










Merkblatt Kugelstoß

Personal:

Obmann	
Schrittführer	
Stecken	
Maßband draußen anhalten	
Maßband spannen	
Weite ablesen, gültig/ungültig anzeigen	
Uhr	
Anzeigetafel	
Kugel zurücktragen	



geprüfter Kampfrichter



ungeprüfter Kampfrichter in Ausbildung



ungeprüfter Kampfrichter

vorher:

- Sektorenwinkel und Stoßbalken kontrollieren!
- Lage der Begrenzungsbänder
- Personaleinteilung
- Geräte geprüft? (Markierung)
- Utensilien beschaffen (Fahnen weiß, rot, gelb / Maßband / Handschuhe / Rechen / Nadel zum Stecken usw.)

während des Bewerbes:

- Verlassen des Wettkampfbereiches unterbinden
- Wettkampfbereich frei von Unbeteiligten halten
- Geräte kontrollieren
- Unterschied Stoß/Wurf beachten
- 1 Minute Zeit für den Versuch ab Aufruf
- 15 Sek. vor Zeitablauf gelbe Fahne heben und gehoben lassen
- Kugel zurücktragen, nicht werfen!
- Weitenmessung auf den nächst niedrigeren ganzen Zentimeter abrunden !
- keine Handschuhe!
- Jede Art von persönlichen Maßnahmen erlaubt (z.B. Bandagen, Tape, Gürtel, Stütze usw.) zum Schutz und/oder aus medizinischen Gründen.
- Verband an der Hand und/oder Fingern (auch durchgehend) erlaubt, wenn dann nicht zwei oder mehr Finger zusammengebunden sind !!!
- Kreide oder ähnliche leicht entfernbare Substanz, die keine Spuren hinterlässt für Hände, Hals und Gerät erlaubt

Merkblatt Kugelstoß

während des Bewerbes:

- Aufstieg in die letzten 3 Versuche ev. auch ohne gültigen Versuch möglich
- Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Wettkämpfern nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke
 - die Geräte zu benutzen,
 - den Stoß-/Wurfbereich oder den Sektor mit oder ohne Geräte zu betreten.

Eigene Geräte müssen lt. nat. Best. des ÖLV allen Wettkämpfern zur Verfügung gestellt werden !

Versuch ungültig:

- keine ruhige Ausgangsstellung
- nach Betreten des Kreises und Beginn des Stoßes mit irgendeinem Teil des Körpers den Boden außerhalb des Kreises, die Oberseite des Metallringes oder des Stoßbalkens berührt. Die obere, innere Kante des Stoßbalkens zählt zur Oberseite!
- die Kugel anders als den Regeln entsprechend loslässt (z.B. fallen lassen)
- Kreis verlassen, bevor Kugel aufkommt
- Kreis nicht vollständig hinter der Mittellinie verlassen
- Wurf statt Stoß (Kugel nicht nächst Kinn, hinter Schulterlinie, Hand gesenkt)
- Landung nicht vollständig innerhalb Sektorengrenzen
- Radschlagtechnik ist nicht erlaubt