

Datenblatt Hammer

01.05.2025

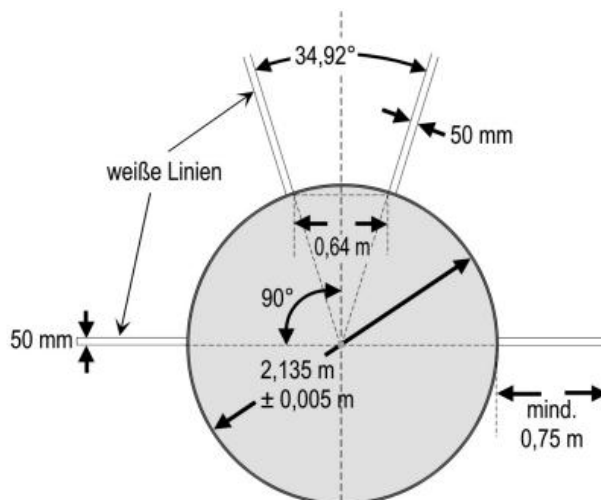
Wichtig: Vor Wettkampfbeginn bitte auch das Datenblatt Sicherheit beachten

Anzahl	Material	Anzahl	Funktion
1	Hammerring	1	Anlagenchef
1	Schutznetz (siehe 1.2)	1	Resultate notieren & Zeitkontrolle (gelbe Fahne)
1	Messband 100m oder elektronische Weitenmessung	1	Abwurfkontrolle mit weisser und roter Fahne
1	Stecknägel 1 - 20	2	Kontrolle Landung mit gelber Fahne
je 2	Hammer 7.26kg, 6.0kg, 5.0kg, 4.0kg, 3.0kg	1	Stecknägel stecken
1	Messeinrichtung zur Kontrolle der Drahtlänge	2	Messung der Weite mit Messband
1 / 5	Besen / Lappen	1	Messinstrumente - Bedienung
1	Schreibunterlage mit Bleistift	1	Geräterücktransport
1	Stuhl, Sonnenschirm	1	Kontrolle der Drahtlänge
1	Anzeigetafel (bei Meisterschaften, A & B-Meetings)		
5	Fahnen: 1x rot, 1x weiss, 3x gelb		

1. Wettkampfanlage

1.1 Hammerwurfiring

- Der Innendurchmesser des Hammerwurf-rings beträgt 2.135m. Der Hammer kann auch aus dem Diskuswurfkreis geworfen werden, wenn der Durchmesser durch einen Einlagering von 2.50m auf 2.135m verkleinert wird.
- Das Innere des Wurf-rings muss fest, rutschfrei und 20mm tiefer als der Kreisring sein.
- Weisse Linien von 75cm Länge und 5cm Breite müssen auf beiden Seiten des Wurf-rings gezogen werden.



1.2 Schutznetz

- Alle Hammerwürfe müssen aus einer Umzäunung oder einem Schutznetz heraus ausgeführt werden.
- Das Netz soll U-förmig sein, mit einer 6m breiten Öffnung, die 7m vor dem Mittelpunkt des Wurfkreises liegt.
- Das Netz muss im hinteren Teil eine Höhe von 7m aufweisen, die letzten 2.80m vor der Öffnung muss die Höhe 10m betragen.
- An der Frontseite sind zwei bewegliche 2m breite und 10m hohe Flügel anzubringen, von denen jeweils einer in Funktion ist: Der linke Flügel ist einzuschwenken, wenn gegen den Uhrzeigersinn geworfen wird (Rechtsdreher), der rechte Flügel, wenn im Uhrzeigersinn geworfen wird (Linksdreher). Die Flügel müssen in der fixierten Position blockiert werden.
- Das Netz kann aus Schnur (max. 45mm Maschenweite) oder Stahldraht (max. 50mm Maschenweite) bestehen.

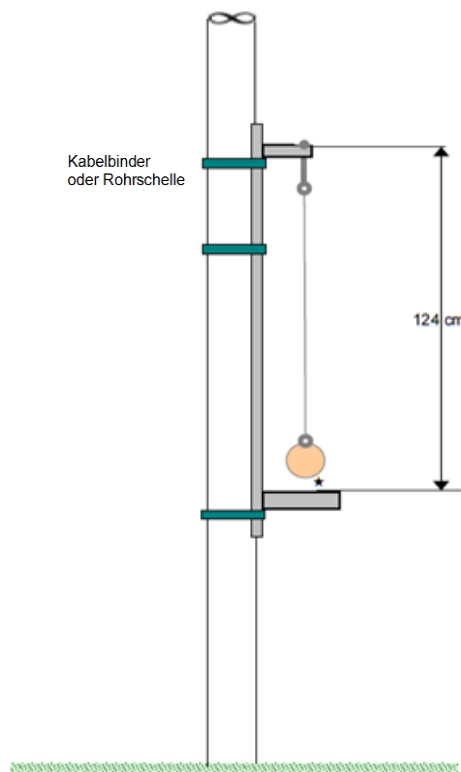
1.3 Sektor

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.

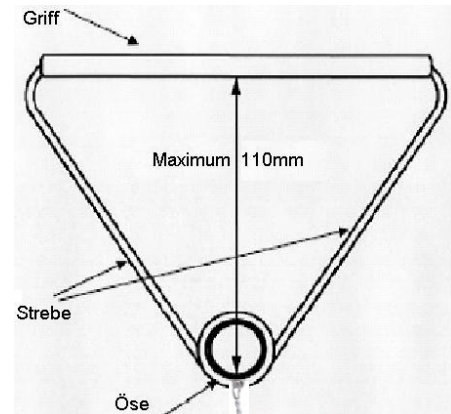
1.4 Der Hammer

- Auf dem Wettkampfplatz dürfen nur Hämmer sein, die vor dem Wettkampf durch die Gerätekontrolle geprüft und markiert wurden.
- Der Hammer besteht aus drei Teilen: einem Metallkopf, einem Draht und einem Handgriff.
- Der Draht kann an einem oder beiden Enden als Schlinge geformt sein. Ein 50mm langer, 5mm dicker Vinylschlauch kann über die Drahtenden gezogen werden.
- Der Handgriff ist starr und darf sich nicht drehen. Er muss symmetrisch sein.
- Neben dem Hammerschutzgitter ist eine Vorrichtung anzubringen, mit der nach jedem Versuch geprüft werden kann, ob der Draht unzulässig verlängert wurde (Gewichte und erlaubte Drahtlängen siehe Datenblatt Gerätekontrolle).

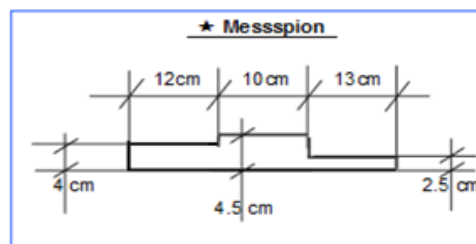
Drahtlängenkontrolle:



Hammergriff:



Messhilfe für unterschiedliche Drahtlängen



Draht

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, ...).
- **Teilnahme an gleichzeitig stattfindenden Disziplinen**
Die Anlagenchefin/Der Anlagenchef kann die auf dem Wettkampfblatt vorgesehen 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 von Kreide an den Händen und Handschuhen, um einen besseren Griff zu haben, ist erlaubt. Allerdings darf keine Substanz auf dem Hammer selbst oder Draht angebracht werden.
- Es ist nicht erlaubt, zwei oder mehr Fingern zusammen zu binden. Die Finger müssen sich einzeln bewegen können.
- Der Gebrauch von Handschuhen ist beim Hammerwurf erlaubt. In diesem Fall müssen die Handschuhe auf der Ober- und Unterseite glatt und die Fingerspitzen müssen mit Ausnahme des Daumens offen sein.
- 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 überprüfen, 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.
- Der Athletin / dem Athleten ist es in der Ausgangsstellung vor dem ersten Schwungholen oder vor dem Drehen erlaubt, den Hammerkopf auf den Boden innerhalb oder außerhalb des Wurfkreises abzulegen
- 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 Wettkampfbblatt eingetragen. Beim Stecken erfolgt das Messen nach dem letzten Wurf.

4. Gültigkeit von Versuchen

- 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 Hammer 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 Kreistrings berührt;
- wenn der Hammerkopf 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 Hammer 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 Hammer bei der ersten Bodenberührung die Sektorlinie berührt oder ausserhalb des Sektors zu liegen kommt.

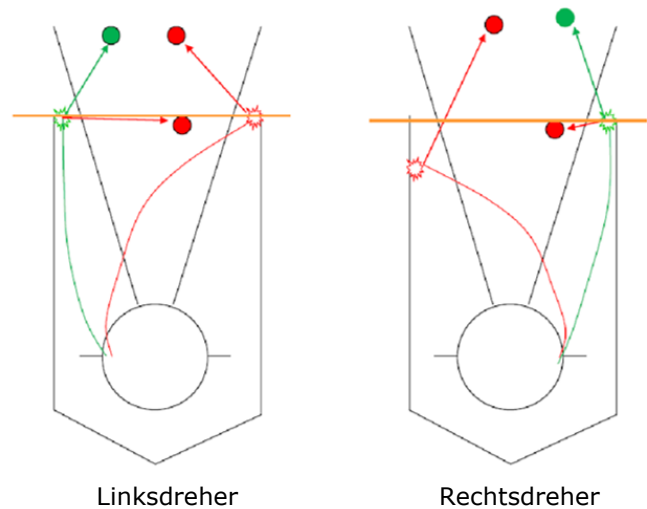
Es ist kein Fehlversuch, ...

- wenn beim Schwungholen oder beim Drehen der Hammerkopf den Boden innerhalb oder ausserhalb des Wurfkreises oder die Oberseite des Kreistrings berührt. Der Versuch kann abgebrochen und neu begonnen werden, vorausgesetzt, es wird dabei keine andere Regel verletzt.
- wenn der Hammerdraht oder der Hammergriff ausserhalb der Sektorlinie landen oder zum Liegen kommen, vorausgesetzt der Hammerkopf ist regelkonform gelandet.
- wenn der Hammer 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:

Hammer schlägt am Pfosten an und landet im Sektor.

- grün = gültig
- rot = ungültig



Linksdreher

Rechtsdreher

5. Sicherheit (siehe auch WO Anhang 5)

- Nach jedem Wurf muss der Hammer vom Landeplatz zurückgetragen werden. Er darf auf keinen Fall geworfen werden.
- Schwenkflügeleinstellung:
 - Der linke Flügel ist einzuschwenken, wenn gegen den Uhrzeigersinn geworfen wird (Rechtsdreher), der rechte Flügel, wenn im Uhrzeigersinn geworfen wird (Linksdreher). Da es bei einem Wettkampf mit links und rechts drehenden Athlet/innen erforderlich ist, den einen oder den anderen Flügel einzuschwenken, ist es wichtig, dass dies nur wenig Handgriffe erfordert und in kurzer Zeit ausgeführt werden kann.
 - Der eingeschwenkte Flügel sollte mit der jeweiligen Sektorbegrenzungslinie ungefähr einen rechten Winkel bilden. Sein Ende ist ca. 1,10 m von der (gedachten) Mittelachse der Wurfanlage entfernt.
 - Wird der bewegliche Flügel eingeschwenkt, ist er in der korrekten Position zu fixieren. Es wird empfohlen, die jeweiligen Positionen der Flügel auf dem Boden zu markieren (entweder zeitweilig oder dauerhaft).
- Gefahrensektor beim Hammerwurf:

Wird der Hammerwurf im Stadion gleichzeitig mit anderen Disziplinen durchgeführt, ist gemäss WO Anhang 5 vorzugehen und entsprechend abzusperren. Zusätzlich zu den Sektorlinien ist mit einem farbigen Band eine 53° - Sicherheitslinie (20m x 18m x 20m) zu ziehen. Dieser Gefahrensektor gilt vor allem für Fotografen und TV-Leute (ausgenommen Kampfrichter).
- Es ist unbedingt darauf zu achten, dass sich keine Personen im Gefahrensektor befinden.

Schwenkflügel einge-
schwenkt

Gefahrensektorlinien

