

60m-Sprint

Material: Schreibunterlage, Schreibzeug, Plastikmäppli, Stoppuhr, Startklappe oder Starter Pistole, evt. Sonnen- /Regenschirm (falls keine Markierungen vorhanden sind: Messband zum Abmessen der 60m und Auslauf; 15 Markierkegel/Hütchen (alle 10m))

Die Anlage



Start und Ziellinien markieren, falls nicht fest installiert/gezeichnet; z.B. mittels Markierkegel / Hütchen.

Bahnlänge: 60m + Auslaufzone (mind. 10m)

Bahnbreite: mind. 75 cm (normal: 122 cm)

Es darf auf jeder Unterlage gesprintet werden, d.h. Rasen, Asphalt, etc. ist erlaubt!

Start

- Der Starter achtet darauf, dass sich die Läufer hinter der Startlinie bereitstellen
- Es sind Hoch- und Tiefstart erlaubt
- Das Startkommando lautet:
- **„Auf die Plätze“ – „Fertig“ – Schlag** mit dem Schlagholz (oder Schuss mit der Pistole)

Helfer

3 Helfer – Aufgabenteilung

- **Starter:** Organisation der ankommenden Gruppen
 - + Namen aufrufen
 - + auf Übertritt und Frühstart achten
 - + wenn Sprinter und Zeitmesser bereit sind, das Startsignal auslösen
- **Zeitmesser:** Auf freie Bahn achten
 - + auf Startsignal achten
 - + Zeit auslösen
 - + Zieleinlauf kontrollieren
 - + Zeit stoppen
- **Schreiber:** Auf freie Bahn achten
 - + Zeit notieren

Zeitmessung

- Auf das Startzeichen (wenn die beiden Hälften des Startholzes sich berühren oder wenn der Rauch aus der Pistole aufsteigt) starten die Zeitnehmer die Stoppuhr.
- Die Stoppuhren sind zu stoppen, sobald der Läufer auf seiner Bahn mit dem Körper (nicht mit Extremitäten wie Kopf, Arme und Füße) die Ziellinie überquert.



Fehlstartregelung

- Wenn ein Sprinter vor dem Startsignal reagiert, wird dies als Fehlstart gewertet und zurückgerufen (evtl. Pfiff oder Doppelknall als Rückschuss)
- Wenn ein Sprinter zum 2. Mal einen Fehlstart verursacht, dann wird sein 60m Sprint mit „0“ Punkten gewertet.

Empfehlungen zum Wettkampf-Ablauf

- Für den Schreiber wie auch für die Athleten/-Innen ist eine klare Reihenfolge nach Startnummern von Vorteil