

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Messband 50m	1	Anlagenchef
1	Weitenmarkierung 20/30/40/50m	1	Schreiber und Messband hinten
1	Stecknagelserie 1 - 20	1	Abwurf mit weisser und roter Fahne
3	Velopneus 20 - 22", Gewicht 400 - 500gr	1	Markierung Landestelle
1	Stuhl	1	Stecknägel stecken & Messband vorne
1	Sonnenschirm		
1	Schreibunterlage mit Bleistift		
je 1	Fahne (weiss und rot)		
1 Rolle	Klebeband zum Markieren Anlauf		

Kampfgericht Drehwerfen

1. Allgemeine Bestimmungen

- 1.1. Vor Beginn des Wettbewerbs darf jeder Wettkämpfer Probeversuche auf dem Wettkampfsplatz ausführen; beim Drehwurf werden mindestens zwei Probeversuche immer in der ausgelosten Reihenfolge und unter der Aufsicht der Kampfrichter ausgeführt (Sicherheitsaspekt).
- 1.2. Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Wettkämpfern nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke
 - a) die Geräte zu benutzen,
 - b) den Anlaufbereich ohne Gerät zu betreten.

2. Ablauf des Wettkampfes

- 2.1 Appell in der ausgelosten Reihenfolge durchführen.
- 2.2 Die Probeversuche bei den Wurf Wettbewerben sind nach namentlichem Aufruf entsprechend der ausgelosten Reihenfolge unter der Aufsicht des Kampfgerichts durchzuführen (Sicherheitsvorkehrung).
- 2.3 Ersten Werfer und den Nächstfolgenden aufrufen (z.B. «Huber - bereitmachen Müller»). Versuchszeit = 60 Sekunden.
- 2.4 Überwachen des Wurfes auf korrekte Ausführung.
- 2.5 Die Würfe werden beim hintersten Punkt der Landung des Pneus gesteckt und am Schluss gemessen.

Anmerkung: Es können einzelne Durchgänge, aber auch drei oder 2x3 Würfe hintereinander geworfen werden, aber im gleichen Wettkampf für alle immer gleich.

3. Fehlversuche

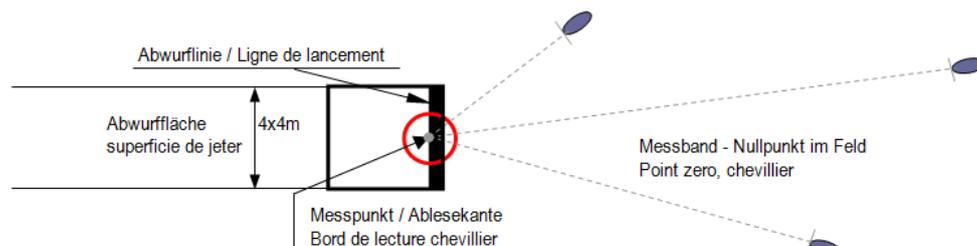
Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer:

- a) mit irgendeinem Teil des Körpers die Abwurflinie oder (falls Balken) die Oberkante des Abwurfbalkens (wie Kugelstossen) oder den Boden ausserhalb der Anlaufbahn berührt.
- b) wenn der Pneu über den Kopf geworfen wird.

4. Allgemeine Regeln

- a) Das Kampfgericht kann einer Person, die sich sowohl für einen Lauf-, Stoss- oder Wurf Wettbewerb (die gleichzeitig stattfinden) gemeldet hat, erlauben, die Versuche in anderer Reihenfolge durchzuführen, als es vorher durch das Los bestimmt wurde; verpasste Durchgänge können nicht mehr nachgeholt werden.
- b) Bei Zeitverzögerung durch den Werfer gilt gleiches Vorgehen wie bei allen technischen Disziplinen
- c) Bei allen Wurf Wettbewerben (inkl. Probeversuche) muss das Gerät zur Abwurflinie zurückgetragen werden. Es darf auf keinen Fall dorthin zurückgeworfen werden.
- d) Der Pneu kann (innerhalb der **Abwurffläche**) aus dem «Stand» oder mit «**maximal einer ganzen Drehung Anlauf**» geworfen werden.
- e) Der Pneu muss wie beim Diskuswurf seitlich neben dem Körper geworfen werden.
- f) Gemessen wird die hinterste Aufschlagstelle des Pneus.

Drehwurfanlage gleich wie Ballwurfanlage:



Abwurffläche: 4m breiter Streifen auf Sand, Gras, oder Kunstbelag. Die Abwurffläche muss 4 x 4 m sein.

Abwurflinie: Gerade 4m lange Markierung mit Klebeband (5 cm breit) am Boden, einfarbig oder einem Balken. Der Abwurf erfolgt vor der Abwurflinie. In der Mitte der Abwurflinie ist der Messpunkt zu markieren.

Sektoren: Müssen keine gezeichnet sein.