

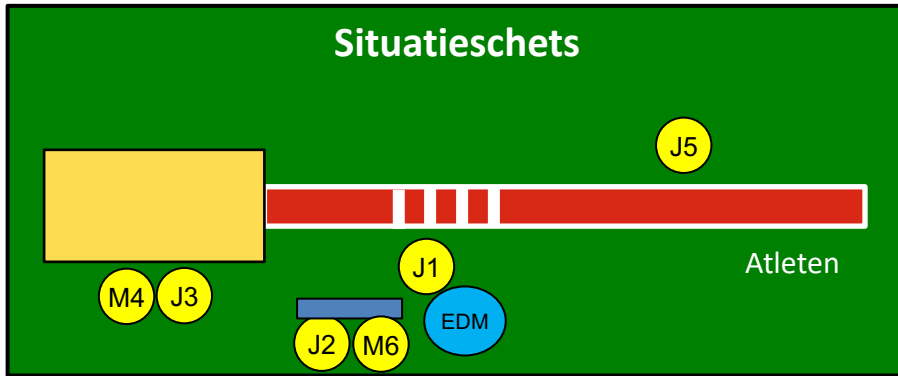
The logo is circular and green. It features a stylized figure of a runner in the center. Above the runner, the word 'ATHLOS' is written in a curved banner. Below the runner, the words 'NK MASTERS 2023' and 'av Athlos Harderwijk' are written in a curved banner. The logo is partially obscured by the main title text.

Jurytaken-omschrijving

*NK Masters 2023
av Athlos Harderwijk*

Hinkstapspringen (met EDM)

Situatieschets



Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken).
- Werk vlot door.
- Meet bij protesten wel de poging op en laat de scheidsrechter erbij halen. Ga door met de wedstrijd.
- Elke deelnemer heeft recht op 6 pogingen. Na 3 pogingen wordt de volgorde aangepast.
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingesprongen.

Windmeting

- Zorg dat er niemand voor de windmeter staat.
- Start de windmeter als de atleet op 35m van de balk is en/of begint met lopen als de aanloop korter is.
- Meet gedurende 5s (apparaat stopt vanzelf).
- Controleer de juiste windrichting (pijl op apparaat).
- Plaats de windmeter op 20m vd balk (verzetten bij balkwissel).

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging op afzetbalk: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie juryleden 2 en 4.
- Herstellen plasticinestrook na beschadiging
- Plaatsen pylon op aanloop tijdens meting / harken
- Vegen aanloop

Jurylid 2 - Secretariaat

- Ophalen atleten in call-room
- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Beoordelen hink, stap en sprong: geldig of ongeldig.
- Invullen resultaten op jurylijst.
- Jurylijsten (resultaat+windmeting) laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.
- Bedienen tablet.

Jurylid 3

- Bepalen dichtstbijzijnde indruk in springbak.
- Beoordelen poging in springbak: geldig of ongeldig.
- Plaatsen meetprisma bij dichtstbijzijnde indruk.
- Gelijk harken zandoppervlak in springbak.

Medewerker 4

- Gelijk harken zandoppervlak in springbak.

Jurylid 5

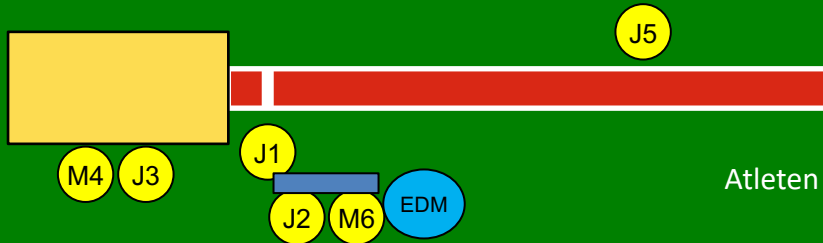
- Oproepen deelnemers.
- Starten windmeting en resultaat invullen op jurylijst .

Medewerker 6

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.

Verspringen (met EDM)

Situatieschets



Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken).
- Werk vlot door.
- Meet bij protesten wel de poging op en laat de scheidsrechter erbij halen. Ga door met de wedstrijd.
- Elke deelnemer heeft recht op 6 pogingen. Na 3 pogingen wordt de volgorde aangepast.
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingesprongen.

Windmeting

- Zorg dat er niemand voor de windmeter staat
- Start de windmeter als de atleet op 40m van de balk is en/of begint met lopen als de aanloop korter is.
- Meet gedurende 5s (apparaat stopt vanzelf).
- Controleer de juiste windrichting (pijl op apparaat).
- Plaats de windmeter op 20m van de balk.

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging op afzetbalk: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie jurylid 3.
- Herstellen plasticinestrook na beschadiging.
- Plaatsen pylon op aanloop tijdens meting / harken.
- Vegen aanloop.

Jurylid 2 - Secretariaat

- Ophalen atleten in call-room
- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Invullen resultaten op jurylijst.
- Bedienen tablet.
- Jurylijsten (resultaat+windmeting) laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.

Jurylid 3

- Bepalen dichtstbijzijnde indruk in springbak.
- Plaatsen meetprisma bij dichtstbijzijnde indruk.
- Beoordelen poging in springbak: geldig of ongeldig.

Medewerker 4

- Gelijk harken zandoppervlak in springbak.

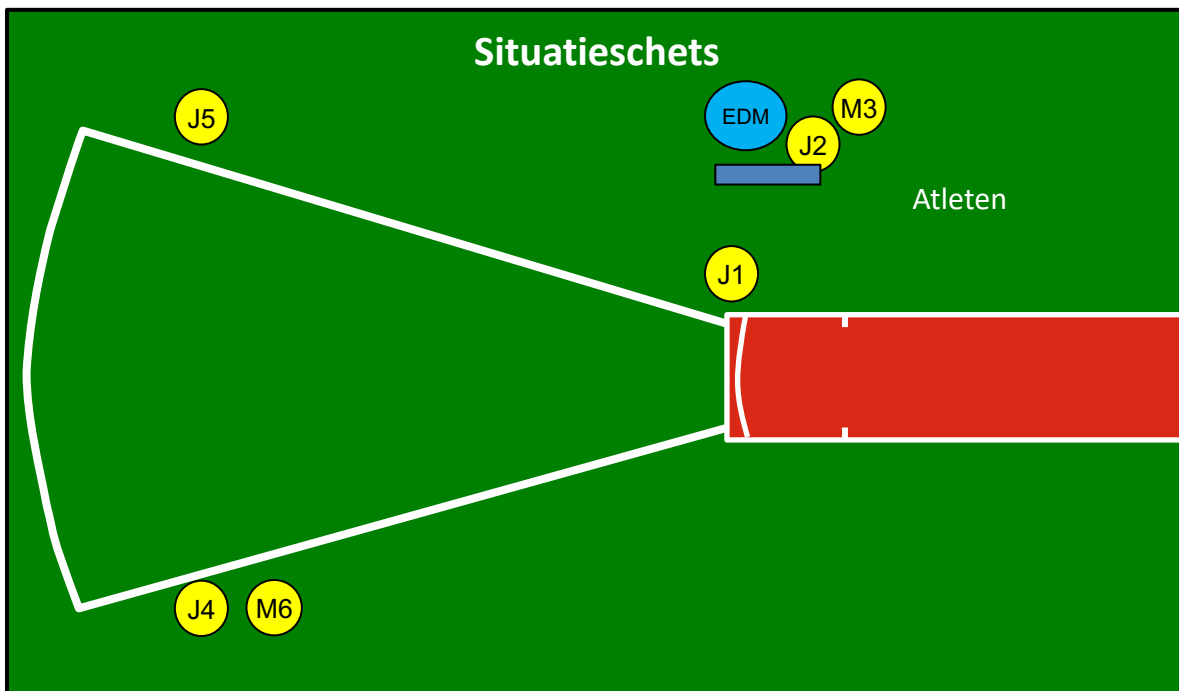
Jurylid 5

- Oproepen deelnemers.
- Starten windmeting en resultaat invullen op jurylijst.

Medewerker 6

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.

Speerwerpen (met EDM)



Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken).
- Werk vlot door.
- Meet bij protesten wel de poging op en laat de scheidsrechter erbij halen. Ga door met de wedstrijd.
- Elke deelnemer heeft recht op 6 pogingen. Na 3 pogingen wordt de volgorde aangepast.
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingeworpen.
- Speren terugbrengen, niet terugwerpen.
- Voor en na de wedstrijd dient er een EDM-controlemeting te worden uitgevoerd (invullen op speciaal formulier).

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging bij ring: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie juryleden 4, 5 & 6.

Jurylid 2 - Secretariaat

- Ophalen atleten in call-room.
- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Oproepen deelnemers.
- Invullen resultaten op jurylijst.
- Jurylijst laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.
- Voert uitslag in op de tablet.

Medewerker 3:

- Uitgifte werpmateriaal aan de atleet.

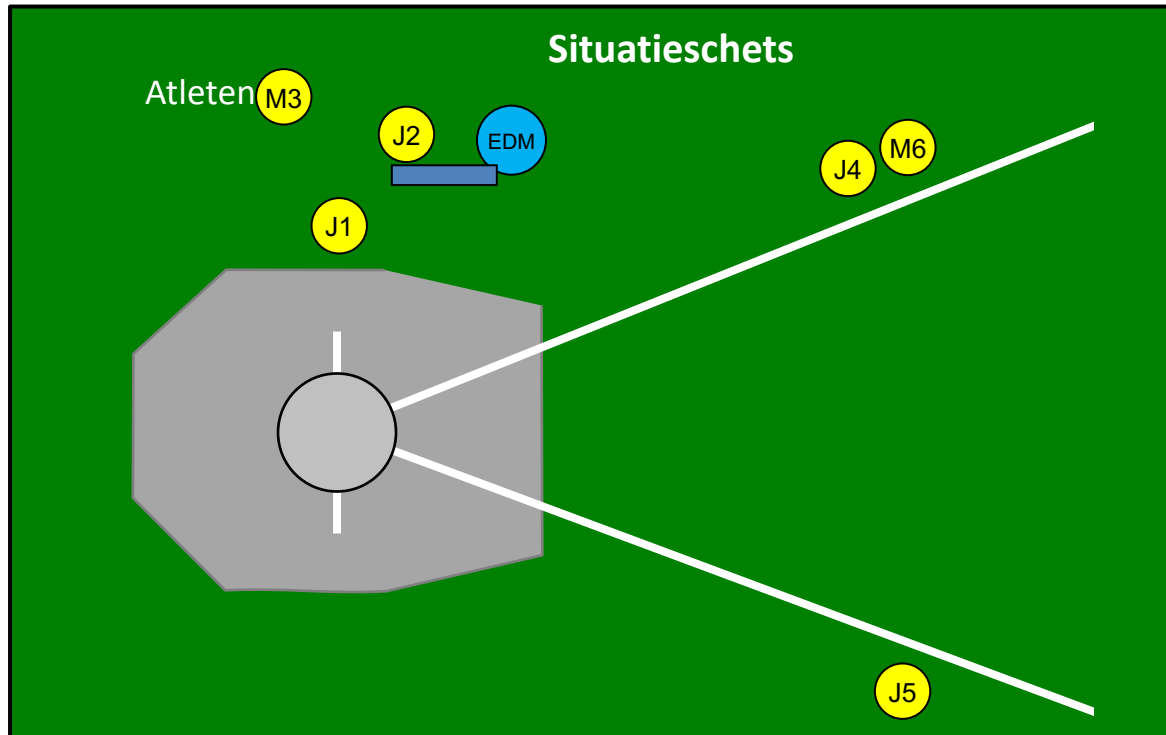
Jurylid 4 + 5 + Medewerker 6

- Bepalen landingsplaats speer.
- Beoordelen landing speer: geldig of ongeldig.
- Plaatsen meetprisma bij landingsplaats speer.
- Terugbrengen speer.

Medewerker 7

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.

Discuswerpen (met EDM)



Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken).
- Werk vlot door.
- Meet bij protesten wel de poging op en laat de atleet de scheidsrechter erbij halen. Ga door met de wedstrijd.
- Elke deelnemer heeft recht op 6 pogingen. Na 3 pogingen wordt de volgorde aangepast.
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingeworpen.
- Discus terugbrengen, niet terugwerpen/rollen.
- Voor en na de wedstrijd dient er een EDM-controlemeting te worden uitgevoerd (invullen op speciaal formulier)

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging bij ring: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie juryleden 4, 5 & 6.

Jurylid 2 - Secretariaat

- Ophalen atleten in call-room
- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Oproepen deelnemers
- Invullen resultaten op jurylijst.
- Jurylijst laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.
- Voert uitslag in op de tablet.

Medewerker 3:

- Uitgifte werpmateriaal aan de atleet.

Jurylid 4 + 5 + Medewerker 6

- Bepalen landingsplaats discus.
- Beoordelen landing discus: geldig of ongeldig.
- Plaatsen meetprisma bij landingsplaats discus.
- Terugbrengen discus.

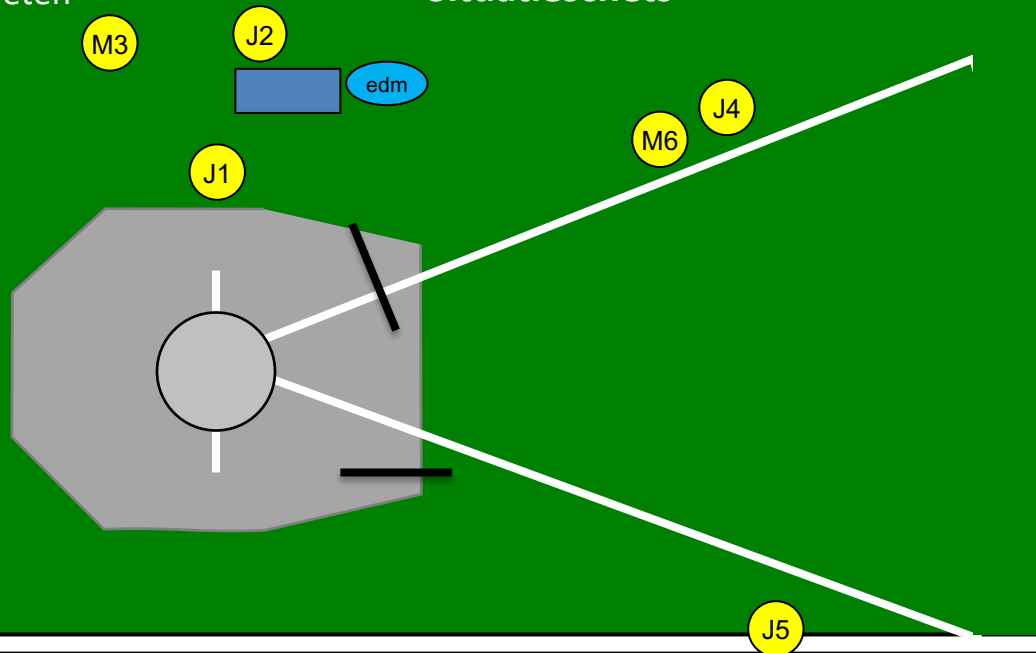
Medewerker 7

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.

Kogelslingeren (met EDM)

Atleten

Situatieschets



Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken).
- Werk vlot door.
- Meet bij protesten wel de poging op en laat de atleet de scheidsrechter erbij halen. Ga door met de wedstrijd.
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingeworpen.
- kogel terugbrengen, niet terugwerpen/rollen
- Voor en na de wedstrijd dient er een EDM-controlemeting te worden uitgevoerd (invullen op speciaal formulier) .
- EDM bediener bedient ook het digitale scorebord.
- Elke deelnemer heeft recht op 6 pogingen. Na 3 pogingen wordt de volgorde aangepast.

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging in de ring: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie juryleden 4 & 5.

Bedient samen met M3 de deuren van de kooi

Jurylid 2 - Secretariaat

- Ophalen atleten in call-room
- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Oproepen deelnemers
- Invullen resultaten op jurylijst.
- Jurylijst laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.
- Bedienen tablet voor live results

Medewerker 3 – uitgifte materiaal

- Uitgifte werpmateriaal aan de atleet
- Samen met J1 deuren kooi bedienen

Jurylid 4 & 5

- Bepalen landingsplaats kogel
- Beoordelen landing kogel: geldig of ongeldig.
- Plaatsen EDM-prisma bij landingsplaats kogel.

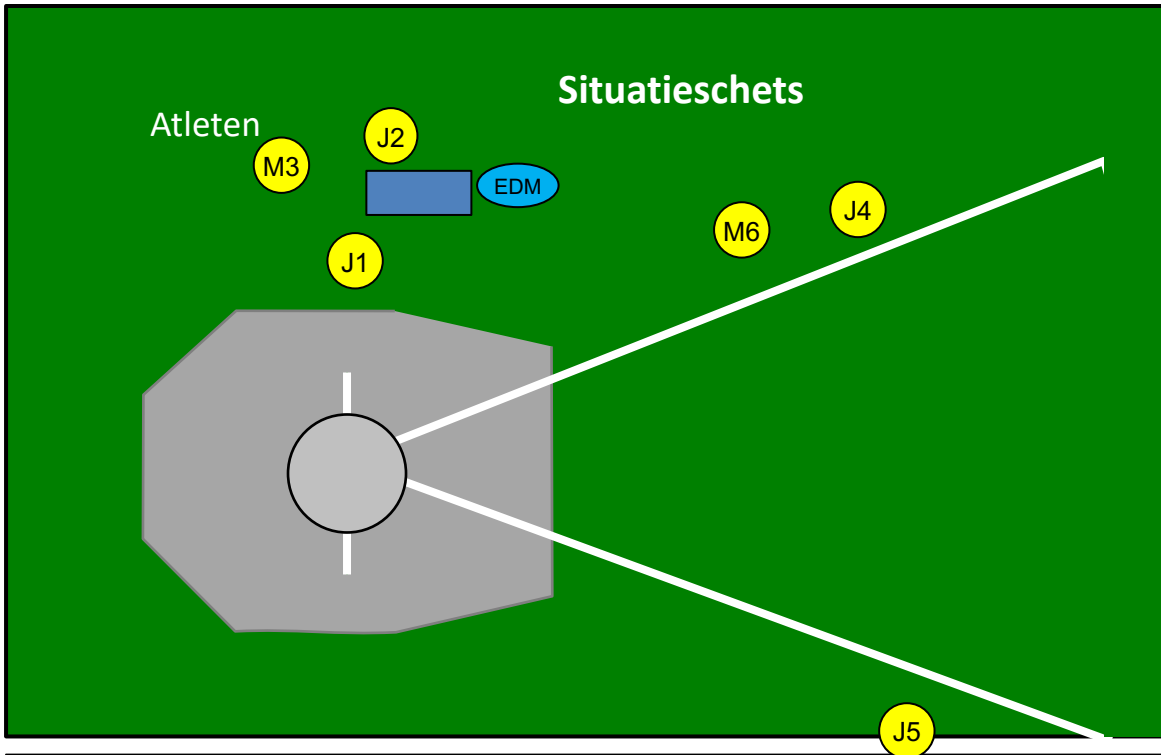
Medewerkers 6

- Terugbrengen kogel

Medewerker 7

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.

Gewichtwerpen (met EDM)



Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken).
- Werk vlot door.
- Meet bij protesten wel de poging op en laat de atleet de scheidsrechter erbij halen. Ga door met de wedstrijd.
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingeworpen.
- Gewicht terugbrengen, niet terugwerpen/rollen.
- Voor en na de wedstrijd dient er een EDM-controlemeting te worden uitgevoerd (invullen op speciaal formulier).
- Elke deelnemer heeft recht op 6 pogingen. Na 3 pogingen wordt de volgorde aangepast.

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging in de ring: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie juryleden 4 & 5.

Jurylid 2 - Secretariaat

- Ophalen atleten in call-room.
- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Oproepen deelnemers.
- Invullen resultaten op jurylijst.
- Bedienen tablet.
- Jurylijst laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.

Medewerker 3 – Uitgifte materiaal

- Uitgifte materiaal.

Jurylid 4 & 5

- Bepalen landingsplaats gewicht.
- Beoordelen landing gewicht: geldig of ongeldig.
- Plaatsen meetprisma bij landingsplaats.

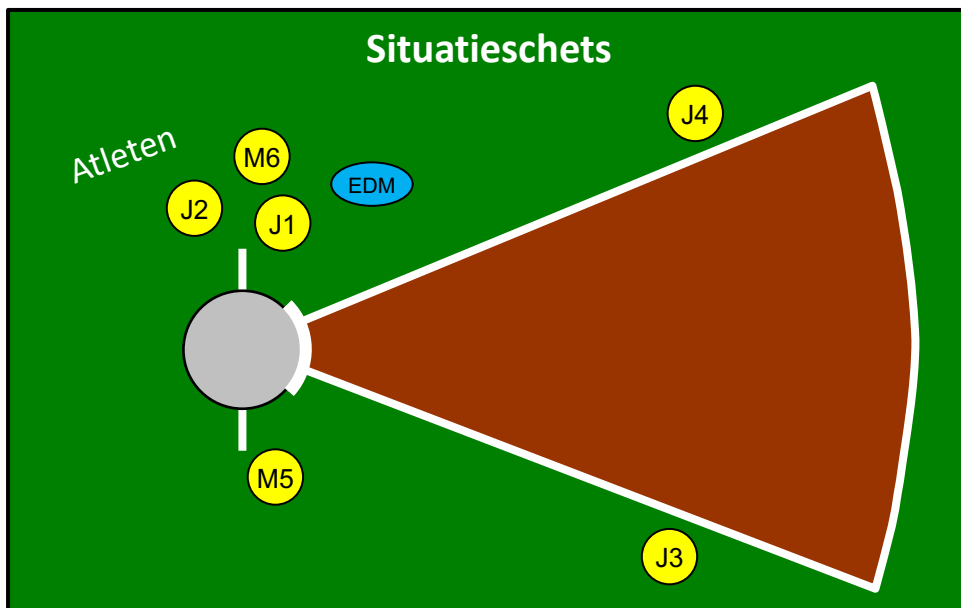
Medewerkers 6

- Terugbrengen gewichten.

Medewerker 7

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.

Kogelstoten (met EDM)



Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken).
- Werk vlot door.
- Meet bij protesten wel de poging op en laat de scheidsrechter erbij halen. Ga door met de wedstrijd.
- Elke deelnemer heeft recht op 6 pogingen. Na 3 pogingen wordt de volgorde aangepast.
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingestoten.
- Kogels terugbrengen, niet terugstoten/rollen.

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging bij ring: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie juryleden 3 & 4.
- Aflezen resultaat op meetlint.

Jurylid 2 - Secretariaat

- Ophalen atleten in call-room.
- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Oproepen deelnemers.
- Invullen resultaten op jurylijst.
- Bedienen tablet.
- Jurylijst laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.

Jurylid 3

- Bepalen landingsplaats kogel.
- Beoordelen landing kogel: geldig of ongeldig.
- Plaatsen meetprisma bij landingsplaats

Jurylid 4

- Bepalen landingsplaats kogel.
- Beoordelen landing kogel: geldig of ongeldig.
- Terugbrengen kogel.

Medewerker 5

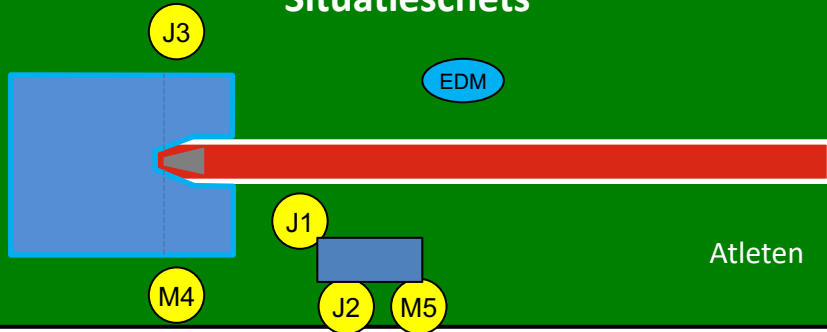
- Uitgifte materiaal

Medewerker 6

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.

Polstokhoogspringen (met EDM)

Situatieschets



Atleten

Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken). Niet te dicht bij de mat.
- Werk vlot door.
- Iedere atleet is af na drie opeenvolgende foutsprongen (ongeacht de hoogte).
- Er mag niet afgeweken worden van het voorgeschreven hoogteverloop (behalve bij NL-record en/of limietpoging).
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingesprongen.
- Laat bij protesten de scheidsrechter erbij halen. Ga door met de wedstrijd.

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie juryleden 3 & 4.
- Instellen en controleren lathoogte.
- Vrijgeven (nadat standers goed staan) en blokkeren aanloop d.m.v. pylon.

Jurylid 2 - Secretariaat

- Ophalen atleten in call-room.
- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Bijhouden positie standers per atleet en voor de poging doorgeven aan jurylid 3 & medewerker 4.
- Oproepen deelnemers
- Bijhouden resultaten op jurylijst.
- Bedienen tablet.
- Jurylijst laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.

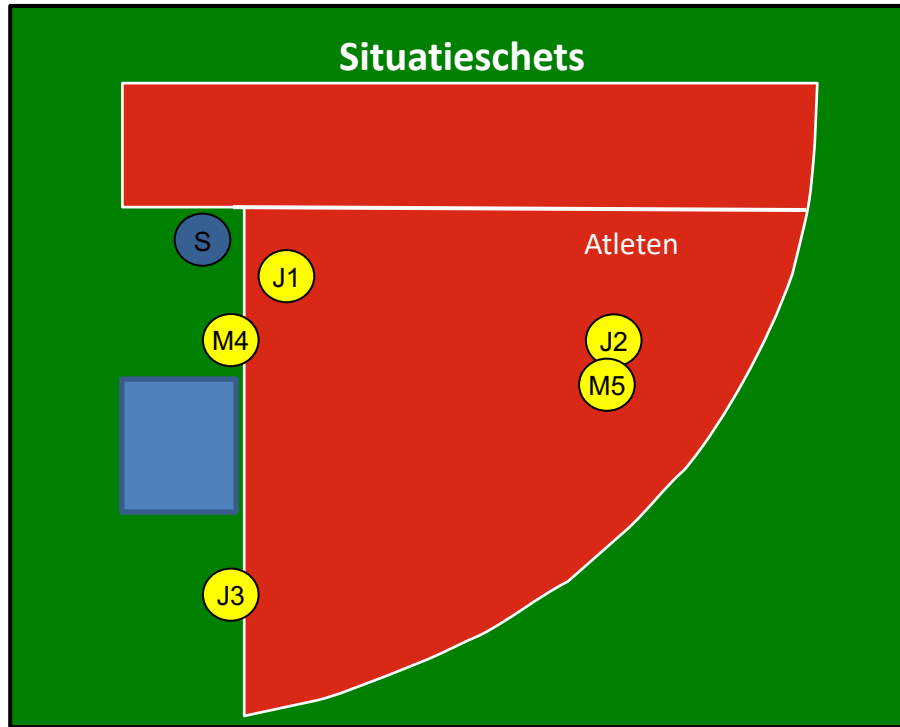
Jurylid 3 & medewerker 4

- Assisteren bij instellen lathoogte.
- Controleren raken grond/mat/standers voorbij "nullijn".
- Controleren of de lat door toedoen van de atleet tijdens of na de sprong van steunen valt.
- Opleggen en/of stilleggen springlat.
- Opvangen polstok na sprong (als service aan de atleet).

Medewerker 5

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.
- Hoogte op scorebord bijhouden.

Hoogspringen



Bijzonderheden

- Probeer zo te gaan staan dat het publiek de pogingen ook goed kan zien (zonder afbreuk te doen aan de uitvoering van je jurytaken). Niet te dicht bij de mat.
- Werk vlot door.
- Iedere atleet is af na drie opeenvolgende foutsprongen (ongeacht de hoogte).
- Er mag niet afgeweken worden van het voorgeschreven hoogteverloop (behalve bij NL-record en/of limietpoging).
- Zodra de wedstrijd begonnen is, wordt er niet meer ingesprongen.

Jurylid 1 - Chef

- Algehele leiding en verantwoordelijkheid.
- Beoordelen poging: geldig of ongeldig.
- Opsteken witte of rode vlag na consultatie jurylid 3.
- Instellen en controleren lathoogte.
- Vrijgeven en blokkeren aanloop d.m.v. pylon.
- Controleren raken grond/mat/standers voorbij “verticale vlak” (overschrijden/raken witte lijn).
- Controleren of de lat door toedoen van de atleet tijdens of na de sprong van steunen valt.
- Opleggen en/of stilleggen springlat.

Jurylid 2 - Secretariaat

- Controleren deelnemers aan de hand van de jurylijsten.
- Oproepen deelnemers
- Bijhouden resultaten op jurylijst.
- Bedienen tablet.
- Jurylijsten laten controleren door scheidsrechter en inleveren bij secretariaat.

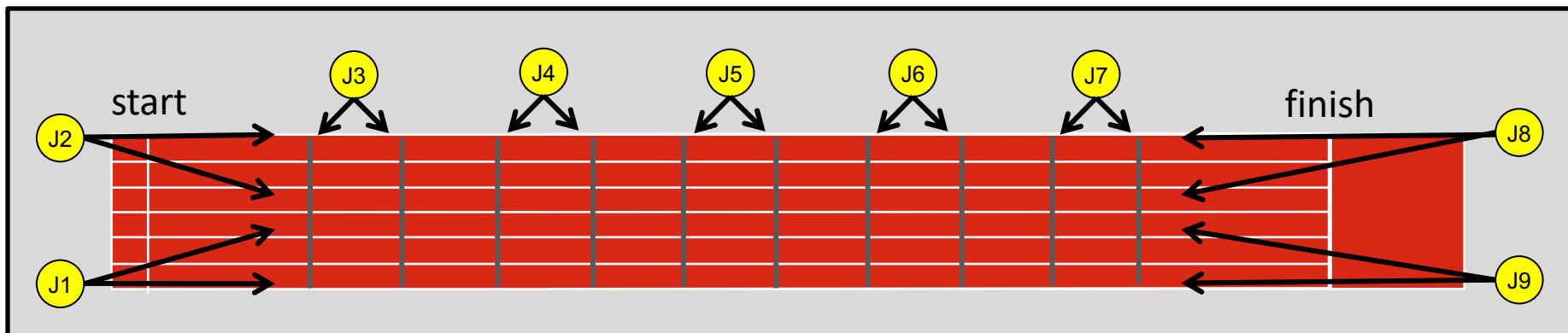
Jurylid 3 en medewerker 4

- Assisteren bij instellen lathoogte.
- Controleren raken grond/mat/standers voorbij “verticale vlak” (overschrijden/raken witte lijn).
- Controleren of de lat door toedoen van de atleet tijdens of na de sprong van steunen valt.
- Opleggen en/of stilleggen springlat.

Medewerker 5

- Startnummer en prestatie op scorebord zetten.
- Hoogte op scorebord bijhouden.

Baancommissaris hordensprint



De baancommissaris ziet er bij de 80m, 100m en 110m horden op toe dat:

- De atleten binnen hun eigen baan blijven.
- Atleten elkaar in naastliggende banen tijdens de loop en/of hordepassage niet hinderen.
- De atleten ook met hun bijtrekbeen over de hordehoogte gaan en niet er langs (juryleden 1, 2, 8 en 9).
- De horden niet met opzet met handen of voeten omver worden geworpen (juryleden 3, 4, 5, 6 en 7).
- Een al of niet met opzet omvergeworpen horde een atleet in een andere baan hindert (juryleden 3, 4, 5, 6 en 7).

EXTRA: Indien mogelijk helpt de baancommissaris mee met het klaarzetten en verwijderen van de horden en tussen de series door met het terugplaatsen van omgevallen en/of geraakte horden.

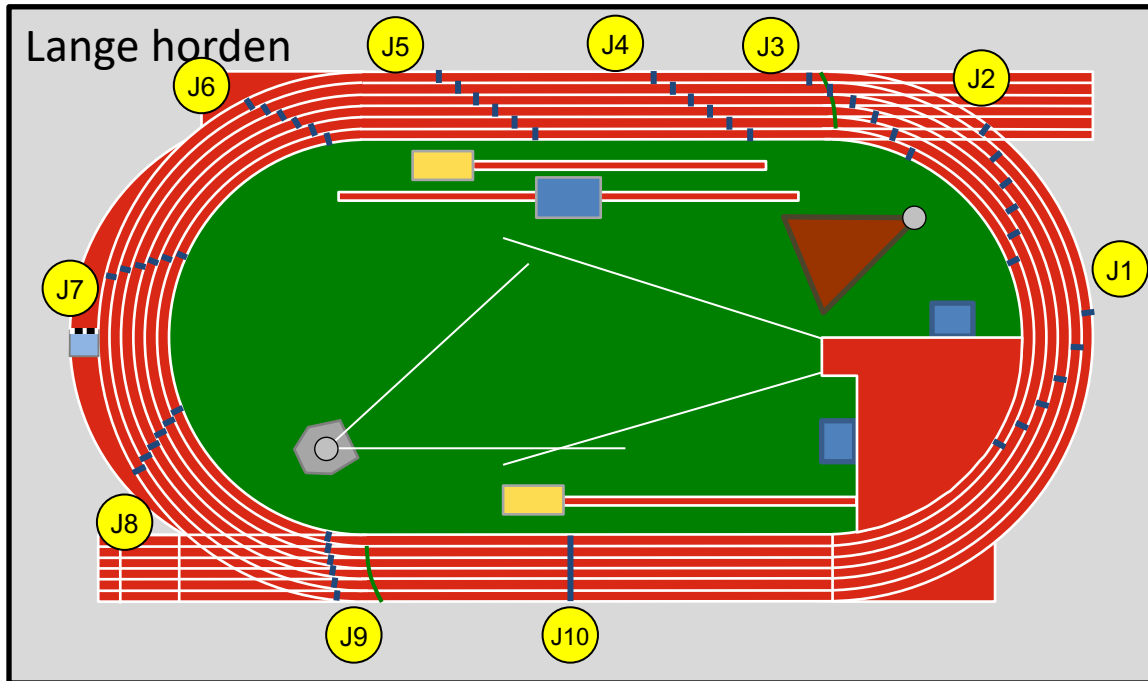
ALGEMEEN:

Controleer of de baan vrij is van obstakels zoals startblokken, baannummerblokken, onnodige horden etc. en waarschuw zo nodig de scheidsrechter door het tonen van de gele vlag.

In geval van geconstateerde onrechtmatigheid:

- Hef onmiddellijk nádat alle atleten gefinisht zijn de gele vlag omhoog om de aandacht van de scheidsrechter te trekken.
- Vul kort maar nauwkeurig het overtredingsrapport in.
- Overhandig vervolgens het overtredingsrapport aan de scheidsrechter. Uiteindelijk zal de scheidsrechter, na een eventueel overleg, beslissen over verdere actie.

Baancommissaris “lange horden”



Lange horden

De baancommissaris ziet er bij de 200m, 300m en 400m horden op toe dat:

- De atleten binnen hun eigen baan blijven.
- Atleten elkaar in naastliggende banen tijdens de loop en/of hordepassage niet hinderen.
- De atleten (ook met hun bijtrekbeen) over de hordehoogte gaan en niet er langs.
- De horden niet met opzet met handen of voeten omver worden geworpen (alle juryleden).
- Een al of niet met opzet omvergeworpen horde een atleet in een andere baan hindert.
- LET OP: de baancommissaris let niet alleen op de horden waar men bij staat, ook andere hordenpassages dienen beoordeeld te worden (zo hebben juryleden 2, 6 en 8 een goed zicht op de rechte stukken).

EXTRA: Indien mogelijk helpt de baancommissaris mee met het klaarzetten en verwijderen van de horden en tussen de series door met het terugplaatsen van omgevallen en/of geraakte horden.

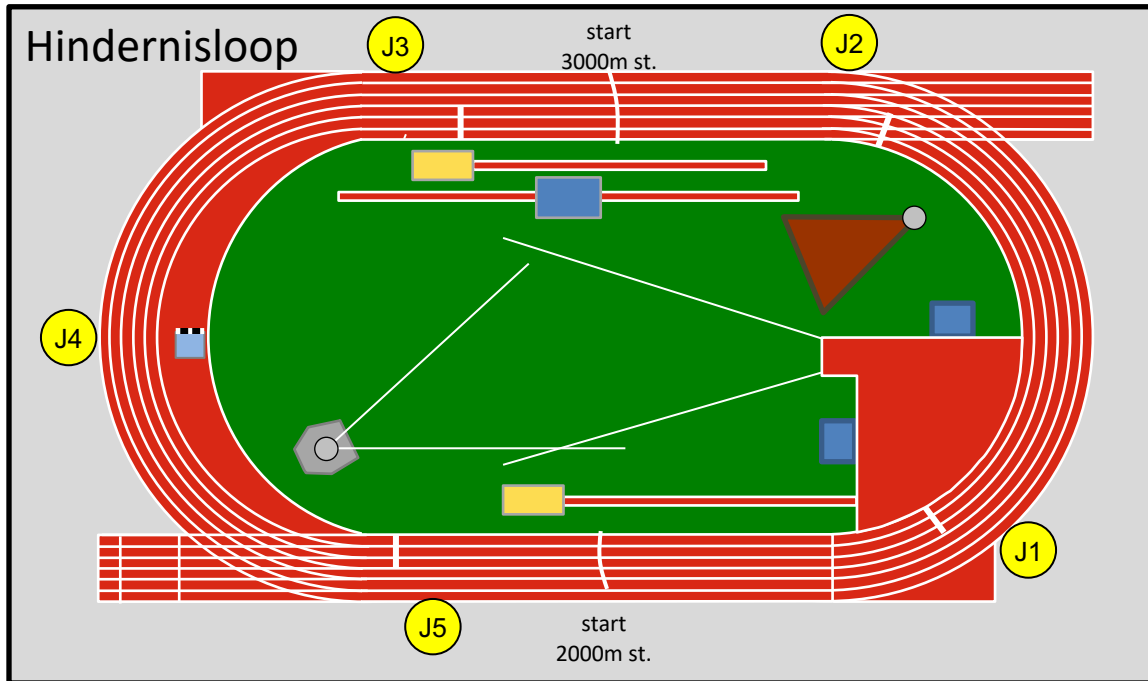
ALGEMEEN:

Controleer of de baan vrij is van obstakels zoals startblokken, baannummerblokken, onnodige horden etc. en waarschuw zo nodig de scheidsrechter door het tonen van de gele vlag.

In geval van geconstateerde onrechtmatigheid:

- Hef onmiddellijk nádat alle atleten gefinisht zijn de gele vlag omhoog om de aandacht van de scheidsrechter te trekken.
- Vul kort maar nauwkeurig het overtredingsrapport in.
- Overhandig vervolgens het overtredingsrapport aan de scheidsrechter. Uiteindelijk zal de scheidsrechter, na een eventueel overleg, beslissen over verdere actie.

Baancommissaris Hindernisloop



ALGEMEEN:

Controleer of de baan vrij is van obstakels zoals startblokken, baannummerblokken, onnodige horden etc. en waarschuw zo nodig de scheidsrechter door het tonen van de gele vlag.

In geval van geconstateerde onrechtmatigheid:

- Hef onmiddellijk nádat alle atleten gefinisht zijn de gele vlag omhoog om de aandacht van de scheidsrechter te trekken.
- Vul kort maar nauwkeurig het overtredingsrapport in.
- Overhandig vervolgens het overtredingsrapport aan de scheidsrechter. Uiteindelijk zal de scheidsrechter, na een eventueel overleg, beslissen over verdere actie.

De baancommissaris ziet er bij de steeplechase op toe dat:

- De atleten elkaar tijdens de loop en/of hindernispassage niet hinderen.
- De atleten met hun voeten en benen (ook met hun bijtrekbeen) over de hindernishoogte gaan en niet er langs.
- De atleten door, of over de waterbak gaan en niet de zijranden raken.

Plaatsing hindernissen

- De balk van de hindernis dient aan de binnenzijde van de baan 30cm uit te steken (dus over de goot heen)
- Bij de start van de 3000m st. mag hindernis 3 en 5 (bij jurylid 3 en 5) niet in de baan staan. Deze wordt geplaatst nadat de atleten voor de eerste keer de finish gepasseerd zijn. Tevens wordt de eerste ronde de waterbak overgeslagen en over de reguliere baan gelopen.
- Bij de start van de 2000m st. mag hindernis 1 en 2 (bij jurylid 1 en 2) niet in de baan staan. Deze wordt geplaatst nadat de atleten dit punt gepasseerd zijn.

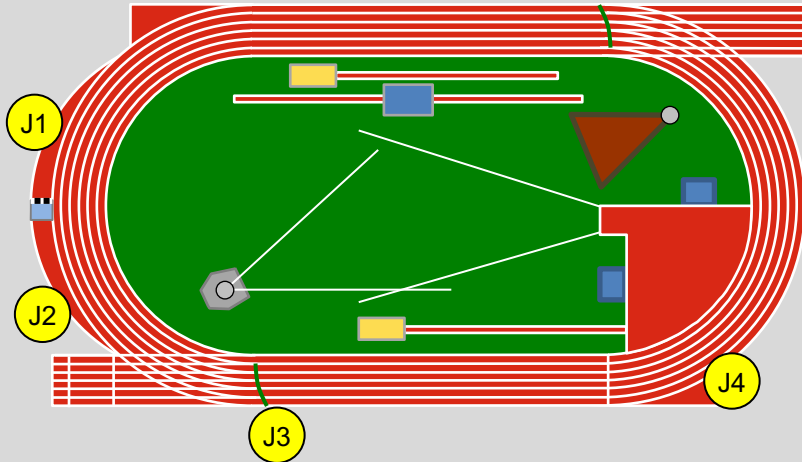
Aantallen

2000m st. = 5,2 ronde, 18 gewone hindernissen & 5x waterbak.

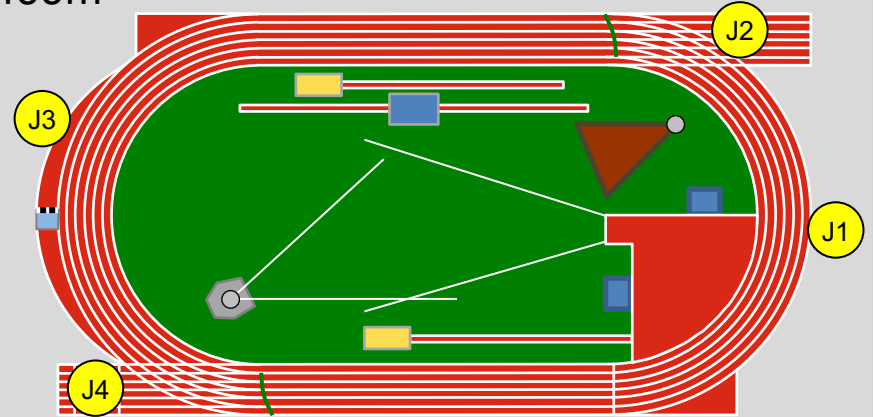
3000m st. = 7,6 ronden, 28x gewone hindernis & 7x waterbak.

Baancommissaris (korte)looponderdelen

200m



400m



De baancommissaris ziet er bij de korte looponderdelen op toe dat:

- De atleten binnen hun eigen baan blijven.
- Atleten elkaar in naastliggende banen tijdens de loop niet hinderen.

100m



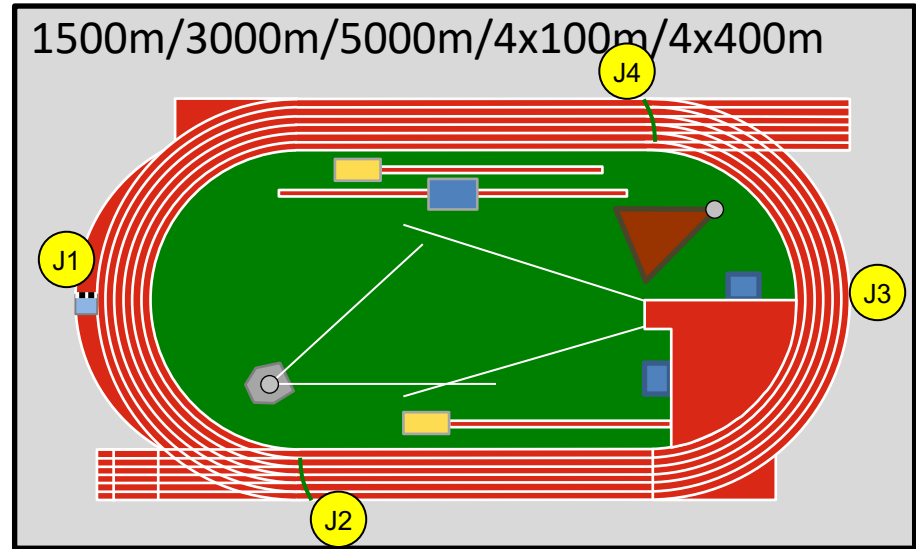
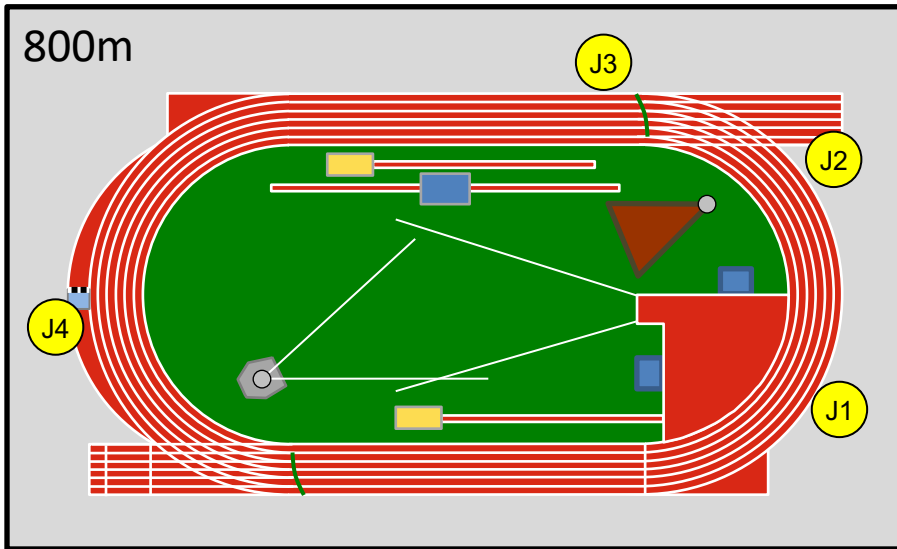
ALGEMEEN:

Controleer of de baan vrij is van obstakels zoals startblokken, baannummerblokken, onnodige horden etc. en waarschuw zo nodig de scheidsrechter door het tonen van de gele vlag.

In geval van geconstateerde onrechtmatigheid:

- Hef onmiddellijk nádat alle atleten gefinisht zijn de gele vlag omhoog om de aandacht van de scheidsrechter te trekken.
- Vul kort maar nauwkeurig het overtredingsrapport in.
- Overhandig vervolgens het overtredingsrapport aan de scheidsrechter. Uiteindelijk zal de scheidsrechter, na een eventueel overleg, beslissen over verdere actie.

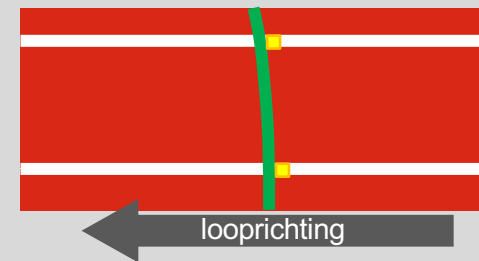
Baancommissaris (lange)loponderdelen



De baancommissaris ziet er bij de loponderdelen op toe dat:

- De atleten in de eerste bocht binnen hun eigen baan/banen blijven (of gehele 4x100m of eerste 500m bij de 4x400m).
- Atleten elkaar tijdens de loop niet hinderen.
- Niet te vroeg hun baan/banen verlaten bij de indraaipunten EXTRA
- Het jurylid bij het indraaipunt (800m & 4x400m) plaatst de kleine kegeltjes en verwijdert deze na de eerste doorkomst.

Plaatsing kegeltjes bij indraaipunt



ALGEMEEN:

Controleer of de baan vrij is van obstakels zoals startblokken, baannummerblokken, onnodige horden etc. en waarschuw zo nodig de scheidsrechter door het tonen van de gele vlag.

In geval van geconstateerde onrechtmatigheid:

- Hef onmiddellijk nádat alle atleten gefinisht zijn de gele vlag omhoog om de aandacht van de scheidsrechter te trekken.
- Vul kort maar nauwkeurig het overtredingsrapport in.
- Overhandig vervolgens het overtredingsrapport aan de scheidsrechter. Uiteindelijk zal de scheidsrechter, na een eventueel overleg, beslissen over verdere actie.

Startcommissaris

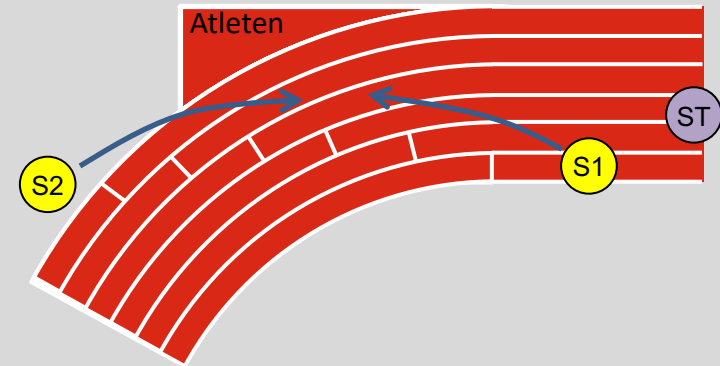
Startcommissaris 1

- Oproepen atleten voor serie die gaat lopen en hen de juiste baan toewijzen.
- Opstellen van de atleten voor de startprocedure voor de baannummerblokken, of 3 meter achter de gebogen startlijn bij de afstanden langer dan 800m.
- Informeert starter dat alle atleten aanwezig zijn en hoeveel er in de serie starten.
- Bijhouden op startlijst welke atleten:
 - Niet aanwezig zijn (DNS=Did Not Start).
 - Wel aanwezig zijn, maar niet van start gaan (DNS=Did Not Start)
 - Door de starter zijn gediskwalificeerd (rood/zwarte kaart) (DQ=DisQualify), inclusief betreffende artikelnummer
 - *Een waarschuwing (geel/zwarte kaart) kregen van de starter (W=Warning), inclusief betreffende artikelnummer*
- Contact via portofoon met jury ET voor o.a. doorgeven van DNS en DQ.
- Na het commando “op uw plaatsen” een signaal geven aan de starter dat alle deelnemers correct hun plaats hebben ingenomen (in samenwerking met startcommissaris 2 bij de starts van de 200m en langer).
- Tonen van de van toepassing zijnde kaarten op aangeven van de starter.
- Aanbrengen van de aanduiding “gediskwalificeerd” op de baannummerblok(ken) wanneer een valse start heeft plaatsgevonden (op aangeven van de starter).
- Inleveren startlijsten met aantekeningen bij het secretariaat.

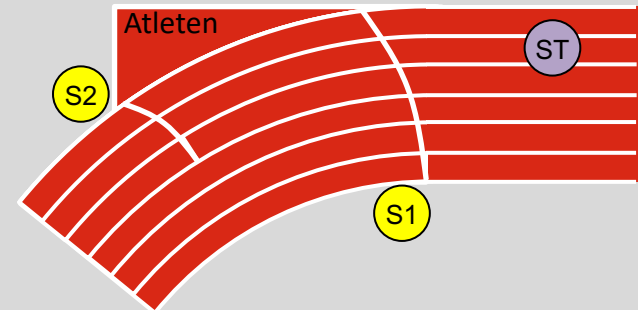
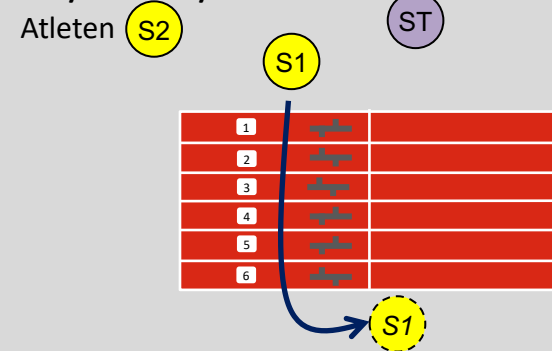
Startcommissaris 2

- Ophalen atleten en startlijst uit de call room.
- Controleren startnummers.
- Assisteren startcommissaris 1 bij starts van 200m en langer (banen 6, 5 &4)

200m/400m/800m/4x100m/4x400m



80m/100m/110m



Jury aankomst (lange looponderdelen)

Rondeteller 1

- Bijhouden aantal te lopen rondes voor de koploper op het bord bij de finish (bord wisselen op het moment dat de koploper het rechte stuk voor de finish oploopt).
- Luiden bel voor elke looper die de laatste ronde ingaat.
- Handmatig aan de gedubbelde atleten doorgeven hoeveel rondes men nog moet lopen.

Rondeteller 2 & 3

- Opnoemen startnummers van de atleten die de finishlijn passeren.

Rondetellers 4

- Elke ronde bijhouden startnummers op rondetellijst (die opgenoemd worden door rondeteller 2).

Rondeteller 5

- Elke ronde bijhouden startnummers op rondetellijst (die opgenoemd worden door rondeteller 3).
- Na afloop wedstrijd aankomstvolgorde op jurylijst aangeven (in overleg met rondeteller 4).
- Aangeven positie van lopers bij (bijna) gelijktijdige finish (=> welke atleet aan binnenzijde en welke aan buitenzijde, t.b.v. ET-bepaling).
- Inleveren jurylijst met aankomstvolgorde bij ET.

finish

