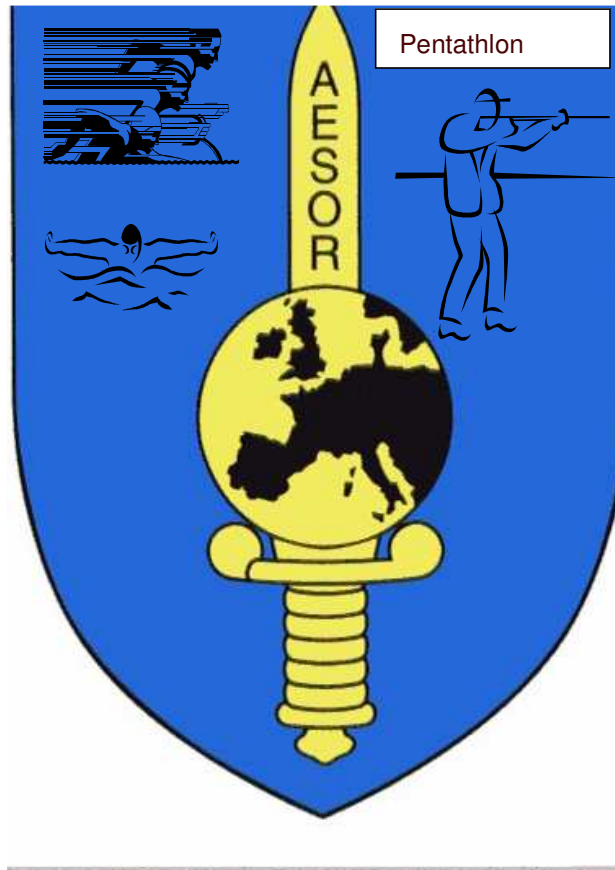


AESOR



Wettkampfbestimmungen

Ausgabe 2003

**Wettkampfbestimmungen
AESOR – Wettkampf**

	<i>Seite</i>
1.0 Allgemeine Wettkampfrege	2
1.1 Wettkampfklassen	2
1.2 Wettbewerbe	3
1.3 Technische Besprechung	3 - 4
1.4 Coachen	5
1.5 Durchführung von Wettkämpfen	6
1.5.1 Organisationskomitee	
1.5.2 Jury	
1.6 Technische Delegierte	7
1.7 Wettkampfanlage – Schwimmen – Hindernisbahn	8 - 11
1.8 Wettkampfanlage – Schwimmen – flach	11
1.9 Wettkampfanlage – Schlauchboot	11 - 12
1.10 Wettkampfanlage – Hindernisbahn – Land	13 - 24
1.11 Wettkampfanlage – Handgranatenzielwurf	25 - 26
1.12 Wettkampfanlage – Orientierungslauf	27 - 28
1.13 Wettkampfanlage – Schießen/Präzision	29 - 31
1.14 Wettkampfanlage – Sprintbiathlon	32 - 33
1.15 Wettkampfanlage – Crosslauf	34
1.16 Wertung und Punkteberechnung	35 - 36
1.17 Zieleinlauf, Wettkampfzeit, Ergebnisse	36 - 37
1.18 Proteste	38
1.19 Disziplinarbestimmungen	38
1.20 Anmeldung und Fristen	39
1.21 Schlussbestimmungen	39

1.0 ALLGEMEINE WETTKAMPFREGLN

In dieser Wettkampfordnung sind die allgemein verbindlichen Bestimmungen des AESOR – Siebenkampfs in Anlehnung an das CISM Military Pentatlon –Reglement zusammengefasst.

1.0.1 Definition

AESOR – Siebenkampf ist ein internationaler Mannschafts- Wettkampfsport der sich aus Schwimmen Hindernisbahn 50m, Schwimmen flach 50m, Schlauchbootsprint, Hindernisbahn-Land, Handgranatenzielwurf, Orientierungslauf, Präzisionsschießen , Sprintbiathlon und Crosslauf zusammensetzt.

Der Wettkampf wird im Zweijahres – Rhythmus an zwei Tagen durchgeführt .

1.0.2 Wettkampf

Als Wettkampf wird der Zeitraum vom Start des Wettkämpfers mit der ersten Disziplin bis zum Verlassen des Zielkontrollraums nach der letzten Disziplin.

1.0.3 Training

Als Training gilt jede vorbereitende Tätigkeit auf den Wettkampf, die von den Wettkämpfern oder Betreuern auf der Wettkampfanlage (Stadionbereich, Schießstand, Laufstrecke, Schwimmstrecke, Paddelstrecke) während der im Wettkampfprogramm als offizielles oder inoffizielles Training bezeichneten Zeiträume durchgeführt wird.

1.1 WETTKAMPFKLASSEN

1.1.1 Offene Klasse (AESOR – Wettkampf)

1.1.2 Altersklasse (ab 42 Lebensjahr)
(alle 3 Teilnehmer am Wettkampftag mit Vollendung des 42 Lebensjahr)

1.1.3 Gästeklasse

1.1.4 Damenklasse

1.1.5 Gemischte Teams

1.1.6 Klassenwertung in den Einzeldisziplinen (1 - 3 Rang mit Ehrung)

1.1.7 Nationenwertung (für die drei Punktebesten Mannschaften pro Nation)

1.2 WETTBEWERBE

- 1.2.1** Schwimmen, Hindernisbahn 50 m über 4 Hindernisse (1 Schwimmer)
- 1.2.2** Schwimmen, flach 50m (2 Schwimmer)
- 1.2.3** Schlauchbootsprint auf fließendem oder stehendem Gewässer über 400 – 500m
- 1.2.4** Hindernisbahn – Land (500m, 20 Hindernisse)
- 1.2.5** Handgranatenzielwurf auf Fenster , 20m
- 1.2.6** Orientierungslauf (4.000m)
- 1.2.7** Präzisionsschießen 200m
- 1.2.8** Sprintbiathlon 200m
- 1.2.9** Crosslauf ca. 8.000 - 9.000m

1.3 TECHNISCHE BESPRECHUNG

1.3.1 Allgemein

1.3.1.1 Startnummernvergabe

Die Technischen Delegierten der jeweiligen Länder setzen ihre Staffeln nach den vom Veranstalter vorgegebenen Startblocks individuell aus den Meldelisten.
z. Bsp. Startnummer 101-109 (F,A,NL,B, usw)/110-119 (F,A,NL,B, usw)
Dies ermöglicht den Trainern ihre Mannschaften taktisch einzusetzen.
Der Start beginnt in aufsteigender numerischer Reihenfolge mit 101;201 usw.

1.3.1.2 Bei jedem AESOR - Wettkampf muss eine Technische Besprechung anberaumt werden. Den Vorsitz führt der Technische Delegierte des Veranstalterlandes.

1.3.1.3 Die Technische Besprechung muss spätestens am Tag des offiziellen Trainings stattfinden bzw. einen Tag vor Beginn des Wettkampfs. Weitere Besprechungen können durch den Vorsitzenden oder durch einfache Mehrheit der Technischen Delegierten bei Bedarf festgelegt werden.

1.3.1.4 Ort und Zeitpunkt für die Besprechungen sind mit der Einladung bekannt zu geben.

1.3.2 Teilnehmer an der Technischen Besprechung

- Technischer Delegierter des Veranstalterlandes als Vorsitzender
- je ein Vertreter (Technischer Delegierter) der teilnehmenden Länder / Mannschaften
- ggf. Mannschaftsführer von Gästemannschaften
- Leiter des Organisationskomitee`s
- Zusätzlich kann ein offizieller Vertreter des Ausrichters bei Bedarf teilnehmen (Streitkräfte)
- der Wettkampfleiter
- die Leiter des Schießstandes-, der Cross-Strecke-, OL-Strecke-, der Schlauchbootsprintstrecke-, des Handgranatenwurfstandes-, der Schwimmstrecke- der Hindernisbahn/Land .
- Leiter der Wettkampfauswertung.
- alle Mitglieder der Jury

1.3.3 Tagesordnung für die Technische Besprechung

- Begrüßung
- Anwesenheitskontrolle der Vertreter der Länder / Mannschaften
- Startnummernblockvergabe und Einteilung der Mannschaften durch die Trainer.
- Technische Einweisung in den gesamten Wettkampf
- Wetterbericht und Zustand der Wettkampfstätten
- Regelungen durch den Technischen Delegierten des Veranstalters
- ggf. Festlegung weiterer Besprechungen
- Verteilung der Startlisten und Startnummern am Ende der Sitzung an die Länder / Mannschaften
- Anträge an den Veranstalter
- Verschiedenes

1.4 COACHEN

1.4.1 Schießstand

- 1.4.1.1** Jede Art von Betreuung auf dem Schießstand einschließlich des Warteraums vor der Schießbahn ist während des Wettkampfs verboten. Bei den Probeschüssen ist coaching erlaubt.
- 1.4.1.2** Der Verbotsbereich auf dem Schießstand wird jeweils durch Linien oder andere sichtbare Markierungen gekennzeichnet.
- 1.4.1.3** Von allgemeinen Beifalls- oder Enttäuschungsbezeugungen ist abzusehen.

1.4.2 Cross – Laufstrecke

- 1.4.2.1** Schrittmacherdienste sind nicht erlaubt.
- 1.4.2.2** Um dem Wettkämpfer Informationen über den Wettkampf zu geben ist es erlaubt dem Wettkämpfer Zeiten zuzurufen. Andere Läufer dürfen dabei nicht behindert werden.

1.4.3 Orientierungslaufstrecke

- 1.4.3.1** Das Betreten der Wettkampfstrecke inklusive des Vorstarts ist strengstens untersagt und kann bei Zuwiderhandlung durch einen Betreuer einer Nation zum Ausschluss der gesamten Nation führen. (Beschluss der Jury erforderlich)

1.4.4 Hindernisbahn – Land

- 1.4.4.1** Das Betreten und überqueren der Hindernisbahn ist nicht erlaubt. Neben der Bahn kann der Betreuer seine Wettkämpfer beim Lauf begleiten und anfeuern.

1.4.5 Schwimmen – Hindernis und flach

- 1.4.5.1** Das Schwimmbecken darf nur von Wettkämpfern genutzt werden. Der Betreuer kann die Wettkampfstätte betreten und sich in einem zugewiesenen Raum aufhalten.

1.4.6 Schlauchboot – Strecke

- 1.4.6.1** Das Gewässer (See/Fluss) darf von den Betreuern nicht befahren werden. Das ausgewiesene Start- und Zielgelände darf nicht betreten werden.
- 1.4.6.2** Bei Verstößen durch Betreuer und Mannschaftsoffizielle kann eine Disziplinarmaßnahme erfolgen (Punkteabzug/Disqualifikation).

1.5 DURCHFÜHRUNG VON WETTKÄMPFEN

1.5.1 Der Ausrichter wird kraft AESOR - Satzung (Veranstalter) beauftragt, den AESOR- Wettkampf durchzuführen. Ausrichter ist der im Veranstaltungsjahr zuständige Dachverband einer der AESOR angeschlossenen Unteroffiziersverbände. Der Wettkampf ist mit einer Eröffnungszeremonie und einer Abschlussveranstaltung mit Siegerehrung zu umrahmen.
Es ist ein Organisationskomitee (Organisationsstab) zu bestellen

1.5.2 Das Organisationskomitee / Ausrichter ist verantwortlich für die gesamte Vorbereitung, sowie für die ordnungsgemäße Durchführung und Ausrichtung des AESOR - Wettkampfes.

1.5.3 Für jeden AESOR – Wettkampf wird eine **Jury** eingerichtet, die für alle sportlichen Angelegenheiten der Veranstaltung entscheidungsbefugt ist. Die Mitglieder der Jury sind mit einer gelben Armbinde zu kennzeichnen.

1.5.3.1 Zusammensetzung der Jury

- dem Technischen Delegierten des Veranstalterlandes als Vorsitzenden
- den Technischen Delegierten der AESOR - Mitgliedsstaaten

1.5.3.2 Einsatz der Jury

- ohne Festlegung eines bestimmten Standortes

1.5.3.3 Entscheidungen der Jury werden vom jeweiligen Vorsitzenden und den Technischen Delegierten der AESOR – Mitgliedsstaaten getroffen.

1.5.3.4 Die Jury trifft Entscheidungen bezüglich der Veranstaltung der Wettkämpfe und des dazugehörigen Umfeldes, um die Fairneß und Korrektheit sicher zu stellen. Die Jury verhängt Zeitstrafen bei Regelverstößen, die von den Kampfrichtern festgestellt wurden, sowie von ihr selbst festgelegte Regelverstöße und disziplinarische Maßnahmen. Darüber hinaus gewährt die Jury Zeit- bzw., Punkteausgleiche und wird in Wettkampfsituationen tätig, die in den vorliegenden Wettkampfregeln nicht erfasst sind.

1.5.4.5 Die für eine Veranstaltung einzurichtende Jury ist spätestens am Tag der Technischen Besprechung zu bestimmen und bekannt zu geben.

1.5.4.6 Jurysitzungen und Entscheidungen

1.5.4.6.1 Die Jury muss, wenn eine Sitzung erforderlich wird, in kürzester Zeit auf Weisung ihres Vorsitzenden zusammentreten.

1.5.4.6.2 Sie muss nach Bekanntgabe der Ergebnisse noch für Juryaufgaben zur Verfügung stehen.

1.5.4.7 Einsprüche und ihre Behandlung

1.5.4.7.1 Bevor die Jury eine Zeit- bzw. Punkte -Strafe verhängt, muss der betroffene Wettkämpfer/Mannschaft oder sein Mannschaftsführer die Gelegenheit erhalten, den Sachverhalt aus eigener Sicht darzustellen. Der zuständige Leiter der betroffenen Disziplin ist zu hören.

1.5.4.7.2 Gegen eine von der Jury gefällte Entscheidung kann keine Berufung eingelegt werden.

1.5.4.7.3 Entscheidungen durch die Jury werden durch einfache Mehrheit getroffen.

1.6 TECHNISCHE DELEGIERTE

1.6.1 Technische Delegierte werden von den AESOR -Mitgliedsstaaten entsandt. Sie sind offizielle Vertreter der AESOR und sollen aus dem sportlichen Bereich einen hohen Sachverstand vorweisen können.
Der Vorsitzende der Technischen Delegierten soll möglichst neutral Entscheidungen der Jury herbeiführen.

1.6.2 Technische Delegierte sind für die Überprüfung der Vorbereitungen der Wettkämpfe, der Organisation, der Stände, der Laufstrecken und anderer Einrichtungen verantwortlich. Diese Überprüfung muss so rechtzeitig vor den Wettkämpfen erfolgen, dass regelgerechte Änderungen noch möglich sind , bzw. die Abweichungen von technischen Voraussetzungen noch beschlossen werden können.

1.6.3 Technische Delegierte können gegenüber dem Ausrichter in Bezug auf die technischen Voraussetzungen und in Regelfragen ihre Wünsche äußern.

1.6.4 Technische Delegierte können austragungsbedingte, geringfügige Abweichungen von den Regeln der Wettkampfordnung, die jedoch dem Sinn

der Regeln nicht widersprechen dürfen, zulassen.
--

1.7 WETTKAMPFANLAGE – SCHWIMMEN – HINDERNIS
--

1.7.1 Die Länge der Schwimmbahn beträgt 50m .

1.7.2 Das Becken kann 50m oder 25m Länge betragen

Bild 1 (50m – Becken)

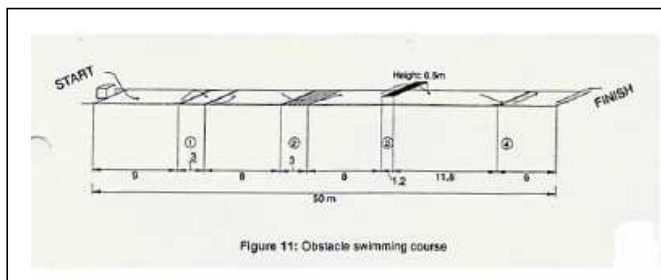
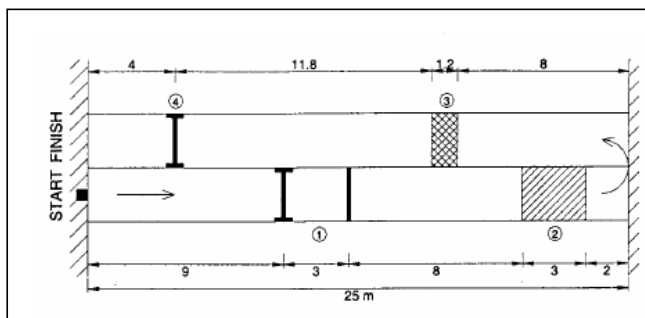


Bild 2 (25m – Becken)



1.7.3 Die Hindernisse sind in kürzester Entfernung zu überwinden

1.7.4 Der Schwimmstil ist freigestellt.

1.7.5 Charakteristik und Überwindung der Hindernisse

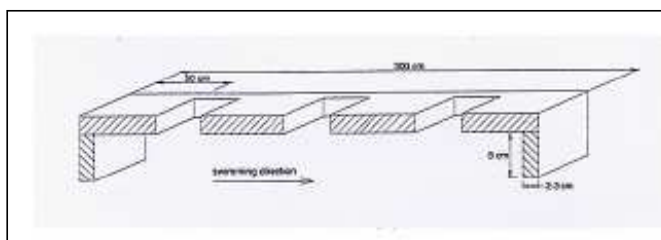
1.7.5.1 Hindernis 1 (2 Walzen im Abstand von 3m mit 0,16m Durchmesser)

1. Walze ist zu überqueren – 2. Walze ist zu untertauchen.
Abstand vom Start zur 1. Walze beträgt 9m.

1.7.5.2 Hindernis 2 (3m langes an drei Stellen durchbrochenes Brett)

Das Brett muss tauchend unterquert werden, dabei können alle Öffnungen zum Abstoßen mit dem Fuß genutzt werden. (Bild 3)

Bild 3



1.7.5.3 Hindernis 3 (1,20m lange Plattform)

Die Plattform (PF) ist in einem Abstand von 0,50m zur Wasseroberfläche. Der Raum zwischen der PF und dem Wasser muss frei sein. Die PF ist vom Wettkämpfer anzuschwimmen und ohne Kontakt, weder zum Beckenboden noch zu der Armierung der PF zu erklimmen und nach Überquerung durch einen Sprung ins Wasser zu verlassen.

1.7.5.4 Hindernis 4 (1 Walze mit 0,16m Durchmesser fixiert an den Leinen)

Die Walze ist tauchend zu unterqueren. Sie kann zum Beschleunigen mit einem Fußabstoß genutzt werden.

1.7.6 Distanzen zwischen den Hindernissen bei einem 50m – Becken

1.7.6.1 Hindernis 1	9m vom Start
1.7.7.2 Hindernis 2	20m vom Start
1.7.7.3 Hindernis 3	31m vom Start
1.7.7.4 Hindernis 4	44m vom Start

1.7.7 Distanzen zwischen den Hindernissen bei einem 25m – Becken

1.7.7.1 Hindernis 1	9m vom Start
1.7.7.2 Hindernis 2	20m vom Start
1.7.7.3 Hindernis 3	8m von der Wende
1.7.7.4 Hindernis 4	4m vom Ziel

1.7.8 Regeln beim Start

1.7.8.1 Kampfrichter (KR)

Der KR überwacht den ordnungsgemäßen Start und hat Weisungsbefugnis gegenüber den Wettkämpfern und dem eingesetzten Funktionspersonal einschließlich dem Starter. Er hat für die Einhaltung der Regeln zu sorgen und gibt ggf. Zeitstrafen bei nicht ordnungsgemäßen Überwinden der Hindernisse im Einvernehmen mit der Jury an die Wettkampfleitung weiter.

1.7.8.2 Starter (S)

Der S ist für den reibungslosen Ablauf am Start verantwortlich. Er hat engen Kontakt zum Zeitnehmer (ZN) zu halten und soll seine Position beim Start so einnehmen dass die Schwimmer und der ZN das Startsignal gut hören können. Bei einem Fehlstart hat er die Schwimmer zurückzupfeifen und den Start im Einvernehmen mit dem KR erneut anzusetzen.

1.7.8.3 Ablauf

- mehrerer kurze Pfiffe (Fertigmachen zum Start)
- langer Pfiff (Schwimmer nehmen auf dem Startbock Position ein)
- Auf die Plätze (Schwimmer gehen in Starthaltung)

- „Kurzer Pfiff“ (Start mit Sprung ins Becken)
- „Zurücktreten“ (bei Startabbruch)
- Bei einem Fehlstart hat der S die Schwimmer durch ein Signal (Pfiff, Horn etc) zurückzuholen, um den Start ohne größere Pause erneut anzusetzen.

1.7.8.4 Strafen

- Beim erstmaligen Fehlstart eines Schwimmers (Gelbe Karte)
- Beim zweiten Fehlstart des gleichen Schwimmers (2 sec Zeitstrafe)
- Beim dritten Fehlstart des gleichen Schwimmers (Disqualifikation)
- Bei provozierter Startverzögerung (2sec Zeitstrafe)

1.7.8.5 Zeitnahme (ZtN)

- Bei elektronischer ZtN ist je Bahn noch eine manuelle ZtN vorzunehmen
- Bei der Zeiterfassung ist bei 1/100 bzw. 1/1000 auf 1/10 sec auf- bzw. abzurunden.

1.7.9 Unkorrektes Überqueren von Hindernissen

Zeitstrafe für jedes unkorrekt überwundene Hindernis von 10sec
(es muss mindestens einen Versuch durchgeführt worden sein)

1.7.10 Klassifikation (K)

Bei gleicher Zeit (1/10sec) wird zur K 1/100 bzw. 1/1000 herangezogen.

1.7.11 Bekleidung

mit Badehose, Schwimmbrille und Badekappe erlaubt

1.7.12 Training

Den Schwimmern ist ein Einschwimmen in einem besonders ausgewiesenen Bereich 20min vor dem Start zu ermöglichen.

1.7.13 Demonstration des Starts

Falls es die Schwimmhalle zulässt kann der Veranstalter den Schwimmern den Start auf Wunsch vorführen.

1.8 WETTKAMPFANLAGE – SCHWIMMEN – FLACH

Die Regeln für das Schwimmen/flach finden wie in Tz.1.7 beschrieben ihre Anwendung. Es kommen lediglich die Tz. 1.7.3 – 1.7.7 nicht zum tragen.

1.9 WETTKAMPFANLAGE – SCHLAUCHBOOT

1.9.1 Die Länge der Paddelstrecke soll ca. 400 – 500m betragen und die Zeit je nach Beschaffenheit des Gewässers zwischen 5 – 8 min betragen

1.9.2 Das Gewässer kann stehend oder fließend sein, sollte aber keine zu starke Strömung aufweisen

1.9.3 Die Paddelstrecke ist in kürzester Entfernung zu absolvieren

AESOR- Wettkampfbestimmungen

Ausgabe 2003

1.9.4 Die Verteilung im Boot ist den Wettkämpfern freigestellt.

1.9.5 Charakteristik der Strecke

1.9.5.1 Die Strecke soll mit Bojen bestückt sein, damit die Wettkämpfer gezwungen sind Richtungsänderungen vorzunehmen. Die Bojen dürfen nicht überfahren werden.

1.9.5.2 Die Ab- bzw. Anlegestellen können entweder an einem Ufer, oder auch auf gegenüberliegenden Ufern liegen. (Je nach Beschaffenheit des Gewässers)

1.9.6 Gerät

1.9.6.1 Zum Wettkampf zugelassen ist das Boot (2 –3 Personen), das im militärischen Gebrauch des jeweiligen Veranstalterlandes ist.

1.9.6.2 Es sind Stechpaddel zu verwenden. (1 Paddel als Ersatz im Boot)

1.9.6.3 Jeder Wettkämpfer hat eine Schwimmweste zu tragen.

1.9.7 Regeln beim Start

1.9.7.1 Kampfrichter (KR)

Der KR überwacht den ordnungsgemäßen Start und hat Weisungsbefugnis gegenüber den Wettkämpfern und dem eingesetzten Funktionspersonal einschließlich dem Starter. Er hat für die Einhaltung der Regeln zu sorgen und gibt ggf. Zeitstrafen bei nicht ordnungsgemäßen passieren der Bojen im Einvernehmen mit der Jury an die Wettkampfleitung weiter.

1.9.7.2 Starter (S)

Der S ist für den reibungslosen Ablauf am Start verantwortlich. Er hat engen Kontakt zum Zeitnehmer (ZN) zu halten und soll seine Position beim Start so einnehmen dass die Wettkämpfer und der ZN das Startsignal gut hören können.

1.9.8 Ablauf

1.9.8.1 Der Starter gibt ein Zeichen die Vorstartposition einzunehmen.

1.9.8.2 Die Wettkämpfer machen sich am Vorstart fertig und legen die die Schwimmwesten an.

1.9.8.3 Der Start erfolgt durch einen „Pfiff“

1.9.8.4 Die Wettkämpfer überlaufen die Startlinie , nehmen das Boot mit den Paddeln und lassen das Boot zu Wasser.

1.9.8.5 Am Ziel nehmen sie das Boot aus dem Wasser und überlaufen die besonders ausgewiesene Zielmarkierung mit dem kompletten Boot den Paddeln und den Schwimmwesten.

1.9.9 Sicherheitsbestimmungen

In einem Beiboot begleiten die Retter sowie ein Kontroller die Boote beim Überqueren des Gewässers.

1.9.10 Strafen

Bei nichtkorrektem Passieren der Bojen sowie der Ziellinie erfolgt eine Zeitstrafe von 40 sec.

1.9.11 Zeitnahme (ZtN)

Die ZtN erfolgt mit manuellen Stoppuhren. Es ist jeweils eine zweite ZtN vorzunehmen.

1.9.12 Anzug

1.9.12.1 Feldanzug, bzw. militärischer Anzug nach den Bestimmungen des jeweiligen Teilnehmerlandes. Die Wahl der Schuhe ist der jeweiligen Mannschaft freigestellt.

1.9.12.2 Schwimmweste

1.9.12.3 Startnummer auf dem Rücken.

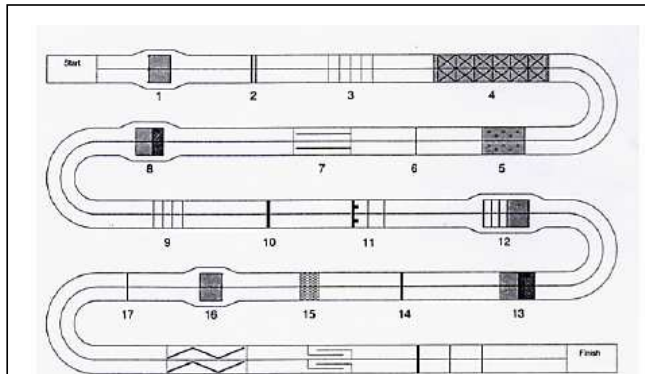
WETTKAMPFANLAGE – HINDERNISBAHN – LAND

1.10.1 Die Länge der Hindernisbahn beträgt 500m und hat 20 Hindernisse.

1.10.2 Die Hindernisse sind in kürzester Entfernung zu überwinden. Die Bahnen dürfen dabei nicht verlassen werden.

1.10.3 Charakteristik und Überwindung der Hindernisse (Bild 1)

Bild 1

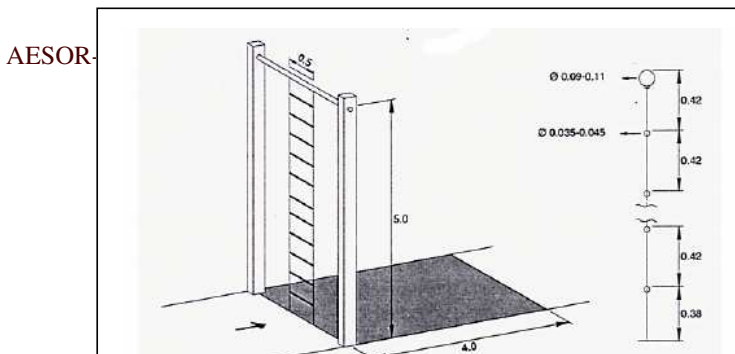


1.10.4 Beschreibung der Hindernisse

1.10.4.1 Hindernis 1 (Bild 2) Leiter mit 5m Höhe und 0,50m Sprossenabstand.

Die Leiter muss überklettert werden und kann nach Erreichen der obersten Stange durch einen Sprung in die Sandgrube bezwungen werden.

Bild 2

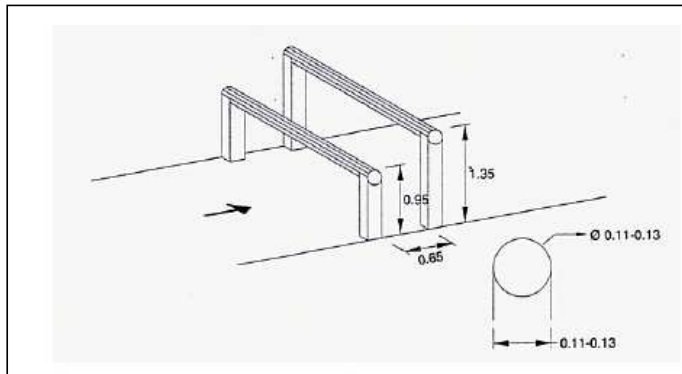


AESOR

Ausgabe 2003

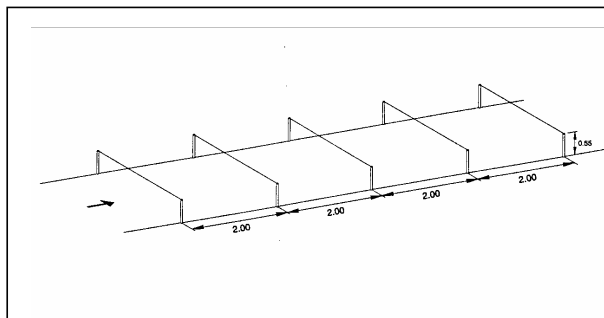
1.10.4.2 Hindernis 2 (Bild 3) Doppelbalken

Der erste Balken in Laufrichtung ist zu überqueren. Nach Bodenkontakt mit dem Fuß ist der zweite Balken zu überspringen.

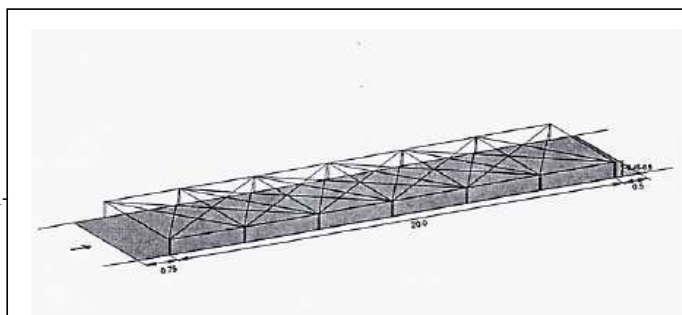
Bild 3**1.10.4.3 Hindernis 3 (Bild 4) Stolperdraht**

5 Elastikbänder im Abstand von 2.0m und in einer Höhe von 0,55 m vom Boden sind in Laufrichtung zu überqueren.

Die Bänder dürfen berührt, jedoch nicht durch den Fuß an den Boden gedrückt werden.

Bild 4**1.10.4.4 Hindernis 4 (Bild 5) Drahtnetz**

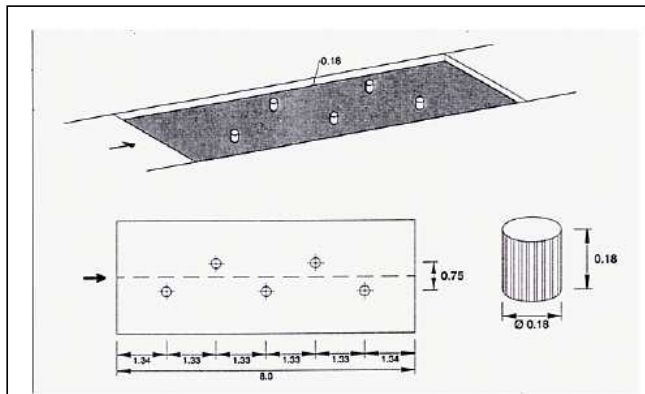
In einer Länge von 20m und in einer Höhe von 0,50m sind Drähte über dem Boden gespannt. Das Netzwerk ist kriechend auf Knien und Händen in Laufrichtung zu unterqueren.

Bild 5

1.10.4.5 Hindernis 5 (Bild 6) Furt (Elefantenbeine)

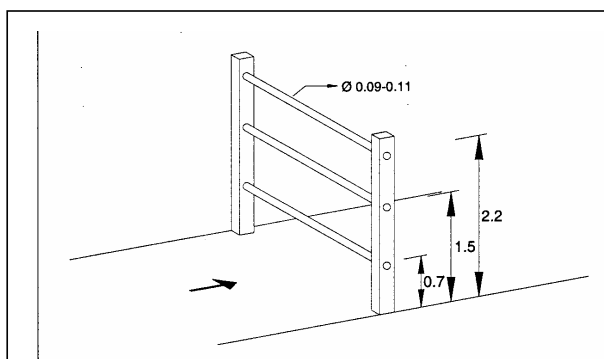
In einer Länge von 8m sind 5 zylindrische Blöcke in eine Breite von 0,75m und in einem Abstand zur Achse in Laufrichtung von 1,34m in einem Sandbett eingebracht.

Durch mehrer Sprünge und dem Kontakt mit den Blöcken ist das Hindernis zu überwinden. Bei Bodenkontakt mit dem Sandbett ist das Hindernis erneut anzulaufen.

Bild 6**1.10.4.6 Hindernis 6 (Bild 7) Spalierbalken**

Es sind 3 runde Balken im Durchmesser von ca. 0,10m (unterster B. 0,70m; mittlerer B. 1,5m; oberster B. 2,20m) horizontal angebracht.

Das Hindernis ist zu überqueren – Es müssen nicht alle Balken berührt werden.

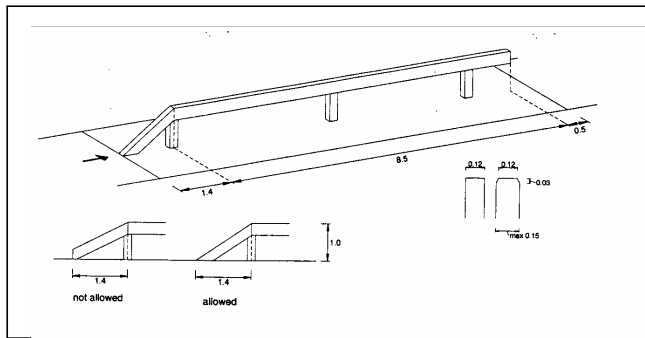
Bild 7

1.10.4.7 Hindernis 7 (Bild 8) Balancierbalken

Die totale Länge des Balkens beträgt 10,4m. Die des horizontalen Balkens (h.B) 8,5m und die vom Boden zum h.B. 1,4m. Der h.B ist in einer Höhe von 1,0m vom Boden angebracht. Die Breite des Balkens beträgt 0,12m.

Das Hindernis ist im Lauf zu überqueren und durch einen Sprung am Ende des Balkens zu verlassen.

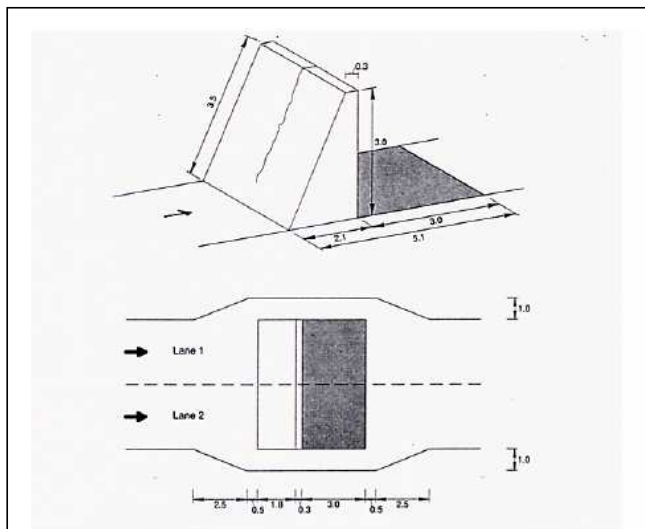
Das Verlassen des Balkens zwischen den Begrenzungslinien vor und nach dem Hindernis ist verboten und hat zur Folge, dass das gesamte Hindernis erneut anzulaufen ist.

Bild 8**1.10.4.7 Hindernis 8 (Bild 9) Schrägwand mit Tau**

Die Wand hat eine Höhe von 3,0m und die Oberkante eine Breite von 0,3m.

Die Schräge der Wand beträgt 3,5m und das Hindernis über alles 5,1m.

Die Wand ist in Laufrichtung mit oder ohne zu Hilfenahme des Taus zu überwinden und durch einen Sprung zu beenden.

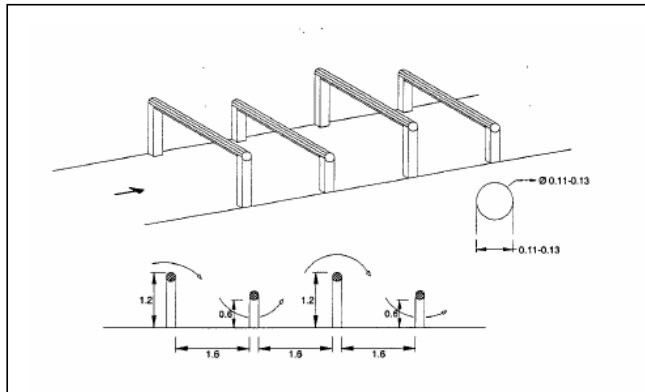
Bild 9

1.10.4.8 Hindernis 9 (Bild 10) Waagrechte Balken (Über-Unter)

Die Höhe des 1 und 3 Balkens beträgt 1,2m und die des 2 und 4 Balkens 0,6m.
Der Abstand zwischen den einzelnen Balken beträgt 1,6m und die Stärke 0,12m Durchmesser.

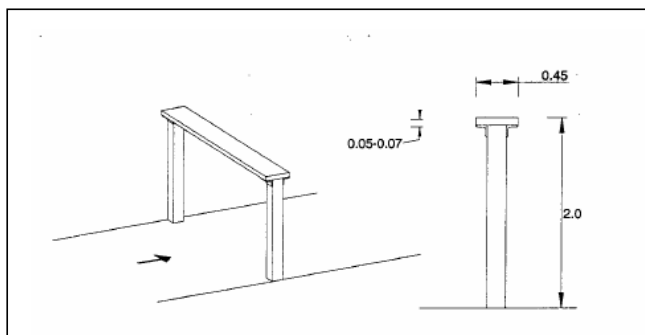
Der Wettkämpfer bewältigt die Hindernisse 1-4 in der Reihenfolge , drüber – drunter
- drüber – drunter in freiem Stil.

Bild 10

**1.10.4.9 Hindernis 10 (Bild 11) Irischer Tisch**

Die Höhe des Geräts beträgt 2,0m und hat auf der Oberseite eine Breite von 0,45m.
Der Wettkämpfer läuft das Hindernis an und überwindet es, ohne Zuhilfenahme der Längspfosten

Bild 11

**1.10.4.10 Hindernis 11 (Bild 12) Tunnel mit 2 Balken**

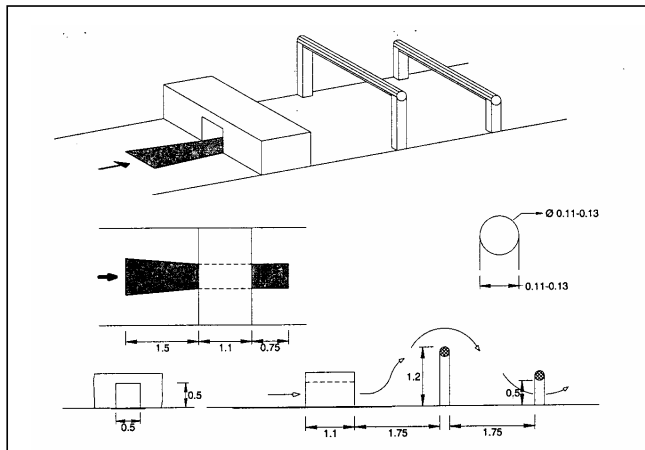
Die Höhe und Breite des Tunnels beträgt 0,5m und die Länge 1,1m.

Der 1 Balken hat eine Höhe von 1,2m und ist 1,75m vom Ende des Tunnels entfernt. Der 2 Balken von 0,5m und 1,75m vom 1 Balken.

Die Gleitfläche auf dem Boden des Tunnels ist mit Material zu belegen, dass ein leichtes Gleiten ermöglicht und darf nicht abstehen, um Verletzungen zu vermeiden.

Das Hindernis ist wie folgt zu bewältigen: Durch Anlaufen ist der Tunnel gleitend zu durchqueren. Im Anschluss ist der 1. Balken zu über- und der 2. Balken zu unterqueren.

Bild 12

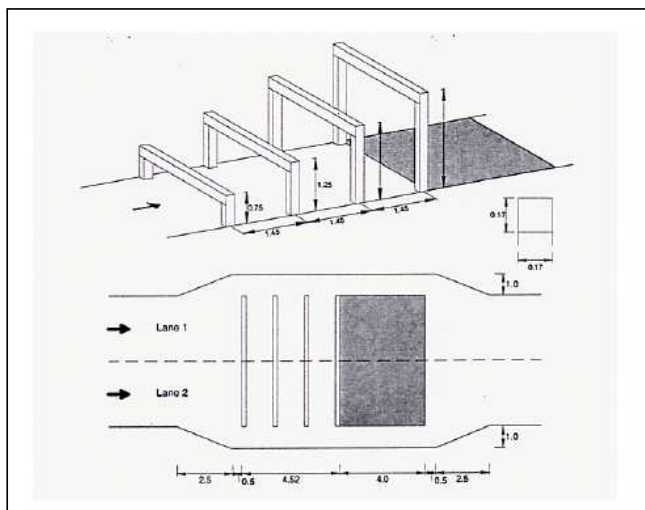


1.10.4.11 Hindernis 12 (Bild 13) „4 Tritte auf dem Balken“

Es sind 4 horizontale Balken in einer Höhe von (1-4) 0,75m; 1,25m; 1,80m und 2,30m in einer Reihe angeordnet. Der Abstand zwischen den einzelnen Balken beträgt 1,45m und die Breite des Tritts 0,17m.

Das Hindernis ist durch Überlaufen unter Zuhilfenahme der Tritte zu bewältigen. Bei Abbruch zwischen dem 1. und 4. Balken ist das gesamte Hindernis erneut zu absolvieren.

Bild 13

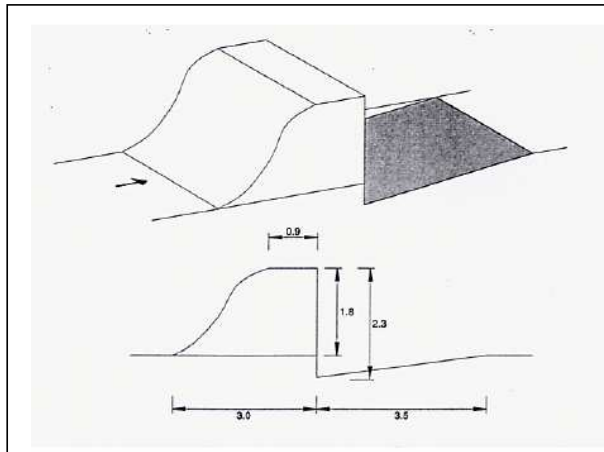


1.10.4.12 Hindernis 13 (Bild 14) Böschung mit Grube

Die Höhe der Böschung beträgt 1,8m und die Breite (in Längsrichtung) 0,9m. Die Grube hat eine Tiefe von 0,5m zur Basis und läuft in 3,5m zur Basis aus.

Das Hindernis kann vom Wettkämpfer frei überlaufen werden.

Bild 14

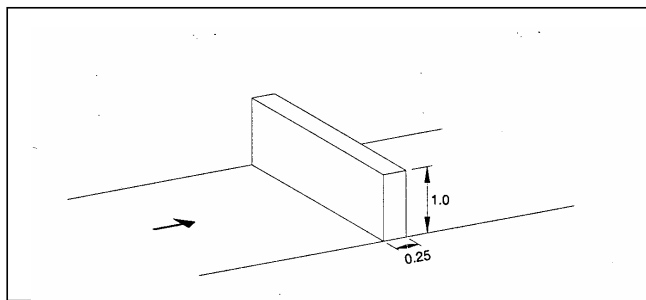


1.10.4.13 Hindernis 14 (Bild 15) Niedere Mauer

Die Höhe beträgt 1m und die Tiefe 0,25m.

Die Mauer ist in freiem Stil zu überwinden.

Bild 15

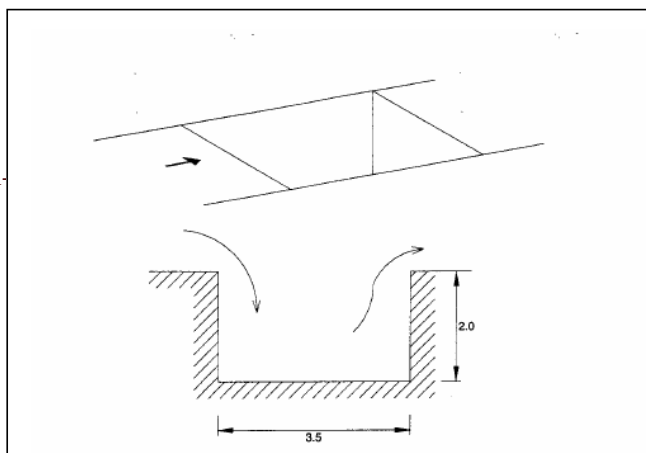


1.10.4.14 Hindernis 15 (Bild 16) Grube

Die Tiefe der Grube beträgt 2,0m und die Länge 3,5m.

Durch einen Sprung in die Grube mit anschließendem Ausstieg durch anspringen der Wand an der Front und hochstemmen ist das Hindernis zu bewältigen.

Bild 16



AESOR

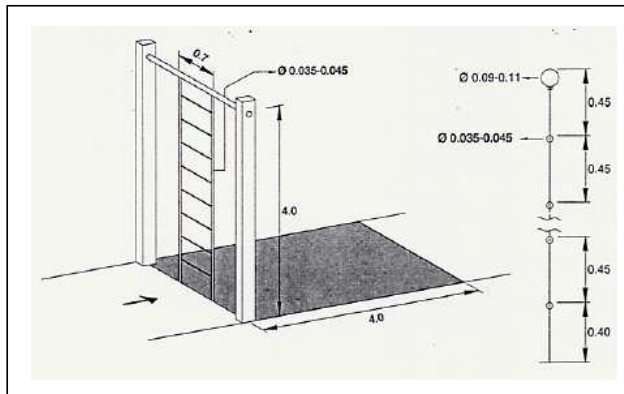
Ausgabe 2003

1.10.4.15 Hindernis 16 (Bild 17) Leiter mit 4m Höhe

Die 0,7m breite Leiter hat 8 Sprossen im Abstand von 0,45m.

Der Wettkämpfer klettert die Leiter an der Frontseite hoch, überwindet sie und springt (oder hinabklettern) in das Sandbett an der Rückseite.

Bild 17

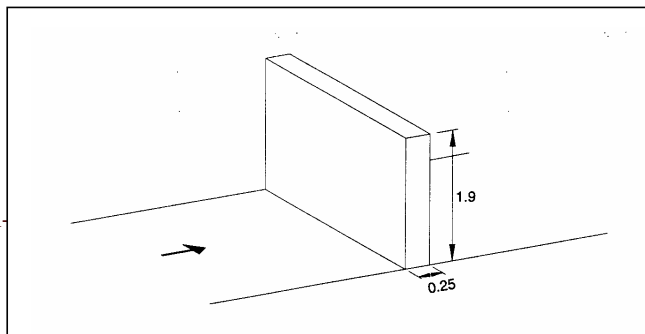


1.10.4.16 Hindernis 17 (Bild 18) Hohe Mauer

Die Höhe beträgt 1,9m und die Tiefe 0,25m.

Die Mauer ist in freiem Stil zu überwinden.

Bild 18



AESOR

Ausgabe 2003

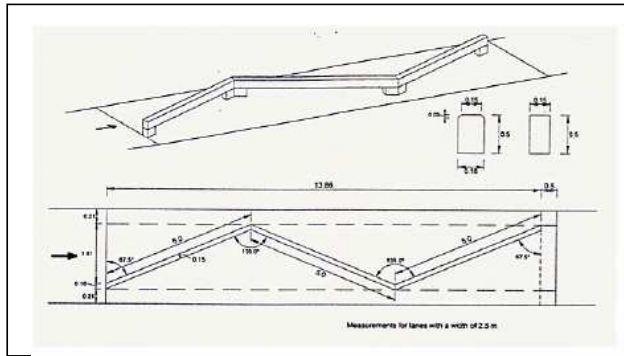
1.10.4.17 Hindernis 18 (Bild 19) Balancierbalken (ZigZag)

Die Länge des Hindernisses beträgt 14,36 m und die Länge der einzelnen Balken 5m. Die Balken befinden sich 0,5m über dem Boden und haben eine Breite von 0,15m. Das Hindernis ist am Beginn und am Ende durch Linien begrenzt die dazwischen nicht betreten werden dürfen.

Der Wettkämpfer springt auf den ersten Balken auf ,läuft über das gesamte Gerät und verlässt es wiederum durch einen Sprung.

Bei Verlassen des Balancierbalken innerhalb der Liniengrenze , muss das gesamte Hindernis erneut angelaufen und überwunden werden.

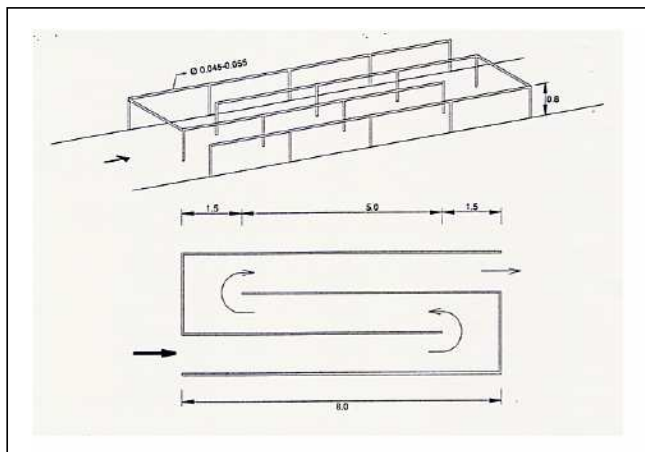
Bild 19

**1.10.4.18** Hindernis 19 (Bild 20) Schikane

Die Länge des Hindernisses beträgt 8,0m und die Höhe der 0,05m dicken Stahlrohre über dem Boden 0,8m.

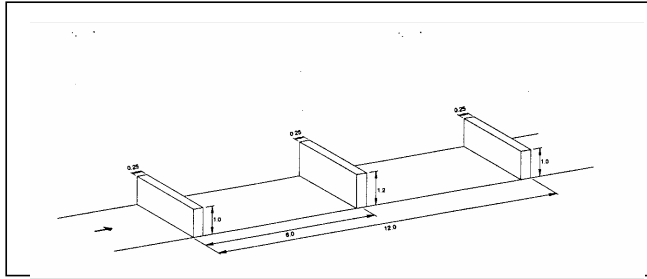
Der Wettkämpfer durchläuft die vorgegebene Laufstrecke. Bei den Richtungswechseln können die Rohre zur Beschleunigung des Laufs genutzt werden.

Bild 20

**1.10.4.19** Hindernis 20 (Bild 21) 3 Mauern verschiedener Höhen

Die Höhe der 1 und 3 Mauer beträgt 1,0m; die der 2 Mauer 1,2m und die Tiefe 0,25m. Die Entfernung zwischen den Mauern beträgt 6,0m. Die Mauer ist in freiem Stil zu überwinden.

Bild 21



1.10.5 Regeln beim Start

1.10.5.1 Kampfrichter (KR)

Der KR überwacht den ordnungsgemäßen Start und hat Weisungsbefugnis gegenüber den Wettkämpfern und dem eingesetzten Funktionspersonal, einschließlich dem Starter. Er hat für die Einhaltung der Regeln zu sorgen und veranlasst bei nicht regelgerechten Überwinden von Hindernissen die sofortige Wiederholung durch anzeigen (rote Signalfahne, Pfiff).

Bei Bedarf können Funktionäre zur Regel – Einhaltung eingesetzt werden.

1.10.5.2 Starter (S)

Der S ist für den reibungslosen Ablauf am Start verantwortlich.

Er hat engen Kontakt zum Zeitnehmer (ZN) zu halten und soll seine Position beim Start so einnehmen, dass die Wettkämpfer und der ZN das Startsignal gut hören können. Bei einem Fehlstart hat er die Wettkämpfer zurückzupfeifen und den Start im Einvernehmen mit dem KR erneut anzusetzen.

1.10.6 Ablauf

- Fertigmachen zum Start
- „Auf die Plätze“ Starthaltung
- Startschuss

1.10.7 Zeitnahme (ZtN)

Die ZtN erfolgt mit manuellen Stoppuhren. Es ist jeweils eine zweite ZtN vorzunehmen.

1.10.8 Unkorrektes Überqueren von Hindernissen

- Wiederholung des gesamten Hindernis

1.10.9 Anzug

Feldanzug oder Sportanzug mit Kampfstiefel oder Sportschuhen.

Arme und Beine bedeckt

In der Geltung des jeweiligen Teilnehmerlandes.

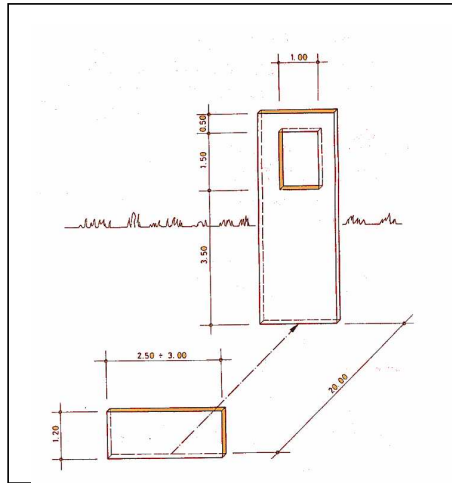
1.10.10 Schlussbestimmungen in Abweichung des CISM – Reglement

- 1.10.6.1** Den Wettkämpfern ist in einem besonderen ausgewiesenen Bereich das Aufwärmen zu ermöglichen. Am Tag vor dem Wettkampf ist die Wettkampfstrecke für ein freies Training freizugeben.
- 1.10.6.2** Das Hindernis 1 (Leiter mit 5 m Höhe) braucht nicht überwunden werden und kann an der Seite umlaufen werden.
- 1.10.6.3** An allen Hindernissen ist gegenseitige Hilfestellung zwischen den Wettkämpfern erlaubt.
- 1.10.6.4** In der Grube dürfen die Ecken zur Unterstützung genommen werden.

1.11 WETTKAMPFANLAGE – HANDGRANATENZIELWURF

1.11.1 Es wird auf 20m vom Wurfstand zum Ziel (Fensteröffnung) geworfen

Bild 1



1.11.2 Die Fensterunterkante befindet sich 3,5 m über dem Boden, die der Oberkante auf 5,0 m über dem Boden. Das Fenster hat eine Breite von 1,0 m und eine Höhe von 1,5 m. Die Gesamthöhe des Zielstandes beträgt 5,5 m.

1.11.3 Der Abwurfstand hat eine Breite von 2,50 – 3,00 m Breite und eine Höhe von 1,20 m und eine Tiefe von 0,10 - 0,20m als Ablagefläche.

1.11.4 Jede Mannschaft wirft innerhalb von 5 Minuten 25 Granaten, dabei muss jedes Mannschaftsmitglied mindestens 5 Granaten werfen. Die restlichen 10 Granaten können nach den ersten 15, entweder durch einen oder mehreren Wettkämpfern geworfen werden.

1.11.5 Granaten

Die Granaten werden vom Veranstalterland gestellt und sind 6 Monate vor dem Wettkampf an die teilnehmenden Nationen auszugeben.

1.11.6 Regeln beim Werfen

1.11.6.1 Kampfrichter (KR)

Der KR überwacht den ordnungsgemäßen Durchwurf der Granaten sowie die Einhaltung der Zeit und hat Weisungsbefugnis gegenüber den Wettkämpfern und dem eingesetzten Personal.

1.11.6.2 Funktionspersonal (F)

Das F. zählt anhand von Zähllisten, die Treffer an den einzelnen Ständen und ist an die Weisungen des KR. gebunden. Der Start und die Zeitnahme wird ebenfalls durch das F. wahrgenommen.

1.11.7 Ablauf

1.11.7.1 Der Starter (F) gibt ein Zeichen dass sich die Werfer für das Werfen fertig machen sollen.

1.11.7.2 Die Werfer machen sich für das Werfen fertig.

1.11.7.3 Der Starter gibt das Kommando "Klarmachen für das Werfen von 25 Granaten" zählt von 5-4-3-2-1 ab und startet mit „Pfiff“

1.11.7.4 Die Wettkämpfer beginnen mit dem Werfen, um nach der ersten Wurfserie von je 5 Wurfkörpern das Weiterwerfen von den restlichen 10 Granaten zu beenden.

1.11.7.5 15 Sekunden vor Beendigung des Werfens gibt der Starter durch Ansage der Restzeit die baldige Beendigung bekannt um nach Ablauf der Zeit durch einen erneuten „Pfiff“ das Werfen zu beenden.

1.11.8 Sicherheitsbestimmungen

Während des Werfens dürfen sich keine Personen in dem besonders zu kennzeichnenden Bereich (Sicherheitsbereich) aufhalten

1.11.9 sonstige Regelbestimmungen

Der Wurf - Treffer zählt nur dann, wenn die Granate beim Wurf das Fenster in vollem Umfang wieder verlässt. Im Fenstersims liegen gebliebene Wurfkörper zählen nicht.

1.11.10 Zeitnahme (ZtN)

Die ZtN erfolgt mit manuellen Stoppuhren. Es ist jeweils eine zweite ZtN vorzunehmen.

1.11.11 Anzug

1.11.11.1 Feldanzug , bzw. militärischer Anzug nach den Bestimmungen des jeweiligen Teilnehmerlandes. Die Wahl der Schuhe ist der jeweiligen Mannschaft freigestellt.

1.11.11.2 Startnummer auf dem Rücken.

1.11.12 sonstige Bestimmungen

Es sind besondere Aufwärm- und Einwurfzonen einzurichten

1.12 <u>WETTKAMPFANLAGE – ORIENTIERUNGSLAUF</u>
--

1.12.1 Der Orientierungslauf ist in einem festgelegten Geländeabschnitt (Wälder, Wiesen; nicht in Ortschaften) anzulegen. Der Lauf sollte nicht mehr als 4 - 5 km Luftlinie betragen. Es gelten grundsätzlich die IOF – Regeln.

1.12.2 Die Laufstrecke ist auf einer IOF – Karte (Maßstab 1:10.000) einzuzeichnen und dem Wettkämpfer zu übergeben. An den Kontrollpunkten sind Postenschirme und AESOR- Wettkampfbestimmungen

Ausgabe 2003

Markierungszange und zusätzlich Papierschnitzel zu platzieren. Es ist ein gesonderter Abschnitt zum Warmlaufen einzurichten sowie eine Vorstart-, Start- und Zielzone.

1.12.3 Jeder Einzelne einer Mannschaft hat den gesamten Parcours zu absolvieren und jeden Kontrollpunkt anzulaufen und abzustempeln.

1.12.4 Geräte

1.12.4.1 Jedes Mannschaftsmitglied erhält eine Kontrollkarte am Sicherheitsband, die IOF-Karte mit Erklärung der Posten in den offiziellen Landessprachen und die Symbole nach IOF.

1.12.4.2 Andere Hilfsmittel wie Handys und GPS sind nicht erlaubt.

1.12.5 Regeln beim Orientierungslauf

1.12.5.1 Kampfrichter (KR)

Der KR überwacht „Regel“ - gemäßes Anlaufen der Kontrollposten und hat Weisungsbefugnis gegenüber den Wettkämpfern und dem eingesetzten Personal. Er hat nach dem Lauf die Kontrollkarten nach Vollständigkeit und Richtigkeit der Markierungen zu prüfen. Mannschaften mit unvollständigen Kontrollkarten und/oder falschen Markierungen kommen nicht in die Wertung.

1.12.5.2 Funktionspersonal (F)

Das F. ist für den Vorstart-, Start- und die Zielzone verantwortlich und ist an die Weisungen des KR. gebunden. Der Vorstart der Start und die Zeitnahme wird ebenfalls durch das F. wahrgenommen.

1.12.6 Ablauf

1.12.6.1 Der Starter (F) gibt ein Zeichen dass sich die Läufer für den Vorstart fertig machen sollen und übergibt die Kontrollkarte

1.12.6.2 Der Starter gibt durch „Pfiff“ den Start frei und händigt gleichzeitig die OL-Karte aus.

1.12.6.3 Die Wettkämpfer beginnen mit dem Lauf und beenden ihn, nachdem sie alle Kontrollposten angelaufen sind mit dem Zieleinlauf.

1.12.7 Besondere Bestimmungen

Während des Laufs dürfen sich nur der Kampfrichter und die aktiv laufenden Wettkämpfer in dem OL-Gebiet zwischen Start und Ziel aufhalten. Bei Zuwiderhandlung gegen diese Bestimmung kann auf Antrag (Entscheidung durch Jury) die Mannschaften der ganzen Nation beim OL-Lauf disqualifiziert werden.

1.12.8 Zeitnahme (ZtN)

Die ZtN erfolgt mit manuellen Stoppuhren. Es ist jeweils eine zweite ZtN vorzunehmen. Vom letzten Kontrollposten zum Ziel ist laut IOF-Regelung ein rot-weißes Band zu legen.

1.13.6 Anschlagsart
– liegend aufgelegt

1.13.7 Anzahl der Schüsse
5 Probeschüsse in 5 Minuten und 15 Wertungsschüsse in 5 Minuten.

1.13.8 Regeln beim Schießen

1.13.8.1 Leitender (L)

Der L überwacht das ordnungsgemäße Schießen und hat Weisungsbefugnis gegenüber den Wettkämpfern und dem eingesetzten Funktionspersonal . Er hat für die Einhaltung der Regeln zu sorgen.
Insbesondere hat er Entscheidung zu treffen ob bei Munitions-Versager und Waffenbruch eine Wiederholung des Schießens eines Schützen erforderlich ist.
Der L. ist ebenfalls für den reibungslosen Ablauf am Schießstand verantwortlich. Er hat das Schießen freizugeben und gibt die Kommandos für den Beginn und das Ende.

1.13.9 Ablauf

1.13.9.1 Der Leitende gibt ein Zeichen an die Wettkämpfer und Betreuer od. Trainer den Schießplatz zu betreten (Je Team höchstens 2 Betreuer/Trainer)

1.13.9.2 Die Wettkämpfer nehmen hinter der Waffe Stellung, nachdem sie Ihre Startliste beim Schreiber abgegeben und Ihre Munition empfangen haben
Jeder Wettkämpfer ist verpflichtet die empfangene Munition zu prüfen.

1.13.9.3 Der Leitende befiehlt das Laden der Waffe und gibt den Befehl „5 Probeschüsse in 5 Minuten Sind die Schützen fertig 5-4-3-2-1“ mit „Pfiff“ wird das Schießen freigegeben.

1.13.9.4 Nach 4 min 45 sec erfolgt ein kurzer Pfiff, als Zeichen für den Wettkämpfer, nach 5 Minuten wird mit einem 3 sec „Pfiff“ das Pobeschießen beendet.
Trefferanzeige nach jedem Schuss (elektronische Anzeige).
Bei manueller Anzeige ebenfalls nach jedem Schuss in einer Zeit von 7 Minuten (jeder Einzelschütze pro Schuss nicht länger als 45 sec)
Der Veranstalter kann aus technischen- bzw. organisatorischen Gründen von dieser Regelung abweichen.

1.13.9.5 Nach dem Probeschießen haben die Betreuer und Trainer auf Befehl des L die Stellung der Wettkämpfer umgehend zu verlassen

1.13.9.6 Der L. gibt erneut den Befehl zum Laden „15 Präzisionsschüsse in 5 Minuten 5-4-3-2-1“ „ Pfiff“ (Beginn des PS)

1.13.9.7 Nach 4 min 45 sec erfolgt ein kurzer Pfiff, als Zeichen für den Wettkämpfer, nach 5 Minuten wird mit einem 3 sec „Pfiff“ das Präzisionsschiessen beendet

1.13.10 Sicherheitsbestimmungen

Aufsichten bei den Schützen Überwachen den Ablauf des Schießens .Die Wettkämpfer haben sich strikt an die Befehle des Leitenden zu halten ins besonders ist den Befehlen und Anordnungen für Schießplätze der militärischen Dienststellen des jeweiligen Veranstalterlandes folge zu leisten.
Bei Zuwiderhandlungen kann das Team für den gesamten Wettkampf nach Jury-Entscheidung disqualifiziert werden.

1.13.11 Strafen

Schießen nach Ablauf der Zeit (5min) werden dem Schützen bei manueller Anzeige die höchsten Ringzahlen abgezogen die er insgesamt erzielt hat.
Bei elektronischer Anzeige die letzten Schüsse laut Anzeige.
Hat ein Schütze mehr Treffer auf der Scheibe als die abgegebenen Schüsse, werden die Treffer abgezogen, die am niedrigsten sind.

1.13.12 Zeitnahme (ZtN)

Die ZtN erfolgt mit manueller Stoppuhr durch den Leitenden

1.13.13 Anzug

1.13.13.1 Feldanzug mit Kampfstiefel in der Anzugsordnung des jeweiligen Teilnehmerlandes. Zusätzliche Militärische Bekleidung ist erlaubt. Andere Hilfsmittel wie zivile Schießjacke, Handschuhe sind nicht zugelassen.

1.13.13.2 Gehörschutz ist Pflicht und wird durch den Veranstalter gestellt.

1.13.13.3 Startnummer auf dem Rücken

1.14. <u>WETTKAMPFANLAGE – SPRINTBIATHLON</u>
--

1.14.1 Der Wettbewerb ist auf einem militärischen Schießstand nach den Bestimmungen des jeweiligen Veranstalterlandes abzuhalten.

1.14.2 Der Veranstalter hat für die zügige Durchführung des Schießens ausreichend Schießstände vorzusehen.

1.14.3 Das Ziel ist in 200m Entfernung zum Schützen zu stellen.

1.14.4 Waffen und Munition

Als Waffe ist ein Infanterie – Gewehr des jeweiligen Veranstalterlandes einzusetzen der diese Waffe im militärischen Bereich nutzt. Die Waffen, Munition und die Schießstände haben den Sicherheitsbestimmungen des Landes zu entsprechen.

1.14.5 Gerät

1.14.5.1 Zur Unterstützung des Anschlags sind entweder Sandsäcke oder ein Zielgestell als Gewehrauflage erlaubt.

1.14.5.2 Es sind 10-Ringscheiben (UIT) zu verwenden.(siehe Bild 1 PräzS.)

1.14.5.3 Trefferanzeige mittels elektronischer Anzeige (SIUS ASCO) oder manuell mit Funktionspersonal.

1.14.6 Anschlagsart
liegend aufgelegt

1.14.7 Anzahl der Schüsse
10 Schüsse sind innerhalb von 2 Minuten nach einem Lauf von 200m (ohne Waffe) und dem Aufmagazinieren der Munition und das Fertigladen ohne weiteren Befehl abzugeben.

1.14.8 Gekennzeichnete Laufstrecke von 200m hinter dem Schießstand.

1.14.9 Regeln beim Schießen

1.14.9.1 Leitender (L)

Der L überwacht das ordnungsgemäße Schießen und hat Weisungsbefugnis gegenüber den Wettkämpfern und dem eingesetzten Funktionspersonal . Er hat für die Einhaltung der Regeln zu sorgen.
Insbesondere hat er Entscheidung zu treffen ob bei Munitions-Versager und Waffenbruch eine Wiederholung des Schießens eines Schützen erforderlich ist.
Der L. ist ebenfalls für den reibungslosen Ablauf am Schießstand verantwortlich. Er hat das Schießen freizugeben und gibt die Kommandos für den Beginn und das Ende.

1.14.10 Ablauf

1.14.10.1 Der Leitende gibt nach dem Präzisionsschießen ein Zeichen den Bewerb Sprintbiathlon zu beginnen.

1.14.10.2 Die Wettkämpfer machen sich hinter der Waffe an der Startlinie zum Start fertig.

1.14.10.3 Der Leitende gibt den Befehl „Sprintbiathlon – 200 m Laufen 10 Schuss magazinieren und Schießen in 2 Minuten- 5-4-3-2-1-Pfiff“

1.14.10.4 Nach 1:45 min „kurzer Pfiff“ (Vorankündigung)dann nach 2 Minuten „3 sec Pfiff“ und Ende des Sprintbiathlon mit anschließender Kontrolle der Ergebnisse.(Nur bei Elektronischer Trefferanzeige. Bei Anzeigen durch Funktionär, kann der Betreuer oder Trainer die beschossenen Scheiben kontrollieren)

1.14.11. Sicherheitsbestimmungen

Aufsichten bei den Schützen Überwachen den Ablauf des Schießens .Die Wettkämpfer haben sich strikt an die Befehle des Leitenden zu halten ins besonders ist den Befehlen und Anordnungen für Schießplätze der militärischen Dienststellen des jeweiligen Veranstalterlandes folge zu leisten.
Bei Zuwiderhandlungen kann das Team für den gesamten Wettkampf nach Jury-Entscheidung disqualifiziert werden.

1.14.12 Strafen

Schießen nach Ablauf der Zeit (2 min) werden dem Schützen bei manueller Anzeige die höchsten Ringzahlen abgezogen die er insgesamt erzielt hat.
Bei elektronischer Anzeige die letzten Schüsse laut Anzeige.
Hat ein Schütze mehr Treffer auf der Scheibe als die abgegebenen Schüsse, werden die Treffer abgezogen, die am niedrigsten sind.

1.14.13 Zeitnahme (ZtN)

Die ZtN erfolgt mit manueller Stoppuhr durch den Leitenden

1.14.14 Anzug

1.14.14.1 Feldanzug mit Kampfstiefel in der Anzugsordnung des jeweiligen Teilnehmerlandes. Andere Hilfsmittel wie zivile Schießjacke , Handschuhe sind nicht zugelassen.

1.14.14.2 Gehörschutz ist Pflicht und wird durch den Veranstalter gestellt.

1.14.14.3 Startnummer auf dem Rücken

1.15 <u>WETTKAMPFANLAGE – CROSSLAUF</u>
--

1.15.1 Der Crosslauf ist auf befestigten und unbefestigten Straßen und Wegen anzulegen. Der Lauf sollte nicht mehr als 9000 m betragen und eine Höhendifferenz von 300 m nicht überschreiten.

1.15.2 Die Laufstrecke ist mit Bändern, Schildern und sonstigen Hilfsmitteln zu kennzeichnen, damit der Läufer das Ziel ohne eigene Orientierung leicht findet. Am Start ist die Laufstrecke mit Streckenprofil zu veröffentlichen.

1.15.3 Jede Mannschaft hat die gesamte Laufstrecke zu absolvieren. Die Läufer dürfen sich dabei gegenseitig unterstützen (Hilfsmittel wie Koppel, Seil etc. sind erlaubt).

1.15.4 Funktionspersonal (F)

Das F. ist für den Vorstart-, Start- und die Zielzone verantwortlich. Der Vorstart der Start und die Zeitnahme wird ebenfalls durch das F. wahrgenommen.

1.15.5 Ablauf

1.15.5.1 Der Crosslauf kann im sogenannten Jagdstart abgehalten werden. Das heißt, die bei den Disziplinen 1.7 – 1.14 erreichten Punkte werden umgerechnet in

Differenzzeiten nach denen der Start erfolgt. (z.Bsp. Mannschaft **A 1** 4.500 Pkt (Rang 1); Mannschaft **B2** 4.450 Pkt (Rang 2)

Startzeit zBsp 14:00 Uhr

Startreihenfolge A1 14:00:00 Uhr, B2 14:00:50 Uhr usw.

30 Minuten nachdem die erste Mannschaft gestartet ist erfolgt der Start der Mannschaften alle 10 Sekunden.

1.15.5.2 Der Starter (F) gibt ein Zeichen dass sich die Läufer für den Vorstart fertig machen sollen und die Reihenfolge nach Startliste einnehmen.

1.15.5.3 Der Starter gibt durch „Pfiff“ den Start für die Mannschaft frei .

1.15.5.4 Die Wettkämpfer beginnen mit dem Lauf und beenden ihn mit dem Zieleinlauf (Wertung mit Einlauf des letzten Läufers)

1.15.5.5 Beim Jagdstart erreichen die Läufer bereits in der Reihenfolge des Gesamtsiegers das Ziel

1.15.6 Zeitnahme (ZtN)

Die ZtN erfolgt elektronisch bzw. mit manuellen Stoppuhren. Es ist jeweils eine zweite ZtN vorzunehmen

1.15.7 Anzug

1.15.7.1 Freigestellt (innerhalb der Mannschaft einheitlich)

1.15.7.2 Startnummer auf der Brust.

1.16. WERTUNG UND PUNKTEBERECHNUNG

1.16.1 Die Punkteberechnung für Disziplinen mit Zeitnahme erfolgt nach einem bestimmten Punkteschlüssel.

1.16.2 Beim Schießen erfolgt eine Umrechnung von Treffern auf Punkte

1.16.3 Vor dem Jagdstart beim Crosslauf erfolgt eine Umrechnung von Punkten auf Zeitdifferenzen und nach Abschluss wieder eine Punkteberechnung.

1.16.4 Schwimmen – Hindernisbahn (1 Schwimmer)

Der Durchschnitt (DZ) der fünf besten Schwimmzeiten ergibt 600 Punkte

Der Durchschnitt der fünf letztplatzierten Schwimmzeiten ergibt 0 Punkte

Die Punkte werden linear zwischen 600 – 0 Punkte ermittelt.

Für die „Zeitschnellsten“ **über** der DZ gibt es lineare Bonuspunkte.

Bei der Zugrundelegung der Ermittlung der Punkte werden nur regelgerecht erzielte Zeiten herangezogen. (DZ = Durchschnittszeit).**Auf-Abrundung** volle Punkte.

1.16.5 Schwimmen – flach (2 Schwimmer)

Ermittlung der Punkte wie in Tz. 1.16.4 mit 200 Pkt

1.16.6 Schlauchboot

Der Durchschnitt (DZ) der fünf besten Paddelzeiten ergibt 1000 Punkte
Der Durchschnitt der fünf letztplatzierten Paddelzeiten ergibt 0 Punkte
Die Punkte werden linear zwischen 1000 – 0 Punkte ermittelt.
Für die „Zeitschnellsten“ **über** der DZ gibt es lineare Bonuspunkte.
Bei der Zugrundelegung der Ermittlung der Punkte werden nur regelgerecht erzielte Zeiten herangezogen. (DZ = Durchschnittszeit)). **Auf-Abrundung** volle Punkte

1.16.7 Hindernisbahn – Land

Der Durchschnitt (DZ) der fünf besten Laufzeiten ergibt 1000 Punkte
Der Durchschnitt der fünf letztplatzierten Laufzeiten ergibt 0 Punkte
Die Punkte werden linear zwischen 1000 – 0 Punkte ermittelt.
Für die „Zeitschnellsten“ **über** der DZ gibt es lineare Bonuspunkte.
Bei der Zugrundelegung der Ermittlung der Punkte werden nur regelgerecht erzielte Zeiten herangezogen. (DZ = Durchschnittszeit)). **Auf-Abrundung** volle Punkte

1.16.8 Handgranatenzielwurf

pro eingeworfene Handgranate **40 Punkte**
höchstmöglich **1.000 Punkte**

1.16.9 Orientierungslauf

Der Durchschnitt (DZ) der fünf besten Laufzeiten ergibt 1000 Punkte
Der Durchschnitt der fünf letztplatzierten Laufzeiten ergibt 0 Punkte
Die Punkte werden linear zwischen 1000 – 0 Punkte ermittelt.
Für die „Zeitschnellsten“ **über** der DZ gibt es lineare Bonuspunkte.
Bei der Zugrundelegung der Ermittlung der Punkte werden nur regelgerecht erzielte Zeiten herangezogen. (DZ = Durchschnittszeit)). **Auf- Abrundung** volle Punkte

1.16.10 Schießen/Präzision

Je Ring 4 Punkte
Pro Schütze (15x4x10) = 600Pkt
Pro Mannschaft (3x600) = 1.800 Pkt

1.16.11 Sprintbiathlon

Je Ring 4 Punkte
Pro Schütze (10x4x10) = 400Pkt
Pro Mannschaft (3x400) = 1200 Pkt

1.16.12 Crosslauf

Die schnellste Laufzeit ergibt 1000 Pkt
- 1 Sekunde abweichend von der Siegerzeit - 1 Pkt. (bei Jagdstart)
+/- 1 Sekunde abweichend von der DZ +/- 1 Pkt. (ohne Jagdstart)

1.17 ZIELEINLAUF, WETTKAMPFZEIT, ERGEBNISSE
--

1.17.1 Zieleinlauf

Der Zieleinlauf ist der Zeitpunkt, an welchem die Wettkampfzeit eines Mannschafft endet. Bei elektrischer Zeitnahme ist der Zeitpunkt des Zieleinlaufs die Unterbrechung des Strahles des elektrischen Auges über der Ziellinie durch den Wettkämpfer. Bei Handzeitnahme ist der Zeitpunkt des Zieleinlaufs, wenn der Wettkämpfer die Ziellinie mit der Brust überschreitet.

1.17.2 Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit ist die Zeit im Wettkampf nach der die Platzierung eines Wettkämpfers/Mannschaft für die Ergebnisliste berechnet wird. Diese Zeit schließt immer die von der Jury verhängten Strafen oder zuerkannten Zeitausgleiche mit ein.

1.17.2.1 Jagdstarts - Crosslauf

Bei dieser Disziplin ist die Wettkampfzeit der Mannschaft, die Zeit, die zwischen Start und Zieleinlauf des letzten Läufers einer Mannschaft verstrichen ist.

1.17.2.2 Punktegleichheit

Wenn zwei oder mehr Mannschaften bei einem Wettkampf die gleiche Punktzahl erreichen, werden sie in den Ergebnislisten als punktgleich und in der Platzierung gleich gewertet. In der Punktwertung (Platz 1- 3) muss die Jury vor den Wettkämpfen festlegen, wie bei Punkt/Zeitgleichheit gewertet wird.

1.17.3 Zeitnahmesysteme

Die Wettkampfzeit sollte mit Hilfe von elektrischen oder elektronischen Messeinheiten, unterstützt durch Handzeitnahme, genommen werden. Die Handzeitnahme wird nur herangezogen, wenn die elektronischen Systeme während des Wettkampfs ausfallen.

1.17.3.1 Die elektrisch, elektronisch und manuell genommenen Wettkampfzeit ist auf 0,1 Sekunden zu registrieren.

1.17.4 Wettkampfergebnisse

Die Ergebnisse sind der Nachweis der Leistung einer Mannschaft in einem Wettkampf. Der Veranstalter hat die Aufgabe, die Ergebnisse auf Papier festzuhalten und sie entsprechend zu verteilen. Vorläufige Ergebnisse und Endergebnisse müssen folgende Informationen enthalten:

1.17.4.1 Allgemeine Informationen

- Name Ort der Veranstaltung
- Art, Zeit und Datum des Wettkampfes
- Wettkampfstrecke
- Namen der Jurymitglieder
- Unterschrift des Kampfrichters
- Anzahl der gemeldeten nationale- und internationalen Mannschaften sowie die Gäste die den Wettkampf beendet haben
- Anzahl der Mannschaften die nicht an den Start gingen
- Bemerkungen über verhängte Strafen

1.17.4.2 Ranglisten

- Platzierungen aller Mannschaften
- Startnummern
- Name, Vorname, Dienstgrad
- Nation
- Laufzeiten/Paddelzeiten bis auf eine Sekunde genau
- Schwimmzeiten auf eine zehntel Sekunde genau
- Anzahl der Treffer beim Schießen
- Anzahl der Treffer beim Handgranatenzielwurf
- Anzahl der Punkte
- Strafen
- Disqualifikationen

1.17.5 Ergebnisarten

1.17.5.1 Zwischenergebnisse

Diese Ergebnisse geben den Zwischenstand während des laufenden Wettbewerbs wieder (Anzeige an den Stationen und im Wettkampfbüro)

1.17.5.2 Vorläufige Ergebnisse

Vorläufige Ergebnisse sind die ersten offiziellen Ergebnisse des Wettkampfes, die vom Veranstalter nach dem Zieleinlauf des letzten Läufers erstellt werden. Vorläufige Ergebnisse gelten immer unter Vorbehalt eines Protestes und sind im Zielbereich sowie im Wettkampfbüro sobald wie möglich nach dem Zieleinlauf des letzten Wettkämpfers zu veröffentlichen und auszuhängen. Der Zeitpunkt der Veröffentlichung des Vorläufigen Ergebnisses muss auf dieser Ergebnisliste eingetragen sein.

1.17.5.3 Der Aushang der vorläufigen Ergebnisse muss allgemein bekannt gegeben werden.

1.17.5.4 Endergebnisse

Die Endergebnisse sind die unwiderruflich offiziellen Ergebnisse eines Wettkampfes, sie sind sofort nach Ablauf der Protestzeit oder nachdem die Jury über einen eingegangenen Protest entschieden hat, zu veröffentlichen.

1.18 PROTESTE

Proteste müssen **schriftlich** beim Wettkampfleiter oder der Jury eingereicht werden. Der Stationsleiter muss unterrichtet werden.

1.18.1 Proteste und Einsprüche während und nach Wettkämpfen

1.18.1.1 Proteste, die Regelverstöße durch Wettkämpfer und Betreuer, Wettkampfbedingungen und von Funktionären begangener Fehler betreffen, sind sofort nach dem jeweiligen Vorkommnis bei der Jury einzureichen.

1.18.1.2 Einwendungen gegen die Wertung der vorläufigen Ergebnisse sind als Einsprüche (Proteste) zu behandeln. Sie müssen spätestens 30 Minuten nach Bekanntgabe aller Ergebnisse eines Wettbewerbs erfolgen.

1.19 DISZIPLINARBESTIMMUNGEN

Wettkampfmannschaften werden bei einem Verstoß gegen die Regeln auf Grund von unkorrektem, unfairm Verhalten oder Verstößen gegen die Sicherheitsbestimmungen während des Trainings oder des Wettkampfes mit Strafen belegt. Strafen können nur von der Jury verhängt werden.

1.19.1 Warnung

Ein Wettkämpfer, Betreuer, Mannschaftsoffizieller wird bei einer Regelverletzung, für die keine andere Disziplinarmaßnahme festgelegt ist, mit einer Warnung bestraft.

1.19.2 Zeitstrafen

Mit Zeitstrafen können Wettkämpfer gem. der Tz.1.7 – 1.15 belegt werden.

1.20 ANMELDUNG UND FRISTEN

1.20.1 Der Veranstalter hat die Einladung an die teilnehmenden Länder/Gäste so rechtzeitig zu versenden, dass die Nationen ihrerseits ihren Wettkampfkader rechtzeitig zusammenstellen können (6 Monate vor dem Wettkampf)

1.20.2 Jede Nation kann 10 Mannschaften mit je 3 Wettkämpfern entsenden

1.20.3 Die teilnehmenden Nationen/Gäste haben die vom Veranstalter ausgegebenen Fristen strikt einzuhalten.

1.20.4 Die Anmeldeformulare müssen mindestens folgende Angaben enthalten

1.20.4.1 Name der Mannschaft und der Nation(1,2,3 usw)

1.20.4.2 Name, Vorname und Dienstgrad des Wettkämpfers

1.20.4.3 Geburtsdaten des Wettkämpfers

1.20.4.4 Name des Hindernisschwimmers

1.20.4.5 Vermerk welche Mannschaft in der Altersklasse (42) startet.
Kennzeichnung „AK 42“

1.20.4.6 Name, Vorname, Dienstgrad der Trainer, Betreuer und offiziellen Begleiter.

1.21 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Comment: Die Wettkampfbregel 2003 wurde vom AESOR - Sportbeauftragten Deutschland StFw d. R. Bessler erstellt.

1.21.1 Diese Wettkampfordnung ersetzt das Grundreglement für AESOR – Wettkämpfe vom 15.01.1982.

1.21.2 Die Wettkampfordnung Ausgabe 2003 wird in den drei AESOR -Amtssprachen ausgefertigt.

1.21.3 Die Wettkampfordnung Ausgabe 2003 ist der Technischen Kommission zur Diskussion, zur Entscheidung und zum Beschluss vorzulegen.

1.21.4 Die Wettkampfordnung *Ausgabe 2003* tritt mit Mehrheitsbeschluss der Technischen Kommission vom **29. März 2003** in Kraft.