



# **Deutscher Verband für Modernen Fünfkampf e.V.**

## **Wettkampfbestimmungen Laser-Run**

**Stand März 2022**

# Inhaltsverzeichnis

## **1. Allgemeines**

- 1.1 Beschreibung des Wettkampfes
- 1.2 Wettkampfklassen
- 1.3 Altersklassen – Strecken und Distanzen
- 1.4 Geltungsbereich
- 1.5 Veranstalter und Ausrichter
- 1.6 Anzeige von Wettkampfveranstaltungen
- 1.7 Ranglistenwettkämpfe
- 1.8 Rangliste und Saison
- 1.9 Deutsche Meisterschaften
- 1.10 Welt- und Europameisterschaften im Laser-Run
- 1.11 Sportgesundheit
- 1.12. Meldegeld
- 1.13 Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung
- 1.14 Ahndung von Verstößen gegen die Wettkampfbestimmungen

## **2. Ausschreibungen, Meldungen und Meldeergebnis**

- 2.1 Ausschreibungen
- 2.2 Meldungen
- 2.3 Meldeergebnis, Liste der Meldungen

## **3. Kampfgericht**

- 3.1 Schiedsrichter
- 3.2 Disziplinchef
- 3.3 Starter
- 3.4 Die Zielrichter
- 3.5 Zeitgericht
- 3.6 Kampfrichter am Schießstand
- 3.7 Streckenposten
- 3.8 Protokollführer
- 3.9 Sprecher
- 3.10 Weitere Kampfrichter

## **4. Der Wettkampf**

- 4.1 Wettkampfstätte
- 4.2 Zeitnahme
- 4.3 Teilnehmer
- 4.4 Warm-up
- 4.5 Start
- 4.6 Schießen
- 4.7 Laufen
- 4.8 Platzierungen und Zeiten
- 4.9 Wettkampfkleidung
- 4.10 Unsportliches Verhalten
- 4.11 Organisatorisches

## **5. Wettkampfprotokoll, Bekanntgabe, Einspruch**

- 5.1 Wettkampfprotokoll
- 5.2 Bekanntgabe von Zwischen- und Endergebnissen
- 5.3 Einsprüche

## **Anlagen**

- Anlage 1: Strafenkatalog
- Anlage 2: Zielbilder

## **1. Allgemeines**

Der Deutsche Verband für Modernen Fünfkampf (DVMF) ist als nationaler Spitzenverband und Mitgliedsverband des Weltverbandes für Modernen Fünfkampf (UIPM) in Deutschland für die Sportart Laser-Run gemäß dem Reglement der UIPM zuständig. Die vorliegenden Wettkampfbestimmungen regeln im Zuständigkeitsbereich des DVMF die Organisation, Durchführung und Wertung der Sportart Laser-Run.

Nachfolgend wird ausschließlich aus Gründen der leichteren Lesbarkeit nur eine geschlechtsspezifische Form verwendet. Damit soll keine Diskriminierung anderer Geschlechter verbunden sein.

### **1.1 Beschreibung des Wettkampfes**

Der DVMF-Laser-Run besteht aus Laser-Schießen und Laufen. Beim Schießen wird mit Laserpistolen in Serie auf einer mit Laserzielen ausgestatteten Wettkampfstätte geschossen. Auf jede Schießserie folgen die in diesen Wettkampfbestimmungen angegebenen Laufdistanzen.

Der Wettkampf startet ca. 20 m vom Schießstand entfernt. Die Athleten laufen zum Schießstand, schießen innerhalb einer max. Zeit von 50 Sekunden fünf Treffer auf ihr Ziel, und laufen dann die ihrem Alter entsprechenden Strecken, wobei die Laufstrecke wieder am Schießstand endet. Insgesamt werden zwei bis vier Runden (Schießen und Laufen) absolviert, bevor der Athlet am Ende des letzten Laufabschnitts das Ziel erreicht. In den Altersklassen U19, Junioren und Senioren der Elite-Kategorie und der Offenen Kategorie läuft jeder Athlet vor der ersten Schießeinheit eine 600 m Runde ohne Schießen.

Derjenige gewinnt, der in seiner Altersklasse als Erster die Ziellinie überquert. Weibliche und männliche Teilnehmer sowie Elite-Kategorie, Offene Kategorie und Fun-Kategorie werden getrennt gewertet.

### **1.2 Wettkampfklassen**

#### **1.2.1 Elite-Kategorie**

Die Teilnahme an Wettkämpfen der Elite Kategorie steht allen Sportlern offen, die deutsche Staatsbürger und Mitglied in einem Sportverein sind, der einem Landesverband des DVMF angehört, über einen ordnungsgemäß geführten Sportpass des DVMF und eine zum Zeitpunkt des Wettkampfs gültige Jahreslizenz des DVMF verfügen.

An DVMF-Laser-Run-Wettkämpfen, die explizit als „international“ bzw. „offen“ ausgeschrieben sind, können unter anderen auch Athleten mit Startrecht für einen ausländischen Verband/Verein teilnehmen. Sie werden in der Offenen Kategorie gewertet (siehe 1.2.2). Neben der Wettkampf-Gesamtwertung ist eine separate Wertung für die Elite-Kategorie zu führen. Bei Landes- und Stadt-/Kreismeisterschaften etc. können weitere Wertungen z.B. für Teilnehmer der entsprechenden Bundesländer bzw. Städte und Landkreisen etc. geführt werden.

#### **1.2.2 Offene Kategorie**

Die Teilnahme an Wettkämpfen der Offenen Kategorie steht jedermann offen. Die Teilnehmer der Offenen Kategorie starten in denselben Läufen wie die Teilnehmer der Elite Kategorie.

#### **1.2.3 Fun-Kategorie**

Die Teilnahme an Wettkämpfen der Fun-Kategorie steht jedermann offen.

### **1.3 Altersklassen – Strecken und Distanzen**

#### **1.3.1 Elite-Kategorie und Offene Kategorie**

##### **1.3.1.1 Einzel**

Im Gegensatz zu den anderen Altersklassen starten die U19, Junioren und Senioren mit einer Laufrunde ohne Schieß-Einlage und absolvieren anschließend vier normale Laser-Run Runden (Schießen und Laufen).

Altersklasse	Lauf-Serien	Gesamtstrecke	Schieß-Serien	Schießdistanz
U 9	2 x 300 m	600 m	2 x 5 Treffer	5 m (beidhändig)
U 11	2 x 300 m	600 m	2 x 5 Treffer	5 m (beidhändig)

U 13	3 x 300 m	900 m	3 x 5 Treffer	5 m
U 15	3 x 600 m	1800 m	3 x 5 Treffer	5 m
U 17	4 x 600 m	2400 m	4 x 5 Treffer	10 m
U 19	5 x 600 m	3000 m	4 x 5 Treffer	10 m
Junioren (19 – 21 Jahre)	5 x 600 m	3000 m	4 x 5 Treffer	10 m
Senioren (22 – 39 Jahre)	5 x 600 m	3000 m	4 x 5 Treffer	10 m
Masters 40+	3 x 600 m	1800 m	3 x 5 Treffer	10 m
Masters 50+	3 x 600 m	1800 m	3 x 5 Treffer	10 m
Masters 60+	2 x 600 m	1200 m	2 x 5 Treffer	5 m
Masters 70+	2 x 600 m	1200 m	2 x 5 Treffer	5 m

### 1.3.1.2 Mixed Staffeln und gleichgeschlechtliche Staffeln (bei den Mixed Staffeln treten zuerst die Frauen an, dann die Männer)

Bei den Staffeln starten die U19, Junioren und Senioren mit einer Laufrunde ohne Schieß-Einlage und absolvieren anschließend zwei normale Laser-Run Runden (Schießen und Laufen). In allen anderen Altersklassen absolvieren die Staffelpartner je zwei normale Laser-Run-Runden (Schießen und Laufen).

Die Wertung von Staffeln, die sich aus Staffelpartnern unterschiedlicher Altersklassen zusammensetzen, erfolgt jeweils in der leistungsfähigeren Altersklasse.

Altersklasse	Lauf-Serien (pro Person)	Gesamtstrecke (pro Person)	Schieß-Serien (pro Person)	Schießdistanz
U 9, U 11	2 x 300 m	600 m	2 x 5 Treffer	5 m (beidhändig)
U 13	2 x 300 m	600 m	2 x 5 Treffer	5 m
U 15, U 17	2 x 600 m	1200 m	2 x 5 Treffer	5 m
U 19, Junioren, Senioren	3 x 600 m	1800 m	2 x 5 Treffer	10 m
Masters 40+, Masters 50+	2 x 600 m	1200 m	2 x 5 Treffer	10 m
Masters 60+, Masters 70+	2 x 600 m	1200 m	2 x 5 Treffer	5 m

## **1.3.2 Fun-Kategorie**

### 1.3.2.1 Einzel

Altersklasse	Lauf-Serien	Gesamtstrecke	Schieß-Serien	Schießdistanz
U 9, U 11	2 x 300 m	600 m	2 x 5 Treffer	5 m (beidhändig)
U 13, Masters 40+	3 x 300 m	900 m	3 x 5 Treffer	5 m
U 15 bis Senioren	4 x 300 m	1200 m	4 x 5 Treffer	5 m
Masters 50+ bis Masters 70+	2 x 300 m	600 m	2 x 5 Treffer	5 m

### 1.3.2.2 Mixed Staffeln und gleichgeschlechtliche Staffeln (bei den Mixed Staffeln treten zuerst die Frauen an, dann die Männer)

Die Staffeln der Fun-Kategorie können sich aus Staffelpartnern unterschiedlicher Altersklassen zusammensetzen. Die Wertung erfolgt jeweils in der leistungsfähigeren Altersklasse.

In der Fun-Kategorie können mehrere Altersklassen zu einer Staffelpwertung zusammengefasst werden.

Altersklasse	Lauf-Serien (pro Person)	Gesamtstrecke (pro Person)	Schieß-Serien (pro Person)	Schießdistanz
U 9, U11	2 x 300 m	600 m	2 x 5 Treffer	5 m (beidhändig)
U 13 bis Masters 70+	2 x 300 m	600 m	2 x 5 Treffer	5 m

## 1.4 Geltungsbereich

Die Wettkampfbestimmungen des DVMF regeln den ordnungsgemäßen Ablauf von Laser-Run-Wettkämpfen im Bereich des Verbandes.

Die Wettkampfbestimmungen sind verbindlich für Laser-Run-Wettkämpfe, die vom DVMF, seinen Landesverbänden, seinen Vereinen und anderen Veranstaltern unter dem Dach des DVMF ausgerichtet werden, sofern nicht in der Ausschreibung des Wettbewerbes etwas anderes festgelegt wird.

## 1.5 Veranstalter und Ausrichter

Veranstalter ist derjenige, in dessen Name oder in dessen Auftrag ein Wettkampf ausgerichtet wird. Ausrichter ist derjenige, der die Durchführung des Wettkampfes organisiert und sicherstellt.

## 1.6 Anzeige von Wettkampfveranstaltungen

Sofern ein Verein oder ein anderer Veranstalter einen Laser-Run-Wettkampf durchführen möchte, hat er diesen vom zuständigen Landesverband mindestens vier Wochen vorher unter Vorlage der Ausschreibung oder der Einladung genehmigen zu lassen. Unmittelbar nach der Genehmigung, spätestens jedoch 3 Wochen vor dem Wettkampftermin, meldet der zuständige Landesverband unter Vorlage der Ausschreibung oder Einladung den Wettkampf an den DVMF zur Aufnahme in den DVMF-Wettkampfkalender.

Sofern in dem betreffenden Bundesland kein Landesverband für Modernen Fünfkampf existiert, erfolgt die Genehmigung durch das zuständige Präsidiumsmitglied des DVMF oder in Vertretung durch den Competition Manager Laser-Run des DVMF.

## 1.7 Ranglistenwettkämpfe

Das für Laser-Run zuständige Präsidiumsmitglied legt zusammen mit dem Competition Manager Laser-Run des DVMF die Kriterien für Ranglistenwettkämpfe fest und entscheidet über die Einstufung von angemeldeten Wettkämpfen als Ranglistenwettkampf. Nur diese Wettkämpfe werden für die Erstellung der Ranglisten gemäß Punkt 1.8 herangezogen.

Alle Ranglistenwettkämpfe sind über das Portal [www.Laser-Run.de](http://www.Laser-Run.de) abzuwickeln.

## 1.8 Rangliste und Saison

Der DVMF führt eine Rangliste für die Elite-Kategorie. In die Ranglisten werden Athleten aufgenommen, die in ihrer Wettkampfklasse an mindestens zwei DVMF Laser-Run-Ranglisten-Wettkämpfen der Saison teilnehmen. Die Ranglistenposition ergibt sich aus den Resultaten der drei besten DVMF-Laser-Run-Ranglisten-Wettkämpfen jedes Athleten. Für jeden zu berücksichtigenden Wettkampf erhält der Athlet Ranglistenpunkte, die sich aus der Division der um Eins reduzierten Anzahl der gewerteten Athleten durch den Platz des Athleten und der Multiplikation des Ergebnisses mit einem wettkampfspezifischen Gewichtungsfaktor errechnet.

$$P = \frac{\text{Anzahl gewerteter Athleten} - 1}{\text{Platz}} * \text{Gewichtungsfaktor}$$

Für Deutsche Meisterschaften gilt ein Gewichtungsfaktor von 2, für Landesmeisterschaften von 1,5 und für sonstige Ranglistenwettkämpfe von 1. Die Gewichtungsfaktoren für weitere Ranglistenwettkämpfe legen das für Laser-Run zuständige Präsidiumsmitglied und der Competition Manager Laser-Run des DVMF gemeinsam fest.

Die Ranglistenpunkte, die ein Athlet für einen Wettkampf erhält, werden auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet. Die Ranglistenpunkte der drei besten Wettkämpfe jedes Athleten werden aufsummiert. Der Athlet mit der höchsten Punktesumme führt die Rangliste an. Sollten zwei Athleten dieselbe Punktesumme erreichen, wird der Athlet auf die höhere Ranglistenposition gesetzt, der während der laufenden Saison insgesamt mehr DVMF-Laser-Run-Ranglisten-Wettkämpfe bestritten hat. Sollten beide Athleten dieselbe Anzahl von DVMF-Laser-Run-Wettkämpfen bestritten haben, wird derjenige auf die höhere Ranglistenposition gesetzt, der später in der Saison den höchsten seiner drei Punktwerte erzielt.

Die Ranglisten erstellt der Competition Manager Laser-Run des DVMF.

Die Ausrichter von DVMF-Laser-Run-Ranglisten-Wettkämpfen sind verpflichtet, die Ergebnislisten spätestens zwei Tage nach dem Wettkampf im Portal [www.Laser-Run.de](http://www.Laser-Run.de) zu veröffentlichen.

Die DVMF-Laser-Run-Saison beginnt am 1. November und endet mit dem 31. Oktober des folgenden Kalenderjahres.

Die DVMF-Laser-Run-Rangliste wird saisonübergreifend geführt, wobei für jeden Ranglisten-Athleten mit dem ersten Ranglistenwettkampf der aktuellen Saison der älteste Ranglistenpunkteintrag der vorhergehenden Saison gelöscht wird. Analog wird nach dem zweiten Ranglistenwettkampf der zweitälteste Ranglistenpunkteintrag und nach dem dritten Ranglistenwettkampf der drittälteste Ranglistenpunkteintrag der vorhergehenden Saison gelöscht.

## **1.9 Deutsche Meisterschaften**

Der DVMF veranstaltet in jedem Jahr die Deutschen Meisterschaften Laser-Run. In jeder Altersklasse sind zur Teilnahme die in der Elite-Kategorie startberechtigten Athleten zugelassen. Dabei gelten die Wettkampfparameter der Elite-Kategorie gemäß Abschnitt 1.3.1.

Mit Genehmigung des für Laser-Run zuständigen Präsidiumsmitglieds des DVMF kann der Teilnehmerkreis erweitert werden. Sollten Teilnehmer der Offenen Kategorie zugelassen werden, ist eine separate Wettkampfwertung für die Elite-Kategorie zu führen. Der Titel „Deutscher Meister“ wird nur Teilnehmern der Elite-Kategorie verliehen.

## **1.10 Welt- und Europameisterschaften im Laser-Run**

Für die Teilnahme von deutschen Athleten an Welt- und Europameisterschaften im Laser-Run werden vom Nominierungsausschuss Laser-Run des DVMF jährlich unter Berücksichtigung der Rangliste Qualifikationskriterien festgelegt (u.a. abhängig von Ort und Zeitpunkt der Meisterschaften) und spätestens zwei Wochen nach Bekanntgabe der Termine für die Welt- und Europameisterschaften der Saison veröffentlicht. Die Nominierungen erfolgen unter Berücksichtigung der gemäß Abschnitt 1.8. erstellten Rangliste. DVMF-Kaderathleten können ohne Berücksichtigung der DVMF Laser-Run Rangliste nominiert werden.

Die Meldung der deutschen Teilnehmer zu Welt- und Europameisterschaften im Laser-Run erfolgt ausschließlich durch den DVMF. Gemeldet werden nur Athleten, welche die Kriterien der Elite-Kategorie erfüllen (siehe 1.2.1) und im Besitz einer UIPM License ID sind. Die Athleten der Altersklasse Master 70+ werden dabei der Altersklasse Masters 60+ zugeordnet.

## **1.11 Sportgesundheit**

Jeder Sportler ist für seine Sportgesundheit selbst verantwortlich.

Bei Wettkampfveranstaltungen der Elite-Kategorie haben die meldenden Vereine mit der Meldung zu versichern, dass die von ihnen gemeldeten, zum Zeitpunkt des Wettkampfs minderjährigen Athleten, ihre Sportgesundheit durch ein ärztliches Attest nachweisen können. Die Untersuchung darf zum Zeitpunkt des Wettkampfs nicht länger als ein Jahr zurückliegen.

Bei Wettkampfveranstaltungen der Offenen Kategorie und der Fun-Kategorie haben die gesetzlichen Vertreter von zum Zeitpunkt des Wettkampfs minderjährigen Athleten, mit der Meldung zu versichern, dass sie die Sportgesundheit des von ihnen gemeldeten Athleten durch ein ärztliches Attest nachweisen können. Die Untersuchung darf zum Zeitpunkt des Wettkampfs nicht länger als ein Jahr zurückliegen.

## **1.12 Meldegeld**

Veranstalter von Wettkämpfen können ein Meldegeld und ein Teilnahmegrundentgelt erheben. Der DVMF und seine Landesverbände können eine Höchstgrenze für das Meldegeld und das Teilnahmegrundentgelt festsetzen.

Sofern der Ausrichter Laserpistolen zur Verfügung stellt, kann hierfür eine Leihgebühr erhoben werden.

## **1.13 Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung**

Mit der Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung der Elite-Kategorie erkennt der Verein für seine Vertreter und für seine Sportler die in der Ausschreibung des Wettkampfes genannten Bedingungen an, insbesondere die Anerkennung der Wettkampfbestimmungen (WB), der Antidopingbestimmungen (ADB) und der Datenverarbeitungsbestimmungen (DVB).

Mit der Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung der Offenen Kategorie und der Fun-Kategorie erkennt der Teilnehmer die in der Ausschreibung des Wettkampfes genannten Bedingungen an, insbesondere die Anerkennung der Wettkampfbestimmungen (WB), der Antidopingbestimmungen (ADB) und der Datenverarbeitungsbestimmungen (DVB).

### **1.14 Ahndung von Verstößen gegen die Wettkampfbestimmungen**

Über Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen (WB) während der Wettkampfveranstaltung entscheidet der Schiedsrichter in Zusammenarbeit mit den jeweiligen Disziplinchefs.

Wird ein Teilnehmer wegen Verstoßes gegen die Wettkampfbestimmungen oder die Antidopingbestimmungen disqualifiziert, verliert er die erreichte Platzierung. Die nachfolgenden Sportler rücken um einen Platz auf. Der disqualifizierte Teilnehmer hat bereits verliehene Auszeichnungen an den Veranstalter zurückzugeben. Die Auszeichnungen sind unter den nachgerückten Teilnehmern entsprechend der neuen Platzierung neu zu verteilen.

Die Möglichkeit von Einsprüchen ist in Abschnitt 5.3 gesondert geregelt.

## **2. Ausschreibungen, Meldungen und Meldeergebnis**

### **2.1 Ausschreibungen**

Eine Ausschreibung ist erforderlich, wenn Vereine oder Einzelpersonen zu einer Wettkampfveranstaltung eine Meldung zur Teilnahme abgeben können.

Ausschreibungen müssen enthalten:

- Bezeichnung und Zeitpunkt der Veranstaltung
- Veranstalter
- Ausrichter
- Anschrift der Wettkampfstätte
- Beschreibung der Wettkampfanlage, insbesondere Beschreibung der Laufstrecke und deren Oberfläche, sowie ein Hinweis über Typ und Anzahl der Laser-Ziele
- Wettkampfklassen
- Wettkampffolge
- Verfügbarkeit von Leih-Laserpistolen
- Beginn der Veranstaltung und ggf. der Veranstaltungsabschnitte
- Registrierungszeiten
- Teilnahmeberechtigung und ggf. Teilnahmebeschränkungen
- vorgeschriebene Formulare oder Verfahren für die Meldungen
- Meldeanschrift
- Termin für den Meldeschluss / die Zusage der Teilnahme
- Falls Vorläufe stattfinden können: Qualifikationsmodus für die Finalläufe
- Meldegeld (plus ggf. Leihgebühr für Laserpistolen siehe Abschnitt 1.12)
- Bei Bedarf die Anzahl der von den teilnehmenden Vereinen zu stellenden Kampfrichter
- Auszeichnungen
- Nennung des Verantwortlichen der Ausschreibung

Ausschreibungen dürfen darüber hinaus weitere Angaben und Hinweise des Veranstalters oder Ausrichters zur Organisation und Durchführung der Veranstaltung enthalten.

Zur Übermittlung von Ausschreibungen kann der DVMF die Nutzung eines vorgegebenen elektronischen Systems verlangen. Ausschreibungen zu Ranglisten-Wettkämpfen sind über das Portal [www.Laser-Run.de](http://www.Laser-Run.de) zu veröffentlichen.

### **2.2 Meldungen**

Sofern keine Online-Anmeldung erfolgt, sind die Meldeunterlagen mit Schreibmaschine oder in Druckschrift vollständig und leserlich auszufüllen. Beim Einsatz von wettkampfunterstützenden EDV-Programmen können Meldelisten per Datenübermittlung durch die Ausschreibung vorgeschrieben werden.

Meldungen zu Ranglistenwettkämpfen sind über das Portal [www.Laser-Run.de](http://www.Laser-Run.de) vorzunehmen.

Eine vollständige Meldung zu einer Wettkampfveranstaltung muss mindestens enthalten:

- die vollständig ausgefüllte Meldeliste mit Name, Vorname, Geburtsdatum, Altersklasse, Geschlecht, Wettkampfklasse und die Nationalität sowie ggf. Verein und DVMF-Landesverband, der gemeldeten Teilnehmer,
- ggf. die Startkarten, sofern diese in der Ausschreibung gefordert werden,
- alternativ zu Meldelisten und Startkarten: die EDV-Meldeliste oder die EDV/Online-Einzelmeldung,
- das Meldegeld oder den Nachweis der Zahlung des Meldegeldes, sofern es nicht anders in der Ausschreibung festgelegt ist.

Meldungen, die diese Voraussetzungen nicht erfüllen, können vom Ausrichter als nicht vollständige Meldungen zurückgewiesen werden.

Meldungen müssen bis zu dem in der Ausschreibung oder in den Durchführungsbestimmungen festgelegten Meldeschluss beim Ausrichter eingegangen sein. Verspätet eingehende Meldungen müssen abgewiesen werden.

Der Widerruf eingereicherter Meldungen bis zum Meldeschluss löst keine Meldepflicht aus. Der Widerruf, sowie auch eine Bestätigung der Rücknahme, bedürfen der schriftlichen Form.

Dem meldenden Verein ist der Eingang seiner Meldungen und die Zulassung zum Wettkampf zu bestätigen. Bei Einzelmeldungen von Sportlern gilt diese Regelung analog.

### **2.3 Meldeergebnis, Liste der Meldungen**

Die eingehenden Meldungen sind in einer Liste der Meldungen oder einem Meldeergebnis zu erfassen. In der Liste der Meldungen müssen die Meldungen aller Sportler für jeden Wettkampf mit dem Namen, Vornamen, Geburtsjahrgang und ggf. Verein oder Landesverband, bzw. bei internationalen Veranstaltungen die Nationalität aufgeführt werden.

Die Meldeliste ist spätestens vor Beginn der Veranstaltung am Wettkampfort an gut zugänglicher Stelle auszuhängen. Die Meldeliste zu Ranglisten-Wettkämpfen ist auf dem Portal [www.Laser-Run.de](http://www.Laser-Run.de) zu veröffentlichen.

## **3. Kampfgericht**

### **3.1 Schiedsrichter**

Der Schiedsrichter hat auf die Einhaltung der Wettkampfbestimmungen zu achten und über alle damit zusammenhängenden Fragen zu entscheiden, die sich während der Veranstaltung ergeben. Jeder Wettkampf muss durch den Schiedsrichter sofort entschieden werden.

Der Schiedsrichter hat mit Unterstützung der Disziplinchefs die uneingeschränkte Autorität und Kontrolle über alle Kampfrichter. Er unterrichtet die Kampfrichter über alle Einzelheiten und Bestimmungen, die sich auf die Wettkampfveranstaltung beziehen.

Er hat sich zu vergewissern, dass alle für den Wettkampf erforderlichen Kampfrichter auf den Plätzen sind, die ihnen zugewiesen wurden. Er kann abwesende, handlungsunfähige oder unzulängliche Kampfrichter durch andere ersetzen; er kann zusätzliche Kampfrichter einsetzen. Er hat darauf zu achten, dass die Kampfrichter nicht parteiisch in das Wettkampfgeschehen eingreifen.

Gegen Personen, die die Durchführung der Wettkampfveranstaltung erheblich stören, kann er für die Dauer der Wettkampfveranstaltung ein Aufenthaltsverbot in der Wettkampfstätte aussprechen.

Er ist allein berechtigt, Sportler zu disqualifizieren, die gegen die Wettkampfbestimmungen verstoßen. Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen können durch eigene Beobachtungen oder durch Meldungen der zuständigen Kampfrichter festgestellt werden. Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen sind dem Schiedsrichter mit folgenden Angaben mitzuteilen: Name und Unterschrift des Kampfrichters, Wettkampfnummer, Startnummer des Athleten und eindeutige Beschreibung des Verstoßes.

### **3.2 Disziplinchefs**

Für die einzelnen Disziplinen Schießen und Laufen ist jeweils ein Disziplinchef zu benennen.



Aufgabe der Disziplinchefs ist es, für den ordnungsgemäßen Wettkampfablauf in der jeweiligen Disziplin zu sorgen und den Schiedsrichter zu unterstützen. Die in den jeweiligen Zuständigkeitsbereichen eingesetzten Kampfrichter sind ihnen direkt unterstellt.

Die Disziplinchefs sind mit Unterstützung der ihnen unterstellten Kampfrichter berechtigt, bei Verstößen gegen die Wettkampfbestimmungen die in den Wettkampfbestimmungen vorgesehenen Zeitstrafen gegen den jeweiligen Athleten auszusprechen und mit Unterstützung der übrigen Disziplinchefs und der Kampfrichter zu vollstrecken.

### **3.3 Starter**

Der Starter sorgt dafür, dass die Teilnehmer sich ordnungsgemäß an der Startlinie aufstellen, und gibt dann das Startsignal. Er hat für den Start eine Position einzunehmen, von der aus er eine unversperrte Sicht auf die Sportler hat und das Startkommando und -signal von den Sportlern und Zeitnehmern gut wahrgenommen werden kann.

Der Starter darf gleichzeitig als Zielrichter tätig sein.

### **3.4. Die Zielrichter**

Die Zielrichter sollten auf einem erhöhten Platz in Verlängerung der Ziellinie sitzen oder stehen, von wo aus sie bei allen Wettkämpfen und zu jeder Zeit einen guten und unversperrten Überblick über die Ziellinie haben. Zu ihrer Unterstützung dürfen technische Hilfsmittel, insbesondere Videokameras eingesetzt werden.

Die Zielrichter entscheiden unabhängig nach jedem Wettkampf über die Reihenfolge des Einlaufes der einzelnen Teilnehmer und halten diese schriftlich fest.

Sofern möglich sollten mindestens drei Zielrichter eingesetzt werden, die unabhängig voneinander die Reihenfolge des Einlaufes der einzelnen Teilnehmer festhalten. Im Falle von Differenzen bei der Beobachtung gilt der Mehrheitsentscheid. Sofern dies nicht möglich ist, gilt die Entscheidung des Schiedsrichters.

### **3.5 Zeitgericht**

Das Zeitgericht besteht aus einem oder mehreren Zeitnehmern und ist zuständig für die ordnungsgemäße Erfassung der Gesamtzeit jedes Teilnehmers. Das Zeitgericht darf technische Hilfsmittel nutzen, insbesondere Transponder-Zeitnahme-Systeme.

### **3.6 Kampfrichter am Schießstand**

Am Schießstand ist durch eine ausreichende Zahl von Kampfrichtern sicherzustellen, dass die Athleten das Schießen erst dann beenden, wenn sie entweder 5 Treffer erzielt haben oder die für das Schießen vorgegebene maximale Zeit von 50 Sekunden abgelaufen ist. Sie sind auch dafür verantwortlich, dass die Messung der Schießzeit mit der Abgabe des ersten Schusses einer Schießserie startet. Außerdem haben sie sicherzustellen, dass die Laserpistole vor jedem Schuss den Schießtisch oder die darauf liegende Matte berührt.

Außerdem sind diese Kampfrichter bei Bedarf für den Vollzug von Zeitstrafen zuständig.

### **3.7 Streckenposten**

Durch den Einsatz einer ausreichenden Anzahl von Streckenposten ist zu gewährleisten, dass die Teilnehmer disqualifiziert werden können, welche die Wettkampfstrecke nicht ordnungsgemäß absolvieren oder andere Teilnehmer behindern.

Die Streckenposten haben zu unterbinden, dass Sportlern Schrittmacherdienste geleistet werden. Zuwiderhandlungen können nach vorheriger Verwarnung zur Disqualifikation des Sportlers führen.

### **3.8 Protokollführer**

Der Protokollführer hat über das Ergebnis einer Wettkampfveranstaltung ein Protokoll zu erstellen. Er muss die Ergebnisse vor Veröffentlichung durch Abzeichnung des Schiedsrichters bestätigen lassen. Er legt die Gesamtplatzierung fest. Diese ist vom Schiedsrichter vor der Bekanntgabe zu bestätigen.

### **3.9 Sprecher**

Der Sprecher arbeitet auf Weisung des Schiedsrichters, des Veranstalters und/oder des Ausrichters. Er hat die Aufgabe, die Sportler rechtzeitig zu ihren Wettkämpfen aufzurufen und sie, sowie das Publikum, über den

Ablauf und die Ergebnisse der Wettkampfveranstaltung zu informieren. Er soll Erläuterungen geben, wenn dies möglich und notwendig ist.

Er erhält nach Absprache und Festlegung durch den Schiedsrichter die für die Durchführung seiner Aufgaben notwendigen Unterlagen vom Protokollführer und dem Schiedsrichter.

Er ist nach der Freigabe durch den Schiedsrichter zuständig für die Bekanntgabe der Ergebnisse während der Wettkampfveranstaltung.

### **3.10 Weitere Kampfrichter**

Um einen reibungslosen Ablauf des Wettkampfes zu gewährleisten, können vom Schiedsrichter bei Bedarf weitere Kampfrichter eingesetzt werden.

## **4. Der Wettkampf**

### **4.1 Wettkampfstätte**

Laser-Run ist eine Outdoor-Sportart, die Wettkämpfe werden bevorzugt im Freien durchgeführt. Um die Wintermonate der Saison zu nutzen, können jedoch auch Hallenwettkämpfe veranstaltet werden.

Die Wettkampfstätte muss so beschaffen sein, dass ein fließender Übergang zwischen Schießen und Laufen gewährleistet ist. An einem Wettkampf nehmen maximal 30 Athleten teil. Sollten mehr Teilnehmer einer Altersklasse gemeldet sein, finden Vorläufe zur Qualifizierung der Teilnehmer für den Finallauf statt.

Teilnehmer der verschiedenen Altersklassen können in einem Wettkampf zusammengefasst werden, wenn sichergestellt ist, dass die ggf. unterschiedlichen Wettkampfbestimmungen für jeden Teilnehmer eingehalten werden.

#### **4.1.1 Startbereich**

Die Startlinie befindet sich ca. 20 m vor dem Schießstand. Die Breite des Startbereichs muss der Größe des Teilnehmerfeldes angemessen sein. Bei mehrreihigen Starts muss die Startaufstellung so gewählt werden, dass sich die Athleten auf dem Weg zum Schießstand möglichst wenig gegenseitig behindern.

#### **4.1.2 Schießstand**

Der Schießstand besteht aus bis zu 30 Schießbahnen, die mit den Nummern 1 bis 30 gekennzeichnet sind, und einer Reserve-Schießbahn neben der Schießbahn mit der Nummer 1, die mit „R“ gekennzeichnet ist. Mit Ausnahme der Reserve-Schießbahn ist die Schießbahn mit der Nummer 1 am weitesten von der Startlinie entfernt.

Jede Schießbahn besteht aus dem Standplatz des Schützen, den Bodenmarkierungen für die Schießdistanzen und einem Schießtisch sowie aus einem Laserziel und einem Trefferanzeige-Display mit Aufständigung und den Schießbahnnummern. Die Mittelachse jeder Schießbahn verläuft durch das Zentrum des zugehörigen Laserziels und ist eine Normale der Zielbildebene. Die Mittelachsen benachbarter Schießbahnen verlaufen parallel und sind seitlich 85 cm bis 115 cm voneinander entfernt. Der Competition Manager Laser-Run kann einen größeren seitlichen Abstand zulassen. Ein entsprechender Antrag des Veranstalters oder des Ausrichters muss so rechtzeitig gestellt werden, dass darüber vor Veröffentlichung der Ausschreibung entschieden werden kann.

Eine – auch teilweise – Überdachung des Schießstandes ist ebenso zu vermeiden wie sonstige Sichtblockaden. Zuschauern, Athleten und Kampfrichtern ist ein möglichst freier Blick auf den gesamten Bereich des Wettkampfs zu gewährleisten. Der Schießstand muss so ausgerichtet sein, dass kein Athlet beim Schießen direkt von der tiefstehenden Sonne geblendet wird: Aus Sicht eines Schützen befindet sich im Bereich seiner Schießbahn während des Einschießens und während des Wettkampfs die Unterkante der Sonnenscheibe bei einer Schießdistanz von 10 m nicht unterhalb der Unterkante der Trefferanzeige-Displays.

Der Schießstand sollte so konzipiert sein, dass ein schneller und reproduzierbarer Umbau zwischen den Schießdistanzen 5 m und 10 m vorgenommen werden kann.

Alle Bestandteile des Schießstandes ggf. inklusive ihrer Verkabelungen sollten wetterfest sein, um witterungsbedingte Unterbrechungen so kurz wie möglich halten zu können.

#### 4.1.2.1 Standplatz des Schützen

Der Standplatz des Schützen hat in Richtung der Schießbahn-Mittelachse eine Ausdehnung von mindestens 1 m, bietet einen guten Stand und ist nach vorn durch die Shooting Line begrenzt. Seitliche Begrenzungen oder Tore an der Ein- und Auslaufseite des Standplatzes grenzen den Standplatz ab und verhindern, dass andere Athleten den Standplatz beeinträchtigen.

#### 4.1.2.2 Shooting Line

Im Abstand von 5 m und 10 m von der Zielbild-Ebene sind auf dem Boden zwei gut sichtbare Linien (Shooting Line) angebracht, welche die zwei Schießdistanzen 5 m und 10 m kennzeichnen. Die Shooting Line hat eine Breite von mindestens 3 cm und darf vom Schützen nicht übertreten werden.

Hinter der Shooting Line ist ein Bereich von mindestens 4 m für an- oder ablaufende Athleten freizuhalten.

#### 4.1.2.3 Schießtisch

Die Höhe der Schießtische liegt zwischen 70 und 80 cm über dem Niveau des Standplatzes des Schützen. Einschließlich einer vom Schützen mitgebrachten oder vom Veranstalter zur Verfügung gestellten weichen Auflagematte wird eine Gesamthöhe von 88 cm nicht überschritten. Auf Aufforderung des Veranstalters müssen die von ihm zur Verfügung gestellten Auflagematten verwendet werden.

Die schützenseitige Tischkante befindet sich senkrecht über der Shooting Line. Die gesamte Fläche des Schießtisches muss mit mindestens 300 Lux beleuchtet sein (gemessen senkrecht nach oben).

Am oder in der Nähe des Schießtisches muss die Schießbahnnummer bzw. die Schießbahnmarkierung „R“ angebracht sein.

#### 4.1.2.4 Laserziel

Das UIPM-Zielbild der Laserziele entspricht dem des Internationalen Schießsportverbandes ISSF für die Disziplin 10 m Luftpistole. Der kreisförmige, zentrale Trefferbereich ist schwarz und hat einen Durchmesser von 59,5 mm. Sie ist von einer weißen, rechteckigen Fläche mit Außenabmessungen von mindestens 170 mm x 170 mm umgeben. Die Ziele sind so zu befestigen, dass sie nicht schwanken oder schwingen und dass die Zielbild-Ebene durch den Erdmittelpunkt verläuft.

Das Zentrum des Ziels befindet sich in einer Höhe von 140 cm über dem Niveau des Standplatzes des Schützen. Die Unterkante des Trefferanzeige-Displays befindet sich ca. 80 cm über dem Zentrum des Ziels. Für die Höhe des Zielzentrums gilt bei 10 m Schießdistanz ein Toleranzbereich von  $\pm 5$  cm und für 5 m Schießdistanz ein Toleranzbereich von  $\pm 10$  cm.

Das Zielbild der Laserziele muss mit mindestens 1.000 Lux beleuchtet sein (gemessen senkrecht zum Zielbild in Richtung Schütze). Starke Kontraste auf den Zielbildern (z.B. durch Schatten von Baumstämmen etc.) sind zu vermeiden (z.B. durch zusätzliche Beleuchtung).

#### 4.1.2.5 Trefferanzeige-Display

Ein Trefferanzeige-Display weist fünf Leuchtflächen mit einer Fläche von jeweils mindestens 20 cm<sup>2</sup> auf, die bei einem Treffer von Rot auf Grün umschalten und für Athleten, Betreuer und Zuschauer klar und deutlich zu erkennen sind. Idealerweise wird zusätzlich digital die Schießzeit angezeigt, welche mit Abgabe des ersten Schusses zu laufen beginnt und zum Zeitpunkt des fünften Treffers oder bei Erreichen der maximalen Schießzeit von 50 s anhält. Die erzielte Schießzeit soll nach Ende der Schießserie für mindestens 3 Sekunden sichtbar bleiben. Das Ende der Schießserie wird durch Blinken der roten oder grünen Leuchtflächen angezeigt. Nach 40 s beginnt die linke (oder bei vertikaler Ausrichtung die untere) Leuchtfläche zu blinken.

Darüber hinaus können weitere Informationen, u.a. die laufende Nummer der aktuellen oder der kommenden Schießserie, die Platzierung des Athleten, etc. angezeigt werden. Wenn schusspositionserfassende Laser-Präzisionsziele verwendet werden, kann beim Warm-up (nicht während des Wettkampfs!) die Schusslage grafisch dargestellt werden.

### **4.1.3 Laufstrecken**

Die Laufstrecken haben auf ihrer ganzen Länge eine Breite von mindestens 4 m. Der Verlauf der Laufstrecken ist für die verschiedenen Distanzen der Laufserien klar gekennzeichnet. Die Laufstrecken und insbesondere ggf. vorhandene Wendemarken werden von Kampfrichtern kontrolliert. Ca. 100 m vor dem Ziel ist eine Penalty Box eingerichtet, die ebenfalls von einem Kampfrichter überwacht wird.

#### **4.1.4 Zielbereich**

Der Zielbereich schließt an einen mindestens 30 m langen, geraden Teil der Laufstrecke an, damit auch mehrere Athleten gemeinsam in das Ziel spurten können ohne sich gegenseitig behindern zu müssen.

Die Ziellinie ist sowohl auf dem Boden als auch durch seitliche Markierungen (Tore, Fahnen, etc.) klar gekennzeichnet. Nach der Ziellinie ist eine genügend große, gegenüber den Zuschauern abgegrenzte Fläche vorhanden, damit Athleten, die gerade die Ziellinie überquert haben, Platz machen können für die noch einlaufenden Athleten.

Für attraktive Wettkämpfe sollte der Zielbereich zusammen mit dem letzten Teil der Laufstrecke für die Zuschauer gut einsehbar sein.

#### **4.1.5 Wechselzone Staffel**

Für Staffel-Wettbewerbe ist auf der Laufstrecke eine Wechselzone mit einer Länge von 20 m und einer Breite von mindestens 5 m markiert. Der Wechsel erfolgt durch eine kurze Berührung zwischen erstem und zweitem Staffelpartner. Dabei befinden sich beide Staffelteilnehmer vollständig innerhalb der Wechselzone.

#### **4.1.6 Separater Einschießstand**

Zum Einschießen ist in der Nähe der Wettkampfstätte ein separater Schießstand eingerichtet, der täglich mindestens 30 Minuten vor Beginn des ersten Wettkampfs und bis zum Startsignal des letzten Wettkampfs funktionsbereit ist. Wenn die Ausschreibung es explizit zulässt, können Teilnehmer auf dem Wettkampfgelände temporär auch eigene Schießbahnen aufbauen, soweit dadurch weder die Wettkämpfe noch die Zuschauer oder sonstige Passanten beeinträchtigt werden.

### **4.2 Zeitnahme**

Falls Vorläufe zur Qualifizierung für den Finallauf stattfinden, ist zwingend für jeden Teilnehmer die Gesamtzeit redundant zu stoppen und zu dokumentieren.

Eine Uhr, welche durchgehend die Zeit beim Wettkampf anzeigt, soll während der Dauer jedes Wettkampfs in Betrieb sein, bis der letzte Wettkampfteilnehmer die Ziellinie passiert hat, oder das Ziel geschlossen wird

#### **4.2.1 Zusätzliche Handzeitmessung**

Wenn eine automatische Zieleinlauf- und Zeitmessanlage eingesetzt wird und keine zweite, davon unabhängig arbeitende, automatische Anlage (Video-Zeitmessanlage) mitläuft, muss zusätzlich eine Handzeitmessung erfolgen.

#### **4.2.2 Anforderungen an Uhren für Handzeitnahme**

Für die Zeitmessung müssen elektronische Digitaluhren benutzt werden, die durch Handbetätigung in Gang gesetzt und für die Zwischenzeiten und Endzeit angehalten werden können. Sie müssen eine Auflösung von 1/100 Sekunde haben.

Die Uhren sind vor Beginn der Veranstaltung durch die Teilnehmer auf Funktion und Handhabung zu prüfen.

### **4.3 Teilnehmer**

Auf Verlangen des Schiedsrichters muss jeder Teilnehmer seine Identität nachweisen können.

### **4.4 Warm-up**

Das Warm-up vor jedem Wettkampf dauert fünf Minuten. Mindestens sieben Minuten vor dem Start steht der Schießstand den Teilnehmern für das Warm-up zur Verfügung. Der Beginn des Warm-up wird den Teilnehmern vom Starter oder Sprecher angezeigt. Mit Beginn des Warm-up haben Trainer und Betreuer das markierte Wettkampfgelände, insbesondere auch den Schießstand, zu verlassen.

Spätestens zwei Minuten vor dem Start beendet der Starter oder Sprecher das Warm-up und fordert die Athleten auf, die Startaufstellung einzunehmen. Ab diesem Zeitpunkt ist jede Audio-Kommunikation mit den Athleten unter Nutzung technischer Hilfsmittel einzustellen.

Wenn der separate Einschießstand eine hinreichende Anzahl von Schießbahnen bereitstellt und sich in räumlicher Nähe der Startlinie befindet kann die Zeit für das Warm-up auf 3 Minuten reduziert werden.

## 4.5 Start

Die Athleten starten auf einer Startlinie in einer Entfernung von ca. 20 m zum Schießstand. Dabei ist die Anlaufstrecke zum Schießstand so anzulegen, dass Rempelen und eine Berührung der Schießtische vermieden werden.

Der Lauf beginnt mit dem Abfeuern einer Startpistole oder einem anderen deutlich hörbaren akustischen Signal. Im Falle eines Fehlstarts wird die Startnummer des Athleten aufgerufen und der Athlet wird mit einer Strafzeit von 10 Sekunden bestraft. Die Strafzeit wird am Schießstand oder in einer Penalty Area ca. 100 m vor dem Ziel absolviert. Bevor die Strafe absolviert wird, benötigt der zuständige Kampfrichter einen Hinweis vom Schiedsrichter. Wenn die Strafe nicht am Schießstand oder in der Penalty Area absolviert werden kann, wird sie am Ende des Rennens zur Endzeit dazu addiert.

Der Starter muss dem Schiedsrichter die Teilnehmer melden, die den Start verzögern, einer Anweisung absichtlich nicht folgen, eklatant oder absichtlich zu früh starten oder sich sonst beim Start nicht korrekt verhalten. Diese Teilnehmer können durch den Schiedsrichter disqualifiziert werden.

## 4.6 Schießen

Das Schießen erfolgt ausschließlich mit Laserpistolen. Jeder Athlet ist für die ordnungsgemäße Funktion seiner Laserpistole verantwortlich.

Auf Aufforderung des Veranstalters sind die von ihm zur Verfügung gestellten Laserpistolen zu verwenden. Diese Aufforderung muss den Teilnehmern spätestens mit der finalen Teilnahmebestätigung bekanntgegeben werden. In diesem Fall ist der Athlet verpflichtet, sich vor dem Start von der ordnungsgemäßen Funktion der ihm zur Verfügung gestellten Laserpistole zu überzeugen.

Obwohl die für den DVMF Laser-Run zugelassenen Laserpistolen im waffenrechtlichen Sinne keine Waffen verkörpern, sind auf dem Wettkampfgelände besondere Verhaltensregeln einzuhalten: Mit Laserpistolen dürfen keine Visierübungen auf andere Objekte als die dafür vorgesehenen, unbeweglich montierten Laserziele/Targets mit dem UIPM-Zielbild (siehe Anlage) vorgenommen werden. Jegliches Hantieren mit Laserpistolen außerhalb von Training, Warm-up und Wettkampf hat zu unterbleiben. Lagerung und Transport von Laserpistolen hat ausschließlich in geschlossenen Behältnissen (Pistolenkoffer oder Pistolentasche) zu erfolgen.

Jeder Athlet muss immer seine ihm zugewiesene Schießbahn (analog seiner Startnummer) nutzen und darf nur auf sein ihm zugewiesenes Ziel schießen.

Der Athlet darf während der Schussabgabe mit keinem Körperteil den Schießtisch berühren. Mit Ausnahme der Altersklassen U 9 und U 11 darf nur einhändig geschossen werden. Dabei darf die Nicht-Schießhand weder den Schießarm noch die Laserpistole stützen.

Jeder Teilnehmer muss vor jedem Schuss den Tisch mit der Laserpistole berühren und mit der Nicht-Schuss-Hand den Abzug der Laserpistole spannen. Das Spannen des Abzugs und die Berührung des Schießtisches können in beliebiger Reihenfolge erfolgen. Bei der Handhabung und dem Ablegen der Laserpistolen muss die Mündung immer in Richtung Ziel zeigen.

Eine Schießserie dauert maximal 50 Sekunden und beginnt mit der Abgabe des ersten Schusses.

Nur wenn fünfmal die Scheibe im schwarzen Bereich getroffen wurde (grüne Leuchtfläche), darf der Athlet vor Ablauf der 50 Sekunden mit dem Laufen beginnen. Werden keine fünf Treffer (fünf blinkende grüne Leuchtflächen) erreicht, hat der Athlet während der 50 Sekunden weiter zu schießen. Ein Ablegen der Laserpistole ohne weitere Schussversuche wird mit 10 Strafsekunden geahndet.

Wenn der Athlet nach 50 Sekunden keine 5 Treffer erzielt hat, darf er mit dem nächsten Abschnitt des Wettkampfes beginnen.

Sofern ein Athlet vor Ablauf der 50 Sekunden die nächste Laufstrecke antritt, obwohl er nur vier Treffer erzielt hat, wird er eliminiert. Wenn er nur drei oder weniger Treffer erzielt hat und trotzdem vor Ablauf der 50 Sekunden die nächste Laufstrecke antritt, wird er aus allen Wertungen der Wettkampfveranstaltung gestrichen (disqualifiziert).

Bei Bedarf kann während des Wettkampfes eine Brille und/oder ein Blendschutz auf dem Tisch an der Schießbahn abgelegt werden, die dem Athleten zugewiesen wurde. Die abgelegten Gegenstände müssen spätestens 5 Minuten nach Wettkampfbende entfernt worden sein.

#### 4.7 Laufen

Die Laufstrecke muss eindeutig erkennbar und nach Möglichkeit abgegrenzt sein. Bänder, Zäune oder andere Abgrenzungen können verwendet werden. Alle Wettkampfteilnehmer müssen sich während des Laufes innerhalb der abgegrenzten Strecke bewegen. Das Verlassen oder Nichtbeenden derselben hat die Elimination zur Folge.

Nach jeder Laufsequenz setzen die Athleten den Wettkampf an ihrer zugewiesenen Schießbahn mit der nächsten Schießserie fort. Nach der letzten Runde überqueren sie die Ziellinie bei den Einzelwettbewerben oder die Wechselzonenbegrenzung bei den Staffeln. Der letzte Mannschaftsteilnehmer bei den Staffeln überquert die Ziellinie.

Bei Wettkämpfen der Elite-Kategorie schließt das Ziel in Abhängigkeit von der Gesamtstrecke nach den in folgender Tabelle angegebenen Zielschlusszeiten, gemessen vom Start des jeweiligen Wettkampfs. Athleten, welche die Ziellinie nicht vorher überqueren, werden aus der Wertung gestrichen (eliminiert).

Gesamtstrecke	Schieß-Serien	Altersklassen	Zielschlusszeit nach Start
600 m	2	U 9, U 11	12:20 min
900 m	3	U 13	13:40 min
1800 m	3	U 15, Masters 40+, Masters 50+	16:00 min
2400 m	4	U 17	18:50 min
3000 m	4	U 19, Junioren, Senioren	21:40 min
1200 m	2	Masters 60+	15:20 min
1200 m	2	Masters 70+	16:30 min

#### 4.8 Platzierungen und Zeiten

Die Athleten werden gestoppt und in der Reihenfolge platziert, in der irgendein Teil ihres Oberkörpers (im Unterschied zu Kopf, Hals, Armen, Beinen, Händen oder Füßen) die vertikale Ebene oberhalb der ersten Kante der Ziellinie erreicht. Derjenige gewinnt, der in seiner Altersklasse als Erster die Ziellinie überquert. Weibliche und männliche Teilnehmer werden getrennt gewertet. Die Platzierungen werden nach der Reihenfolge des Zieleinlaufes vergeben.

Die durch die Zeitmessung festgestellten und registrierten Zeiten auf 1/100 Sekunde werden anhand des Zielrichtersentscheids und beim Einsatz einer automatischen Zeitmessanlage anhand der Backupzeit überprüft. Bei Unstimmigkeiten kann eine Korrektur der Zeit durch den Schiedsrichter erfolgen.

Werden mehrere Vorläufe in einer Altersklasse durchgeführt, entscheidet zunächst die Platzierung in den Vorläufen und anschließend die Gesamtzeit jedes Athleten über die Finalteilnahme. Zwei Drittel der im Finallauf zur Verfügung stehenden Startplätze werden so an die Bestplatzierten der Vorläufe vergeben, dass aus jedem Vorlauf gleich viele Athleten berücksichtigt werden. Die restlichen Finalplätze werden an die nächstplatzierten Athleten aller Vorläufe in aufsteigender Reihenfolge Ihrer Gesamtzeit verteilt.

#### 4.9 Wettkampfkleidung

Die Wettkampfkleidung kann entweder einteilig oder zweiteilig sein. Sie sollte aus einem Material gefertigt sein, um ein "formangepasstes" Aussehen zu ermöglichen. Unangemessen lockere Kleidung ist nicht erlaubt.

Mit Ausnahme der Altersklassen U 9 bis U 15 tragen die Athleten bei Deutschen Meisterschaften Wettkampfkleidung, die oberhalb der Hüfte eine zweizeilige Rückenaufschrift zeigt. In der ersten Zeile ist der Name des Athleten aufgedruckt, in der zweiten Zeile das internationale Dreibuchstabenkürzel seines Landes. Die Beschriftung besteht aus Buchstaben mit einer Höhe zwischen 7 und 12 cm und darf während Warm-up und Wettkampf nicht (z.B. durch Haare etc.) verdeckt sein.

Die vom Veranstalter ausgegebenen Startnummern sind auf der Vorderseite des Oberkörpers gut sichtbar zu befestigen. Sie dürfen weder beschriftet noch verändert (z.B. beschnitten) werden.

#### **4.10 Unsportliches Verhalten**

Die Wettkämpfer müssen während des Wettkampfes innerhalb der Wettkampfstrecke bleiben. Wettkämpfer, die die Strecke verlassen, werden eliminiert.

Athleten, die Konkurrenten gezielt behindern, attackieren oder sogar verletzen, sind zu disqualifizieren.

Schrittmacherdienste, insbesondere durch Mitlaufen, sind nicht erlaubt. Es dürfen auch keine Geräte oder Verfahren angewandt werden, die die gleiche Wirkung haben.

Jeder Teilnehmer, der sich in das Wettkampffeld begibt, in dem ein Wettkampf läuft, an dem er nicht beteiligt ist, ist von seinem nächsten Wettkampf in derselben Wettkampfveranstaltung auszuschließen.

Wird die Erfolgchance eines Teilnehmers durch ein Fehlverhalten eines anderen Teilnehmers oder durch einen Fehler des Kampfrichters gefährdet, kann der Schiedsrichter ihm die Teilnahme an einem der nächsten Läufe erlauben. Ist dies nicht möglich, kann er anordnen, dass die Entscheidung wiederholt wird.

Eliminationen und Disqualifikationen sind unverzüglich unter Angabe des Grundes durch den Sprecher bekannt zu geben. Die Uhrzeit der Bekanntgabe ist vom Sprecher in den Wettkampfunterlagen zu vermerken. Mit der Bekanntgabe beginnt die Einspruchsfrist von 20 Minuten.

#### **4.11 Organisatorisches**

Um die Sicherheit der Athleten zu gewährleisten, müssen die Organisatoren für eine Erste-Hilfe-Betreuung am Austragungsort sorgen.

Für den Fall, dass beim Wettkampf das Laufen im Sand stattfindet, muss die Laufstrecke gereinigt werden und durch den Veranstalter so vorbereitet werden, dass keine Gefahr für die Athleten besteht (z.B. durch Steine). Der Sand muss bei Bedarf während der Veranstaltung regelmäßig mit passender Ausrüstung abgeflacht werden.

Je nach Gestaltung und Größe der Wettkampf-Arena, der Anzahl der Schießbahnen und der Anzahl der Teilnehmer können die Teilnehmer einer Altersklasse auf mehrere Läufe verteilen werden. Über die Verteilung der Athleten auf die einzelnen Läufe entscheidet das Los. In diesem Fall entscheidet die Gesamtzeit des Teilnehmers über die Platzierung, sofern keine Vor- und Finalläufe durchgeführt werden.

Sofern aus organisatorischen Gründen keine Zeitnahme erfolgt, können bei entsprechender Teilnehmerzahl Ausscheidungsläufe durchgeführt werden, bei denen die Wettkampfteilnehmer mit den besten Platzierungen in die nächste Runde kommen. Die Mindestzeit zur Erholung zwischen den Runden beträgt zwei Stunden.

Bei niedriger Teilnehmerzahl ist es möglich, die Wettkampfklassen Elite, Open und Fun, mehrere Altersklassen oder weibliche und männliche Teilnehmer in einem Lauf starten zu lassen, sofern ein ordnungsgemäßer Ablauf und eine regelkonforme Auswertung garantiert wird.

Vor dem Wettkampf sollten nach Möglichkeit Trainingsmöglichkeiten auf der Wettkampfstrecke angeboten werden, entweder am Wettkampftag oder am Tag vor dem Wettkampf. Für die Dauer von fünf Minuten muss vor dem Start jedes Wettkampfes ein Warm-up am Wettkampfschießstand angeboten werden. Ein erweitertes Einschießen kann auch an einem separaten Schießstand oder an selbst aufgebauten Schießbahnen der Teilnehmer stattfinden, sofern die besonderen Verhaltensregeln im Umgang mit Laserpistolen (siehe 4.6) eingehalten werden.

### **5. Wettkampfprotokoll, Bekanntgabe, Einspruch**

#### **5.1 Wettkampfprotokoll**

Über die Ergebnisse von Wettkampfveranstaltungen ist ein Protokoll zu führen. Protokollseiten müssen zur rechtzeitigen Information öffentlich an einer vom Sprecher bekannt zu gebenden Stelle ausgehängt werden. Auf jeder Protokollseite im Aushang ist der Zeitpunkt des Aushanges zu vermerken. Mit dem Aushang beginnt die Einspruchsfrist von 20 Minuten.

Das Protokoll muss enthalten:

- Bezeichnung der Veranstaltung
- Datum und Anfangszeit der Wettkampfveranstaltung, Ort der Wettkampfstätte
- Veranstalter und Ausrichter
- Beschreibung der Wettkampfanlagen
- Name des Schiedsrichters und des Protokollführers
- In das Protokoll sind entsprechend der ausgeschriebenen Wettkampffolge je Altersklasse die vollständigen Ergebnisse aufzunehmen

Für Vorläufe müssen separate Protokolle erstellt werden, in denen die Athleten, die sich für die Finalläufe qualifiziert haben, deutlich sichtbar markiert sind. Diese Protokolle müssen spätestens 1,5 Stunden vor dem Start des entsprechenden Finallaufs ausgehängt werden.

Teilnehmer, die eliminiert oder disqualifiziert wurden oder den Wettkampf abgebrochen haben, sind ohne Platzierung und Zeit in das Protokoll aufzunehmen. Disqualifikationsgrund und der Zeitpunkt der Bekanntgabe ist im Protokoll zu vermerken.

Die Teilnehmer, die zu einem Wettkampf nicht angetreten sind oder abgemeldet wurden, müssen mit diesem Vermerk im Protokoll aufgenommen werden.

Einsprüche sind mit Angabe des Zeitpunktes der Einspruchseinlegung und der Entscheidung des Schiedsrichters dem Protokoll als Anlage beizufügen. Bei einer Nichtabhilfeentscheidung des Schiedsrichters hat er das Vorliegen des Einspruches sowie seine Entscheidung jeweils ohne die Begründungen im Protokoll zu vermerken.

Schiedsrichter und Protokollführer haben das Protokoll unter Angabe des Endes der Veranstaltung (Datum und Uhrzeit) zu unterschreiben.

Nach Ende der Wettkampfveranstaltung erhält jeder beteiligte Verein ein Exemplar des Protokolls, sofern dieses nicht am Wettkampftag vom Veranstalter auf einer vorher bekanntgegebenen Seite im Internet veröffentlicht wird.

Ein Exemplar des Protokolls ist innerhalb von zwei Tagen an den zuständigen Landesverband bzw. die Geschäftsstelle des DVMF sowie an die Breitensportreferentin und den Competition Manager Laser-Run des DVMF zu senden. Die Versendung kann elektronisch erfolgen.

Zur Übermittlung des Protokolls kann der DVMF die Nutzung eines vorgegebenen elektronischen Systems verlangen. Alle Wettkampfunterlagen im Original sind vom Ausrichter sechs Monate aufzubewahren.

## **5.2 Bekanntgabe von Zwischen- und Endergebnissen**

Offizielle Ergebnisse dürfen grundsätzlich erst nach Freigabe durch den Schiedsrichter bekannt gegeben werden.

Die Startlisten der Finalläufe müssen jeweils spätestens 1 Stunde vor dem Start des entsprechenden Finallaufs bekannt gegeben werden.

## **5.3 Einsprüche**

Gegen das Ergebnis eines Wettkampfes oder gegen eine Entscheidung kann innerhalb von 20 Minuten nach Bekanntgabe schriftlich beim Schiedsrichter Einspruch eingelegt werden. Der Einspruch kann nur von dem betroffenen Athleten, seinem Verein oder demjenigen eingelegt werden, der geltend macht, in seinen Rechten verletzt zu sein.

Bei Einlegen des Einspruchs ist eine Gebühr von 50 € in bar oder mit Scheck an den zuständigen Entscheidungsberechtigten zu zahlen; andernfalls ist der Einspruch unzulässig. Hat der Einspruch Erfolg, ist die Gebühr zu erstatten, andernfalls fällt sie dem Landesverband zu, in dessen Bereich der Wettkampf stattfindet, oder ggf. dem DVMF, sofern kein Landesverband existiert.

Über einen Einspruch entscheiden der Schiedsrichter und die zwei Disziplinchefs.

***Diese Wettkampfbestimmungen sind gültig ab März 2022.***

***Verantwortlich: Maïke Schramm, Breitensportreferentin des DVMF und Thomas Hierl, Competition Manager Laser-Run des DVMF.***



## Anlagen

### Anlage 1: Strafenkatalog

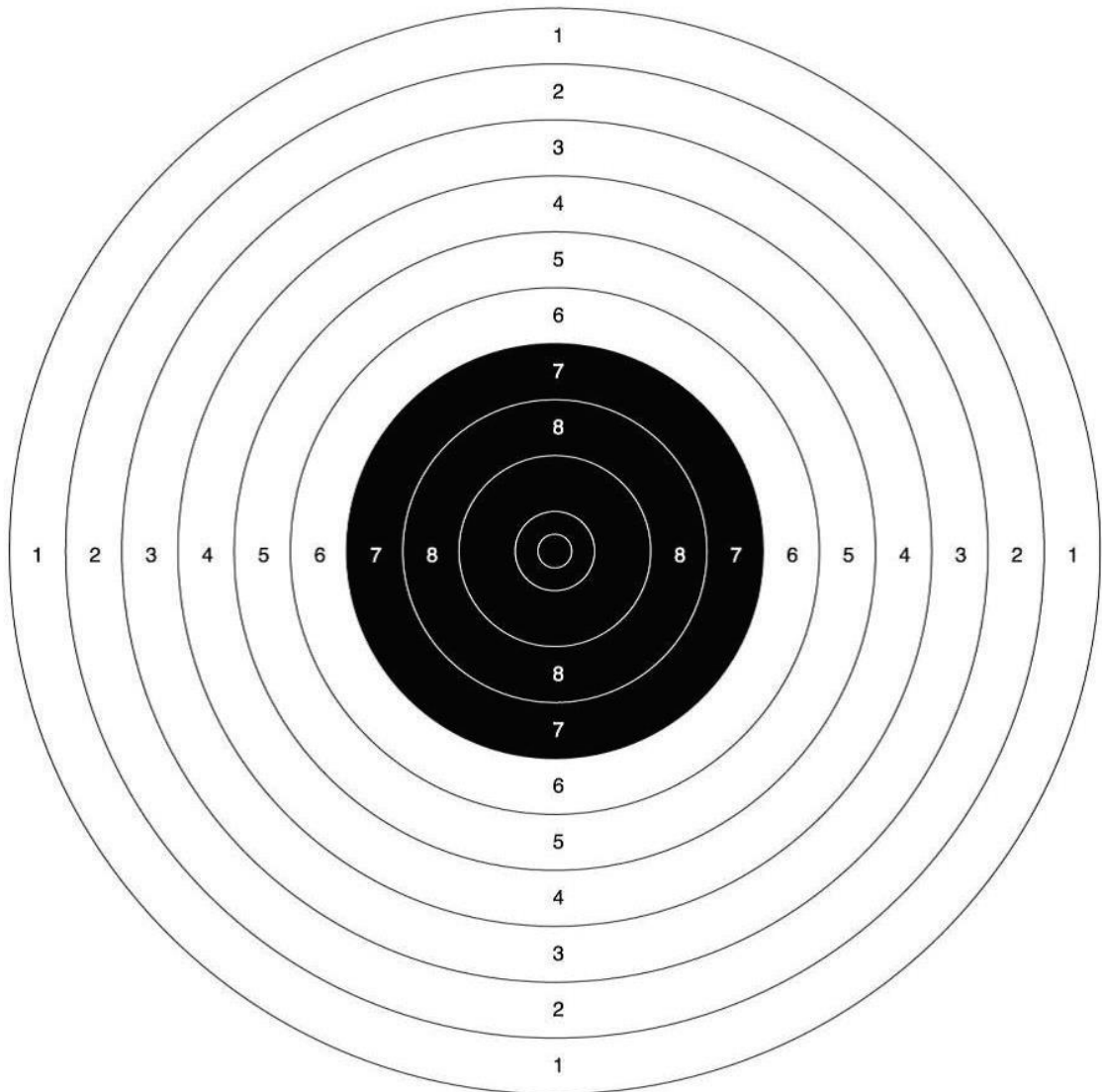
Verstoß	Artikel	Strafe		
		1. Verstoß	Nachfolgende	Vollzug*
Verstoß gegen Bekleidungsvorschriften	4.9	10 s	-	Start
Veränderung der Startnummer	4.9	10 s	-	Start
Fehlstart	4.5	10 s	-	SL
Pistole wird nach Warm-up oder Schießserie nicht sicher auf dem Schießtisch abgelegt	4.6	10 s	10 s	SL oder LPA
Pistole berührt nicht vor jedem Schuss den Schießtisch	4.6	Verwarnung	10 s	SL oder LPA
Trainerunterstützung außerhalb des zugelassenen Trainerbereichs während des Warm-up	4.4	Verwarnung	10 s	Start
Kein freies Stehen mit beiden Füßen auf dem Boden, ohne den Schießtisch zu berühren	4.6	Verwarnung	10 s	SL oder LPA
Nichtbeendigung der Strecke	4.7	Elimination		
Bewusste oder unbewusste Abweichung von der Strecke	4.7	Elimination		
Nicht autorisierte Unterstützung	4.10	Elimination		
Nutzung einer nicht zugelassenen Pistole	4.6	Elimination		
Schießen auf ein falsches Ziel	4.6	Elimination		
Nichtbeachtung der Anordnung, in der Penalty Area anzuhalten		Elimination		
Abgabe von mehr als einem Laserschuss (15,6 ms UIPM Schussignal) zwischen zwei Berührungen des Schießtisches (z.B. „Dauerlaser“ zur Visiereinstellung) außerhalb der Vorbereitungs- oder Warm-up-Zeit	4.6	Elimination		
Audio-Kommunikation außerhalb der Vorbereitungs- oder Warm-up-Zeit	4.4	Elimination		
Halten der Pistole mit zwei Händen (außer bei U 9 und U 11) oder Stützen des Schießarms	4.6	Elimination		
Falscher Wechsel bei Staffeln		Elimination		
Start in die nächste Laufrunde bevor die Schieß-Serie erfolgreich abgeschlossen ist mit 4 grünen Leuchtflächen	4.6	Elimination		
Überschreitung der Zielschlusszeit	4.7	Disqualifikation		
Visierübungen auf andere Objekte als die zulässigen Zielscheiben/Targets mit UIPM Zielbild	4.6	Disqualifikation		
Hantieren mit einer Pistole außerhalb von Training, Warm-up und Wettkampf	4.6	Disqualifikation		
Lagerung und Transport einer Pistole außerhalb geschlossener Behältnisse	4.6	Disqualifikation		

Modifikation einer zugelassenen Pistole	4.6	Disqualifikation
Wechsel zu einer nicht zugelassenen Pistole	4.6	Disqualifikation
Eklatanter/absichtlicher Versuch zu früh zu starten	4.5	Disqualifikation
Anrempeln, Schubsen, Blockieren oder sonstige Behinderung anderer Athleten	4.10	Disqualifikation
Start in die nächste Laufrunde bevor die Schieß-Serie erfolgreich abgeschlossen ist mit 3 oder weniger grünen Leuchtflächen	4.6	Disqualifikation

)\* Start: Penalty Start Gate; LPA: Last Penalty Area; SL: Shooting Line; Elimination: Ausschluss vom aktuellen Wettkampf; Disqualifikation: Ausschluss von allen Läufen der Wettkampfveranstaltung

**Anlage 2: Zielbilder**

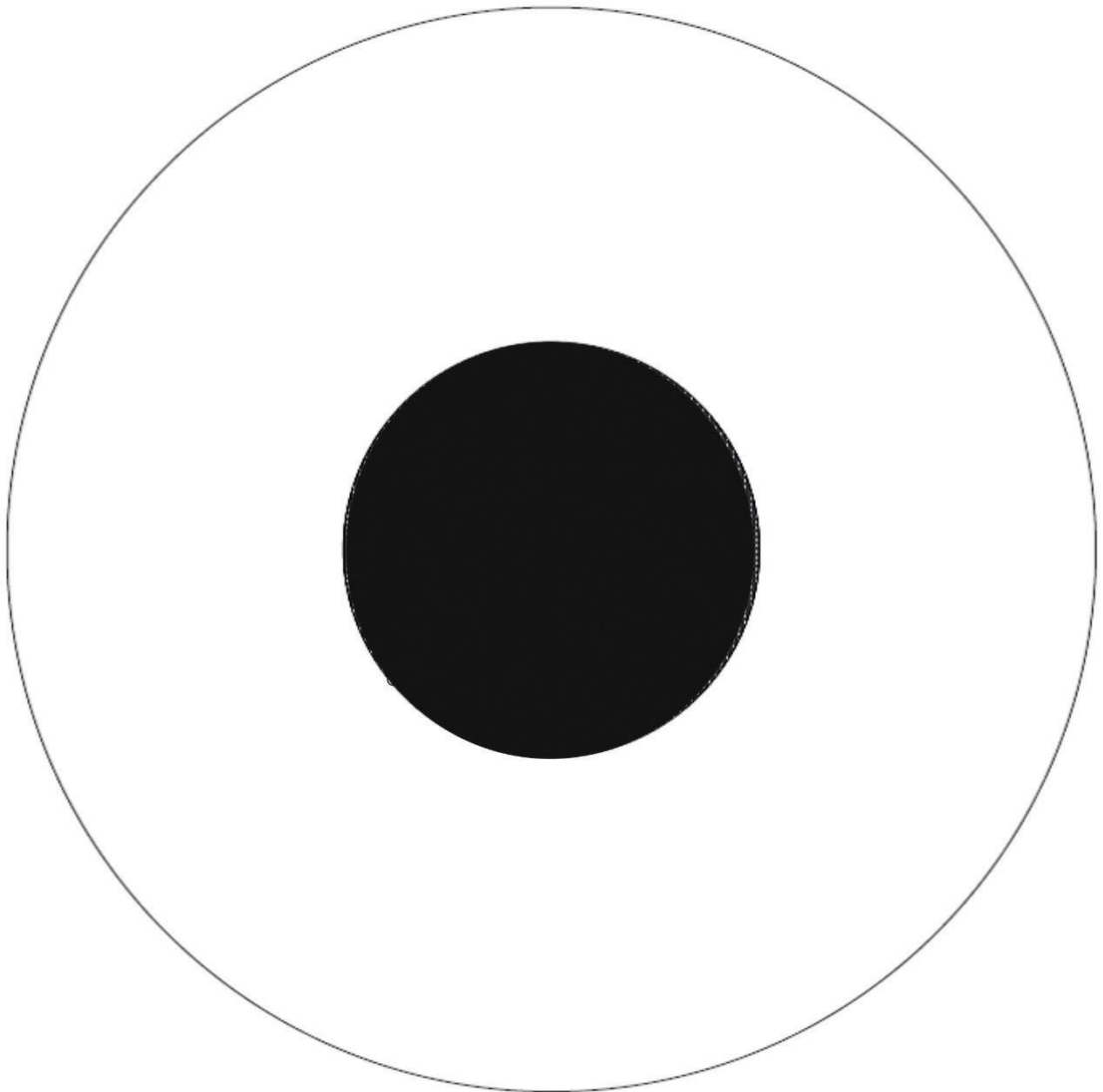
Ring 10	11.5 mm ( $\pm 0.1$ mm)	Ring 5	91.5 mm ( $\pm 0.5$ mm)
Ring 9	27.5 mm ( $\pm 0.1$ mm)	Ring 4	107.5 mm ( $\pm 0.5$ mm)
Ring 8	43.5 mm ( $\pm 0.2$ mm)	Ring 3	123.5 mm ( $\pm 0.5$ mm)
Ring 7	59.5 mm ( $\pm 0.5$ mm)	Ring 2	139.5 mm ( $\pm 0.5$ mm)
Ring 6	75.5 mm ( $\pm 0.5$ mm)	Ring 1	155.5 mm ( $\pm 0.5$ mm)



Innenzehner	5.0 mm ( $\pm 0,1$ mm)		
Schwarzer Spiegel von Ring 7 bis 10	59.5 mm ( $\pm 0,5$ mm)		
Ringstärke	0,1 mm bis 0,2 mm		
Minimum der sichtbaren Scheibengröße	170 mm x 170 mm		

Die eingedruckten Ringwerte sowie die Ringe 2 - 6 und 8 - 10 können entfallen.

Beispiel:



***Diese Wettkampfbestimmungen sind gültig ab März 2022.***

***Verantwortlich: Maike Schramm, Breitensportreferentin des DVMF und Thomas Hierl, Competition Manager Laser-Run des DVMF.***