



Datenblatt Rundbahn

Stand: 05.02.2012 / jost/mo

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
3	Startpistolen , inkl. Reinigungsmaterial	2	Starter
100	Schuss Munition	1-2	Rückstarter
5	Seitennummernsätze aus Stoff 1 - 25	1	Startordner
1	Elektronische Zeitmessanlage	1	Windmesser
1	Startermikrofon zur Kommunikation mit Zeitmessung	1	Einlaufrichter
1	Starter - Lautsprecheranlage	1	Rundenanzeige
1	Bahnmarkierung pro Bahn (z.B. 1 – 8)	1	Seitennummer Abnahme
10	Hürde pro Laufbahn + 4 Reserven	2	Zeitmessung
1	Startblock pro Bahn + min. 1 Reserve	1	Auswertung Zeiten
1+1	Starterwagen / Sonnenschirm	2	Kurvenrichter
je 2	Fahnen weiss, rot und gelb		
1	Fahnen weiss, rot und gelb; pro Wechsel und Richter	1	Team Übergaberichter
(1 Schiri und pro 2 Bahnen je 1 Anfang- + End- Übergaberichter)			

2. Ablauf des Wettkampfes

2.1 Starter

Dem Starter obliegt die uneingeschränkte Kontrolle über alle am Start befindlichen Wettkämpfer und Wettkämpferinnen. 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 einsatzbereit sind; er alleine entscheidet, sofern der Startvorgang nicht durch eine automatische Startkontrolle überwacht wird.

2.2 Rückstarter

Zur Unterstützung des Starters sind ein oder mehrere Rückstarter einzusetzen. Bei Läufen von 200m, 400m, 400m Hürden, 4x100m, 4x200m, 4x400m und Schweden-Staffel /Medley Relay) sollen mindestens zwei Rückstarter eingesetzt werden. Jeder Rückstarter stellt sich so hin, dass er die ihm zugewiesenen Läufer gut sehen kann. Der Rückstarter ist berechtigt, den Lauf bei einem Fehlstart mit einem zweiten Schuss abzubrechen. Nach einem zurückgeschossenen oder abgebrochenen Start meldet der Rückstarter seine Beobachtungen dem Starter.

Nach Aufforderung des Starters an die Läufer und Läuferinnen 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.

2.3 Startordner

Der Startordner hat, falls nicht vorher geschehen, 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 ihre Startnummern erkennbar (nicht gefaltet) tragen.

Er muss den Läufern und Läuferinnen die ausgelosten Bahnen zuweisen und sie vor der Startlinie sammeln. Anschliessend ist dem Starter die Startbereitschaft zu melden.

Falls ein Start wiederholt werden muss, sollen die Startenden in gleicher Weise neu aufgestellt werden.

2.4 Einlaufrichter

Die Einlaufenden werden in der Reihenfolge festgestellt, in der sie mit dem Rumpf (also nicht mit Kopf, Hals, Händen, Armen, Beinen oder Füßen) die Ziellinie erreichen.

2.5 Bahnrichter

Der Bahnrichter 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. Er hat zudem die Stelle sofort mit einem Klebestreifen zu markieren, an der Teilnehmende die Bahn verlassen oder bei Staffelläufen die Stabübergabe ausserhalb des Wechselraumes erfolgt.

2.6 Rundenzähler

Die Rundenzähler sind verantwortlich, dass die Wettkämpfer und Wettkämpferinnen über die noch zu laufenden Runden orientiert sind. Sie müssen eine Liste über die zurückgelegten Runden aller Teilnehmenden führen.

2.7 Zeitnehmer

Die Zeitnehmer stoppen die Zeit vom Aufblitzen des Schusses bis zum Augenblick, in dem die Einlaufenden mit dem Rumpf (also nicht mit Kopf, Hals, Händen, Armen, Beinen oder Füßen) die Senkrechte über der inneren Kante der Ziellinie erreichen.

3. Allgemeine Bestimmungen

- a) Wird die eigene Bahn verlassen, so erfolgt der Ausschluss durch das Schiedsgericht. Eine wesentlicher Vorteil schliesst die auf irgendeine Weise erzielte Verbesserung der Position ein, einschliesslich der Rückkehr in den Lauf aus einer "eingeklemmten" Position, bei der man jenseits der Innenkante der Laufbahn getreten oder gelaufen war.
Ausnahmefälle vgl. Ziffer 3.f sowie IWR Regel 163.4: Verlässt jemand seine gerade Bahn, ohne andere Läufer/innen zu behindern, ist keine Disqualifikation auszusprechen.
- b) Wettkämpfer und Wettkämpferinnen, die andere absichtlich rempeln, schneiden oder in einer andern Weise benachteiligen, werden ausgeschlossen.
- c) Die Benützung von Startblöcken ist bis und mit 400 m vorgeschrieben. Auch bei 4x200m, 4x400m und Schweden-Staffel haben die Startläufer/innen aus Startblöcken zu starten.
- d) Siehe WO Anhang 2, (Fehlstart-Regelung (Zusammenfassung)).
- f) Die Bekanntgabe der Zwischenzeiten an Läufer und Läuferinnen vom Innenraum aus darf nur im Einverständnis mit dem Schiedsgericht erfolgen, und zwar durch einen dafür bestimmten Kampfrichter.

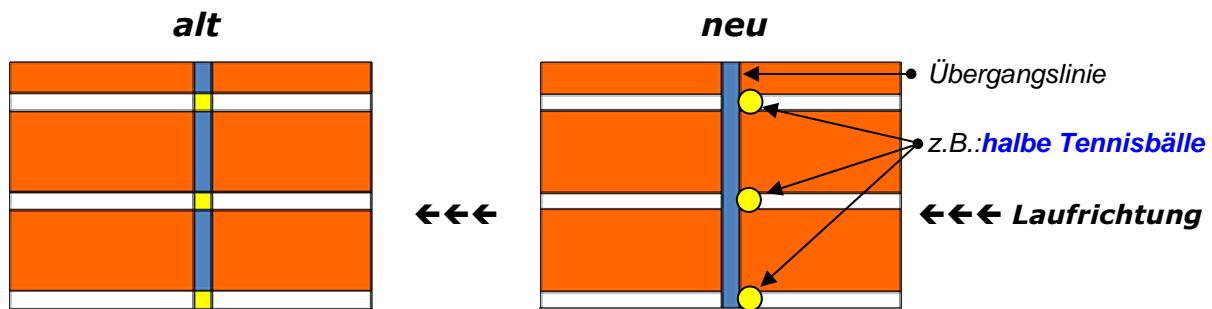
Hürdenlauf

Jeder Läufer muss jede Hürde überlaufen. Tut er das nicht, führt das zur Disqualifikation.

Außerdem muss ein Läufer disqualifiziert werden, wenn er:

- a. beim Überqueren seinen Fuß oder sein Bein im Augenblick der Überquerung neben der Hürde (an beliebiger Seite) unter dem Niveau der Oberkante der Hürdenlatte vorbei zieht,
 - b. nach Meinung des Schiedsrichters irgendeine Hürde absichtlich umstößt
- Das Berühren der Hürde führt nicht zu einer Disqualifikation, das seitliche Vorbeiziehen ist entscheidend.

Übergangslinie 800m



Bei Wettkampferveranstaltungen gemäß Regel 1 Nr. 1a, b, c und f müssen die Läufer bei einem 800 m-Lauf bis zu der ihnen näher liegenden Kante der Übergangslinie am Ende der ersten Kurve in Einzelbahnen laufen.

Die Übergangslinie ist eine gebogene, 5 cm breite und quer über die Laufbahn gezogene Linie. Damit die Läufer diese besser erkennen, müssen kleine Kegel oder Prismen unmittelbar vor der Schnittstelle der Bahnbegrenzungslinien zu der Übergangslinie hingestellt werden, die 5 cm x 5 cm, nicht höher als 15 cm sind und möglichst unterschiedliche Farbe zu den Bahnbegrenzungslinien und den Übergangslinien haben.

Erläuterung: Anstelle von Kegel oder Prismen können auch durchgeschnittene (halbe) Tennisbälle verwendet werden (siehe auch Regel 170 Nr. 8).

Regel 169 Hindernisläufe / Steeple

Meisterschaftsstrecken	Hindernisbreite / haie largeur min 3.96m / Wassergraben / fossé d'eau 3.66 ± 2cm	
	Männer / U23 M / U20 M 3000 Steeple 91.4 ± 0.3cm 28 Hindernisse, 7 Wassergraben	Frauen / U23 W / U20 W 3000 Steeple 76.2 ± 0.3cm 28 Hindernisse, 7 Wassergraben
	U18 M 2000 Steeple 18 Hindernisse, 5 Wassergraben	U 18 W 2000 Steeple 18 Hindernisse, 5 Wassergraben

1. Die Standardstrecken sind 2'000 m und 3'000 m.
2. Beim 3'000 m-Lauf sind 28 Hindernisse und 7 Wassergrabenhindernisse, beim 2'000 m-Lauf sind 18 Hindernisse und 5 Wassergrabenhindernisse zu überqueren.
3. Bei den Hindernisläufen müssen, nachdem die Ziellinie das erste Mal passiert worden ist, in jeder vollständigen Runde 5 Hindernisse überquert werden, mit dem Wassergrabenhindernis an vierter Stelle. Die Hindernisse sind gleichmäßig so zu verteilen, dass der Abstand dazwischen ungefähr ein Fünftel der Rundenlänge beträgt.

Anmerkung: Ist bei dem 2'000 m-Lauf der Wassergraben innerhalb der Laufbahn, muss die Ziellinie zweimal passiert werden, vor der ersten Runde mit allen fünf Hindernissen (*die Hindernisse H 1 + H 2 sind in diesem Fall erst nach dem zweiten Passieren der Ziellinie zu überqueren*).

4. Beim 3'000 m-Lauf wird die Strecke vom Start bis zum Beginn der ersten vollständigen Runde ohne Hindernisse gelaufen (*H 3 u. H 5 sind erst danach hinzustellen*). Beim 2'000 m-Lauf wird die Strecke vom Start bis eingangs der Gegengeraden ohne Hindernisse gelaufen (*H 1 u. H 2 sind erst danach hinzustellen*).

Nationale Bestimmung

Beim 1500 m-Lauf wird die Strecke vom Start bis zum Beginn der ersten vollständigen Runde ohne Hindernisse gelaufen (*die Hindernisse H 2, H 3 und H 5 sind erst danach hinzustellen*).

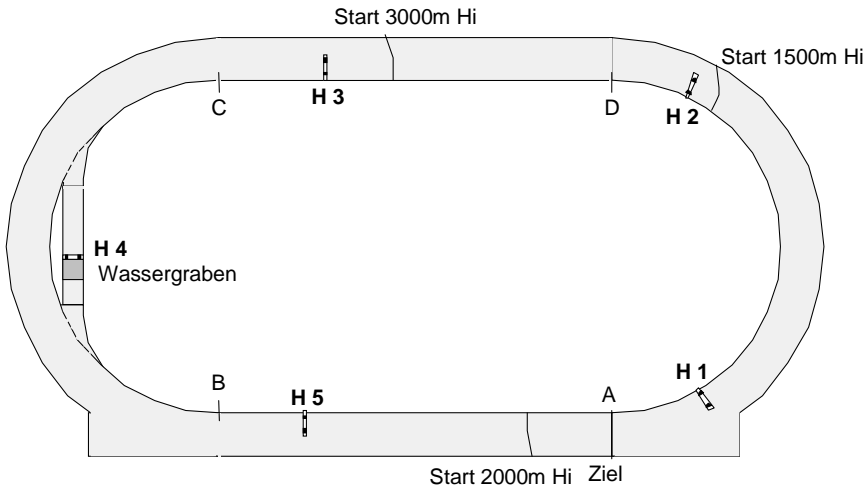
5. Die Hindernisse müssen so auf die Laufbahn gestellt werden, dass der Hindernisbalken 30 cm weit in den Innenraum ragt.
6. Jeder Läufer überquert jedes Hindernis und springt über oder geht durch den Wassergraben. Fehler führen zu einer Disqualifikation.

Außerdem muss ein Läufer disqualifiziert werden, wenn er

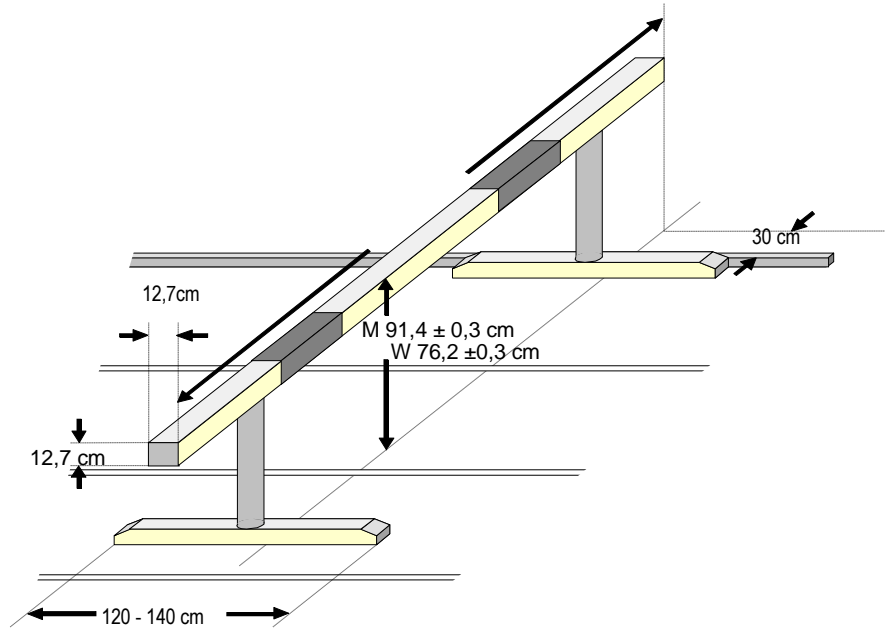
- a beim Sprung seitlich neben den Wassergraben tritt;
- b beim Überqueren seinen Fuß oder sein Bein unter dem Niveau der Oberseite des Hindernisbalkens vorbei zieht,

Vorausgesetzt diese Bestimmungen sind beachtet, kann ein Läufer die Hindernisse in jeder Art überqueren.

Hindernis-Steepelaufbahn



Hindernisabmessungen



Wassergraben

