

Datenblatt Hochsprung

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
2	Sprungständer (ohne Bügel)	1	Anlagenchef & nachmessen
2 - 3	Sprunglatten (siehe Punkt 7)	1	Resultat eintragen
1	Sprungkissen minimal 5 x 3 x 0.7 m	2	Latte auflegen
1	Messlatte minimal 2.5 m	1	Bedienung Anzeigetafel
1	Schreibunterlage mit Bleistift		
1	Zeitschaltuhr (bei V, A+B-Meeting)		
1	Anzeigetafel (bei V, A+B-Meeting)		
1	Stuhl & Tisch		
1	Sonnen-/Regenschirm (eventuell Zelt)		
je 1	Fahne weiss, gelb und rot		
1-2	Windanzeige mit Bändchen		
	Anlauf - Markierungsmaterial (z.B. Klebband)		

1. Allgemeine Bestimmungen

- Vor Beginn des Wettbewerbs darf jeder Teilnehmende mindestens zwei Probeversuche auf dem Wettkampffeld ausführen. Die Probeversuche finden immer unter Aufsicht des Kampfrichters statt.

Erläuterung: Der Wettkampfleiter legt jeweils fest, wie viele Probeversuche gemacht werden können.

- Gemäss IWR 25.3.1 darf jeder Athlet zur Unterstützung des Anlaufes und des Absprungs eine oder zwei Markierungen benutzen.
- Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Athleten nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke die Anlaufbahn oder den Absprungbereich zu benutzen.
- Bei allen Sprungwettbewerben sollen an geeigneter Stelle eine oder mehrere Windanzeigen aufgestellt werden, die dem Athleten die ungefähre Windrichtung und -stärke anzeigen.

2. Ablauf des Wettkampfes

- Die Teilnehmenden machen ihre Probesprünge (sh. Allgemeine Bestimmungen).
- Einige Minuten vor Beginn des Wettkampfes ist der Appell durchzuführen: In ausgeloster Reihenfolge die Namen der Athleten ablesen, gleichzeitig die Anfangshöhe erfragen und auf dem Wettkampfbogen eintragen. Anschliessend Anfangshöhe und Steigerungen bekanntgeben (in der Regel vom Veranstalter oder in den technischen Weisungen vorher festgelegt).
- Die Anlage wird zum Wettkampfbeginn einkalibriert: die Latte auf die Anfangshöhe legen, genau nachmessen (senkrecht vom Boden bis zum tiefsten Punkt der Oberkante der Sprunglatte, nur auf ganze Zentimeter einstellen), Abstand der Latte auf dem Aufleger zum Ständer (= beidseitig 1 cm frei) kontrollieren. Zwischen Sprungständer und Matte muss ein Abstand von ca. 10 cm sein. Nach jedem Höherlegen der Sprunglatte muss nachgemessen werden.

Tipp: Bei jedem Ständer steht ein Kampfrichter, der für die Höhenverstellung verantwortlich ist; ein weiterer Kampfrichter kontrolliert die Höhe mit der Messlatte/Libelle in der Mitte.

Anmerkung: Im Mehrkampf können die STV - Weisungen der Vereinsleichtathletik (WLA) angewandt werden.

- In der Ausschreibung und den Technischen Weisungen muss aufgeführt sein, nach welchen Regeln der Wettkampf durchgeführt wird.
- Ersten Springer und den Nächstfolgenden aufrufen z.B. «Müller - bereitmachen Meier». Versuchszeit = 60 Sekunden.
- Überwachen des Sprunges auf korrekte Ausführung innert 60 Sekunden (Ausnahmen: Siehe 5. Versuchszeiten).
- Das erzielte Ergebnis ins Wettkampfbogen mit Abkürzung oder Minuszahl eintragen

-1 = DNS (did not start) -2 = DNF (did not finish) -3 = DQ (disqualified) -4 = NM (no mark) -5 = r (retired from competition)

— = nicht gesprungen (Verzicht) X = Fehlsprung O = Höhe übersprungen

Höhe	1.75	1.80	1.85	1.90	1.93	1.96	1.99	2.01	2.03	2.05	2.07
	2.09	2.11									
	122 Hanspeter Muster		1.80	97 SUI		Lausanne sports athlétisme					
Resultat	—	XO	O	XO	—	XO	—	XXO	XO	XXO	XO
	XXO	XXX									

Die persönliche Anfangshöhe kann unmittelbar hinter dem Namen notiert werden!

Bei Disqualifikation oder vorzeitigem Wettkampfabbruch ist auf dem Notenblatt die zutreffende Bemerkung einzutragen.

- Wenn der Athlet einen Versuch auf einer bestimmten Höhe auslässt, hat er nachher nicht mehr das Recht, diese Höhe nochmals zu springen (= Verzicht auf Höhe).

Kommentar: Wenn ein Athlet auf einer bestimmten Höhe den ersten Versuch nicht machen will, kann er den Wettkampf erst auf der nächsthöheren Höhe fortsetzen. Im Hochsprung bezieht sich ein Verzicht (-) nicht auf einen einzelnen Versuch, sondern auf eine Höhe. Wenn ein Athlet aus irgendeinem Grund beim ersten Durchgang/Versuch einer bestimmten Höhe nicht anwesend ist, wird dies als Verzicht angeschaut. Folglich kann er den Wettkampf erst bei der nächsthöheren Höhe fortsetzen.

3. Fehlversuche

Als **Fehlversuch oder Fehler** zählt,

- wenn mit beiden Füßen abgesprungen wird,
- das Abwerfen der Latte ab den Auflageplatten (Auflegern),
- das Berühren des Bodens (inkl. Nulllinie) oder des Aufsprungkissens jenseits der Sprungständer mit irgendeinem Teil des Körpers, ohne die Latte zu überspringen,
- wenn die Latte oder die senkrechten Teile der Ständer beim Anlaufen berührt werden, ohne zu springen.

Nicht als Fehlversuch zählt,

- wenn sich die Sprunglatte durch Einwirkung des Athleten beim Sprung dreht und allenfalls mit einer anderen Seite als der üblichen Auflagefläche auf den Auflegern liegen bleibt.

4. Allgemeine Regeln

- Das Kampfgericht kann Athleten, die sich sowohl für einen Lauf-, Stoss- oder Wurfwettkampf (die gleichzeitig stattfinden) gemeldet hat, erlauben, die Versuche in anderer Reihenfolge durchzuführen, als es vorher durch das Los bestimmt wurde. Bei einem „Vorziehen/hintenanstellen“ darf aber ein Athlet nur einen Versuch ausführen (kein Nachholen verpasster Versuche und ein Wiedereinstieg allenfalls erst auf nächster Steigerungshöhe, wenn bei Rückkunft nicht im ersten Durchgang anwesend).
- Es muss vom Veranstalter gestelltes geeignetes Markierungsmaterial benützt werden. Damit werden der Anlauf- und der Absprungpunkt markiert. Wird kein derartiges Markierungsmaterial zur Verfügung gestellt, darf von Athleten Klebeband, aber keine **Kreide oder ähnliche Substanzen, verwendet werden.**
- Die letzten **15 Sekunden** der Versuchszeit sind dem Athleten mit einer gelben Fahne zu **signalisieren.**
- Nach drei aufeinanderfolgenden Fehlsprüngen (gleichgültig auf welcher Höhe) scheidet der Springer aus. Nach einem oder zwei Fehlversuchen kann auf den zweiten oder dritten Versuch über diese Höhe verzichtet und diese auf der nächsten Höhe ausgeführt werden. In einem solchen Falle darf nachträglich nicht mehr auf derjenigen Höhe gesprungen werden, auf die verzichtet worden ist. Ein Verzicht ist mit einem Strich zu notieren (sh. 2. Ablauf des Wettkampfes)
- **Hinweis:** Die Sprunglatte kann im Wettkampf allenfalls auch auf eine internationale Qualifikations-Limite (auch CH-Rekordhöhe / ER / WR) gelegt werden, wenn die vorgegebenen Sprunghöhen diese Höhe nicht enthalten.

5. Verzögerung und Versuchszeiten

Der Athlet, der bei einem technischen Wettbewerb grundlos seinen Versuch verzögert, trägt folgenden Konsequenzen:

Der verantwortliche Kampfrichter zeigt dem Athleten an, dass alles für den Versuch bereit ist und der festgelegte Zeitraum für seinen Versuch beginnt. Entscheidet sich danach der Athlet, den Versuch nicht (oder zu spät) auszuführen, wird der Versuch nach Ablauf der festgelegten Zeit als Fehlversuch protokolliert. Endet der Versuch **nach** Ablauf der Versuchszeit ist der Versuch zu werten.

Erläuterung: Vor Beginn des Wettkampfs ist den Athleten bekannt zu geben, in welcher Form die Anzeige für den Beginn der Versuchszeit geschieht (Aufruf, Ziehen der Startnummer, Fahnenzeichen o.ä.). Der Athlet hat einen Verzicht auf seinen Versuch vor dieser Anzeige bekannt zu geben.

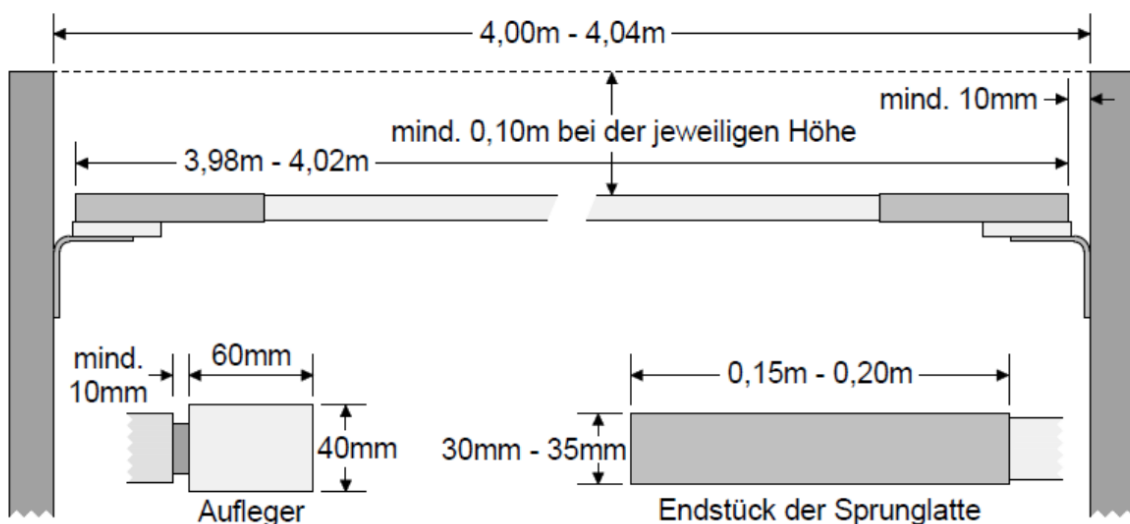
Die **letzten 15 Sekunden** der Versuchszeit werden ihm mit einer gelben Fahne **signalisiert**.

Folgende erweiterten Versuchszeiten gelten bei:

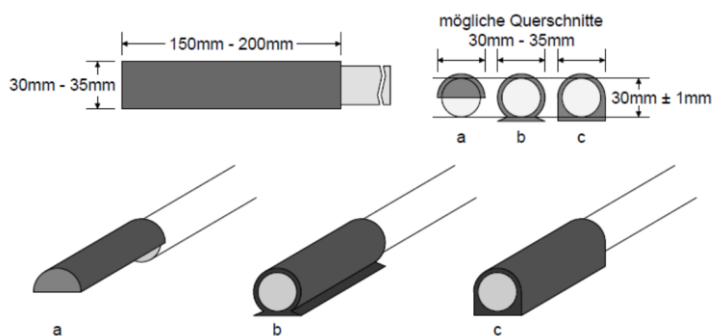
Zahl der verbliebenen Wettkämpfer	Einzel	Mehrkampf
mehr als drei	60 Sek.	60 Sek.
zwei oder drei	90 Sek.	90 Sek.
Einer allein	180 Sek.	120 Sek.
aufeinander folgende Versuche im Wettkampf	120 Sek.	120 Sek.

6. Ständer / Aufleger, Sprunglattenformen und Hochsprunganlage

6.1 Ständer/ Aufleger



6.2 Sprunglattenformen



6.3 Hochsprunganlage

