

Wichtige Neuerungen der IWF:

Die wichtigsten Neuerungen der IWF beziehen sich auf die Änderungen in den Gewichtsklassen, hierbei geht es um die Abstufungen bei olympischen Jugendspielen und den olympischen Spielen in der allgemeinen Klasse! Zur besseren Übersicht eine Darstellung der selben:

Weiblich:

Schüler	Jugend	Jun., Allg., Masters	olympische Jugendspiele	Olympisch Allge.
Keine Gewichtsklassen	-40kg			
	-45kg	-45kg	-45kg	
	-49kg	-49kg	-49kg	-49kg
	-55kg	-55kg	-55kg	-55kg
	-59kg	-59kg	-59kg	-59kg
	-64kg	-64kg	-64kg	-64kg
	-71kg	-71kg	über 64kg	
	-76kg	-76kg		-76kg
	-81kg	-81kg		
	über 81kg	-87kg		-87kg
		über 87kg		über 87kg

Männlich:

Schüler	Jugend	Jun., Allg., Masters	olympische Jugendspiele	Olympisch Allge.
Keine Gewichtsklassen	-49kg			
	-55kg	-55kg	-55kg	
	-61kg	-61kg	-61kg	-61kg
	-67kg	-67kg	-67kg	-67kg
	-73kg	-73kg	-73kg	-73kg
	-81kg	-81kg	-81kg	-81kg
	-89kg	-89kg	über 81kg	
	-96kg	-96kg		-96kg
	-102kg	-102kg		
	über 102kg	-109kg		-109kg
		über 109kg		über 109kg

Eine weitere Änderung in den TCRR der IWF finden wir bezüglich der Gewichtsscheiben:

Es werden die Dimensionen der Wettkampfscheiben klar definiert:

Masse	Stärke der Scheibe	Durchmesser der Scheibe	Färbung
<i>25 kg</i>	max. 6,7 cm	45 cm	<i>rot</i>
<i>20 kg</i>	max. 5,4 cm	45 cm	<i>blau</i>
<i>15 kg</i>	max. 4,3 cm	45 cm	<i>gelb</i>
<i>10 kg</i>	max. 3,5 cm	45 cm	<i>grün</i>
<i>5 kg</i>	max. 2,65 cm	23 - 26 cm	<i>weiß</i>
<i>2,5 kg</i>	max. 2,3 cm	19 - 22 cm	<i>rot</i>
<i>2,0 kg</i>	max. 2,2 cm	15,5 - 19,3 cm	<i>blau</i>
<i>1,5 kg</i>	max. 2,0 cm	13,9 - 17,5 cm	<i>gelb</i>
<i>1,0 kg</i>	max. 1,9 cm	11,8 - 16 cm	<i>grün</i>
<i>0,5 kg</i>	max. 1,6 cm	9,7 - 13,7 cm	<i>weiß</i>

Der nächste Punkt betrifft das VPT – System
(Video Playback Technik)

Ein komplettes System umfasst 4 Kameras und den Anforderungen der Veranstaltung entsprechender Anzahl von Monitoren! Dieses System verwendet ein eigenes Signal, welches aber kompatibel zur TV, Videoboard und Rundfunk sein muss.

VPT muss mehreren Zwecken dienlich sein:

1: Behandlung von Einsprüchen während der VA

2: Archivierung für eine spätere Nutzung:

Ausbildung von TO's

Wissenschaftlichen Analysen

Seminaren und Ausbildung, etc.

Die Positionierung der Kameras ist so vorgesehen, dass 3 Kameras in der Nähe der amtierenden TO's, 30 cm über der Oberkante der Wettkampfplattform anzubringen sind, die 4. ist seitlich von der Treppe auf Niveau der Oberkante der Treppe aufzustellen, mit einem maximalen Abstand von 4 m.

Das VPT dient zur Klärung von Einsprüchen oder Änderung einer Wertung, Einsprüche können vom ausführenden Athleten, oder dessen Teamoffiziellen eingereicht werden, bevor die Zeit für den nächsten Versuch gestartet wurde oder der nachfolgende Athlet aufgerufen wurde, durch Abgabe der sogenannten **Challenge Card** beim TC wird der Prozess wie folgt in Gang gesetzt:

- der TC unterbricht sofort den Wettkampf
- legt die erhaltene Challengecard der amtierenden Jury vor,
- die Jury befindet über die Zulässigkeit des Einspruches,
- die Jury kontrolliert den Playback Vorgang, die Wiederholung, der Aufzeichnung, ist beliebig, soll aber raschest möglich einen Entscheid bringen.
- Die Jury kann auch nach eigenem Ermessen einen VPT – Prozess einleiten, wenn die Mehrheit der Jurymeinung von der Entscheidung der amtierenden Referees abweicht.

- Die daraus resultierende Entscheidung muss einstimmig sein.
- Pro Athlet kann nur einmal Einspruch gestellt werden. Wenn die Jury die Challenge genehmigt, behält der Athlet das Recht auf die Challenge.

Für die **Challenge Card** gilt:

- muss aus Hartpapier von mindestens 20x9cm hergestellt sein,
- muss das Wort „**Challenge Card**“ enthalten,
- enthält entweder die Losnummer oder
- gibt das Geschlecht, die Gewichtsklasse und die Gruppe in großen, aus der Entfernung lesbaren Buchstaben an, die Farbe und der Text **müssen** mit den Athletenpässen der Gruppe **übereinstimmen**.

Die Monitore:

- 1.) Echtzeitmonitore
- 2.) VPT – Monitore

Zu1. Im „Field of Play“

(Aufwärm- und Wettkampfbereich) müssen die Monitore für die Athleten und deren Betreuer gut einsehbar aufgestellt werden und folgende

Informationen anzeigen:

- A) Die Startnummern der Athleten in numerischer Reihenfolge vor dem Wettkampf

- B) Startnummer der Athleten in der Rangfolge nach dem Wettkampf
- C) Namen der Athleten entsprechend der zugeteilten Startnummer
- D) das Geburtsjahr
- E) IWF/IOC – Code
- F) 3 Versuche im Reißen
- G) 3 Versuche im Stoßen
- H) Endergebnis
- I) endgültige Platzierung
- J) bei gesplitteten Gruppen, die besten drei Athleten aus der Vorgruppe

Zu 2. Der VPT – Monitor muss auf oder in der Nähe des Jury-Tisches aufgestellt werden, d.h. dass beim Jury Tisch 2 Monitore aufgestellt sein können, 1 Echtzeit – Monitor und 1 VPT – Monitor, vorzugsweise sollte sich auch ein Monitor in der Nähe der Stufen der Bühne befinden, um den nächsten Athleten zu kontrollieren, der während der Vorbereitung des VPT warten soll.

Beschaffenheit der Startnummern:

Für die zu verwendenden Startnummern gelten folgende Bestimmungen:

- Mindestens 100 cm²
- Maximal 150cm²
- Hintergrund und Text können von beliebiger Färbung sein,

- Jedoch Textgröße und –farbe müssen klar, prägnant und aus der Entfernung gut lesbar sein.
- Startnummern von 1 – 18, der Gruppenstärke entsprechend,
- Für jede Gruppe werden neue Startnummern ausgegeben.
- Die Startnummer ist mit 4 Sicherheitsnadeln am Bein des Kostüms zu befestigen, der Veranstalter muss dementsprechend eine ausreichende Menge Nadeln bereitstellen.
- Logos (IWF, gastgebender Mitgliedsverband, NOC, Sponsoren usw.) sind akzeptabel, es gelten die entsprechenden Regeln.

Für die auszustellenden Sportpässe gilt:

- müssen aus Karton oder einem ähnlichen festen Produkt hergestellt sein
- müssen das Geschlecht, die Gewichtsklasse und die Gruppennummer enthalten
- sollen das Wort „Athlet“ enthalten
- Hintergrund und Text können von beliebiger Färbung sein
- Sortiert und / oder verschiedene Farben je Gruppe aufweisen.
- Textgröße und – farbe müssen klar, prägnant und aus der Entfernung gut lesbar sein.
- Sollen an einem Schlüsselband befestigt sein.

- Logos (IWF, gastgebender Mitgliedsverband, NOC, Sponsoren usw.) sind akzeptabel, es gelten die entsprechenden Regeln.

Regelverstöße:

2.5.1.10

- Lösen der Langhantel aus einer unvollständigen Position.

2.5.1.11

- Die Langhantel (Scheiben & Stange) mit dem Schuhwerk berühren.

Steigerungen:

Vor dem ersten oder zwischen zwei Versuchen muss der Mannschaftsoffizielle/Athlet den folgenden Versuch auf der Starterkarte mit Unterschrift deklarieren und bestätigen, erfolgt dies nicht vor dem letzten Aufruf (30 Sec.), wird der Athlet gemäß dem automatischen Ablauf aufgerufen und er kann keine weitere Veränderung mehr vornehmen lassen.