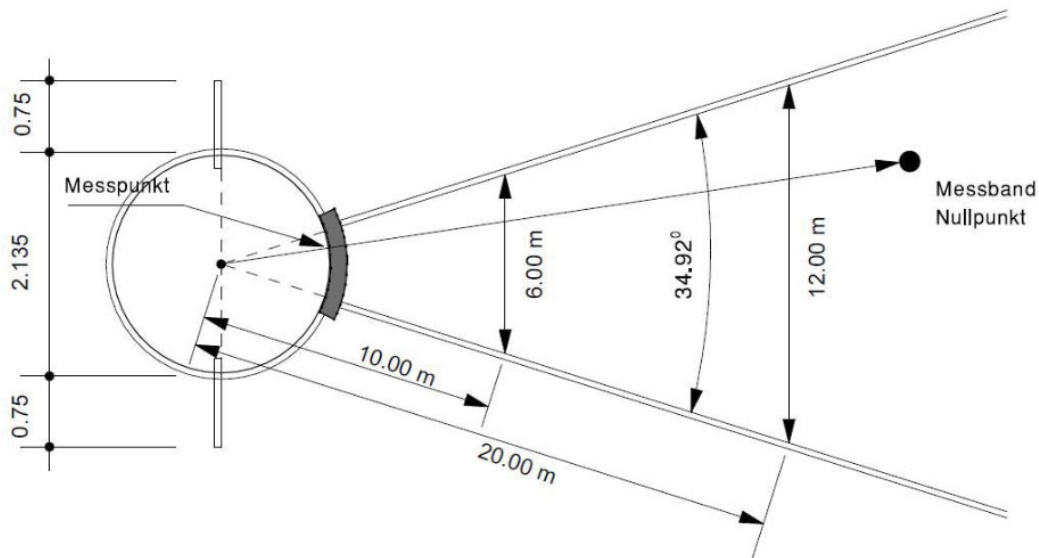


Datenblatt Kugelstossen JTT

Die Anlage



Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Kugelstossring	1	Resultate eintragen
1	Stossbalken (fest)	1	Messperson beim Ring
1	Messband	1	Messperson beim Kugelaufschlag
1	Stecknagel		
je 2-3	Kugeln 4.0kg Knaben		
je 2-3	Kugeln 3.0kg Mädchen		
1	Besen		
1-2	Lappen (Kugeln putzen)		
1	Schreibunterlage mit Bleistift		

1. Allgemeine Bestimmungen

- Vor Beginn des Wettbewerbs darf jeder Wettkämpfer Probeversuche auf dem Wettkampffeld ausführen. Beim Kugelstossen werden **mindestens zwei Probeversuche**, aus Sicherheitsgründen immer in der Reihenfolge und unter der Aufsicht der Kampfrichter, ausgeführt.
- Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Wettkämpfern nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke die Geräte zu benutzen, den Stosskreis oder den Sektor mit oder ohne Gerät zu betreten.

2. Ablauf des Wettkampfes

- Achtung:** Aus Sicherheitsgründen Drehrichtung der Werfer beachten entsprechende Absperrungen vornehmen und Kampfrichter entsprechend positionieren.
- Appell in der Reihenfolge durchführen.
- Die Teilnehmenden die Probeversuche gemäss Punkt 1.1. machen lassen.
- Ersten Werfer und den Nächstfolgenden aufrufen (z.B. «Huber - bereitmachen Müller»). Versuchszeit = 60 Sekunden.
- Überwachen des Stosses auf korrekte Ausführung. Messen des Stosses mit Messband
- 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. Das Messen erfolgt entlang einer geraden Linie von der Aufschlagstelle bzw. Berührungsstelle über den Mittelpunkt des Kreises. Zur Feststellung der Leistung muss das gespannte Messband so angelegt werden, dass die Leistung an der Innenkante des Stossbalkens abgelesen werden kann.**
- Die Leistung ist in vollen Zentimetern anzugeben; bei dazwischenliegenden Leistungen gilt der nächst niedrigere Zentimeter. Es ist darauf zu achten, dass das Messband nicht verdreht ist.

3. Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer

- 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 (Ausnahme beim ersten Schwung holen und ohne abzustossen mit dieser Hand)
- während eines Versuches die Kugel fallen lässt
- den Kreis verlässt, bevor das Gerät den Boden berührt hat
- beim Verlassen des Kreises den ersten Kontakt mit der Oberseite des Kreisrings (oder mit dem Boden ausserhalb) nicht **vollständig** hinter die gekennzeichnete seitliche Verlängerungslinie der hinteren Hälfte des Kreisringes setzt.

4. Allgemeine Regeln

- Alle Stösse aus dem Kreis sind nur dann gültig, wenn das Gerät innerhalb der inneren Ränder der Sektorenlinie niederfällt (siehe auch Datenblatt Sektoren). Das niederfallende Gerät darf die inneren Ränder der Sektorenlinie nicht berühren.
- Bei allen Stosswettbewerben (inkl. Probeversuche) muss das Gerät zum Wurfkreis zurückgetragen werden; es darf auf keinen Fall dorthin zurückgeworfen werden.
- Vorausgesetzt, dass im Verlauf eines Versuches kein Regelverstoss vorgekommen ist, darf man einen schon begonnenen Versuch unterbrechen, das Gerät niederlegen und den Stosskreis hinter der seitlichen Markierung verlassen, bevor man wieder in die Ausgangsstellung zurückkehrt und den Versuch erneut beginnt. Innerhalb der 60 Sek. Versuchszeit darf der Versuch beliebig oft unterbrochen, das Gerät abgelegt und der Stosskreis (hinter der seitlichen Markierung) verlassen werden.

5. Persönliche Schutzvorkehrungen

- 5.1 Ein Athlet darf keine Hilfsmittel irgendwelcher Art benutzen, wie z.B. das Zusammenbinden von zwei oder mehreren Fingern oder das Benutzen von Gewichten, die am Körper befestigt sind und die den Wettkämpfer beim Versuch in irgendeiner Weise unterstützen. Wird ein Verband an der Hand oder den Fingern verwendet, soll fortlaufend gewährleistet sein, dass als Ergebnis davon nicht zwei oder mehrere Finger so zusammengebunden werden, dass sich die Finger nicht einzeln bewegen lassen. Dies prüft der Obmann des Kampfgerichts vor jedem Stoss.
- 5.2 Handschuhe dürfen beim Kugelstossen **nicht** benutzt werden.
- 5.3 Um einen besseren Griff zu haben, ist es den Wettkämpfern erlaubt, eine geeignete (nicht klebende) Substanz nur an den Händen zu verwenden. Kugelstösser können solche Substanzen auch an ihrem Hals verwenden. Zusätzlich dürfen Wettkämpfer beim Kugelstoßen Kreide oder eine vergleichbare Substanz auf dem Gerät aufbringen, die leicht entfernbar ist und langfristig (länger als ca 1 Min.) keine Spuren hinterlässt.
- 5.4 Zum Schutz der Wirbelsäule vor Verletzungen kann der Wettkämpfer einen Gürtel aus Leder oder anderem geeigneten Material tragen.
- 5.5 Ein Wettkämpfer kann auch einen anderen Schutz tragen, z.B. eine Kniestütze.