

Datenblatt Diskus

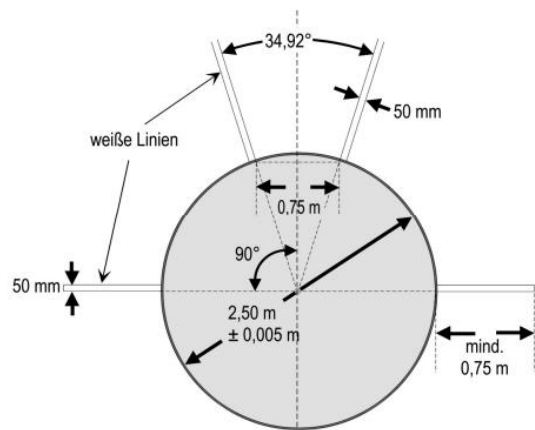
06.06.2025

Anzahl	Material	Personen	Funktion
1	Diskusring	1	Anlagenchef
1	Schutznetz (Siehe 1.2)	1	Resultate notieren & Zeitkontrolle (gelbe Fahne)
1	Messband 100m oder elektronische Weitenmesung	1	Abwurfkontrolle mit weisser und roter Fahne
1	Stecknagel 1 – 20	2	Kontrolle Landung mit gelber Fahne
je 2-3	Diskens 2.0kg / 1.75kg / 1.5kg / 1.0kg / 0,75kg je nach Kategorie	1	Stecknagel stecken
1 / 5	Besen / Lappen	2	Messung der Weite mit Messband
1	Schreibunterlage mit Bleistift	1	Messinstrumente - Bedienung
1	Stuhl, Sonnen-/Regenschirm		
1	Anzeigetafel (Meisterschaften, A- & B-Meetings)		
5	Fahnen: 1x rot, 1x weiss, 3x gelb		

1. Wettkampfanlage

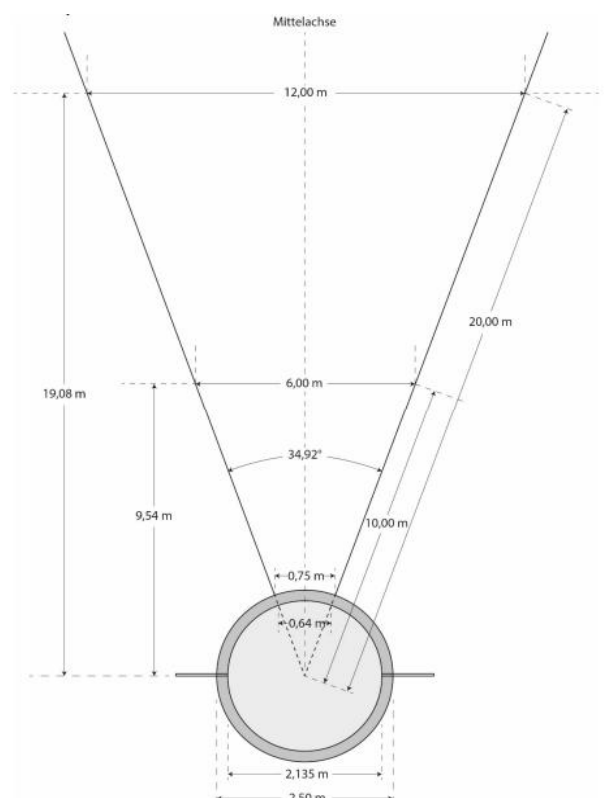
1.1 Diskuswurf

- Der Innendurchmesser des Diskuswurfrings beträgt 2.50m.
- Das Innere des Wurfrings muss fest, rutschfrei und 20mm tiefer als der Kreisring sein.
- Weiße Linien von 75cm Länge und 5cm Breite müssen auf beiden Seiten des Wurfrings gezogen werden.



1.2 Schutznetz

- Alle Diskuswürfe müssen aus einem Schutznetz herausgeführt werden.
- Das Schutznetz soll im Grundriss U-förmig sein. Die Öffnung soll 6m breit sein. Die Höhe der Netzfelder oder der geknüpften Netze soll an ihrem niedrigsten Punkt mindestens 4m und für die ersten 3m zu beiden Seiten der Öffnung des Schutznetzes mindestens 6m betragen.
- Das Netz des Schutzgitters kann aus geeigneter Schnur, die aus natürlicher oder synthetischer Faser besteht, oder alternativ aus mässig bis hoch dehnbarem Stahldraht gefertigt sein. Die Maschengrösse darf bei Schnurnetzen höchstens 45mm und bei Drahtnetzen höchstens 50mm betragen.



1.3 Der Sektor

- Der Sektor muss eine ebene, weiche Oberfläche haben, die den Punkt des ersten Auftreffens des Wurfgeräts deutlich erkennbar macht.
- Die Oberfläche darf nicht so beschaffen sein, dass das Gerät zurückspringt und der Messpunkt verwischt wird.
- Die 5cm breiten Sektorlinien sind mit einem zur Rasenfläche kontrastreichen Band zu ziehen.
- Für die Sektoröffnung (34.92°) kann als Kontrollmass ein Dreieck mit den Seitenlängen 20m – 20m – 12m genutzt werden.

2. Allgemeine Bestimmungen

- *Durchführungsart / Anzahl Versuche*

An A- und B-Meetings sowie an Schweizer Meisterschaften, ist in der Regel ein Vor- und Endkampf durchzuführen, wobei die besten 8 Athletinnen resp. Athleten den Endkampf mit weiteren 3 Versuchen in umgekehrter Reihenfolge absolvieren. Verzichtet jemand auf die Teilnahme am Endkampf, wird die Leistung aus dem Vorkampf gewertet; ein Nachrutschen ist nicht möglich.

Hinweise:

- Sind mehrere Athlet/innen mit gleicher bester Leistung auf Position 8 klassiert, so entscheidet die zweit- resp. drittbeste Leistung über die Klassierung. Herrscht auch dann Gleichstand, können alle auf Position 8 klassierten Athlet/innen am Endkampf teilnehmen.
 - Sind mehr als 8 Athlet/innen am Start, sind in jedem Fall nur jene Athlet/innen zum Endkampf zugelassen, welche zumindest einen gültigen Versuch haben.
 - Bei 8 oder weniger Athlet/innen gibt es keinen Vorkampf; alle haben 6 Versuche. Es ist dabei nicht erforderlich, dass einer der ersten 3 Versuche gültig ist.
 - Bei C-Meetings kann der Veranstalter über die Durchführungsart selbst entscheiden, wobei die gewählte Form in der Ausschreibung ersichtlich sein muss (mögliche Formen: Alle haben 6 Versuche; alle haben 4 Versuche, Vor- und Endkampf, ...).
 - Bei einem Mehrkampf sind nur je drei Versuche gestattet. Für SVM und SM Team gelten die entsprechenden Reglemente.
- *Teilnahme an gleichzeitig stattfindenden Disziplinen*
Die Anlagenchefin/Der Anlagenchef kann die auf dem Wettkampfblatt vorgesehene Reihenfolge der Athletinnen resp. Athleten zugunsten einer Athletin/eines Athleten, die/der in einer gleichzeitig stattfindenden anderen Disziplin im Einsatz steht, verändern. Ist die Athletin resp. der Athlet zum Abschluss des entsprechenden Durchganges nicht anwesend, ist dies als Verzicht (-) zu werten.

Ausnahme:

Im 6. Durchgang eines Finalwettkampfes (wenn ein Vor- und ein Endkampf ausgetragen wird) ist eine Änderung der Reihenfolge nicht erlaubt.

- Das Aufbringen einer nicht klebenden Substanz z.B. Kreide an den Händen ist erlaubt. Alle Substanzen an den Händen und den Wurfgeräten müssen mit einem nassen Lappen vom Gerät leicht entfernbar sein und dürfen keine Spuren hinterlassen.
- Es ist nicht erlaubt, zwei oder mehr Fingern zusammen zu binden. Die Finger müssen sich einzeln bewegen können.
- Das Sprühen oder Verteilen irgendeiner Substanz auf den Schuhen und auch im Ring ist nicht erlaubt.
- Zum Schutz der Wirbelsäule vor Verletzungen kann einen Gürtel aus Leder oder anderem geeigneten Material tragen werden.

3. Ablauf des Wettkampfes

- Vor dem Wettkampf ist vom Kampfgericht zu checken, dass sich nur Geräte auf dem Wettkampfbplatz befinden, die vorgängig geprüft wurden.
- Die Wettkampfleitung definiert das Prozedere bezüglich der Probewürfe. Jeder Athletin/Jedem Athleten sind mindestens 2 Probewürfe auf der Wettkampfanlage zu gewähren. Die Probewürfe werden immer unter Aufsicht des Kampfgerichts ausgeführt. Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Athlet/innen nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke die Anlage zu benutzen.
- Einige Minuten vor Beginn des Wettkampfes ist in der Reihenfolge der Auslosung ein Appell durchzuführen
- Vor jedem Versuch: Aufruf der nächsten Athletin resp. des nächsten Athleten (z.B. «als nächstes Huber – bereit macht sich Müller») und Freigabe der Anlage.
- Ab Freigabe der Anlage (oder auf Abruf; die Art und Weise der Bekanntgabe ist den Athlet/innen vor dem Wettkampf bekannt zu geben) muss der Versuch innerhalb 60 Sekunden begonnen werden (muss eine Athletin/ein Athlet zwei Mal unmittelbar nacheinander antreten, sind 120 Sekunden zu gewähren). Die verbleibende Versuchszeit soll den Athlet/innen nach Möglichkeit mit einer Uhr (Konzentrationsuhr) angezeigt werden. Zusätzlich müssen die letzten 15 Sekunden der erlaubten Versuchszeit von einer Kampfrichterin resp. einem Kampfrichter mit einer gelben Fahne oder auf andere Weise deutlich angezeigt werden.
- Es spielt keine Rolle, wie oder von welcher Seite der Ring betreten wird. Der Versuch beginnt, sobald die Athletin / der Athlet im Ring eine ruhige Ausgangsposition (d.h. beide Füße stehen fest und unbewegt auf dem Boden) eingenommen hat.
- Vorausgesetzt, dass im Verlauf des Versuchs nicht gegen eine entsprechende Regel verstossen wurde, darf ein begonnener Versuch unterbrochen, das Gerät innerhalb oder ausserhalb des Rings niedergelegt und den Ring verlassen werden. Alle Handlungen müssen aber innerhalb des Zeitraums ausgeführt werden.

- Jeder Wurf wird unmittelbar nach dem Versuch elektronisch oder mit dem gespannten Messband gemessen oder mit einem Stecknagel markiert. Das Messen erfolgt entlang einer geraden Linie des Aufschlagpunkts bzw. der Berührungspunkt über den Mittelpunkt des Wurfkreises. Die Weite wird auf der Innenkante des Rings und in vollen Zentimetern (auf den nächstniedrigen abgerundet) angegeben und auf dem Wettkampfblatt eingetragen. Beim Stecken erfolgt das Messen nach dem letzten Wurf.
- Die Leistungen werden auf dem Wettkampfblatt notiert. Auch bei elektronischer Erfassung der Resultate muss ein Wettkampfblatt von Hand geführt werden. Dabei sind folgende Zeichen resp. Abkürzungen zu verwenden:

61.82	Gültiger Wert	NM	Ohne gültigen Versuch (no mark)
X	Fehlversuch	-	Ausgelassener Einzelversuch
DNS	Nicht angetreten (did not start)	r	Verzicht auf Fortführung des Wettkampfs
DNF	Aufgegeben (did not finish)	DQ	Disqualifiziert durch SR

4. Gültigkeit von Versuchen

- Nach jedem Wurf muss der Diskus vom Landeplatz zurückgetragen werden. Er darf auf keinen Fall geworfen werden.
- Gültig oder ungültig wird im Bereich des Abwurfs mit der weissen (gültig) oder roten (ungültig) Fahne angezeigt. Zusätzlich wird im Landebereich eine fehlerhafte Landung durch Heben der gelben Fahne angezeigt (z.B. wenn der Diskus ausserhalb des Sektors gelandet ist).
- Zeitverzögerung: Wird ein Versuch unnötigerweise verzögert, ist eine Schiedsrichterin/ein Schiedsrichter beizuziehen. Diese/r kann den Versuch als Fehlversuch werten und/oder eine Verwarnung aussprechen.
- Bei einer Störung oder Behinderung kann die/der zuständige Schiedsrichter/in einen Ersatzversuch gestatten (Informationen/Ansagen und Siegerehrungen sowie Musik gelten nicht als Behinderung).

Als Fehlversuch gilt, ...

- wenn die Athletin / der Athlet mit einem Körperteil die obere Innenkante des Kreisrings oder den Boden ausserhalb des Ringes berührt;
- wenn der Diskus nach dem Abwurf die entferntere Seite des Schutznetzes berührt (die linke Seite für einen rechtshändigen Werfer oder die rechte Seite für einen linkshändigen Werfer – jeweils mit Blick zum Sektor, siehe Abbildung);
- wenn der Diskus während des Versuchs fallen gelassen wird;
- wenn die Athletin / der Athlet den Ring verlässt, bevor das Gerät auf dem Boden aufgetroffen ist;
- wenn beim Verlassen des Rings der erste Kontakt seitlich vor der gezogenen weissen Linien erfolgt;
- wenn der Diskus bei der ersten Bodenberührung die Sektorlinie berührt oder ausserhalb des Sektors zu liegen kommt.

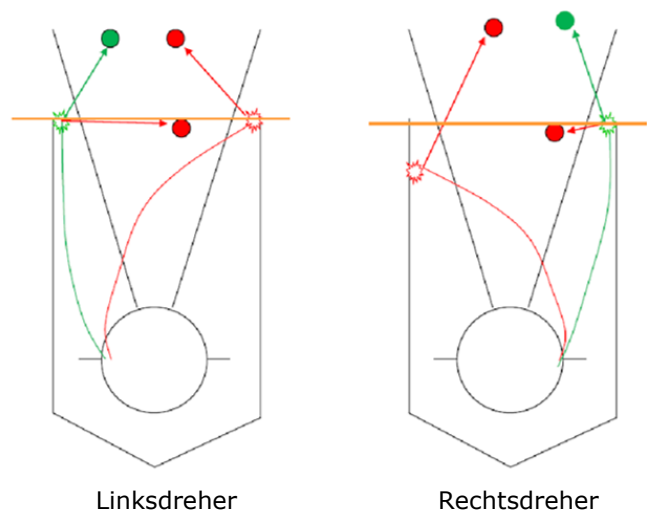
Es ist kein Fehlversuch, ...

- wenn der Diskus nach dem Abwurf die nähere Seite des Schutzgitters berührt (die rechte Seite für einen rechtshändigen Werfer oder die linke Seite für einen linkshändigen Werfer – jeweils mit Blick zum Innenraum) und dann im Sektor landet (siehe Abbildung);

Illustration:

Der Diskus schlägt am Pfosten an und landet im Sektor.

- grün = gültig
- rot = ungültig



5. Sicherheitsmassnahmen bei nicht regelkonformen Diskus-Anlagen:

- Auf Anlagen, welche das Reglement insbesondere betreffend der Netzthöhe nicht erfüllen, darf nur dann ein Diskuswettkampf durchgeführt werden, wenn folgende zusätzliche Sicherheitsmassnahme ergriffen wird:

Es muss ein Sicherheitssektor, in dem sich, ausser den Kampfrichtern, keine Personen (Athlet/innen, Zuschauer/innen, ...) aufhalten dürfen, markiert werden, der, gemessen vom Mittelpunkt des Wurfbereichs, einen Winkel von 100 Grad und einen Radius von 40 Metern umfasst (siehe Abbildung).

Hinweise:

- Der Organisator hat dafür zu sorgen, dass die Kampfrichter über das Risiko informiert werden, und dass sich keine sonstigen Personen unerlaubterweise innerhalb des Sicherheitssektors aufhalten.
- Auf Wettkampfanlagen (Bsp. Laufbahn), welche den Sicherheitssektor schneiden, dürfen während dem Diskuswettkampf keine Wettkämpfe durchgeführt werden.
- Die Schiedsrichter/der Schiedsrichter hat Wettkämpfe, welche diese Bestimmungen nicht erfüllen, zu unterbinden.
- Das Sicherheitsnetz muss gemäss IWR (World Athletics competitions rules), ab dem 01.01. 2020, eine Mindesthöhe von 6m (in den vordersten 3m) aufweisen. Es ist darauf zu achten, dass die Netzteile ganz hochgezogen sind und zwischen den Pfosten oben nicht durchhängen. Zudem muss das Netz am Boden so verankert oder beschwert sein, dass keine Disken unten durchrutschen können.

