



## Datenblatt Kugelstossen pro Anlage

Stand: 24.03.2012 / jost/mo

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Kugelstossring , Durchmesser 2.15m	1	Anlagenchef
1	Stossbalken	1	Schreiberling
1	Messband Min. 20m	1	Messperson beim Kugelaufschlag
1	Stecknagel	1	Messperson beim Ring
je 3	Kugeln 7.26 kg, 6.0 kg, 5.0 kg, 4.0 kg, 3.0 kg, 2.5 kg	1	Bedienung Anzeigetafel
1	Besen	1	Kugelrücktransport
1	Rechen		
5	Lappen		
1	Schreibunterlage mit Bleistift		
1	Stuhl		
1	Sonnenschirm		
1	Anzeigetafel (bei Meisterschaft)		

### Kampfgericht Kugelstossen

#### 2. Ablauf des Wettkampfes

- 2.1 Appell in der ausgelosten Reihenfolge durchführen.
- 2.2 Den Teilnehmenden sollen zwei Probeversuche erlaubt werden. Diese sind bei den Wurfwettkämpfen nach namentlichem Aufruf entsprechend der ausgelosten Reihenfolge unter der Aufsicht des Kampfgerichts durchzuführen (Sicherheitsvorkehrung).
- 2.3 Erste/n Werfer/in und den/die Nächstfolgende/n aufrufen (z.B. «Huber - bereitmachen Müller»).
- 2.4 Überwachen des Stosses auf korrekte Ausführung.
- 2.5 Messen der Stösse:  
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, entlang einer geraden Linie von der Aufschlagstelle bzw. Berührungsstelle bis zum **Mittelpunkt** des Kreises bzw. Kreisbogens. Zur Feststellung der Leistung muss das gespannte Messband so angelegt werden, dass die Leistung am Stossbalken abgelesen werden kann. Die Leistung ist in vollen Zentimetern anzugeben; bei dazwischenliegenden Leistungen gilt der nächstniedrige Zentimeter.
- 2.6 Nach dem dritten Durchgang werden in der Regel die acht Erstplatzierten und die auf dem achten Platz mit gleicher Leistung Klassierten (Beachtung der IWR Regel 180.20 "gleiche Leistung") weitere drei Versuche durchführen. Der Endkampf wird in umgekehrter Reihenfolge durchgeführt.  
Verzichtet jemand auf die Teilnahme am Endkampf, wird die Leistung aus dem Vorkampf gewertet. Nach dem Verzicht eines/einer zum Endkampf Berechtigten darf niemand ersatzweise nachrücken.  
Gilt nicht für C-Meeting nur für Meisterschaft.
- 2.7 Bei acht oder weniger Startenden gibt es keinen Vorkampf. Alle haben sechs Versuche. Es ist nicht erforderlich, dass einer der ersten drei Versuche gültig ist.
- 2.8 Beim Mehrkampf sind nur je drei Versuche gestattet.

#### 3. Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der/die Wettkämpfer/in .....

- a) 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;
- b) während eines Versuches die Kugel fallen lässt;
- c) den Kreis verlässt, bevor das Gerät den Boden berührt hat;
- d) beim Verlassen des Kreises den ersten Schritt ausserhalb nicht vollständig hinter die gekennzeichnete seitliche Verlängerungslinie der hinteren Hälfte des Kreisringes setzt;

#### 4. Allgemeine Regeln

- a) Das Kampfgericht kann einer Person, 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. Unter diesen Voraussetzungen darf aber ein Athlet oder eine Athletin pro Durchgang nur einen Versuch ausführen (kein Nachholen verpasster Versuche).
- b) Alle Stösse aus dem Kreis sind nur dann gültig, wenn das Gerät innerhalb der innern Ränder der Sektorenlinie niederfällt, die beim Kugelstossen einen Winkel von 34,92° bilden. Das niederfallende Gerät darf die innern Ränder der Sektorenlinie nicht berühren.
- c) Wird bei Stoss- oder Wurfwettkämpfen unnötigerweise ein Versuch verzögert, kann dies als Fehlversuch gewertet werden. Für ein zweites Verzögern während des Wettkampfes soll das Schiedsgericht den Ausschluss von jedem weiteren Versuch anordnen. Die bis dahin erreichten Leistungen behalten Gültigkeit (IWR 180.17).
- d) Bei allen Stoss- und Wurfwettkämpfen (inkl. Probeversuche) muss das Gerät zum Wurfkreis zurückgetragen werden.  
*Es darf auf keinen Fall dorthin zurückgeworfen werden.*
- e) Die Radschlagtechnik ist nicht mehr erlaubt.
- i) 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.



# Kugelstoß-, Diskuswurf- und Hammerwurfsektor

Maße zum Anlegen der Sektorlinien

