06.03.2022

Datenblatt Start / Fehlstart

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1-2	Startpistolen mit genügend Munition	1	Starter
1-2	Startpistolen elektronisch (falls vorhanden)	1-2	Rückstarter
1	Rückstartpistole	1	Startordner
1-x	Startblöcke plus Reserve		
1	Starterwagen, grosser Schirm / Kabel		
1	Startermikrofon zur Kommunikation mit Zeitmessung		
1	Startlautsprecher-Anlage (für V, A, B-Meetings)		
1-6 (8)	Bahnmarkierung pro Bahn		
1	Startablaufinformationssystem (Rückstartanlage für A, B- und V-Meetings ohne V KLV), falls vorhanden	1	Bediener Rückstartautomat

1. Kampfgericht Start

1.1 Nullschuss

Vor jedem Wettkampfneustart (inkl. am Folgetag & Neustart Zeitmessung) ist der "Nullschuss" durch zu führen, inkl. Kontrolle der Software „Einstellung der Anlage"! (Starterteam mit Zeitmessung + Schiedsrichter).

1.2 Startprozedere «auf die Plätze»

Auf das Kommando "auf die Plätze" resp. "fertig" ("prêt", "set"), müssen die Läufer sofort und ohne Verzögerung ihre vollständige und endgültige Startstellung einnehmen. Ist der Starter (nachdem die Läufer ihre Startpositionen eingenommen haben) aus irgendeinem Grund nicht überzeugt, dass alles bereit ist, um mit dem Startvorgang fortzufahren, hat er alle Läufer aufzufordern, ihre Startplätze zu verlassen (aufzustehen und/oder zurückzutreten). Anschliessend stellt sie der Startordner erneut auf.

Wenn ein Läufer (nach Meinung des Starters)

- nach dem Kommando "auf die Plätze" oder "fertig" und vor dem Startsignal den Abbruch des Starts verursacht, z.B. durch Heben der Hand und/oder in dem er im Fall des Tiefstarts aufsteht oder sich aufrichtet, ohne dafür einen plausiblen Grund anzugeben (solch ein Grund ist vom zuständigen Starterchef zu beurteilen), oder
- dem Kommando "auf die Plätze" oder "fertig" nicht nachkommt oder in einer angemessenen Zeit nicht seine endgültige Startstellung einnimmt, oder
- nach dem Kommando "auf die Plätze" oder "fertig" andere Läufer am Start durch Laute oder anderweitig stört, hat der Starter den Start abzubrechen.

1.3 Fehlstart-Regelung (Zusammenfassung)

- Einzelwettbewerb (ab U16 und älter) > Null-Fehlstart < (kein Fehlstart erlaubt).
  Grundsätzliches: Wer einen Fehlstart verursacht, wird von weiteren Starts für den betreffenden Wettbewerb (Disziplin) ausgeschlossen.

  Einzel- / Staffelwettkampf: ab U16 und älter
  SVM: ab U16 und älter
  Team SM: Aktive

- Einzelwettbewerb (U14 und jünger)
  Grundsätzliches: Nach einem Fehlstart wird die ganze Serie verwarnt. Wer einen weiteren Fehlstart verursacht, wird vom betreffenden Wettbewerb (Disziplin) ausgeschlossen.

  Einzel- / Staffelwettkampf: U14 und jünger
  SVM: U14 und jünger

- Mehrkampf (alle Kategorien, inkl. SVM-Mehrkampf)
  Grundsätzliches: Nach einem Fehlstart wird die ganze Serie verwarnt. Wer einen weiteren Fehlstart verursacht, wird von der betreffenden Disziplin ausgeschlossen.
  Mehrkampf: ab U10 und älter

- Swiss Athletics Nachwuchsprojekte (UBS Kids Cup, Visana Sprint und MILLE GRUYÈRE)
  Bei einem Fehlstart wird der Fehlbare verwarnt, beim 2. Fehlstart des gleichen Athleten wird er von dieser Disziplin ausgeschlossen.
- Masters (ausschliesslich bei Masters-Veranstaltungen)
  Es gelten die gleichen Fehlstartregeln wie für die Nachwuchsprojekte.
  Bei einem Fehlstart wird der Fehlbare verwarnt, beim 2. Fehlstart des gleichen Athleten wird er von dieser Disziplin ausgeschlossen.
  Hinweis: Startet ein "Master" aber bei den Aktiven, gilt deren Regelung!

1.4 Nationale Bestimmung Swiss Athletics

Die Bewertung des Starts und eine allfällige Verwarnung / ein Ausschluss erfolgen durch den Starter (Funktion als Startschiedsrichter).
Die ausgesprochenen Verwarnungen sind durch das Starterteam auf dem Ereignisprotokoll einzutragen; sie sind dem Schiedsgericht, der Zeitmessung sowie dem Rechnungsbüro mitzuteilen.