



vonRoll hydro - REGLEMENT SCHWEIZER MEISTERSCHAFT IM HYDRANTEN-WEITWURF (ab 19 Jahren)

1. Allgemeines

Das Einstossen und –werfen erfolgt aus Sicherheitsgründen unter Aufsicht des Kampfgerichtes. Sobald der Wettkampf begonnen hat, dürfen die Teilnehmer die Anlage nur noch zur Ausführung von Wettkampfversuchen betreten. Stoss- und Wurfgeräte müssen zum Abwurfplatz zurückgetragen sie dürfen nicht zurückgeworfen werden.

Versicherung ist Sache der Teilnehmer!

2. Geräte

Die Hydranten werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

3. Reihenfolge

Die Teilnehmer führen ihre Versuche in der auf dem Wettkampfblatt festgehaltenen Reihenfolge durch (Reihenfolge der Name oder Startnummern).

4. Stoss-/Wurfvorbereitung

Vorausgesetzt, dass während des begonnenen Versuches kein Regelverstoss begangen wurde, darf der Wettkämpfer einen Versuch unterbrechen, den Hydranten niederlegen (innerhalb oder ausserhalb des Wurfanlaufs) und den Wurfanlauf verlassen. Die Wiederaufnahme des Versuches muss in der ihm maximal zur Verfügung stehenden Zeit erfolgen. Zeit pro Versuch max. 1 Minute.

5. Versuche

Jedem Wettkämpfer stehen drei Versuche zu. Ein Wettkämpfer darf pro Durchgang nur einen Versuch ausführen.

6. Stoss-/Wurffreigabe

Der Kampfrichter muss dem Wettkämpfer anzeigen, dass alles für seinen Versuch bereit ist (Aufruf, Flagge, Handzeichen etc.).

7. Wettkampfverzögerung

Einen Wettkämpfer, der ohne berechtigten Grund seinen Wettkampf verzögert, kann dies nach vorheriger Verwarnung als Fehlversuch angerechnet werden. Die Entscheidung über diese Massnahme obliegt dem Kampfgericht.



8. Hilfsmittel

Folgende Hilfsmittel sind erlaubt:

- eine Bandage am Handgelenk, jedoch ohne Versteifung des Handgelenkes
- eine Bandage oder ein Pflaster an der Hand, um eine offene Wunde zu bedecken
- eine Bandage für das Umwickeln einzelner Finger
- eine nur für die Hände geeignete Substanz, um einen besseren Griff zu bekommen
- ein Hüftgürtel aus Leder oder aus anderem geeigneten Material, um die Wirbelsäule vor Verletzungen zu schützen.

Die Wettkämpfer dürfen weder auf den Wurfanlauf noch auf die Schuhe bzw. Sohlen Substanzen auftragen.

9. Sektor

Alle Würfe sind nur gültig, wenn der Hydrant innerhalb der inneren Ränder der Sektorenlinie niederfällt. Die seitlichen Begrenzungslinien des Sektors zählen nicht zum Sektor.

10. Messweise

Jeder Wurf wird vom hinteren Rand der Aufschlagstelle des Hydranten, welcher der Innenkante des Abwurfbalken am nächsten liegt, gemessen. Zur Feststellung der Leistung muss das Messband so angelegt werden, dass diese am Abwurfbalken abgelesen werden kann (Nullpunkt bei der Aufschlagstelle des Hydranten). Die Leistung ist in ganzen Zentimetern anzugeben. Bei zwischenliegenden Leistungen gilt der nächsttiefere Zentimeter.

11. Wurfgerät

Der Hydrant ist ein ortsüblicher Überflurhydrant (Gewicht: 22 kg).

12. Wurfart

Der Abwurf kann aus dem Stand, mit Anlauf oder aus der Drehung heraus erfolgen.

13. Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Werfer:

- die durch den Abwurfbalken und die beiden seitlichen Begrenzungslinien gebildete Anlaufbahn verlässt, bevor der Hydrant den Boden berührt hat.
- beim Verlassen der Anlaufbahn mit dem ersten Schritt den Abwurfbalken oder die seitlichen Verlängerungslinien berührt oder überschreitet.

14. Markierungen

Beim Hydrantenwerfen dürfen Markierungen nur neben der Anlaufbahn angebracht werden, nicht aber in der Anlaufbahn selbst.

15. Messung

Jeder gültige Wurf muss unmittelbar nach dem Versuch gemessen werden.



Massskizzen für das Erstellen von Wettkampfanlagen

