
Leichtathletik

Kampfrichterregeln

2026



Inhaltsverzeichnis

ALLGEMEIN **4**

ABLAUF	4
ORGANISATION	4
BEWERBE	4
HANDWERKSZEUG DES KAMPFRICHTERS	4
STARTREIHENFOLGE	5
WAS IST EIN DURCHGANG	5

LAUFBEWERBE **6**

ZIELEINLAUF	6
REGELVERSTÖßE	6
SPRINTBEWERBE (60 - 400 M), STAFFEL	6
STARTKOMMANDO FÜR SPRINTS 100 - 400 M	6
ANZAHL DER LÄUFE	6
FEHLSTART	6
LAUFBEWERBE 800 M UND LÄNGER	7
STAFFELLAUF 5 X 80 M LAUF	7
REGELVERSTÖßE	8
WECHSELMARKIERUNGEN:	8

WEITSPRUNG **9**

ZONE	9
UTENSILIEN BEIM WEITSPRUNG	9
ANZAHL DER VERSUCHE	9
MAßBAND FÜR DEN ANLAUF	9
WETTKAMPFABLAUF	10
MESSEN	10
UNGÜLTIGER VERSUCH	10

HOCHSPRUNG **11**

EINSTIEGSHÖHE, ERHÖHUNG	11
UTENSILIEN BEIM HOCHSPRUNG	11
ANZAHL DER VERSUCHE	11
WETTKAMPFABLAUF	11
MESSEN	11
UNGÜLTIGER VERSUCH	11

SCHLAGBALLWURF/VORTEXWURF **12**

ANLAGE UND GERÄTE	12
UTENSILIEN BEIM SCHLAGBALL	12
ANZAHL DER VERSUCHE	12
MESSEN	12
UNGÜLTIGER VERSUCH	12

KUGELSTOß **13**

SICHERHEITSMÄßNAHMEN	13
ANLAGE UND GERÄTE	13
GEWICHT	13
UTENSILIEN BEIM KUGELSTOß	13
ANZAHL DER VERSUCHE	13
MESSEN	13
WETTKAMPFABLAUF	14
UNGÜLTIGER VERSUCH	14
	14

Literatur:

Grundwissen der Leichtathletik, ÖLV

Regelwerk, Anja Mandl

Regelwerk, Mag. Harald Sihorsch

Kurzinformationen rund um Leichtathletik-Wettkämpfe (<https://www.bildung->

[\[Verwaltung/Schulsport/Unterlagen%20aus%20Fortbildungen/Kampfrichterkurs%20Leichtathletik.pdf\]\(https://www.bildung-bgld.gv.at/fileadmin/user_upload/Downloads/Download-Verwaltung/Schulsport/Unterlagen%20aus%20Fortbildungen/Kampfrichterkurs%20Leichtathletik.pdf\)\)](https://www.bildung-bgld.gv.at/fileadmin/user_upload/Downloads/Download-</p></div><div data-bbox=)

Allgemein

Ablauf

Ausschreibung - Anmeldung - Nennung/Meldung - Durchführung nach Zeitplan - erzielte Leistungen, Urkunden, Preise (Pokale, Medaillen), Ergebnislisten

es ist auf:

- Pünktlichkeit (bei Problemen Kontaktaufnahme mit dem OK-Team)
 - Disziplin während der gesamten Veranstaltung
 - Sauberkeit auf der Anlage
- zu achten!

Organisation

Wettkampfleitung, Kampfgerichte, Auswertungsteam, Auswertungsbüro, Sprecher, Auswahl der Sportanlage, Ausschreibung, Meldung/Nennung, Zeitplanerstellung, Startnummern/Startlisten, Organisation einer Zeitnehmung, Preise, Urkunde

Bewerbe

	LA der SMS			Schoololympics	
Kategorie	2S*	1S		1S	2S*
Teamgröße	6	6		6	6
Bewerbe	60 m	60 m		60 m	60 m
	WS oder HS	WS		WS	WS
	KU	VW		VW	VW oder KU
	1000 m	1000 m			5 x 80 m Staffel
	* ... Siegermannschaft qualifiziert sich für die Bundesmeisterschaft				
	WS ... Weitsprung, HS ... Hochsprung, SB ... Schlagball, KU ... Kugelstoß, VW ... Vortexwurf				

Handwerkszeug des Kampfrichters

- ❖ Sonnen - bzw. Regenschutz
- ❖ Tisch
- ❖ Sessel oder Bank
- ❖ Kugelschreiber
- ❖ Bleistift
- ❖ Maßband
- ❖ ev. Klemmbrett

Startreihenfolge

- ❖ 60 m Lauf: Pro Bahn 1 Schule - nach Wettkampfprotokoll hintereinander aufgestellt
- ❖ 1000 m Lauf: entlang der Evolvente nach Startnummern
- ❖ Weitsprung: nach WK-Protokoll
- ❖ Schlagball: nach WK-Protokoll
- ❖ Vortexwurf: nach WK-Protokoll
- ❖ Kugelstoß: nach WK-Protokoll
- ❖ Hochsprung: nach WK-Protokoll
- ❖ Staffel: Pro Bahn 1 Schule mit 5 Starter*innen

Was ist ein Durchgang

Ein Durchgang umfasst je einen Versuch aller berechtigten Wettkämpfer:innen.

Hochsprung: alle Wettkämpfer:innen springen über die gleiche Höhe

Laufbewerbe

- ❖ Länge einer Stadionrunde: 400 m
- ❖ **Das Ziel bleibt unverändert!**
- ❖ Die Startposition und das Starterteam wandern für die verschiedenen Strecken.
- ❖ Für alle Strecken ab 800 m werden die Anzahl der restlichen Runden, die die Läufer:innen beim jeweiligen Passieren der Ziellinie noch zu laufen hat, angezeigt oder genannt.

Zieleinlauf

der **Rumpf** (nicht aber Kopf, Hals, Arme, Beine, Hände oder Füße) sind für den Zieleinlauf maßgebend

Regelverstöße

- ❖ Verlassen der Bahn in den Innenraum
- ❖ Behinderung anderer Wettkämpfer:innen
 - ⇒ Betreten einer anderen Laufbahn ist auf der Geraden gestattet, sofern kein wesentlicher Vorteil entsteht und keine anderen Athlet:innen behindert werden
- ❖ bei Staffeln: Stabübergabe außerhalb des Wechselraumes

Sprintbewerbe (60 - 400 m), Staffel

Startkommando für Sprints 100 - 400 m

Die Läufer:innen stehen in ihrer zugewiesenen Bahn hinter dem Block. Das Kommando beginnt mit:

⇒ „Auf die Plätze“

Die Läufer:innen gehen in den Startblock. Die Finger dürfen die Startlinie nicht berühren und ein Knie berührt den Boden. Wenn alle Läufer:innen ganz ruhig sind, erfolgt das nächste Kommando.

⇒ "Fertig"

Das Gesäß wird angehoben und nach ca. $\frac{1}{2}$ bis einer Sekunde erfolgt das nächste Kommando. International wird länger gewartet, dies ist jedoch nicht schulgemäß.

⇒ "Los/Schuss"

Alle Läufer:innen sollen in der Bahn bleiben. Verlässt jemand doch die Bahn und behindert keinen anderen so ist dies kein Regelverstoß.

Anzahl der Läufe

Jede Schülerin/jeder Schüler darf **einen Lauf** absolvieren.

Fehlstart

Zuckt ein Läufer/eine Läuferin bzw. wird aus dem Block gelaufen, bevor das nächste Kommando erfolgt, ist dies ein Fehlstart.

Pro Lauf (nicht pro Startversuch) darf ein Fehlstart gemacht werden, ohne ausgeschlossen zu werden.

Jeder weitere Fehlstart wird mit Ausschluss bestraft.

International darf nur 1 Fehlstart gemacht werden. Im Schulsport würde ich die alte Fehlstartregel anwenden bei der jede/r Starter*in einen Fehlstart machen darf und erst beim 2. Fehlstart disqualifiziert wird.

Laufbewerbe 800 m und länger

Es erfolgt ein **Hochstart**.

Startkommando

"Auf die Plätze" - "Los"

Staffellauf 5 x 80 m Lauf

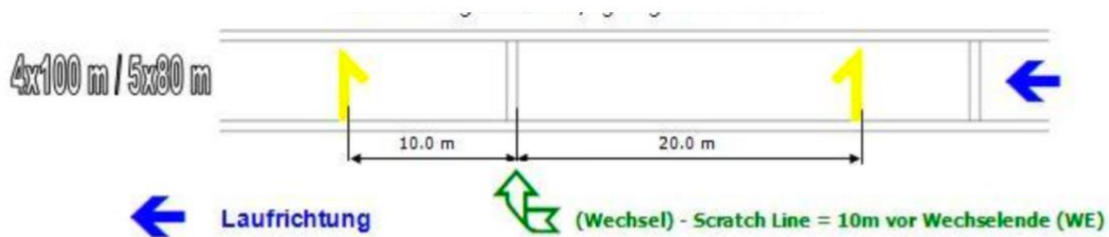
- Die ganze Staffelstrecke wird in fix zugeteilten Bahnen gelaufen.
- Der **Start** ist ab 400m-Start
- Die **30m-Wechselräume** sind vollständig markiert. (20 m vor der Scratch-Linie, 10 m danach) (Details siehe nachfolgende Bahnzeichnungen.)
- **Kontrollmarken:** Wird eine Staffel ganz oder teilweise in Bahnen gelaufen, kann der Läufer/die Läuferin in seiner Bahn eine Kontrollmarke (für den Ablaufstartpunkt) anbringen. (zb Klebeband)
- Der **Staffelstab** muss ein glattes, hohles Rohr mit rundem Querschnitt sein, (aus Holz, Metall oder einem anderen festen Material) Länge: max. 30 cm/mind., 28 cm) Gewicht mind. 50 g
- Der Staffelstab muss während des Laufes **durchgehend in der Hand** getragen werden.
- **Wird der Stab fallen gelassen, darf er nur von jenem Läufer/jener Läuferin aufgegeben werden, der/die ihn fallen ließ.** Dazu darf er/sie seine Einzelbahn verlassen, sofern dadurch die Laufstrecke nicht abgekürzt wird. Ist dies befolgt und wird kein anderer Läufer/Läuferin dabei behindert, führt das Fallenlassen des Staffelstabs nicht zur Disqualifikation.
- Bei allen Staffelläufen muss der **Staffelstab innerhalb des Wechselraums übergeben** werden. Die Übergabe beginnt, wenn der Staffelstab erstmals vom Übernehmen den Läufer berührt wird und ist in dem Moment beendet, wenn dieser ihn allein in der Hand hält. Bei der Beurteilung, ob der Staffelstab innerhalb des Wechselraums übergeben wurde, ist ausschließlich der jeweiligen Position des Staffelstabs maßgebend.
- Vor und/oder nach der Übergabe des Staffelstabs sollen die Läufer/Läuferinnen in ihren Einzelbahnen oder Wechselräumen bleiben. Die Einzelbahn erst verlassen, wenn die Laufbahn frei ist.
- Bei jedem Wechselraum steht pro zwei Laufbahnen ein Wechselrichter Die Wechselrichter signalisieren durch Heben der weißen Fahne die Korrektheit der Übergaben, die roten Fahne einen Regelverstoß.

Regelverstöße

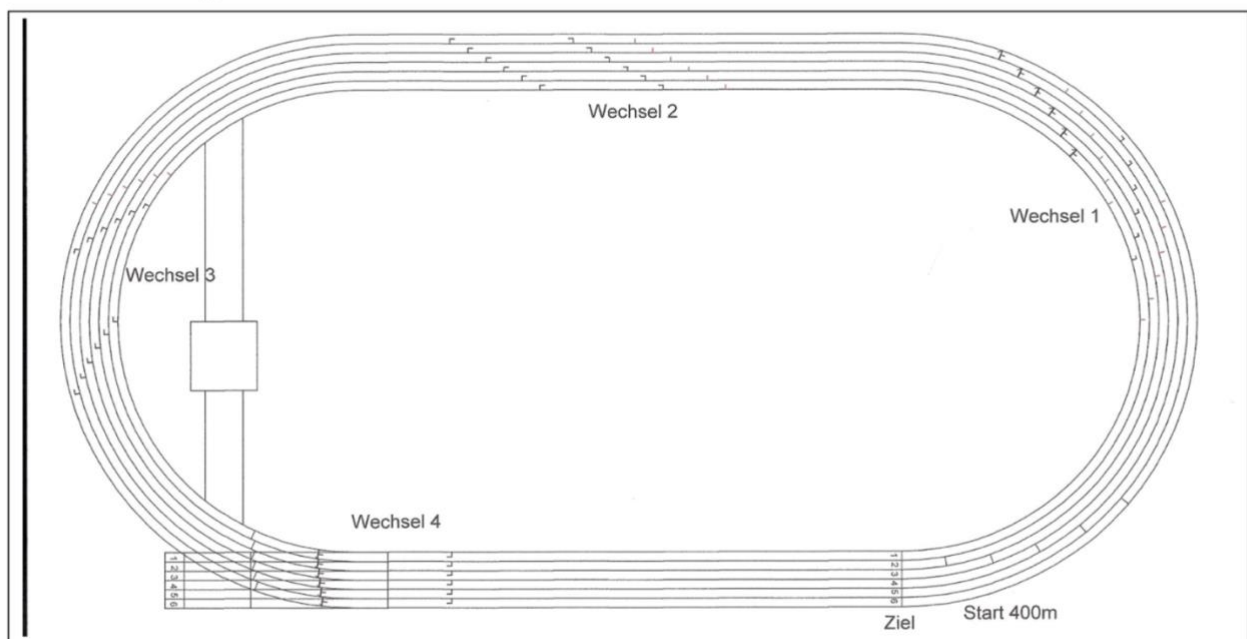
- Das Wegwerfen des Staffelstabes vor und nach dem Zieldurchlauf führt zur Disqualifikation.
- Die Stabübergabe außerhalb des Wechselraums führt zur Disqualifikation.
- Behinderung anderer Läufer bei Verlassen der Einzelbahn führt zur Disqualifikation der Mannschaft
- Fallenlassen des Staffelstabes und aufheben durch einen anderen Läufer/Läuferin, der/die den Stab nicht fallen ließ.

Wechselmarkierungen:

Wechselmarke	Farbe	Zeichen
Wechselanfang	Gelb	
Wechselende	Gelb	

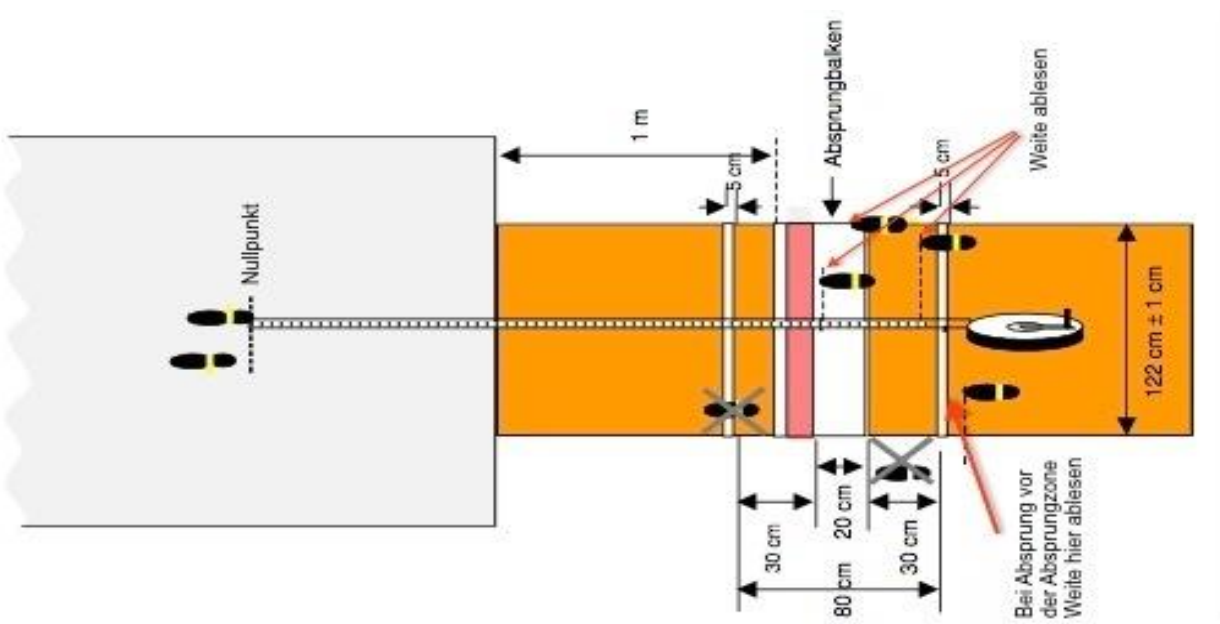


6.2 Bahnzeichnung für 5x80m



Obenstehende Wechselmarken sind noch nach alt gezeichnet (Übergangszeit bis 2022): **Bei Neumarkierungen** ist der Wechselbeginn bei der bisherigen Ablaufmarke gezeichnet und die Scratch-Line befindet sich 10m vor dem Wechselende.

Weitsprung



Zone

Bei jüngeren Schüler:innen ist eine 80 cm Absprungfläche zulässig. Sie ist mit 5 cm breiten weißen Linien zu begrenzen. **Die Anfangslinie ist in die 80 cm einzubeziehen, die Abschlusslinie nicht.**

Es ist kein Fehlversuch, wenn vor der Anfangslinie abgesprungen wird. **Die Weite wird am Zonen-Anfang abgelesen.**

Die Weitsprunggrube ist nach vorne und zur Seite hin zu verlassen. Es darf nicht in der Weitsprunggrube zurück gegangen werden.

Utensilien beim Weitsprung

- ❖ Maßband
- ❖ Maßband für den Anlauf
- ❖ Spaten
- ❖ Rechen
- ❖ Besen
- ❖ Fetzen

Anzahl der Versuche

Jede Schülerin/jeder Schüler hat **drei Versuche**.

Maßband für den Anlauf

den Nullpunkt am Balkenanfang, außerhalb der Anlaufspur anlegen und liegen lassen.

Wettkampfablauf

- ❖ Probeversuch in der Reihenfolge des Wettkampfes und unter Aufsicht des Kampfgerichts
- ❖ Jede Schülerin/jeder Schüler hat einen **Probeversuch**
→ aus Zeitgründen verzichten wir bei unseren Wettkämpfen auf den Probeversuch
- ❖ Der Wettkampf beginnt **pünktlich**
- ❖ Anlaufmarken müssen außerhalb der Anlaufbahn angebracht werden
- ❖ Für Ruhe und Ordnung sorgen - zügiger Ablauf
- ❖ Bekanntgabe der Sprungreihenfolge per Aufruf mit Namen (1. Versuch Max Mustermann - in Vorbereitung - Hans Huber)
- ❖ Alle Springer*innen springen ihren 1. Versuche – dann alle den 2. Versuche – dann alle den 3. Versuch
- ❖ deutliche und unmissverständliche Zeichengabe (Anlage gesperrt - z. B. auf die Laufbahn stellen, Versuch freigeben - z.B. Hand heben)
- ❖ Sand nach jedem Sprung eben rechnen

Messen

- ❖ gemessen wird am Nullpunkt (Aufsprungstelle in der Grube) bis zur Absprunglinie (Fußspitze des Springers)
- ❖ gemessen wird im rechten Winkel zur Absprunglinie
- ❖ das Maßband wird über die Zone hinaus eben und unverdreht geführt
- ❖ Absprungpunkt (Fußspitze sofort (z.B. mit dem Fuß) markieren)

ungültiger Versuch

Ein Versuch ist ungültig, wenn der/die Wettkämpfer:in

- ❖ beim Absprung die Abschlusslinie der Zone berührt oder übertritt
- ❖ vollständig neben der Zone abspringt
- ❖ den Boden zwischen der Zone und der Sprunggrube berührt
- ❖ während des Anlaufs oder des Sprungs irgendeine Art von Salto ausführt
- ❖ bei der Landung den Boden außerhalb der Sprunggrube berührt und diese Stelle näher zur Absprunglinie liegt, als der in der Grube hinterlassene Abdruck
- ❖ in der Weitsprunggrube zurückgeht

Hochsprung

Es muss ein einbeiniger Absprung erfolgen. Bleibt die Latte nach der Überquerung mindestens 3 sec liegen ist der Sprung gültig. Läuft der/die Springer*in ohne Berührung "durch" ist der Sprung noch nicht ungültig, er/sie muss jedoch innerhalb einer bestimmten Zeit (1 Minute) den Versuch absolvieren (Zeitregel beachten).

Einstiegshöhe, Erhöhung

männlich: 120 cm, Steigerung bis 150 cm je 5 cm, dann 3 cm

weiblich: 115 cm, Steigerung bis 140 cm je 5 cm, dann 3 cm

Ist nur noch ein/e Springer*in im Bewerb, darf diese/r die Sprunghöhe frei wählen.

Utensilien beim Hochsprung

- ❖ Messlatte zum Einmessen
- ❖ ev. Klebeband für Markierungen

Anzahl der Versuche

Jede Schülerin/jeder Schüler hat **drei Versuche pro Sprunghöhe**

Wettkampfablauf

- ❖ Einspringen unter Aufsicht des Kampfgerichts
- ❖ Probesprünge im Rahmen der verfügbaren Zeit beliebig gewähren
- ❖ Anlaufmarkierungen nur mit Klebeband oder Steckpins
- ❖ Kampfgericht erfragt die gewünschte Einstiegshöhe eines jeden Springers
- ❖ Wettkampfprotokoll: o/x/- (gültig/ungültig/Verzicht auf eine Höhe)
- ❖ Aufrufen: „nächste Höhe: 1,10 m“
„1. Versuch - Max Mustermann - in Vorbereitung Hans Huber“
- ❖ nachdem alle Springer ihren ersten Versuch absolviert haben, dürfen diejenigen, die gescheitert sind, ihren zweiten Sprung machen. usw.

Messen

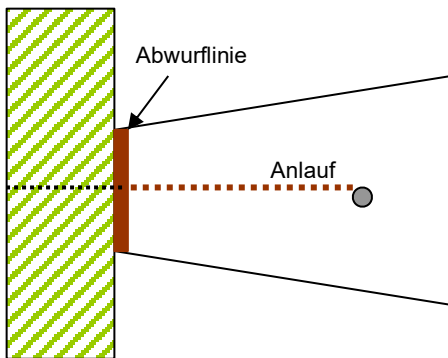
Nach dem Auflegen der Latte wird die Sprunghöhe vom Kampfgericht von der Mitte der Latte nach unten nachgemessen.

ungültiger Versuch

Ein Versuch ist ungültig, wenn der/die Wettkämpfer:in

- ❖ die Zeit für den Versuch überschreitet (1 Minute)
- ❖ mit beiden Beinen abspringt
- ❖ die Latte von den Auflegern fällt
- ❖ durchläuft und dabei die Matte, Latte oder die Ständer berührt

Schlagballwurf/Vortexwurf



Der Abwurf erfolgt **vor** der Abwurflinie. Diese darf nach dem Abwurf nicht übertreten werden. Das Wurfggerät muss innerhalb eines bestimmten Sektors landen.

Anlage und Geräte

- ❖ Rasen- oder Aschenplatz
- ❖ Abwurf von der Abwurflinie
- ❖ Sektor, indem der Ball/Vortex einen Eindruck hinterlässt
- ❖ Ball aus Leder oder Gummi (80 g)/Nerf Vortex Mega Heuler (ca. 109 g)
- ❖ Sektorlinien gehören nicht zum Sektor

Utensilien beim Schlagball

- ❖ Maßband
- ❖ Schlagbälle/ Nerf Vortex Mega Heuler

Anzahl der Versuche

Jede Schülerin/jeder Schüler hat **drei Versuche hintereinander**

Messen

Der weiteste Wurf nach 3 Versuchen wird gemessen. Das Maßband liegt im rechten Winkel zur Abwurflinie auf dem Rasen.

ungültiger Versuch

Übertritt der Abwurflinie

Kugelstoß

Sicherheitsmaßnahmen

- ❖ während des Aufwärmens Stoßsektor freihalten
- ❖ Trainer:innen, Betreuer:innen, Zuschauer:innen werden hinter den Stoßkreis verwiesen
- ❖ Geräte immer zurücktragen
- ❖ Blickrichtung bei freigegebener Anlage stets zum Gerät
- ❖ Immer seitlich ausweichen und nicht vor dem Gerät „weglaufen“

Anlage und Geräte

- ❖ Sektor, indem die Kugel einen Eindruck hinterlässt
- ❖ Kugel aus Metall
- ❖ weißer Stoßbalken sicher befestigt
- ❖ Sektorlinien gehören nicht zum Sektor

Gewicht

weiblich: 3 kg

männlich: 4 kg

Utensilien beim Kugelstoß

- ❖ Maßband
- ❖ Rechen
- ❖ Besen
- ❖ „Fetzerl“
- ❖ Kugeln (je Gewicht mind. 3 Stück)

Anzahl der Versuche

Jede Schülerin/jeder Schüler hat **drei Versuche** (**nicht** hintereinander! – siehe Wettkampfablauf)

Messen

Der Nullpunkt des Maßbandes wird am ersten sichtbaren Kugelabdruck angelegt
das Maßband wird unverdreht und eben über den Mittelpunkt des Stoßkreises geführt
Die Weite an der **Innenkante** des Stoßbalkens ablesen

