06.03.2022

Datenblatt Diskus

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Diskusring	1	Anlagenchef
1	Schutznetz (Höhe mindestens 6m ab 2020)	1	Zeitkontrolle mit gelber Fahne & Resultate eintragen
1	Messband 100m, (Elektronisch-, optische Weitenmessung, siehe WO-Anhang 6)	1	Messgerät-Bedienung bei optischer Messung
1	Stecknagelserie 1 – ca 30	1	Abwurfrichter mit weisser und roter Fahne
je 2-3	Disken 2.0kg / 1.75kg / 1.5kg / 1.0kg / 0,75kg	2	Kontrolle Landung vorne mit gelber Fahne
1	Besen	1	Vorne Stecknägel stecken/Messgerät
5	Lappen	1	Geräterücktransport
1	Schreibunterlage mit Bleistift		
1	Stuhl, Sonnen-/Regenschirm		
1	Anzeigetafel (bei Meisterschaften, A&B Meetings)		
5	1 Fahne rot und weiss und 3 gelbe		
1- 2	Geeignetes Material für Windanzeige (z.B. Wollfaden oder leichter Bändel oder Windsack)		

1. Allgemeine Bestimmungen

Check: Hat das Kampfgericht nur Geräte auf Platz, die von der Gerätekontrolle geprüft und markiert wurden?

- Vor Beginn des Wettbewerbs darf jeder Teilnehmende Probeversuche auf dem Wettkampfplatz ausführen. Beim Diskuswerfen werden mindestens zwei Probeversuche in der ausgelosten Reihenfolge und unter der Aufsicht des Kampfgerichts, ausgeführt.
- Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Teilnehmenden nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke
  - die Geräte zu benutzen,
  - den Wurfkreis oder den Sektor mit oder ohne Gerät zu betreten.
- Bei allen Diskuswettbewerben sollen an geeigneter Stelle eine oder mehrere Windanzeigen aufgestellt werden, die dem Wettkämpfer die ungefähre Windrichtung und -stärke anzeigen.

2. Ablauf des Wettkampfes

Achtung: Aus Sicherheitsgründen Drehrichtung der Werfer beachten und entsprechende Vorkehrungen treffen (Bsp. beim Appell oder bei der Abkreuzliste abfragen, ob Rechts- oder Linkswerfer.

- Appell im Callroom oder auf Platz in der ausgelosten Reihenfolge durchführen und damit Reihenfolge bekanntgeben.
- Die Teilnehmenden führen die Probeversuche unter Namensaufruf in der ausgelosten Reihenfolge durch (Sicherheitsvorkehrung).
- Ersten Werfer und den Nächstfolgenden aufrufen: (z.B. «Huber - bereitmachen Müller»). Versuchszeit = 60 Sekunden.
- Das Betreten des Ringes durch den Werfer ist auf beliebigem Weg möglich.
- Der Versuch beginnt, sobald der Athlet im Ring eine stationäre Position eingenommen hat (d.h. beide Füsse stehen fest und unbewegt auf dem Boden).
- Überwachen des Wurfes auf korrekte Ausführung.
- Messen der Weite: An Meisterschaften und Internationalen Meetings (A/B/V-Meetings) wird jeder Wurf unmittelbar nach dem Versuch gemessen. Vom hintersten Rand der Aufschlagstelle des Gerätes, die der Innenkante des Kreisringes am nächsten liegt, Messband entlang einer geraden Linie von der Aufschlagsstelle über den Mittelpunkt des Kreises ziehen. Zur Feststellung

der Weite muss das unverdrehte, gespannte Messband so angelegt sein, dass die Weite an der Innenkante des Abwurf-Kreisringes abgelesen werden kann.

- Die Weite ist in vollen Zentimetern anzugeben, bei dazwischenliegenden Weiten gilt der nächstniedrige Zentimeter.

Anmerkung*:* An C-Meetings, bei Mehrkämpfen und SVM-Versuchen können die Würfe auch gesteckt werden.

- Nach dem dritten Durchgang führen an einer Meisterschaft oder bei Vor- und Endkampf (gemäss Ausschreibung) in der Regel die acht Erstplazierten (und die auf dem achten Platz mit gleicher Leistung Klassierten) weitere drei Versuche aus. Der Endkampf wird in umgekehrter Reihenfolge zur Rangierung nach dem Vorkampf durchgeführt.
- Verzichtet jemand auf die Teilnahme am Endkampf, rückt niemand nach (die Leistung aus dem Vorkampf bleibt in der Wertung).
- WO 4.2.3h: In C-Meetings wird bei technischen Disziplinen (ausgenommen Hoch, Stab) empfohlen, nach Möglichkeit allen Teilnehmer 6 Versuche zu gestatten. Bei weniger Versuchen müssen die Startenden bereits in der entsprechenden Ausschreibung über die Durchführungsart und allfällige Begrenzungen (z.B. nur 4 Versuche bei mehr als 15 Teilnehmer) orientiert werden.
- Bei acht oder weniger Startenden gibt es keinen Vorkampf. Alle haben sechs Versuche. Es ist dann nicht erforderlich, dass einer der ersten drei Versuche gültig ist.
- Beim Mehrkampf sind beim Diskuswurf nur je drei Versuche gestattet. Für SVM und SM Team gelten die entsprechenden Reglemente.

3. Fehlversuche

Als **Fehlversuch** gilt, wenn der Athlet

- nach Betreten des Kreises zur Ausführung des Versuches mit irgendeinem Teil des Körpers die Oberkante oder -fläche des Kreisringes oder den Boden ausserhalb des Kreises berührt (Ausnahme: Wird beim Auftaktschwung mit der Hand der Boden ausserhalb des Ringes ohne Abstossabsicht berührt, bleibt der Wurf gültig), oder
- während eines Versuches den Diskus fallen lässt, oder
- den Kreis verlässt, bevor das Gerät den Boden berührt hat, oder
- beim Verlassen des Kreises den ersten Kontakt mit der Oberseite des Kreisrings (oder mit dem Boden ausserhalb) nicht vollständig hinter die gekennzeichnete seitliche Verlängerungslinie der hinteren Hälfte des Kreisringes setzt.
- Als Fehlversuch gilt ebenfalls, wenn der Diskus nach dem Abwurf die entferntere Seite des Wurfkäfigs berührt (die linke Seite für einen rechtshändigen Werfer, oder die rechte Seite für einen linkshändigen Werfer – mit Blick zum Sektor), auch wenn dieser danach im Sektor landet.

4. Allgemeine Regeln

- Das Kampfgericht kann einer Person, die sich sowohl für einen Lauf-, Stoss- oder Wurfwettbewerb (die gleichzeitig stattfinden) gemeldet hat, erlauben, die Versuche in anderer Reihenfolge durchzuführen, als es vorher durch das Los bestimmt wurde. Bei der Rückmeldung des Athleten kann dieser im laufenden Durchgang in anderer Reihenfolge seinen Versuch nachholen. Im 6. Durchgang darf die Reihenfolge bei Vor- und Endkampf nicht mehr geändert werden (siehe Datenblatt ‚Mehrfachmeldung').
- Alle Würfe aus dem Kreis sind nur dann gültig, wenn das Gerät innerhalb der inneren Ränder der Sektorenlinie niederfällt. (siehe Datenblatt ‚Sektoren'). Das niederfallende Gerät darf die inneren Ränder der Sektorenlinie nicht berühren.
- Zeitverzögerung durch den Werfer: Wird beim Diskuswerfen unnötigerweise ein Versuch verzögert, ist ein Schiedsrichter beizuziehen. Dies kann als Fehlversuch gewertet oder mit der gelben Verwarnungskarte geahndet werden.
- Bei allen Wurfwettbewerben (inkl. Probeversuche) muss das Gerät zum Wurfkreis zurückgetragen werden. Es darf auf keinen Fall dorthin zurückgeworfen werden.
- Das Umwickeln einzelner Finger ist erlaubt und dem Kampfgericht anzuzeigen; ein Zusammenbinden ist verboten.
- Vorausgesetzt, dass im Verlauf eines Versuches kein Regelverstoss vorgekommen ist, darf man einen schon begonnenen Versuch unterbrechen, das Gerät niederlegen und den Wurfkreis verlassen, bevor man wieder in die Ausgangsstellung zurückkehrt und den Versuch erneut beginnt.

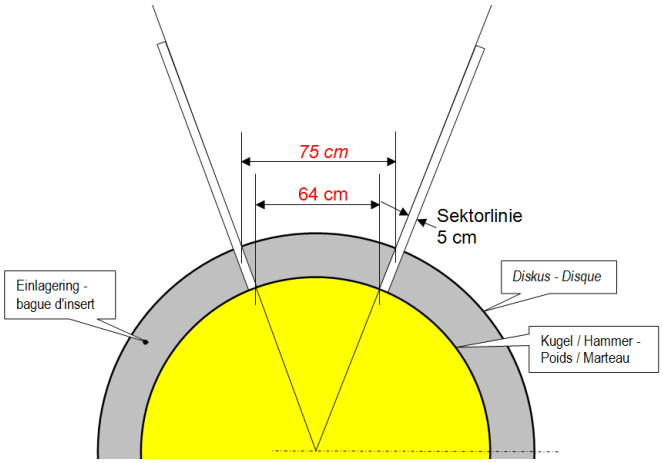
Innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit darf der Versuch beliebig oft unterbrochen, das Gerät abgelegt und der Wurfkreis verlassen werden.

- Gültig oder ungültig wird mit der weissen oder roten Fahne am Abwurf angezeigt. Beim Diskus zeigen die Kampfrichter im Landebereich die fehlerhafte Landung durch Heben der gelben Fahne an (Bsp. Gerät ausserhalb des Sektors).
- Die letzten 15 Sek. der Versuchszeit sind dem Athleten mit einer gelben Fahne zu signalisieren.

5. Windanzeigen

Bei allen Diskuswettbewerben sollen an geeigneter Stelle eine oder mehrere Windanzeigen aufgestellt werden, die dem Wettkämpfer die ungefähre Windrichtung und -stärke anzeigen.

6. Kontroll- / Hilfswerte bei Wurfringen, Kugel/Diskus/Hammer

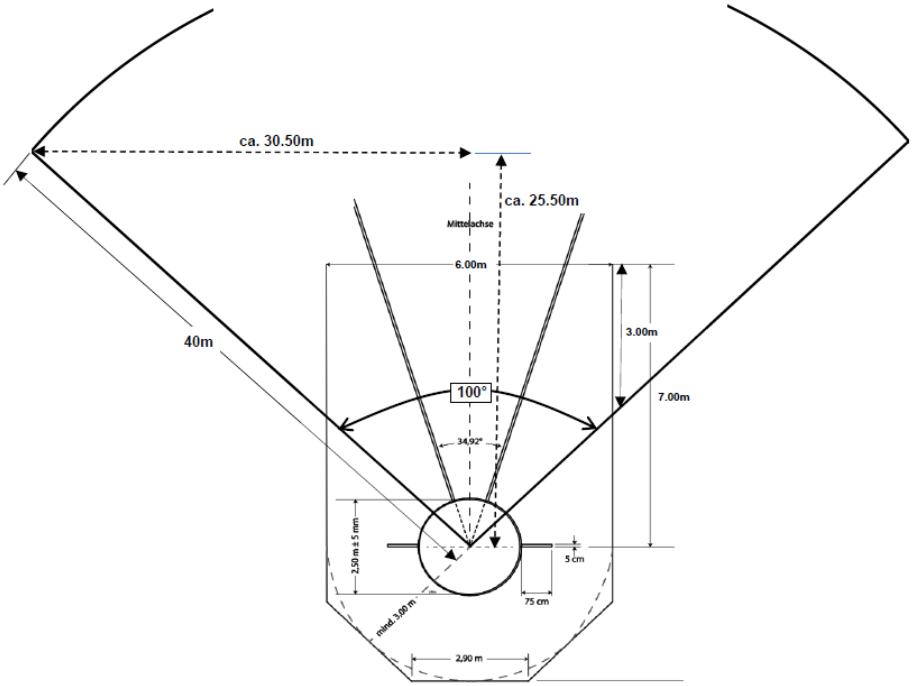


7. Diskuswettkämpfe

Sicherheitsmassnahmen bei nicht regelkonformen Diskus-Anlagen:
Swiss Athletics hat beschlossen, dass 2022 auf Anlagen, welche das neue Reglement nicht erfüllen, ein Diskuswettkampf nur durchgeführt werden darf, wenn folgende zusätzliche Sicherheitsmassnahme ergriffen wird:
Es muss ein Sicherheitssektor, in dem sich, ausser den Kampfrichtern, keine Personen (Athleten, Zuschauer, …) aufhalten dürfen, markiert werden, der, gemessen vom Mittelpunkt des Wurfkreises, einen Winkel vom 100 Grad und einen Radius von 40 Metern umfasst (siehe Abbildung).

Hinweise:

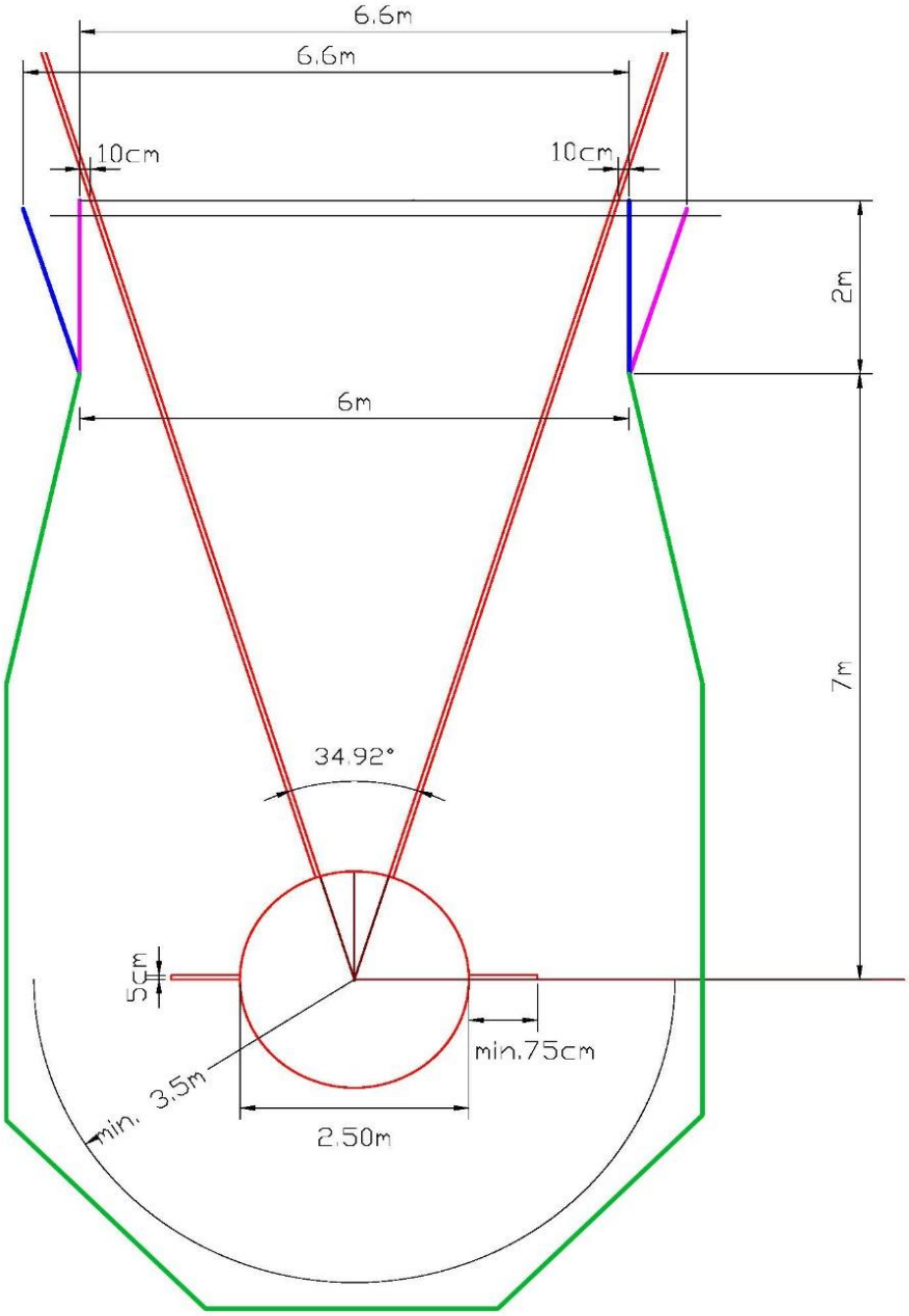
- Der Organisator hat dafür zu sorgen, dass die Kampfrichter über das Risiko informiert werden, und dass sich keine sonstigen Personen unerlaubterweise innerhalb des Sicherheitssektors aufhalten.
- Auf Wettkampfanlagen (Bsp. Laufbahn), welche den Sicherheitssektor schneiden, dürfen während dem Diskuswettkampf keine Wettkämpfe durchgeführt werden.
- Das Schiedsgericht 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 Geräte unten durchrutschen können.



Diese Regelungen sind gültig für das Jahr 2022. Swiss Athletics fordert alle Anlagenbesitzer dazu auf regelkonforme Netze zu installieren.

8. Diskus aus einer Hamm-Kombi-Anlage

Schwenkflügeleinstellung beim Diskuswurf aus einer Hammer-Kombi-Anlage, falls verstellbar:



Zusätzliche Sicherheit:

- Bei Rechtsdrehung (im Uhrzeigersinn) Schwenkflügel bis 10cm an rechte Sektorlinie stellen.
- Bei Linksdrehung (gegen Uhrzeigersinn) Schwenkflügel bis 10cm an linke Sektorlinie stellen.
- Der Gegenflügel ist jeweils gemäss Zeichnung parallel zum Sektor zu öffnen, damit mindestens die 6m Lichtmass bleiben.