

Technische Weisungen (TW)

für Steinstossen an Schwingfesten

1. Stossarten

Es gibt vier Stossarten:

- einhändig mit Anlauf
- einhändig ohne Anlauf
- zweihändig mit Anlauf
- zweihändig ohne Anlauf

An Schwingfesten bestimmen die Tradition und das jeweilige Reglement Kategorien, Stossart und Steingewichte.

2. Versuche/Finaldurchgang

Die Anzahl Versuche sind im Steinstossreglement des Schwingfests festgehalten. Jeder Teilnehmer hat pro Steingewicht mindestens Anrecht auf einen Probestoss ohne Messung und zwei Versuche.

Im Steinstossreglement des Schwingfestes ist auch ein allfälliger Finaldurchgang geregelt. Der Final beginnt für alle Finalteilnehmer bei Null, das heisst für die Klassierung der Finalteilnehmer entscheiden die Finalstösse.

3. Technischer Ablauf

Die Steinaufnahme ab Boden hat ohne jegliche Hilfe zu erfolgen. Beim Anlauf darf die Bahn nicht verlassen werden. Fällt der Stein während des Anlaufes zu Boden, darf der Versuch wiederholt werden, sofern der Stein nicht über den Abstossbalken gelangt ist.

Bei Standstössen muss das vordere Bein während der Stossphase Bodenkontakt haben, das Umspringen am Ende des Stosses ist erlaubt.

Bei einhändigen Stössen mit Anlauf darf der Stein während des Anlaufs und der Stossphase nicht mit der anderen Hand berührt werden.

Der Kampfrichter kann eingreifen und den Versuch als ungültig erklären, wenn sich der Athlet zu viel Zeit nimmt.

4. Technische Anforderungen

Der gerade Balken ist mindestens 200 cm breit und 12 cm hoch. Der Anlauf hat einen festen Untergrund und ist mindestens 20 m lang. Der Stosssektor muss markiert werden. Er ist rechteckig mit einer Breite von mindestens 4 m und einer Länge von 6 bis 15 m (je nach Steingewichten).

Der Anlauf und der Stosssektor müssen niveaugleich sein.

Eine Anlaufbahn auf Holz darf nicht ins Schwingen geraten. Bei einem eidgenössischen Anlass muss der Anlauf auf Asphalt oder Tartan erfolgen.

5. Messen der gestossenen Weite

Bei einem gültigen Stoss (vgl. Artikel 6) wird die kürzeste Distanz vom Balken bis zum nächsten Punkt des Aufschlages respektive Eindruckes gemessen. Die Balkenbreite gehört zur Stossweite. Die Weiten werden vom Messband beim Abstossbalken abgelesen, das heisst der Nullpunkt des Messbandes befindet sich beim nächsten Aufschlagpunkt/Eindruck des Steines.

Bei Unklarheiten entscheidet das Kampfgericht. Die Weiten werden laut und deutlich bekanntgegeben.

6. Ungültige Versuche

Der Stoss ist ungültig:

- a) wenn beim Anlauf die Bahn vor dem Abstoss verlassen wird.
 - b) wenn der Stein nicht im Stosssektor landet. Der Steineindruck muss im Sektor sichtbar sein.
 - c) wenn der Balken oben mit den Füssen oder mit den Händen berührt wird.
 - d) wenn der Balken während oder nach dem Stossen übertreten wird.
 - e) wenn die seitliche Verlängerung des Balkens vor dem „Gültig“ des Kampfrichters überschritten wird.
 - f) wenn der Stossversuch mehr als einmal abgebrochen wird.
- Ungültige Stösse dürfen nicht wiederholt werden.

7. Kampfgericht/Wettkampfausschluss

Das Kampfgericht besteht aus mindestens drei vom OK bestimmten Kampfrichtern, die über Fachkenntnisse im Steinstossen verfügen und nicht im Schwingerkampfgericht eingeteilt sind.

Das Kampfgericht kann Teilnehmer bei unanständigem Benehmen oder unangepasster, unfallträchtiger Bekleidung vom Wettkampf ausschliessen.

8. Wettkampfablauf

Das Kampfgericht bildet mit den Wettkampfteilnehmern maximal zehnköpfige Gruppen. Die Reihenfolge innerhalb der Gruppe bestimmt das Kampfgericht. Während die Weitenmessung erfolgt, bringt der Athlet den Stein dem folgenden Teilnehmer zurück. Dieser Ablauf wiederholt sich, bis alle Teilnehmer der Gruppe den ersten Versuch absolviert haben. Der zweite und ein allfälliger dritter Durchgang laufen identisch zum ersten ab. Damit der Wettkampf speditiv verläuft, verkündet der zuständige Kampfrichter immer auch den übernächsten Athleten, der sich bereitzuhalten hat.

Beim Eidgenössischen Schwingfest und beim Unspunnen-Schwinget wird der Unspunnenstein im Final von einem Helferteam zum nächsten Athleten zurückgebracht.

9. Erlaubte und verbotene Hilfsmittel

Das Taping von Fingern und Handgelenken sowie Bandagen sind erlaubt. Ebenfalls erlaubt ist das Tragen eines Lendenstütz- oder Gewichthebergurtes.

Bandagen mit Kunststoff-, Metall- oder ähnlichen Einlagematerialien, die eine stützende Funktion haben, sind verboten. Jegliche Schienen, die das Gehen oder Abstossen im Knie-, Ellbogen- oder Handgelenkbereich unterstützen, sind ebenso verboten.

10. Unfallverhütung

Zur Absicherung der Zuschauer sind folgende Distanzen zu den Zuschauerrängen einzuhalten:

2,5 m auf allen Seiten der Anlaufbahn

5,0 m auf allen Seiten des Stosssektors

11. Klassierung

Die Weite des besten Versuches entscheidet über die Klassierung. Bei gleicher Weite zählt der bessere Zweitversuch, bei erneuter Gleichheit ein allfälliger dritter Versuch. Sind diese Weiten alle gleich, entscheidet in geraden Jahren das Alphabet von A bis Z und in ungeraden Jahren von Z nach A über die Klassierung. Bei identischen Finalresultaten muss als zusätzliches Kriterium die Vorrunde beigezogen werden. Bei Finalgleichheit zweier oder mehrerer Stösser an der Spitze ist ein Entscheidungstoss auszutragen, um den Sieger zu ermitteln.

12. Ranglisten

Für jede Kategorie wird eine separate Rangliste erstellt. Auf der Rangliste sind Rangierung, Name, Vorname, Wohnort und die Weite aufgeführt. Bei einem Wettkampf mit Finaldurchgang sind auf der Rangliste die Vorrundenresultate und die Finalweiten aufzulisten.

13. Werbung

Bei Steinstosswettkämpfen respektive Finaldurchgängen in der Schwingerarena gilt das Werbereglement des ESV. Steinstösser dürfen nur mit werbefreiem Wettkampfenü antreten. Dies gilt nicht für Steinstosswettkämpfe ausserhalb der Schwingerarena.

14. Doping

Die Steinstosswettkämpfe unterliegen dem Dopingstatut von Antidoping Schweiz. An eidgenössischen Anlässen muss das Dopingstatut unterzeichnet werden.

Verabschiedet von der ESV-Arbeitsgruppe Steinstossen am 21. März 2019.



Martin Laimbacher, Präsident



Rolf Gasser, Geschäftsstellenleiter ESV



Wolfgang Rytz, Sekretär