

# Datenblatt Kugelstossen

06.03.2022

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Kugelstossring	1	Anlagechef
1	Stossbalken (fest)	1	Resultate eintragen
1	Messband mindestens 20m (Elektronische, optische Weitenmessung, siehe WO-Anhang)	1	Messgerät
1	Stecknagel (bei Theodolit = Spiegelgerät)	1	Messperson beim Kugelaufschlag
je 2-3	Kugeln 7.26kg, 6.0kg, 5.0kg, 4.0kg, 3.0kg, 2.5kg	1	Messperson beim Ring
1	Besen	1	Bedienung Anzeigetafel
1	Rechen	1	Kugelrücktransport
5	Lappen (Kugeln putzen)		
1	Schreibunterlage mit Bleistift		
1	Stuhl und Sonnen-/Regenschirm		
1	Anzeigetafel (bei Meisterschaften, A&B - Meetings)		
3	Fahnen: Weiss, rot und gelb		

## 1. Allgemeine Bestimmungen

- **Check:** Hat das Kampfgericht nur Geräte auf dem Platz, die von der Gerätekontrolle geprüft und markiert wurden?
- Vor Beginn des Wettbewerbs darf jeder Teilnehmende Probeversuche auf dem Wettkampfbplatz ausführen. Beim Kugelstossen werden mindestens zwei Probeversuche, aus Sicherheitsgründen immer in der ausgelosten Reihenfolge und unter der Aufsicht des Kampfgerichts, ausgeführt.
- Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Teilnehmenden nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke
  - die Geräte zu benutzen,
  - den Stosskreis oder den Sektor mit oder ohne Gerät zu betreten.
- Das Kampfgericht kann einer Person, die sich sowohl für einen Lauf-, als auch für einen technischen Wettbewerb (die gleichzeitig stattfinden) gemeldet hat, erlauben, die Versuche in anderer Reihenfolge durchzuführen, als auf dem Wettkampfbblatt aufgeführt ist. Bei Rückkehr des Athleten kann er im laufenden Durchgang in anderer Reihenfolge seinen Versuch nachholen, aber kein Nachholen verpasster Durchgänge. Im 6. Durchgang darf die Reihenfolge bei Vor- und Endkampf nicht mehr geändert werden (siehe Datenblatt Mehrfachmeldung).
- Alle Stösse aus dem Kreis sind nur dann gültig, wenn das Gerät innerhalb der inneren Ränder der Sektorenlinie niederfällt (siehe auch Datenblatt Sektoren). Das niederfallende Gerät darf die inneren Ränder der Sektorenlinie nicht berühren.
- Wird bei einem Versuch durch einen Kugelstösser unnötigerweise die Zeit verzögert, ist ein SR beizuziehen. Dieser kann den Versuch als Fehlversuch werten oder den Athleten wegen Unsportlichkeit mit einer gelben Karte verwarnen.
- Bei allen Stosswettbewerben (inkl. Probeversuche) muss das Gerät zum Wurfkreis zurückgetragen werden; es darf auf keinen Fall dorthin zurückgeworfen werden.
- Die Radschlagtechnik ist nicht erlaubt.
- Vorausgesetzt, dass im Verlauf eines Versuches kein Regelverstoss vorgekommen ist, darf man einen schon begonnenen Versuch unterbrechen, das Gerät niederlegen und den Stosskreis verlassen, bevor man wieder in die Ausgangsstellung zurückkehrt und den Versuch erneut beginnt. Innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit darf der Versuch beliebig oft unterbrochen, das Gerät abgelegt und der Stosskreis verlassen werden.
- Gültig oder ungültig wird mit der weissen oder roten Fahne angezeigt.
- Die letzten 15 Sek. der Versuchszeit werden dem Athleten mit der gelben Fahne signalisiert.

### 3. Ablauf des Wettkampfes

- Achtung: Aus Sicherheitsgründen Drehrichtung der Stösser beachten entsprechende Absperrungen vornehmen und Kampfrichter entsprechend positionieren.
- Appell in der ausgelosten Reihenfolge durchführen.
- Die Teilnehmenden führen die Probeversuche nach namentlichem Aufruf in der ausgelosten Reihenfolge durch (Sicherheitsvorkehrung, siehe auch Punkt 1).
- Ersten Stösser und den Nächstfolgenden aufrufen (z.B. «Huber - bereitmachen Müller»).
- Versuchszeit = 60 Sekunden.
- Das Betreten des Ringes durch den Stösser ist auf beliebigem Weg möglich (auch via Balken).
- Der Versuch beginnt, sobald der Athlet im Ring eine stationäre Position eingenommen hat (d.h. beide Füße stehen fest und unbewegt auf dem Boden).
- Überwachen des Stosses auf die korrekte Ausführung.
- Jeder Stoss wird unmittelbar nach dem Versuch vom hinteren Rand der Aufschlagstelle (bzw. Berührungsstelle der Kugel, die der Innenkante des Kreisringes am nächsten liegt) gemessen. Das Messen erfolgt entlang einer geraden Linie von der Aufschlagstelle bzw. der Berührungsstelle über den **Mittelpunkt** des Kreises. Zur Feststellung der Weite muss das gespannte Messband so angelegt werden, dass die Weite an der Innenkante des Stossbalkens abgelesen werden kann. Messen der Weite mit dem Messband oder elektronisch (elektronische, optische Weitemessung gemäss WO-Anhang).
- Die Weite ist in vollen Zentimetern anzugeben; bei dazwischenliegenden Weiten gilt der nächstniedrigere Zentimeter. Es ist darauf zu achten, dass das Messband nicht verdreht ist.
- Nach dem dritten Durchgang werden an V, A & B-Meetings oder bei Vor- und Endkampf (gemäss Ausschreibung) in der Regel die acht Erstplatzierten (und die auf dem achten Platz mit gleicher Leistung Klassierten) weitere drei Versuche durchführen. Der Endkampf wird in umgekehrter Reihenfolge zur Rangierung nach dem Vorkampf durchgeführt.
- Verzichtet jemand auf die Teilnahme am Endkampf, rückt niemand nach; die Leistung aus dem Vorkampf wird gewertet.
- WO 4.2.3h: In technischen Disziplinen (ausgenommen Hoch, Stab) wird empfohlen, in C-Meetings nach Möglichkeit allen 6 Versuche zu gestatten. Bei weniger Versuchen müssen die Startenden bereits in der entsprechenden Ausschreibung über die Durchführungsart und allfällige Begrenzungen (z.B. nur 4 Versuche bei mehr als 15 Teilnehmern) orientiert werden.
- Bei acht oder weniger Startenden gibt es keinen Vorkampf. Alle haben 6 Versuche. Es ist nicht erforderlich, dass einer der ersten 3 Versuche gültig ist.
- Beim Mehrkampf sind beim Kugelstossen nur 3 Versuche gestattet (Ausnahmen auch bei SVM- und Team-SM, sh. Reglement).

### 4. Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Athlet

5. nach Betreten des Kreises zur Ausführung des Versuches mit irgendeinem Teil des Körpers die Oberkante des Stossbalkens oder des Kreisringes oder den Boden ausserhalb des Kreises berührt,
6. während eines Versuches die Kugel fallen lässt,
7. den Kreis verlässt, bevor das Gerät den Boden berührt hat,
8. beim Verlassen des Kreises den ersten Kontakt mit der Oberseite des Kreisrings (oder mit dem Boden ausserhalb) nicht vollständig hinter die gekennzeichnete seitliche Verlängerungslinie der hinteren Hälfte des Kreisringes setzt.

Nicht als Fehlversuch gilt, wenn der Athlet,

9. beim ersten Schwung holen und ohne abzurücken mit der Hand oder dem Fuss (bei Drehbewegungen), die Fläche ausserhalb des Kreises und vollständig hinter der seitlichen Verlängerungslinie berührt.

## 5. Persönliche Schutzvorkehrungen

- Ein Athlet darf keine Hilfsmittel irgendwelcher Art benutzen, wie z.B. das Zusammenbinden von zwei oder mehreren Fingern oder das Benutzen von Gewichten, die am Körper befestigt sind und die den Wettkämpfer beim Versuch in irgendeiner Weise unterstützen. Wird ein Verband an der Hand oder den Fingern verwendet, soll fortlaufend gewährleistet sein, dass als Ergebnis davon nicht zwei oder mehrere Finger so zusammengebunden werden, dass sich die Finger nicht einzeln bewegen lassen. Dies prüft der Obmann des Kampfgerichts vor jedem Stoss.
- Handschuhe dürfen beim Kugelstossen nicht benutzt werden.
- Um einen besseren Griff zu haben, ist es den Wettkämpfern erlaubt, eine geeignete (nicht klebende) Substanz nur an den Händen zu verwenden. Kugelstösser können solche Substanzen auch an ihrem Hals verwenden. Zusätzlich dürfen Athleten beim Kugelstoßen Kreide oder eine vergleichbare Substanz auf dem Gerät aufbringen, die leicht entfernbar ist und langfristig (länger als ca 1 Min.) keine Spuren hinterlässt.
- Zum Schutz der Wirbelsäule vor Verletzungen kann der Wettkämpfer einen Gürtel aus Leder oder anderem geeigneten Material tragen.
- Ein Athlet kann auch einen anderen Schutz tragen, z.B. eine Kniestütze.

## 6. Stoss-/ Wurfkreis

- Der Kreisring muss aus Bandeisen, Stahl oder anderem geeigneten Material gefertigt sein. Die Oberseite muss mit dem ihn ausserhalb umgebenden Boden gleich hoch sein. Der Boden rund um den Stoss-/ Wurfkreis kann entweder betoniert oder aus synthetischem Material oder asphaltiert sein.
- Das Innere des Stoss-/ Wurfkreises kann betoniert, asphaltiert oder aus irgendeinem anderen festen, nicht rutschigen Material (vor allem bei Regen) sein. Die Oberfläche des Kreisinneren muss eben sein und 1,4 - 2,6 cm tiefer liegen als die Oberseite des Kreisringes.
- Beim Kugelstossen ist ein transportabler Stosskreis, der diesen Bestimmungen entspricht, zulässig.
- Der Innendurchmesser des Stoss-/ Wurfkreises misst beim Kugelstossring 213,5 cm  $\pm$  0,5 cm. Der Kreisring muss mindestens 6 mm dick und weiss gestrichen sein. Auf beiden Seiten des Stoss-/ Wurfkreises müssen von der mittigen Oberseite des Kreis-rings aus mindestens 75 cm lange und 5 cm breite weisse Linien nach aussen gezogen sein. Die Linien können gemalt oder aus Holz oder aus anderem geeigneten Material sein. Der hintere Rand dieser Linien stellt die Verlängerung einer theoretischen Linie dar, die durch den Mittelpunkt des Stoss-/Wurfkreises und rechtwinklig zur Mittellinie des Sektors verläuft (sh. Zeichnung).
- Der Wettkämpfer darf weder in den Stoss-/ Wurfkreis noch auf seine Schuhe irgendeine Substanz sprühen oder auftragen und auch nicht die Oberfläche des Kreisinneren aufräumen.

### Kontroll-Hilfswerte bei den Wurfringen von Kugel/Diskus/Hammer

