



**Zakład Lekkiej Atletyki
Akademii Wychowania Fizycznego
im. Eugeniusza Piaseckiego**

Wybrane przepisy zawodów lekkoatletycznych IAAF 2010 – 2011

Wersja nieoficjalna – tylko do celów dydaktycznych
Unofficial version – only for teaching purposes

Na podstawie / Based on

COMPETITION RULES

2010-2011

IN FORCE AS FROM 1ST NOVEMBER 2009

<http://www.iaaf.org/competitions/technical/regulations/index.html>

Tłumaczenie z j. angielskiego: *Agnieszka Staniewska, Krzysztof Kusy*

Poznań 2010

Spis treści

Definicje.....	3
Konkurencje biegowe.....	3
Bloki startowe.....	4
Start.....	5
Biegi na 1000m, 2000m, 3000m, 5000m i 10.000m.....	7
Meta.....	8
Pomiar czasu i fotofinisz.....	9
Bieg przez płotki.....	12
Biegi z przeszkodami.....	14
Biegi sztafetowe.....	16
Konkurencje techniczne.....	19
Skoki pionowe.....	23
Skok wzwyż.....	27
Skok o tyczce.....	29
Skoki poziome.....	33
Skok w dal.....	34
Trójskok.....	37
Konkurencje rzutowe.....	37
Pchnięcie kulą.....	43
Rzut dyskiem.....	44
Rzut młotem.....	48
Rzut oszczepem.....	54
Zawody wielobojowe.....	57

DEFINICJE

Lekka Atletyka (Lekkoatletyka)

Są to konkurencje biegowe, rzutowe i skocznościowe, biegi uliczne, chód sportowy, biegi przełajowe i biegi górskie.

IAAF

The International Association of Athletics Federations – Międzynarodowe Stowarzyszenie Federacji Lekkoatletycznych

KONKURENCJE BIEGOWE

PRZEPIS 160

Wymiary bieżni

1. Długość standardowej bieżni musi wynosić 400m. Musi składać się z dwóch równoległych prostych i dwóch wiraży (łuków), których promień powinien być taki sam. Wnętrze bieżni musi być ograniczone krawężnikiem/listwą z odpowiedniego materiału w wysokości ok. 5cm i minimum 5cm szerokości, pomalowanym na biało. Krawężnik na obu prostych może zostać zastąpiony białą linią o szerokości 5cm. Jeśli odcinek krawężnika na wirażu musi być czasowo usunięty w celu rozegrania rzutu lub skoku, miejsce to należy oznakować białą linią o szerokości 5cm oraz stożkami lub chorągiewkami o wysokości co najmniej 20cm ustawionymi na białej linii tak, aby krawędź podstawy stożka/chorągiewki pokrywała się z krawędzią białej linii bliższą bieżni oraz aby odstęp między stożkami/chorągiewkami nie przekraczały 4m – w celu uniemożliwienia biegu po linii zawodnikom rozgrywającym konkurencje biegowe. (Chorągiewki muszą być ustawione pod kątem 60° do podłoża od strony wnętrza stadionu). Obowiązuje to także w przypadku odcinka bieżni podczas biegu z przeszkodami, gdy zawodnicy zbiegają z głównej bieżni w celu pokonania rowu z wodą; w przypadku zewnętrznej połowy bieżni podczas startu zgodnie z Przepisem 162.10; oraz opcjonalnie w przypadku prostej, w tym przypadku w odstępach nie przekraczających 10m.
2. Pomiar bieżni musi być wykonany w odległości 30cm od zewnętrznej strony krawężnika lub, jeśli krawężnika na wirażu nie ma, 20cm od linii wyznaczającej wewnętrzną granicę bieżni.
3. Długość danego dystansu musi być zmierzona od krawędzi linii startowej dalszej od mety do krawędzi linii mety bliższej startowi.
4. We wszystkich biegach do 400m włącznie każdy zawodnik ma swój oddzielny tor o szerokości $1.22\text{m} \pm 0.01\text{m}$ włącznie z linią po prawej stronie, oznaczony białymi liniami o szerokości 5cm. Wszystkie tory muszą mieć tę samą szerokość.

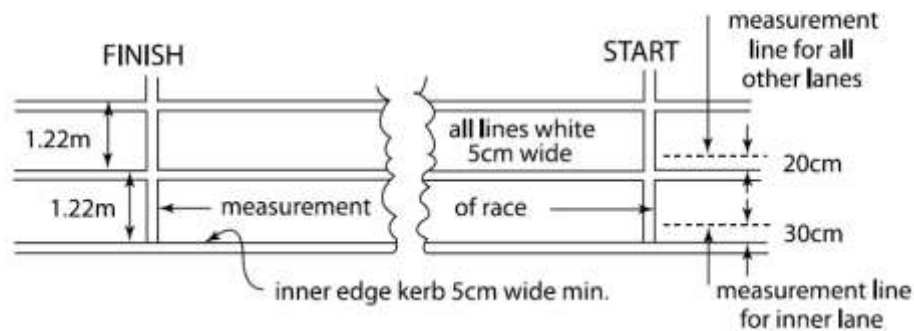


Figure 1 - Track measurements (infield view)

5. W zawodach międzynarodowych, rozgrywanych zgodnie z Przepisami 1.1(a), (b), (c) i (f), bieżnia powinna mieć co najmniej osiem torów.

6. Boczne nachylenie bieżni nie może przekraczać 1:100 a całkowite nachylenie w kierunku biegu nie może przekraczać 1:1000.

Uwaga: Zaleca się, by na nowo powstających bieżniach boczne nachylenie skierowane było w kierunku linii wewnętrznej.

7. Pełne informacje techniczne dotyczące budowy bieżni, jej układu i oznaczeń zawarto w podręczniku IAAF (*IAAF Track and Field Facilities Manual*). Niniejszy przepis przedstawia [jedynie] główne zasady, których należy przestrzegać

PRZEPIS 161

Bloki startowe

1. Bloki startowe muszą być używane we wszystkich biegach do 400m włącznie (oraz na pierwszej zmianie sztafet 4x200m i 4 x 400m) i nie mogą być używane w żadnym innym biegu. Po ustawieniu na bieżni żadna część bloku startowego nie może przekraczać linii startu lub wystawać na inny tor. Bloki startowe muszą spełniać następujące ogólne wymagania:

(a) Muszą mieć całkowicie sztywną konstrukcję i nie mogą dawać nieuczciwej korzyści zawodnikowi.

(b) Muszą być przytwierdzone do bieżni za pomocą pewnej liczby szpilek/kolców, które w minimalnym stopniu będą powodować uszkodzenia bieżni. Konstrukcja musi umożliwiać szybkie i łatwe usunięcie bloków z bieżni. Liczba, grubość i długość szpilek/kolców zależy od konstrukcji bieżni. Umocowanie bloku musi być takie, by nie pozwalało na przesunięcie w trakcie startu.

(c) Jeśli zawodnik używa własnych bloków, muszą one odpowiadać Przepisom 161 (a) i (b). Mogą mieć dowolny wygląd i konstrukcję, pod warunkiem że nie przeszkadzają innym zawodnikom.

PRZEPIS 162

Start

1. Miejsce startu do biegu musi być oznaczone białą linią o szerokości 5cm. We wszystkich biegach, w których zawodnicy nie biegną po oddzielnych torach, linia startu musi mieć kształt łuku, tak by wszyscy zawodnicy mieli tę samą odległość do mety. We wszystkich biegach do 400 m włącznie (oraz na pierwszej zmianie w sztafetach 4 x 200m i 4 x 400m) start niski oraz użycie bloków startowych jest obowiązkowe.

2. Start we wszystkich biegach odbywa się na wystrzał w górę z pistoletu sędziego Startera, po tym jak upewni się on, że zawodnicy pozostają nieruchomo w prawidłowej pozycji startowej. Jeśli z jakiegoś powodu Starter uzna, że start nie może nastąpić po zajęciu miejsc przez zawodników, powinien polecić wszystkim zawodnikom, aby wycofali się ze swoich miejsc, a Asystent Startera powinien ustawić ich ponownie na linii zbiórki.

3. Podczas wszystkich zawodów międzynarodowych, oprócz podanych niżej, w biegach do 400 m włącznie (oraz w sztafetach 4 x 200m i 4 x 400m) Starter podaje następujące komendy w języku ojczystym, angielskim lub francuskim: „Na miejsca” („On your marks”, „A vos marques”) oraz „Gotów” („Set”, „Prêts”). Gdy wszyscy zawodnicy przyjmą odpowiednią pozycję po komendzie „Gotów”, następuje strzał z pistoletu. Zawodnik nie może dotykać linii startu ani podłóża przed nią rękoma lub stopami po komendzie „na miejsca”.

W biegach dłuższych niż 400m komenda brzmi „Na miejsca”, i gdy wszyscy zawodnicy ustawią się przed linią startu, pada strzał z pistoletu. Zawodnik nie może dotykać podłóża ręką lub rękoma podczas startu.

4. Po komendzie „Na miejsca” zawodnik musi zbliżyć się do linii startowej, przyjmując pozycję całkowicie wewnątrz przydzielonego toru, nie przekraczając linii startowej. Obie ręce i przynajmniej jedno kolano muszą pozostawać w kontakcie z podłożem, a obie stopy w kontakcie ze ściankami bloków startowych. Po komendzie „Gotów” zawodnik musi niezwłocznie przyjąć ostateczną pozycję startową, utrzymując kontakt rękoma z podłożem i kontakt stopami ze ściankami bloków startowych.

5. Na komendę „Na miejsca” lub „Gotów”, zależnie od sytuacji, wszyscy zawodnicy muszą od razu i bez zwłoki przyjąć końcową pozycję.

Jeśli zawodnik w opinii sędziego Startera

(a) po komendzie „Na miejsca” lub „Gotów” a przed strzałem pistoletu powoduje przerwanie startu bez ważnej przyczyny, np. poprzez oderwanie ręki i/lub powstanie lub wyprostowanie się podczas startu niskiego (przyczynę ocenia odpowiedni Sędzia Główny Konkurencji Biegowych) lub

(b) nie stosuje się odpowiednio do komend "Na miejsca" lub "Gotów" lub nie przyjmuje ostatecznej pozycji startowej w odpowiednio krótkim czasie lub

(c) po komendzie "Na miejsca" lub "Gotów" przeszkadza innym zawodnikom uczestniczącym w biegu poprzez dźwięki lub w inny sposób,

starter musi przerwać start.

Sędzia Główny Biegu może ostrzec zawodnika, aby zaprzestał nieodpowiedniego zachowania (lub zdyskwalifikować go w przypadku powtórnego naruszenia reguł w tych samych zawodach), zgodnie z Przepisem 125.5 i 145.2. W przypadku gdy uznano, że przerwanie startu spowodowała przyczyna zewnętrzna lub sędzia główny konkurencji nie zgadza się z decyzją startera, należy pokazać wszystkim zawodnikom zieloną kartkę, aby poinformować ich, że nieprzepisowy start nie nastąpił z winy żadnego z nich.

Falstart

6. Zawodnik, po przyjęciu pełnej i ostatecznej pozycji "gotów", nie może rozpocząć startu przed oddaniem strzału z pistoletu. Jeśli w ocenie sędziego Startera lub Sędziego Odwołującego zrobi to wcześniej, jest to uważane za falstart.

Uwaga: Jeśli zatwierdzony przez IAAF aparat do wykrywania falstartów jest w użyciu (patrz: Przepis 161.2 dot. szczegółów wyposażenia), wskazania tego aparatu muszą być akceptowane przez sędziego jako ostateczne.

7. [Od 1 stycznia 2010] Z wyjątkiem wielobojów, każdy zawodnik odpowiedzialny za falstart musi być zdyskwalifikowany.

W wielobojach każdy zawodnik odpowiedzialny za falstart musi być ostrzeżony. Dopuszcza się tylko jeden falstart w jednym biegu bez dyskwalifikacji zawodnika/zawodników odpowiedzialnych za ten falstart. Każdy zawodnik/zawodnicy odpowiedzialni za kolejne falstarty w danym biegu muszą zostać zdyskwalifikowani (patrz także: Przepis 200.9(c)).

8. W przypadku falstartu Asystent Startera postępuje jak poniżej:

Z wyjątkiem wielobojów, zawodnik/zawodnicy odpowiedzialni za falstart muszą być zdyskwalifikowani, jest mu/im pokazywana czerwona kartka i odpowiedni wskaźnik/i podniesiony/ustawiony na odpowiednim torze/torach. W tym samym czasie wszyscy zawodnicy biorący udział w biegu muszą zostać ostrzeżeni żółtą kartką pokazaną im przez jednego lub kilku Asystentów Startera w celu powiadomienia ich, że każdy, kto popełni kolejny falstart, będzie zdyskwalifikowany. W przypadku dalszych falstartów zawodnik/zawodnicy odpowiedzialni za falstart/y zostają zdyskwalifikowani, jest mu/im pokazywana czerwona kartka i odpowiedni wskaźnik/i podniesiony/ustawiony na odpowiednim torze/torach. Zasadnicza procedura (pokazanie kartki zawodnikowi odpowiedzialnemu za falstart) jest stosowana także w przypadku gdy nie używa się oznaczeń torów.

Uwaga: W praktyce, jeśli jeden lub więcej zawodników popełnia falstart, pozostali mają tendencję do podążania za nim i, ściśle ujmując, każdy zawodnik, który to robi, popełnia falstart. Starter powinien ostrzec lub zdyskwalifikować tylko tego zawodnika/ów, któr(z)u jego zdaniem był/li odpowiedzialny/i za falstart. W wyniku tego jeden lub więcej zawodników może zostać ostrzeżonych lub zdyskwalifikowanych. Jeśli falstart nie został popełniony z winy żadnego z zawodników, nie daje się ostrzeżeń, a wszystkim zawodnikom pokazuje się zielona kartkę.

9. Starter lub Sędzia Odwołujący, zdaniem którego start był nieprawidłowy, odwołuje zawodników strzałem z pistoletu.

Biegi na 1000m, 2000m, 3000m, 5000m i 10.000m

10. Jeśli w biegu bierze udział więcej niż 12 zawodników, mogą być podzieleni na dwie grupy, z których jedna obejmuje ok. 65% zawodników ustawionych przy stałej zakrzywionej linii startu, a druga grupa ustawia się przy oddzielnej zakrzywionej linii startu wyznaczonej w poprzek zewnętrznej połowy bieżni. Ta druga grupa musi biec po zewnętrznej połowie bieżni do końca pierwszego wirażu, który musi być oznaczony stożkami lub chorągiewkami, jak opisano w Przepisie 160.1. Oddzielna zakrzywiona linia musi być umiejscowiona w taki sposób, aby wszyscy zawodnicy pokonali ten sam dystans.

Linia graniczna dla 800 m, opisana w Przepisie 163.5, wskazuje, gdzie zawodnicy z grupy zewnętrznej w biegach na 2000m i 10.000m mogą przyłączyć się do zawodników startujących ze stałej linii. Bieżnia powinna być oznakowana na początku głównej prostej dla startów grupowych na 1000m, 3000m i 5000m w celu wskazania, gdzie zawodnicy z grupy zewnętrznej mogą przyłączyć się do zawodników startujących ze stałej linii. Oznaczenia mają wymiary 5 x 5cm i są umiejscowione na linii pomiędzy torem 4 a 5 (lub pomiędzy 3 a 4 na bieżni 6-torowej), a bezpośrednio przed nimi ustawia się stożek lub chorągiewkę, za którą grupy zbiegają się.

PRZEPIS 163

Bieg

1. Kierunek biegu musi być taki, by zawodnik był zwrócony lewym bokiem do wewnętrznej strony bieżni. Tory muszą być ponumerowane od toru wewnętrznego, oznaczonego numerem 1.

Przeszkadzanie

2. Każdy zawodnik popychający lub przeszkadzający innemu zawodnikowi w sposób utrudniający przemieszczanie się do przodu podlega wykluczeniu z konkurencji. Sędzia Główny konkurencji ma prawo ponownie rozegrać bieg bez udziału wykluczonego zawodnika lub, w przypadku rundy eliminacyjnej, zezwolić zawodnikowi (innemu niż zdyskwalifikowany), któremu poważnie utrudniono bieg przez popychanie lub utrudnianie, na rywalizację w kolejnej rundzie zawodów. Przyjmuje się, że taki zawodnik powinien ukończyć bieg (w którym mu przeszkodzono), dokładając wszelkich starań, zgodnie z zasadą

bona fide. Niezależnie od dyskwalifikacji, Sędzia Główny konkurencji w wyjątkowej sytuacji ma prawo do ponownego rozegrania biegu, jeśli uzna to za uzasadnione.

Bieg po torach

3. (a) We wszystkich biegach rozgrywanych po oddzielnych torach każdy zawodnik musi pokonywać dystans wewnątrz swojego toru od startu do mety. Dotyczy to także każdego fragmentu biegu pokonywanego po oddzielnych torach.

(b) We wszystkich biegach (lub odcinkach biegów) nie bieganych po torach zawodnik biegnący na wirażu na zewnętrznej części bieżni, zgodnie z Przepisem 162.10, lub na łączniku między bieżnią a rowem z wodą nie może biec po lub wewnątrz krawężnika lub linii oznaczającej odpowiednią granicę (wewnętrzną granicę bieżni, granicę zewnętrznej części bieżni lub granicę łącznika pomiędzy bieżnią a rowem z wodą).

Zawodnik podlega dyskwalifikacji, poza sytuacją określoną w Przepisie 163.4, na wniosek sędziego technicznego lub innego sędziego, że zawodnik przekroczył ten Przepis, jeśli Sędzia Główny Konkurencji uzna za uzasadnione.

4. Zawodnik nie powinien zostać zdyskwalifikowany jeśli:

(a) jest popychany lub zmuszany przez inną osobę do biegu poza swoim torem lub po/wewnątrz krawężnika lub linii wyznaczającej odpowiednią granicę lub

(b) biegnie na zewnątrz swojego toru na prostej lub poza zewnętrzną linią swojego toru na wirażu bez uzyskania przez to istotnej korzyści i nie przeszkadzając innym zawodnikom.

5. W zawodach 1) bieg na 800 m powinien być rozgrywany po torach aż do najbliższej krawędzi linii granicznej wyznaczonej za pierwszym wirażem, gdzie zawodnicy mogą opuścić swoje tory.

Linia graniczna powinna być w kształcie łuku, szerokość linii 5cm, wyznaczona w poprzek wszystkich torów poza pierwszym. W celu ułatwienia zawodnikom rozpoznania linii granicznej należy umieścić bezpośrednio przed przecięciami linii torów i linii granicznej małe stożki lub pachołki o wymiarach 5 x 5cm, nie wyższe niż 15cm.

Uwaga: W meczach międzynarodowych kraje mogą uzgodnić bieg bez użycia torów.

Opuszczenie bieżni

6. Zawodnikowi po dobrowolnym opuszczeniu bieżni nie można zezwolić na kontynuowanie biegu.

PRZEPIS 164

Meta

1. Meta biegu musi być oznaczona białą linią o szerokości 5cm.

2. Zawodnicy muszą być sklasyfikowani w kolejności, w której jakakolwiek część ich ciała (tzn. tułów z wyłączeniem głowy, szyi, ramion, nóg, rąk i stóp) osiągnie pionową płaszczyznę przebiegającą przez bliższą krawędź linii mety zdefiniowanej powyżej.

3. W jakimkolwiek biegu rozstrzyganym na podstawie dystansu pokonanego w ustalonym czasie Starter musi oddać strzał z pistoletu dokładnie jedną minutę przed końcem biegu, aby ostrzec zawodników i sędziów, że bieg zbliża się do końca. Starter jest kierowany przez Kierownika Pomiaru Czasu i w dokładnie określonym czasie po starcie musi zasygnalizować koniec biegu za pomocą powtórnego wystrzału z pistoletu. W momencie wystrzału sygnalizującego koniec wyścigu wyznaczeni sędziowie muszą oznaczyć dokładnie miejsce, w którym zawodnik stykał się z bieżnią po raz ostatni przed lub w momencie wystrzału.

Uzyskany dystans musi być zmierzony z dokładnością do najbliższego metra za tym oznaczeniem. Przynajmniej jeden sędzia musi być wyznaczony dla każdego zawodnika przed startem do biegu w celu oznaczenia uzyskanego dystansu.

PRZEPIS 165

Pomiar czasu i fotofinisz

1. Trzy alternatywne metody pomiaru czasu są uznawane za oficjalne:

(a) ręczny pomiar czasu;

(b) całkowicie automatyczny pomiar czasu uzyskany za pomocą systemu fotofinisz;

(c) pomiar czasu za pomocą systemu przekaźników (transponderów, czipów), tylko w przypadku zawodów rozgrywanych zgodnie z Przepisami 230 (wyścigi rozgrywane całkowicie na stadionie), 240 i 250.

2. Czas powinien być mierzony do momentu, w którym jakakolwiek część ciała zawodnika (tzn. tułów z wyłączeniem głowy, szyi, ramion, nóg, rąk i stóp) osiągnie pionową płaszczyznę przebiegającą przez bliższą krawędź linii mety.

3. Czasy wszystkich finiszujących powinny być zarejestrowane. Dodatkowo, jeśli tylko możliwe, należy rejestrować czasy okrążeń w wyścigach na 800m i dłuższych oraz międzyczasy na każdym odcinku 1000m w wyścigach na 3000m i dłuższych.

Ręczny pomiar czasu

4. Sędziowie mierzący czas muszą stać na przedłużeniu linii mety i, jeśli możliwe, muszą znajdować się w odległości przynajmniej 5m od zewnętrznego toru bieżni. W celu zapewnienia im dobrej widoczności linii mety należy zapewnić wznoszącą się trybunę (stanowiska).

5. Sędziowie mierzący czas muszą używać obsługiwanych ręcznie czasomierzy z cyfrowym odczytem. Wszystkie te urządzenia mierzące czas nazywane są „stoperami” na potrzeby Przepisów.

6. Czas okrążeń i międzyczasy zgodnie z Przepisem 165.3 muszą być rejestrowane albo przez wyznaczonych członków zespołu pomiaru czasu używających stoperów pozwalających pomiar więcej niż jednego czasu, albo przez dodatkowych sędziów mierzących czas.

7. Pomiar czasu musi rozpocząć się w momencie ujrzenia błysku lub dymu z lufy pistoletu startowego.

8. Trzech oficjalnych sędziów mierzących czas (z których jeden musi być szefem mierzących czas) i jeden lub dwóch dodatkowych sędziów mierzących czas muszą mierzyć czas zwycięzcy każdego biegu (w przypadku wielobojów patrz: Przepis 200.9(b)). Czasy rejestrowane na stoperach dodatkowych sędziów mierzących nie mogą być brane pod uwagę dopóki jeden lub więcej stoperów oficjalnych sędziów mierzących nie zawiedzie i nie zmierzy czasu poprawnie. W takim wypadku dodatkowi sędziowie mierzący są wzywani w kolejności ustalonej wcześniej, tak aby we wszystkich wyścigach trzy stopery rejestrowały oficjalny zwycięski czas.

9. Każdy sędzia mierzący czas musi działać niezależnie, nie pokazując swojego stopera i nie dyskutując na temat swojego pomiaru z innymi osobami, musi wpisać swój czas na oficjalnym formularzu, podpisać go i przekazać Sędziemu Głównemu pomiaru czasu, który może sprawdzić stopery w celu zweryfikowania czasów.

10. W przypadku wszystkich wyścigów z ręcznym pomiarem czasu muszą być odczytywane i zapisywane w poniższy sposób:

(a) W przypadku wyścigów na bieżni, jeśli zmierzony czas nie kończy się dokładnie na 1/10 sekundy, czas należy odczytać i zapisać z dokładnością do kolejnej dalszej 1/10 części sekundy.

(b) W przypadku wyścigów rozgrywanych w całości poza stadionem, jeśli zmierzony czas nie kończy się dokładnie na pełnej sekundzie, czas powinien być zaokrąglony i zapisany z dokładnością do kolejnej dalszej sekundy, np. w biegu maratońskim czas 2:09:44.3 musi być zapisany jako 2:09:45.

Wszystkie czasy, które nie kończą się zerem na drugim miejscu dziesiętnym (po przecinku), muszą być zaokrąglone i zapisane do kolejnej dalszej 1/10 sekundy, np. czas 10.11s musi być zapisany jako 10.2s.

11. Jeśli po zaokrągleniu według powyższych reguł czasy na dwóch stoperach pokrywają się, a trzeci czas jest inny, czas zarejestrowany na dwóch stoperach musi być uznany za oficjalny. Jeśli czasy na wszystkich trzech stoperach są inne, czas środkowy jest czasem oficjalnym. Jeśli do dyspozycji są tylko dwa czasy, czas dłuższy uznaje się za oficjalny.

12. Kierownik pomiaru czasu, działając w zgodzie powyższymi przepisami, musi rozstrzygnąć, jaki jest oficjalny czas każdego zawodnika i dostarczyć wyniki do sekretariatu zawodów w celu podania ich do wiadomości.

Całkowicie automatyczny pomiar czasu i system fotofiniszu

13. We wszystkich zawodach należy używać całkowicie automatycznego pomiaru czasu zatwierdzonego przez IAAF.

23. Czasy muszą być odczytywane i rejestrowane na podstawie obrazu fotofiniszu:

(a) We wszystkich biegach do 10.000m włącznie czas musi być odczytywany i zapisywany z dokładnością do 1/100 sekundy. Jeśli zmierzony czas nie kończy się dokładnie na 1/100 sekundy, czas należy odczytać i zapisać z dokładnością do kolejnej dalszej 1/100 części sekundy.

(b) We wszystkich biegach powyżej 10.000m czas musi być odczytywany z dokładnością 1/100 sekundy i zapisywany z dokładnością do 1/10 sekundy. Wszystkie odczytane czasy, które nie kończą się zerem, muszą być zaokrąglone i zapisane z dokładnością do kolejnej dalszej 1/10 sekundy, np. w biegu na 20.000m czas 59:26:32 należy zapisać jako 59:26.4.

(c) We wszystkich biegach rozgrywanych częściowo lub całkowicie poza stadionem czas musi być odczytywany z dokładnością do 1/100 sekundy i zapisywany z dokładnością do pełnej sekundy. Wszystkie odczytane czasy, które nie kończą się zerem, muszą być zaokrąglone i zapisane z dokładnością do kolejnej dalszej pełnej sekundy, np. w biegu maratońskim czas 2:09:44.32 należy zapisać jako 2:09:45.

System przekaźników (transponderów, czipów)

24. Zastosowanie systemu pomiaru czasu za pomocą przekaźników, zatwierdzonego przez IAAF, w zawodach rozgrywanych zgodnie z Przepisami 230 (biegi częściowo poza stadionem), 240 i 250 jest dozwolone, jeśli:

(a) Żadna z części wyposażenia używanych na starcie, wzdłuż trasy lub na mecie nie stanowi znaczącej przeszkody w poruszaniu się naprzód jakiegokolwiek zawodnika.

(b) Masa przekaźnika (czipa) i jego obudowy przymocowanej do ubioru jest nieznacząca.

(c) System jest uruchamiany wraz wystrzałem z pistoletu startera lub zsynchronizowany z sygnałem startowym.

(d) System nie wymaga żadnego działania zawodnika w czasie zawodów, na mecie lub na jakimkolwiek etapie przetwarzania wyniku.

(e) Rozdzielczość wynosi 1/10 sekundy (tzn. umożliwia oddzielenie zawodników finiszujących w odstępie 1/10 s). We wszystkich biegach czas musi być odczytany z dokładnością do 1/10s i zapisany z dokładnością do pełnej sekundy. Wszystkie odczytane czasy, które nie kończą się zerem, muszą być zaokrąglone i zapisane z dokładnością do kolejnej dalszej pełnej sekundy, np. w biegu maratońskim czas 2:09:44.3 należy zapisać jako 2:09:45.

Uwaga: Oficjalny czas musi być czasem, jaki upłynął pomiędzy wystrzałem z pistoletu startowego a osiągnięciem mety przez zawodnika. Jednak czas, jaki upłynął pomiędzy

przekroczeniem linii startu a przekroczeniem linii mety, powinien być podany do wiadomości zawodnika - ale nie jest uważany za czas oficjalny.

(f) W czasie ustalania kolejności przekraczania linii mety i oficjalnych czasów należy wziąć pod uwagę Przepisy 164.2 i 165.2, jeśli konieczne.

Uwaga: Zaleca się, by zapewnić sędziów i/lub rejestrację wideo dla ułatwienia ustalenia kolejności na mecie.

PRZEPIS 168

Biegi przez płotki

1. Dystanse. Następujące dystanse są dystansami standardowymi (klasycznymi):

Mężczyźni, juniorzy starsi i juniorzy młodsi: 110m, 400m

Kobiety, juniorki starsze i juniorki młodsze: 100m, 400m

Na każdym torze musi być ustawionych 10 płotków zgodnie z poniższą tabelą:

Mężczyźni, juniorzy starsi i juniorzy młodsi

Dystans biegu	Dystans od linii startu do 1-go płotka	Dystans pomiędzy płotkami	Dystans od ostatniego płotka do mety
110 m	13.72 m	9.14 m	14.02 m
400 m	45.00 m	35.00 m	40.00 m

Kobiety, juniorki starsze i juniorki młodsze

Dystans biegu	Dystans od linii startu do 1-go płotka	Dystans pomiędzy płotkami	Dystans od ostatniego płotka do mety
110 m	13.00 m	8.50 m	10.50 m
400 m	45.00 m	35.00 m	40.00 m

Każdy płotek musi być ustawiony na bieżni tak, aby jego podstawa była zwrócona w kierunku nadbiegającego zawodnika. Płotek musi być ustawiony tak, aby krawędź listwy od strony nabiegającego zawodnika pokrywała się oznaczeniem na bieżni od strony zawodnika.

2. Budowa. Płotki muszą być wykonane z metalu lub innego odpowiedniego materiału z górną listwą wykonaną z drewna lub innego odpowiedniego materiału. Muszą składać się z dwuczęściowej podstawy połączonej pod kątem prostym z dwoma pionowymi wspornikami wzmocnionymi jedną lub więcej poprzeczkami. Pionowe wsporniki muszą być przymocowane na końcu każdej części podstawy. Płotek musi być tak zaprojektowany, aby wymagana była siła równa co najmniej 3.6kg przyłożona poziomo do środka górnej krawędzi górnej listwy w celu wychylenia go. Maksymalne poziome wychylenie górnej listwy płotka

(łącznie z wychyleniem pionowych wsporników) pod wpływem centralnie działającej siły równej 10kg nie może przekraczać 35mm.

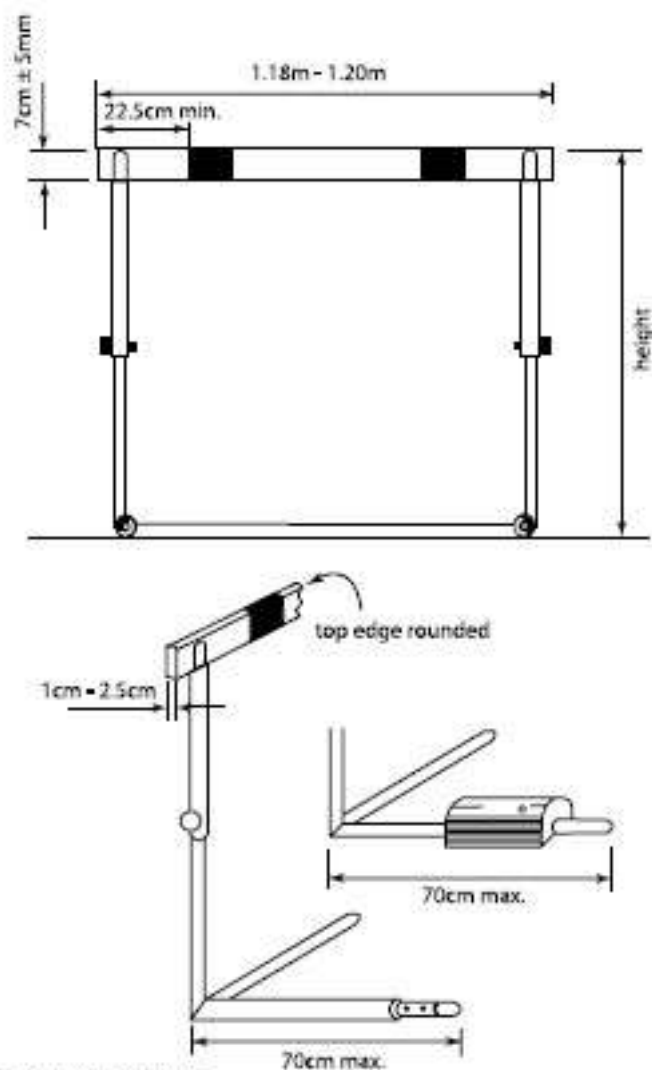


Figure 2 - Example of a hurdle

3. Wymiary. Standardowe wysokości płotków muszą wynosić:

Dystans	Mężczyźni	Juniorzy starsi	Juniorzy młodsi	Kobiety/Juniorki starsze	Juniorki młodsze
100m/110m	1.067m	0.991m	0.914m	0.838m	0.762m
400m	0.914m	0.914m	0.838m	0.762m	0.762m

Uwaga: Zależnie od sposobu wykonania płotka, płotki do wysokości 1.000m mogą być także stosowane w biegach juniorów starszych na 110m.

W każdym wypadku dopuszczalna jest tolerancja w wykonaniu płotka 3mm powyżej i poniżej standardowej wysokości. Szerokość płotków musi wynosić 1.18m do 1.20m. Maksymalna

długość podstawy musi wynosić 70cm. Całkowita masa płotka nie może być mniejsza niż 10kg.

4. Wysokość górnej listwy musi wynosić $7\text{cm} \pm 5\text{mm}$. Grubość tej listwy musi wynosić pomiędzy 1cm a 2.5cm, a górne krawędzie powinny być zaokrąglone. Poprzeczka musi być trwale przymocowana do wsporników.

5. Górna listwa musi być pomalowana w białe i czarne pasy lub innymi silnie wyróżniającymi się, kontrastującymi (także z otoczeniem) kolorami tak, aby jaśniejsze pasy o szerokości co najmniej 22.5cm znajdowały się na zewnątrz.

6. Wszystkie biegi muszą odbywać się po torach i każdy zawodnik musi utrzymać się w swoim torze przez cały bieg, z wyjątkiem podanym w Przepisie 163.4.

7. Każdy zawodnik musi pokonać górą każdy płotek. Jeśli tego nie zrobi, podlega dyskwalifikacji. Ponadto zawodnik zostaje zdyskwalifikowany, jeśli:

(a) przenosi stopę lub nogę poniżej poziomej płaszczyzny wyznaczonej górną krawędzią płotka w momencie pokonywania płotka; lub

(b) w ocenie Sędziego Głównego konkurencji umyślnie przewraca jakikolwiek płotek.

8. Z wyjątkiem Przepisu 168.7(b), przewrócenie płotka nie powinno skutkować dyskwalifikacją ani uniemożliwiać ustanowienia rekordu.

9. W celu zatwierdzenia rekordu świata wszystkie płotki muszą spełniać wymagania niniejszego przepisu.

PRZEPIS 169

Biegi z przeszkodami

1. Standardowe (klasyczne) dystanse to 2000m i 3000m.

2. W biegu na 3000m płot musi być pokonany 28 razy, a rów z wodą 7 razy. W biegu na 2000m płot musi być pokonany 18 razy, a rów z wodą 5 razy.

3. W biegach z przeszkodami zawodnicy muszą pokonywać pięć przeszkód na każdym okrążeniu, po tym jak miną linię mety po raz pierwszy po starcie, przy czym rów z wodą jest pokonywany jako czwarty z kolei. Przeszkody muszą być rozmieszczone równomiernie, tak aby dystans pomiędzy nimi wynosił w przybliżeniu jedną piątą nominalnej długości okrążenia.

Uwaga: W biegu na 2000m, jeśli rów z wodą jest wewnątrz bieżni, linię mety należy minąć dwukrotnie zanim rozpocznie się pierwsze okrążenie z pokonaniem pięciu przeszkód.

4. W biegu na 3000m zawodnicy nie pokonują płotów na odcinku od linii startu do rozpoczęcia pierwszego pełnego okrążenia. Płoty muszą być usunięte z bieżni do czasu rozpoczęcia przez zawodników pierwszego pełnego okrążenia. W biegu na 2000m pierwszym płotem, pokonywanym przez zawodników jest trzeci z kolei na pełnym okrążeniu. Pierwsze płoty muszą być usunięte z bieżni aż zawodnicy miną je za pierwszym razem.

5. Wysokość płotów dla mężczyzn wynosi 0.914m a dla kobiet 0.762m (tolerancja $\pm 3\text{mm}$). Szerokość płotów wynosi minimum 3.94m. Górna belka płotów na dystansie oraz przy rowie z wodą musi mieć przekrój kwadratu o boku 12.7cm.

Szerokość płotu przy rowie z wodą wynosi $3.66\text{m} \pm 0.02\text{m}$. Płot musi być przymocowany do podłoża w sposób uniemożliwiający jakiegokolwiek poziome przemieszczenia.

Belka płotów musi być pomalowana w pasy czarne i białe lub inne mocno kontrastujące ze sobą oraz z otoczeniem, tak aby jaśniejsze pasy o szerokości minimum 22.5cm znalazły się na zewnętrznych częściach belki.

Masa każdego płotu musi wynosić od 80kg do 100kg. Każdy płot musi posiadać z obu stron podstawy o długości od 1.2m do 1.4m.

Płot musi być umieszczony na bieżni w taki sposób, aby 30cm górnej belki znajdowało się po wewnętrznej stronie krawężnika bieżni.

Uwaga: Zaleca się, aby pierwszy płot pokonywany w biegach z przeszkodami był o 5cm szerszy od pozostałych.

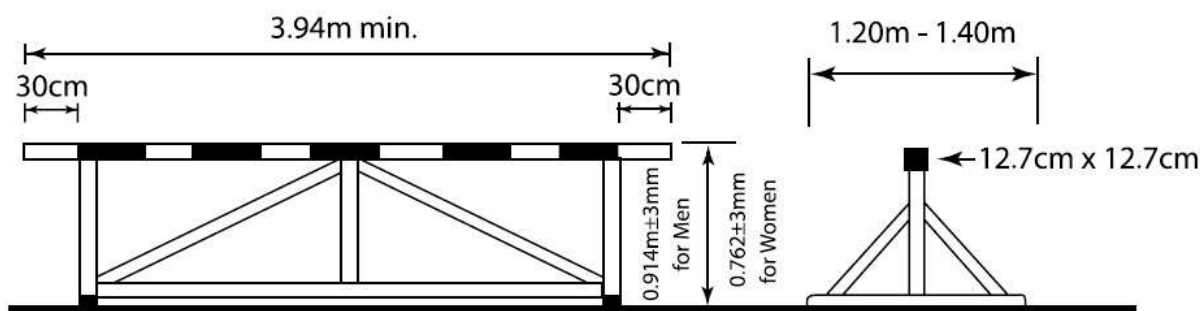


Figure 3 - Example of steeplechase hurdle

6. Rów z wodą, łącznie z płotem, musi mieć długość 3.66m ($\pm 0.02\text{m}$) oraz szerokość 3.66m ($\pm 0.02\text{m}$)

Dno rowu musi być pokryte sztuczną nawierzchnią albo matą o odpowiedniej grubości, zapewniającą bezpieczne lądowanie oraz umożliwiającą przyczepność dla kolców.

Głębokość rowu od strony bliższej płotu musi wynosić 70cm na odcinku ok. 30cm. Od tego miejsca dno musi równomiernie się wznosić aż do poziomu bieżni na dalszym końcu rowu. Na początku biegu poziom wody w rowie musi być zrównany z poziomem bieżni z tolerancją 2cm.

Uwaga: Głębokość rowu przy płocie może być zredukowana z 70cm do 50cm. Zaleca się, aby nowopowstałe rowy z wodą były konstruowane z uwzględnieniem płytszej normy.

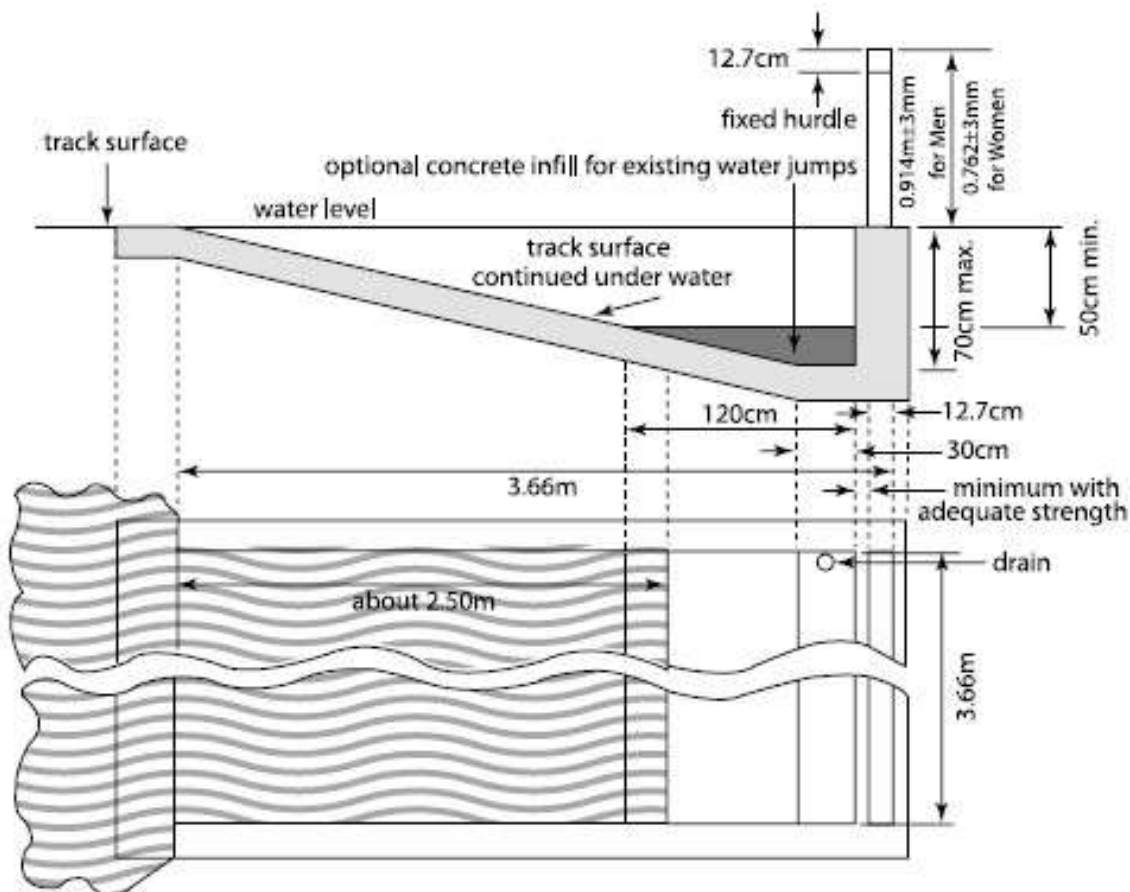


Figure 4 – Water jump

7. Każdy z zawodników musi pokonać rów ponad wodą lub przez wodę oraz musi pokonać górą każdy płot – w przeciwnym wypadku podlega dyskwalifikacji.

Ponadto zawodnik musi być zdyskwalifikowany w przypadku, gdy:

- (a) dotknie stopą powierzchni obok rowu z wodą podczas pokonywania przeszkody,
- (b) przeniesie nogę lub stopę poniżej poziomej płaszczyzny wyznaczonej górną krawędzią płotu w momencie pokonywania przeszkody.

Zawodnik może pokonać przeszkodę w dowolny sposób w ramach powyższego przepisu.

PRZEPIS 170

Biegi sztafetowe

1. W poprzek bieżni muszą być namalowane linie o szerokości 5cm, wyznaczające linię środkową strefy zmian oraz długość stref zmian.
2. Każda strefa zmian musi mieć długość 20m z wyznaczoną linią środkową. Początek i koniec stref zmian wyznaczają krawędzie linii stref zmian bliższe linii startu, biorąc pod uwagę kierunek biegu.

Linie środkowe pierwszej strefy zmian sztafety 4x400m (lub drugiej zmiany sztafety 4x200m) pokrywają się z liniami startu do biegu na 800m.

4. Linie graniczne strefy zmian dla drugiej i ostatniej zmiany w biegu sztafetowym 4x400m wyznaczone są 10m od linii mety po obu jej stronach.

5. Linia w poprzek bieżni wyznaczająca miejsce, w którym zawodnik na drugiej zmianie (4x400m) i trzeciej zmianie (4x200m) mogą opuścić swój tor, znajduje się w początkowym odcinku prostej przeciwległej do linii mety i pokrywa się z linią, wykorzystywaną w rozgrywaniu biegu na 800m.

6. Bieg sztafetowy 4x100 oraz, jeśli to możliwe 4x200m, powinny być rozgrywane na oddzielnych torach.

W biegach sztafetowych 4x200m (jeśli nie są rozgrywane po oddzielnych torach) i w biegach na 4x400m pierwsze okrążenie oraz część drugiego aż do linii, po której zawodnicy mogą opuścić swój tor (patrz p.5), rozgrywane są na oddzielnych torach.

Uwaga: W biegach sztafetowych 4x200m oraz 4x400, w których udział biorą maksymalnie 4 drużyny, zaleca się, aby tylko pierwszy wiraż pokonywany był po oddzielnych torach. W tym przypadku zawodnicy startują z linii startu do biegu na 800m.

7. W biegach sztafetowych 4x100m oraz 4x200m zawodnicy biegnący na drugiej, trzeciej i czwartej zmianie mogą rozpocząć bieg przed strefą zmian, nie dalej jednak niż 10m od linii początkowej strefy zmian. Dystans ten musi być zaznaczony na każdym torze linią w poprzek toru, zwaną linią nabiegu.

8. W biegu sztafetowym 4x400m na pierwszej zmianie, gdy zawodnik kończący dystans biegnie po oddzielnym torze, drugi zawodnik nie może rozpocząć biegu poza strefą zmian – musi rozpocząć bieg będąc w strefie zmian. Podobnie trzeci i czwarty zawodnik muszą rozpoczynać bieg będąc w strefie zmian.

Drugi zawodnik w biegu sztafetowym 4x400m musi biec po oddzielnym torze aż do linii wyznaczającej miejsce, w którym zawodnicy mogą opuścić swój tor umieszczonej na przeciwległej do mety prostej. Linia ta jest łukiem o szerokości 5cm poprowadzonym w poprzek wszystkich torów, z wyjątkiem toru pierwszego. Aby ułatwić zawodnikom rozpoznanie tej linii, na przecięciu linii oraz linii oddzielających tory należy umieścić małe pachołki o podstawie 5cmx5cm i wysokości maks. 15cm w kolorze innym niż linie.

9. Zawodnicy biegnący trzeci i czwarty odcinek w biegu sztafetowym 4x400m, czekając na zmianę, muszą ustawić się w strefie zmian od wewnątrz bieżni w kolejności, w jakiej zawodnicy poszczególnych drużyn minęli linię 200m. Kolejność tą ustala sędzia. Gdy zawodnik drużyny przebiegnie 200m swojego dystansu, zawodnik zmieniający z odpowiedniej drużyny musi zająć swoją pozycję na początku strefy zmian i nie może jej zmienić, w przeciwnym wypadku musi być zdyskwalifikowany.

Uwaga: W biegu sztafetowym 4x200m, jeżeli nie jest rozgrywany po oddzielnych torach, zawodnicy biegnący czwarty odcinek ustawiają się w kolejności odpowiadającej liście startowej (od wewnątrz bieżni)

10. W biegach sztafetowych, kiedy zawodnicy nie biegną po oddzielnych torach, zawodnicy oczekujący mogą przyjąć pozycję bliżej wewnętrznej krawędzi bieżni, jeżeli zawodnicy zajmujący te pozycje rozpoczęli już bieg, pod warunkiem, że nie przeszkodzą i nie zabiegają drogi innym zawodnikom na ich niekorzyść. W biegach sztafetowych 4x200 i 4x400m zawodnicy ustawiają się w kolejności zgodnie z przepisem 170.9

11. Znaczniki kontrolne. Jeśli biegi sztafetowe rozgrywane są po oddzielnych torach, zawodnik może umieścić znacznik kontrolny na swoim torze. Znacznik może być taśmą przylepną o szerokości maks. 5cm i długości maks. 40cm, w kontrastowym kolorze. Znacznik nie może być podobny do innych stałych oznaczeń na bieżni. Jakikolwiek inne znaczniki kontrolne nie mogą być używane.

12. Pałeczka sztafetowa musi być podłużnego kształtu, nie wypełniona wewnątrz, okrągła w przekroju, wykonana z jednego kawałka drewna, metalu lub innego sztywnego materiału. Długość pałeczki wynosi od 28cm do 30cm, jej obwód od 12cm do 13cm, masa pałeczki nie może być mniejsza niż 50g. Pałeczka musi być w takim kolorze, aby była wyraźnie widoczna w trakcie biegu.

13. W trakcie biegu pałeczka musi być przekazywana za pomocą dłoni zawodników. Zawodnicy nie mogą zakładać rękawic lub używać substancji, które polepszają przyczepność. Jeśli pałeczka upadnie na podłoże, musi być podniesiona przez zawodnika, który ją upuścił. Jeśli pałeczka opuści tor w wyniku upadku, zawodnik może puścić tor by ją podnieść, nie może jednak przy tym skrócić dystansu, jaki pokonuje. Jeśli ta zasada jest zachowana oraz żaden zawodnik innej drużyny nie zostaje uszkodzony w trakcie podnoszenia pałeczki, upuszczenie pałeczki nie może kończyć się dyskwalifikacją.

14. W biegach sztafetowych pałeczka musi być zmieniona wewnątrz strefy zmian. Przekazanie pałeczki rozpoczyna się, gdy zawodnik odbierający dotknie pałeczki i trwa aż do momentu, gdy pałeczka znajduje się tylko i wyłącznie w dłoni zawodnika odbierającego. W momencie zmiany decydujące znaczenie ma pozycja pałeczki względem strefy zmian, a nie pozycja zawodników. Przekazanie pałeczki poza strefą zmiany musi być ukarane dyskwalifikacją.

15. Przed rozpoczęciem przekazywania pałeczki oraz po otrzymaniu pałeczki, zawodnicy powinni pozostać na swoich torach oraz w strefie zmian, tak aby nie przeszkodzić innym zawodnikom na ich niekorzyść. Jeżeli zawodnik przed/po zmianie pałeczki celowo przeszkodzi w biegu innemu zawodnikowi na jego niekorzyść, drużyna zawodnika przeszkadzającego musi zostać zdyskwalifikowana.

16. Popychanie lub inne ruchy działające na korzyść zawodnika powodują dyskwalifikację drużyny.

17. W biegu sztafetowym w kolejnych rundach może brać udział dowolnych czterech zawodników spośród zawodników zgłoszonych do zawodów. Jednakże jeśli drużyna rozpoczęła zawody w danym składzie, tylko dwóch dodatkowych zawodników może być rezerwowymi w składzie drużyny w kolejnych rundach. Jeżeli drużyna nie stosuje się do powyższego przepisu, musi zostać zdyskwalifikowana.

18. Skład drużyny oraz kolejność zawodników w biegu sztafetowym muszą być oficjalnie zadeklarowane nie później niż godzinę przed pierwszą odprawą techniczną pierwszej serii konkurencji każdej kolejnej rundy. Dalsze zmiany muszą być weryfikowane przez służbę medyczną wyznaczoną przez Komitet Organizacyjny i mogą być dokonane tylko do czasu ostatniej odprawy technicznej dla serii, w której dana drużyna bierze udział. Jeżeli drużyna nie stosuje się do powyższego przepisu, musi zostać zdyskwalifikowana.

ROZDZIAŁ IV – KONKURENCJE TECHNICZNE

PRZEPIS 180

Ogólne zasady

Stadion rozgrzewkowy i miejsce rozgrywania konkurencji

1. Przed rozpoczęciem konkursu każdy zawodnik musi mieć możliwość wykonania próbnych rzutów lub skoków w miejscu rozgrywania konkurencji. W przypadku konkurencji rzutowych zawodnicy wykonują próby w kolejności ustalonej na podstawie losowania i zawsze pod kierunkiem sędziego.

2. Po rozpoczęciu konkurencji zawodnicy nie mogą wykorzystywać do celów rozgrzewkowych:

- (a) rozbiegu i miejsca odbicia,
- (b) sprzętu, używanego w konkursie,
- (c) koła oraz sektora rzutów.

Znaczniki kontrolne

3. (a) W konkurencjach, w których stosowany jest rozbieg, znaczniki kontrolne mogą być umieszczone wzdłuż rozbiegu, z wyjątkiem skoku wzwyż, gdzie znaczniki mogą być umieszczone na rozbieżni. Zawodnik może użyć jednego lub dwóch znaczników (dostarczonych lub zaaprobowanych przez Komitet Organizacyjny), aby wspomóc się w rozbiegu i odbiciu. Jeżeli takie znaczniki nie są dostarczone przez organizatora, zawodnik może użyć taśmy przyklepnej, ale nie może użyć kredy ani podobnych substancji, które zostawiają widoczne, trwałe ślady.

(b) W konkurencjach rzutów, które odbywają się w kole, zawodnik może użyć tylko jednego znacznika. Znacznik może być umieszczony na podłożu tuż przed lub w sąsiedztwie koła. Zawodnik może umieścić znacznik tylko na czas próby, którą wykonuje, w taki sposób, aby

nie utrudniać pracy sędziom. Żadne znaczniki zawodników nie mogą być umieszczane w sektorze rzutów (z wyjątkiem opisanych w przepisie 187.21)

Kolejność w konkursie

4. Zawodnicy wykonują próby w konkursie na podstawie kolejności ustalonej przez losowanie. Jeżeli w konkursie jest runda eliminacyjna, przed finałem powinno odbyć się nowe losowanie.

Próby

5. W konkurencjach technicznych, oprócz skoku wzwyż oraz skoku o tyczce, gdy w konkursie startuje więcej niż ośmiu zawodników, każdy zawodnik powinien wykonać próby w trzech rundach, a ośmiu zawodników z najlepszymi wynikami powinno być dopuszczonych do wykonania prób w trzech dodatkowych rundach. Z wyjątkiem skoku wzwyż i skoku o tyczce, zawodnik nie może mieć odnotowanej więcej niż jednej próby w jednej rundzie konkursu. W przypadku takich samych wyników, na ostatniej pozycji kwalifikującej do finału należy zastosować reguły zawarte w przepisie 180.19.

W przypadku, gdy w konkursie startuje ośmiu zawodników lub mniej niż ośmiu, każdy z zawodników powinien być dopuszczony do wykonania prób w sześciu rundach. Jeżeli jeden lub więcej zawodników nie osiągnie ważnej próby w pierwszych trzech rundach, zawodnicy ci kontynuują konkurs, wykonując próby przed zawodnikami z ważnymi próbami zgodnie z kolejnością wyznaczoną w pierwszym losowaniu.

Niezależnie od liczby zawodników:

(a) kolejność wykonywania prób w konkursie w rundzie czwartej i piątej powinna odbywać się w odwrotnej kolejności do zajmowanych miejsc po rozegraniu trzech rund konkursu. Kolejność wykonywania prób w rundzie finałowej powinna odbywać się w odwrotnej kolejności do zajmowanych miejsc po rozegraniu pięciu rund konkursu,

(b) kiedy kolejność wykonywania prób przez zawodników ma być zmieniona, a na którejkolwiek pozycji zawodnicy osiągnęli takie same rezultaty, zawodnicy ci wykonują próby zgodnie z kolejnością wyznaczoną w pierwszym losowaniu.

Uwaga: Dla skoków pionowych- patrz przepis 181.2

Uwaga: Jeżeli jeden lub więcej zawodników jest dopuszczonych przez sędziego do kontynuowania konkursu pomimo wniesionego protestu zgodnie z przepisem 146.4(b), zawodnicy ci wykonują swoje próby w kolejnych rundach przed stawką zawodników, zgodnie z kolejnością wyznaczoną w pierwszym losowaniu.

Wykonanie próby

6. Sędzia nie powinien podnosić białej flagi, by wskazać ważność próby, dopóki próba nie będzie skończona.

Koniec ważnej próby wyznaczają następujące reguły:

(a) w przypadku skoków pionowych sędzia orzeka, czy nie zostały złamane przepisy: 182.2, 183.3, 183.4,

(b) w przypadku skoków poziomych, koniec próby następuje, gdy zawodnik opuści zeskok zgodnie z przepisem 185.1,

(c) w przypadku konkurencji rzutowych koniec próby następuje gdy zawodnik opuści koło lub rozbieg zgodnie z przepisem 187.17.

Konkurs kwalifikacyjny

7. Konkurs kwalifikacyjny powinien odbyć się w konkurencjach technicznych, gdy liczba zawodników zgłoszonych do konkursu jest zbyt duża, by przeprowadzić konkurs w jednej grupie. Gdy konkurs kwalifikacyjny jest przeprowadzany, wszyscy zawodnicy muszą brać w nim udział i tylko w ten sposób mogą zakwalifikować się do konkursu finałowego. Wyniki osiągnięte w konkursie kwalifikacyjnym nie mogą być brane pod uwagę jako część konkursu finałowego.

8. Zawodnicy powinni być podzieleni na dwie lub więcej grup. Jeżeli nie ma możliwości rozegrania konkursu kwalifikacyjnego dla tych grup w tym samym czasie i w tych samych warunkach, każda następna grupa powinna rozpocząć swoje próby rozgrzewkowe zaraz po zakończeniu konkursu kwalifikacyjnego grupy poprzedniej.

9. W zawodach, które trwają trzy dni lub dłużej, zaleca się dzień przerwy między rozeganiem konkursu kwalifikacyjnego i finałowego w przypadku skoków pionowych.

10. Warunki kwalifikacji, normy kwalifikacyjne oraz liczba zawodników dopuszczonych do finału powinna być ustalona przez Delegata Technicznego. Jeżeli Delegat Techniczny nie został przydzielony do zawodów, decyzje podejmuje Komitet Organizacyjny. Dla zawodów prowadzonych według reguł 1.1(a), (b), (c) i (f) w konkursie finałowym powinno wystąpić minimum 12 zawodników.

11. W konkursie kwalifikacyjnym, z wyjątkiem soku wzwyż oraz skok o tyczce, każdy zawodnik musi być dopuszczony do wykonania trzech prób. Gdy zawodnik osiągnie normę kwalifikacyjną, nie musi kontynuować wykonywania prób w konkursie kwalifikacyjnym.

12. W konkursie kwalifikacyjnym skoku wzwyż oraz skoku o tyczce zawodnicy nie wyeliminowani po trzech nieudanych próbach powinni kontynuować konkurs kwalifikacyjny na podstawie przepisu 181.2, aż do ostatniej próby na wysokości ustawionej na poziomie normy kwalifikacyjnej, aż liczba zawodników, zakwalifikowanych do finału zostanie osiągnięta (patrz przepis 180.10).

13. Jeżeli żaden zawodnik lub mniej niż wymagana do finału liczba zawodników osiągnie normę kwalifikacyjną, grupa finalistów powinna być powiększona o zawodników zgodnie z ich wynikami osiągniętymi w konkursie kwalifikacyjnym. W przypadku, gdy na ostatnim miejscu zakwalifikowanym do finału dwóch zawodników posiada takie same rezultaty, należy zastosować odpowiednio przepisy 180.19 lub 181.8. Jeżeli po zastosowaniu przepisów orzeczony został remis, zawodnicy ci powinni być umieszczeni w finale.

14. Kiedy konkurs kwalifikacyjny w skoku wzwyż lub skoku o tyczce odbywa się równocześnie dla dwóch grup, zaleca się, aby poprzeczka była podnoszona na określoną wysokość w obu grupach jednocześnie. Zaleca się również, aby w obu grupach poziom sportowy był wyrównany.

Przeszkody w wykonaniu próby

15. Jeżeli jakaś przyczyna przeszkodziła zawodnikowi w wykonaniu którejś z prób, sędzia ma prawo przyznać mu dodatkową próbę.

Opóźnianie

16. Jeśli w konkurencji technicznej zawodnik bez powodu opóźnia wykonanie próby, może zostać niedopuszczony do wykonania jej i zostaje zanotowana jako próba nieważna. Sędzia, biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności, ustala co jest przyczyną opóźnienia. Biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności sędzia decyduje, czy opóźnienie nastąpiło bez powodu.

Odpowiedni sędzia powinien wskazać zawodnikowi moment rozpoczęcia próby i limit czasu wykonania próby powinien liczyć się od tego momentu. Jeśli jednak zawodnik nie decyduje się na wykonanie próby, próba zostaje uznana za nieważną, gdy limit czasu przeznaczony na wykonanie tej próby minął.

W przypadku skoku o tyczce limit czasu na wykonanie próby rozpoczyna się, gdy poprzeczka jest ustawiona według uprzedniej próby zawodnika. Dodatkowy czas nie przysługuje na dalsze ustawienia.

Jeżeli limit czasu na wykonanie próby minął po rozpoczęciu wykonania próby przez zawodnika, ta próba nie jest uznana za nieważną.

Niżej wymienione limity czasu nie mogą być wydłużane:

Konkursa indywidualne

Liczba zawodników

pozostających w konkursie

	<i>Skok wzwyż</i>	<i>Skok o tyczce</i>	<i>Inne</i>
Więcej niż 3 zawodników	1min	1min	1min
2 lub 3 zawodników	1.5min	2min	1min
1 zawodnik	3min	5min -	-
Kolejne próby	2min	3min	2min

Wieloboje

Więcej niż 3 zawodników	1min	1min	1min
2 lub 3 zawodników	1.5min	2min	1min
1 zawodnik lub kolejne próby	2min	3min	2min

Uwaga: Zegar pokazujący limit czasu na wykonanie próby powinien być widoczny dla zawodnika. Ponadto odpowiedni sędzia powinien podnieść żółtą flagę i trzymać ją podniesioną przez ostate 15 sekund limitu czasu lub w inny sposób wskazać ten czas.

Uwaga: W skoku wzwyż i skoku o tyczce żadne zmiany w limicie czasu przeznaczonym na wykonanie próby nie mogą być stosowane odkąd poprzeczka jest podniesiona na kolejną wysokość, chyba że w odpowiednim przypadku należy zastosować czas określony dla kolejnych następujących po sobie prób.

Uwaga: Przy pierwszej próbie jakiegokolwiek zawodnika na rozpoczęcie konkursu, ma on jedną minutę na wykonanie próby.

Uwaga: Obliczając liczbę zawodników pozostałych w konkursie, należy wziąć pod uwagę zawodników, którzy mogliby brać udział w dogrywce o pierwsze miejsce.

Nieobecność w trakcie konkursu

17. Zawodnik może za pozwoleniem i w towarzystwie sędziego opuścić miejsce rozgrywania konkursu w czasie jego trwania.

Zmiana miejsca rozgrywania konkursu

18. Odpowiedni sędzia może zarządzić zmianę miejsca rozgrywania konkursu, jeżeli w jego opinii warunki to usprawiedliwiają. Taka zmiana może nastąpić tylko po kompletnie rozegranej rundzie.

Uwaga: Ani prędkość wiatru, ani zmiany kierunku wiatru nie są wystarczającymi warunkami do zmiany miejsca rozgrywania konkursu.

Jednakowe rezultaty

19. Z wyjątkiem skoku wzwyż oraz skoku o tyczce, w przypadku zawodników, którzy osiągnęli taki sam rezultat, drugi z kolei rezultat decyduje o kolejności w konkursie. Jeżeli drugi rezultat nie przynosi rozstrzygnięcia, wtedy decyduje trzeci i jeśli potrzeba – kolejne.

Z wyjątkiem skoków pionowych, jeśli stwierdzono remis na którymkolwiek miejscu, łącznie z miejscem pierwszym, remis powinien pozostać.

Dla skoków pionowych: patrz przepis 181.8 i 181.9.

Rezultat końcowy

20. Każdy zawodnik ma odnotowany najlepszy wynik spośród swoich wszystkich prób jako rezultat końcowy, łącznie z tymi osiągniętymi w rozstrzygnięciu o pierwsze miejsce.

A. SKOKI PIONOWE

PRZEPIS 181

Ogólne zasady

1. Przed rozpoczęciem konkursu sędzia główny konkurencji musi ogłosić zawodnikom początkową wysokość oraz kolejne wysokości, na które poprzeczka będzie podnoszona po skończeniu każdej rundy, dopóki tylko jeden zawodnik pozostanie w konkursie, osiągając pierwsze miejsce lub pozostanie dwóch zawodników z najlepszymi rezultatami.

Próby

2. Zawodnik może rozpocząć konkurs skoków na dowolnej wysokości, zgłoszonej wcześniej sędziemu głównemu konkurencji. Zawodnik może wykonywać próby na dowolnie wybranych kolejnych wysokościach. Trzy następujące po sobie nieudane próby, obojętnie na jakiej wysokości nastąpiły, dyskwalifikują zawodnika z dalszego uczestnictwa w konkursie, z wyjątkiem dogrywki.

Na podstawie tego przepisu zawodnik może opuścić swoją drugą lub trzecią próbę na danej wysokości i wykorzystać ją na kolejnych wysokościach.

Jeżeli zawodnik przenosi swoją próbę na kolejną wysokość, nie może wykonać żadnej dodatkowej próby, z wyjątkiem sytuacji dogrywki.

3. Jeśli wszyscy inni zawodnicy zostaną wyeliminowani z konkursu po trzech kolejnych nieważnych próbach, zawodnik który zwyciężył jest dopuszczony do kontynuowania konkursu do momentu utraty prawa do udziału w konkursie.

4. (a) Poprzeczka nie może być podnoszona o mniej niż 2cm w skoku wzwyż oraz 5cm w skoku o tyczce po każdej rundzie skoków oraz

(b) różnica, o którą zwiększana jest każda kolejna wysokość, nie może być zwiększona.

Przepisy 181.4(a) i (b) nie dotyczą sytuacji, gdy zawodnik, który pozostał w konkursie, żąda podniesienia poprzeczki bezpośrednio na wysokość równą lub wyższą rekordowi świata.

Gdy zawodnik pozostał w konkursie jako zwycięzca, decyduje na jaką wysokość poprzeczka ma być podnoszona – po konsultacji z odpowiednim sędzią.

Uwaga: Przepis ten nie dotyczy wielobojów. W wielobojach, rozgrywanych na zawodach wskazanych w przypisie ¹⁾, każda kolejna wysokość powinna wzrastać o 3cm w skoku wzwyż i 10cm w skoku o tyczce podczas całego konkursu.

Pomiar

5. Wszystkie pomiary muszą być wyrażane w pełnych centymetrach, a miara poprowadzona od podłoża prostopadle do najniższej części górnego brzegu poprzeczki.

6. Wszystkie pomiary wysokości muszą być wykonane zanim zawodnicy przystąpią do wykonywania prób na danej wysokości. W przypadku możliwości zanotowania rekordu sędziowie dokonują pomiaru przed każdą kolejną próbą, gdy poprzeczka była dotknięta po poprzednim pomiarze.

Poprzeczka

7. Poprzeczka musi być wykonana z włókna szklanego lub innego odpowiedniego materiału, ale nie metalu, w przekroju musi być okrągła, oprócz jej bocznych części. Długość poprzeczki w skoku wzwyż powinna wynosić $4.00\text{m} \pm 2\text{cm}$, a w skoku o tyczce $4.50\text{m} \pm 2\text{cm}$. Maksymalna masa poprzeczki w skoku wzwyż wynosi 2kg, a w skoku o tyczce 2.25kg. Średnica poprzeczki musi wynosić $3\text{cm} \pm 1\text{mm}$.

Poprzeczka składa się z trzech części – okrągłej poprzeczki i dwóch końców o grubości 30–35mm i długości 15–20cm, ułatwiających umieszczenie poprzeczki na podpórkach.

Końcowe odcinki poprzeczki muszą mieć kształt okrągły lub półokrągły z jedną wyraźnie zaznaczoną powierzchnią płaską, na której poprzeczka się opiera. Powierzchnia płaska nie może znajdować się wyżej niż środkowa sekcja poprzeczki. Końcowe odcinki poprzeczki muszą być sztywne i gładkie. Nie mogą być one wykonane z gumy lub pokryte gumą lub innym tworzywem, które wzmacnia przyczepność pomiędzy poprzeczką a podpórkami.

Poprzeczka nie może mieć załamań, a umieszczona na podpórkach nie może obniżyć się o więcej niż 2cm w skoku wzwyż i 3cm w skoku o tyczce.

Kontrola elastyczności: Należy zawiesić 3kg ciężarek na środku poprzeczki umieszczonej na podpórkach. Poprzeczka może obniżyć się maksymalnie o 7cm w przypadku skoku wzwyż i 11cm w skoku o tyczce.

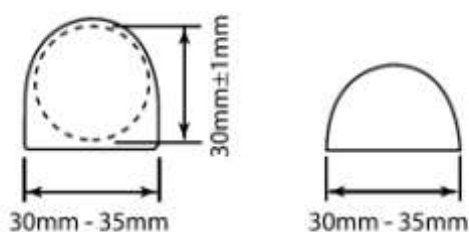


Figure 5 - Alternative ends for crossbar

Ustalanie kolejności wyników końcowych

8. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników osiągnie takie same najlepsze rezultaty, należy zastosować następującą procedurę w celu ustalenia miejsc:

- (a) Zawodnik z mniejszą ilością wykonanych prób na ostatniej zaliczonej wysokości zajmuje wyższą pozycję.
- (b) Jeżeli zawodnicy nadal mają równe rezultaty, zawodnik z mniejszą sumą nieudanych prób w całym konkursie, łącznie z próbami wykonanymi na ostatniej zaliczonej wysokości, zajmuje wyższą pozycję.
- (c) Jeśli zawodnicy mają nadal równe rezultaty, muszą być sklasyfikowani na tej samej pozycji, chyba że dotyczy to jednakowych rezultatów na pierwszym miejscu.
- (d) Jeżeli sytuacja ta dotyczy pierwszego miejsca, należy rozegrać dogrywkę dla tych zawodników, zgodnie z regułą 181.9, chyba że inną decyzję podjął delegat techniczny lub odpowiedni sędzia, przed konkursem lub w trakcie konkursu.

Jeżeli dogrywka nie jest rozgrywana, łącznie z sytuacją, gdy odpowiedni zawodnicy decydują się nie podejmować dalszych prób, zawodnicy zostają sklasyfikowani na tym samym miejscu.

Uwaga: Ten przepis nie obowiązuje w wielobojach.

Dogrywka

9. (a) Zawodnicy, których dotyczy dogrywka, muszą oddawać swoje skoki na każdej wysokości aż do rozstrzygnięcia, albo aż zawodnicy zdecydują się nie skakać w konkursie.

(b) Każdy z zawodników ma do dyspozycji jedną próbę na każdej wysokości.

(c) Dogrywka powinna się rozpocząć od wysokości następującej po tej, którą wszyscy zawodnicy dopuszczeni do dogrywki osiągnęli w konkursie, zgodnie z przepisem 181.1.

(d) Jeżeli pierwsza runda dogrywki nie przyniesie rozstrzygnięcia, należy podnieść poprzeczkę, gdy więcej niż jeden zawodnik zaliczył poprzednią wysokość, lub obniżyć, jeśli próby wszystkich zawodników były nieudane. W obu przypadkach stosuje się 2cm dla skoku wwyż i 5cm dla skoku o tycze.

(e) Jeśli zawodnik nie podejmuje próby na danej wysokości, automatycznie traci prawo do zajęcia pierwszego miejsca w konkursie. Jeżeli w następstwie takiej sytuacji pozostał tylko jeden zawodnik zostaje on zwycięzcą konkursu, bez względu na to, czy pokonał daną wysokość.

Skok wwyż – przykład

Wysokości, ogłoszone przez sędziego na początku konkursu:

1.75m; 1.80m; 1.84m; 1.88m; 1.91m; 1.94m; 1.97m; 1.99m...

Zawodnik	Wysokości							Skoki nieważne	Dogrywka			Miejsce
	1.75	1.80	1.84	1.88	1.91	1.94	1.97		191	189	191	
A	O	XO	O	XO	X-	XX		2	X	O	X	2
B	-	XO	-	XO	-	-	XXX	2	X	O	O	1
C	-	O	XO	XO	-	XXX		2	X	X		3
D	-	XO	XO	XO	XXX			3				4

O = próba ważna, X = próba nieważna, - = rezygnacja ze skoku

Zawodnicy A, B, C i D pokonali wysokość 1.88m. Należy tu zastosować przepis dotyczący jednakowych wyników; sędziowie dodają ilość nieważnych skoków każdego z zawodników, łącznie z nieważnymi próbami na ostatniej pokonanej wysokości (1.88m).

“D” oddał więcej nieważnych skoków niż “A”, “B” i “C” i dlatego sklasyfikowany jest na 4. miejscu. “A”, “B” i “C” dalej mają takie same rezultaty, a dotyczy to pierwszego miejsca, więc muszą rozegrać dogrywkę, która rozpoczyna się na kolejnej wysokości, następującej po tej, którą wszyscy pokonali, czyli na 1.91m. W dogrywce wszyscy ci zawodnicy oddali nieudane próby na wysokości 1.91m (zawodnicy oddają po jednym skoku), więc poprzeczka została obniżona do 1.89m dla rozegrania kolejnej rundy dogrywki. Wysokości tej nie pokonał tylko zawodnik “C”, zawodnicy “A” i “B” nadal mają takie same rezultaty, więc rozgrywają trzecią

rundę rozgrywki – poprzeczka zostaje podniesiona na kolejną wysokość – 1.91m. Tylko zawodnik "B" oddał ważny skok, więc on zostaje zwycięzcą konkursu.

Siły zewnętrzne

10. Jeżeli jest pewne, że poprzeczka została strącona nie przez zawodnika, ale przez siłę zewnętrzną (np. podmuch wiatru):

(a) jeżeli nastąpiło to po udanej próbie, w której zawodnik nie dotknął poprzeczki, próba ta zostaje uznana za ważną;

(b) jeżeli nastąpiło to w każdych innych warunkach, należy przyznać zawodnikowi dodatkową próbę.

PRZEPIS 182

SKOK WZWYŻ

Konkurs

1. Zawodnik musi się odbić z jednej nogi.

2. Próba zostaje uznana za nieważną, gdy:

(a) po oddanym skoku poprzeczka nie pozostała na podpórkach w wyniku ruchów zawodnika podczas skoku lub

(b) zawodnik przed wykonaniem skoku dotknie podłoża lub zeskoku jakąkolwiek częścią ciała poza pionową płaszczyzną wyznaczoną przez niższy kraniec poprzeczki (lub jej przedłużenie) oraz stojaki, zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz stojaków. Jednakże jeśli zawodnik podczas wykonywania próby dotknie zeskoku stopą, a sędzia zdecydował, że nie działało to na korzyść zawodnika, próba ta może być zaliczona jako ważna.

Uwaga: Aby ułatwić respektowanie tego przepisu, należy wyznaczyć linie o szerokości 50mm (najlepiej taśmą przyklepną) 3m na zewnątrz każdego stojaka jako przedłużenie płaszczyzny wyznaczonej przez bliższą [rozbieżni] krawędź poprzeczki.

Rozbieg i miejsce odbicia

3. Rozbieżnia musi mieć długość minimum 15m, a w zawodach podanych w przypisie ¹⁾ minimum 20m.

Jeżeli warunki na to pozwalają, rozbieżnia powinna mieć 25m.

4. Maksymalne nachylenie na ostatnich 15m rozbieżni nie może być większe niż 1:250. Pochyłość jest mierzona w od punktu środkowego między stojakami na obszarze półokręgu. Zeskocznia powinna być tak umiejscowiona, aby zawodnik był ustawiony w górę nachylenia.

5. Miejsce odbicia musi być płaskie i poziome.

Urządzenia i sprzęt

6. Stojaki. Mogą być użyte dowolne stojaki i podpórki, pod warunkiem że są twarde i sztywne.

Stojaki muszą mieć podpórki na poprzeczkę, stałe do nich przymocowane.

Stojaki muszą być odpowiednio wysokie – minimum o 10cm wyższe od wysokości, na którą jest podniesiona poprzeczka.

Odległość między stojakami nie może być mniejsza niż 4.00m i większa niż 4.04m.

7. Stojaki i podpórki nie mogą być przenoszone w trakcie konkursu, chyba że sędzia uzna, że rozbieg lub zeskok stały się nieodpowiednie.

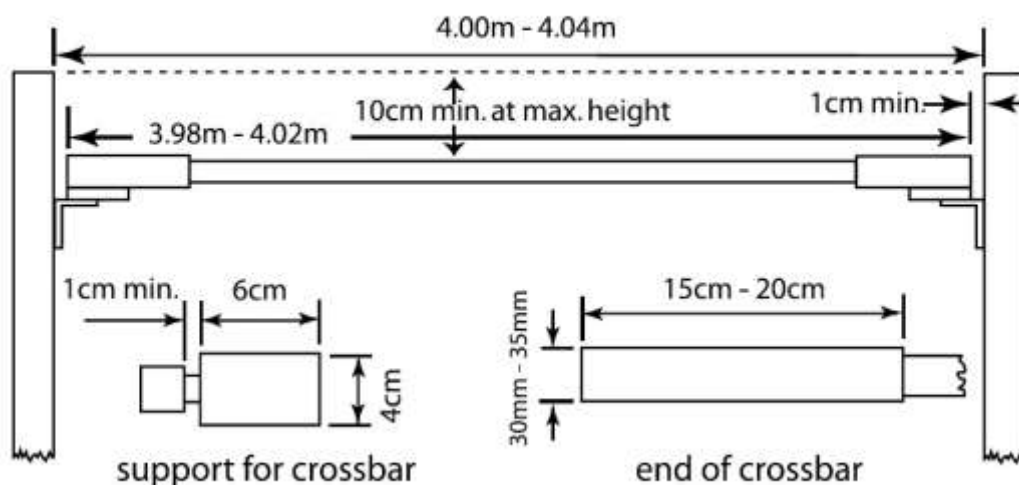
W takim wypadku należy zmienić wyposażenie tylko w momencie, gdy runda skoków została dokończona.

8. Podpórki muszą być płaskie, prostokątnego kształtu, szerokie na 4cm i długie na 6cm. Muszą być na stałe przymocowane do stojaków, zwrócone do wewnątrz i nie mogą się ruszać podczas wykonywania skoku przez zawodnika. Końcówki poprzeczki muszą być umieszczone na nich w ten sposób, żeby poprzeczka dotknięta przez zawodnika łatwo spadła na podłoże w przód lub w tył.

Podpórki nie mogą być pokryte gumą ani żadnym innym tworzywem, które poprawia przyczepność pomiędzy poprzeczką i podpórkami, ani nie mogą zawierać żadnych sprężyn.

Powierzchnie obu podpórek, bezpośrednio stykające się z końcami poprzeczki, muszą znajdować się na tej samej wysokości względem podłoża.

9. Pomiędzy stojakami a końcami poprzeczki spoczywającymi na podpórkach należy zachować 1cm odstępu.



Zeskocznia

10. Zeskocznia jest ustawiona wzdłuż poprzeczki i nie może mieć mniejszych wymiarów niż 5m długości i 3m szerokości. Zaleca się, aby wymiary zeskocznia wynosiły: długość 6m, szerokość 4m, wysokość 0,7m.

Uwaga: Zeskocznia i stojak powinny być wykonane w ten sposób, aby było pomiędzy nimi przynajmniej 10cm odstępu w trakcie konkursu, po to, by zapobiec przesunięciu poprzeczki w sytuacji, gdy ruch stojaków spowodowany jest użyciem zeskocznia.

PRZEPIS 183

SKOK O TYCZCE

Konkurs

1. Zawodnicy mogą poprosić o przesunięcie poprzeczki w stronę zeskocznia tylko w ten sposób, że krawędź poprzeczki bliższa zawodnikowi może być umieszczona w dowolnym punkcie na odcinku od rzutu pionowego tylnego krańca skrzynki do 80cm w stronę zeskoku.

Przed rozpoczęciem konkursu zawodnik musi poinformować odpowiedniego sędziego o odpowiadającej mu odległości poprzeczki od zeskocznia w czasie jego prób i ta odległość musi być odnotowana.

Jeżeli zawodnik chce wprowadzić jakieś zmiany w ustawieniu poprzeczki, musi o tym natychmiast poinformować odpowiedniego sędziego, nie później, niż poprzeczka zostanie ustawiona według wcześniejszej prośby. Jeśli tego nie zrobi, wszelkie poprawki będą mogły nastąpić w ramach limitu czasu, przeznaczonego na wykonanie próby.

Uwaga: Prostopadle do rozbieżni musi być poprowadzona linia o szerokości 1cm i o wyróżniającym się kolorze, na poziomie tylnego krańca skrzynki. Linia ta musi być poprowadzona też na powierzchni zeskocznia i na zewnątrz stojaków.

2. Próba zostaje uznana za nieważną, gdy:

(a) po wykonaniu skoku poprzeczka nie pozostała na podpórkach w wyniku ruchów zawodnika podczas skoku lub

(b) zawodnik przed wykonaniem skoku dotknie podłoża lub zeskocznia jakąkolwiek częścią ciała lub tyczką poza pionową płaszczyznę wyznaczoną przez tylny kraniec skrzynki lub

(c) po odbiciu się od podłoża przemieści dolną dłoń nad górną lub przesunie górną dłoń w kierunku górnego końca tyczki lub

(d) podczas skoku podtrzymuje lub przemieszcza poprzeczkę rękoma.

Uwaga: Nie jest błędem wybiegnięcie w dowolnym punkcie poza białe linie ograniczające rozbieżnię.

Uwaga: Nie jest błędem, jeżeli tyczka dotknie zeskocznia w czasie próby, po tym jak została poprawnie umieszczona w skrzynce.

3. W trakcie konkursu zawodnicy mogą używać substancji polepszających uchwyt zarówno na dłoniach, jak i na tyczce.

4. Po wypuszczeniu tyczki z rąk nikt, łącznie z zawodnikiem, nie może dotknąć tyczki, dopóki nie zacznie ona upadać w stronę rozbieżni (od poprzeczki i stojaków). Jeżeli jednak tyczka została dotknięta i w opinii sędziego interwencja ta spowodowała, że poprzeczka pozostała na swoim miejscu, a powinna być zrzuciona, próbę tą należy uznać za nieważną.

5. Jeżeli w trakcie wykonywania próby tyczka ulegnie złamaniu, próba nie może zostać uznana jako nieważna. W tej sytuacji zawodnik otrzymuje dodatkową próbę.

Rozbieg

6. Rozbieżnia musi mieć minimum 40m długości, a gdy warunki na to pozwalają 45m. Szerokość rozbieżni wynosi $1.22m \pm 0.01m$ i musi być ograniczona białymi liniami o szerokości 5cm.

Uwaga: Na stadionach wybudowanych przed 1 stycznia 2004 rozbieżnia może mieć maks. 1.25m szerokości.

7. Nachylenie rozbieżni w kierunku bocznym nie może wynosić więcej niż 1:100, a na ostatnich 40m rozbieżni nachylenie w kierunku zeskoczeni nie może być większe niż 1:1000.

Urządzenia i sprzęt

8. Skrzynka. Odbicie w skoku o tyczce musi się odbyć ze skrzynki. Skrzynka musi być wykonana z odpowiedniego materiału, możliwie z zaokrąglonymi górnymi krańcami, znajdującymi się na poziomie rozbiegu. Skrzynka musi mieć 1m długości, mierząc wzdłuż dna. Szerokość skrzynki wynosi 60cm przy bliższym krańcu i zwęża się do 15cm na dnie przy dalszym krańcu. Kąt 105° zawarty jest między dnem skrzynki a tylną jej ścianką i wyznacza głębokość skrzynki i jej długość z poziomu rozbiegu.

Dno skrzynki opada z poziomu rozbiegu na przedzie do poziomu 20cm poniżej rozbiegu w punkcie zetknięcia się z tylną ścianką. Skrzynka powinna być skonstruowana w ten sposób, że boczne ścianki są skierowane na zewnątrz i nachylone pod kątem około 120° do podstawy.

Jeżeli skrzynka zrobiona jest z drewna, jej dno powinno być pokryte blachą metalową o szerokości 2.5mm na długości 80cm od przedniego krańca skrzynki.

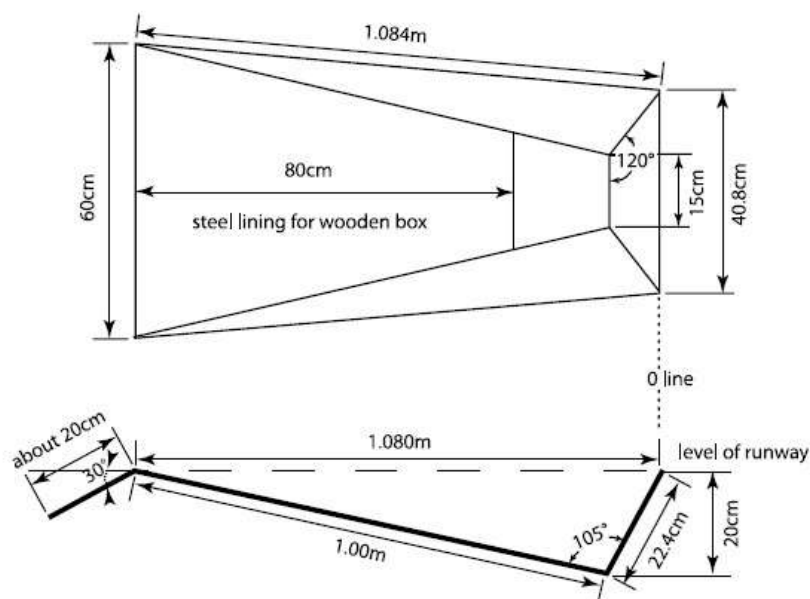


Figure 7 - Pole Vault box (top and side view)

9. Stojaki. Mogą być użyte dowolne stojaki i podpórki, pod warunkiem, że są twarde i sztywne. Metalowe elementy stojaków i ich podstawy muszą być przykryte osłoną o odpowiedniej miękkości aby zapewnić ochronę zawodnikom i tyczkom.

10. Podpórki. Poprzeczka musi spoczywać na kołkach. Końcówki poprzeczki muszą być umieszczone na nich w ten sposób, że poprzeczka dotknięta przez zawodnika lub tyczkę, łatwo spadnie w stronę zeskoku. Kołki nie mogą być pokarbowane lub ponacinane, muszą mieć równą grubość na całej długości i średnicę nie większą niż 13mm.

Kołki nie mogą odstawać więcej niż 55mm od elementów podtrzymujących je. Elementy te muszą mieć gładką powierzchnię i muszą być wyższe od kołków o 35-40mm.

Odległość między kołkami musi się mieścić pomiędzy 4.30m a 4.37m. Kołki nie mogą być pokryte gumą lub innym tworzywem, które wzmacnia przyczepność pomiędzy poprzeczką i kołkami, ani nie mogą zawierać żadnych sprężyn.

Uwaga: Aby zmniejszyć ryzyko kontuzji zawodnika podczas ewentualnego upadku na podstawę stojaków, kołki na których spoczywa poprzeczka, mogą być mieszczzone na ramionach stałe przymocowanych do stojaków, co umożliwi zwiększenie odległości między stojakami bez konieczności wydłużenia poprzeczki.

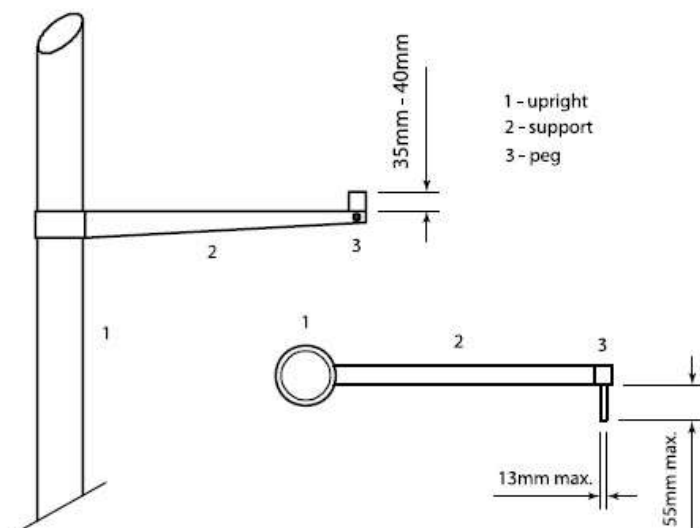


Figure 8 - Pole Vault crossbar support (view from landing area and top view)

Tyczki

11. Zawodnicy mogą używać swoich własnych tyczek. Zawodnik nie może używać tyczki innego zawodnika, chyba że otrzyma na to zgodę.

Tyczka może być wykonana z dowolnego tworzywa lub mieszanki tworzyw, może być dowolnej długości i średnicy, ale powierzchnia tyczki musi być gładka.

Tyczka może mieć na swojej powierzchni warstwę taśmy w miejscu uchwytu oraz warstwę taśmy lub innego tworzywa na przeciwległym końcu.

Zeskocznia

12 W zawodach wymienionych w przypisie ¹⁾ zeskocznia nie może mieć mniej niż 6m długości (licząc od linii, poprowadzonej wzdłuż tylnej ścianki skrzynki, nie wliczając osłon na podstawy stojaków), musi być szeroka na 6m i wysoka na 0.8m. Osłony na podstawy stojaków nie mogą być krótsze niż 2m.

Dla innych zawodów zeskocznia nie może mieć mniej niż 5m długości (nie wliczając osłon na podstawy stojaków) i 5m szerokości. Części zeskocznia wokół skrzynki muszą być umieszczone 10–15cm od skrzynki i muszą być nachylone w stosunku do podłoża o około 45°.

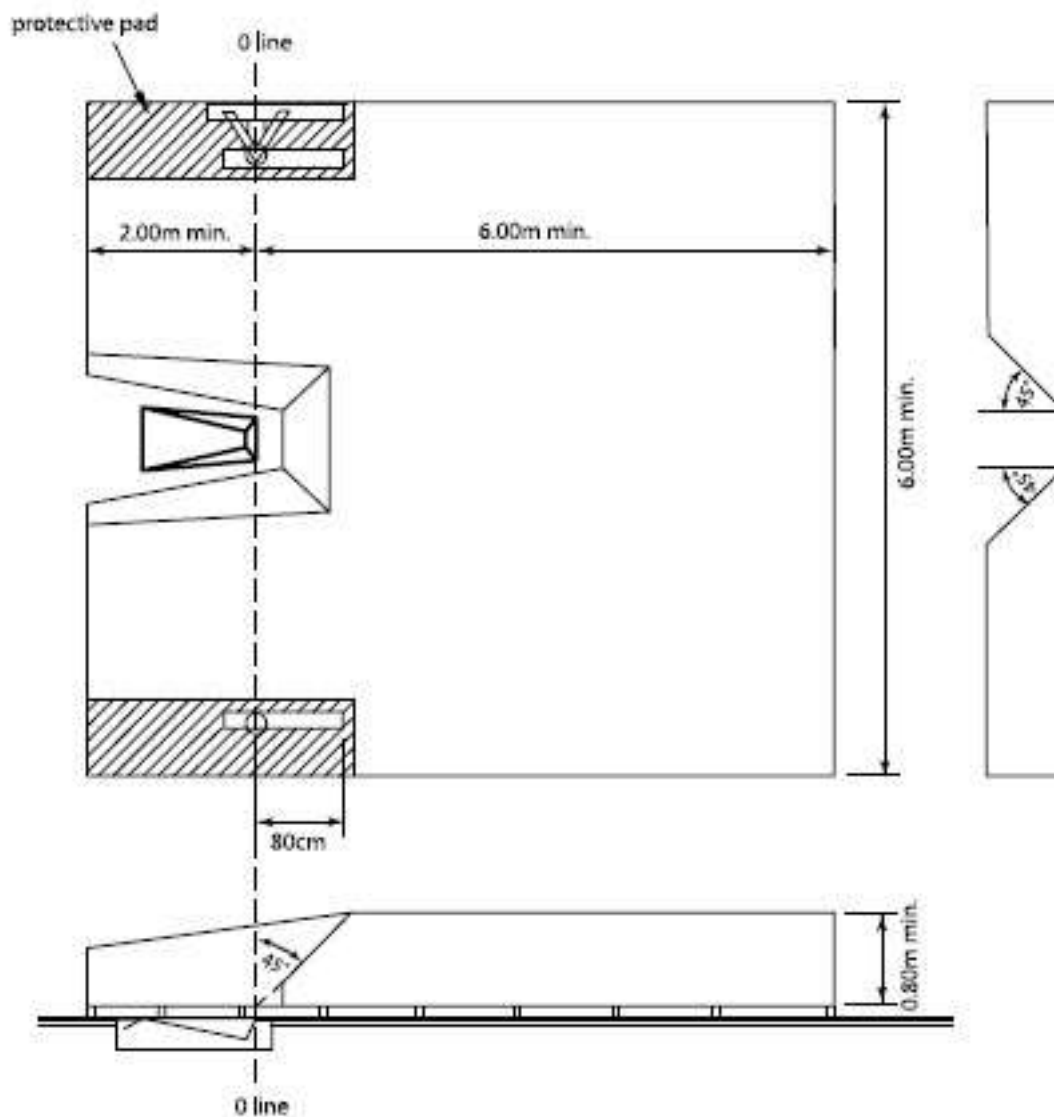


Figure 9 - Pole Vault landing area (top and side views)

B. SKOKI POZIOME

PRZEPIS 184

Ogólne zasady

Mierzenie

1. W skokach poziomych dystanse muszą być zaokrąglone co do najbliższej 0.01m poniżej osiągniętego dystansu, jeżeli ten nie jest wyrażony w pełnych centymetrach

Rozbieżnia

2. Minimalna długość rozbieżni wynosi 40m, mierzona od linii odbicia do końca rozbieżni. Szerokość rozbieżni, ograniczona liniami o szerokości 5cm, wynosi $1.22\text{m} \pm 0.01\text{m}$.

Uwaga: Na obiektach wybudowanych przed 1 stycznia 2004 rozbieżnia może mieć maks. 1.25m szerokości.

3. Maksymalne boczne nachylenie rozbieżni może wynosić 1:100. Na ostatnich 40m rozbiegu nachylenie w stronę kierunku biegu nie może być większe niż 1:1000.

Prędkość wiatru – mierzenie

4. Prędkość wiatru musi być mierzona przez 5 sekund od momentu, gdy zawodnik mija miejsce zaznaczone na rozbiegu – dla skoku w dal 40m od linii odbicia, dla trójskoku – 35m. Jeżeli rozbieg zawodnika wynosi mniej niż, odpowiednio, 40m i 35m, prędkość wiatru należy mierzyć od momentu, gdy zawodnik zaczął bieg.

5. Urządzenie, rejestrujące prędkość wiatru należy umieścić w odległości 20m od linii odbicia. Urządzenie musi być mieszczące na wysokości 1.22m i nie dalej niż 2m od rozbieżni.

6. Urządzenie rejestrujące prędkość wiatru, użyte przy pomiarach wiatru dla skoków, musi spełnić te same wymagania, co urządzenie używane do pomiaru przy biegach sprinterskich.

PRZEPIS 185

SKOK W DAL

Konkurs

1. Próba zostaje uznana za nieważną, gdy:

(a) zawodnik dotyka jakiegokolwiek części ciała podłoża za linią odbicia w momencie odbicia lub próby odbicia lub

(b) odbicie nastąpi na zewnątrz belki, obojętnie czy nastąpi to przed, czy za przedłużeniem linii odbicia lub

(c) zawodnik dotknie podłoża pomiędzy linią odbicia a zeskoczną lub

(d) podczas wykonywania rozbiegu lub skoku wykona salto lub przewrót,

(e) podczas lądowania dotknie jakiegokolwiek części ciała podłoża na zewnątrz zeskoczni bliżej linii odbicia niż najbliższy ślad, jaki zostawił na piasku lub

(f) podczas opuszczania zeskoczni przez zawodnika pierwszy kontakt stopy z podłożem na zewnątrz zeskoczni nastąpi w miejscu bliższym od linii odbicia niż najbliższy ślad, jaki zostawił na piasku, łącznie ze śladami będącymi efektem utraty równowagi w zeskoczni, które są bliżej linii odbicia niż pierwszy ślad, jaki zostawił na zeskoczni.

Uwaga: Nie jest błędem wykonanie rozbiegu poza białymi liniami ograniczającymi rozbieg.

Uwaga: Nie jest błędem (patrz przepis 185.1(b)), jeżeli część buta lub stopy zawodnika dotyka podłoża na zewnątrz belki przed linią odbicia.

Uwaga: Nie jest błędem, jeżeli zawodnik podczas lądowania dotknie jakiegokolwiek części ciała podłoża poza zeskoczną, chyba, że jest to pierwszy kontakt z podłożem po skok, lub zawodnik narusza tym przepis 185.1(e).

Uwaga: Nie jest błędem, jeżeli zawodnik, po uprzednim poprawnym opuszczeniu zeskocznici, powraca krocząc po zeskocznici.

Uwaga: Nie jest błędem, jeżeli poza przypadkiem opisanym w przepisie 185.1(b) zawodnik wykona odbicie sprzed belki.

2. Opuszczając zeskocznice zawodnik musi postawić stopę dalej w stosunku do linii odbicia niż najbliższy ślad, jaki zostawił na piasku (patrz przepis 185.1(f)).

Uwaga: W powyższym przepisie należy brać pod uwagę pierwszy kontakt z granicą zeskocznici lub powierzchnią poza zeskocznice

3. Wszystkie skoki muszą być mierzone od najbliższego śladu, jaki zawodnik zaznaczył jakąkolwiek częścią ciała, do linii odbicia lub jej przedłużenia (patrz przepis 185.1(f)). Pomiar musi być poprowadzony po linii prostopadłej do linii odbicia lub jej przedłużenia.

Belka

4. Odbicie powinno nastąpić z belki, która jest zrównana z poziomem rozbiegu i powierzchnią zeskocznici. Krawędź belki bliższa zeskocznici stanowi linię odbicia. Bezpośrednio za linię odbicia należy umieścić listwę z warstwą plasteliny, aby sędziowie mogli cenić ważność skoku.

5. Odległość między linią odbicia a dalszym krańcem zeskocznici musi wynosić minimum 10m.

6. Linia odbicia musi być umieszczona od 1m do 3m od bliższego krańca zeskocznici.

7. Konstrukcja belki. Belka musi być prostokątnego kształtu, wykonana z drewna lub innego odpowiedniego i sztywnego tworzywa, na którym kolce się zaczepią, a nie poślizgną. Długość belki wynosi $1.22m \pm 0.01m$, szerokość 20cm ($\pm 2mm$), grubość maksymalnie 10cm. Belka musi być biała.

8. Listwa z warstwą plasteliny. Powinna zawierać sztywną listwę, długą na $1.22m \pm 0.01m$ i szeroką na 10cm ($\pm 2mm$), wykonaną z drewna lub innego odpowiedniego materiału o kolorze kontrastującym z belką służącą do odbicia. Jeżeli jest to możliwe, kolor plasteliny powinien być w kontrastującym kolorze. Listwę należy umieścić w zagłębieniu rozbiegu, po stronie belki bliższej zeskocznici. Wysokość listwy powinna wznosić się od poziomu rozbiegu do wysokości 7mm ($\pm 1mm$). Krawędzie listwy mogą być nachylone pod kątem 45° do rozbiegu – wtedy krawędź zwrócona w stronę rozbieżni musi być pokryta na całej długości warstwą plasteliny o grubości 1mm – albo ścięte w ten sposób, że zagłębienie wypełnione plasteliną będzie nachylone do rozbiegu pod kątem 45° .

Górna warstwa listwy powinna być także pokryta warstwą plasteliny na całej jej długości na odcinku około 10mm od strony rozbieżni.

Listwa musi być umieszczona w zagłębieniu w taki sposób, aby cała konstrukcja była odpowiednio sztywna, aby utrzymać siłę, z jaką zawodnik się odbija.

Powierzchnia listwy poza plasteliną powinna być pokryta tworzywem, na którym kolce się zaczepią, a nie poślizgną. Warstwa plasteliny może być wygładzona waleczkiem lub odpowiednim skrobakiem, aby usunąć z niej ślady pozostawione przez zawodnika.

Uwaga: Bardzo pomocne jest posiadanie kilku zapasowych listew po to, by w sytuacji, gdy należy usunąć ślad, listwę wymienić i nie opóźniać konkursu.

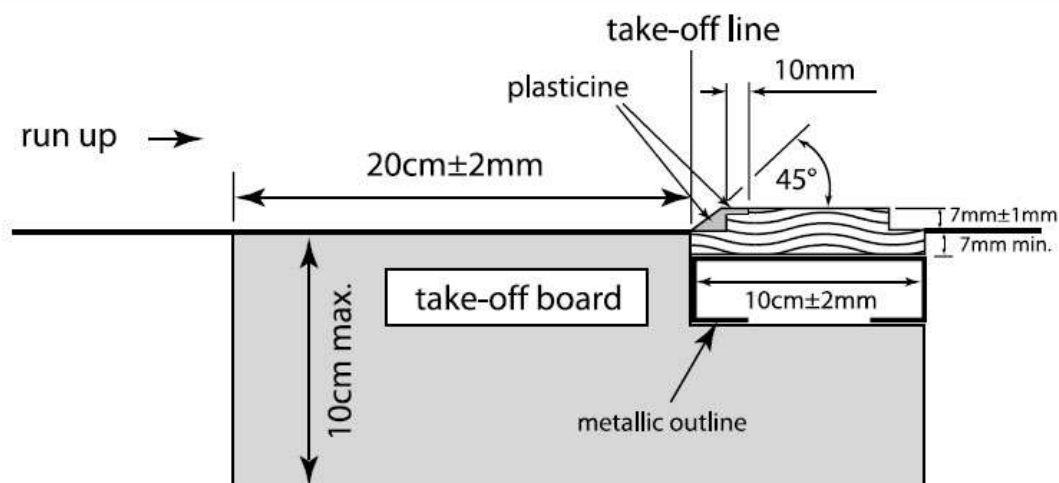


Figure 10 - Take-off board and plasticine indicator board

Zeskocznia

9. Szerokość zeskocznia musi wynosić minimum 2.75m, a maksymalnie 3m. Powinna być umiejscowiona w ten sposób, że przedłużenie linii przechodzącej przez środek rozbiegu pokrywa się ze środkiem zeskocznia.

Uwaga: Jeżeli oś rozbiegu nie pokrywa się z osią zeskocznia, należy poprowadzić taśmę lub dwie taśmy, ograniczające zeskocznia tak, aby te osie się pokrywały.

10. Zeskocznia musi być wypełniona miękkim i wilgotnym piaskiem w ten sposób, aby poziom piasku był równy poziomowi rozbieżni.

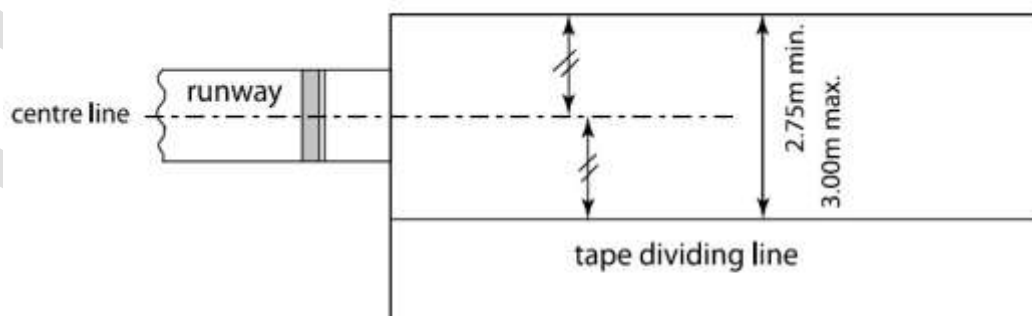


Figure 11 - Centralised Long Jump / Triple Jump landing area

PRZEPIS 186

TRÓJSKOK

Przepisy obowiązujące dla skoku w dal dotyczą również trójskoku z następującymi adnotacjami:

Konkurs

1. Wykonując trójskok, należy wykonać trzy następujące po sobie odpowiednie skoki w określonej kolejności.
2. Pierwszy skok należy wykonać w ten sposób, że zawodnik ląduje na tę samą stopę, z której się odbił; po drugim skoku („krok”) musi wylądować na nogę przeciwną, z której następnie wykonuje ostatni skok. Nie jest błędem, jeżeli zawodnik podczas skoku dotknie podłoża nogą wymachową.

Uwaga: Przepis 185.1(c) nie ma zastosowania w trójskoku dla przewidzianych w konkurencji odbić.

Belka

3. Odległość między linią odbicia a dalszym krańcem zeskoczni dla mężczyzn nie może wynosić mniej niż 21m.
4. W zawodach podanych w przypisie ¹⁾ zaleca się, aby linia odbicia znajdowała się nie bliżej zeskoczni niż 13m dla mężczyzn i 11m dla kobiet. W każdym innym zawodach odległość ta powinna być odpowiednia do poziomu zawodów.
5. Pomiędzy belką a zeskoczną musi się znajdować odpowiednio twarda i płaska powierzchnia o szerokości $1.22m \pm 0.01m$ do oddania drugiego i trzeciego skoku.

Uwaga: Na obiektach wybudowanych przed 1 stycznia 2004 powierzchnia ta może mieć maks. 1.25m szerokości.

C. KONKURENCJE RZUTOWE

PRZEPIS 187

Ogólne zasady**Oficjalny sprzęt**

1. We wszystkich międzynarodowych zawodach używany sprzęt musi odpowiadać standardom IAAF. Ponadto używany sprzęt musi mieć przyznany ważny certyfikat IAAF, dopuszczający sprzęt do użycia. Poniższa tabela przedstawia sprzęt używany w poszczególnych grupach wiekowych:

<i>Sprzęt</i>	<i>Kobiety – wszystkie kat. wiekowe</i>	<i>Mężczyźni Junior młodszy</i>	<i>Mężczyźni Junior</i>	<i>Mężczyźni Senior</i>
Kula	4.000kg	5.000kg	6.000kg	7.260kg
Dysk	1.000kg	1.500kg	1.750kg	2.000kg
Młot	4.000kg	5.000kg	6.000kg	7.260kg
Oszczep	600g	700g	800g	800g

Uwaga: Aktualne standardy, które są wymagane przy certyfikacji oraz najnowsze procedury, jak np. procedura certyfikacji, dostępne są w biurze IAAF oraz na stronie internetowej IAAF.

2. Oprócz wymienionej niżej sytuacji, każdy sprzęt powinien być dostarczony przez organizatora zawodów. Delegat techniczny, bazując na regulacjach technicznych danych zawodów, może zezwolić zawodnikom na stosowanie własnego sprzętu. Sprzęt ten musi posiadać certyfikat IAAF, musi być sprawdzony, oznaczony i dopuszczony przez komitet organizacyjny przed rozpoczęciem konkurencji, a używać go może każdy z zawodników. Sprzęt nie może być zaakceptowany, jeżeli ten sam model jest dostarczony przez organizatora.

3. Nie można wprowadzać żadnych modyfikacji w sprzęcie podczas rozgrywanego konkursu.

Wspomaganie

4. (a) Zawodnik nie może stosować żadnych ułatwień – np. bandażować dwóch lub więcej palców razem lub używać ciężarków przytwierdzonych do ciała – które w jakikolwiek sposób wspomagają wykonywanie próby. Bandażowanie palców i dłoni jest dozwolone pod warunkiem, że w wyniku tego dwa lub więcej palców nie są ze sobą złączone w taki sposób, że palce nie mogą wykonywać ruchów oddzielnie. Każde zabandażowanie musi być zgłoszone i okazane sędziemu głównemu konkurencji przed jej rozpoczęciem.

(b) Zawodnik nie może używać rękawic, z wyjątkiem rzutu młotem. W tym przypadku rękawice powinny być gładkie po obu stronach a wszystkie palce, oprócz kciuka, nie mogą być całkowicie osłonięte.

(c) Aby uzyskać lepszy chwyt, zawodnik może użyć odpowiedniej substancji tylko na dłoniach lub rękawicy (w przypadku rzutu młotem). Zawodnicy miotający kulą mogą dodatkowo użyć substancji na szyi. Dodatkowo, w pchnięciu kulą i rzucie dyskiem zawodnik może pokryć taką substancją również sprzęt.

Koło do rzutów

5. Obręcz koła musi być wykonana z żelaza lub stali lub innego odpowiedniego tworzywa. Górna krawędź obręczy powinna się pokrywać z poziomem podłoża wokół. Nawierzchnia wokół koła może być betonowa, syntetyczna, asfaltowa, drewniana lub wykonana z innego odpowiedniego tworzywa.

Wewnątrz koła nawierzchnia może być betonowa, asfaltowa lub wykonana z innego tworzywa, które nie jest śliskie. Powierzchnia wewnątrz koła musi być obniżona w stosunku do górnej krawędzi obręczy o $2\text{cm} \pm 6\text{mm}$.

W przypadku pchnięcia kulą można używać koła przenośnego, pod warunkiem że powyższe wymagania są spełnione.

6. Średnica koła wewnątrz obręczy musi wynosić $2.135\text{m} \pm 5\text{mm}$ dla pchnięcia kulą i rzutu młotem oraz $2.50\text{m} \pm 5\text{mm}$ dla rzutu dyskiem.

Obręcz koła musi mieć grubość minimum 6mm i musi być koloru białego.

Konkurs rzutu młotem może się wyjątkowo odbywać z użyciem koła przeznaczonego do rzutu dyskiem, pod warunkiem że jego średnica zostanie zmniejszona z 2.50m do 2.135m przez umieszczenie wewnątrz koła obręczy (wkładki) o odpowiednim wymiarze.

Uwaga: Kolor tej dodatkowej obręczy (wkładki) musi być innego koloru niż biały, by linie opisane w p. 187.7 były widoczne.

7. Na zewnątrz koła, po obydwu jego stronach, należy poprowadzić dwie białe linie o szerokości 50mm i długości 75cm. Linie mogą być namalowane lub wykonane z drewna lub innego odpowiedniego materiału. Linie te są przedłużeniem średnicy koła, która tworzy kąt prosty z dwusieczną kąta sektora rzutów.

8. Zawodnik nie może rozprowadzać żadnej substancji w kole ani na swoich butach.

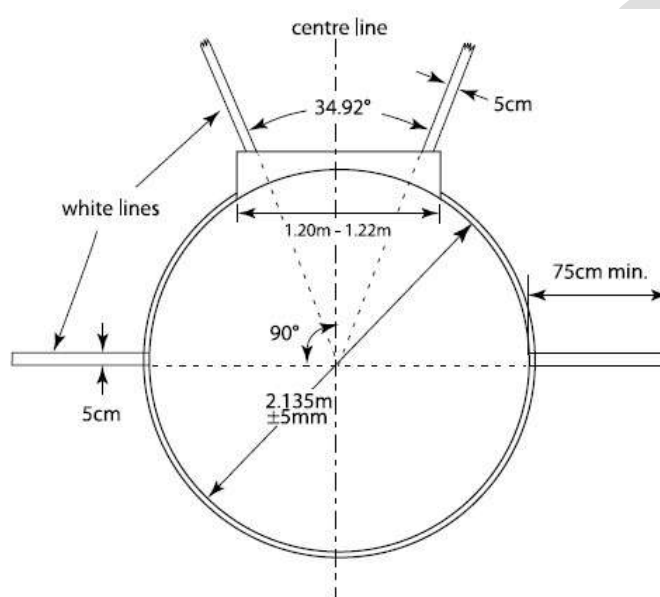


Figure 12 - Layout of Shot Put circle

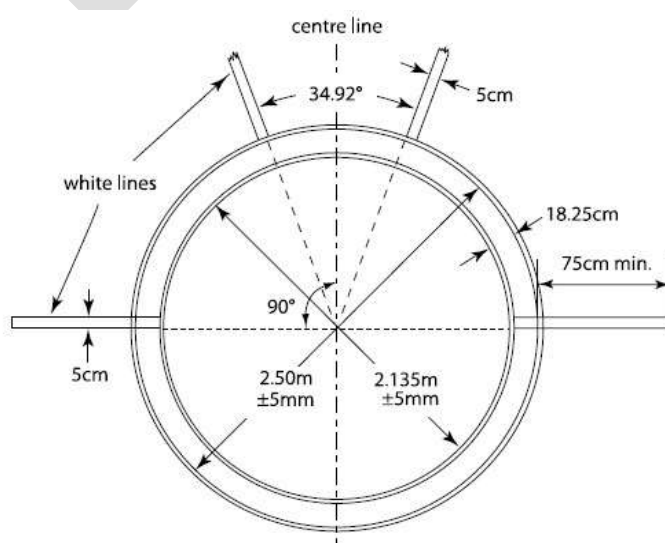


Figure 15 - Layout of concentric circles for Discus and Hammer Throw circle

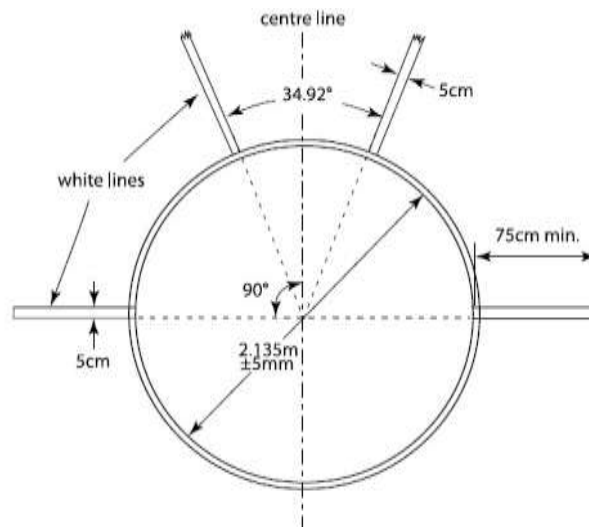


Figure 14 - Layout of Hammer Throw circle

Rozbieżnia do rzutu oszczepem

9. W rzucie oszczepem minimalna długość rozbieżni wynosi 30m. Jeżeli warunki na to pozwalają, rozbieżnia powinna mieć długość 33.5m. Rozbieżnia musi być zaznaczony przez dwie równoległe linie szerokie na 5cm, oddalone od siebie o 4m. Rzut musi nastąpić sprzed łuku, który stanowi wycinek koła o promieniu 8m. Łuk musi być oznaczony linią szeroką na 7cm, namalowaną na podłożu lub wykonaną z drewna lub innego odpowiedniego tworzywa, które nie ulega zniszczeniu, np. plastiku. Linia musi być biała i znajdować się na poziomie rozbiegu. Od miejsca zetknięcia się linii wyrzutu z liniami ograniczającymi rozbieg należy poprowadzić z obu stron linie w kierunku zewnętrznym, ustawione pod kątem prostym do linii wyznaczających rozbieg.

Maksymalne boczne nachylenie rozbieżni może wynosić 1:100, a na ostatnich 20m rozbiegu nachylenie rozbiegu w kierunku biegu nie może być większe niż 1:1000

Sektor rzutów

10. Sektor rzutów powinien mieć nawierzchnię żuźlową lub trawiastą lub z innego odpowiedniego materiału, na którym sprzęt może zostawić ślad.

11. Maksymalne nachylenie sektora rzutów w kierunku rzutu nie może być większe niż 1:1000.

12. (a) Poza rzutem oszczepem, sektor rzutów musi być oznaczony dwiema liniami szerokości 5cm, ograniczającymi sektor rzutów pod kątem 34.92° w ten sposób, że jeśliby przedłużyć wewnętrzne krawędzie tych linii, przeszłyby one przez środek koła.

Uwaga: Sektor rzutów o kącie 34.92° może być wyznaczony przez odmierzenie dystansu 12m między dwiema liniami ograniczającymi sektor w odległości 20m od środka koła (co jest równe $20 \times 0.60\text{m}$) Na tej podstawie, z każdym metrem w stronę rzutu, szerokość sektora wzrasta o 0.60m.

(b) W rzucie oszczepem sektor rzutów oznaczony jest liniami o szerokości 5cm w ten sposób, że jeśliby przedłużyć wewnętrzne krawędzie linii ograniczających sektor, przedłużenia te przebiegałyby przez przecięcia linii ograniczających rozbieg z linią wyrzutu i przeszłyby przez środek okręgu, na którym oparta jest linia wyrzutu. W związku z powyższym kąt sektora rzutów wynosi 29°.

Próby

13. W pchnięciu kulą, rzucie dyskiem i młotem sprzęt powinien być wyrzucony z koła, a w przypadku rzutu oszczepem z rozbieżni. W przypadku prób wykonywanych z koła zawodnik musi rozpocząć swoją próbę od nieruchomej pozycji w kole. Zawodnik może dotykać wewnętrznej części obręczy koła. W pchnięciu kulą zawodnik może też dotykać wnętrza progu opisanego w przepisie 188.2.

14. Próba zostaje uznana za nieważną, gdy:

- (a) zawodnik w nieprawidłowy sposób wypuści kulę lub oszczep,
- (b) po wejściu do koła i rozpoczęciu wykonywania próby zawodnik dotknie którąkolwiek częścią ciała górnej krawędzi obręczy lub powierzchni poza kołem,
- (c) w pchnięciu kulą zawodnik dotknie którąkolwiek częścią ciała progu, oprócz wewnętrznej części progu,
- (d) w rzucie oszczepem zawodnik dotknie którąkolwiek częścią ciała linii ograniczających rozbieżnię lub powierzchni poza rozbieżnią.

Uwaga: Nie jest błędem, gdy dysk lub którąkolwiek część młota uderzy w klatkę po wykonaniu rzutu, pod warunkiem, że żaden inny przepis nie był naruszony.

15. Pod warunkiem, że w czasie wykonywania próby żaden z przepisów odnoszących się do danej z konkurencji rzutnej nie został naruszony, zawodnik może przerwać próbę, odłożyć sprzęt wewnątrz lub na zewnątrz koła lub rozbieżni i może je/ją opuścić.

W przypadku opuszczenia koła lub rozbiegu, zawodnik musi postąpić według przepisu 187.17 przed powrotem do koła, by na nowo rozpocząć próbę.

Uwaga: Wszelkie dozwolone w tym przepisie czynności muszą być wykonane w ramach limitu czasu, jaki przysługuje zawodnikowi na wykonanie próby, zgodnie z przepisem 180.16.

16. Błędem jest, gdy kula, dysk, głowa młota lub grot oszczepu dotknie w pierwszej kolejności podłoża na linii ograniczającej sektor rzutów lub podłoża poza sektorem.

17. Zawodnik nie może opuścić koła lub rozbiegu, dopóki sprzęt nie dotknie podłoża.

(a) W rzutach wykonywanych z koła pierwszy kontakt zawodnika z górną krawędzią obręczy lub podłożem poza kołem musi nastąpić w tył od białych linii, które są wyznaczone na zewnątrz koła i są przedłużeniem średnicy koła (przepis 187.7)

Uwaga: Pierwszy kontakt z górną krawędzią obręczy lub z podłożem poza kołem uznawane jest za opuszczenie koła.

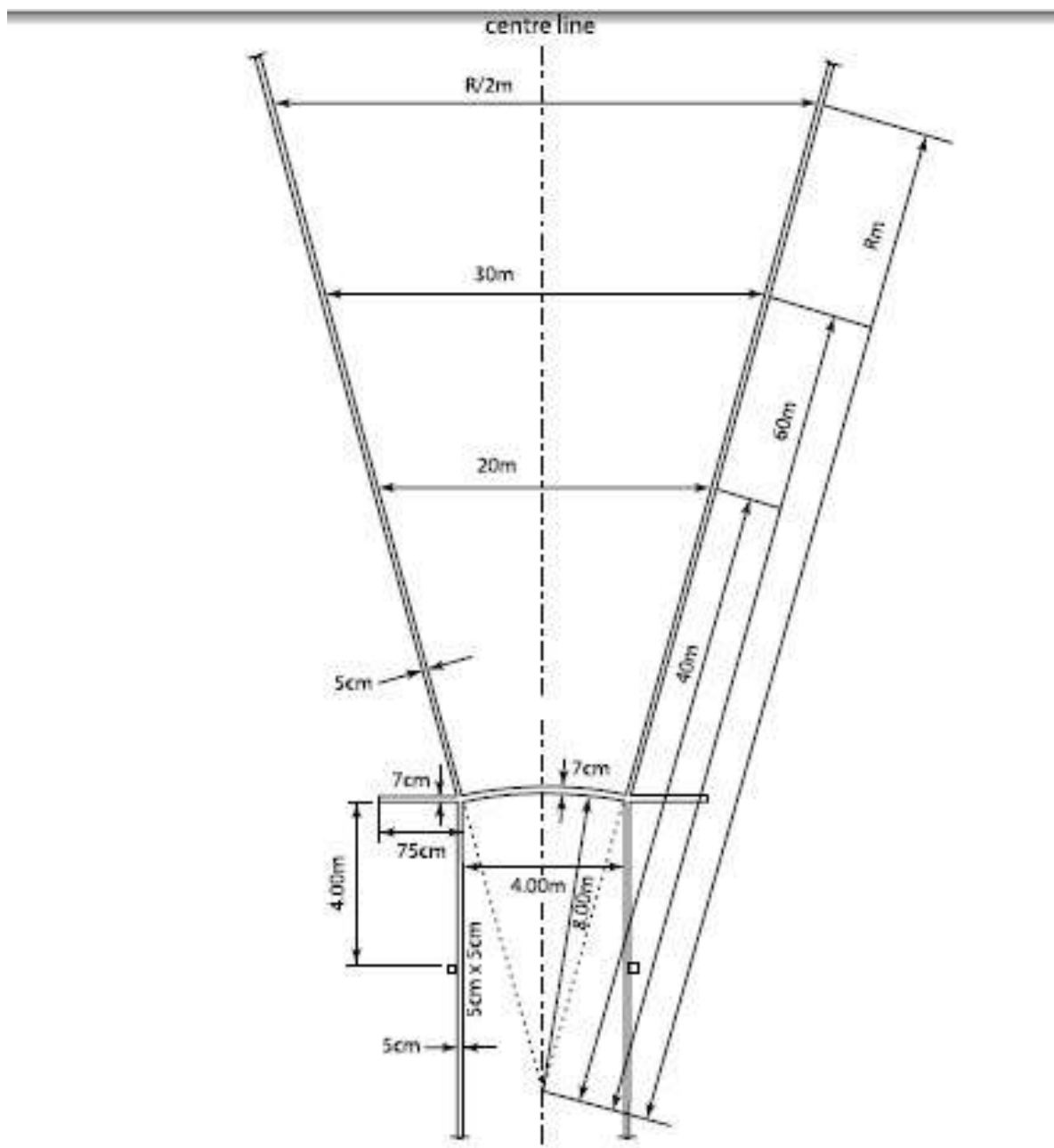


Figure 16 - Javelin Throw runway and landing sector (not to scale)

(b) W przypadku rzutu oszczepem, gdy zawodnik opuszcza rozbieg, pierwszy kontakt z linią boczną ograniczającą rozbieg lub podłożem poza rozbiegiem musi nastąpić przed łukową linią wyrzutu lub przed liniami będącymi jej przedłużeniem, prostopadłymi do linii bocznych rozbieżni (przepis 187.9). Gdy oszczep dotknie podłoża, zawodnik musi prawidłowo opuścić rozbieg, mijając linię poprowadzoną w poprzek rozbieżni (namalowaną, teoretyczną lub oznaczoną wskaźnikami), 4m od krawędzi linii wyrzutu. Dopuszcza się oznaczenie tego punktu dwoma znacznikami umieszczonymi poza rozbiegiem. W momencie gdy oszczep dotyka podłoża, zawodnik musi się znajdować pomiędzy linią 4m a linią wyrzutu oraz pomiędzy liniami ograniczającymi rozbieg.

18. Po wykonaniu rzutu sprzęt musi być odłożony w wyznaczone miejsce w pobliżu koła lub rozbiegu – nie może być odrzucany.

Pomiar

19. We wszystkich konkurencjach rzutowych odległości muszą być zaokrąglane do najbliższego 0.01m poniżej osiągniętego dystansu, jeżeli ten nie jest wyrażony w pełnych centymetrach.

20. Pomiar danej próby musi być dokonany bezpośrednio po jej wykonaniu:

(a) Należy poprowadzić taśmę od najbliższego śladu, jaki pozostawiła w sektorze rzutów kula, dysk lub głowica młota, przez punkt środkowy koła do rzutów, a odległość należy odczytać na wysokości wewnętrznej krawędzi obręczy koła.

(b) W przypadku rzutu oszczepem należy poprowadzić taśmę od miejsca pierwszego zetknięcia się grotu oszczepu z podłożem przez punkt środkowy koła, na którym jest oparta linia wyrzutu, a odległość należy odczytać na wysokości wewnętrznej krawędzi linii wyrzutu.

Znaczniki

21. Flagi lub znaczniki mogą być użyte do oznaczenia najlepszego wyniku każdego z zawodników. Powinny być one umieszczone wzdłuż sektora i poza liniami ograniczającymi sektor.

Flagi lub znaczniki mogą także być użyte do oznaczenia odległości aktualnego rekordu świata, kontynentu, regionu, kraju lub mitingu.

PRZEPIS 188

PCHNIĘCIE KULĄ

1. Konkurs

1. Kula musi być pchnięta jedną dłonią od barku. W czasie gdy zawodnik zajmuje miejsce w kole, by rozpocząć rzut, kula musi dotykać lub znajdować się w bliskiej odległości od szyi, podbródka lub brody. Ręka nie może być opuszczona poniżej tej pozycji w czasie wykonywania pchnięcia. Pchnięcie nie może być wykonane spoza linii barków.

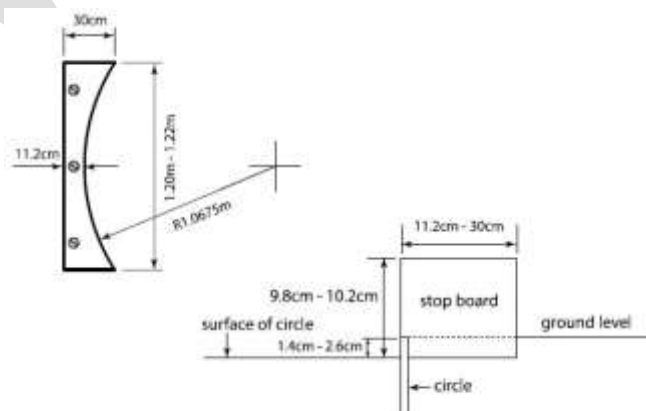


Figure 17 - Shot Put stop board (top and side view)

Uwaga: Podczas pchnięcia niedozwolone są ruchy zawodnika wokół osi poziomej i poprzecznej.

Próg

2. Konstrukcja. Próg musi być biały, wykonany z drewna lub innego odpowiedniego tworzywa. Musi mieć kształt łuku, aby jego wewnętrzna krawędź pokrywała się z wewnętrzną krawędzią obręczy koła, i być prostopadły do powierzchni wewnątrz koła. Próg musi być tak umieszczony, aby jego środek pokrywał się ze środkiem sektora rzutów i musi być trwale przymocowany do podłoża lub betonowej powierzchni otaczającej koło.

Uwaga: Progi wykonane według standardów IAAF z lat 1983/84 są nadal akceptowane.

3. Wymiary. Szerokość progu wynosi od 11.2cm do 30cm. Długość łuku wewnątrz wynosi 1.21m \pm 0.01. Wysokość progu ponad powierzchnię wewnątrz koła wynosi 10cm \pm 0.2cm

Kula

4. Konstrukcja. Kula musi być wykonana z żelaza, mosiądzu lub innego metalu twardszego od mosiądzu lub może być pokryta takim tworzywem, wypełniona ołowiem lub innym masywnym tworzywem. Kula musi mieć wyraźny kulisty kształt, a jej powierzchnia musi być gładka. Aby kulę można było uznać za gładką, nierówności na powierzchni nie mogą być większe niż 1.6 μ m, co odpowiada klasie gładkości N7.

5. Kula musi spełniać następujące standardy

	Kobiety	Juniorzy młodszy	Juniorzy	Seniorzy
Minimalna masa, potrzebna do zatwierdzenia do zawodów i akceptacji rekordów	4.000kg	5.000kg	6.000kg	7.260kg
<i>Informacje dla producentów: zakres norm sprzętu, dostarczanego do użycia w zawodach</i>				
Minimalna masa	4.005kg	5.005kg	6.005kg	7.265kg
Maksymalna masa	4.025kg	5.025kg	6.025kg	7.285kg
Minimalna średnica	95mm	100mm	105mm	110mm
Maksymalna średnica	110mm	120mm	125mm	130mm

PRZEPIS 189

RZUT DYSKIEM

1. Konstrukcja. Dysk może być jednolity lub wydrążony, powinien być wykonany z drewna lub innego odpowiedniego tworzywa, z otaczającą go zaokrągloną metalową obręczą. Przekrój obręczy musi być okrągły, o promieniu około 6mm. Dysk może posiadać na swojej powierzchni bocznej metalowe wkładki po obu stronach. Dysk może być wykonany bez

wkładek, pod warunkiem że powierzchnia dysku jest płaska oraz wymiary i masa są zgodne z wymaganiami.

Każda ze stron dysku musi być identyczna i wykonana bez wgłębień, występow lub ostrych krawędzi. Obie strony powinny zwięzać się w linii prostej poprowadzonej od krzywizny obręczy do koła o promieniu od 25mm do 28.5mm, którego środek jest środkiem dysku.

Profil dysku musi być następujący: od zaokrąglonej krawędzi obręczy grubość dysku wzrasta jednorodnie do maksymalnej grubości (D). Ta maksymalna wartość jest osiągnięta w odległości od 25 mm do 28.5mm od osi dysku (Y). Od tego punktu do osi Y grubość dysku jest stała. Górna i dolna strona dysku musi być identyczna, ponadto dysk musi być symetryczny, co odnosi się do rotacji wzdłuż osi Y.

Powierzchnia dysku, łącznie z metalową obręczą, nie może mieć żadnych nierówności; dysk musi być gładki i równy na całej powierzchni.

2. Dysk musi spełniać następujące standardy:

	Kobiety	Juniorzy młodszy	Juniorzy	Seniorzy
Minimalna masa, potrzebna do zatwierdzenia do zawodów i akceptacji rekordów	1.000kg	1.500kg	1.750kg	2.000kg
<i>Informacje dla producentów: zakres norm sprzętu, dostarczanego do użycia w zawodach</i>				
Minimalna masa	1.005kg	1.505kg	1.755kg	2.005kg
Maksymalna masa	1.025kg	1.525kg	1.775kg	2.025kg
<i>Zewnętrzna średnica metalowej obręczy</i>				
Minimalna	180mm	200mm	210mm	219mm
Maksymalna	182mm	202mm	212mm	221mm
<i>Średnica wkładki metalowej lub płaskiej powierzchni środkowej</i>				
Minimalna	50mm	50mm	50mm	50mm
Maksymalna	57mm	57mm	57mm	57mm
<i>Grubość wkładki metalowej lub płaskiej powierzchni środkowej</i>				
Minimalna	37mm	38mm	41mm	44mm
Maksymalna	39mm	40mm	43mm	46mm
<i>Grubość obręczy metalowej (6mm od krawędzi)</i>				
Minimalna	12mm	12mm	12mm	12mm
Maksymalna	13mm	13mm	13mm	13mm

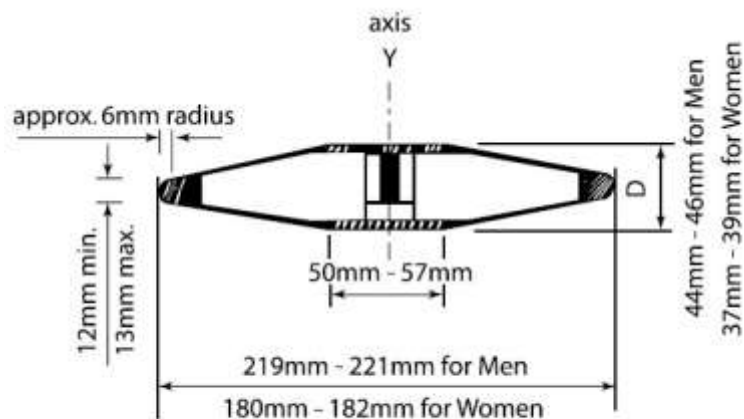


Figure 18 – Discus

PRZEPIS 190**KŁATKA DO RZUTÓW DYSKIEM**

1. Wszystkie rzuty dyskiem muszą być wykonane z osłony lub klatki, by zapewnić bezpieczeństwo widzom, sędziom oraz zawodnikom. Klatka opisana w tym przepisie powinna być stosowana, gdy konkurs rozgrywa się na stadionie równocześnie z innymi konkurencjami lub gdy konkurs rozgrywa się poza stadionem w obecności widzów. Jeżeli te warunki nie dotyczą takiej sytuacji, w szczególności jeśli chodzi o rzutnie treningowe, zastosowanie prostszych konstrukcji jest wystarczające. Wszelkie rady są dostępne w krajowych organizacjach i w biurze IAAF.

Uwaga: Klatka do rzutu młotem opisana w przepisie 192 może być również użyta w rzucie dyskiem, albo w przypadku umieszczenia koncentrycznego koła (2.135/2.50m), albo przez użycie powiększonej wersji (z obrotowymi panelami) klatki z osobnym kołem do rzutu dyskiem, umieszczonym przed kołem do rzutu młotem.

2. Klatka musi być zaprojektowana, wykonana i umieszczona w ten sposób, aby była zdolna zatrzymać dysk o masie 2kg, poruszający się z prędkością maks. 25 m/s. Klatka musi być ustawiona tak, by nie istniało ryzyko rykoszetu lub odbicia się od klatki dysku w stronę zawodnika albo ponad górną krawędź klatki. Pod warunkiem spełnienia tych wymagań, każdy rodzaj klatki lub konstrukcji może być używany.

3. Klatka musi mieć kształt litery „U”. Szerokość klatki u wyjścia (wrót) od strony sektora rzutów musi mieć 6m i musi być oddalona o 7m od środka koła do rzutów. Krańcowe punkty, szerokiego na 6m wyjścia klatki muszą stanowić wewnętrzną krawędź siatki. Wysokość paneli siatki lub zwisającej z konstrukcji siatki w jej najniższym punkcie musi wynosić przynajmniej 4m.

Konstrukcję klatki i siatkę należy odpowiednio zabezpieczyć, aby zapobiec wypadnięciu dysku przez jakiegokolwiek łączenia w konstrukcji siatki pod panelami siatki lub ponad zwisającą na konstrukcji siatką.

Uwaga: Ułożenie tylnych paneli siatki nie jest znaczące, pod warunkiem że siatka znajduje się minimum 3.00m od środka koła do rzutów.

Uwaga: Każdy nowy projekt klatki zapewniający taki sam stopień bezpieczeństwa, w których strefy zagrożeń nie wzrastają w stosunku do konwencjonalnych konstrukcji, może otrzymać certyfikat IAAF.

Uwaga: Bok klatki umieszczony po stronie bieżni może być wydłużony i/lub można podnieść jego wysokość, aby zwiększyć ochronę zawodników rywalizujących na przyległej bieżni podczas konkursu rzutu dyskiem.

4. Siatka zawieszona na klatce musi być wykonana z odpowiedniego naturalnego lub syntetycznego sznura lub alternatywnie z cienkiej, rozciągliwej stalowej linki. Maksymalny wymiar oczek siatki może wynosić 44m dla sznura i 50mm dla stalowej linki.

Uwaga: Dalsze wymagania i standardy dla siatki oraz procedury bezpieczeństwa dostępne są w instrukcji IAAF.

5. Maksymalne niebezpieczeństwo w czasie konkursu rzutu dyskiem z wyżej opisanej klatki istnieje w sektorze 69°, gdy w konkursie rywalizują zawodnicy prawo i leworęczni. Pozycja i ustawienie klatki na stadionie jest z tego powodu krytycznym punktem bezpieczeństwa.

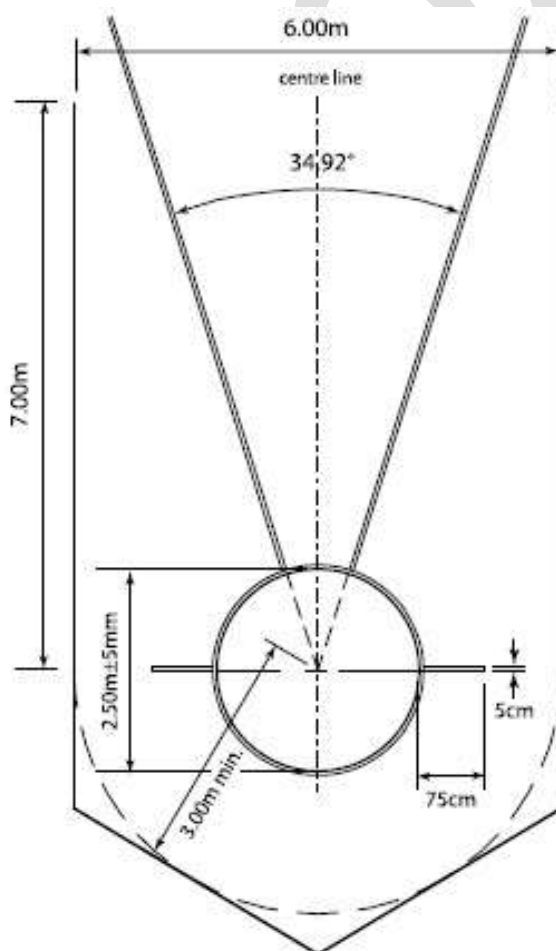


Figure 19 - Cage for Discus Throw only

PRZEPIS 191

RZUT MŁOTEM

Konkurs

1. Zawodnik stojący w pozycji do rozpoczęcia próby, zanim rozpocznie zamachy młotem, musi umieścić głowę młota na podłożu wewnątrz lub na zewnątrz koła.
2. Nie jest błędem, jeżeli głowa młota dotyka podłoża wewnątrz lub na zewnątrz koła lub krawędzi obręczy. Zawodnik może zatrzymać próbę i rozpocząć ją ponownie, pod warunkiem, że żaden inny przepis nie został naruszony.
3. Jeżeli młot rozerwie się podczas wykonywania próby, nie jest to próba nieudana, pod warunkiem że wszystkie przepisy zostały zachowane. Jeżeli w wyniku uszkodzenia sprzętu zawodnik traci równowagę i narusza którykolwiek z przepisów, próba również nie jest uznana za nieudaną. W obu przypadkach zawodnikowi przysługuje nowa próba.

Młot

4. Konstrukcja. Młot składa się z trzech części: metalowej głowicy, linki i rączki.
5. Głowica. Głowica powinna być wykonana z żelaza, mosiądzu lub innego metalu twardszego od mosiądzu lub może być pokryta taki metalem, a wypełniona ołowiem lub innym masywnym tworzywem.

Jeżeli do wykonania głowicy użyto wypełnienia, musi ono być umieszczone w taki sposób, żeby nie mogło się poruszać, a środek ciężkości nie znajdował się dalej niż 6mm od środka kuli.

6. Linka. Linka musi być pojedyncza, nie rozłączona i prosta, wykonana ze stalowego drutu, którego średnica nie może być mniejsza niż 3mm i nie może się znacznie rozciągnąć w trakcie rzutu. Na jednym lub obu końcach linki mogą znajdować się pętle, służące do umocowania linki.

7. Rączka. Rączka musi być sztywna, bez żadnych połączeń zawiasowych. Całkowite zniekształcenie rączki podczas działania na nie naprężenia o wartości 3.8kN nie może przekroczyć 3mm. Rączka musi być połączona z linką w taki sposób, żeby nie mogła się obracać wokół pętli linki i tym samym zwiększać całkowitą długości młota.

Rączka musi być symetryczna i musi mieć zaokrąglony lub prosty uchwyt o maksymalnej wewnętrznej długości 110mm. Minimalna krytyczna siła naprężenia rączki wynosi 8kN.

Uwaga: Inne wzory zgodne ze standardami są akceptowane.

8. Połączenie linki. Linka musi być połączona z głowicą za pomocą sworznia prostego lub łożyskowego. Rączka musi być połączona z linką za pomocą pętli. Sworznień nie może być zastosowany w tym wypadku.

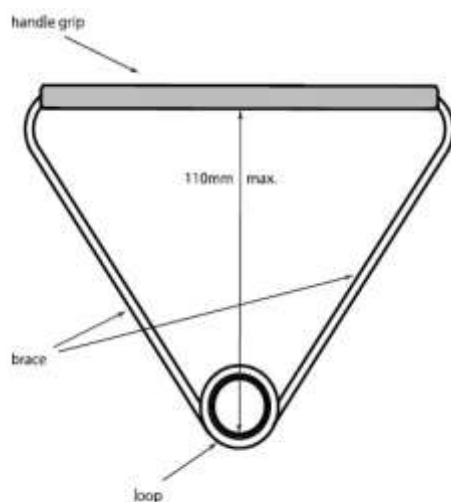


Figure 20 - Generic hammer handle

9. Młot musi spełniać następujące standardy:

	Kobiety	Juniorzy młodszy	Juniorzy	Seniorzy
Minimalna masa, potrzebna do zatwierdzenia do zawodów i akceptacji rekordów	4.000kg	5.000kg	6.000kg	7.260kg
<i>Informacje dla producentów: zakres norm sprzętu, dostarczanego do użycia w zawodach</i>				
Minimalna masa	4.005kg	5.005kg	6.005kg	7.265kg
Maksymalna masa	4.025kg	5.025kg	6.025kg	7.285kg
<i>Długość młota do wewnętrznej części rączki</i>				
Minimalna	1160mm	1165mm	1175mm	1175mm
Maksymalna	1195mm	1200mm	1215mm	1215mm
<i>Średnica głowy młota</i>				
Minimalna	95mm	100mm	105mm	110mm
Maksymalna	110mm	120mm	125mm	130mm

Środek ciężkości głowicy młota musi się znajdować nie dalej niż 6mm od punktu środkowego kuli – po poprowadzeniu otworu o średnicy 12mm głowica młota bez przyłączonej inki rączki musi być w równowadze.

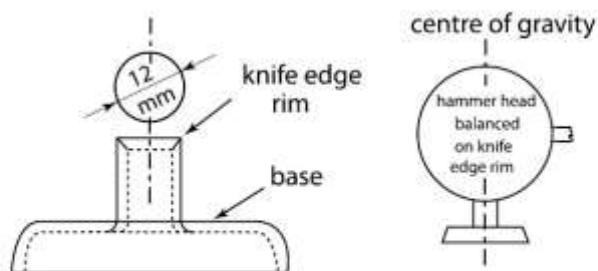


Figure 21 - Suggested apparatus for testing centre of gravity of hammer head

PRZEPIS 192

KLATKA DO RZUTU MŁOTEM

1. Wszystkie rzuty młotem muszą być wykonane z wewnątrz osłony lub klatki, aby zapewnić bezpieczeństwo widzom, sędziom i zawodnikom. Klatka opisana w tym przepisie powinna być stosowana, gdy konkurs rozgrywa się na stadionie równocześnie z innymi konkurencjami lub gdy konkurs rozgrywa się poza stadionem w obecności widzów. Jeżeli taka sytuacja nie ma miejsca, w szczególności jeśli chodzi o rzutnie treningowe, zastosowanie prostszych konstrukcji jest wystarczające. Wszelkie porady są dostępne w krajowych organizacjach i w biurze IAAF.

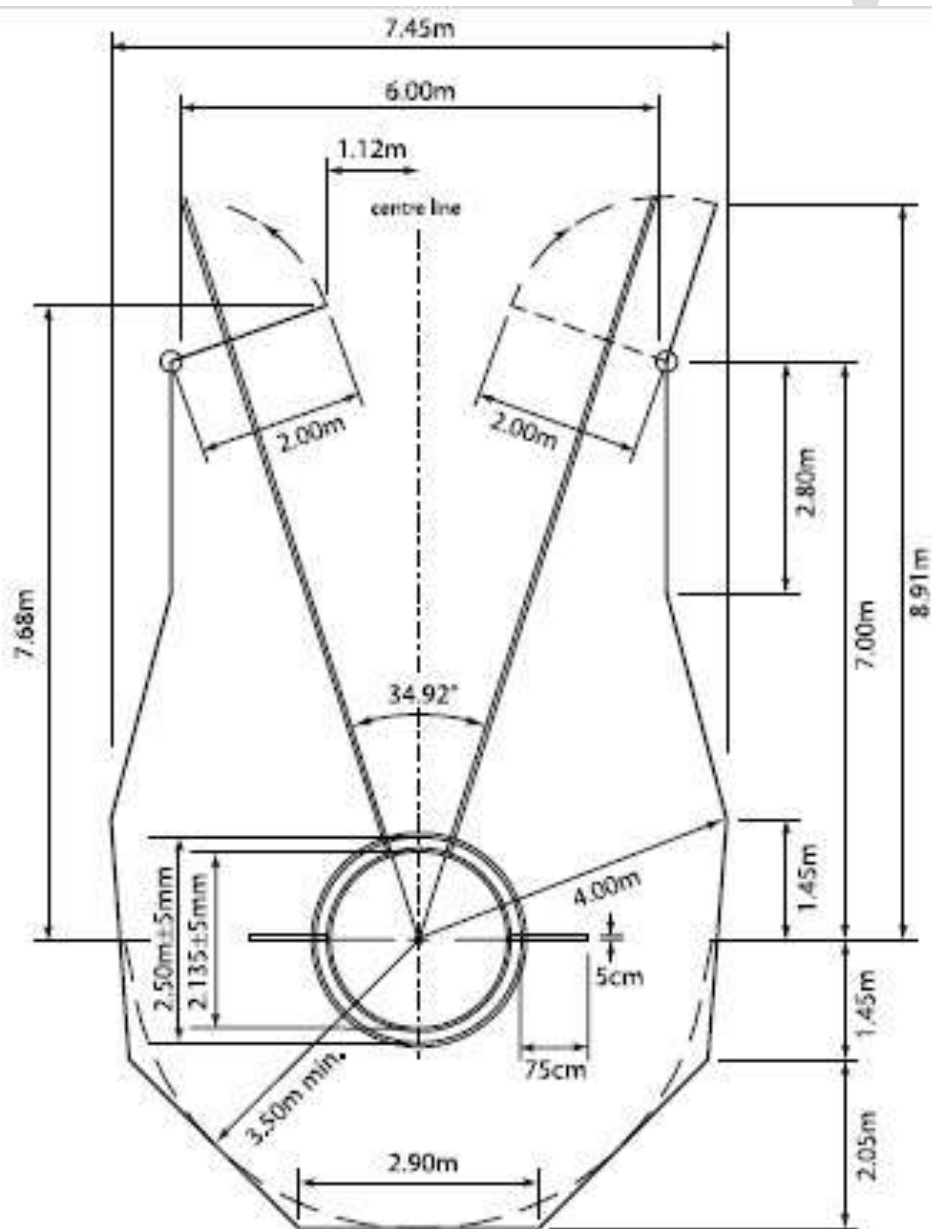


Figure 22 - Cage for Hammer and Discus Throw with concentric circles (Hammer Throw configuration)

2. Klatka musi być zaprojektowana, wykonana i umieszczona w ten sposób, aby była zdolna zatrzymać głowicę młota o masie 7.260kg, poruszającą się z prędkością maks. 32 m/s. Klatka musi być ustawiona tak, by nie istniało ryzyko rykoszetu lub odbicia się od klatki głowicy młota w stronę zawodnika albo ponad górną krawędzią klatki. Pod warunkiem spełnienia tych wymagań, każdy rodzaj klatki lub konstrukcji może być używany.

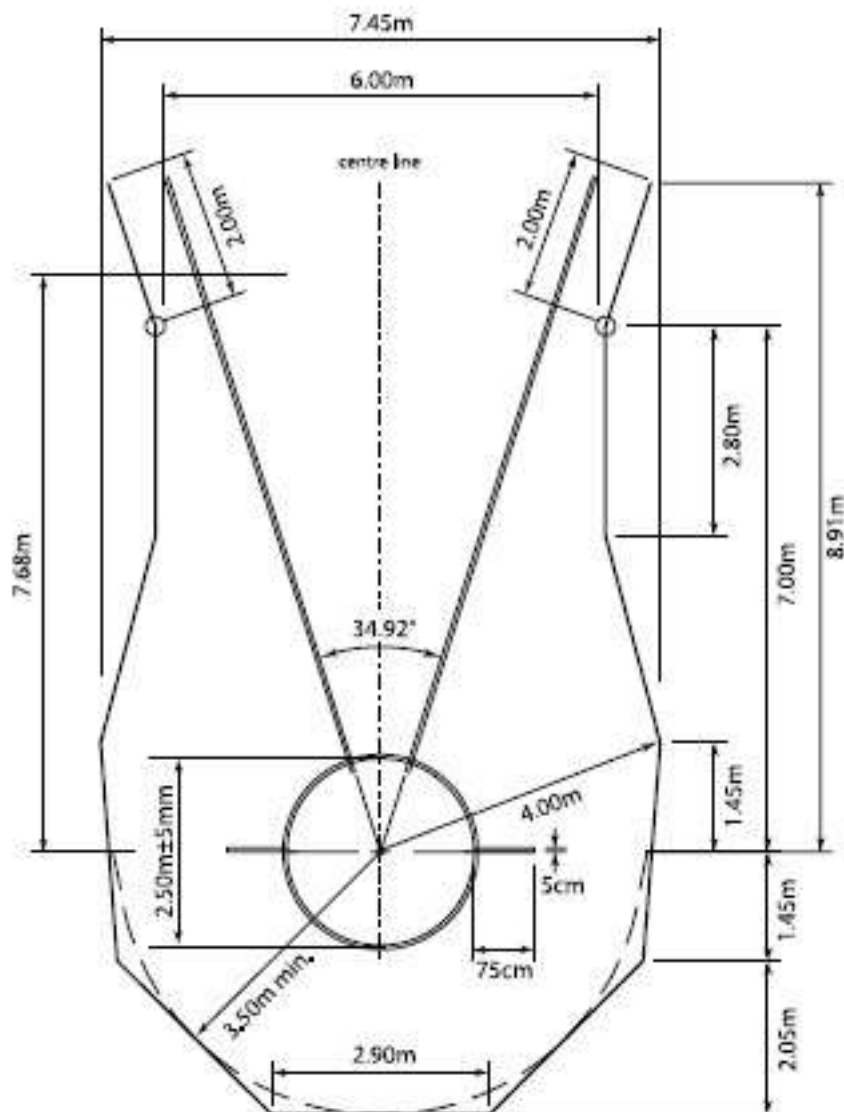


Figure 23 - Cage for Hammer and Discus Throw with concentric circles
(Discus Throw configuration)

3. Klatka musi mieć kształt litery „U”. Szerokość klatki u jej wylotu (wrót) od strony sektora rzutów musi mieć 6m i musi być oddalona o 7m od środka koła do rzutów. Krańcowe punkty szerokich na 6 wrót klatki muszą pokrywać się z wewnętrzną krawędzią przymocowanej do nich siatki obracającej się wraz z wrotami. Wysokość paneli siatki lub zwisającej z konstrukcji siatki w jej najniższym punkcie musi wynosić przynajmniej 7m dla paneli tylnych siatki oraz 10m na ostatnich 2.8m paneli na obrotowych panelach wrót.

Konstrukcję klatki i siatkę należy odpowiednio zabezpieczyć, aby zapobiec wypadnięciu młota przez jakiegokolwiek łączenia w konstrukcji siatki, pod panelami siatki lub ponad zwisającą na konstrukcji siatką.

Uwaga: Ułożenie tylnych paneli siatki nie jest znaczące, pod warunkiem że siatka znajduje się minimum 3.50m od środka koła do rzutów.

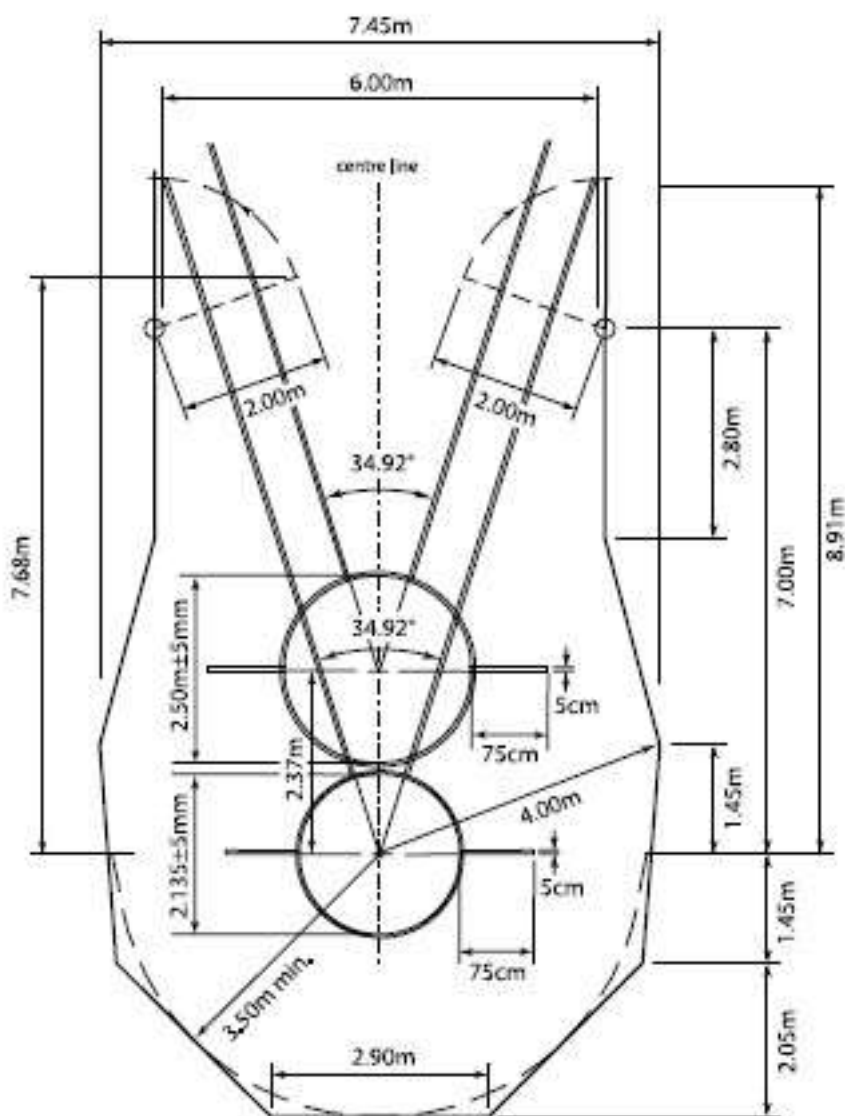


Figure 24 - Cage for Hammer and Discus Throw with separate circles

4. Dwa ruchome, obrotowe panele szerokie na 2m muszą być umieszczone z przodu klatki. W czasie wykonywania próby tylko jeden panel może być użyty. Minimalna wysokość paneli wynosi 10m.

Uwaga: Lewy panel jest używany w przypadku zawodników rzucających w odwrotnym kierunku do ruchu wskazówek zegara, a prawy panel jest używany dla zawodników rzucających zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas konkursu może nastąpić konieczność zmiany paneli, gdy rywalizują ze sobą zawodnicy prawo- i leworęczni. Kluczowe

jest, aby te zmiany odbywały się możliwie w jak najkrótszym czasie i były jak najmniej czasochłonne.

Uwaga: W czasie konkursu tylko jeden z paneli jest zamknięty podczas danej próby.

Uwaga: Jeżeli panel jest zamknięty i znajduje się w odpowiedniej pozycji, należy zabezpieczyć go tak, aby w czasie wykonywania próby przez zawodnika był unieruchomiony. Zaleca się, aby odpowiednią pozycję ustawienia paneli zaznaczyć na podłożu (czasowo lub na stałe).

Uwaga: Konstrukcja paneli i ich ruchy zależą od ogólnej budowy klatki i panele mogą być przesuwane, obracane na zawiasach wzdłuż osi pionowych lub poziomych lub zdejmowane. Jedyny wymóg dotyczy sytuacji, gdy młot uderzy w panel ustawiony w odpowiedniej pozycji – aby panel był w stanie zatrzymać młot i nie powstało niebezpieczeństwo wydostania się młota z klatki pomiędzy ruchomymi i przytwierdzonymi elementami klatki.

Uwaga: Każdy nowy projekt klatki, zapewniający taki sam stopień bezpieczeństwa, w których strefy zagrożeń nie wzrastają w stosunku do konwencjonalnych konstrukcji, może otrzymać certyfikat IAAF.

5. Siatka zawieszona na klatce musi być wykonana z odpowiedniego naturalnego lub syntetycznego sznura lub alternatywnie z cienkiej, rozciągliwej stalowej linki. Maksymalny wymiar oczek może wynosić 44m dla sznura i 50mm dla stalowej linki.

Uwaga: Dalsze wymagania i standardy dla siatki oraz procedury bezpieczeństwa dostępne są w instrukcji IAAF.

6. Jeżeli jest taka konieczność, można użyć tej samej klatki do rzutu dyskiem, adaptując ją dwoma możliwymi sposobami. Najprostszym jest umieszczenie dwóch koncentrycznych kół 2.135/2.500m, ale to wymaga użycia tej samej powierzchni dla rzutu dyskiem i rzutu młotem. W tym przypadku klatka do rzutu młotem może być użyta do rzutu dyskiem, gdy ruchome panele są otwarte i w tej pozycji przytwierdzone.

W drugim przypadku jest to umieszczenie w jednej klatce dwóch oddzielnych kół do rzutu młotem i dyskiem, które muszą być umieszczone jedno za drugim (w przodzie koło do rzutu dyskiem) w odległości 2.37m pomiędzy środkami kół w linii środkowej sektora rzutów. W tym przypadku ruchome panele stanowią przedłużenie klatki podczas konkursu rzutu dyskiem.

Uwaga: Ułożenie tylnych paneli siatki nie jest znaczące, pod warunkiem, że siatka znajduje się minimum 3.50m od środka koncentrycznych kół lub od koła do rzutu młotem, gdy w klatce umieszczone są dwa koła (3.00m dla klatek z oddzielnymi kołami, wybudowanymi na mocy przepisów sprzed 2004r, gdzie koło do rzutu dyskiem znajduje się z tyłu).

7. Maksymalne niebezpieczeństwo w czasie konkursu rzutu młotem z wyżej opisanej siatki, istnieje w sektorze 53°, gdy w konkursie rywalizują zawodnicy prawo i leworęczni. Pozycja i ustawienie klatki na stadionie jest z tego powodu krytycznym punktem bezpieczeństwa.

PRZEPIS 193

RZUT OSZCZEPEM

Konkurs

1. (a) Oszczep musi być trzymany za uchwyt (osznurowanie). Musi być wyrzucony sponad linii barków lub sponad górnej części ramienia wyrzucającego. Nie można szczepu ciskać ani miotać. Żaden nowy styl rzutu nie jest dozwolony.

(b) Rzut jest ważny tylko wtedy, gdy grot dotknie podłoża zanim jakakolwiek inna część oszczepu dotknie podłoża.

(c) Dopóki zawodnik nie wykona rzutu, nie może się obrócić plecami, tak by jego plecy były zwrócone w kierunku linii rzutu.

2. Jeżeli podczas rzutu lub lotu oszczep ulegnie złamaniu, próba nie powinna zostać za nieważną, jeżeli wszystkie inne przepisy zostały zachowane. Jeżeli w wyniku uszkodzenia sprzętu zawodnik traci równowagę i narusza którykolwiek z przepisów, próba również nie jest uznana za nieudaną. W obu przypadkach zawodnikowi przysługuje nowa próba.

Oszczep

3. Konstrukcja. Oszczep składa się z trzech części: grotu, trzonu i uchwytu (osznurowania).

Trzon może być pełny lub wydrążony, wykonany z metalu lub innego odpowiedniego tworzywa, które tworzy integralną całość. Trzon musi mieć przytwierdzony metalowy ostry grot.

Na powierzchni trzonu nie mogą występować żadne dołki, wypukłości, rowki, wyżłobienia, jego wykończenie musi być gładkie i jednakowe na całej długości.

Grot musi być wykonany z metalu. Może zawierać w stożku końcówkę wzmacniającą wykonaną z innego metalu, wtopioną lub zespawaną w przedniej części grotu, pod warunkiem, że cały grot jest gładki.

4. Uchwyt, który przykrywa środek ciężkości, może być grubszy od średnicy trzonu maksymalnie o 8mm. Uchwyt jest osznurowaniem, które ma regularny wzór; jego powierzchnia nie może być śliska, musi być pozbawiona jakichkolwiek wypukłości, pogrubień i wyżłobień. Osznurowanie musi być jednakowej grubości na całej długości.

5. Przekrój poprzeczny oszczepu musi być kształtu koła na całej długości. Największa średnica trzonu występuje bezpośrednio przed i za uchwytem. Centralna część trzonu, która zawiera uchwyt, może mieć kształt cylindryczny, lekko spłaszczony w kierunku tylnym, ale w żadnym wypadku nie może zaistnieć większa różnica w średnicy przed i za uchwytem niż 0.25mm. Od uchwytu trzon oszczepu musi się jednakowo zwężać w kierunku przednim i tylnym.

Przekrój podłużny, poprowadzony od uchwytu do przedniego krańca i tylnego krańca, musi stanowić prostą lub może być odrobinę zakrzywiony. Nie mogą występować żadne nagłe zmiany w wartości średnicy na całej długości oszczepu, oprócz tych na obu krańcach uchwytu

i na końcu grotu. W tyle grotu redukcja średnicy nie może być większa niż 2.5mm i ta różnica może występować przez maksymalnie 300mm w przekroju podłużnym.

Uwaga: Przekrój poprzeczny powinien okrągły, dopuszczona jest jednak maksymalna różnica pomiędzy największą najmniejszą wartością średnicy, wynosząca 2%. Średnia tych wartości musi być zgodna ze standardami dotyczącymi oszczepu.

Uwaga: Kształt podłużnego profilu oszczepu może być szybko i łatwo sprawdzony za pomocą metalowej prostej krawędzi o długości co najmniej 500mm i dwóch szczelinomierzy o szerokości 0.20mm i 1.25mm. Dla odcinków nieco wypukłych prosta krawędź będzie kołysać się w ścisłym kontakcie z krótkim odcinkiem oszczepu. Dla prostych odcinków profilu oszczepu, przy prostej krawędzi utrzymywanej w ścisłym kontakcie, nie powinno być możliwości włożenia szczelinomierza o grubości 0.20mm pomiędzy oszczep a prostą krawędź w jakimkolwiek miejscu na całej długości styku. Nie ma to zastosowania dla odcinka bezpośrednio za połączeniem grotu i trzonu. W tym punkcie musi być możliwe włożenie szczelinomierza o grubości 1.25mm.

6. Oszczep musi spełniać następujące standardy:

	<i>Kobiety</i>	<i>Juniorzy młodsi</i>	<i>Juniorzy/ Seniorzy</i>
Minimalna masa, potrzebna do zatwierdzenia do zawodów i akceptacji rekordów (łącznie z osznuowaniem)	600g	700g	800g
<i>Masa</i>			
Minimalna	605g	705g	805g
Maksymalna	625g	725g	825g
<i>Długość</i>			
Minimalna	2.20m	2.30m	2.60m
Maksymalna	2.30m	2.40m	2.70m
<i>Długość grotu</i>			
Minimalna	250mm	250mm	250mm
Maksymalna	330mm	330mm	330mm
<i>Odległość od czubka grotu do środka ciężkości</i>			
Minimalna	0.80m	0.86m	0.90m
Maksymalna	0.92m	1.00m	1.06m
<i>Szerokość trzonu w najgrubszym punkcie</i>			
Minimalna	20mm	23mm	25mm
Maksymalna	25mm	28mm	30mm
<i>Szerokość osznuowania</i>			
Minimalna	140mm	150mm	150mm
Maksymalna	150mm	160mm	160mm

7. Oszczep nie może posiadać części ruchomych lub innych elementów, które mogą zmienić środek ciężkości podczas lotu lub trajektorię lotu.

8. Zwężenie oszczepu w stronę grotu powinno być takie, żeby stożek grotu nie miał większego kąta niż 40°. Średnica oszczepu 150mm od stożka nie może stanowić więcej niż 80% największej średnicy trzonu. W połowie odległości od stożka do środka ciężkości, średnica oszczepu nie może stanowić więcej niż 90% największej średnicy trzonu.

9. Zwężenie trzonu oszczepu w stronę tylnego krańca powinno być takie, żeby w połowie odległości od środka ciężkości do tylnego krańca średnica oszczepu nie stanowiła mniej niż 90% największej średnicy trzonu. W odległości 150mm od tylnego krańca średnica nie może stanowić mniej niż 40% największej średnicy trzonu. Średnica trzonu tuż przy krańcu nie może być mniejsza niż 3.5mm

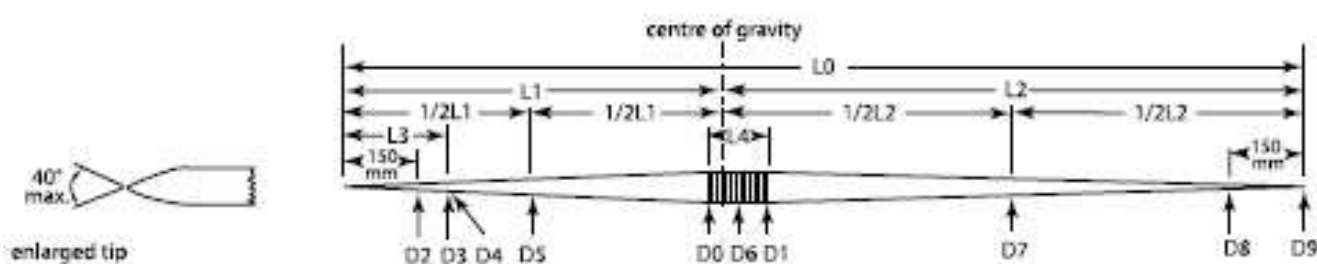


Figure 25 - International Javelin

Szczegółowe wymiary oszczepu

Symbol	Wyszczególnienie	Długość (wymiary podane w mm)				Symbol	Wyszczególnienie	Średnica (wymiary podane w mm)			
		Mężczyźni		Kobiety				Mężczyźni		Kobiety	
		max	min	max	min			max	min	max	min
LO	Dł. całkowita	2700	2600	2300	2200	D0	Z przodu uchwytu	30	25	25	20
L1	Stożek- śr. ciężkości	1060	900	920	800	D1	Z tyłu uchwytu	D0-0.25		D0-0.25	
½ L1	Połowa L1	530	450	460	400	D2	150mm od stożka	0.8*D0		0.8*D0	
L2	Od śr. Ciężkości do krańca	1800	1540	1500	1280	D3	Kraniec grotu	-			
½ L2	Połowa L2	900	770	750	640	D4	Bezpośr. za grotem	D3-2.5		D3-2.5	
L3	Dł. grotu	330	250	330	250	D5	½ odl. Od stożka do śr. ciężkości	0.9*D0		0.9*D0	
L4	Uchwyt	160	150	150	140	D6	Uchwyt	D0+8		D0+8	
						D7	Połowa dł śr. ciężkości- kraniec	0.9*D0		0.9*D0	
						D8	150mm od krańca	0.4*D0		0.4*D0	
						D9	Kraniec	3.5		3.5	

ZAWODY WIELOBOJOWE

PRZEPIS 200

Konkurencje wielobojowe

Mężczyźni – Juniorzy i Seniorzy (pięciobój i dziesięciobój)

1. Pięciobój składa się z pięciu konkurencji, które muszą być przeprowadzone w ciągu jednego dnia w następującej kolejności: skok w dal, rzut oszczepem, bieg na 200m, rzut dyskiem, bieg na 1500m.

2. Dziesięciobój składa się z dziesięciu konkurencji, które muszą być przeprowadzone w ciągu dwóch następujących po sobie dni w następującej kolejności:

Pierwszy dzień: 100m, skok w dal, pchnięcie kulą, skok wzwyż, bieg na 400m

Drugi dzień: 110m przez płotki, rzut dyskiem, sok o tyczce, rzut oszczepem, bieg na 1500m

Kobiety – Juniorki i Seniorki (siedmiobój i dziesięciobój)

3. Siedmiobój składa się z siedmiu konkurencji, które muszą być przeprowadzone w ciągu dwóch następujących po sobie dni w następującej kolejności:

Dzień pierwszy: 100m przez płotki, skok wzwyż, pchnięcie kulą, bieg na 200m

Dzień drugi: skok w dal, rzut oszczepem, bieg na 800m.

4. Dziesięciobój kobiet składa się z dziesięciu konkurencji, które muszą być przeprowadzone w ciągu dwóch, następujących po sobie dniach, w następującej kolejności:

Pierwszy dzień: 100m, rzut dyskiem, skok o tyczce, rzut oszczepem, bieg na 400m

Drugi dzień: 100m przez płotki, skok w dal, pchnięcie kulą, skok wzwyż, bieg na 1500m.

Mężczyźni – Juniorzy młodsi (ośmiobój)

5. Ośmiobój składa się z ośmiu konkurencji, które muszą być przeprowadzone w ciągu dwóch, następujących po sobie dniach, w następującej kolejności:

Pierwszy dzień: 100m, skok w dal, pchnięcie kulą, bieg na 400m

Drugi dzień: 110m przez płotki, skok wzwyż, rzut oszczepem, bieg na 1000m.

Juniorki młodsze (pięciobój)

6. Pięciobój składa się z pięciu konkurencji, które muszą być przeprowadzone w ciągu dwóch następujących po sobie dni w następującej kolejności:

Pierwszy dzień: 100m przez płotki, skok wzwyż, pchnięcie kulą, bieg na 200m

Drugi dzień: skok w dal, rzut oszczepem, bieg na 800m.

Zasady ogólne

7. Sędzia główny wielobojów powinien dopilnować, aby – jeżeli to możliwe – każdemu zawodnikowi przysługiwała 30-miutowa przerwa między konkurencjami. Jeżeli to możliwe, przerwa pomiędzy końcem ostatniej konkurencji pierwszego dnia a pierwszą konkurencją drugiego dnia powinna wynosić 10 godzin.

8. W każdej osobnej konkurencji wielobojów, oprócz ostatniej, serie i grupy powinny być ustalane przez delegata technicznego lub sędziego głównego wielobojów, aby zawodnicy z podobnymi wynikami indywidualnymi, uzyskanymi wcześniej, byli przydzieleni do tych samych serii lub grup. Zaleca się, aby seria lub grupa zawierała 5 lub więcej zawodników, ale nigdy nie mniej niż trzech.

Jeżeli powyższy sposób organizacji nie może być zastosowany ze względu na program zawodów, kolejne konkurencje powinny się rozpoczynać, gdy zawodnicy są do dyspozycji, po wykonaniu poprzedniej konkurencji.

W ostatniej konkurencji wieloboju serie powinny być tak ułożone, aby w ostatniej serii znaleźli się zawodnicy z pierwszych pozycji, jakie zajmują po pozostałych konkurencjach.

Delegat techniczny lub sędzia główny wielobojów mają prawo zmieniać skład serii lub grup, jeśli w ich opinii jest to bardziej korzystne.

9. W poszczególnych konkurencjach wielobojowych obowiązują przepisy dla danej konkurencja z następującymi wyjątkami:

(a) W skoku w dal i konkurencjach rzutnych każdy zawodnik może być dopuszczony tylko do trzech prób.

(b) W przypadku gdy całkowicie automatyczny pomiar czasu nie jest dostępny, czas każdego zawodnika powinien być zarejestrowany przez trzech sędziów mierzących czas.

(c) W konkurencjach biegowych może być dopuszczony jeden falstart bez dyskwalifikacji zawodnika odpowiedzialnego za falstart. Kolejny zawodnik (zawodnicy) popełniający falstart musi zostać zdyskwalifikowany (patrz przepis 162.7).

10. W konkurencjach biegowych może zostać zastosowany tylko jeden system pomiaru czasu. Jednakże w celu zarejestrowania wyniku rekordowego wymagane jest użycie całkowicie automatycznego pomiaru czasu z fotofiniszem, obojętnie czy wyniki innych zawodników zostały również zarejestrowane w takim systemie

11. Zawodnik, który nie weźmie udziału w konkurencji – nie wystartuje w biegu albo nie wykona żadnej próby – nie może być dopuszczony do dalszych konkurencji i jest traktowany jako zawodnik, który przerwał rywalizację. W związku z tym nie może być ujęty w komunikacie końcowym.

Jeżeli zawodnik decyduje się zrezygnować z udziału w rywalizacji, powinien niezwłocznie poinformować o tym sędziego głównego wielobojów.

12. Wyniki, przeliczone zgodnie z obecnymi tabelami IAAF, muszą być ogłoszone osobno dla każdej konkurencji i osobno zliczone po zakończeniu każdej konkurencji.

Zwycięzcą zostaje zawodnik, który osiągnął największą sumę punktów.

13. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników osiągnie ten sam wynik końcowy na którejkolwiek pozycji w konkursie, procedura jest następująca:

(a) Zawodnik który w większej ilości konkurencji osiągnął wyższe wyniki niż inny zawodnik na tej samej pozycji, musi być sklasyfikowany wyżej.

(b) Jeżeli powyższy przepis nie daje rozstrzygnięcia, zawodnik, który miał największą liczbę punktów w którejkolwiek konkurencji musi być sklasyfikowany wyżej.

(c) Jeżeli powyższy przepis nie daje rozstrzygnięcia, zawodnik, który miał największą liczbę punktów w kolejnej konkurencji musi być sklasyfikowany wyżej itd.

¹⁾ *Igrzyska Olimpijskie, Mistrzostwa Świata, Puchary Świata i kontynentów, igrzyska stref, mecze między państwami- członkami IAAF mitingi międzynarodowe IAAF*