06.03.2022

Datenblatt gerade Bahn

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
3	Startpistolen, inkl. Reinigungsmaterial	2	Starter
genügend	Schuss Munition	1-2	Rückstarter
1-2	Startpistolen elektronisch (falls vorhanden)	1	Startordner
1	Elektronische Zeitmessanlage	1	Windmesser
1	Startermikrofon zur Kommunikation mit Zeitmessung	1-2	Einlaufrichter
1	Startlautsprecher - Anlage (für V-, A-, B-Meetings)	2	Zeitmessung
1	Bahnmarkierung pro Bahn (z.B. 1 – 8)	1	Auswertung Zeiten
1	Startblock pro Bahn + min. 1 Block Reserve	6-8	Hürdenrichter
10	Hürden pro Laufbahn + mind. 4 Reserven		
1	Starterwagen mit grossem Schirm, Kabel		
1	Windmesser Lauf		
10	Fahnen gelb (zum Anzeigen von Hürdenfehlern)		

1. Ablauf des Wettkampfes

1.1 Starter

Dem Starter obliegt die **uneingeschränkte** Kontrolle über alle am Start stehenden Athleten. Er hat die mit dem Start in Zusammenhang stehenden Vorgänge zu überwachen und sich vor Einleitung eines Starts zu vergewissern, dass die Startenden und das Kampfgericht wie auch die Zeitmessung einsatzbereit sind: **Er allein entscheidet** (allenfalls mit Hilfe einer automatischen Startkontrollanlage), ob das Startprozedere den Regeln entsprochen hat oder, ob ein Verstoss, Fehlstart, unsportliches Verhalten, etc., vorliegt. Der Starter kann auch Verwarnungen (gelbe Karten) aufgrund unsportlichen Verhaltens während des Startvorganges aussprechen. Details, siehe auch Datenblatt "Fehlstart".

1.2 Rückstarter

Zur Unterstützung des Starters sind (wenn möglich) mindestens zwei Rückstarter einzusetzen. Nach Aufforderung des Starters an die Läufer zur Einnahme ihrer Startplätze hat der Rückstarter darüber zu wachen, dass niemand die Finger, Hände oder Füsse auf oder vor die Startlinie setzt. Andernfalls muss er dies sofort dem Starter melden oder in einer vorher vereinbarten Weise reagieren.
Die Rückstarter stellen sich so hin, dass sie die Läufer aus diversen Winkeln gut sehen können. Die Rückstarter sind berechtigt / verpflichtet, bei einem Fehlstart den Lauf mit einem zweiten Schuss abzubrechen. Nach einem zurückgeschossenen oder abgebrochenen Start meldet der Rückstarter seine Beobachtungen dem Starter.

1.3 Startordner

Der Startordner hat (falls nicht vorher im Rechnungsbüro gemacht) die Auslosung der Startplätze vorzunehmen und darüber zu wachen, dass die Startenden an den Vor-, Zwischen- und Endläufen so teilnehmen, wie sie eingeteilt sind und dass sie ihre Startnummern erkennbar (nicht gefaltet) tragen. Er verteilt die Laufbahnnummer und kontrolliert, dass sie auf der richtigen Hüftseite (auf der Hose) angebracht werden und dass sie gut angedrückt sind. Er muss den Läufern die ausgelosten Bahnen zuweisen und sie vor der Startlinie sammeln. Anschliessend ist dem Starter die Startbereitschaft zu melden. Falls ein Start wiederholt werden muss, sind die Startenden in gleicher Weise neu aufzustellen.

1.4 Bahn- und Hürdenrichter

Der Bahn- und Hürdenrichter ist Assistent des Schiedsrichters und darf selbst keine Entscheidungen treffen.

Er überwacht an seinem vom Schiedsrichter zugewiesenen Platz das Laufgeschehen. Jeder Regelverstoss ist (durch Heben einer gelben Flagge) anzuzeigen und im Ereignisprotokoll einzutragen (wenn möglich Situation auf dem Boden mit Klebband markieren).

1.5 Zeitnehmer

Die Zeitnehmer stoppen die Zeit **von der Auslösung** des Startsignales bis zum Augenblick, in dem die Einlaufenden mit dem **Rumpf** die **Ziellinie** erreichen, und zwar senkrecht über der inneren Kante (Kopf, Hals, Hände, Arme, Beine oder Füsse zählen nicht).

1.6 Windmessung

Bei folgenden Laufwettbewerben ist mit dem Resultat auch die Windgeschwindigkeit einzutragen:

Distanz	**Messzeit**
80m / 100m	10 Sek (ab Startsignal)
100m H / 110m H	13 Sek (ab Startsignal)
200m	10 Sek (ab einbiegen des Führenden in die Gerade)

Das Windmessgerät (sh. Datenblatt Windmessung) muss bei Läufen neben der Geraden, angrenzend an die Bahn 1, nicht weiter als 200 cm von dieser und ca. 50 m von der Ziellinie entfernt, in einer Höhe von 122 cm hingestellt werden.

Die Windgeschwindigkeit muss in Metern pro Sekunde abgelesen werden.

- Bei Rückenwind muss auf den nächsthöheren Zehntel **aufgerundet** werden.
  Bsp.: bei einer Anzeige von **+** 2,03 m/s muss **+** 2,1 m/s protokolliert werden.
- Bei Gegenwind muss auf den nächsten Zehntel **abgerundet** werden.
  Bsp.: bei einer Anzeige von – 2,03 m/s muss – 2,0 m/s protokolliert werden.

Bei sämtlichen Wettbewerben U14 und jünger muss kein (kann aber) Wind gemessen werden.

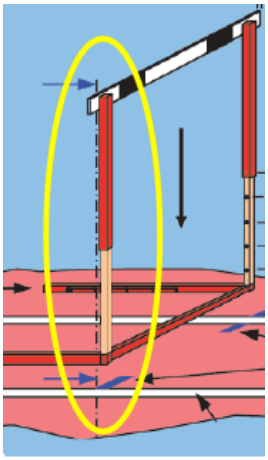
2. Allgemeine Bestimmungen gerade Bahn (bis 110m)

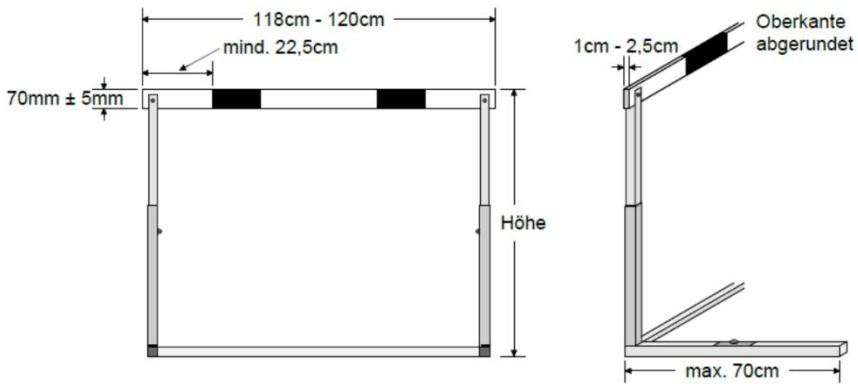
- Wird die zugeloste Bahn verlassen, so erfolgt der Ausschluss durch das Schiedsgericht. Verlässt jemand seine gerade Bahn ohne andere Läufer zu behindern, ist keine Disqualifikation auszusprechen.
- Wettkämpfer, die andere absichtlich rempeln, schneiden oder in einer anderen Weise andere Teilnehmer benachteiligen, werden ausgeschlossen.
- Die Übergänge Kurve/Gerade müssen bei Läufen über 110m gemalt sein oder sind mit Kegeln / Pylonen zu markieren.
- Die Benützung von Startblöcken ist ab U14 auf Strecken bis und mit 400 m vorgeschrieben.

3. Hürden

3.1 Position der Hürden

Jede Hürde muss so auf die Laufbahn gestellt werden, dass der Hürdenfuss in die Anlaufrichtung des Läufers zeigt.
Die dem Läufer zugewandte Seite der Hürdenlatte stimmt mit dem näher zum Start liegenden Rand der Markierung auf der Einzelbahn überein. **Da die Machart der Hürden unterschiedlich ist, muss das vorangehend beschriebene Prozedere immer kontrolliert werden.**





3.2 Hürdenlauf allgemein:

Jeder Läufer muss jede Hürde mit beiden Beinen überlaufen. Tut er das nicht, führt das zur Disqualifikation.
Außerdem muss ein Läufer disqualifiziert werden, wenn er

- beim Überqueren seinen Fuss oder ein Bein im Augenblick der Überquerung neben der Hürde (an beliebiger Seite) unter dem Niveau der Oberkante der Hürdenlatte vorbeizieht,
- nach Meinung des Schiedsrichters irgendeine Hürde absichtlich umstösst. Das unabsichtliche Berühren der Hürde führt nicht zu einer Disqualifikation.
- Ein Athlet ist auch zu disqualifizieren, wenn er direkt oder indirekt eine Hürde in einer anderen Bahn umwirft oder seine Hürde wesentlich so verschiebt, dass sie in eine andere Bahn fällt oder geschoben wird.

3.3 Hürdenmarkierungen

Sh. Datenblatt "Hürden Halle & Stadion"