

Datenblatt Dreisprung

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Absprungbalken	1	Anlagenchef
1	Messband mindestens 20m (mit Stecker?)	1	Resultat eintragen & Zeitkontrolle (gelb)
2 (3)	Einlagebretter / genügend Plastilinpaste	1	Landestelle in Grube
1	Stecknagel oder Steckerklemme	1	Messband Absprungstelle
1	Windmesser	1	Verantwortlicher Plastilin Balken (mit weisser und roter Fahne)
1	Rechen		
1	Schaufel	1	Ausebnen Sandgrube
1	Besen	1	Bedienung Windmesser
1	Schreibunterlage mit Bleistift	1	Anzeigetafel (bei A, B & V-Meetings)
1	Stuhl		
1	Sonnen-/Regenschirm		
16 ++	Anlaufmarken		
1	Anzeigetafel		
1	Zeitbegrenzungsuhr		
je 1	Fahne weiss, gelb und rot		
1 Rolle	Klebband		
1 - 2	Geeignetes Material für Windanzeige (z.B. Wollfaden oder leichter Bändel)		

1. Allgemeine Bestimmungen

- Vor Beginn des Wettbewerbs darf jeder Teilnehmende mindestens 2 Probesprünge auf der Wettkampfanlage ausführen. Die Probeversuche werden immer unter Aufsicht des Kampfrichters ausgeführt.

Hinweis: Der Wettkampfrichter legt jeweils fest, wie viele Probeversuche maximal gemacht werden dürfen.
- Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Athleten nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke die Anlaufbahn oder den Absprungbereich zu benutzen.
- Gemäss IWR darf jeder Athlet zur Unterstützung des Anlaufes und des Absprungs eine oder zwei Markierungen benutzen.
- Bei allen Sprungwettbewerben sollen an geeigneter Stelle eine oder mehrere Windanzeigen aufgestellt werden, die dem Athleten die ungefähre Windrichtung und -stärke anzeigen.

2. Ablauf des Wettkampfes

- Distanzen abmessen und Probesprünge absolvieren lassen. Nachher den Balkenabstand erfragen und notieren.
- Einige Minuten vor Beginn des Wettkampfes in der Reihenfolge der Auslosung den Appell durchführen und allenfalls "neue Reihenfolge gemäss Balkenabständen" bekannt gegeben. Im 1. Durchgang springen zuerst alle ‚7m Balken-Springer‘, dann die ‚9m Balken-Springer‘, nachher die ‚11m Balken-Springer‘ und am Schluss die ‚13m Balken-Springer‘; der 2. Durchgang beginnt wieder beim 7m Balken.
- Den ersten Springer und den Nächstfolgenden aufrufen (z.B. «Huber - bereitmachen Müller»). Versuchszeit = 60 Sekunden.
- Überwachen des Sprunges auf korrekte Ausführung.
- Alle Sprungweiten werden von dem durch irgendeinen Teil des Körpers in der Sandgrube hinterlassenen Eindruck, welcher der Absprunglinie am nächsten liegt, rechtwinklig zu diesem gemessen. Nullpunkt des unverdrehten und gespannten Messbandes beim hintersten Eindruck im Sand.

- Die erzielte Leistung ist in vollen Zentimetern im Wettkampfformular einzutragen. Bei dazwischenliegenden Leistungen gilt der nächstniedrige Zentimeter. Gleichzeitig ist für jeden Sprung die Windgeschwindigkeit (Messzeit 5 Sek.) einzutragen, z. B. + 1,5 m/Sek. = Rückenwind oder - 1,5 m/Sek. = Gegenwind.
- Das Windmessgerät steht ca. 20 m vor dem Absprungbalken in einer Höhe von 1,22 m stehen und maximal 2 m von der Anlaufbahn entfernt sein. Bei sämtlichen Dreisprung-Wettbewerben der U14 und jünger muss kein (kann aber) Wind gemessen werden.
- Nach dem dritten Durchgang führen bei Vor- und Endkampf (gemäss Ausschreibung), in der Regel die acht Erstplatzierten (und die auf dem achten Platz mit gleicher gültigen Leistung Klassierten), weitere drei Versuche durch. Der Endkampf wird in umgekehrter Reihenfolge zur Rangierung nach dem Vorkampf durchgeführt. Verzichtet jemand auf die Teilnahme am Endkampf, wird die Leistung aus dem Vorkampf gewertet (kein Nachrutschen möglich).
- Sind mehr als acht Athleten am Start sind, in jedem Fall nur jene Athleten zum Endkampf zugelassen, welche zumindest einen gültigen Versuch haben.
- 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.
- **Hinweis auf WO 4.2.3h:** In technischen Disziplinen (ausgenommen Hoch, Stab) wird empfohlen, in C-Meetings nach Möglichkeit allen 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 Teilnehmern) orientiert werden.

3. Fehlversuche

Als **Fehlversuch bzw. Fehler** gilt, wenn jemand

- mit einem Teil des Schuhs die Senkrechte zur Absprunglinie durchbricht, oder
- nach dem Balken den Boden zwischen der Absprunglinie (Ende Balken) und der Sprunggrube berührt, sei es beim Sprung ab Balken oder beim Durchlaufen, ohne zu springen, oder beim Sprungvorgang mit einem Eindruck im Plastilin, oder
- seitlich des Balkens vor oder hinter der verlängerten Absprunglinie abspringt, oder
- beim Dreisprung die vorgeschriebene Sprungfolge rechts-rechts-links oder links-links-rechts nicht einhält, oder
- bei der Landung den Boden ausserhalb der Sprunggrube berührt, sofern dieser Punkt näher zur Absprunglinie liegt als der für die Messung massgebliche Eindruck in der Sandgrube; oder
- nach einem ausgeführten Sprung durch die Sprunggrube zurückgeht.

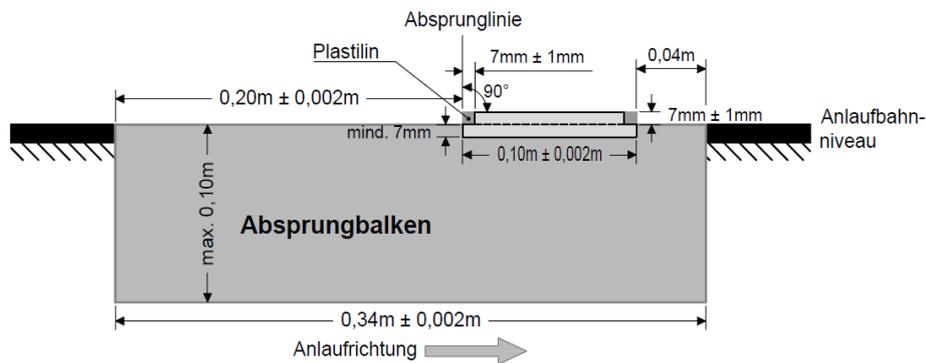
Es ist **kein Fehlversuch**, wenn der Athlet

- beim Anlauf an irgendeinem Punkt die gekennzeichnete Anlaufbahn verlässt,
- mit einem Teil seines Schuhs / Fusses den Boden seitlich des Absprungbalkens und vor der Absprunglinie berührt,
- bei der Landung mit irgendeinem Teil seines Körpers den Boden außerhalb der Sprunggrube berührt, es sei denn, dies ist der erste und hinterste Kontakt, oder
- durch die Sprunggrube zurückgeht, nachdem er diese aber zuvor bereits regelkonform verlassen hatte.

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 Losbestimmt wurde. Bei der Rückmeldung des Athleten kann er im aktuell 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").
- Zeitverzögerung durch den Springer: Wird bei Sprungwettbewerben ein Versuch unnötigerweise verzögert, ist ein Schiedsrichter beizuziehen; dieser kann den Versuch als Fehlversuch werten oder den Springer verwarnen.
- Bei Behinderung in einem Sprungwettbewerb kann das Kampfgericht einen Ersatzversuch gestatten (Ansagen und Siegerehrungen sowie Musik gelten nicht als Behinderung).
- Weder die Stärke noch der Richtungswechsel des Windes sind ausreichende Gründe für eine Änderung des Wettkampfplatzes oder der Zeit.
- Die letzten 15 Sek. der Versuchszeit sind dem Athleten mit einer gelben Fahne zu signalisieren.

5. Der Absprungbalken (gültig ab 1. November 2021)



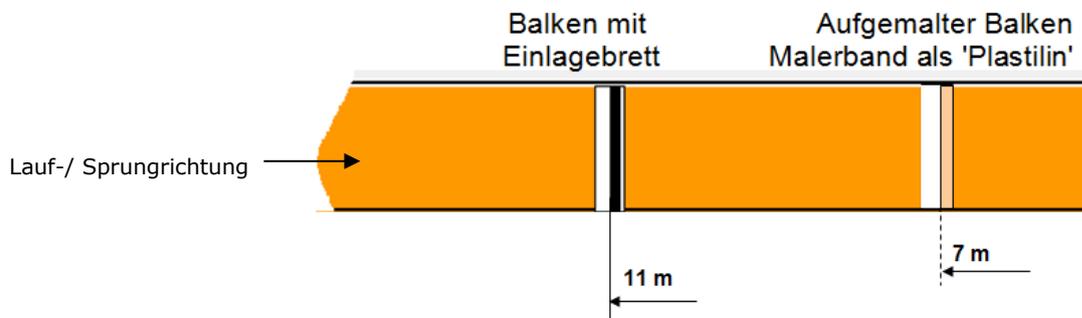
Einlagebrett: Das Einlagebrett besteht aus einem festen Brett, das $10\text{ cm} \pm 0,2\text{ cm}$ breit und $122\text{ cm} \pm 1\text{ cm}$ lang ist. Es ist aus Holz oder aus einem anderen geeigneten Material gefertigt und muss gegenüber dem Absprungbalken eine andere Farbe haben. Falls möglich soll das Plastilin eine dritte unterscheidbare Farbe haben.

Wird das Einlagebrett in die Aussparung des Sprungbalkens eingefügt, muss der ganze Zusammenbau so stabil sein, dass er ohne zu Rutschen die volle Kraft vom Fuß des Wettkämpfers aufnehmen kann.

Hinweis: Es ist zweckmäßig, zusätzliche 2-3 Einlagebretter bereitzuhalten, damit durch das Beseitigen des Abdrucks im Plastilin der Ablauf des Wettkampfs nicht verzögert.

Aufgemalte "Absprungbalken" im Dreisprung:

In der Regel sind 9m, 11m und 13m als Wechselbalken vorgesehen; der 'Absprungbalken' kann auch weiss aufgemalt oder geklebt werden. Als 'Plastilinersatz' eignet sich 5cm breites Malerband das anstelle des Einlagebrettes aufgeklebt wird. Bei einem Übertritt muss das Band erneuert werden. Erzielte Rekorde können auf einer solchen Anlage nicht anerkannt werden. Die erzielten Resultate werden aber in die Bestenliste aufgenommen und zählen für allfällige schweizerische Qualifikationswerte!



6. Die Sprunggrube

Die Sprunggrube hat eine Mindestbreite von 2,75 m und eine Höchstbreite von 3,00 m. Falls möglich ist sie so anzulegen, dass die Mitte der Sprunggrube mit der Mitte der Anlaufbahn übereinstimmt.

Entspricht die Achse der Anlaufbahn nicht der Mitte der Sprunggrube, ist die Sprunggrube mit einem Band oder zwei Bändern abzugrenzen

Die Sprunggrube soll mit weichem feuchtem Sand gefüllt sein, dessen Oberfläche niveaugleich mit dem Absprungbalken sein muss.

Der Sand (ideal Quarzsand) soll eine Körnung von 0,2 bis 2 mm haben.

