

# Kampfrichtertätigkeit bei Leichtathletikwettkämpfen und Turnfesten

## Kampfrichter – Fibel 2026

### Übersicht der wichtigsten Regeln

<b>Inhalt</b>	<b>Seite</b>
1. Kampfrichterin, Kampfrichter: Funktion und Aufgabe	2
2. Schiedsrichterin, Schiedsrichter: Funktion und Aufgabe	2
3. Läufe	3
4. Sprünge	7
5. Würfe	12
6. Zeitlimiten für Versuche	16
7. Mehrkampf	16
8. Turnfest – Disziplinen	17
9. Kategorien / Geräte / Gewichte	19
10. Wettkampfanlagen für Läufe/Würfe/Sprünge (Skizzen)	20

## 1. Kampfrichterin, Kampfrichter: Funktion und Aufgabe

### Funktion

Kampfrichterinnen und Kampfrichter sind unentbehrliche Helferinnen/Helfer auf den Anlagen bei der Durchführung von lokalen, regionalen, nationalen oder internationalen Wettkämpfen der Leichtathletik, Turnfesten und Schulsportanlässen. Sie gewährleisten gleiche Bedingungen für alle nach international gültigen Regeln. Sie erfassen die erzielten Leistungen objektiv und neutral.

### Aufgaben

Kampfrichterinnen und Kampfrichter richten Anlagen ein, führen Athletinnen und Athleten durch die Wettkämpfe, stoppen Zeiten, messen Weiten, entscheiden über die Gültigkeit der Versuche, kontrollieren Material. Sie arbeiten eng mit der Kampfrichter-Chefin oder dem Kampfrichter-Chef und den Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern zusammen. Am Ende des Wettkampfes wird das Material zurückgestellt und Anlagen werden abgedeckt.

### Spezialaufgaben

Kampfrichterinnen und Kampfrichter mit einer speziellen Zusatzausbildung:

- Starterinnen und Starter
- Zielfilm-/ Videooperateure für die Zeit- und Weitenmessung
- Wettkampfbürospezialistinnen und -spezialisten für die Resultat-Auswertung
- Gerätekontrolleure
- Speakerinnen und Speaker (die durch den Wettkampf führen)

## 2. Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter: Funktion und Aufgaben

Für jeden Wettkampf mit lizenzierten Athletinnen und Athleten benötigt es in der Schweiz - je nach Wettkampfkategorien - einen bis vier Schiedsrichterinnen oder Schiedsrichter, welche entsprechend gekennzeichnet sind.

### Ihre Aufgaben sind

- Einhalten der Wettkampffregeln (in Zusammenarbeit mit den Kampfrichterinnen und Kampfrichter)
- Überprüfen der Wettkampfanlage und die Arbeit im Wettkampfbüro
- endgültige Entscheidung treffen auf dem Platz über eine allfällige Wiederholung von Sprüngen, Würfen und Läufen (gemäss WO und IWR)

- Entgegennehmen von Berufungen. Athletinnen und Athleten, wie auch Trainerinnen und Trainer haben die Möglichkeit, bei allen Kampfrichterentscheidungen eine Berufung bei der Schiedsrichterin oder beim Schiedsrichter einzureichen (schriftlich und innert 30 Minuten); die Jury trifft dann die endgültige Entscheidung
- Ausschliessen von Athletinnen und Athleten vom Wettkampf, falls grobe Regelverstösse vorliegen; wettkampfunfähige Athletinnen und Athleten dürfen von der Schiedsrichterin oder vom Schiedsrichter aus dem Wettkampf genommen werden
- Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter können den Kampfrichterinnen und Kampfrichter Anweisungen geben, Fehlentscheide ändern und Anlagewechsel bzw. Nachbesserungen anordnen.

### 3. Läufe

#### Anlagen

Die Laufwettbewerbe werden im Freien auf einer 400 m Rundbahn (4-8 Bahnen), oder in der Halle auf einer 200 m Rundbahn (4 Bahnen), durchgeführt. Die Bahnen weisen eine Breite von 1,22 m auf (inklusive der äusseren 5 cm breiten weissen Begrenzungslinie). Die äussere Linie zählt zur Bahn und darf vom Athleten betreten werden.

#### Start/Ziel

Die Lauflänge wird von Start und Ziel bestimmt und zählt von der Aussenkante (gegen die Athletin/en Athleten hin) der Startlinie bis zur Aussenkante des Zielstrichs. Bis zu 110 m wird in Geraden gelaufen, ab 200 m aus einer gestaffelten Startlinie oder Evolvente, welche die längere Strecken in der Kurve entsprechend kompensieren. Bis 400 m wird in fixen Bahnen gelaufen; 800 m werden in der Regel in Bahnen gestartet. Das Ziel ist für alle auf dem geraden Zielstrich.

#### Startplätze

Die Startplätze (Bahn/Serie) werden im Wettkampfbüro ausgelost und dürfen nicht getauscht werden. Die Athletinnen und Athleten laufen in derjenigen Serie, in die sie eingeteilt wurden.

## Hilfsmittel

Bei Sprintdisziplinen (bis 400 m) wird aus den Startpflöcken gestartet. Eine eigene Markierung ist nur im Staffelwettbewerb auf der eigenen Bahn (Markierband, keine Kreide) erlaubt.

## Windmessung

Bei allen kurzen Läufen (60-200 m) wird der Wind wie folgt ab Startschuss gemessen:

- 50/60 m und 50/60 m Hürden: 5 Sek. Messdauer
- 80/100 m und 80 m Hürden: 10 Sek. Messdauer
- 100/110 m Hürden: 13 Sek. Messdauer
- bei 200 m ab Beginn der Zielgerade: 10 Sek. Messdauer

Bei Kategorien U14 und jünger sowie UBS Kids Cup und Visana Sprint ist keine Windmessung erforderlich.

## Startvorgang

- bis und mit 400 m durch folgendes Kommando: „Auf die Plätze - fertig - Schuss“
- ab 600 m: „Auf die Plätze - Schuss“

Nach einem Fehlstart einer Athletin oder eines Athleten verliert dieser sofort die Startberechtigung

- Kategorien U14 und jünger & Mehrkampf: 1 Fehlstart pro Laufserie ist erlaubt, beim zweiten Fehler erfolgt der Ausschluss der/des Fehlbaren
- bei den Nachwuchsserien UBS Kids Cup, Visana Sprint, Mille Gruyère gilt: 1 Fehlstart pro Person ist erlaubt

## Verlassen der Bahn

Für Läufe in Bahnen (bis und mit 400 m sowie erste 100 m beim 600/800 m Lauf mit Start in Bahnen) gilt:

Wird die innere Bahnbegrenzungslinie in den Kurven mehr als 1x berührt oder 1x ganz übertreten, erfolgt der Ausschluss.

Ein einmaliger Tritt auf die Linie gegen innen wird nicht sanktioniert. Verlässt jemand seine Bahn auf der Geraden ohne andere Läuferinnen oder Läufer zu behindern, ist keine Disqualifikation auszusprechen.

Für Läufe nicht in Bahnen (ab mehr als 400 m) gilt:

Wird in den Kurven mehr als 1x auf oder über die innere Bahnbegrenzungslinie getreten, wird die fehlbare Läuferin oder der fehlbare Läufer disqualifiziert. Ein einmaliger Tritt auf oder über die innere Bahnbegrenzungslinie ist erlaubt.

## **Kurven- und Übergaberichterinnen und -richter**

Sie sind für den regelkonformen (Staffel-)Lauf verantwortlich und zeigen Übertretungen mit der gelben Flagge an. Sie notieren und markieren auf einem Blatt den Fehlerort. Die Disqualifikation erfolgt durch eine Schiedsrichterin oder einen Schiedsrichter.

## **Rundenzählerinnen und -zähler**

Sie überwachen die Anzahl gelaufener Runden, notieren Zwischenzeiten und zeigen die letzte Runde mit einem Glockenzeichen jeder Läuferin und jedem Läufer bzw. jeder Teilgruppe an.

## **Einlauf**

Die Einlaufrichterinnen und -richter notieren die Reihenfolge des Zielerreichens (Rumpf ist massgebend) der Läuferinnen und Läufer.

## **Zeitnahme / Zeitmessung**

Von Hand oder elektronisch, mit oder ohne Zielfilm oder per Video. Die Zeit läuft vom Aufblitzen des Schusses bis zum Moment, wo der Rumpf der Athletin oder des Athleten die Ziellinie erreicht. Zeitangabe erfolgt meist in Hundertstel; für die Rangierung können auch Tausendstel beigezogen werden.

## **Hürdenlauf**

Anzahl und Höhe der Hürden sind je nach Strecke und Kategorie unterschiedlich. Jede Kampfrichterin und jeder Kampfrichter muss sich vor jedem Rennen genau informieren. Alle Hürdenfüsse schauen gegen den Start und die Gegengewichte sind auf die gelaufene Hürdenhöhe umzustellen. Eine Disqualifikation aus dem Hürden-Wettkampf erfolgt, wenn eine Athletin oder ein Athlet die Hürden absichtlich umstösst, die Füsse seitlich an der Hürde vorbei unter dem Lattenniveau durchzieht oder die Bahn verlässt (abkürzt).

## Höhe der Hürden

Kategorie und Hürdenhöhe in cm

<i>Distanz</i>	<i>M+</i>				<i>W+</i>			
	<i>U23<sup>1</sup></i>	<i>U20M</i>	<i>U18M</i>	<i>U16M</i>	<i>U23<sup>1</sup></i>	<i>U20W</i>	<i>U18W</i>	<i>U16W</i>
80 m	-	-	-	-	-	-	-	76,2
100 m	-	-	-	83,8	83,8	83,8	76,2	-
110 m	106,7	99,1	91,4	-	-	-	-	-
300 m	-	-	83,8	-	-	-	76,2	-
400 m	91,4	91,4	83,8	-	76,2	76,2	76,2	-
60 m	für U14 = 76,2; für U12 / U10 = 76,2 (oder 68/60) <sup>2</sup>							

<sup>1</sup> Die **U23** laufen die gleichen Hürdenhöhen wie die M/W (und auch in den gleichen Serien).

<sup>2</sup> Die Höhe kann auch tiefer gestellt werden (muss in der Ausschreibung festgelegt sein).

## Hindernislauf (Steeple)

In jeder Runde befinden sich mehrere Hindernisse, eines davon am Wassergraben. Vom Start bis zum Beginn der ersten vollen Runde (1. Zieldurchlauf) stehen noch keine Hindernisse, diese müssen während der 1. Runde nach dem Durchlauf sofort gestellt werden. Die Läuferinnen und Läufer müssen die Hindernisse überqueren und dürfen dazu auch die Hände zu Hilfe nehmen. Achtung: Bei den Frauen und in der Kategorie U18M muss die Höhe bei allen Hindernissen und am Wassergraben umgestellt werden! Die Laufdistanzen von Männern zu Frauen unterscheiden sich! (siehe Datenblatt).

## Staffellauf

Jede Läuferin und jeder Läufer bestreitet einen fixen Teilabschnitt mit dem Stab. Vor und nach dem Teilabschnitt befinden sich die sogenannten Wechselräume (30 m), in denen der Stab übergeben werden muss. Die oder der Übernehmende läuft innerhalb des Wechselraumes an und übernimmt den Stab vor der Endmarke. Massgebend ist die Position des Stabes, der ganz im alleinigen Besitze der/des Übernehmenden sein muss. Die abgebende Läuferin oder der abgebende Läufer muss in seiner Bahn bleiben, bis der gesamte Laufbereich wieder frei ist. Andernfalls erfolgt die Disqualifikation der Staffel. Bei 4x200 m und 4x400 m kann nach dem 1. Wechsel ab der Markierung (Einbiegeline grün) auf der Innenbahn gelaufen werden. Die gemeldete Reihenfolge der Staffelläuferinnen oder -läufer muss eingehalten werden.

Bei Nachwuchskategorien (U16, U14, U12, U10) gibt es Besonderheiten, wie z.B. 5x80 m, 5x freie Wechsel und 6x freie Wechsel.

## **Staffelstab**

Wird der Staffelstab fallen gelassen, darf einzig die Athletin oder der Athlet, die oder der den Stab verloren hat, ihren/seinen Stab wieder aufheben und dazu allenfalls die Bahn verlassen. Sie oder er darf dabei aber niemanden behindern.

## **Gemischte Starts**

Frauen und Männern können bei kleinen Startfeldern (Läufe nur ab 600 m, falls durch Swiss Athletics bewilligt) in gleiche Serien eingeteilt werden. Solche Läufe müssen als „mixed“ entsprechend ausgeschrieben und rangiert werden.

# **4. Sprünge**

## **Allgemeines**

Das Wettkampfgericht besteht pro Anlage aus einer Anlagechefin oder einem Anlagechef und genügend Kampfrichterinnen und Kampfrichter sowie Helferinnen und Helfern. Die Anlagechefin oder der Anlagechef leitet den Wettkampf und entscheidet über die Gültigkeit der Versuche.

Sie/er kann die Reihenfolge der Sprünge ändern, wenn gute Gründe vorliegen (z.B. zusätzliches Bestreiten eines Laufes). Die Kampfrichterinnen und Kampfrichter messen die gültigen Versuche, notieren die Resultate, bedienen die Anzeigetafel und bringen die Anlagen wieder in Ordnung.

## **Verfügbare Zeit**

Ab Aufruf durch die Kampfrichterin oder den Kampfrichter hat die Athletin oder der Athlet 60 Sek. Zeit den Anlauf zu starten.

Die zuständige Kampfrichterin/ der zuständige Kampfrichter ruft die Athletinnen und Athleten in der vorgegebenen Reihenfolge zum nächsten Versuch mit „Meier Birgit, bereitmachen Müller Sabine“ auf.

## Resultatnotierung

Eine Kampfrichterin oder ein Kampfrichter notiert die Leistungen sowie den Wind (+ = Rückenwind - = Gegenwind) beim Drei-/Weitsprung auf dem Wettkampfblatt wie folgt:

Zahl (z.B. 6,32)	= gültiger Wert
DNS	= nicht angetreten ("did not start")
DNF	= aufgegeben ("did not finish")
NM	= ohne gültigen Versuch ("no mark")
-	= ausgelassener Einzelversuch
o	= gültiger Versuch
x	= Fehlversuch
r	= Verzicht auf Fortführung des Wettkampfes ("retired")
DQ	= disqualifiziert durch SR

Die Resultate können zusätzlich auf Platz auch elektronisch erfasst werden.

## Reihenfolge

Sie ist vom Rechnungsbüro auf dem Startblatt fix festgehalten und kann nicht verändert werden.

Ausnahme: Bewilligung der Anlegechefin oder des Anlagechefs, wenn gleichzeitig in einer anderen Disziplin gestartet wird. Die betroffene Athletin / der betroffene Athlet darf am Schluss des Durchgangs teilnehmen. Der Sprung verfällt jedoch, wenn der nächste Durchgang bereits begonnen hat. Verpasste Sprünge werden nicht nachgeholt.

Im 6. Durchgang wird nur noch in der Reihenfolge, welche auf dem Wettkampfblatt festgehalten ist, gestartet. Der Endkampf wird in der umgekehrten Reihenfolge der Rangierung nach 3 Durchgängen absolviert (also zuerst der 8., dann der 7., usw.).

Beim Hoch- und Stabhochsprung kann nur im ersten Durchgang einer Höhe eingestiegen werden.

## Anzahl Versuche

Beim Weit- und Dreisprung haben alle Athletinnen und Athleten grundsätzlich 3 Versuche.

Bei Mehrkämpfen haben alle Athletinnen und Athleten ausschliesslich 3 Versuche, bei SVM-Wettkämpfen gemäss Reglement 3 oder 4 Versuche.

Beim Hoch- und Stabhochsprung scheidet die Athletinnen oder Athleten nach 3 erfolglosen Versuchen in Folge aus. Bei einem Verzicht auf einen Sprung

darf kein weiterer Sprung mehr auf derselben Höhe ausgeführt werden. Er kann jedoch auf einer nächsten Höhe nachgeholt werden.

Bei Qualifikationswettkämpfen darf nach Erreichen der Qualifikationslimite nicht weiter gesprungen werden.

### **Endkampf bei technischen Disziplinen**

Bei Meisterschaften (Ausnahme SVM, SM Team, Mehrkampf): Nehmen mehr als 8 Athletinnen oder Athleten am Wettkampf teil, erfolgt in der Regel nach 3 Versuchen eine Zwischenwertung. Den besten 8 stehen dann 3 weitere Versuche zu. Verzichtet eine Athletin oder ein Athlet aus den Top 8, den Wettkampf weiterzuführen, rutscht niemand nach.

Der Endkampf wird in der umgekehrten Reihenfolge der Rangierung nach 3 Durchgängen absolviert (also zuerst die/der 8., dann die/der 7., usw.).

### **Rangierung bei gleicher Leistung**

Beim Weit- und Dreisprung zählt bei gleicher Leistung der zweitbeste (falls nötig der drittbeste usw.) Sprung. Beim Hoch- und Stabhochsprung zählen als erstes die geringere Anzahl Versuche auf der letzten übersprungenen Höhe, als zweites die total geringere Anzahl aller Fehlversuche. Bei gleicher Anzahl werden mehrere Athletinnen / Athleten ex aequo auf dem ersten Platz klassiert.

### **Wertung**

Jeder gültige Versuch zählt (aus Vor- und Endkampf) für die Rangierung, der beste gültige Versuch wird gewertet.

### **Einspringen**

Erfolgt durch die Instruktion der Anlagechefin oder des Anlagechefs. Alle Athletinnen und Athleten haben ein Anrecht auf mindesten zwei Probeversuche.

## **4.1 Hochsprung und Stabhochsprung**

### **Sprungständer**

Sie stehen sicher und eben und müssen die Sprunghöhe um mindestens 10 cm überragen. Der Abstand der beiden Ständer beträgt beim Hochsprung 4,00 m – 4,04 m und beim Stab 4,48 m – 4,52 m.

Die Stabständer müssen in der Längsrichtung verschiebbar sein; die Auflageflächen auf den Auflegern sind eben und 55 mm lang. Es müssen genügend Schutzmatten (auch Ständer unten) vorhanden sein.

## **Sprunglatte**

Sie besteht aus Kunststoff. Die Latte muss gerade sein und es soll immer die gleiche Auflagefläche benutzt werden. Der obere Teil der Aufleger ist meist bombiert.

## **Sprungmatte**

Sie muss gross und weich sein (Stab mind. 5 x 6 m). Die Matte darf die Ständer nicht berühren (10 cm Abstand). Falls beim Stabhochsprung keine Integralmatten vorhanden sind, sind Vormatten und Kissen neben dem Einstichkasten unbedingt einzusetzen.

## **Sprunghöhen**

Die ausgeschriebenen Anfangs- und Sprunghöhen müssen eingehalten werden. Die Steigerung im Hochsprung beträgt mind. 2 cm, im Stabhochsprung mind. 5 cm. Wenn nur noch eine Athletin oder ein Athlet im Einsatz steht, kann diese/r (mit Ausnahme des Mehrkampfes) die Höhe selbst festlegen (mind. + 2 cm). Die Wettkampfaufnahme erfolgt durch die Springerin oder den Springer, die/der die tiefste Einstiegshöhe wählt. Die Einstiegshöhe muss sich innerhalb der festgelegten Steigerungshöhenskala befinden.

## **Messen der Sprunghöhe**

Gemessen wird mit einer geeichten Messlatte mit Ausleger (Libelle), senkrecht vom Boden (Nulllinie) bis zur Oberkante der Latte, aussen und in der Mitte. Jede neue Höhe wird nachgemessen.

## **Sprungstäbe**

Der Stab darf aus einem beliebigen Material bestehen und von beliebiger Länge und Dicke sein. Eine Umwicklung mit max. 2 Lagen Klebeband ist erlaubt; für die untersten 30 cm auch mehr. Springerinnen und Springer dürfen für einen besseren Halt Harz oder Handschuhe verwenden.

## **Null-Linie/Absprunglinie**

Wenn die Ständer eingemessen sind, ist in der beidseitigen Verlängerung der hinteren Kante des Einstichkastens die Linie auszuziehen (Kreide oder Markierband) oder die Kissen mit der aufgezeichneten Linie so zurechtziehen, dass sie dieser Linie entsprechen.

## **Fehlversuche**

- beidbeiniges Abspringen
- Herunterfallen der Latte vom Aufleger (durch Körperberührung oder Stab)
- Berühren der Null-Linie und des Bereichs dahinter vor dem Überqueren der Latte mit einem Körperteil (Stab zählt als Körperteil)

- Umgreifen der Hände am Stab während des Sprunges
- Zurücklegen der Latte im Sprung
- Zeitüberschreitung (60 Sek.; Zeit läuft ab Aufruf; letzte 15 Sek. werden angezeigt)

## 4.2 Weitsprung / Dreisprung

### Anlauf

Beliebig; die Anlaufbahn sollte zwischen 35 m - 45 m lang sein.

### Absprung

Der Absprung geschieht vor der Absprunglinie am Ende des Balkens. Diese Linie ist meist mit einem Plastilinstreifen (90°-Winkel) versehen, wo Übertretungen sichtbar werden. Übertreten kann auch elektronisch oder auf Sicht beurteilt werden. Das Abspringen vor dem Balken (in Anlaufhaltung) ist erlaubt.

### Messen

Gemessen wird mit einem geeichten Messband auf den ganzen Zentimeter (immer abgerundet), zwischen dem hintersten Eindruck des Körpers in der Sprunggrube und der Absprunglinie. Sprünge neben die Sandgrube sind ungültig! Ein Messnagel wird beim letzten Eindruckpunkt gesteckt. Gemessen wird immer mit unverdrehtem Messband im rechten Winkel zur Absprunglinie (vordere Kante des Sprungbalkens gegen den Sand hin), welche notfalls mit einem Brett / Besenstiel verlängert wird. Eine elektronische Weitemessung mit einem Theodolit oder Videomessung (VDM) ist ebenfalls möglich.

### Zonenabsprung

Die Schülerkategorien (U14 und jünger) springen innerhalb einer markierten 80 cm Zone ab. Gemessen wird ab der Fussspitze (innerhalb der Zone) und dem letzten Eindruckspunkt des Körpers. Bei Absprüngen vor der Zone (in Anlaufhaltung), wird ab Zonenbeginn gemessen.

### Sprungfolge im Dreisprung

Links - links - rechts oder rechts - rechts - links  
Das Schwungbein darf dazwischen den Boden touchieren.

### Hilfsmittel / Markierungen

Anlaufmarkierungen werden in der Regel vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Falls nicht, darf eigenes Klebeband benutzt werden (keine Kreide oder Farbe). Beim Drei-, Weit- und Stabhochsprung sind die Markierungen an den Rand der Anlaufbahn zu setzen.

## Fehlversuche

- Durchbrechen der Senkrechten zur Absprunglinie mit einem festen Teil des Schuhs
- Landen (hinterster Eindruck) ausserhalb der Sandgrube (auch vor der Sandgrube landen = ungültig)
- Saltosprünge jeder Art
- Zeitüberschreitung (60 Sek. ab Aufruf)
- Zurücklaufen durch die Grube (falls der 1. Schritt nicht ausserhalb erfolgt ist)
- Berühren des Bodens ausserhalb der Grube mit irgendeinem Körperteil, wenn dieser Eindruck näher zum Absprungbalken liegt als der letzte Eindruck in der Grube.

## Hinweis auf das Übertreten beim Weit- und Dreisprung:

Oftmals gibt es Diskussionen, ob Sprünge gültig oder ungültig sind. Eine Kontrolle, ob die Senkrechte zur Absprunglinie durchbrochen wurde, kann folgendermassen geschehen:

- mit einem Plastilinbalken (90°- Winkel)
- mit einer Videoaufnahme
- rein optisch durch das Kampfgericht

Klare Absprünge hinter dem Plastilin Richtung Grube gelten als Durchlaufen und sind ungültig. Im Zweifelsfall muss der Wettkampf unterbrochen werden und eine Schiedsrichterin oder ein Schiedsrichter dazu gezogen werden.

## Windmessung beim Weit- und Dreisprung

Der Windmesser befindet sich rund 20 m vor dem Absprung und ca. 1 m neben der Anlaufbahn in 122 cm Höhe. Die Windangabe muss bei jedem Versuch notiert werden.

## Stabweitsprung

Bitte das entsprechende Datenblatt konsultieren und die Zeichnung beachten.

## 5. Würfe

Dazu zählen Diskus-, Speer- und Hammerwerfen, Kugelstossen, Ball- und Drehwerfen (Pneu).

## Allgemeines

Das Wettkampfgericht besteht pro Anlage aus einer Anlagechefin oder einem Anlagechef und genügend Kampfrichterinnen und Kampfrichtern sowie Hilfe-

rinnen und Helfer. Die Anlegechefin oder der Anlagechef leitet den Wettkampf und entscheidet über die Gültigkeit der Versuche.

Sie/er kann die Reihenfolge der Würfe bzw. Stösse ändern, wenn gute Gründe vorliegen (z.B. zusätzliches Bestreiten eines Laufes). Die Kampfrichterinnen und Kampfrichter messen die gültigen Versuche, notieren die Resultate, bedienen die Anzeigetafel und bringen die Anlagen wieder in Ordnung.

### **Verfügbare Zeit**

Ab Aufruf durch die Kampfrichterin oder den Kampfrichter hat die Athletin oder der Athlet 60 Sek. Zeit den Wurf oder Stoss zu starten.

Die zuständige Kampfrichterin / der zuständige Kampfrichter ruft die Athletinnen und Athleten in der vorgegebenen Reihenfolge zum nächsten Versuch mit „Meier Hans, bereitmachen Müller Peter“ auf.

### **Resultatnotierung**

Eine Kampfrichterin oder ein Kampfrichter notiert die Leistungen auf dem Wettkampfblatt wie folgt:

Zahl (z.B. 45,23)	= gültiger Wert
DNS	= nicht angetreten ("did not start")
DNF	= aufgegeben ("did not finish")
NM	= ohne gültigen Versuch ("no mark")
-	= ausgelassener Einzelversuch
x	= Fehlversuch
r	= Verzicht auf Fortführung des Wettkampfes ("retired")
DQ	= disqualifiziert durch die Schiedsrichterin/den Schiedsrichter

Die Resultate können zusätzlich auf Platz auch elektronisch erfasst werden.

### **Reihenfolge**

Sie ist vom Rechnungsbüro auf dem Startblatt festgehalten und kann nicht verändert werden.

Ausnahme: Bewilligung der Anlegechefin oder des Anlagechefs, wenn eine Athletin oder ein Athlet gleichzeitig in einer anderen Disziplin startet. Die betroffene Athletin / der betroffene Athlet darf am Schluss des Durchgangs teilnehmen. Der Wurf/Stoss verfällt jedoch, wenn der nächste Durchgang bereits begonnen hat. Verpasste Würfe/Stösse werden nicht nachgeholt.

Im 6. Durchgang wird nur noch in der Reihenfolge, welche auf dem Wettkampfblatt festgehalten ist, gestartet.

## **Anzahl Versuche**

Bei den Würfen haben alle Athletinnen und Athleten grundsätzlich 3 Versuche. Bei Mehrkämpfen haben alle nur 3 Versuche, bei SVM Wettkämpfen gemäss Reglement 3 oder 4 Versuche.

Bei Qualifikationswettkämpfen darf nach Erreichen der Qualifikationslimite nicht weiter geworfen werden.

## **Endkampf bei technischen Disziplinen**

Bei Meisterschaften (Ausnahme, SVM, SM Team und Mehrkampf): Nehmen mehr als 8 Athletinnen oder Athleten am Wettkampf teil, erfolgt nach 3 Versuchen eine Zwischenwertung. Den besten 8 stehen dann 3 weitere Versuche zu. Verzichtet eine Athletin oder ein Athlet aus den Top 8, den Wettkampf weiterzuführen, rutscht niemand nach.

Der Endkampf wird in der umgekehrten Reihenfolge der Rangierung nach 3 Durchgängen absolviert (also zuerst die/der 8., dann die/der 7., usw.).

## **Rangierung bei gleicher Leistung**

Bei gleicher Leistung zählt bei den Würfen der zweitbeste (falls nötig der drittbeste usw.) Wurf für die Rangierung.

## **Wertung**

Jeder gültige Versuch zählt (aus Vor- und Endkampf) für die Rangierung, der beste gültige Versuch wird gewertet.

## **Einwerfen**

Aus Sicherheitsgründen erfolgt das Einwerfen möglichst unter Namensaufruf in der vorgegebenen Reihenfolge. Alle Athletinnen und Athleten sollten mindestens 2 Probeversuche ausführen können.

## **Gewichte**

Es gilt die unterschiedlichen Gewichte pro Kategorie zu beachten. Die Geräte mit unterschiedlichen Gewichten werden separiert hingelegt und vor dem Wurf nochmals kontrolliert.

## **Hilfsmittel**

Gürtel aus Leder oder anderem Material sind gestattet. Es dürfen, mit Ausnahme beim Hammerwerfen (Finger frei), keine Handschuhe benutzt werden. Haftmittel an Schuhen oder am Wurfgerät sind verboten. Das Handgelenk darf nicht versteift sein, wohl aber eingebunden werden. Bandagen an den Händen sind nur bei offenen Wunden erlaubt und müssen von der Anlagechefin / vom

Anlagechef bewilligt werden (evtl. Arztzeugnis verlangen). Das Zusammenbinden der Finger ist nicht gestattet.

## Geräte

Vor jedem Wettkampf muss eine Gerätekontrolle gemacht werden. Eigene Wettkampfgeräte der Athletinnen und Athleten müssen vom Veranstalter kontrolliert und markiert werden. Der Veranstalter stellt eigene Geräte zur Verfügung.

Eigene Geräte der Athletinnen und Athleten müssen im Wettkampf allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern zur Verfügung gestellt werden.

## Ausführen der Versuche

Die Athletin oder der Athlet ist alleine im Abwurfsektor oder Wurfring und hat zu Beginn des Versuches eine ruhige Ausgangsstellung. Er darf die vertikalen Innenflächen des Wurfringes bzw. des Abwurfbalkens berühren, nicht aber deren Oberfläche. Er darf innerhalb der Zeitlimite von 60 Sek. das Gerät ablegen und neu beginnen.

## Fehlversuche

- Berühren der Oberkante des Wurfringes (ausser bei der Auftaktbewegung) oder des Balkens oben
- Übertreten der Abwurflinie beim Speerwerfen/Ballwurf mit einem Körperteil nach Beginn des Versuches
- Verlassen des Wurfrings, bevor das Gerät den Boden berührt
- Zeitüberschreitung (60 Sek., Zeit läuft ab Aufruf)
- Verlassen des Wurfringes über die vordere Hälfte (seitliche Markierung)
- Kugelstossen mit beiden Händen oder Ausholen hinter der Schulterlinie
- Fallenlassen des Gerätes während des Versuches
- Landung des Geräts auf oder ausserhalb der Sektorlinie.

## Messen

Beim Speerwurf kann gemessen werden, wenn die Athletin oder der Athlet über die imaginäre 4 m-Linie zurückgelaufen ist (seitliche Markierung) oder den Anlauf korrekt verlassen hat.

Gemessen wird von der Innenkante des Balkens/Striches bis zum nächstliegenden Eindruck des Wurfgerätes innerhalb des Sektors. Abgelesen wird die Weite immer beim Abwurf; das Messbandes muss über den Messpunkt in der Kreismitte bzw. über das 8 m-Kreuz (beim Speer) gezogen werden. Überall wird auf 1 cm genau (Weite muss erreicht sein) gemessen.

**Achtung:** Pneu-, Dreh- und Ballwurf ab Messpunkt am Abwurfbogen vorne in der Mitte messen (ungleich Speer!).

**Grundsätzliches beim Messen:** Wenn Athletinnen oder Athleten mündlich gegen die rote Fahne (ungültiger Versuch) reklamieren, wird die Weite zur Sicherheit gemessen. Danach wird der Wettkampf unterbrochen und der Wurf wird von der Schiedsrichterin oder vom Schiedsrichter für gültig oder ungültig erklärt.

## Ballwurf

Sich die genauen Regeln von der Wettkampfleitung erklären lassen oder das Datenblatt konsultieren.

## 6. Zeitlimiten für Versuche

Ab Aufruf oder einer anderen vor dem Wettkampf kommunizierten Form (Fahnenzeichen, Start der Zeitschaltuhr, ...) beginnt die Zeit zu laufen; die Athletin oder der Athlet muss den Anlauf/Versuch innerhalb der ablaufenden Zeit begonnen haben.

Bei allen Disziplinen (Hoch-, Weit- Stab- und Dreisprung, Kugel, Diskus, Hammer, Speer) gelten 60 Sek. ab Aufruf, die letzten 15 Sek. werden mit der gelben Fahne angezeigt.

Wenn gegen Schluss des Wettkampfes beim Hoch- und Stabhochsprung noch drei oder weniger Athletinnen oder Athleten im Wettkampf sind, erhöhen sich die Zeiten (gemäss Tabelle auf dem entsprechenden Datenblatt).

## 7. Mehrkampf

Mehrkämpfe sind bestimmt durch eine genaue Reihenfolge der Disziplinen. Zwischen den einzelnen Disziplinen bleiben mind. 30 Minuten Erholungszeit. Die Startreihenfolge kann vor jeder Disziplin neu ausgelost werden. Meist werden Riegen von Riegenleiterinnen/-leitern von Anlage zu Anlage geführt. Die Riegenleiterin/der Riegenleiter hat auch die Wettkampfblätter.

Für den letzten Lauf sollten die Läuferinnen und Läufer so eingeteilt werden, dass die ersten 10 -12 des Zwischenklassesments den letzten Lauf zusammen bestreiten, um so den Sieg unter sich ausmachen zu können.

## **Besonderheiten / Ausnahmen Mehrkampf gegenüber Einzeldisziplinen:**

- in Läufen wird oft nach Stärkeserien (PB) oder in Riegen gestartet
- Steigerungen bei den Sprüngen müssen für alle gleich eingehalten werden, auch wenn sich nur noch eine Springerin oder ein Springer im Wettkampf befindet
- bei den Würfeln und Horizontal-Sprüngen gibt es pro Athletin oder Athlet 3 Versuche
- Windunterstützung (bei einem MK-Rekord ist ein 2 m Schnitt zulässig)
- bei gleicher Punktzahl gibt es einen Gleichstand (betrifft auch 1. Rang)
- Start für Kurzläufe: Startregel Mehrkampf: 1 Fehlstart pro Serie
- lässt eine Athletin oder Athlet eine Disziplin aus, gibt sie/er den Wettkampf auf; das Auslassen einer Disziplin ist nicht möglich (allenfalls Nuller machen lassen als Lösung).

## **8. Turnfest-Disziplinen (siehe auch WLA)**

Generell sind beim Stossen/Werfen/Weitsprung nur 3 Versuche erlaubt. Bei LMM/Turnfesten kann der Hochsprung auf insgesamt 5-7 Versuche limitiert werden. Tieferlegen der Latte ist nicht möglich. Jedoch soll bei der Wettkampfchefin/dem Wettkampfcchef nachgefragt werden, welche Regeln gelten.

### **Weitwurf**

Wurfkörper M: 500 g; F: 300 g (oder meist 200 g Bälle).

Es gelten die gleichen Regeln/Anlagen wie beim Speerwerfen.

### **Ballwurf / Drehwurf (Pneu)**

Es gibt je eine detaillierte Anleitung in den Datenblättern. Bitte diese vorgängig genau studieren.

### **Schleuderball**

Der Ball besteht aus Leder oder Kunststoff mit einer Handschleife.

Bitte Detailbeschrieb in der WLA (allenfalls Datenblatt) beachten.

### **Pendelstaffette**

Pendellauf ohne Stab auf einer Laufstrecke von 80 oder 100 m (meist Rasen). Im Normalprogramm läuft jeder die Strecke einmal; im Doppelprogramm zweimal. Die Schlussläuferinnen oder Schlussläufer tragen ein Bändchen über der Brust. Die Ablösungen erfolgen hinter den markierten Laufbegrenzungen

meist fliegend, Anlauf kann geholt werden. Fehler geben Zeitzuschläge. Details in den WLA / dem DB.

**Wertungen beim Turnfest (siehe auch entsprechende Wettkampfvorschrift Turnfest)**

Die Kampfrichterin oder der Kampfrichter soll sich über die Wertung in den einzelnen Turnfest-Disziplinen erkundigen, da auch bei missglückten Versuchen / Ein-sätzen Mindestpunktzahlen abgegeben werden können, damit eine bessere Chancengleichheit zu den schätzbaren Disziplinen im Vereinswettkampf möglich wird. Die Kampfrichterinnen und Kampfrichter müssen deshalb vorgängig die Reglemente des betreffenden Wettkampfes genau studieren oder sich zumindest bei der Wettkampfchefin / beim Wettkampfcchef oder der Kampfrichterchefin / dem Kampfrichterchef genau erkundigen, was am entsprechenden Turnfest gilt!

## 9. Kategorien / Geräte / Gewichte

### Wettkampfgewichte der Geräte pro Kategorie in Kilogramm

<i>Kategorie/Alter</i>	<i>Kugel</i>	<i>Diskus</i>	<i>Hammer</i>	<i>Speer</i>
<b>Männer / U23M</b>	<b>7,26</b>	<b>2,00</b>	<b>7,26</b>	<b>0.800</b>
<b>U20M</b>	<b>6,00</b>	<b>1,75</b>	<b>6,00</b>	<b>0.800</b>
<b>U18M</b>	<b>5,00</b>	<b>1,50</b>	<b>5,00</b>	<b>0.700</b>
<b>U16M</b>	<b>4,00</b>	<b>1,00</b>	<b>4,00</b>	<b>0.600</b>
<b>U14M</b>	<b>3,00</b>	<b>0,75</b>	<b>3,00</b>	<b>0.400</b>
<b>U12M</b>	<b>2,50</b>	<b>0,75</b>	<b>--</b>	<b>0.400</b>

**U10M**                                    **nur 50 m, 600/1000 m, Weit und 200 g Ballwurf**

Senioren (Master M): in der Regel pro 5 Jahre abgestuft (falls diese Kategorien ausgeschrieben sind)

<i>Kategorie/Alter</i>	<i>Kugel</i>	<i>Diskus</i>	<i>Hammer</i>	<i>Speer</i>
<b>Frauen / U23W</b>	<b>4,00</b>	<b>1,00</b>	<b>4,00</b>	<b>0.600</b>
<b>U20W</b>	<b>4,00</b>	<b>1,00</b>	<b>4,00</b>	<b>0.600</b>
<b>U18W</b>	<b>3,00</b>	<b>1,00</b>	<b>3,00</b>	<b>0.500</b>
<b>U16W</b>	<b>3,00</b>	<b>0,75</b>	<b>3,00</b>	<b>0.400</b>
<b>U14W</b>	<b>3,00</b>	<b>0,75</b>	<b>3,00</b>	<b>0.400</b>
<b>U12W</b>	<b>2,50</b>	<b>0,75</b>	<b>--</b>	<b>0.400</b>

**U10W**                                    **nur 50 m, 600/1000 m, Weit und 200 g Ballwurf**

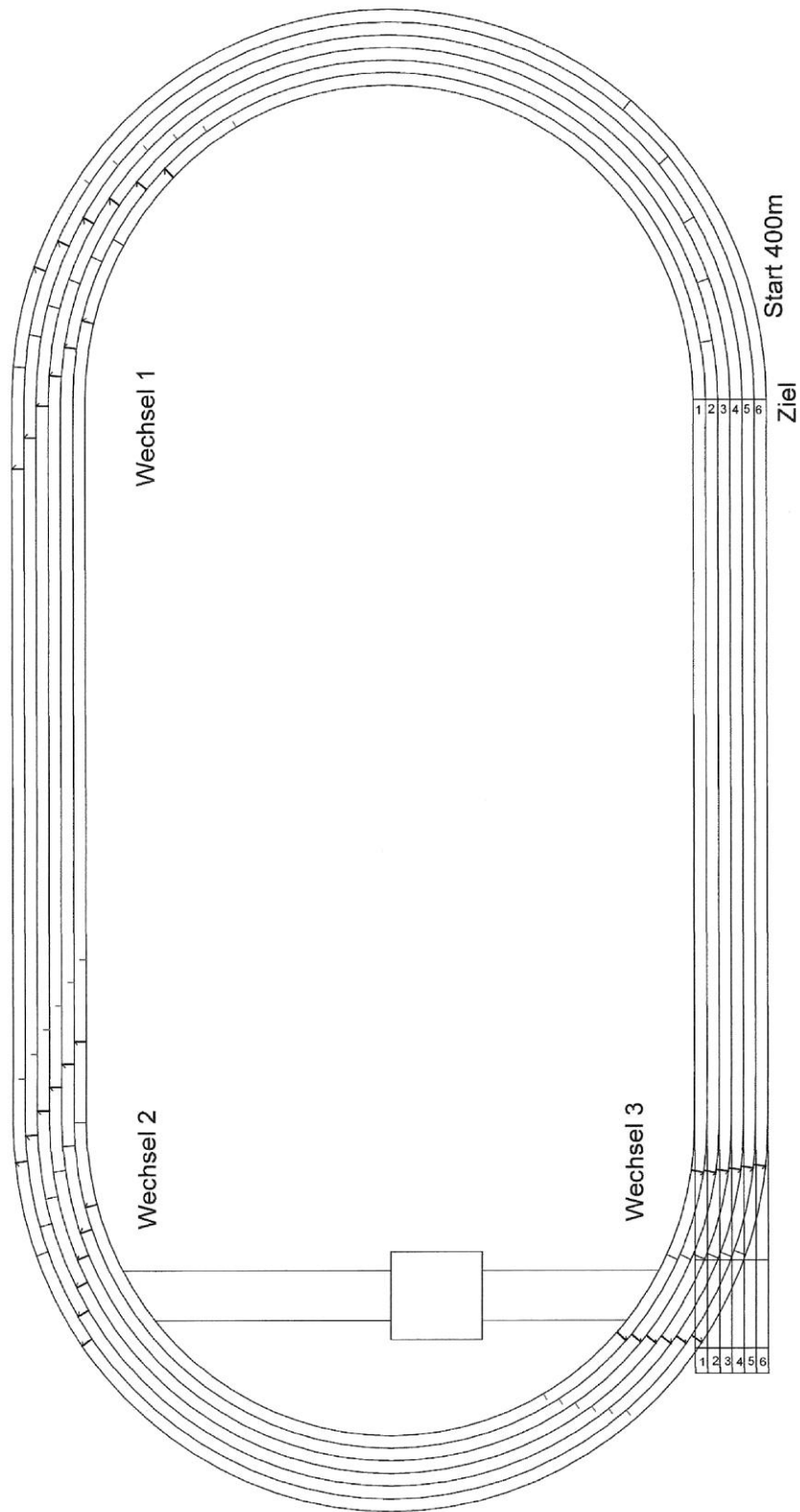
Seniorin (Master W): in der Regel pro 5 Jahre abgestuft (falls diese Kategorien ausgeschrieben sind).

### Toleranzgrenze für die Gerätekontrolle:

Die Mindestgewichte müssen auf jeden Fall erreicht sein.

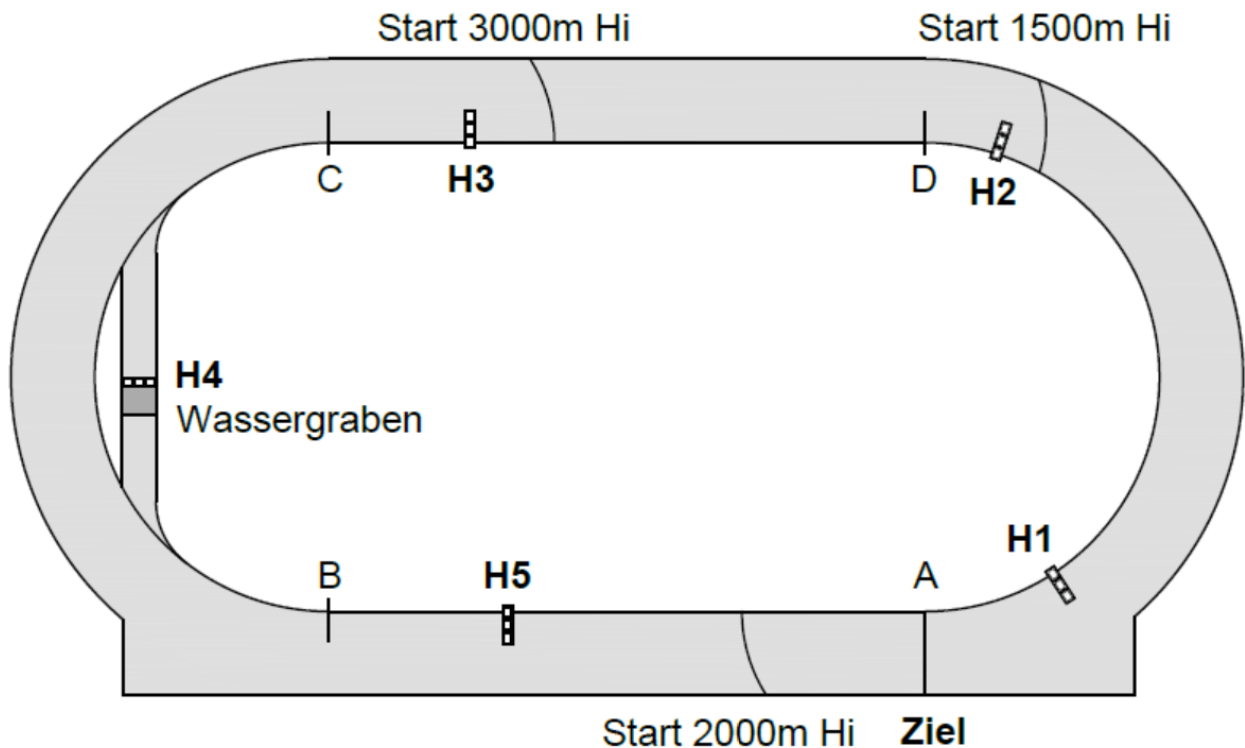
# 10. Wettkampfanlagen

## 400 m Stadion



## 400 m Hindernisbahn und ihre Eigenheiten beim Steeple

Je nach Bahn und ob der Wassergraben innen oder aussen ist, sind die Steeple-Starts an unterschiedlichen Orten.

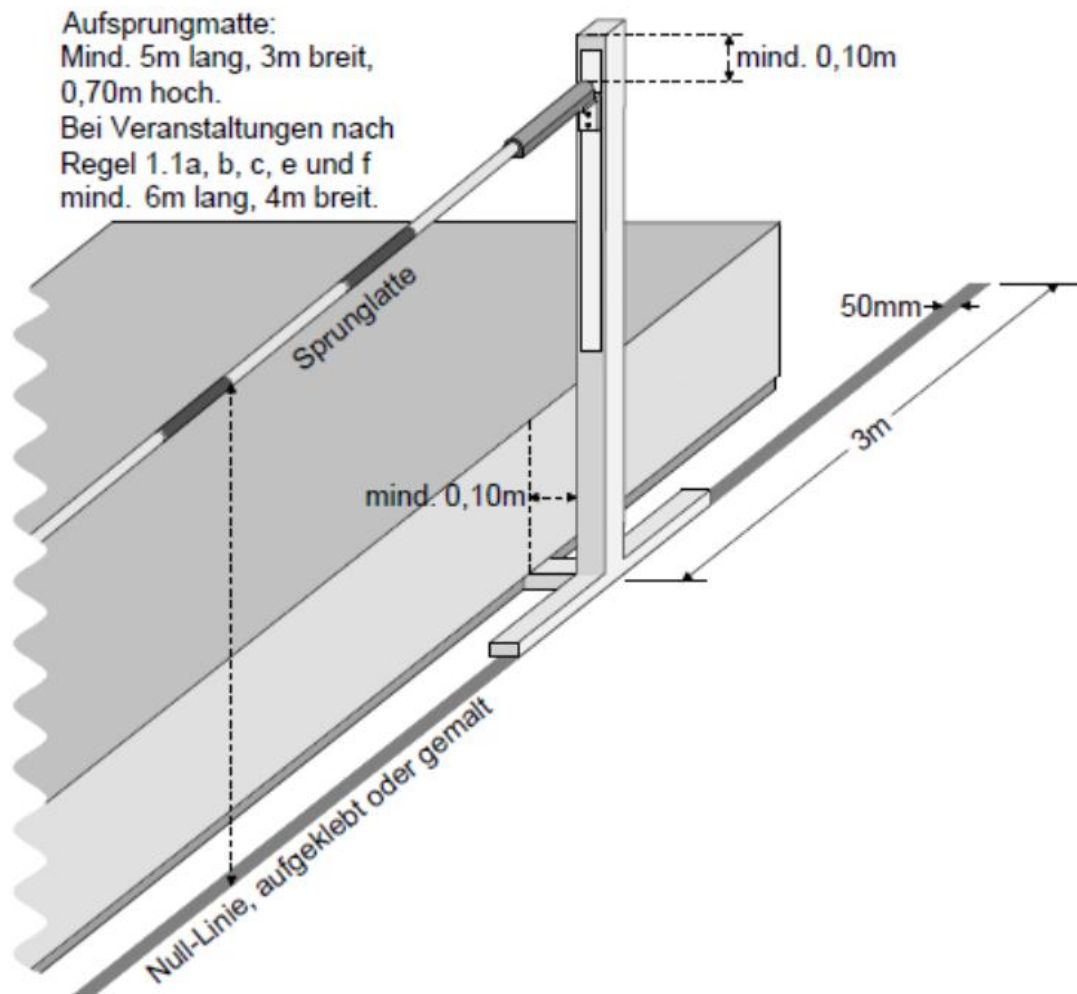


### Achtung:

Die Hürden werden je nach Steeple-Disziplin zum Teil erst während der 1. Runde auf die Bahn gestellt. Bitte die entsprechende Datenblatt-Anleitung beachten.

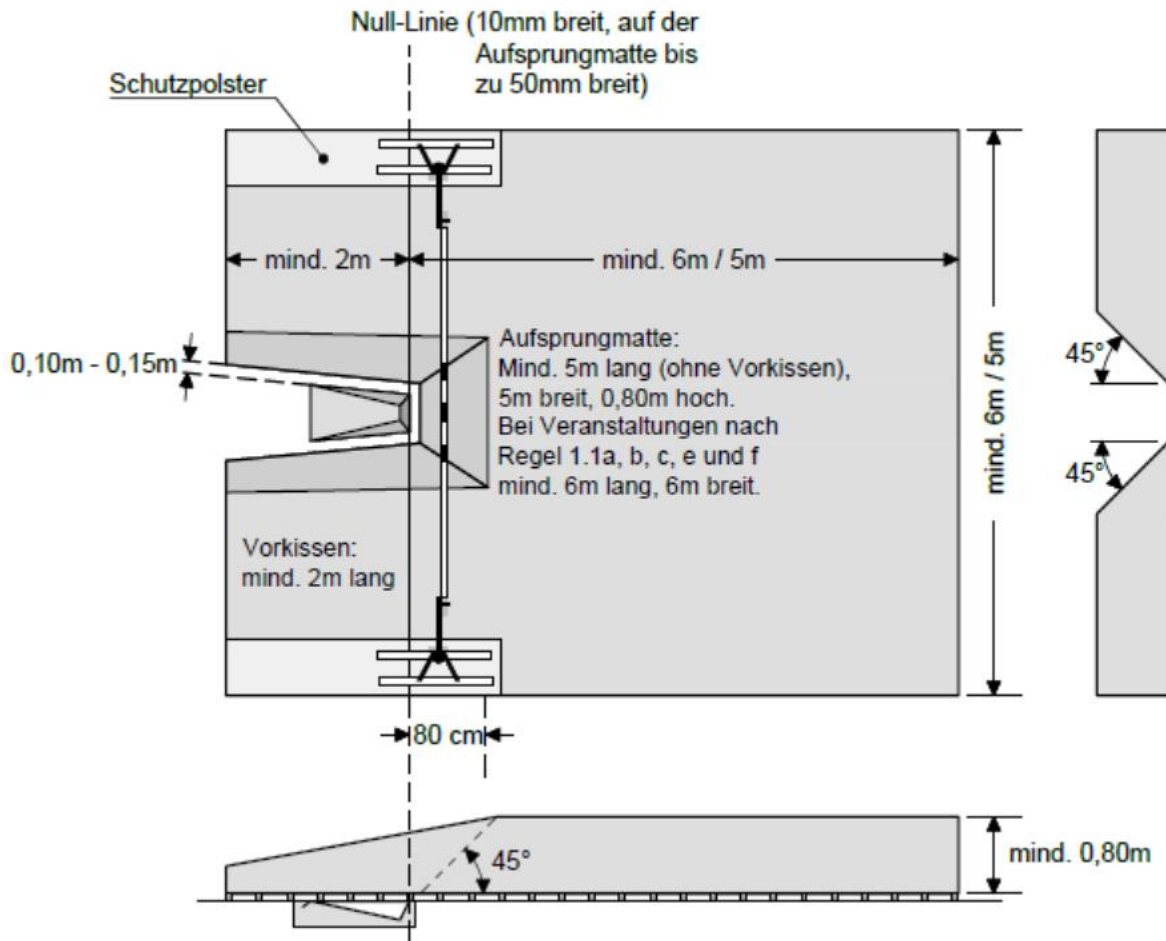
Hindernishöhen: vgl. Höhen 400 m Hürden der entsprechenden Kategorie.

## Hochsprunganlage: Ständerstellung



Anlaufbereich: Mindestradius 15 m, international 20 m

## Stabhochsprung

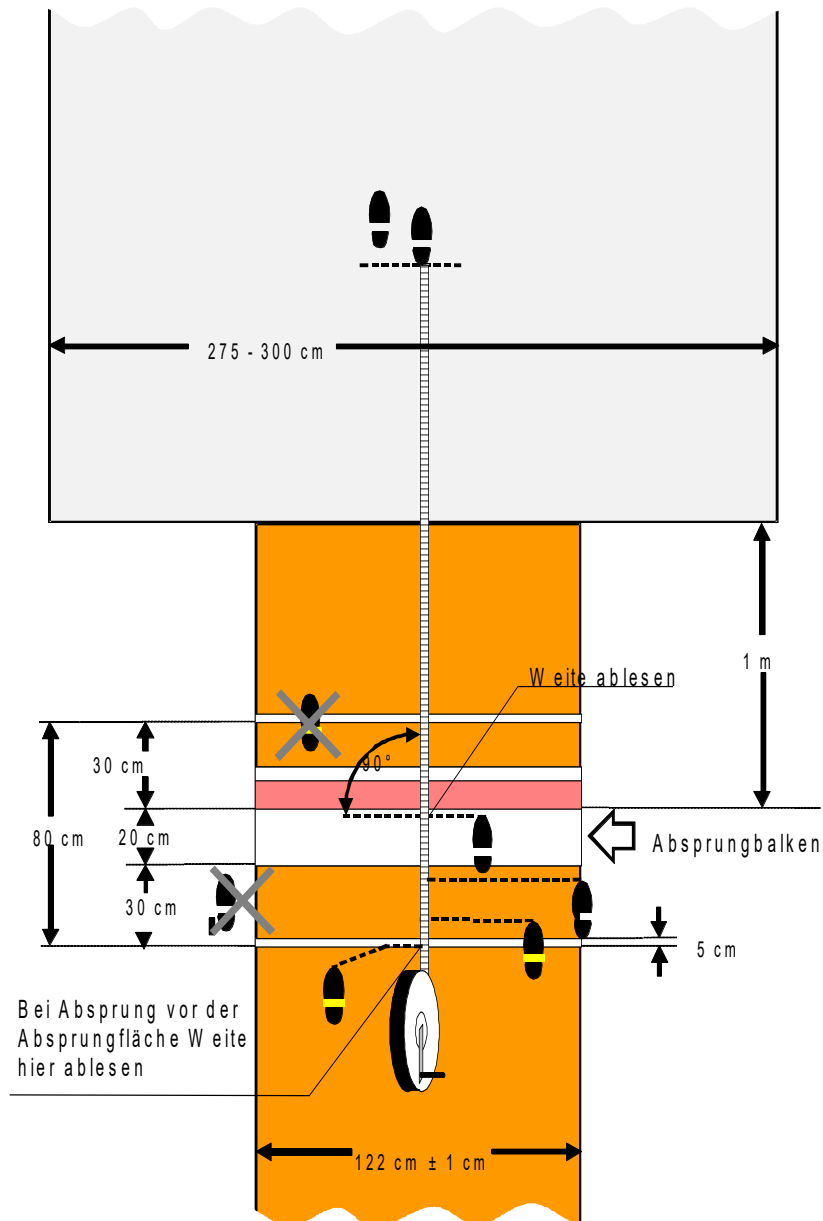


Anlaufbahn: Länge mindestens 40 m, Breite 1,22 m  $\pm$  0,01 m

Sprunglatte: Länge 4,50 m  $\pm$  0,02 m

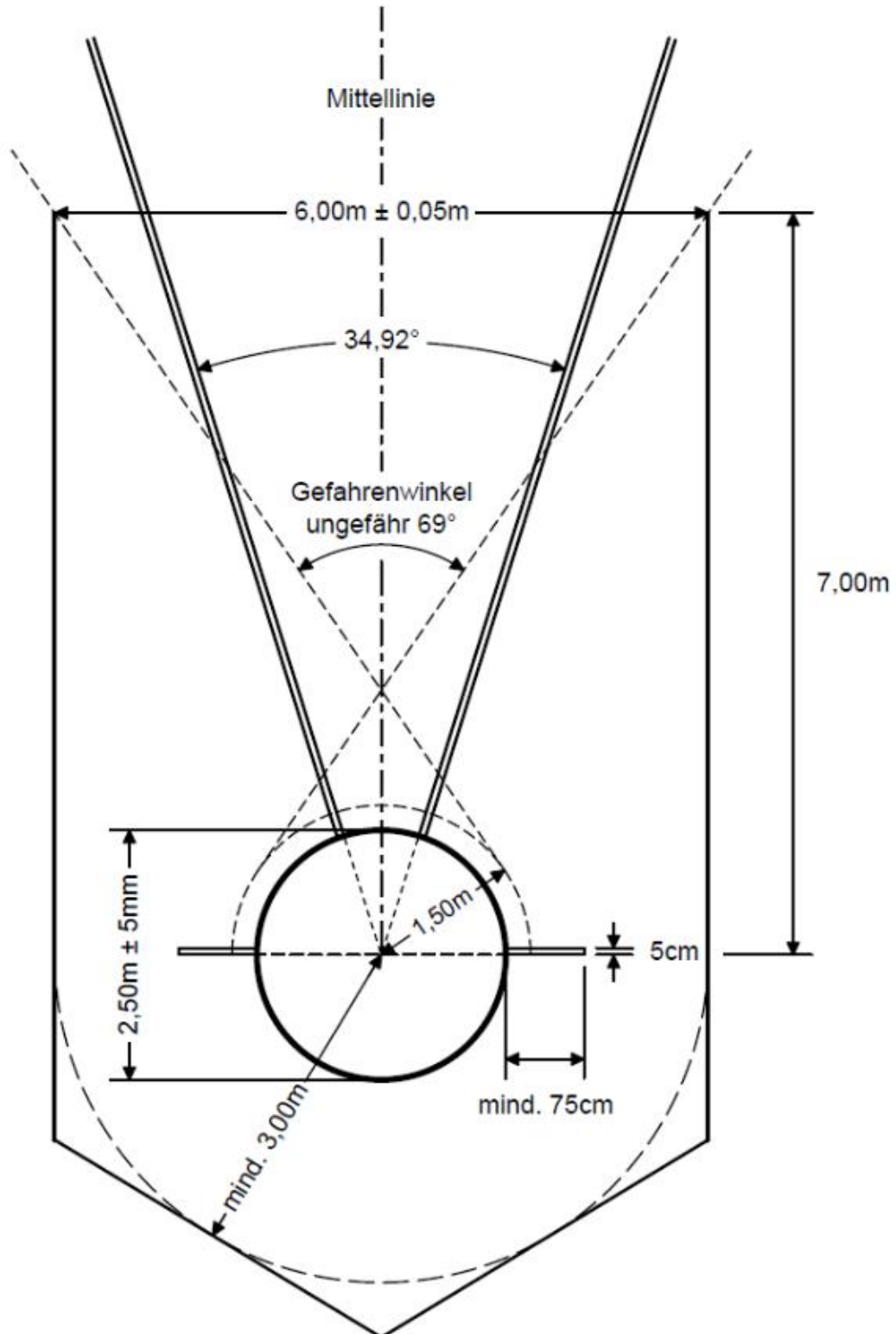
## Weit- und Dreisprung

### Absprungsfläche für Weitsprung



## Diskuswerfen: Schutznetz / Sektoren

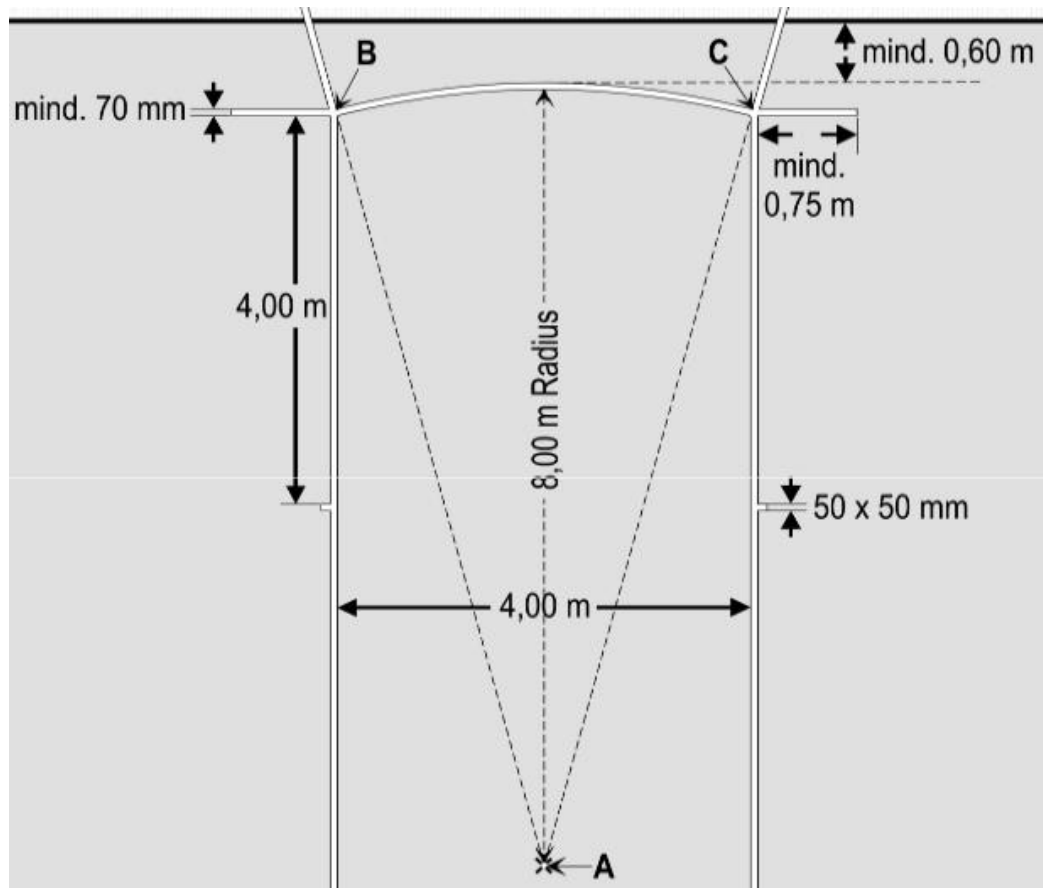
Netzhöhe 6 m



## Speerwerfen: Abwurf

Die 4 m-Markierung soll seitlich mit Markierkegeln gekennzeichnet werden. Das Passieren des 4 m-Punktes nach hinten durch den Athleten dient der Freigabe zum Messen.

Das Messband ist immer über den Punkt A (8 m) zu ziehen.









KR-Fibel 2026



Alle Rechte vorbehalten  
© Copyright beim Autor

17. Auflage 2026

Autor: Swiss Athletics/Schweizerischer Turnverband