

Datenblatt Ballwurf pro Anlage

Stand: 03.04.2012 / jost/mo

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Messband 100m	1	Anlagenchef
1	Weitenmarkierung 30/40/50/60/70 m	1	Schreiberling
1	Stecknagelserie 1 - 20	1	Abwurf mit weisser und roter Fahne
je 3	Ball 200 g	1	Markierung Landestelle
1	Stuhl	1	Stecknägel stecken
1	Sonnenschirm		
1	Schreibunterlage mit Bleistift		
3	Lappen		
je 1	Fahnen weiss / rot		

Kampfgericht Ball

2. Ablauf des Wettkampfes

- 2.1 Appell in der ausgelosten Reihenfolge durchführen.
 - 2.2 Den Teilnehmenden sollen zwei Probeversuche erlaubt werden. Diese sind bei den Wurfwettkämpfen nach namentlichem Aufruf entsprechend der ausgelosten Reihenfolge unter der Aufsicht des Kampfgerichts durchzuführen (Sicherheitsvorkehrung).
 - 2.3 Erste/n Werfer/in und den/die Nächstfolgende/n aufrufen (z.B. «Huber - bereitmachen Müller»).
 - 2.4 Überwachen des Wurfes auf korrekte Ausführung.
 - 2.5 Messen der Würfe,
- Anmerkung:* es können alle drei Würfe hintereinander gemacht werden.
- 2.6 Beim Mehrkampf sind nur je drei Versuche gestattet.

3. Fehlversuche

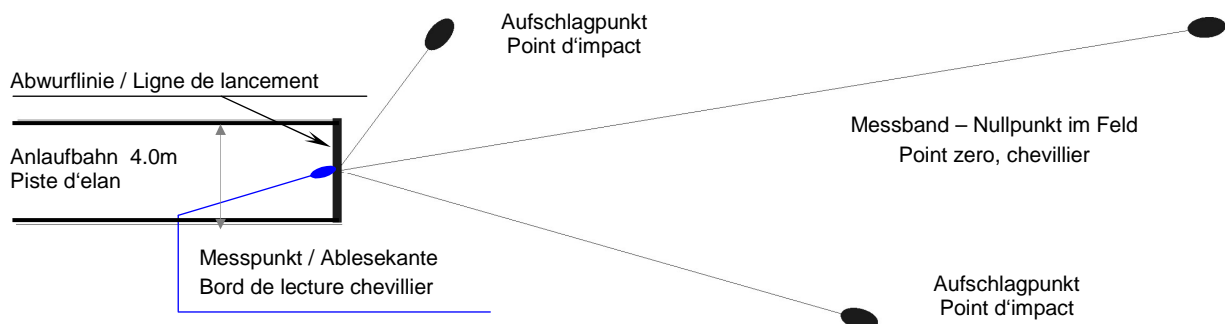
Als Fehlversuch gilt, wenn der/die Wettkämpfer/in:

- a) mit irgendeinem Teil des Körpers die Abwurflinie, die Oberkante des Abwurfbalkens oder den Boden ausserhalb der Anlaufbahn berührt.

4. Allgemeine Regeln

- a) Bei Zeitverzögerung durch den Werfer oder die Werferin, gleiches Vorgehen wie bei allen Tech. Disziplinen
- b) Bei allen Stoss- und Wurfwettkämpfen (inkl. Probeversuche) muss das Gerät zur Abwurflinie oder zum Wurfkreis zurückgetragen werden. Es darf auf keinen Fall dorthin zurückgeworfen werden.

Ballwurfanlage:



Anlauf:

4m breiter Streifen auf Sand, Gras, oder Kunststoff. Die Länge des Anlaufs ist nicht begrenzt.

Abwurflinie:

Gerade 4m lange Markierung 5 – 7cm breit am Boden mit Klebband, Farbe oder einem Balken. Der Abwurf erfolgt vor der Abwurflinie. In der Mitte der Abwurflinie ist der Messpunkt zu markieren.

Sektoren: Müssen nicht gezeichnet werden.