

Datenblatt Ballwurf

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Messband 100m	1	Anlagenchef
1	Weitenmarkierung 20/30/40/50/60/70 m	1	Schreiber
1	Stecknagelserie 1 – 3 (evtl. 1-20)	1	Abwurf mit weisser und roter Fahne
5-10	Bälle 200g	2	Markierung Landestelle
1	Stuhl	1	Stecknägeln stecken
1	Sonnenschirm	1	Messband
1	Schreibunterlage mit Bleistift		
3	Trockene Lappen		
2	Fahne weiss und rot		
1 Rolle	Markierklebband (zur Anlaufbegrenzung seitlich)		

1. Durchführung des Wettkampfes

Variante A:

Vor Beginn des Wettbewerbs darf jeder Teilnehmende Probeversuche auf dem Wettkampffeld ausführen. Beim Ballwurf werden mindestens zwei Probeversuche immer in der ausgelosten Reihenfolge und unter der Aufsicht des Kampfgerichts ausgeführt. Pro Durchgang wird ein Wurf pro Athlet gewährt.

Hat der Wettkampf mit Durchgang 1 begonnen, ist es den Athleten nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke die Bälle zu benutzen und die Anlaufbahn ohne Ball zu betreten.

Variante B:

Die Athleten kommen aufgewärmt auf den Platz und werfen gemäss Startliste hintereinander einen Probewurf (freiwillig) und drei Würfe, von denen der längste Wurf gemessen wird. Danach wird der nächste Athlet aufgerufen.

2. Ablauf des Wettkampfes

- Durchlaufvariante nochmals bekanntgeben (A oder B); Appell in der ausgelosten Reihenfolge durchführen.
- Die Probeversuche und die Würfe sind nach namentlichem Aufruf entsprechend der ausgelosten Reihenfolge unter der Aufsicht des Kampfgerichts durchzuführen (Sicherheitsvorkehrung).
- Ersten Werfer und den Nächstfolgenden aufrufen (z.B. «Huber - bereitmachen Müller»).
- Versuchszeit = 60 Sekunden
- Überwachen des Wurfes auf korrekte Ausführung (der Ball muss über die Schultern oder über den oberen Teil des Armes geworfen werden!).
- Die Würfe werden gesteckt und am Schluss gemessen oder nach Variante B (sh. Punkt 1) ausgeführt.
- **Anmerkung:** Es können einzelne Durchgänge, aber auch drei Würfe oder 2x je 3 Würfe hintereinander geworfen werden (für alle innerhalb des Wettkampfes gleich und dies muss anfangs Wettkampf festgelegt werden).
- Beim Mehrkampf sind pro Athlet nur drei Versuche gestattet.

3. Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Athlet:

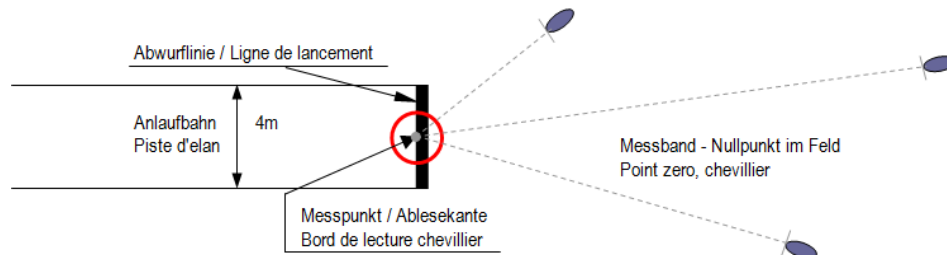
- den Ball aus einer Drehbewegung (seitwärts) wirft, oder
- von unterhalb der Schulterlinie wirft (von unten nach oben), oder

- mit irgendeinem Teil des Körpers die Abwurflinie oder die Oberkante des Abwurfbalkens (wie beim Kugelstossen) oder den Boden ausserhalb der Anlaufbahn berührt.

4. Allgemeine Regeln

- Das Kampfgericht kann einer Person, die sich sowohl für einen Lauf-, Stoss- oder Wurfwettkampf (die gleichzeitig stattfinden) gemeldet hat, erlauben, die Versuche in anderer Reihenfolge durchzuführen, als es vorher durch das Los bestimmt wurde.
- Bei Zeitverzögerung durch den Werfer: Fehlbaren zuerst ermahnen, danach wird er im Wiederholungsfall) durch den SR verwarnet.
- Bei allen Wurfwettkämpfen (inkl. Probeversuche) muss das Gerät zur Abwurflinie zurückgetragen werden. Es darf auf keinen Fall zurückgeworfen werden.

5. Ballwurfanlage (in Stadien auch ab gezeichneter Speeranlage möglich)



Anlauf:

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

Abwurflinie:

Gerade 4m lange Markierung (5 cm 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:

Es müssen keine Sektoren gezeichnet werden.

Hinweis:

Es kann auch quer zu einer Rundbahngerade geworfen werden. Dabei muss nur der 4m Anlauf-Sektor angezeichnet werden, sowie der Messpunkt geklebt werden. Mit dieser Lösung hat man sogar einen kleinen «Balken», falls eine steckbare Innenbahnabschränkung auf Bahn 1 vorhanden ist.