen.

Verlassen der Laufbahn

6. Ein Wettkämpfer darf nach dem freiwilligen Verlassen der Laufbahn den Wettkampf nicht fortsetzen.

Markierungen

7. Außer bei den in Einzelbahnen gelaufenen Staffelläufen dürfen die Wettkämpfer zu ihrer Unterstützung keine Markierungen oder Gegenstände auf oder entlang der Laufbahn anbringen.

Windmessung

8. Die Dauer, während der die Windgeschwindigkeit ab Startsignal zu messen ist, beträgt bei:

100 m 10 Sekunden,

100 m Hürden 13 Sekunden,

110 m Hürden 13 Sekunden.

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

Nationale Bestimmungen

Wird bei einem 200 m-Lauf das Windmessgerät durch das Zeitmesssystem ausgelöst, beginnt die Windmessung 10 Sekunden nach dem Start. Bei den kurzen Laufstrecken ist diese ab dem Startsignal während folgender Dauer zu messen:

50 m..... 5 Sekunden, 75 m..... 10 Sekunden,
60 m..... 5 Sekunden, 80 m..... 10 Sekunden,
60 m Hürden 5 Sekunden, 80 m Hürden ... 10 Sekunden.

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

10. Die Windgeschwindigkeit ist in Metern pro Sekunde (m/s) abzulesen und in positiver Richtung auf das nächsthöhere Zehntel aufzurunden (*d. h., eine Anzeige von + 2,03 m/s ist als + 2,1 m/s, eine Anzeige von - 2,03 m/s als - 2,0 m/s zu protokollieren*). Messgeräte mit Digitalanzeige in Zehntelmetern pro Sekunde sind so zu konstruieren, dass sie dieser Regel entsprechen.

Die Windmessgeräte müssen von einer autorisierten Stelle geprüft sein.

Nationale Bestimmung SLV

Bei Schülerwettbewerben wird kein Wind gemessen, siehe WO 2000, Anhang 10 + 16.

11. Ein mechanisches Windmessgerät soll eine geeignete Schutzvorrichtung zur Reduzierung des Einwirkens von Seitenwind haben. Bei Verwendung von Röhren soll diese auf jeder Seite des Windmessgerätes mindestens die zweifache Länge des Röhrendurchmessers haben.

12. Das Windmessgerät kann automatisch in Gang gesetzt und gestoppt werden. Dies kann auch aus der Ferne geschehen. Das Ergebnis kann direkt zum Wettkampfcomputer übermittelt werden.

Regel 164 Das Ziel

1. Die Ziellinie ist 5 cm breit und weiß zu kennzeichnen.

2. Um die Ausrichtung der Zielbildanlage und die Auswertung des Zielbildes zu erleichtern, sind die Schnittstellen der Bahnbegrenzungslinien mit der Ziellinie in geeigneter Weise schwarz zu markieren.

3. Die Wettkämpfer sind in der Reihenfolge zu platzieren, in der sie mit irgendeinem Teil des Körpers, d. h. des Rumpfes ohne Kopf, Hals, Arme, Beine, Hände oder Füße, die senkrechte Ebene über dem startnäheren Rand der Ziellinie (*Regel 160.3*) erreichen.

4. Bei Läufen nach Maßgabe der in einer bestimmten Zeit zurückgelegten Strecke zeigt der Starter genau eine Minute vor Beendigung des Laufs den Wettkämpfern und Kampfrichtern durch Abfeuern eines Schusses an, dass sich der Wettkampf dem Ende nähert. Der Starter ist vom Obmann Zeitnehmer anzuweisen, genau zu der bestimmten Zeit nach dem Start durch einen weiteren Schuss das Ende des Laufs anzuzeigen. In diesem Augenblick markieren alle dafür eingesetzten Kampfrichter die genaue Stelle der Laufbahn, die ein Wettkämpfer unmittelbar vor oder während des Schusses mit dem Fuß zuletzt berührt hat.

Die zurückgelegte Strecke ist bis zum nächsten vollen Meter vor der Markierung zu messen. Vor Beginn des Laufs ist für jeden Wettkämpfer mindestens ein Kampfrichter zur Markierung der zurückgelegten Strecke vorzusehen.

Regel 165 Zeitmessung und Zielbild

1. Zwei Zeitmessverfahren sind offiziell anerkannt:

- Handzeitnahme

- vollautomatische Zeitmessung mit Zielbildverfahren

Handzeitnahme

2. Die Zeitnehmer befinden sich auf der Höhe der Ziellinie außerhalb der Laufbahn und nach Möglichkeit mindestens 5 m von der Außenbahn entfernt. Damit alle eine gute Sicht auf die Ziellinie haben, kann ein erhöhter Stand (*Zeitnehmertreppe*) bereitgestellt werden.

3. Die Zeitnehmer verwenden entweder Stoppuhren oder manuell bedienbare elektronische Zeitmesser mit Digitalanzeige. Diese Zeitmessgeräte werden in den IAAF-Regeln als »Uhren« bezeichnet.

4. Die Zeiten aller im Ziel einkommenden Wettkämpfer sind zu messen. Zusätzlich sind nach Möglichkeit die Rundenzeiten bei Läufen von 800 m und länger, sowie die 1000 m-Zeiten bei Läufen von 3000 m und länger zu messen, entweder durch dafür Bestimmte des Zeitnehmerteams mit Uhren, die mehrere Zeiten speichern können oder durch zusätzliche Zeitnehmer.

Erläuterung: Dies gilt auch bei der vollautomatischen Zeitmessung. Die Runden- bzw. Zwischenzeiten sind jeweils nur für den Führenden festzustellen und durch Hinzufügen seiner Startnummer in der Wettkampfliste zu vermerken.

5. Die Zeit ist vom Aufblitzen/Rauch der Startpistole oder einem Startgerät bis zu dem Moment zu messen, in dem der Wettkämpfer mit irgendeinem Teil des Körpers (*d.h. des Rumpfes ohne Kopf, Hals, Arme, Beine, Hände oder Füße*) die senkrechte Ebene über dem startnäheren Rand der Ziellinie erreicht.

6. Drei offizielle (*einschließlich Zeitnehmerobmann*) und ein oder zwei zusätzliche Zeitnehmer messen die Zeit des Siegers jedes Wettbewerbs. Die Zeiten der zusätzlichen Zeitnehmer sind nur beim Ausfall einer oder mehrerer Uhren zu berücksichtigen. In diesem Falle sind sie in der zuvor festgelegten Reihenfolge aufzurufen, damit bei allen Wettbewerben die offizielle Siegerzeit mit drei Uhren gemessen worden ist.

7. Jeder Zeitnehmer soll unabhängig handeln und seine Zeit in den offiziellen Vordruck eintragen, ohne jemandem seine Uhr zu zeigen oder über die Zeit zu sprechen. Nach der Unterzeichnung übergibt er den Vordruck dem Obmann, der die Uhren zur Kontrolle der eingetragenen Zeiten überprüfen kann.

8. Bei allen handgestoppten Wettbewerben auf der Laufbahn sind die Zeiten auf die Zehntelsekunde abzulesen. Bei Läufen, die teilweise oder ganz außerhalb der Leichtathletikanlage stattfinden, sind die Zeiten in die nächsthöhere volle Sekunde aufzurunden, z. B. Marathon: 2:09:44,3 h ist mit 2:09:45 h zu protokollieren.

Bleibt der Uhrzeiger zwischen zwei Zeitmarkierungen stehen, gilt die schlechtere Zeit. Bei Verwendung einer Uhr mit Hundertstelsekunden-Messung oder eines elektronischen, manuell bedienbaren digitalen Zeitmessers sind alle Zeiten, die an der zweiten Dezimalstelle nicht mit Null enden, zur nächsthöheren Zehntelsekunde aufzurunden, z. B. ist 10,11 s mit 10,2 s abzulesen.

9. Stimmen zwei der drei Uhren überein und weicht die dritte ab, ist die von zwei Uhren gezeigte Zeit offiziell. Zeigen alle drei Uhren unterschiedliche Zeiten an, ist die mittlere Zeit offiziell. Sind nur zwei voneinander abweichende Zeiten vorhanden, ist die schlechtere Zeit offiziell.

10. Der Obmann Zeitnahme entscheidet über die offizielle Zeit jedes Wettkämpfers, falls erforderlich in Anwendung vorstehender Bestimmungen und übermittelt die Ergebnisse dem Wettkampfbüroleiter zur Veröffentlichung.

Vollautomatisches Zielbildsystem

11. Eine durch die IAAF anerkannte vollautomatische Zielbildanlage sollte bei allen Veranstaltungen verwendet werden.

Allgemeine Bestimmungen

12. Das vollautomatische Zielbildsystem muss ein gedrucktes Bild produzieren können, das die Zeit von jedem Wettkämpfer anzeigt.

13. Die Zeitmesseinrichtung ist automatisch durch die Startpistole / das Startgerät in Gang zu setzen und sie muss automatisch die Endzeiten der Wettkämpfer aufzeichnen.

14. Ein Zeitmesssystem, welches nur beim Start oder nur am Ziel automatisch funktioniert, aber nicht an beiden, produziert weder Hand- noch vollautomatische Zeiten und kann deshalb für offizielle Zeiten nicht verwendet werden. In diesem Fall werden die abgelesenen Zeiten unter keinen Umständen als offiziell anerkannt. Der Bildträger darf aber als gültige Unterstützung zur Feststellung der Platzierungen und Zeitabstände zwischen den Läufern herangezogen werden.

Anmerkung:

Wird die Zeitmesseinrichtung nicht durch die Startpistole / das Startgerät in Gang gesetzt, muss dies auf der Zeitskala des Bildträgers automatisch angezeigt werden.

15. Das vollautomatische Zielbildsystem muss, gestützt auf eine Überprüfung der Genauigkeit des Gerätes innerhalb vier Jahre vor der Veranstaltung, durch die IAAF anerkannt sein. Es ist durch die Startpistole

/ das Startgerät automatisch so in Gang zusetzen, dass die Gesamtverzögerung zwischen Startsignal und Start der Zeitmesseinrichtung konstant ist und weniger als eine Tausendstelsekunde beträgt.

16. Bei allen vollautomatischen Videosystemen müssen die Bildproduktion und das Zeitmesssystem synchronisiert sein.

System

17. Ein Videosystem darf verwendet werden, vorausgesetzt:

- a) es entspricht den zuvor genannten allgemeinen Bestimmungen
- b) es ist eine Videokamera integriert, die auf die Ziellinie ausgerichtet ist und mindestens 50 Bilder pro Sekunde erzeugt
- c) es enthält eine Zeitmesseinrichtung, die eine Anzeige mit ablesbaren Zweihundertstelsekunden erzeugt
- d) die Zeit für jeden Wettkämpfer lässt sich auf einem Einzelbild an der Position ablesen, bei der er mit irgendeinem Teil seines Rumpfes die senkrechte Ebene über dem startnäheren Rand der Ziellinie erreicht hat. Zeigt ein Einzelbild nicht genau diese Position, ist die Zeit von dem Einzelbild abzulesen, wo sich der Rumpf des Wettkämpfers unmittelbar jenseits der Ziellinie befindet.

Anmerkung:

Erreichen Wettkämpfer eng hintereinander das Ziel und keines der Einzelbilder zeigt die Position, bei der sie die senkrechte Ebene über dem startnäheren Rand der Ziellinie mit irgendeinem Teil ihres Rumpfes erreicht haben, müssen die Einzelbilder unmittelbar vor und unmittelbar nach dem Erreichen der Ziellinie berücksichtigt werden. Wenn dabei ein Wechsel in der Zieleinlaufposition der betreffenden Wettkämpfer festzustellen ist, hat der Obmann Zielbildauswertung zwischen ihnen auf Gleichstand zu entscheiden.

Nationale Bestimmungen

DLV Bei Nationalen Meisterschaften sind zugelassene Videosysteme zu verwenden, die mindestens 100 Bilder pro Sekunde erzeugen.

SLV Siehe WO 2000, Anhang 15.1 - Zulassungseinteilungen -.

18. Ein Nicht-Videosystem darf verwendet werden, vorausgesetzt:

- a) es entspricht den zuvor genannten allgemeinen Bestimmungen
- b) der Zieleinlauf wird von einer in Verlängerung der Ziellinie aufgestellten Kamera mit vertikaler Verschlussöffnung mittels Zielbildverfahren auf einem fortlaufenden Bild aufgezeichnet. Das Bild muss außerdem mit einer gleichmäßig markierten Zeitskala mit Hundertstelsekunden-Einteilung synchronisiert sein
- c) die Zeiten und Platzierungen sind mittels einer speziellen Vorrichtung vom Bild abzulesen, die garantiert, dass die Ableselinie rechtwinklig zur Zeitskala verläuft.

Inbetriebnahme

19. Der Obmann Zielbildauswertung ist für die Funktionstüchtigkeit des Zielbildsystems verantwortlich.

20. Vor Beginn der Veranstaltung trifft er sich mit dem technischen Personal und macht sich mit der Anlage vertraut. Er überwacht den Aufbau und Test der Zielbildanlage.

21. Wenn möglich, sollten mindestens zwei Zielbildkameras in Betrieb sein, je eine auf beiden Seiten der Laufbahn. Die Zielbildsysteme sollen technisch möglichst völlig unabhängig voneinander sein, d.h. mit separater Stromversorgung versehen sowie Aufzeichnung und Übertragung des Signals der Startpistole / des Startgeräts durch verschiedene Ausrüstung und Kabel.

Anmerkung:

Sind zwei oder mehr Zielbildkameras in Betrieb, soll eine durch den Technischen Delegierten/ Wettkampfleiter (oder falls ernannt, durch den »Internationalen Kampfrichter für Zielbildauswertung«) vor Beginn der Veranstaltung als offizielle Kamera bestimmt werden. Die Zeiten und Platzierungen der anderen Kamera(s) sollen nur zu berücksichtigt werden, wenn Zweifel an der Genauigkeit der offiziellen Kamera bestehen oder zusätzliche Bilder zur Behebung von Unsicherheiten in der Reihenfolge des Zieleinlaufs notwendig sind (d.h. teilweise oder ganz verdeckte Wettkämpfer auf dem offiziellen Bild).

22. Der Obmann Zielbildauswertung leitet zusammen mit dem Schiedsrichter Laufwettbewerbe und dem Starter vor dem Beginn der Inbetriebnahme unter seiner Aufsicht eine Kontrolle ein, um sicherzustellen, dass die Zielbildanlage durch die Startpistole / das Startgerät automatisch in Gang gesetzt wird und genau ausgerichtet ist. Er überwacht die Durchführung der »Null-Kontrolle«.

23. Zusammen mit den beiden Assistenten bestimmt der Obmann Zielbildauswertung die Platzierungen und Zeiten der Wettkämpfer. Er trägt die offiziellen Platzierungen und Zeiten in die Wettkampfliste ein, unterzeichnet sie und übermittelt sie dem Wettkampfbüroleiter.

24. Die Zeiten der Zielbildkamera gelten als offiziell, wenn nicht der zuständige Obmann aus irgendwelchen Gründen feststellt, dass sie offensichtlich ungenau sind. In einem solchen Fall gelten die Zeiten der Zeitnehmer im Hintergrund - falls möglich, anhand der vom Zielbild ermittelten Zeitabstände angepasst – als offizielle Zeiten. Bei einem möglichen Versagen des Zeitmesssystems müssen im Hintergrund Zeitnehmer eingesetzt sein.

25. Die Zeiten sind vom Zielbild wie folgt abzulesen:

a) Bei Wettbewerben bis einschließlich 10 000 m sind die Zeiten in Hundertstelsekunden abzulesen und zu protokollieren. Falls die Zeit nicht genau 1/100 Sekunde beträgt, ist sie auf die nächsthöhere Hundertstelsekunde aufzurunden.

b) Bei Wettbewerben länger als 10 000 m sind die Zeiten in Hunderstelsekunden abzulesen. Alle nicht mit Null endenden Zeiten sind in die nächsthöhere Zehntelsekunde aufzurunden und so zu protokollieren; z.B. bei 20 000 m ist 59:26,32 min. mit 59:26,4 min. zu protokollieren.

c) Bei Wettbewerben, die teilweise oder ganz außerhalb einer Leichtathletikanlage stattfinden, sind die Zeiten in Hundertstelsekunden abzulesen. Alle nicht mit zwei Nullen endenden Zeiten sind in die nächsthöhere ganze Sekunde aufzurunden und so zu protokollieren; z. B. beim Marathon ist 2:09:44,32 h mit 2:09:45 h zu protokollieren.

Regel 167 Gleiche Leistungen

Bei gleichen Leistungen ist wie folgt zu verfahren:

Zur Feststellung, ob in einer Vorlaufrunde ein auf Zeit basierender Gleichstand auf einem Qualifikationsplatz für die nächste Runde vorliegt, berücksichtigt der Obmann Zielbildauswertung die von den Wettkämpfern tatsächlich erzielten Zeiten in 1/1000-Sekunden. Besteht auch danach Gleichstand, sind die zeitgleichen Wettkämpfer für die nächste Runde zuzulassen. Ist dies nicht durchführbar, entscheidet das Los über das Weiterkommen.

Bei Gleichstand auf dem ersten Platz eines Finals entscheidet der Schiedsrichter, ob für die gleichstehenden Wettkämpfern ein weiterer Lauf durchführbar ist. Entscheidet er sich dagegen, bleibt das Ergebnis bestehen. Gleichstände auf anderen Plätzen bleiben bestehen.

Erläuterung: Auch bei gleichen Leistungen auf dem ersten Platz ist zunächst eine Auswertung nach 1/1000-Sekunden vorzunehmen.

Regel 168 Hürdenläufe

1. Standardstrecken, Klassen, Hürdenhöhen und -abstände gemäß folgender Tabelle:
- 2.

Strecke	Markierung	Altersklasse	Zahl	Höhe	Anlauf	Abstand	Auslauf
400 m	grün --	Männer, M 30 - 45, m. Jgd. A	10	0,914 m	45,00 m	35,00 m	40,00 m
400 m	grün --	M 50 + 55, m. Jgd. B	10	0,840 m	45,00 m	35,00 m	40,00 m
300 m	grün --	M 15	7	0,840 m	50,00 m	35,00 m	40,00 m
300 m	grün --	M 60 + 65	7	0,762 m	50,00 m	35,00 m	40,00 m
300 m	grün --	M 70 u.ä.	7	0,686 m	50,00 m	35,00 m	40,00 m
200 m	schwarz --	Männer	10	0,762 m	18,29 m	18,29 m	17,10 m
110 m	blau --	Männer, M 30 + 35	10	1,067 m	13,72 m	9,14 m	14,02 m
110 m	blau --	M 40 + 45, m. Jgd. A	10	0,991 m	14,02 m	9,14 m	13,72 m
110 m	rot ••	m. Jgd. B	10	0,914 m	13,72 m	8,90 m	16,18 m
100 m	gelb --	M 50 + 55	10	0,914 m	13,00 m	8,50 m	10,50 m
100 m	schwarz ••	M 60 + 65	10	0,840 m	16,00 m	8,00 m	12,00 m
80 m	gelb ••	M 14/15	7	0,840 m	13,50 m	8,60 m	14,90 m

80 m	rot ++	M 70 + 75	8	0,762 m	12,00 m	7,00 m	19,00 m
80 m	rot ++	M 80 u. ä.	8	0,686 m	12,00 m	7,00 m	19,00 m
60 m	schwarz ++	M 12/13	6	0,762 m	11,50 m	7,50 m	11,00 m
400 m	grün --	Frauen, W 30 - 45, w. Jgd. A+B	10	0,762 m	45,00 m	35,00 m	40,00 m
300 m	grün --	W 50 + 55, W 15	7	0,762 m	50,00 m	35,00 m	40,00 m
300 m	grün --	W 60 u. ä.	7	0,686 m	50,00 m	35,00 m	40,00 m
200 m	schwarz ><	Frauen	10	0,762 m	16,00 m	19,00 m	13,00 m
100 m	gelb --	Frauen, W 30 + 35, w. Jgd. A	10	0,840 m	13,00 m	8,50 m	10,50 m
100 m	gelb --	w. Jgd. B	10	0,762 m	13,00 m	8,50 m	10,50 m
80 m	schwarz ••	W 40 + 45, W 14/15	8	0,762 m	12,00 m	8,00 m	12,00 m
80 m	rot ++	W 50 + 55	8	0,762 m	12,00 m	7,00 m	19,00 m
80 m	rot ++	W 60 u. ä.	8	0,686 m	12,00 m	7,00 m	19,00 m
60 m	schwarz ++	W 12/13	6	0,762 m	11,50 m	7,50 m	11,00 m

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

2. *Konstruktion.* Die Hürden sind aus Metall mit einer Hürdenlatte aus Holz oder beides aus anderem geeigneten Material. Sie bestehen aus zwei Füßen und zwei Ständern, die an deren äußersten Enden befestigt sind und mit einer Querstange verbunden ein rechtwinkliges Gestell bilden. Die Hürden sind so zu fertigen, dass die Kraft eines Gewichts von mindestens 3,6 kg gegen die Mitte des oberen Randes der Hürdenlatte erforderlich ist, um sie umzuwerfen. Die Hürden können in der Höhe für jeden Wettbewerb verstellbar sein. Die Gegengewichte müssen so verschiebbar sein, dass auf jeder Höhe die Kraft eines Gewichts von mindestens 3,6 kg und höchstens 4,0 kg erforderlich ist, um sie umzuwerfen.

3. Maße	Standardhöhen	Männer m.	m. Jugend	Frauen	w. Jugend
	400m	0,914 m	0,840 m	0,762 m	0,762 m
	110/100m	1,067 m	0,914 m	0,840 m	0,762 m

Die Breite der Hürden beträgt 1,18 m - 1,20 m
Die Höchstlänge des Fußes beträgt 0,70 m
Das Gesamtgewicht der Hürde darf nicht weniger als 10 kg betragen.

In jedem Fall ist bei der Herstellung eine Toleranz von ± 3 mm zu den Standardhöhen erlaubt.

4. Die Breite der Hürdenlatte beträgt 7 cm, ihre Dicke zwischen 1 cm und 2,5 cm. Die Oberkanten sollten abgerundet sein. Die Hürdenlatte sollte an den Enden der Ständer sicher befestigt sein.

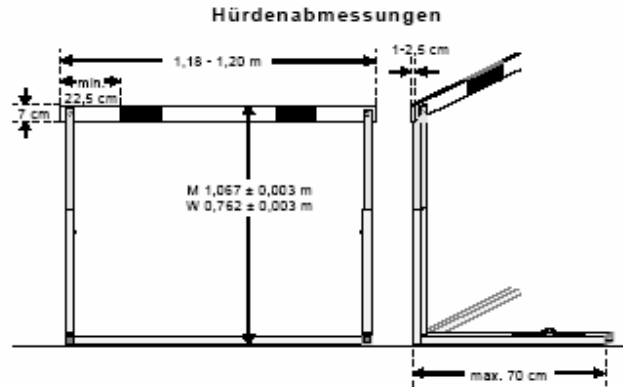
5. Die Hürdenlatte sollte mit schwarz-weißen Streifen oder anderen Kontrastfarben so bemalt sein, dass sich die helleren Streifen von mindestens 22,5 cm Breite an der Außenseite befinden.

6. Alle Läufe sind in Einzelbahnen zu laufen, und die Wettkämpfer haben ihre Einzelbahnen durchweg einzuhalten.

7. Ein Wettkämpfer, der beim Überlaufen seinen Fuß oder sein Bein unter dem Niveau der Oberkante der Hürdenlatte an der Hürde vorbeiführt oder eine Hürde in seiner Einzelbahn nicht überläuft oder nach Meinung des Schiedsrichters eine Hürde absichtlich mit der Hand oder dem Fuß umstößt, ist zu disqualifizieren.

8. Mit Ausnahme der Bestimmungen in Nr. 7 führt das Umwerfen von Hürden weder zur Disqualifikation noch verhindert dies die Anerkennung eines Rekords.

9. Bei einer Weltrekordleistung müssen alle Hürden den Bestimmungen dieser Regel entsprechen.



Regel 170 Staffelläufe

1. Zur Markierung der Teilstrecken und der Mittellinien sind 5 cm breite Linien quer über die Laufbahn zu ziehen.
2. Jeder Wechselraum ist 20 m lang und hat die Mittellinie im Zentrum. Die Wechselräume beginnen und enden am Rand der Wechselraumlinien, die in Laufrichtung näher zur Startlinie liegen.

Wechselmarkierungen

Disziplin	Wechselmarke	Farbe	Zeichen	Länge / Breite
WV 4 x 100m	Wechselvorlauf	rot	■	60/5 cm
WA 4 x 100m	Wechselanfang	gelb	➔	110/5 cm
WM 4 x 100m	Wechselmitte	weiß	□	40/3 cm
WE 4 x 100m	Wechselende	gelb	➔	110/5 cm
WV 4 x 75 m	Wechselvorlauf	rot	■	40/3 cm
WA 4 x 75 m	Wechselanfang	gelb	➔	50/3 cm
WE 4 x 75 m	Wechselende	gelb	➔	50/3 cm
WA 4 x 400m	Wechselanfang	blau	➔	80/5 cm
WE 4 x 400m	Wechselende	blau	➔	80/5 cm

3. Die Mittellinien der ersten Wechselräume für die 4x400 m-Staffel (oder der zweiten Wechselräume für die 4x200 m-Staffel) entsprechen den Startlinien des 800 m-Llaufes.
4. Die Wechselräume für die zweiten und dritten Wechsel (4x400 m) werden durch die üblichen 10 m-Linien beiderseits der Start-/Ziellinie begrenzt.
5. Die Übergangslinie eingangs der Gegengerade, nach deren Überschreiten die zweiten (4x400 m) und dritten (4x200 m) Abschnittsläufer ihre Einzelbahnen verlassen dürfen, ist mit derjenigen des 800 m-Llaufes nach Regel 163.5 identisch.
6. Die 4x100 m-Staffel ist vollständig in Einzelbahnen zu laufen, wenn möglich auch die 4x200 m-Staffel. Bei der 4x200 m-Staffel (falls nicht vollständig in Einzelbahnen gelaufen) und bei der 4x400 m-Staffel wird die erste Runde sowie die erste Kurve der zweiten Runde bis zur Übergangslinie vollständig in Einzelbahnen gelaufen.

Anmerkung:

Treten bei der 4x200 m- und 4x400 m-Staffel nicht mehr als 4 Mannschaften an, wird empfohlen, nur die erste Kurve der ersten Runde in Einzelbahnen zu laufen.

Erläuterung: In diesen Fällen ist von der 800 m-Startlinie zu starten.

7. Bei der 4x100 m- und 4x200 m-Staffel dürfen die den Stab übernehmenden Läufer höchstens 10 m vor dem Wechselraum (Nr. 2) anlaufen. Diese Begrenzung ist in jeder Einzelbahn farbig zu kennzeichnen.

Erläuterung: Ist bei der 4x75 m-Staffel diese Begrenzung nicht gekennzeichnet, muss innerhalb des Wechselraumes angelaufen werden.

Für die 4x50 m-Staffel ist keine begrenzte Zone für die Stabübergabe vorgeschrieben, deshalb ist auf die Einzeichnung von Wechselräumen zu verzichten. Zur Stabübernahme muss der übernehmende Läufer vom jeweiligen Staffelteilpunkt (= Beginn der jeweiligen Teilstrecke) anlaufen.

8. Bei der 4x400 m-Staffel, deren erster Wechsel in den Einzelbahnen erfolgt, muss der zweite Läufer innerhalb des Wechselraumes anlaufen. Entsprechend laufen die dritten und vierten Läufer innerhalb ihrer Wechselräume an.

Die zweiten Läufer jeder Mannschaft dürfen ihre Einzelbahnen nach der Linie am Ende der ersten Kurve (*Übergangslinie*) verlassen. Diese ist 5 cm breit, gebogen, quer über die Laufbahn und mit mindestens 1,50 m hohen Fahnen auf beiden Seiten außerhalb der Laufbahn zu kennzeichnen.

Anmerkung:

Damit die Läufer die Übergangslinie leichter erkennen, können kleine Kegel oder Prismen, 5 cm x 5 cm, nicht höher als 15 cm und in der gleichen Farbe wie die Übergangslinie, auf die Schnittstellen der Bahnbegrenzungslinien mit der Übergangslinie gestellt werden.

9. Die dritten und vierten Läufer der 4x400 m-Staffel begeben sich auf Anweisung eines Kampfrichters in ihre Wartepositionen und nehmen dabei diejenige Reihenfolge (*von innen nach außen*) ein, welche die jeweiligen Mannschaftsmitglieder nach 200 m ihrer Runde erlaufen haben. Wenn die ankommenden Läufer diesen Punkt passiert haben, sollen die wartenden Läufer die Reihenfolge beibehalten und dürfen ihre Positionen am Beginn des Wechselraumes nicht tauschen. Befolgt ein Läufer diese Regel nicht, verursacht er dadurch die Disqualifikation seiner Mannschaft.

10. Bei anderen Staffeln, die nicht in Einzelbahnen gelaufen werden, können die wartenden Läufer eine Innenposition auf der Laufbahn so einnehmen, wie ihre Mannschaftsmitglieder ankommen, sofern sie dabei andere Läufer nicht durch Rempeln oder Sperren behindern.

11. **Markierungen.** Wird eine Staffel ganz oder teilweise in Einzelbahnen gelaufen, darf der Läufer in seiner Einzelbahn eine Markierung mit Klebeband anbringen, die maximal 5 cm x 40 cm groß ist, unterschiedliche Farbe hat und nicht mit anderen ständigen Markierungen verwechselt werden kann. Auf Aschen- oder Graslaufbahnen kann die Markierung durch Einritzen in der eigenen Einzelbahn erfolgen. In keinem Fall darf eine andere Markierung benutzt werden.

12. Der **Staffelstab** ist ein glattes Rohr mit rundem Querschnitt, das aus Holz, Metall oder einem anderen harten Material in einem Stück hergestellt und mindestens 28 cm bis höchstens 30 cm lang ist. Der Umfang beträgt 12 bis 13 cm und das Mindestgewicht 50 g. Der Staffelstab sollte so gefärbt sein, dass er während des Laufs gut sichtbar ist.

Erläuterung: Bei nationalen Veranstaltungen dürfen eigene Staffelstäbe benutzt werden, sofern sie den Bestimmungen entsprechen.

13. Der Staffelstab ist beim Lauf durchgehend in der Hand zu tragen. Fällt er zu Boden, hat ihn nur derjenige Läufer aufzuheben, der ihn fallen ließ. Dazu darf er seine Einzelbahn verlassen, sofern er seine Laufstrecke dadurch nicht abkürzt. Wird dabei kein anderer Läufer behindert, führt das Fallenlassen des Staffelstabes nicht zur Disqualifikation.

14. Bei allen Staffelbewettbewerben ist der Staffelstab innerhalb des Wechselraumes zu übergeben. Die Übergabe beginnt, wenn der Staffelstab erstmals vom übernehmenden Läufer berührt wird, und ist in dem Moment beendet, wenn nur dieser ihn allein in der Hand hält. Es ist den Läufern nicht erlaubt, Handschuhe zu tragen oder eine Substanz an ihren Händen zu verwenden, um den Staffelstab besser greifen zu können. Für "Innerhalb des Wechselraumes" ist nur die Position des Staffelstabes entscheidend, nicht diejenige des Körpers oder der Gliedmaßen eines Läufers. Die Stabübergabe außerhalb des Wechselraums führt zur Disqualifikation.

15. Die Läufer sollen vor und nach der Übergabe des Staffelstabes in ihren Einzelbahnen oder Wechselräumen bleiben, und zwar solange, bis die Laufbahn frei ist, um die anderen Läufer nicht zu behindern. Regel 163.3 und 4 gilt insoweit für diese Läufer nicht. Sollte ein Läufer nach Beendigung seiner Teilstrecke absichtlich durch Verlassen seines Platzes oder seiner Einzelbahn ein Mitglied einer anderen Mannschaft behindern, ist seine Mannschaft zu disqualifizieren.

16. Die Unterstützung eines Läufers durch Abstoßen oder auf andere Weise führt zur Disqualifikation.

17. Hat eine Staffelmannschaft den Wettbewerb begonnen, dürfen für die folgenden Runden höchstens zwei Ersatzläufer eingesetzt werden. Auswechselungen in einer Staffelmannschaft dürfen nur mit Wettkämpfern vorgenommen werden, die für diesen oder einen anderen Wettbewerb der Veranstaltung gemeldet sind.

18. Die Zusammensetzung und die Startreihenfolge einer Staffelmannschaft ist nicht später als eine Stunde vor der angegebenen Erstmeldezeit für den ersten Lauf einer jeden Runde des Staffelwettbewerbs offiziell zu melden. Spätere Änderungen dürfen nur aus medizinischen Gründen (*bestätigt durch den vom Organisationskomitee/Veranstalter berufenen Medizinischen Offiziellen*) und bis zur Schlussmeldezeit des jeweiligen Laufs, an dem die Staffelmannschaft teilnimmt, vorgenommen werden. Ein Läufer, der in einer der vorangegangenen Runde gestartet ist und ersetzt wurde, darf nicht mehr in der Staffelmannschaft eingesetzt werden.

Erläuterung: *Zu einer Veranstaltung muss die Meldung der Staffelmannschaft namentlich erfolgen; es dürfen höchstens zwei Ersatzläufer benannt werden.*

Werden für denselben Wettbewerb weitere Staffelmannschaften gemeldet, ist die namentliche Meldung einschließlich der Ersatzläufer für jede Staffelmannschaft getrennt vorzunehmen.

Die endgültige Besetzung und Startreihenfolge jeder Staffelmannschaft muss 90 Minuten vor Beginn des Wettbewerbs schriftlich am Stellplatz abgegeben werden; dies gilt auch, wenn keine Vorläufe stattfinden. Wer in einer Staffelmannschaft angetreten ist, darf in keiner anderen Staffelmannschaft desselben Wettbewerbs mehr eingesetzt werden.

Abschnitt 4 Technische Wettbewerbe

Regel 180 Allgemeine Bestimmungen

Aufwärmen auf dem Wettkampfplatz

1. Auf dem Wettkampfplatz können vor Beginn des Wettbewerbs jedem Wettkämpfer Probeversuche erlaubt werden. Bei den Wurf Wettbewerben werden die Probeversuche stets in der ausgelosten Reihenfolge und unter Aufsicht der Kampfrichter ausgeführt.

Erläuterung: *National sind in den Wurf Wettbewerben nur zwei Probeversuche erlaubt.*

2. Nach Beginn des Wettkampfes ist es den Wettkämpfern nicht mehr erlaubt,

- a) die Anlaufbahn oder den Absprungbereich,
- b) die Geräte,
- c) den Stoß-/Wurfbereich oder den Sektor mit oder ohne Geräte für Übungszwecke zu benutzen.

Nationale Bestimmung DLV

Der Wettkampfleiter kann beim Stabhochsprung eine Neutralisation pro Wettkampf zulassen.

Markierungen

3. In allen technischen Wettbewerben, bei denen eine Anlaufbahn benutzt wird, können Markierungen neben der Anlaufbahn, beim Hochsprung auf dem Anlaufbereich hingestellt werden. Ein Wettkämpfer darf zur Hilfestellung bei seinem Anlauf und Absprung/Abwurf eine oder zwei Markierungen (*vom Organisationskomitee/ Veranstalter zur Verfügung gestellt oder genehmigt*) benutzen. Werden solche nicht zur Verfügung gestellt, darf er Klebeband verwenden, aber keine Kreide oder ähnliche Substanzen, noch irgend etwas, das unentfernbare Flecken hinterlässt.

Erläuterung: *Markierungen in der Sprunggrube sind nicht erlaubt.*

Wettkampfreihenfolge

4. Die Wettkämpfer führen ihre Versuche in der ausgelosten Reihenfolge aus. Findet eine Qualifikationsrunde statt, ist für das Finale neu auszulosen.

Versuche

5. In allen technischen Wettbewerben, ausgenommen Hoch- und Stabhochsprung, bei denen mehr als acht Wettkämpfer antreten, hat jeder von ihnen zunächst drei Versuche; den acht Wettkämpfern mit den besten gültigen Leistungen stehen drei weitere Versuche zu. Bei gleichen Leistungen auf dem achten Platz ist nach Nr. 20 zu entscheiden.

Treten acht oder weniger Wettkämpfer an, hat jeder sechs Versuche. In beiden Fällen werden die letzten drei Durchgänge in der umgekehrten Reihenfolge des Zwischenstandes nach den ersten drei Versuchen durchgeführt.

Anmerkung:

Für vertikale Sprünge siehe Regel 181.2

Erläuterung: Ein Wettkämpfer kann auf die letzten drei Versuche verzichten; seine Leistungen aus den ersten drei Versuchen werden gewertet. Nach einem entsprechenden Verzicht darf kein anderer Wettkämpfer ersatzweise nachrücken.

Nationale Bestimmungen

Um einen zügigen Wettkampfablauf zu sichern, kann der Wettkampfleiter festlegen, dass die umgekehrte Reihenfolge nicht angewandt wird.

6. Außer beim Hoch- und Stabhochsprung ist es keinem Wettkämpfer erlaubt mehr als einen gewerteten Versuch in jedem Durchgang zu haben.

Erläuterung: Ein Durchgang umfasst je einen Versuch aller berechtigten Wettkämpfer, beim Hoch- und Stabhochsprung alle Versuche über eine bestimmte Sprunghöhe. Versäumte Versuche dürfen nicht nachgeholt werden. Auch ein ungültiger Versuch zählt als ein gewerteter Versuch.

7. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 d, e, f, g, h kann die Zahl der Versuche in den technischen Wettbewerben reduziert werden. Dies entscheidet der nationale oder internationale Verband, der die Kontrolle über die Veranstaltung hat.

Qualifikationswettkampf

8. In technischen Wettbewerben mit einer zu großen Teilnehmerzahl für die zufrieden stellende Durchführung des Wettkampfes in einer einzigen Runde (*Finale*) findet eine Qualifikationsrunde statt. Alle Wettkämpfer sollen an der Qualifikationsrunde teilnehmen, um sich durch diese zu qualifizieren. Die in der Qualifikationsrunde erzielten Leistungen sind im Finale nicht zu berücksichtigen.

9. Die Wettkämpfer sind in zwei oder mehr Gruppen aufzuteilen. Stehen für die Gruppen Wettkampfanlagen unter gleichen Bedingungen und zur gleichzeitigen Aufnahme des Wettkampfes nicht zur Verfügung, soll jede Gruppe ihren Wettkampf unmittelbar nach Beendigung des Wettkampfs der vorangegangenen Gruppe beginnen.

10. Bei Veranstaltungen von mehr als drei Tagen Dauer wird empfohlen, in den Hoch-/Stabhochsprungwettbewerben zwischen der Qualifikation und dem Finale einen Ruhetag einzulegen.

11. Die Qualifikationsbedingungen, Qualifikationsnormen und die Zahl der Wettkämpfer für das Finale, sind durch den Technischen Delegierten festzulegen. Ist ein solcher nicht bestimmt, sind diese durch das Organisationskomitee (*Veranstalter*) festzulegen. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c sollten mindestens 12 Wettkämpfer am Finale teilnehmen.

Nationale Bestimmungen DLV/ÖLV:

Anstelle von Qualifikationswettkämpfen werden Ausscheidungswettkämpfe durchgeführt. Jeder Wettkämpfer hat drei Versuche. Die zwölf Besten erreichen unter Beachtung von Nr. 20 und Regel 181.8 das Finale. Im übrigen werden die Bedingungen, nach denen sich die Wettkämpfer qualifizieren, vom Wettkampfleiter festgelegt.

12. In einem Qualifikationswettkampf, außer im Hoch- und Stabhochsprung, hat jeder Wettkämpfer bis zu drei Versuche. Hat ein Wettkämpfer die Qualifikationsnorm erfüllt, darf er den Qualifikationswettkampf nicht fortsetzen.

13. Im Qualifikationswettkampf des Hoch- und Stabhochsprungs sollen die Wettkämpfer, die das Recht auf weitere Versuche noch nicht verwirkt haben, den Wettkampf nach Regel 181.2 bis zum Abschluss des letzten Versuchs über die als Qualifikationsnorm festgelegte Höhe fortsetzen.

14. Erreicht kein Wettkämpfer oder weniger als die erforderliche Zahl die vorgegebene Qualifikationsnorm, ist die Gruppe der Finalisten durch weitere Wettkämpfer entsprechend ihrer im Qualifikationswettkampf erzielten Leistungen bis zu dieser Zahl zu ergänzen. Gleiche Leistungen auf dem letzten Qualifikationsplatz des Gesamtergebnisses sind nach Nr. 20 oder Regel 181.8 zu entscheiden.

Erläuterung : Der Wettkampfleiter/Technische Delegierte kann entscheiden, dass aus organisatorischen Gründen keine Ergänzung erfolgt.

Verzichtet ein Wettkämpfer auf seine Qualifikation für das Finale, kann der Wettkampfleiter ein Nachrücken erlauben. Bedingung ist, dass der Stellplatz 60 Minuten vor Beginn des Finales informiert war.

15. Wird ein Qualifikationswettkampf im Hoch-/Stabhochsprung gleichzeitig in zwei Gruppen durchgeführt, wird empfohlen zwei ungefähr gleich starke Gruppen zu bilden und die Sprunglatte in beiden Gruppen jeweils gleichzeitig höher zu legen.

Behinderung

16. Wird ein Wettkämpfer auf irgendeine Weise bei seinem Versuch behindert, hat der Schiedsrichter das Recht, ihm einen Ersatzversuch zu erlauben.

Erläuterung: Ansagen, Siegerehrungen usw. gelten nicht als Behinderung.

Verzögerung

17. Verzögert ein Wettkämpfer in einem technischen Wettbewerb seinen Versuch grundlos, ist dieser nicht zu werten und als Fehlversuch zu protokollieren. Es ist Aufgabe des Schiedsrichters, unter Beachtung der vorliegenden Umstände zu entscheiden, ob eine grundlose Verzögerung vorliegt.

Der verantwortliche Kampfrichter soll dem Wettkämpfer anzeigen, dass alles für den Versuch bereit ist. Damit beginnt der erlaubte Zeitraum für den Versuch (für Stabhochsprung siehe a). Entscheidet sich ein Wettkämpfer anschließend, den Versuch nicht auszuführen, ist dies nach Ende des erlaubten Zeitraums als Fehlversuch zu protokollieren. Hat der Wettkämpfer seinen Versuch begonnen und endet dann die erlaubte Zeit, ist der Versuch zu werten.

Erläuterung: Vor Beginn des Wettkampfes ist den Wettkämpfern bekannt zu geben, in welcher Form die Mitteilung erfolgt, dass alles für den Versuch bereit ist (Aufruf, Ziehen der Startnummer, Fahnenzeichen o.ä.). Der Wettkämpfer hat den Verzicht auf einen Versuch vor der Mitteilung bekannt zu geben.

Folgende Versuchszeiten sollen nicht überschritten werden:

a) 1 Minute für alle Wettbewerbe,

Beim Stabhochsprung beginnt die Zeit, wenn die Sprungständer gemäß den zuvor geäußerten Wünschen des Wettkämpfers eingerichtet worden sind (siehe Nr. 17 Abs. 2). Für weitere Einstellungen wird keine zusätzliche Zeit gewährt.

b) Die vorgenannte Zeit soll beim Hochsprung auf 1,5 Minuten und beim Stabhochsprung auf 2 Minuten erhöht werden, wenn nach Beendigung eines Durchganges nur noch 2 oder 3 Wettkämpfer den Wettkampf fortsetzen. Hat nur noch ein Wettkämpfer weitere Versuche, soll diese Zeit beim Hochsprung auf 3 Minuten, beim Stabhochsprung auf 5 Minuten erhöht werden, die verlängerten Versuchszeiten gelten nicht beim Mehrkampf.

c) Setzen mehr als ein Wettkämpfer im Hoch- und Stabhochsprung, oder egal wie viel im Mehrkampf oder in anderen technischen Wettbewerben den Wettkampf fort, soll im Falle von aufeinanderfolgenden Versuchen durch denselben Wettkämpfer die Zeit beim Hochsprung und in allen anderen technischen Wettbewerben auf 2 Minuten sowie beim Stabhochsprung auf 3 Minuten erhöht.

Erlaubte Versuchszeiten nach a, b, c:

Zahl der im Wettbewerb noch befindlichen Wettkämpfer	Einzelwettbewerbe			Mehrkampf		
	Hoch	Stabhoch	andere	Hoch	Stabhoch	andere
mehr als drei	1'	1'	1'	1'	1'	1'
zwei oder drei	1,5'	2'	1'	1,5'	2'	1'
einer	3'	5'	-	2'	3'	-
aufeinanderfolgende Versuche	2'	3'	2'	2'	3'	2'

Anmerkung:

Die verbleibende Zeit sollte dem Wettkämpfer mit einer Uhr angezeigt werden. Zusätzlich soll ein Kampfrichter durch Heben und Halten einer gelben Fahne oder auf andere Weise anzeigen, dass die letzten 15 Sekunden der erlaubten Zeit angebrochen sind.

Verlassen des Wettkampfplatzes

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

Wechsel des Wettkampfplatzes

19. Der zuständige Schiedsrichter hat das Recht, einen Wechsel des Wettkampfplatzes anzuordnen, wenn es die Bedingungen nach seiner Meinung rechtfertigen. Solch ein Wechsel soll nur nach Beendigung eines Durchganges vorgenommen werden.

Anmerkung:

Weder Stärke noch Richtungswechsel des Windes sind ausreichende Gründe für einen Wechsel des Wettkampfplatzes.

Gleiche Leistungen

20. In den technischen Wettbewerben, ausgenommen im Hoch- und Stabhochsprung, entscheidet bei gleicher Leistung die zweitbeste Leistung der gleichstehenden Wettkämpfer über die bessere Platzierung. Dann, falls nötig, die drittbeste Leistung usw. Bei weiterem Gleichstand auf dem ersten Platz führen die gleichstehenden Wettkämpfer weitere Versuche in der gleichen Reihenfolge bis zur Entscheidung aus.

Anmerkung:

Für vertikale Sprünge siehe Regel 181.8.

Ergebnis

21. Jeder Wettkämpfer ist mit seiner besten Leistung zu werten, einschließlich der im Stichkampf um den ersten Platz erzielten.

A. Vertikale Sprünge

Regel 181 Allgemeine Bestimmungen

Sprunghöhen

1. Vor Beginn des Wettkampfes gibt der Obmann des Kampfgerichtes den Wettkämpfern die Anfangshöhe sowie die weiteren Höhen bekannt, auf welche die Sprunglatte nach Beendigung eines Durchgangs gelegt wird, bis nur noch ein als Gewinner feststehender Wettkämpfer verbleibt oder ein Stichkampf um den ersten Platz stattfindet.

Erläuterung: Ein Durchgang umfasst alle Versuche der Wettkämpfer über eine bestimmte Sprunghöhe.

Versuche

2. Ein Wettkämpfer darf mit seinem ersten Versuch bei irgendeiner der zuvor vom Obmann des Kampfgerichtes bekannt gegebenen Höhen beginnen und nach seinem Ermessen Versuche bei nachfolgenden Höhen ausführen. Nach drei aufeinanderfolgenden Fehlversuchen, ohne Rücksicht auf die Höhe, bei der einer dieser Fehlversuche erfolgte, hat er das Recht auf weitere Versuche verwirkt, ausgenommen bei Gleichstand auf dem ersten Platz.

Dies bedeutet, dass ein Wettkämpfer nach dem ersten oder zweiten Fehlversuch auf den zweiten bzw. dritten Versuch bei derselben Höhe verzichten und bei einer der folgenden Höhen weitere Versuche ausführen darf. Verzichtet ein Wettkämpfer auf einen Versuch bei einer bestimmten Höhe, darf er bei dieser keinen weiteren Versuch mehr ausführen, ausgenommen bei Gleichstand auf dem ersten Platz.

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

4. Außer wenn nur noch ein Wettkämpfer verblieben ist und den Wettkampf bereits gewonnen hat,

a) soll die Sprunglatte nach jedem Durchgang im Hochsprung mindestens 2 cm und im Stabhochsprung mindestens 5 cm höher gelegt werden und

b) ist eine größer werdende Steigerung der Sprunghöhe nicht erlaubt.

Diese Bestimmung zu b) soll nicht angewandt werden, wenn noch im Wettkampf verbliebene Wettkämpfer vereinbaren, die Sprunglatte direkt auf Weltrekordhöhe zu legen.

Erläuterung: Dies gilt auch für Europarekorde und nationale Rekorde, wenn für alle verbliebenen Wettkämpfer diese Höhe ein Rekord bedeuten würde.

Steht ein Wettkämpfer als Sieger fest, bestimmt er die weitere(n) Höhe(n) in Absprache mit dem zuständigen Kampf- oder Schiedsrichter.

Anmerkung:

Dies gilt nicht bei Mehrkampf Wettbewerben.

Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c beträgt im Mehrkampf Wettbewerb die Steigerung der Sprunghöhe während des gesamten Wettkampfs im Hochsprung einheitlich 3 cm und im Stabhochsprung einheitlich 10 cm.

Erläuterung: In allen Klassen der DMM, SVM und im Mehrkampf müssen beim Hoch- und Stabhochsprung die in der Ausschreibung / im Programmheft festgelegten Sprunghöhen eingehalten werden.

Messungen

5. Alle Messungen sind senkrecht vom Boden bis zum tiefsten Teil der Oberseite der Sprunglatte in ganzen Zentimetern vorzunehmen.

6. Jede neue Sprunghöhe ist zu messen, bevor die Wettkämpfer bei dieser Höhe Versuche ausführen. Bei Rekorden sollen die Kampfrichter die Höhe prüfen, wenn die Sprunglatte auf Rekordhöhe gelegt wird, und sie sollen die Höhe vor jedem weiteren Rekordversuch kontrollieren, falls die Sprunglatte seit der letzten Messung berührt worden ist.

Anmerkung:

Die Kampfrichter stellen vor Beginn des Wettkampfes sicher, dass die Unter- und Vorderseite der Sprunglatte unterscheidbar sind und die Sprunglatte immer mit denselben Seiten nach oben und nach vorn aufgelegt wird.

Sprunglatte

7. Die Sprunglatte besteht aus Glasfaser oder anderem geeigneten Material aber nicht Metall und hat, außer an den Endstücken, einen runden Querschnitt. Die Hochsprunglatte ist 4 m (± 2 cm) und die Stabhochsprunglatte 4,50 m (± 2 cm) lang. Das maximale Gewicht der Hochsprunglatte beträgt 2 kg und das der Stabhochsprunglatte 2,25 kg. Der Durchmesser des runden Teils der Sprunglatte ist 30 mm (± 1 mm). Die Sprunglatte besteht aus drei Teilen: der runden Latte und zwei Endstücken von jeweils 30 – 35 mm Breite und 150 – 200 mm Länge, mit denen sie auf den Auflegern der Sprungständer liegt.

Diese Endstücke haben einen halbrunden Querschnitt; sie sind hart und glatt. Sie dürfen nicht mit Gummi oder einem anderen Material überzogen sein, das die Reibung zwischen ihnen und den Auflegern erhöht. Die Sprunglatte soll keine Neigung haben, horizontal liegen und darf höchstens 2 cm beim Hochsprung und 3 cm beim Stabhochsprung durchhängen.

Kontrolle der Elastizität:

In die Mitte der aufgelegten Sprunglatte wird ein 3 kg-Gewicht gehängt. Dann darf sie beim Hochsprung höchstens 7 cm und beim Stabhochsprung höchstens 11 cm durchhängen.

Gleiche Leistungen

8. Bei gleichen Leistungen ist wie folgt zu verfahren:

a) Der Wettkämpfer mit der geringsten Zahl von Versuchen bei gleicher Höhe ist besser platziert.

b) Besteht danach weiterhin Gleichstand, ist der Wettkämpfer mit der geringsten Gesamtzahl von Fehlversuchen im Wettkampf einschließlich bei der zuletzt überquerten Höhe, besser platziert.

c) Falls dann immer noch Gleichstand besteht:

- und es den ersten Platz betrifft, wird ein Stichkampf durchgeführt. Die gleichstehenden Wettkämpfer führen einen weiteren Versuch über die niedrigste Höhe aus, bei der einer der Gleichstehenden sein Recht auf weitere Versuche verwirkt hat. Fällt keine Entscheidung, ist die Sprunglatte im Hochsprung 2 cm, im Stabhochsprung 5 cm höher oder niedriger zu legen, je nachdem, ob die Wettkämpfer erfolgreich waren oder nicht. Die Wettkämpfer müssen bis zur Entscheidung über jede Höhe einen Versuch ausführen (*Beispiel*).

- Betrifft es die weiteren Plätze, belegen die Wettkämpfer den gleichen Rang.

Anmerkung:

Diese Bestimmung (c) wird nicht im Mehrkampf angewandt.

Hochsprung - Beispiel

Vor Beginn des Wettkampfes vom Obmann des Kampfgerichts bekannt gegebene Sprunghöhen:

1,75 m, 1,80 m, 1,84 m, 1,88 m, 1,91 m, 1,94 m, 1,97 m, 1,99 m....

Wettkämpfer	O = gültig X = Fehlversuch - = Verzicht							Fehlversuche	Stichkampf			Platz
	Sprunghöhen								1,94	1,92	1,94	
	1,75	1,80	1,84	1,88	1,91	1,94	1,97					
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 überquerten die Höhe von 1,88 m. Die Regel bezüglich Gleichstand kommt jetzt zum Zuge. Die Kampfrichter bestimmen nun die Gesamtzahl von Fehlversuchen bis und einschließlich der zuletzt überquerten Höhe, im Beispiel 1,88 m. D hat mehr Fehlversuche als A, B und C, ihm wird deshalb Platz 4 zuerkannt. A, B und C stehen weiter gleich, und da es den 1. Platz betrifft, haben sie jeder einen weiteren Versuch über 1,94 m, die niedrigste Höhe, bei denen einer von ihnen (A und C) sein Recht auf weitere Versuche verwirkt hat. Nachdem alle Wettkämpfer

Fehlversuche haben, wird die Sprunglatte niedriger auf 1,92 m für den nächsten weiteren Versuch gelegt. C hat bei 1,92 m einen Fehlversuch und scheidet aus dem StICKkampf aus. Die Sprunglatte wird wieder auf 1,94 m gelegt. Da nur B die Höhe überquert hat, ist er der Sieger.

Nationale Bestimmungen

In den Schülerklassen entfällt der StICKkampf.

Äußere Einflüsse

9. Wenn feststeht, dass die Sprunglatte durch eine nicht vom Wettkämpfer verursachte Kraft (z. B. durch einen Windstoß) abgeworfen wurde,

- a) ist dies als gültiger Versuch zu werten, wenn der Wettkämpfer die Sprunglatte überquert hat ohne sie berührt zu haben, oder
- b) ist ein neuer Versuch zu gewähren, wenn der Abwurf durch irgendeinen anderen Umstand geschehen ist.

Regel 182 Hochsprung

Wettkampf

1. Der Wettkämpfer muss mit einem Fuß abspringen.

2. Als Fehlversuch gilt, wenn

a) die Sprunglatte nach dem Absprung aufgrund der Einwirkung des Wettkämpfers während des Sprunges nicht auf den Auflegern bleibt oder

b) der Wettkämpfer, ohne vorher die Sprunglatte zu überqueren, mit irgendeinem Teil seines Körpers das Aufsprungkissen oder den Boden der jenseitigen Fläche berührt, die durch die vordere Seite der Sprungständer bestimmt ist, entweder zwischen den Sprungständern oder außerhalb dieser. Berührt der Wettkämpfer beim Sprung mit dem Fuß das Aufsprungkissen und erzielt nach Meinung des Kampfrichters daraus keinen Vorteil, soll der Sprung nicht als Fehlversuch gewertet werden.

Anmerkung:

Als Hilfe zur Beachtung dieser Bestimmung ist eine 5 cm breite weiße Linie (*Klebeband oder ähnliches Material*) zwischen den jeweils 3 Meter außerhalb der Sprungständern liegenden Punkten zu kennzeichnen, deren vorderer Rand mit den Vorderseiten der Sprungständer übereinstimmt (*siehe Zeichnung*).

Anlaufbereich und Absprungsfläche

3. Die Mindestlänge des Anlaufbereichs beträgt 15 m, bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c beträgt sie 20 m. Wo die Bedingungen es erlauben, sollte sie 25 m betragen.

4. Die maximale Gesamtgefälle des Anlaufbereichs und der Absprungsfläche soll in Richtung Sprunglattemitte 1:250 nicht überschreiten.

5. Die Absprungsfläche ist eben.

Anlage

6. Sprungständer. Jede Art von Sprungständer oder Pfosten kann verwendet werden, sofern diese stabil sind. Sie sollen gut befestigte Aufleger für die Sprunglatte haben. Die Sprungständer sollen genügend hoch sein, damit sie die jeweilige Höhe, auf welcher die Sprunglatte liegt, um mindestens 10 cm überragen. Der Abstand zwischen den Sprungständern beträgt 4,00 - 4,04 m.

7. Die Sprungständer sind während des Wettkampfes nicht umzustellen, außer der Schiedsrichter erachtet die Absprungsfläche oder den Aufsprungsbereich als nicht mehr geeignet.

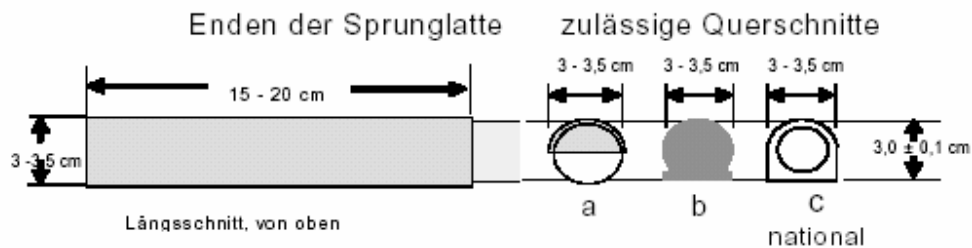
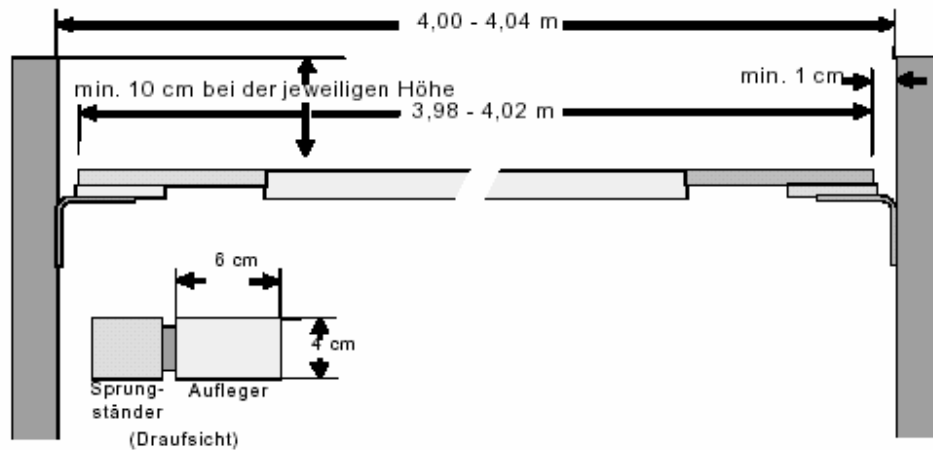
Ein Umstellen ist erst nach Beendigung eines Durchganges vorzunehmen.

8. Aufleger für die Sprunglatte. Die Aufleger sind flach, rechteckig, 4 cm breit und 6 cm lang. Sie sind fest an den Sprungständern und in gegenüberstehender Richtung angebracht. Die Enden der Sprunglatte sollen so darauf liegen, dass die Sprunglatte beim Berühren durch den Wettkämpfer leicht nach vorne oder hinten zu Boden fallen kann.

Die Aufleger dürfen nicht mit Gummi oder einem anderen Material überzogen sein, das die Reibung zwischen ihnen und den Endstücken der Sprunglatte erhöht, noch dürfen sie irgendeine Art von Federn haben.

9. Zwischen den Enden der Sprunglatte und den Sprungständern ist jeweils ein Zwischenraum von mindestens 1 cm einzuhalten.

Maße für Sprunglatten und -ständer



Aufsprungkissen

10. Das Aufsprungkissen sollte mindestens 5 m x 3 m groß sein. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 wird empfohlen, dass das Aufsprungkissen nicht kleiner ist als 6 m x 4 m x 0,70 m.

Anmerkung:

Die Sprungständer und das Aufsprungkissen sollen so aufgestellt werden, dass zwischen ihnen ein Abstand von mindestens 10 cm besteht, um während des Wettkampfes ein Verschieben der Sprunglatte durch Bewegung des Aufsprungkissens gegen die Sprungständer zu vermeiden.

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

6. Die Windgeschwindigkeit ist entsprechend Regel 163.10 abzulesen.

Nationale Bestimmung SLV

Bei Schülerwettbewerben wird kein Wind gemessen, siehe WO 2000, Anhang 10 + 16 - Windmessung –

Regel 185 Weitsprung

Wettkampf

1. Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer

a) beim Absprung mit seinem Schuh/Fuß den Boden jenseits der Absprunghlinie berührt oder wenn er durchläuft ohne zu springen,

b) vollständig neben dem Absprungbalken abspringt, sei es diesseits oder jenseits der verlängerten Absprunghlinie,

c) den Boden zwischen der Absprunghlinie und der Sprunggrube berührt,

d) während des Anlaufs oder Absprungs irgendeine Art von Salto ausführt,

e) bei der Landung den Boden außerhalb der Sprunggrube berührt und diese Stelle näher zur Absprunghlinie liegt als der in der Sprunggrube hinterlassene Eindruck,

f) die Sprunggrube verlässt, und sein erster Kontakt mit dem Boden außerhalb näher zur Absprunghlinie liegt als der bei der Landung. Dies gilt auch für den durch Gleichgewichtsverlust nach der Landung vollständig in der Sprunggrube hinterlassenen Eindruck.

Anmerkung 1:

Es ist nicht regelwidrig, wenn der Wettkämpfer beim Anlauf die markierte Anlaufbahn verlässt.

Anmerkung 2:

Es ist nicht regelwidrig, wenn der Wettkämpfer mit einem Teil seines Schuhs/Fußes den Boden seitlich des Absprungbalkens und vor der Absprunghlinie berührt.

Anmerkung 3:

Es ist nicht regelwidrig, wenn der Wettkämpfer durch die Sprunggrube zurückgeht, nach dem er diese regelgemäß verlassen hat.

2. Ausgenommen von Nr. 1 b ist ein Absprung vor dem Absprungbalken nicht als Fehlversuch zu werten.

3. Der Sprung ist vom nächstliegenden durch irgendeinen Körperteil in der Sprunggrube hinterlassenen Eindruck (*siehe Nr. 1 f*) bis zur Absprunghlinie oder ihrer Verlängerung zu messen. Die Messung erfolgt senkrecht zur Absprunghlinie oder ihrer Verlängerung.

Absprungbalken

4. Der Absprung erfolgt von einem in den Boden eingelassenen, auf gleicher Höhe mit der Anlaufbahn und der Oberfläche der Sprunggrube liegenden Balken. Die näher zur Sprunggrube liegende Kante des Balkens heißt Absprunghlinie. Als Hilfe für die Kampfrichter ist unmittelbar jenseits der Absprunghlinie ein Kontaktbrett mit Plastilin anzubringen.

Kann diese Vorrichtung nicht angebracht werden, ist wie folgt zu verfahren: Unmittelbar jenseits der Absprunghlinie ist auf ihrer ganzen Länge und in einer Breite von 10 cm weiche Erde oder Sand in einem Winkel von 45° zur Horizontalen anzuhäufeln.

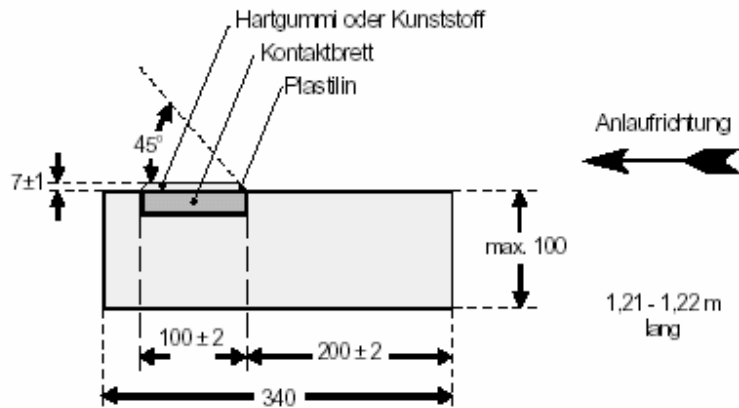
5. Der Abstand zwischen Absprunghlinie und Ende der Sprunggrube beträgt mindestens 10 m.

6. Die Absprunghlinie liegt zwischen 1 m und 3 m vor dem vorderen Rand der Sprunggrube.

7. *Konstruktion.* Der Absprungbalken ist rechteckig, aus Holz oder einem anderen geeigneten festen Material, 1,21 - 1,22 m lang, 20 cm (± 2 mm) breit, 10 cm stark und ist weiß.

Schnitt durch den Absprungbalken

Maße in mm



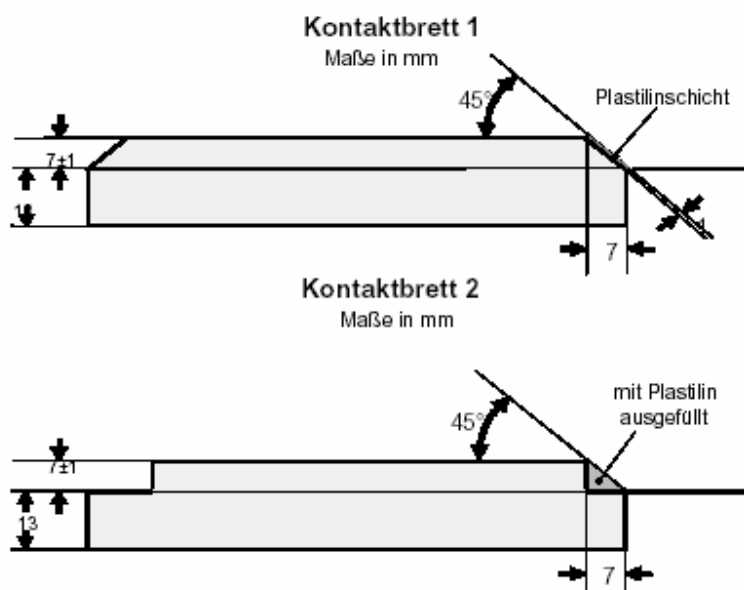
8. **Kontaktbrett.** Es besteht aus einem festen Brett aus Holz oder einem anderem geeigneten Material, ist 10 cm (± 2 mm) breit und 1,21 - 1,22 m lang. Dieses Brett ist auf der näher zur Sprunggrube liegenden Seite des Absprungbalkens in eine Vertiefung oder ein Fach in der Anlaufbahn zu legen. Seine Oberfläche soll vom Niveau des Absprungbalkens auf 7 mm (± 1 mm) Höhe ansteigen. Die Kanten des Kontaktbretts sollen entweder in einem Winkel von 45° abgeschrägt und die der Anlaufbahn zugewandte Schräge auf der ganzen Länge mit einer 1 mm dicken Plastilinschicht bedeckt sein (*Kontaktbrett 1*) oder sie sind so eingeschnitten, dass der mit Plastilin gefüllte Einschnitt einen Winkel von 45° bildet (*Kontaktbrett 2*). Wird das Brett in die Vertiefung gelegt, muss die ganze Konstruktion stabil genug sein, um die volle Kraft des Fußes des Wettkämpfers aufnehmen zu können.

Die Oberfläche des Kontaktbretts besteht aus einem Material, auf dem die Spikes der Schuhe des Wettkämpfers greifen und nicht rutschen.

Die Plastilinschicht kann mit einem Roller oder geeignet geformten Schaber (*Spachtel*) geglättet werden, um die Fußabdrücke der Wettkämpfer zu beseitigen.

Anmerkung:

Es ist zweckmäßig, Ersatzbretter mit Plastilin bereitzuhalten, damit der Ablauf des Wettkampfs nicht durch das Beseitigen von Fußabdrücken verzögert wird.



Sprunggrube

9. Die Sprunggrube soll mindestens 2,75 m und höchstens 3 m breit sein. Die Mitte der Sprunggrube soll nach Möglichkeit mit der Mitte der Anlaufbahn übereinstimmen.

Anmerkung:

Entspricht die Achse der Anlaufbahn nicht der Mittellinie der Sprunggrube, ist diese entsprechend mit Bändern zu begrenzen (*siehe Zeichnung*).

10. Die Sprunggrube soll mit weichem feuchtem Sand gefüllt sein, dessen Oberfläche niveaugleich mit dem Absprungbalken ist.

Nationale Bestimmungen DLV

Standweitsprung

1. Der Absprung erfolgt vom Grubenrand oder von einem Absprungbalken.

2. Die Fußstellung muss parallel und auf gleicher Höhe sein. Der Wettkämpfer darf seinen Sprung vorwärts und rückwärts ausbalancieren und dabei die Fersen und Fußspitzen abwechselnd vom Boden heben; er darf jedoch vor dem Absprung keinen Fuß ganz vom Boden lösen oder ihn in irgendeiner Richtung auf dem Boden hin- und hergleiten lassen.

3. Der Sprung ist vom nächstliegenden durch irgendeinen Körperteil in der Sprunggrube hinterlassenen Eindruck bis zum Grubenrand bzw. Absprungbalken rechtwinklig zu diesen oder ihren seitlichen Verlängerungen zu messen.

Absprungsfläche

In den Wettbewerben der Schüler (*DLV VAO § 4*) ist eine 80 cm-Absprungsfläche zulässig. Diese erstreckt sich von den Kanten des Absprungbalkens 30 cm auf beide Seiten. Sie ist mit 5 cm breiten weißen Linien zu begrenzen. Die Anfangslinie wird in die 80 cm einbezogen, die Abschlusslinie nicht. Ist der Absprungbalken mehr als 1 m von der Sprunggrube entfernt, kann die 80 cm-Absprungsfläche auch ohne dessen Einbezug auf der Anlaufbahn markiert werden. Ein Absprung vor der Absprungsfläche ist nicht regelwidrig (*siehe Zeichnung*).

Regel 186 Dreisprung

Die Regel für den Weitsprung ist mit den folgenden Zusatzbestimmungen auch auf den Dreisprung anzuwenden:

Wettkampf

1. Der Dreisprung besteht aus Hop, Step, Jump in dieser Reihenfolge.

2. Der Hop ist so auszuführen, dass der Wettkämpfer zuerst auf demselben Fuß landet, mit dem er abgesprungen ist; beim Step landet er auf dem anderen Fuß, mit dem er dann den Jump ausführt. Es ist nicht regelwidrig, wenn der Wettkämpfer während der Sprünge mit dem Schwungbein den Boden berührt.

Anmerkung: Regel 185.1c ist nicht anzuwenden auf die normalen Landungen der Hop- und Stepphasen.

Erläuterung: Die drei Sprünge müssen in der Reihenfolge links-links-rechts oder rechts-rechts-links ausgeführt werden. Bei einer gekennzeichneten Sprungbahn ist der Aufsprung beim Hop und Step außerhalb dieser nicht regelwidrig.

Absprungbalken

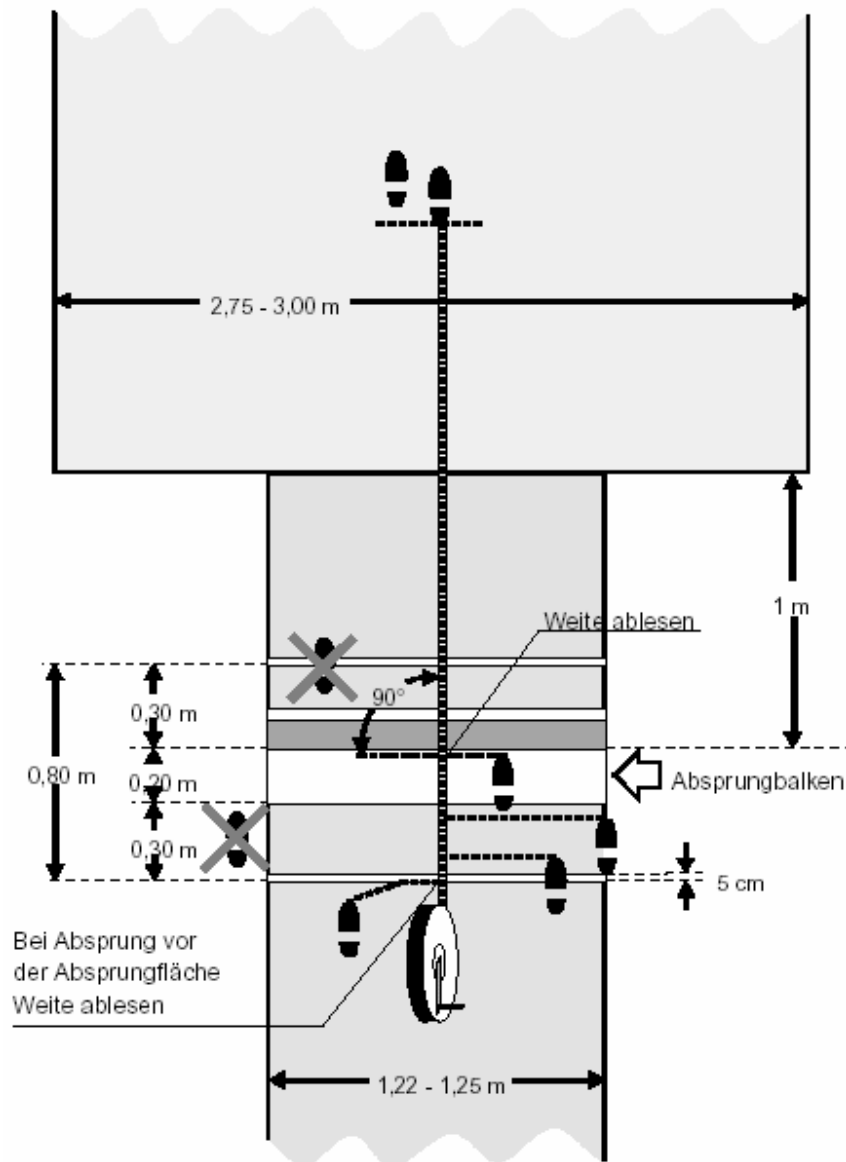
3. Der Abstand zwischen Absprunglinie und Ende der Sprunggrube beträgt mindestens 21 m.

4. Bei einem internationalen Wettkampf ist die Absprunglinie für Männer nicht weniger als 13 m und für Frauen nicht weniger als 11 m vor dem vorderen Rand der Sprunggrube. Bei jedem anderen Wettkampf ist dieser Abstand dem Niveau des Wettkampfes anzupassen.

Erläuterung: Empfohlen werden 9 m und 7 m.

5. Zwischen dem Absprungbalken und der Sprunggrube soll für die Step- und Jumpphase ein mindestens 1,22 m breiter Absprungbereich sein, der einen festen und guten Stand gewährleistet.

Absprungsfläche für Weitsprung



C. Stoß- und Wurfwettbewerbe

Regel 187 Allgemeine Bestimmungen

Offizielle Geräte

1. Bei allen internationalen Veranstaltungen sollen die verwendeten Wettkampfgeräte den IAAF-Bestimmungen entsprechen. Es dürfen nur noch Wettkampfgeräte mit einem gültigen IAAF-Anerkennungszertifikat verwendet werden. Die folgende Tabelle zeigt die Geräte, die in jeder Alterklasse verwendet werden.

Geräte	Frauen, w. Jgd. A + B	m. Jgd. B	m. Jgd. A	Männer
Kugel	4,000 kg	5,000 kg	6,000 kg	7,260 kg
Diskus	1,000 kg	1,500 kg	1,750 kg	2,000 kg
Hammer	4,000 kg	5,000 kg	6,000 kg*	7,260 kg
Speer	600 g	700 g	800 g	800 g

2. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a sind die Wettkampfgeräte vom Organisationskomitee (*Veranstalter*) bereitzustellen. Bei diesen Veranstaltungen ist es den Wettkämpfern nicht erlaubt, andere Geräte zu benutzen.

3. An den Wettkampfgeräten sind während des Wettkampfes keine Veränderungen vorzunehmen. Bei anderen Veranstaltungen als denen nach Regel 12.1 a dürfen die Wettkämpfer ihre eigenen Geräte benutzen, sofern sie vor dem Wettkampf vom Organisationskomitee (*Veranstalter*) geprüft, als zugelassen gekennzeichnet sind und allen Wettkämpfern zur Verfügung stehen.

Erläuterung: Das Gewicht ist auf einer geeichten Waage zu überprüfen, die mindestens die Anforderungen einer für den geschäftlichen Verkehr zugelassenen Handelswaage der Klasse III erfüllt (siehe Eichplakette). Zur Kontrolle der Wiegegenauigkeit der Waagen wird empfohlen, folgende Prüfgewichte einzusetzen: bei Handelswaagen der Klasse III = 2 kg, bei den übrigen Waagen = 5 kg.

Die Geräte müssen für die gesamte Dauer des Wettkampfes zur Verfügung stehen.

Persönliche Schutzvorkehrungen

4. a) Hilfsmittel irgendwelcher Art - z.B. das Zusammenbinden von zwei oder mehreren Fingern -, die den Wettkämpfer in irgendeiner Weise beim Versuch unterstützen, sind nicht zulässig. Der Gebrauch von Klebeverbänden an der Hand ist nicht erlaubt, außer zum Bedecken eines offenen Schnittes oder einer Wunde. Das Umwickeln einzelner Finger ist beim Hammerwurf erlaubt; dies soll vor Beginn des Wettkampfes dem Obmann des Kampfgerichtes gezeigt werden.

b) Das Benutzen von Handschuhen ist nicht zulässig, ausgenommen beim Hammerwurf. In diesem Fall haben die Handschuhe auf der Ober- und Unterseite glatt zu sein und deren Fingerspitzen, mit Ausnahme des Daumens, offen zu bleiben.

c) Um einen besseren Griff zu erhalten, ist es den Wettkämpfern erlaubt, eine geeignete Substanz nur an den Händen zu verwenden. Solche Substanzen kann der Hammerwerfer zusätzlich an seinen Handschuhen und der Kugelstoßer an seinem Hals verwenden.

d) Zum Schutz der Wirbelsäule vor Verletzungen dürfen die Wettkämpfer einen Gürtel aus Leder oder anderem geeigneten Material tragen.

e) Beim Kugelstoß dürfen die Wettkämpfer zum Schutz vor Verletzungen am Handgelenk eine Bandage tragen.

f) Beim Speerwurf dürfen die Wettkämpfer einen Ellenbogenschutz tragen.

Stoß-/Wurfkreis

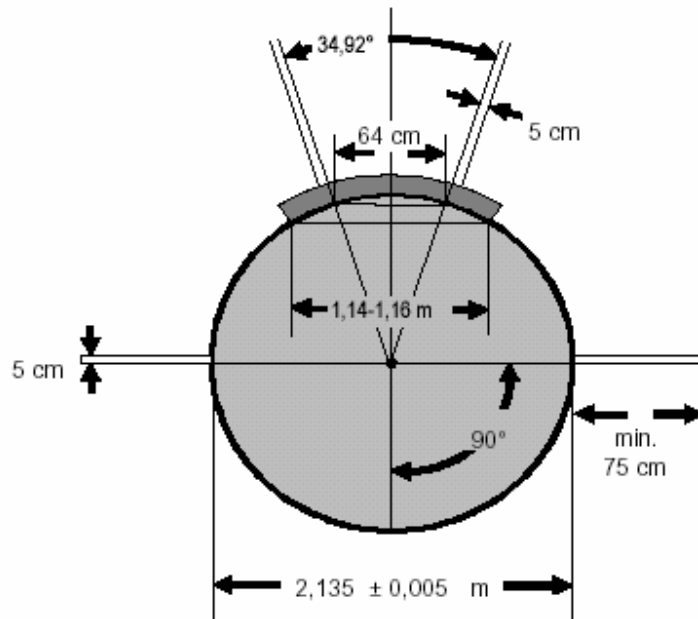
5. Der Kreisring ist aus Bandeisen, Stahl oder anderem geeigneten Material gefertigt. Seine Oberseite hat die gleiche Höhe wie der ihn umgebende Boden. Die Fläche innerhalb des Kreisringes kann aus Beton, Asphalt oder irgend einem anderen harten, nicht rutschigen Material bestehen. Sie ist eben und liegt 1,4 - 2,6 cm tiefer als die Oberseite des Kreisringes. Beim Kugelstoß ist ein transportabler Kreis, der diesen Bestimmungen entspricht, zulässig.

6. Der Innendurchmesser der Stoß- und Wurfkreise beträgt 2,135 m (± 5 mm) beim Kugelstoß und Hammerwurf sowie 2,50 m (± 5 mm) beim Diskuswurf. Der Kreisring ist mindestens 6 mm dick und weiß. Der Hammerwurf kann aus dem Diskuswurfkreis erfolgen, sofern der Durchmesser dieses Kreises durch einen eingelegten Ring von 2,50 m auf 2,135 m verkleinert wird.

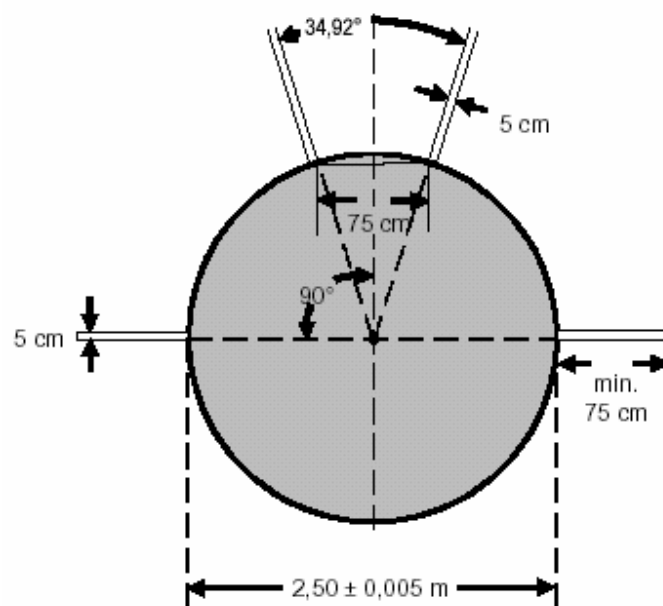
7. Auf beiden Seiten des Kreises sind von der Oberseite des Kreisringes aus mindestens 75 cm lange und 5 cm breite weiße Linien zu kennzeichnen. Sie können gemalt oder mit Holz oder anderem geeigneten Material markiert sein. Der hintere Rand der weißen Linien stellt die Verlängerung einer theoretischen Linie durch den Mittelpunkt des Kreises dar, welche rechtwinklig zur Mittellinie des Sektors verläuft.

8. Die Wettkämpfer dürfen weder in den Kreis noch auf ihre Schuhe irgendeine Substanz streuen oder sprühen.

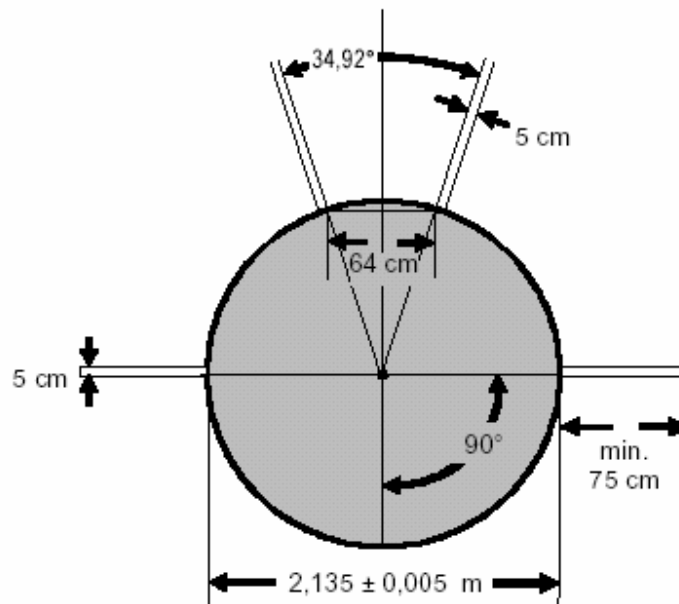
Kugelstoßring



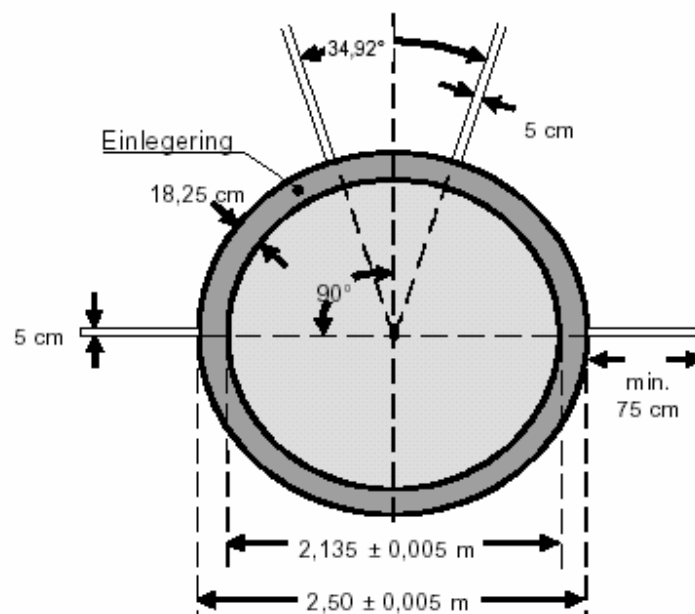
Diskuswurf ring



Hammerwurftring



Kombinationsring für Diskus- und Hammerwurf



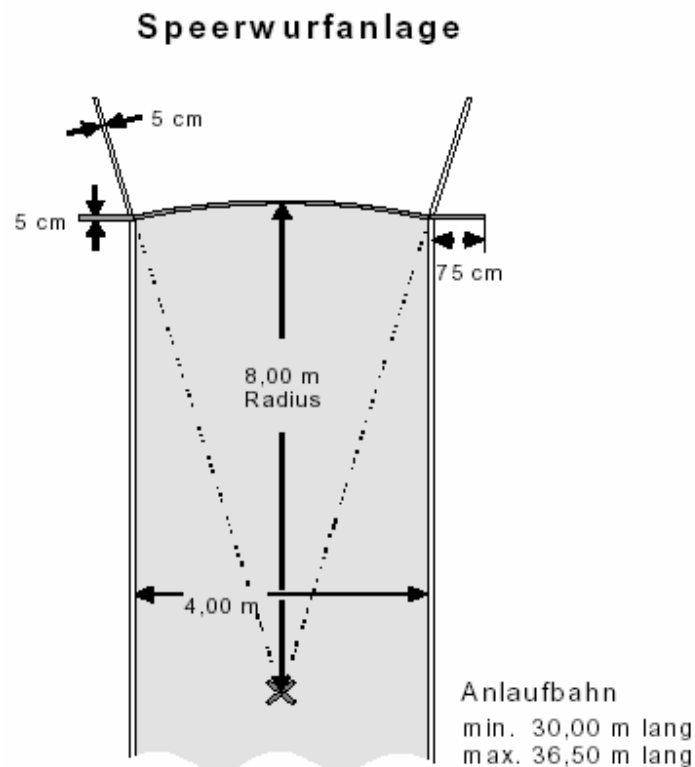
Anlaufbahn beim Speerwurf

9. Die Mindestlänge der Anlaufbahn beim Speerwurf beträgt 30 m, wo es die Bedingungen erlauben 33,50 m. Die Höchstlänge beträgt 36,50 m. Sie ist mit zwei 5 cm breiten parallelen weißen Linien im Abstand von 4 m zu kennzeichnen. Der Wurf ist vor einem Kreisbogen (*Abwurfbogen*) auszuführen, der einen Radius von 8 m hat. Der Abwurfbogen besteht aus einem 5 cm breiten weißen Streifen, der gemalt, aus Holz oder Metall sein kann und niveaugleich mit dem Boden ist. An seinen Enden sind, rechtwinklig zu den Begrenzungslinien der Anlaufbahn, 75 cm lange und 5 cm breite weiße Linien zu kennzeichnen. Die erlaubte maximale seitliche Neigung der Anlaufbahn beträgt 1:100 und das Gesamtgefälle in Anlaufrichtung 1:1000.

Anmerkung:

Es ist ein Fehlversuch, wenn der Wettkämpfer mehr als 36,50 m von der inneren Linie des Abwurfbogens entfernt anläuft.

Erläuterung: Aus Sicherheitsgründen wird empfohlen, den Abwurfbogen so anzulegen, dass sich jenseits - in Wurfrichtung - noch 1 m Kunststoffbelag befindet.



Stoß-/Wurfsektor

10. Der Sektor besteht aus Asche, Gras oder anderem geeigneten Material, auf dem die Geräte einen Eindruck hinterlassen.

11. Das erlaubte maximale Gesamtgefälle des Sektors soll in Stoß-/Wurfrichtung 1:1000 nicht überschreiten.

12. a) Beim Kugelstoß, Diskus- und Hammerwurf ist der Sektor mit 5 cm breiten weißen Linien in einem Winkel von $34,92^\circ$ so zu kennzeichnen, dass sich deren Innenkanten, falls verlängert, im Kreismittelpunkt schneiden würden.

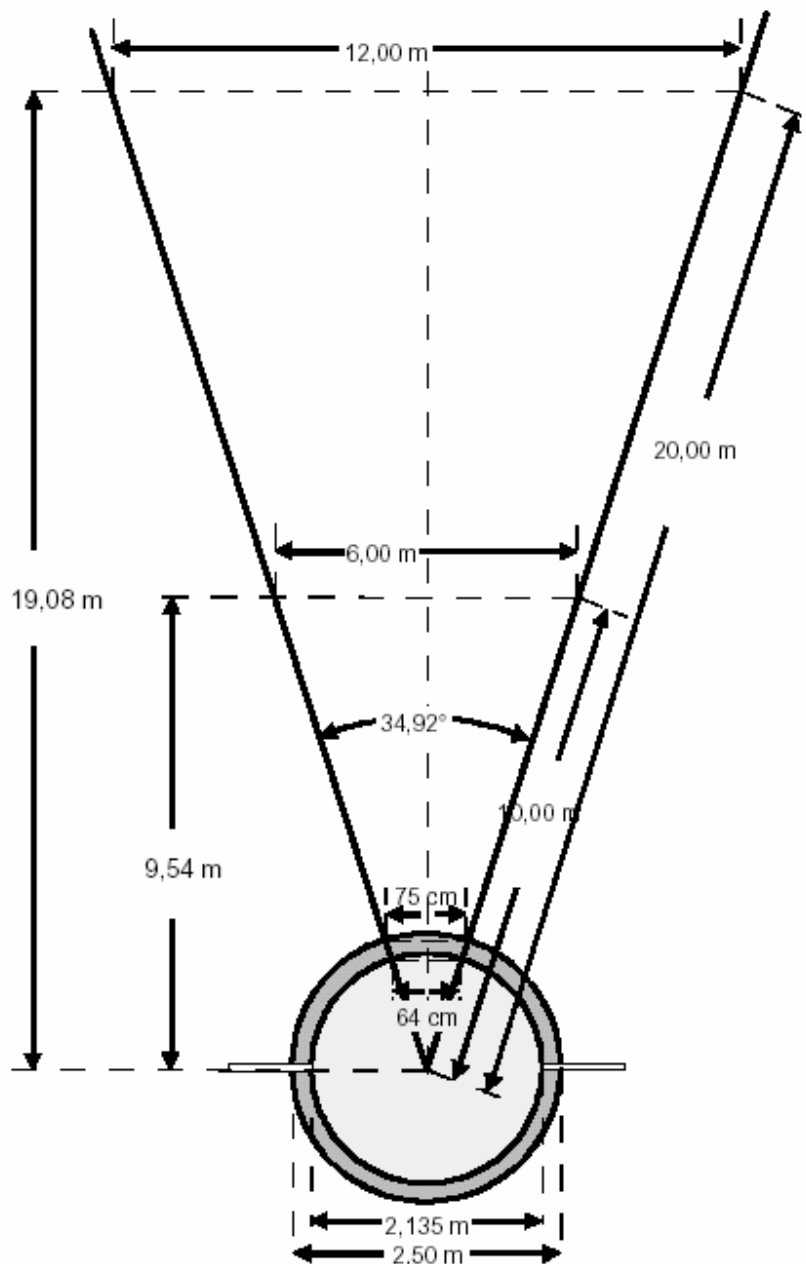
Anmerkung:

Der $34,92^\circ$ -Sektor ist dann genau festgelegt, wenn die zwei auf den Sektorlinien bei 20 m vom Kreismittelpunkt entfernten Punkte 12,00 m ($20 \times 0,60$ m) voneinander entfernt liegen. Mit jedem zusätzlichen Meter Entfernung vom Kreismittelpunkt wächst der Abstand zwischen den Sektorlinien um 60 cm (*siehe Zeichnung*).

b) Beim Speerwurf ist der Sektor mit 5 cm breiten weißen Linien so zu kennzeichnen, dass sich deren Innenkanten in Höhe des Abwurfbogens (*B und C*) mit den Innenkanten der Begrenzungslinien der Anlaufbahn schneiden und, falls verlängert, sich im Kreismittelpunkt des vom Abwurfbogen teilweise gebildeten Kreises treffen würden (*siehe Zeichnung*). Der Sektor bildet so einen Winkel von ca. 29° .

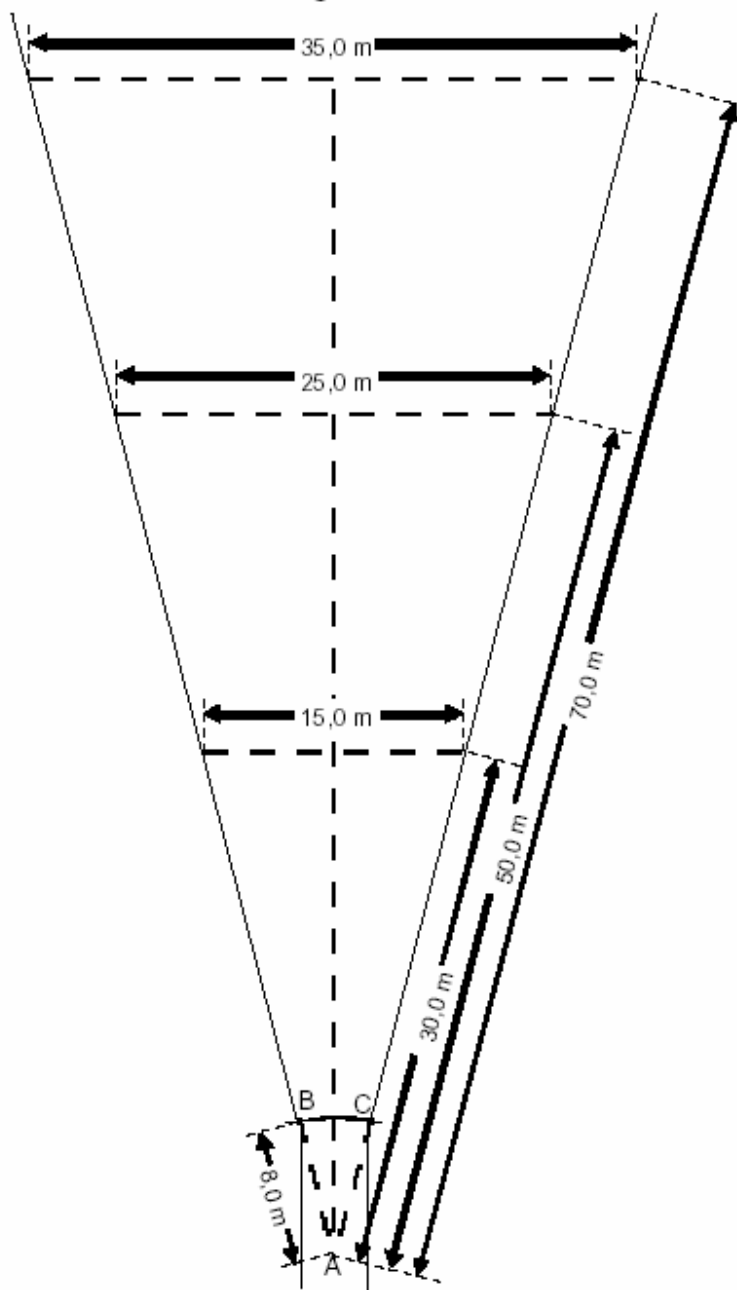
Kugelstoß-, Diskuswurf- und Hammerwurfsektor

Maße zum Anlegen der Sektorlinien



Speerwurfsektor

Maße zum Anlegen der Sektorlinien



Versuche

13. Beim Kugelstoß, Diskus- und Hammerwurf sind die Geräte aus dem Kreis, beim Speerwurf aus der Anlaufbahn, zu stoßen bzw. zu werfen. Bei Versuchen aus dem Kreis soll der Wettkämpfer seinen Versuch mit einer ruhigen Ausgangsstellung im Kreis beginnen. Er darf die Innenseite des Kreisrings, beim Kugelstoß auch die des Stoßbalkens (*Regel 188.2*) berühren.

14. Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer im Verlauf eines Versuchs

a) die Kugel oder den Speer fallen lässt,

b) nach Betreten des Kreises und Beginn des Versuchs mit irgendeinem Teil seines Körpers die Oberseite des Kreisringes oder den Boden außerhalb des Kreises berührt,

c) beim Kugelstoß mit irgendeinem Teil seines Körpers die Oberseite des Stoßbalkens berührt,

d) beim Speerwurf mit irgendeinem Teil seines Körpers die Begrenzungslinien der Anlaufbahn, den Abwurfbogen oder den Boden außerhalb davon berührt.

15. Sofern im Verlauf eines Versuchs nicht gegen entsprechende Regeln der Stoß-/Wurfwettbewerbe verstoßen wurde, darf der Wettkämpfer einen begonnenen Versuch unterbrechen, das Gerät innerhalb oder außerhalb des Kreises/der Anlaufbahn niederlegen und diese verlassen. Letzteres soll dann gemäß Nr. 17 erfolgen, bevor er wieder in die ruhige Ausgangsstellung zurückkehrt und einen neuen Versuch beginnt.

Anmerkung:

Alle in diesem Abschnitt zugelassenen Vorgänge sind in der erlaubten Zeit für einen Versuch gemäß Regel 180.17 auszuführen.

16. Für einen gültigen Versuch müssen die Kugel, der Diskus, der Hammerkopf oder die Spitze des Speeres vollständig innerhalb des Sektors ohne Berührung der Sektorlinien niederfallen.

17. Der Wettkämpfer darf den Kreis oder die Anlaufbahn nicht verlassen, bevor die Geräte den Boden berührt haben.

Bei Versuchen aus dem Kreis hat der erste Kontakt mit der Oberseite des Kreisringes oder mit dem Boden außerhalb des Kreises vollständig hinter der außerhalb davon gezeichneten, theoretisch durch den Kreismittelpunkt laufenden, weißen Linie zu erfolgen.

Beim Speerwurf hat der erste Kontakt mit den seitlichen Begrenzungslinien der Anlaufbahn oder mit dem Boden außerhalb davon vollständig diesseits der weißen Linien an den Enden des Abwurfbogens zu erfolgen.

18. Nach jedem Versuch sind die Geräte in die Nähe des Kreisrings oder der Anlaufbahn zurückzubringen und sind nicht dorthin zu werfen.

Messungen

19. Beim Kugelstoß, Diskus-, Hammer- und Speerwurf ist die Weite, die keinen ganzen Zentimeter ergibt, auf den nächsten ganzen Zentimeter unterhalb der gemessenen Weite abzurunden.

20. Jeder Stoß/Wurf ist unmittelbar nach dem Versuch zu messen, und zwar

a) vom nächstliegenden durch den Aufschlag der Kugel, des Diskus, des Hammerkopfes hinterlassenen Eindruckrandes bis zur Innenkante des Stoßbalkens/Kreisrings entlang einer geraden Linie zum Kreismittelpunkt,

b) beim Speerwurf von der Stelle, wo die Spitze des Speeres zuerst auf den Boden traf bis zum Innenrand des Abwurfbogens entlang einer geraden Linie zum Mittelpunkt des vom Abwurfbogen teilweise gebildeten Kreises.

Markierung

21. Der beste Versuch jedes Wettkämpfers kann mit einer Fahne oder Markierung gekennzeichnet werden, die außerhalb und entlang der Sektorlinie anzubringen ist. Der geltende Weltrekord, und allenfalls der bestehende Gebiets- oder nationale Rekord, können ebenfalls mit einer Fahne oder Markierung gekennzeichnet werden.

Regel 188 Kugelstoß

Wettkampf

1. Die Kugel ist mit einer Hand von der Schulter aus zu stoßen. Wenn der Wettkämpfer seine Stellung im Kreis einnimmt, um den Stoß auszuführen, soll die Kugel den Hals oder das Kinn berühren oder in nächs-

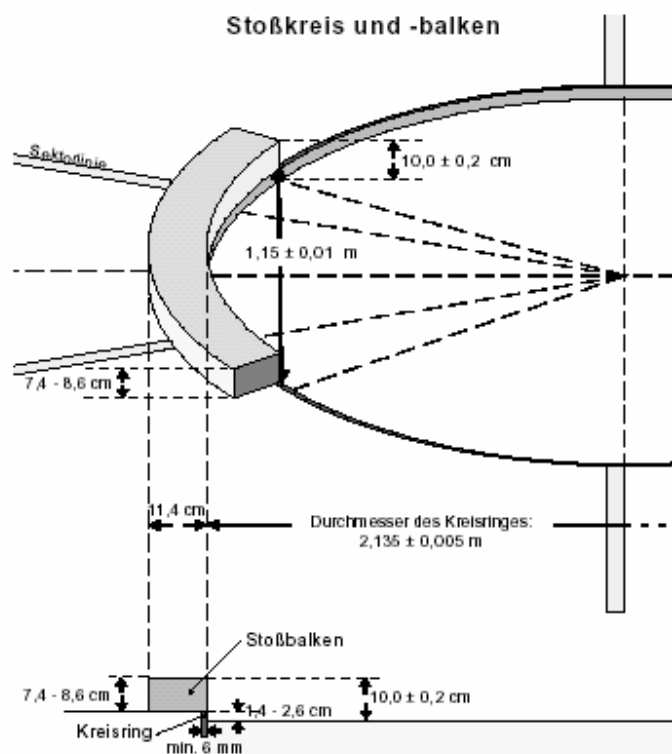
ter Nähe dazu sein; während des Stoßes darf die Hand nicht aus dieser Stellung gesenkt werden. Die Kugel ist nicht hinter die Schulterlinie zu führen.

Stoßbalken

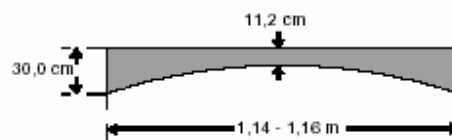
2. *Konstruktion.* Der aus Holz oder anderem geeigneten Material gefertigte Stoßbalken ist weiß und bogenförmig, so dass seine Innenkante mit der Innenkante des Kreisringes übereinstimmt. Er ist in der Mitte zwischen den Sektorlinien anzubringen und fest im Boden zu verankern.

3. *Abmessungen.* Der Stoßbalken ist 11,2 - 30 cm breit, 1,15 m (+-1 cm) lang und 10 cm (+-2 mm) hoch, bezogen auf die Ebene der Kreisinnenfläche.

Erläuterung: Die Länge des Stoßbalkens wird als Sehne gemessen, siehe Zeichnung.



Alternativer Stoßbalken (gem. IAAF-Spezifikation)



Kugel

4. *Konstruktion.* Die Kugel besteht aus massivem Eisen, Messing oder einem anderen Metall, das nicht weicher ist als Messing, oder aus einer Hülle eines solchen Metalls, die mit Blei oder anderem Material gefüllt ist. Sie ist kugelförmig und ihre Oberfläche darf keine Unebenheiten haben. Die Oberfläche muss glatt geschliffen sein und eine durchschnittliche Höhe von weniger als 1,6 µm, d.h., eine Rauheitszahl Nr. 7 oder weniger aufweisen.

5. Die Kugel soll folgenden Angaben entsprechen:

Kugel	Männer M 30 - 45	m. Jgd. A + M 50 + 55	M 60 + 65 m. Jgd. B	Frauen, W 30-45, M 70 u.a. w. Jgd. A + B, M 15/14	W 50 u.a. W 15/14 M + W 13/12
Gewicht zur Zulassung zum Wettkampf mindestens	7,260 kg	6,000 kg	5,000 kg	4,000 kg	3,000 kg
Herstellerinformation Toleranz für Lieferung von Wettkampfgeräten	7,265 - 7,285 kg	6,005 - 6,025 kg	5,005 - 5,025 kg	4,005 - 4,025 kg	3,005 - 3,025 kg
Durchmesser mindestens höchstens	110 mm 130 mm	105 mm 125 mm	100 mm 120 mm	95 mm 110 mm	85 mm 100 mm

Ergänzungstabelle ÖLV

Kugel	Junioren	m. Jgd.	Juniorinnen Schüler A	w. Jgd., Schi. A, Schü. B	Schi. B
Gewicht zur Zulassung zum Wettkampf mindestens	6,250 kg	5,000 kg	4,000 kg	3,000 kg	2,000 kg
Die weiteren Gewichte und Maße gelten entsprechend					

Ergänzungstabelle SLV

Kugel	Junioren	m. Jgd. A	Juniorinnen m. Jgd. B	M 70 + alter, w. Jgd. A + B Schü. + Schi. A	Schü. B Schi. B
Gewicht zur Zulassung zum Wettkampf mindestens	6,000 kg	5,000 kg	4,000 kg	3,000 kg	2,500 kg
Die weiteren Gewichte und Maße gelten entsprechend					

Regel 193 Speerwurf

Wettkampf

1. a) Der Speer ist am Griff zu fassen. Er ist über die Schulter oder den oberen Teil des Wurfarmes zu werfen und ist nicht aus einer Drehbewegung zu schleudern. Andere Wurfstile sind nicht erlaubt.
- b) Ein Wurf ist nur gültig, wenn die Spitze des Speeres vor all seinen anderen Teilen auf den Boden trifft.
- c) Vom Beginn des Anlaufens bis zum vollendeten Abwurf darf sich der Wettkämpfer nicht so vollständig drehen, dass sein Rücken zum Abwurfbogen gerichtet ist.

2. Zerbricht der Speer während eines Wurfes oder in der Luft, ist dies kein Fehlversuch, sofern bis dahin kein Regelverstoß begangen wurde. Verliert der Wettkämpfer dadurch das Gleichgewicht und verstößt infolgedessen gegen die Regel, ist dies ebenfalls kein Fehlversuch; ihm ist ein neuer Versuch zu gewähren.

Speer

3. **Konstruktion.** Der Speer besteht aus drei Teilen: Kopf, Schaft und Kordelgriff. Der Schaft ist vollständig aus Metall oder anderem geeigneten homogenen Material. Daran ist ein in einer Spitze endender Metallkopf befestigt.

Die Oberfläche des Schaftes darf keine Unebenheiten, Rillen, Furchen, Löcher, Spiralen oder raue Stellen aufweisen und ist durchgehend gleichmäßig und glatt geschliffen.

Anmerkung:

Ein Speerkopf mit einer geschweißten verstärkten Spitze ist zulässig, sofern der Kopf auf der ganzen Oberfläche glatt und gleichmäßig ist.

4. Der den Schwerpunkt bedeckende Kordelgriff darf den Durchmesser des Schaftes um höchstens 8 mm übersteigen. Er hat eine gleichmäßig geformte, nicht rutschige Oberfläche ohne Knoten, Kerben oder andere Unebenheiten. Der Kordelgriff ist gleichmäßig dick.

5. Der Querschnitt des Speeres ist durchgehend kreisförmig (*Anmerkung 1*). Der größte Durchmesser des Schaftes liegt unmittelbar vor dem Kordelgriff. Der Mittelteil des Schaftes, einschließlich des Teils unter dem Kordelgriff, ist zylindrisch oder nach hinten leicht verjüngt, wobei die Verkleinerung des Durchmessers von direkt vor bis direkt hinter dem Kordelgriff nicht mehr als 0,25 mm betragen darf. Vom Kordelgriff aus verjüngt sich der Speer gleichmäßig zur vorderen Spitze und zum hinteren Ende. Das Längsprofil vom Griff zur Spitze und zum Ende ist gradlinig oder leicht konvex (*Anmerkung 2*) und ist über die gesam-

te Länge des Speeres ohne abrupte Änderung des Durchmessers, ausgenommen unmittelbar hinter dem Kopf und an beiden Enden des Kordelgriffs. Beim hinteren Teil des Kopfes darf die Verkleinerung des Durchmessers 2,5 mm nicht überschreiten; diese Abweichung von der Anforderung an das Längsprofil darf sich nicht weiter als 300 mm hinter den Kopf erstrecken.

Anmerkung 1:

Obwohl der Speer einen kreisförmigen Querschnitt haben soll, ist eine Differenz von höchstens 2 % zwischen dem größten und dem kleinsten Durchmesser erlaubt. Der Mittelwert der beiden Durchmesser soll den Angaben für einen kreisförmigen Speer entsprechen.

Anmerkung 2:

Die Form des Längsprofils kann schnell und leicht mit einem mindestens 500 mm langen Metall-Lineal und zwei Fühlern von 0,20 mm und 1,25 mm Stärke geprüft werden. Bei leicht konvexen Abschnitten des Profils schwankt das Lineal, wenn es in festem Kontakt mit einem kurzen Abschnitt des Speeres steht. Bei geraden Abschnitten des Profils, gegen die das Lineal fest gedrückt wird, muss es unmöglich sein, den 0,20 mm-Fühler an einer Kontaktstelle zwischen Speer und Lineal hineinzuschieben. Das gilt nicht unmittelbar hinter der Verbindungsstelle von Kopf und Schaft. An diesem Punkt muss es unmöglich sein, den 1,25 mm-Fühler einzuschieben.

6. Der Speer soll folgenden Angaben entsprechen:

Speer	Männer M 30 - 45 m. Jgd. A	m. Jgd. B M 50 + 55	Frauen, W 30-45, M 60 + 65, w. Jgd. A + B, M + W 15/14	M 70 + 75 W 50 + 55	M 80 u.a. W 60 u.a. M + W 13/12
Gewicht zur Zulassung zum Wettkampf einschließlich Kordelgriff mindestens	800 g	700 g	600 g	500 g	400 g
Herstellerinformation: Toleranz für Lieferung von Wettkampfgeräten	805 – 825 g	705 – 725 g	605 – 625 g	505 – 525 g	405 – 425 g
Gesamtlänge des Speeres mindestens höchstens	2600 mm 2700 mm	2300 mm 2400 mm	2200 mm 2300 mm	2000 mm 2100 mm	1850 mm 1950 mm
Länge des Metallkopfes mindestens höchstens	250 mm 330 mm	250 mm 330 mm	250 mm 330 mm	220 mm 270 mm	200 mm 250 mm
Entfernung zwischen der Spitze des Metallkopfes und dem Schwerpunkt mindestens höchstens	900 mm 1060 mm	860 mm 1000 mm	800 mm 920 mm	780 mm 880 mm	750 mm 800 mm
Durchmesser des Schaftes an der dicksten Stelle mindestens höchstens	25 mm 30 mm	23 mm 28 mm	20 mm 25 mm	20 mm 24 mm	20 mm 23 mm
Breite des Kordelgriffs mindestens höchstens	150 mm 160 mm	150 mm 160 mm	140 mm 150 mm	135 mm 145 mm	130 mm 140 mm
Umfang des Kordelgriffs	darf den Durchmesser des Schaftes um nicht mehr als 8 mm vergrößern				

Ergänzungstabelle ÖLV

Speer	Junioren	Juniorinnen, m. + w. Jgd, Schü. A	Schü. B, Schi. A + B
Gewicht zur Zulassung zum Wettkampf einschließlich Kordelgriff mindestens	700 g	600 g	400 g
Die weiteren Gewichte und Maße gelten entsprechend			

Ergänzungstabelle SLV

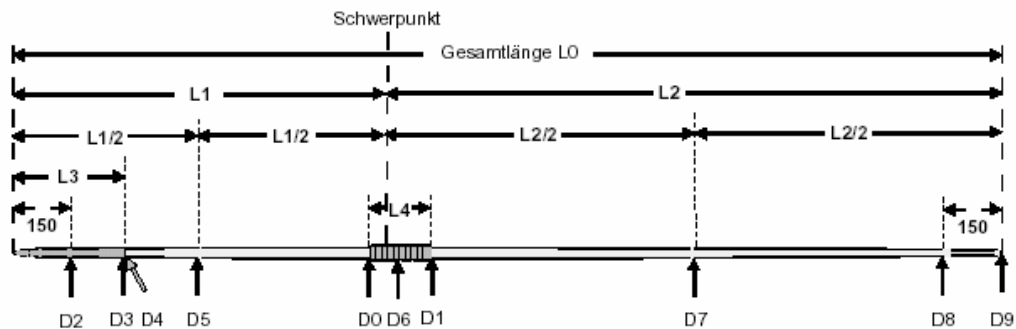
Speer	Junioren	Juniorinnen, m. Jgd.A + B, w. Jgd. A	w. Jgd.B, Schü.+ Schi. A + B
Gewicht zur Zulassung zum Wettkampf einschließlich Kordelgriff mindestens	800 g	600 g	400 g
Die weiteren Gewichte und Maße gelten entsprechend			

7. Der Speer darf keine beweglichen Teile oder andere Vorrichtungen haben, die den Schwerpunkt oder die Flugeigenschaften während des Wurfes verändern könnten.

8. Die Verjüngung des Speeres zur Spitze des Metallkopfes verläuft so, dass der Winkel an der Spitze nicht mehr als 40° beträgt. 150 mm von der Spitze entfernt soll der Durchmesser 80 % des maximalen Schaftdurchmessers nicht überschreiten. In der Mitte zwischen dem Schwerpunkt und der Spitze des Metallkopfes soll der Durchmesser 90 % des maximalen Schaftdurchmessers nicht überschreiten.

9. Die Verjüngung des Schaftes zum hinteren Ende verläuft so, dass der Durchmesser in der Mitte zwischen Schwerpunkt und Schaftende 90 % des maximalen Schaftdurchmessers nicht unterschreitet. 150 mm vom hinteren Ende entfernt darf der Durchmesser 40 % des maximalen Schaftdurchmessers nicht unterschreiten. Der Durchmesser am Schaftende beträgt nicht weniger als 3,5 mm.

Speer
alle Maßangaben in mm



Abmessungen in mm	Männer		Frauen		D	Beschreibung	Durchmesser in mm		Männer		Frauen	
	Max	Min	Max	Min			Max	Min	Max	Min		
L0	2700	2600	2300	2200	D0	unmittelbar vor dem Kordelgriff	30	25	25	20		
L1	1060	900	920	800	D1	unmittelbar hinter dem Kordelgriff	-	D0-0,25	-	D0-0,25		
L1/2	530	450	460	400	D2	150 mm hinter der Spitze	0,8 D0	-	-	0,8 D0		
L2	1800	1540	1500	1280	D3	am Ende des Metallkopfes	-	-	-	-		
L2/2	900	770	750	640	D4	unmittelbar hinter dem Metallkopf	-	D3-2,5	-	D3-2,5		
L3	330	250	330	250	D5	in der Mitte zwischen Spitze und Schwerpunkt	0,9 D0	-	-	0,9 D0		
L4	160	150	150	140	D6	über dem Kordelgriff	D0 + 8	-	-	D0 + 8		
					D7	in der Mitte zwischen Ende und Schwerpunkt	-	0,9 D0	-	0,9 D0		
					D8	150 mm vor dem Ende	-	0,4 D0	-	0,4 D0		
					D9	am Ende	-	3,5	-	3,5		

ANHANG

Steinstoß

1. Der **S t e i n** besteht aus Metall und ist quaderförmig.

	Männer	Frauen, M 60 u.ä., ml. + w. Jugend
Gewicht	1,5 kg	1,0 kg
Umfang	600 - 700 mm	550 - 600 mm

2. Der Abstoß erfolgt vor einem 7 cm x 7 cm dicken und 4 m langen weißen Abstoßbalken aus dem Stand oder aus dem Anlauf heraus, links- oder rechtshändig. Berührt ein Wettkämpfer die Oberseite des Abstoßbalkens oder des Bodens jenseits davon, ist dieser Versuch ungültig.

3. Die Leistung ist vom näherliegenden Rand der Aufschlagstelle senkrecht zur Innenkante des Abstoßbalkens zu messen. Sie ist auf ganze Zentimeter abzulesen.

Regel 200 - Mehrkämpfe

1. Nach Ermessen des Schiedsrichters Mehrkampf soll nach Möglichkeit für jeden einzelnen Wettkämpfer zwischen der Beendigung einer Disziplin und dem Beginn der nächsten eine Pause von mindestens 30 Minuten liegen. Falls möglich, sollten zwischen dem Ende der letzten Disziplin des ersten Tages und dem Beginn der ersten Disziplin des zweiten Tages mindestens zehn Stunden liegen.

2. Die Startreihenfolge kann vor jeder Disziplin neu ausgelost werden. Bei den Läufen über 100 m, 200 m, 400 m, 100 m Hürden und 110 m Hürden starten die Wettkämpfer in Gruppen, die vom Wettkampfleiter / Technischen Delegierten so eingeteilt werden, dass vorzugsweise fünf oder mehr, mindestens jedoch drei Wettkämpfer in jeder Gruppe sind. Für die letzte Disziplin des Mehrkampfes sollten die Läufe so besetzt werden, dass die nach der zweitletzten Disziplin führenden Wettkämpfer in einer Gruppe sind. Mit dieser Ausnahme können die Gruppen für die Läufe als nächste Disziplin so eingeteilt werden, wie die Wettkämpfer nach der vorangegangenen Disziplin zur Verfügung stehen.

Der Schiedsrichter Mehrkampf hat das Recht, die Gruppen neu zu ordnen, wenn dies seiner Meinung nach geboten ist.

Nationale Bestimmung

Bei nationalen Veranstaltungen trifft der Wettkampfleiter die Entscheidung.

3. Die IAAF-Regeln der Disziplinen, die zum Wettkampf gehören, werden mit folgenden Ausnahmen angewandt:

a Im Weitsprung und in allen Stoß-/Wurfdisziplinen hat jeder Wettkämpfer nur drei Versuche,
b falls ein vollautomatisches Zielbildsystem nicht verwendet wird, ist die Laufzeit für jeden Wettkämpfer von drei Zeitnehmern unabhängig zu messen,
c in Laufwettbewerben ist ein Wettkämpfer zu disqualifizieren, wenn er zwei Fehlstarts in einer Einzeldisziplin verursacht hat.

4. In jeder Laufdisziplin darf durchgehend nur ein Zeitmesssystem verwendet werden. Bei Rekorden sind vollautomatisch gemessene Zeiten erforderlich, ohne Rücksicht darauf, ob solche Zeiten für die anderen Wettkämpfer in dieser Disziplin verfügbar sind.

5. Ein Wettkämpfer, der in einer Disziplin nicht startet oder keinen Versuch macht, ist von der Teilnahme an den folgenden Disziplinen ausgeschlossen, da dies als Aufgabe des Wettkampfes betrachtet wird. Er darf nicht im Gesamtergebnis erscheinen.

Ein Wettkämpfer, der den Mehrkampf aufgeben will, hat dies unverzüglich dem Schiedsrichter Mehrkampf mitzuteilen.

6. Nach Beendigung einer Disziplin sind den Wettkämpfern die entsprechenden Punktzahlen für die Einzeldisziplin nach der gültigen » Internationalen Leichtathletik-Mehrkampfwertung « und die der Gesamtwertung bekannt zu geben.

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

7. Bei Punktgleichheit gewinnt der Wettkämpfer, der in mehr Disziplinen eine höhere Punktzahl erreichte als der/die gleichstehende/n Wettkämpfer. Führt dies zu keiner Entscheidung, gewinnt der Wettkämpfer, der die höchste Punktzahl in einer der Disziplinen erreicht hat und führt auch das noch zu keiner Entscheidung, gewinnt der Wettkämpfer mit der höchsten Punktzahl in einer weiteren Disziplin usw.. Dieses Verfahren soll auch bei Punktgleichheit auf anderen Plätzen angewandt werden.

Regel 230 Wettkampfmäßiges Gehen

Definition des wettkampfmäßigen Gehens

1. Wettkampfmäßiges Gehen ist eine Abfolge von Schritten, die so gesetzt werden, dass der Geher so Kontakt mit dem Boden hat, dass kein mit menschlichem Auge sichtbarer Kontaktverlust vorkommt. Das ausschreitende Bein hat vom Moment des Aufsetzens auf den Boden bis zur aufrechten Stellung gestreckt zu sein, d.h. am Knie nicht gebeugt.

Richten

2. a Die benannten Gericter wählen einen Gericterobmann, falls dieser nicht vorher bestimmt wurde. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c, d hat der Gericterobmann das Recht, Geher auch dann disqualifizieren, wenn sie zuvor noch keinerlei Verwarnungen erhalten haben, falls die Art ihrer Fortbewegung offensichtlich gegen die Bestimmungen in Nr. 1 verstößt. Diese Berechtigung hat der Gericterobmann aber nur auf dem Weg von der Straße zur Leichtathletikanlage und innerhalb dieser, wenn der Wettbewerb dort endet oder auf den letzten 100 m, wenn der Wettbewerb ausschließlich auf der Laufbahn oder auf einer Straße stattfindet.

b Der Gericterobmann soll als offizielle Aufsicht bei dem Wettkampf amtieren und nur bei den in a) genannten Veranstaltungen und der dort beschriebenen speziellen Situation als Gericter handeln. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c kann nach Rücksprache mit dem Gericterobmann und dem Technischen Delegierten das örtliche Organisationskomitee (*Veranstalter*) maximal zwei Assistenten für den Gericterobmann bestimmen. Es ist die ausschließliche Aufgabe dieser Assistenten, den Gericterobmann bei der Mitteilung der Disqualifikationen zu unterstützen; sie dürfen nicht als Gericter handeln.

Nationale Bestimmung DLV

Bei Veranstaltungen, die der DLV oder ein Landesverband genehmigt, kann der Gericterobmann nach Abstimmung mit der Verbandsaufsicht auch als Gericter handeln.

c Alle Gericter müssen unabhängig voneinander aufgrund von Beobachtungen mit eigenen Augen urteilen.

d Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a müssen alle Gericter internationale Gericter sein. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 b und c müssen alle Gericter entweder Gebiets-(*Area*) oder internationale Gericter sein.

Nationale Bestimmung DLV

Bei Deutschen Meisterschaften sollen alle eingesetzten Gericter Mitglieder des Levels III, II oder I sein.

e Bei Gehwettbewerben auf der Straße sollen normalerweise mindestens 6 bis maximal 9 Gericter einschließlich Gericterobmann eingesetzt sein.

f Bei Gehwettbewerben auf der Laufbahn sollen normalerweise 6 Gericter einschließlich Gericterobmann eingesetzt sein.

g Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a darf nicht mehr als ein Gericter pro Land amtieren. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c ist vom Organisationskomitee (*Veranstalter*) in Abstimmung mit dem Gericterobmann und dem Technischen Delegierten ein Offizieller für die Verwarnungsanzeigetafel und ein Protokollführer für den Gericterobmann zu bestimmen.

Warnhinweis

3. Die Geher müssen einen Warnhinweis erhalten, wenn durch die Art ihrer Fortbewegung die Einhaltung der Bestimmungen in Nr. 1 gefährdet ist. Sie können nicht beanspruchen, durch denselben Gehrichter aus dem gleichen Grund noch einmal einen Warnhinweis zu erhalten. Nach der Veranstaltung soll der Gehrichter den Gehrichterobmann über die einem Geher erteilten Warnhinweise informieren.

Verwarnung und Disqualifikation

4. a Jeder Antrag eines Gehrichters auf Disqualifikation wird Verwarnung genannt. Geher müssen verwarnt werden, wenn sie durch die Art ihrer Fortbewegung während irgendeines Teils des Wettkampfes die Bestimmungen in Nr. 1 nicht erfüllen, also sichtbaren Verlust des Bodenkontaktes oder gebeugtes Knie haben.

b Erhält ein Geher eine Verwarnung durch drei verschiedene Gehrichter, ist er disqualifiziert und muss durch den Gehrichterobmann oder seinen Assistenten über diese Disqualifikation unterrichtet werden.

c Bei Veranstaltungen, die entweder unter direkter Aufsicht der IAAF stehen oder mit deren Genehmigung stattfinden, dürfen unter keinen Umständen Verwarnungen zweier Gehrichter derselben Nationalität berücksichtigt werden.

Nationale Bestimmung DLV

Bei allen nationalen Veranstaltungen dürfen für denselben Geher nur Verwarnungen von Gehrichtern berücksichtigt werden, die verschiedenen Vereinen angehören.

d Sofern ein Geher nicht während des Wettkampfes über seine Disqualifikation unterrichtet werden kann, muss ihm die Disqualifikation so bald wie möglich nach der Zielankunft bekannt gegeben werden. Falls ein Geher nicht sofort über seine Disqualifikation unterrichtet werden kann, darf dies nicht zur Aufhebung seiner Disqualifikation führen.

e Ein Warnhinweis muss dem Geher durch ein gelbes Schild, mit dem Symbol des Verstoßes auf beiden Seiten, angezeigt werden. Mit einem roten Schild, das der Gehrichterobmann benutzt, wird dem Geher die Disqualifikation angezeigt. Geher können auch durch einen Assistenten des Gehrichterobmanns über ihre Disqualifikation unterrichtet werden.

f Bei Gehwettbewerben auf der Laufbahn muss ein disqualifizierter Geher diese sofort verlassen; bei Gehwettbewerben auf der Straße muss er sofort seine Startnummer abnehmen und die Wettkampfstrecke verlassen. Jeder disqualifizierte Geher, der die Wettkampfstrecke oder die Laufbahn nicht verlässt, muss mit weiteren Disziplinarmaßnahmen nach Regel 53.1 h rechnen.

g Zur Information der Geher muss auf der Wettkampfstrecke und/oder in Zielnähe eine Anzeigetafel aufgestellt sein, auf der die Anzahl der erhaltenen Verwarnungen angezeigt wird.

h Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a müssen die Gehrichter Handcomputer zum Datenaustausch benutzen, um die Verwarnungen an den Protokollführer und die Bediener der Verwarnungsanzeigetafeln zu übermitteln.

Start

5. Die Gehwettbewerbe sind mit einem Pistolenschuss zu starten. Das übliche Kommando für Langstreckenläufe ist dabei anzuwenden.

Bei Gehwettbewerben mit einer großen Zahl an Gehern soll fünf Minuten vor dem Start eine Vorankündigung erfolgen und falls nötig, weitere Ankündigungen folgen.

Sicherheit und Medizinisches

6. a Das Organisationskomitee (*Veranstalter*) von Gehwettbewerben soll die Sicherheit der Geher und der Offiziellen gewährleisten. Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c soll das Organisationskomitee (*Veranstalter*) sicherstellen, dass die für den Wettkampf benutzten Straßen in beiden Richtungen für den motorisierten Verkehr gesperrt sind.

b Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c sind die Wettbewerbe so anzusetzen, dass sie bei Tageslicht gestartet und beendet werden.

c Eine medizinische Untersuchung während des Wettkampfverlaufs durch das vom Organisationskomitee (*Veranstalter*) bestimmte medizinische Personal ist nicht als Unterstützung anzusehen.

d Ein Geher muss den Wettkampf sofort aufgeben, wenn er dazu von einem Mitglied des vom Organisationskomitee (*Veranstalter*) bestimmten offiziellen medizinischen Personals aufgefordert wird. Dieses Personal ist durch Armbänder, Westen oder ähnliche Kleidung klar zu identifizieren.

Erfrischungsstellen und Verpflegungsstationen

7. a An Start und Ziel aller Wettbewerbe sind Wasser und andere geeignete Erfrischungen bereitzustellen.

b Bei Wettbewerben unter 10 km sind in angemessenen Abständen Erfrischungsstellen einzurichten, falls die Wetterbedingungen solche Vorkehrungen rechtfertigen.

Erläuterung: Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.

c Bei Wettbewerben von 10 km und länger müssen in jeder Runde Verpflegungsstationen eingerichtet werden.

Zusätzlich müssen ungefähr in der Mitte zwischen den Verpflegungsstationen, bei entsprechenden Wetterbedingungen auch in kürzeren Abständen, Erfrischungsstellen eingerichtet werden, an denen ausschließlich Trinkwasser und Schwämme zur Verfügung stehen.

d Verpflegung kann entweder vom Organisationskomitee (*Veranstalter*) oder vom Geher gestellt werden und ist an den Stationen so hinzustellen, dass sie für die Geher leicht zugänglich ist oder ihnen von dazu ermächtigten Personen in die Hand gegeben werden kann.

e Nimmt ein Geher außerhalb der Verpflegungsstationen Verpflegung an, führt dies zu seiner Disqualifikation.

f Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c dürfen sich jederzeit maximal zwei Offizielle pro Land hinter dem Verpflegungstisch aufhalten. In keinem Fall darf ein Offizieller neben dem Geher herlaufen, während dieser Verpflegung annimmt.

Straßenstrecken

8. a Bei Veranstaltungen nach Regel 12.1 a, b, c darf der Rundkurs nicht länger als 2,5 km und nicht kürzer als 2 km sein. Für Gehwettbewerbe mit Start und Ziel innerhalb der Leichtathletikanlage soll der Rundkurs so nah wie möglich bei dieser liegen.

b Wettkampfstrecken sind in Übereinstimmung mit Regel 240.3 zu vermessen.

Verlassen der Wettkampfstrecke

9. Bei Gehwettbewerben von 20 km (20 000m) oder länger darf ein Geher mit Erlaubnis und unter Aufsicht eines Kampfrichters die Wettkampfstrecke oder die Laufbahn verlassen, sofern er dabei die zurückzulegende Strecke nicht verkürzt.

Transpondersystem

10. Zum Transpondersystem siehe Regel 240.10.

Regel 250 Crossläufe (national auch Waldläufe)

Allgemeines

1. Obgleich wissend, dass aufgrund der extremen unterschiedlichen Bedingungen, unter denen Crossläufe in der ganzen Welt durchgeführt werden und die Schwierigkeiten bei der Regelung für internationale Standardisierung dieses Sports, muss akzeptiert werden, dass der Unterschied zwischen sehr erfolgreichen und weniger erfolgreichen Wettkämpfen häufig in den natürlichen örtlichen Gegebenheiten und den Fähigkeiten der Streckenplaner liegen.

Die folgenden Bestimmungen sind Anleitung und Anreiz, die Länder bei der Entwicklung des Crosslaufs zu unterstützen.

Siehe auch IAAF-Langstrecken-Handbuch mit detaillierten organisatorischen Angaben.

Saison

2. Die Saison der Crossläufe sollte sich in der Regel nach Abschluss der Leichtathletikszaison über die Wintermonate erstrecken.

Austragungsort

3. a Die Strecke muss in einem offenen oder walddreichen Gebiet liegen, möglichst mit Gras bedeckt und mit natürlichen Hindernissen versehen sein, die vom Planer einbezogen werden können, um eine herausfordernde und interessante Strecke anzulegen.

b Das Gebiet muss groß genug sein, um neben der Strecke auch alle notwendigen Einrichtungen unterzubringen.

Streckenplanung

4. Für Meisterschaften und internationale Veranstaltungen und möglichst auch für andere Wettkämpfe:
a Ein Rundkurs mit einer Runde zwischen 1750 m und 2000 m muss geplant sein. Falls notwendig, kann eine kleine Runde hinzugefügt werden, um die erforderliche Strecke für die verschiedenen Wettbewerbe anzupassen, wobei die kleine Runde zu Beginn des Wettbewerbs gelaufen werden muss. Es wird empfohlen, dass jede lange Runde einen totalen Anstieg von mindestens 10 m haben soll.

b Falls möglich sind natürliche Hindernisse einzubeziehen. Sehr hohe Hindernisse, tiefe Gräben, gefährliche Auf- und Abstiege, dichtes Unterholz sowie allgemein jedes Hindernis, das eine größere Schwierigkeit darstellt, als es dem Zweck des Wettbewerbs entspricht, sollten vermieden werden. Vorzugsweise sollten möglichst keine künstlichen Hindernisse verwendet werden, wenn aber doch erforderlich, sollten sie natürlichen Hindernissen gleichen, wie man sie im freien Feld antrifft. Bei Läufen mit einer großen Zahl an Wettkämpfern sind auf den ersten 1500 m Engpässe oder andere Behinderungen, die ihnen ungehindertes Laufen nicht ermöglichen würden, zu vermeiden.

c Das Überqueren von Straßen und jeder Art von asphaltierten Oberflächen ist zu vermeiden oder auf ein Minimum zu beschränken. Kann dies nicht verhindert werden, müssen diese an ein oder zwei Stellen mit Gras, Erde oder Matten bedeckt sein.

d Ausgenommen Start- und Zielbereich darf die Strecke keine lange Gerade beinhalten. Eine natürliche wellige Strecke mit fließenden Kurven und kurzen Geraden ist am besten geeignet.

Wettkampfstrecke

5. a Die Wettkampfstrecke ist mit einem Band auf beiden Seiten deutlich zu markieren. Es wird empfohlen, auf einer Seite außerhalb der Wettkampfstrecke einen 1 m breiten Korridor nur für die Offiziellen und die Medien stabil abzugrenzen (*verpflichtend für Meisterschaftswettkämpfe*).

Kritische Bereiche müssen stabil abgegrenzt werden, insbesondere der Startbereich (*einschließlich Aufwärmzone und Stellplatz*) und der Zielbereich (*einschließlich Mixed-Zone*). Nur akkreditierten Personen wird der Zugang zu diesen Bereichen erlaubt.

b Die Zuschauer dürfen nur im Anfangsstadium des Laufes die Strecke an eingerichteten und von Helfern überwachten Stellen überqueren.

c Ausgenommen im Start- und Zielbereich wird eine 5 m breite Strecke einschließlich der Hindernisbereiche empfohlen.

Start

6. Die Läufe sind mit einem Pistolenschuss zu starten. Das übliche Kommando für Langstreckenläufe ist dabei anzuwenden.

Bei internationalen Läufen ist fünf Minuten, drei Minuten und 1 Minute vor dem Start eine Vorankündigung zu geben.

Die Startboxen sind bereitzustellen und die Mitglieder jeder Mannschaft stellen sich am Start hintereinander auf.

Wertung

7. a Beim Zieleinlauf stellen die Kampfrichter die Platzierungen der zu wertenden Wettkämpfer jeder beteiligten Mannschaft fest und addieren die Platzierungen. Die Mannschaft mit der niedrigsten Summe ist Sieger.

b Bei der Ermittlung der Summe sind die Platzierungen von den nicht zu wertenden Wettkämpfern und Einzelläufern zu streichen und die nachfolgenden Platzierungen entsprechend anzupassen.

c Bei gleicher Punktzahl hat die Mannschaft Vorrang, deren letzter gewerteter Wettkämpfer die bessere Platzierung erreichte.

Erfrischungs- und Verpflegungsstationen

9. An Start und Ziel der Läufe sind Wasser und andere geeignete Erfrischungen bereitzustellen.

Bei allen Wettbewerben sind in jeder Runde Erfrischungsstellen einzurichten, falls die Wetterbedingungen solche Vorkehrungen rechtfertigen.

Erläuterung: Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.