

## Datenblatt Hammer

| Anzahl | Material   | Anzahl | Personen   |
|--------|--|--------|--|
| 1      | Hammerring   | 1      | Anlagenchef                                      |
| 1      | Schutznetz (7 m / Flügel 10 m hoch)                                | 1      | Resultate notieren & Zeitkontrolle (gelbe Fahne) |
| 1      | Messband 100m, oder elektronisch-/optische Weitenmessung gemäss WO | 1      | Abwurfrichter mit weisser und roter Fahne        |
| 1      | Stecknagelserie 1 - 20   | 1      | Messgerät - Bedienung bei optischer Messung      |
| je 2   | Hammer 7.26kg, 6.0kg, 5.0kg, 4.0kg, 3.0kg                          | 2      | Kontrolle Landung mit gelber Fahne               |
| 1      | Messeinrichtung zur Kontrolle der Drahtlänge                       | 1      | Stecknägel stecken                               |
| 1 / 5  | Besen / Lappen   | 1      | Geräterücktransport                              |
| 1      | Schreibunterlage mit Bleistift                                     | 1      | Kontrolle der Drahtlänge                         |
| 1      | Stuhl, Sonnenschirm  | 2      | Messbänderleute bei Handmessung                  |
| 1      | Anzeigetafel (bei Meisterschaften, A& B-Meetings)                  |        |  |
| 5      | Fahnen: 1x rot, 1x weiss, 3x gelb                                  |        |  |

**Kampfgericht Hammer:** vor Wettkampfbeginn bitte auch Datenblatt Sicherheit checken!

### 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 Wettkampffeld ausführen. Beim Hammerwerfen werden mindestens zwei Probeversuche in der ausgelosten Reihenfolge und unter der Aufsicht der Kampfrichter, ausgeführt.
- Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Teilnehmenden nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke
  - die Geräte zu benutzen,
  - den Wurfkreis oder den Sektor (inkl. Gefahrensektor) mit oder ohne Gerät zu betreten.

### 2. Ablauf des Wettkampfes

- Erster 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 und anschliessend Kontrolle der Drahtlänge.

**Erläuterung:** Am / neben dem Hammerschutzgitter ist eine Vorrichtung anzubringen, mit deren Hilfe nach jedem Versuch auf einfache Art geprüft werden kann, ob sich der Draht beim Wurf unzulässig verlängert hat (sh. Abb.); das Messen vor dem Wurf passiert bei der Gerätekontrolle und mit dem Nachmessen nach jedem Wurf im Wettkampf ist auch das «vor» dem Wurf wieder sichergestellt.

- An **Meisterschaften und Int. Meetings** (A/B/V-Meetings) wird jeder Wurf unmittelbar nach dem Versuch gemessen. Messband vom hinteren Rand der Aufschlagstelle bzw. Berührungsstelle des Gerätekopfes, die der Innenkante des Kreisringes am nächsten liegt, entlang einer geraden Linie der Aufschlagstelle über den **Mittelpunkt** des Kreises führen. Zur Feststellung der Leistung muss das gespannte, unverdrehte Messband so angelegt sein, dass die Leistung an der Innenkante des Kreisringes abgelesen werden kann. Die Leistung ist in vollen Zentimetern anzugeben, bei dazwischenliegenden Leistungen gilt der nächstniedrige Zentimeter.

**Anmerkung:** An C-Meetings und Mehrkampf-/SVM-Versuchen können die Würfe auch gesteckt werden. Elektronische, optische Weitenmessung, siehe WO und technisches Hilfsblatt

- Nach dem dritten Durchgang werfen an einer Meisterschaft oder bei Vor- und Endkampf (gemäss Ausschreibung) die acht Erstplatzierten weitere drei Versuche. Der Endkampf (Durchgänge 4-6) wird in umgekehrter Reihenfolge zur Rangierung nach dem Vorkampf durchgeführt. Verzichtet jemand auf die Teilnahme am Endkampf, wird die Leistung aus dem Vorkampf gewertet; es kann niemand nachrücken.
- **WO 4.2.3h:** In techn. 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.
- Bei acht oder weniger Startenden gibt es keinen Vorkampf. Alle haben sechs Versuche. Es ist daher nicht erforderlich, dass einer der ersten drei Versuche gültig ist.
- Beim SVM sind je vier Versuche gestattet (siehe Regelungen im SVM- und Team SM Reglement).

### 3. Fehlversuche

Als **Fehlversuch** gilt,

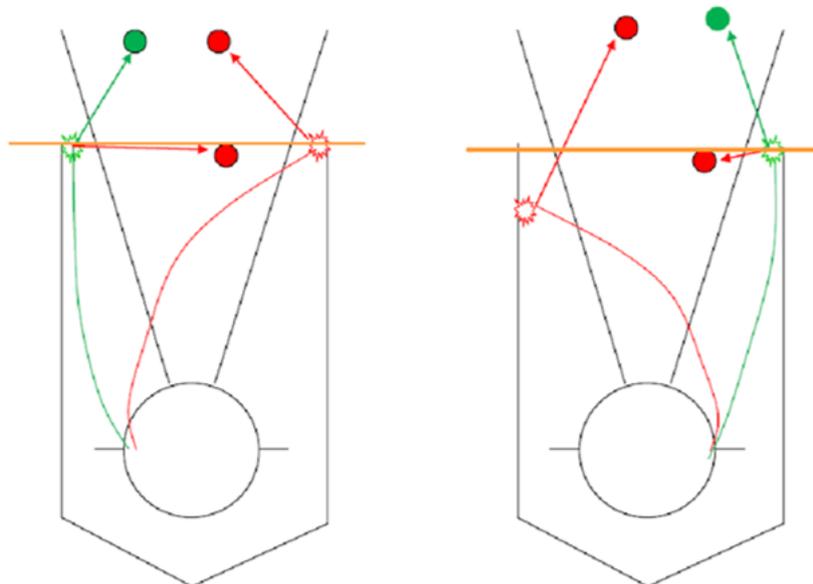
wenn der Athlet/die Athletin:

- 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, oder
- während eines Versuches den Hammer 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.

wenn der Hammerkopf:

- 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.

- nach dem Abwurf die nähere Seite des Wurfkäfigs berührt (die rechte Seite für einen rechtshändigen/ Werfer/in, oder die linke Seite für eine/n linkshändige/n Werfer/in – mit Blick zum Sektor und der Hammer und innerhalb der Begrenzungslinie des Schutzgitters im Sektor landet



Linkshänder/in

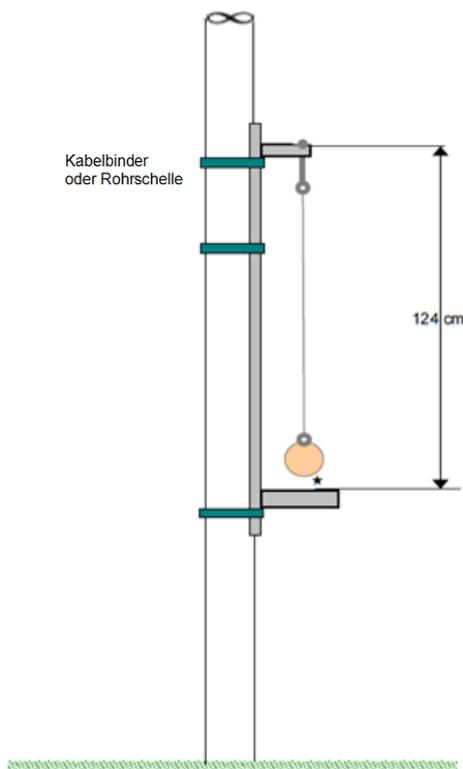
Rechtshänder/in

### 4. Allgemeine Regeln

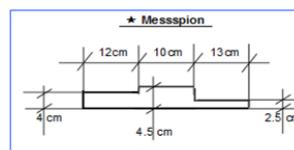
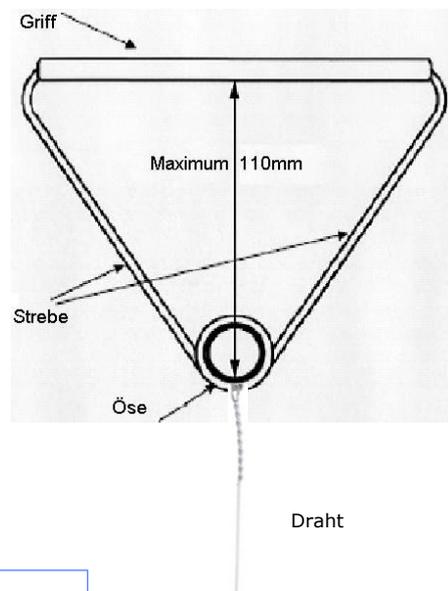
- Das Kampfgericht kann einer Person, die sich sowohl für einen Lauf-, Stoss- oder Wurfwettkampf (die gleichzeitig stattfinden) gemeldet hat, erlauben, die Versuche in anderer Reihenfolge durchzuführen als es vorher durch das Los bestimmt wurde. Bei der Rückmeldung der Athletin/des Athleten kann sie/er im laufenden Durchgang in anderer Reihenfolge ihren/seinen Versuch nachholen. Im 6. Durchgang darf die Reihenfolge bei Vor- und Endkampf nicht mehr geändert werden (siehe techn. Unterlagen "Mehrfachmeldung").

- Alle Würfe aus dem Kreis sind nur dann gültig, wenn das Gerät (Hammerkopf) 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 Hammerwerfen ein Versuch unnötigerweise verzögert, ist ein Schiri beizuziehen. Dieser kann auf Fehlversuch werten oder eine Verwarnung (Unsportlichkeit) aussprechen.
- Bei allen Wurfwettkämpfen (inkl. Probeversuche) muss das Gerät zum Wurfkreis zurückgetragen werden. Es darf auf keinen Fall dorthin zurückgeworfen werden.
- Beim Hammerwurf ist die Verwendung von Handschuhen zum Schutz der Hände gestattet. Die Handschuhe müssen auf der Vorder- und Rückseite weich sein und die Fingernagelglieder der Hände frei lassen. Das Umwickeln einzelner Finger ist erlaubt und dem Kampfgericht anzuzeigen, nicht aber das Zusammenbinden.
- Der Werfer darf in der Ausgangsstellung vor Beginn des Schwungholens oder Drehens den Hammerkopf auf den Boden ausserhalb des Kreises legen.
- Es ist kein Fehlversuch, wenn beim Schwungholen oder beim Drehen der Hammerkopf den Boden innerhalb oder außerhalb des Wurfkreises oder die Oberseite des Kreisrings berührt. Der Wettkämpfer kann den Versuch abbrechen und den Wurf neu beginnen, vorausgesetzt es wird dabei keine andere Regel verletzt.
- Vorausgesetzt, dass im Verlauf eines Versuches kein Regelverstoss vorgekommen ist, darf der Wettkämpfer einen schon begonnenen Versuch unterbrechen, das Gerät niederlegen und den Wurfkreis verlassen, bevor er 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 am Abwurf mit der weissen oder roten Fahne angezeigt. Beim Hammer zeigen die KR im Landebereich **die fehlerhafte Landung** durch Heben der **gelben Fahne** an (z.B.: Gerät ausserhalb des Sektors).
- Die letzten 15 Sekunden der Versuchszeit sind dem Athleten mit einer gelben Fahne zu signalisieren.
- Kontrolle der Drahtlänge vor jedem Wurf mit mobiler oder fixer Kontrolle an einem Netzträger/Pfosten.

Drahtlängenkontrolle:

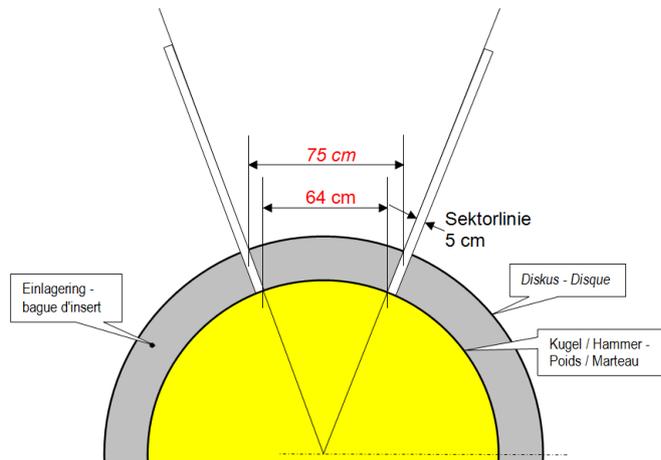


Hammergriff:



## 5. Hammer-Sicherheits-Bestimmungen

### Kontroll- / Hilfswerte bei Wurfringen, Kugel/Diskus/Hammer



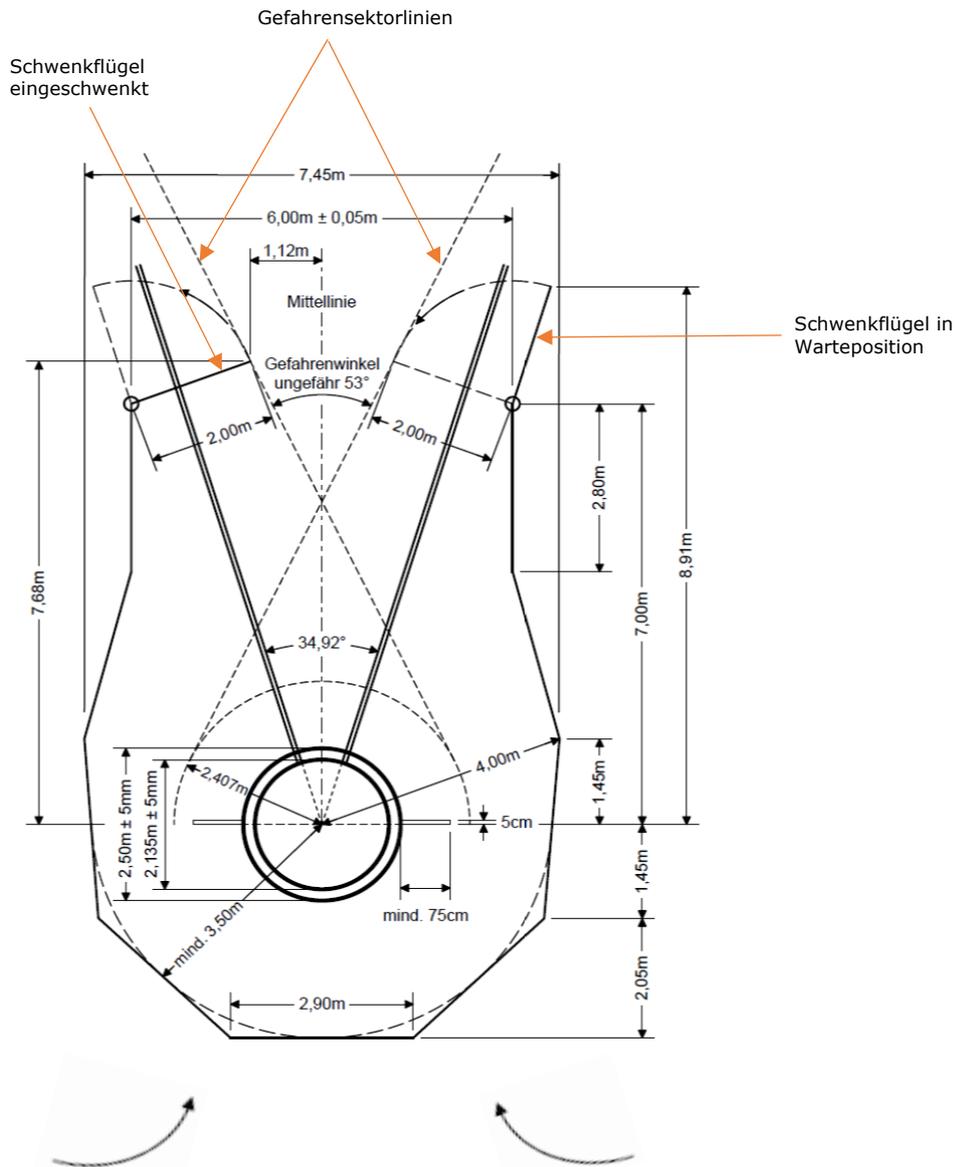
#### Nationale Bestimmung Swiss Athletics

**Anmerkung 1:** Der linke Flügel (Zeichnung 1) ist einzuschwenken, wenn Wettkämpfer gegen den Uhrzeigersinn drehen, der rechte Flügel, wenn sie im Uhrzeigersinn drehen. Da es bei einem Wettkampf mit links und rechts drehenden Wettkämpfern 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.

**Anmerkung 2:** Wird der bewegliche Flügel eingeschwenkt, ist er exakt in der dargestellten Position zu fixieren (siehe Zeichnung 1). Deshalb sind entsprechende Vorrichtungen anzubringen, um die Flügel in der benötigten Position zu blockieren. Es wird empfohlen, die jeweiligen Positionen der Flügel auf dem Boden zu markieren (entweder zeitweilig oder dauerhaft).

## Schwenkflügeleinstellung beim Hammer

(Abb.: Bsp. Rechtshänder, Drehung im Gegenuhrzeigersinn)



Der linke Flügel ist einzuschwenken, wenn die Werfer **gegen** den Uhrzeigersinn drehen (Öffnung = rechts).

Der rechte Flügel ist einzuschwenken, wenn die Werfer **im** Uhrzeigersinn drehen (Öffnung = links).

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. Bei einem Wettkampf mit links und rechts drehenden Wettkämpfern müssen die Flügel oft umgestellt werden. Daher ist es erforderlich, dass diese Einstellungen schnell und mit nur wenigen einfachen Handgriffen vorgenommen werden können.

### Gefahrensektor beim Hammerwurf

Wird der Hammerwurf im Stadion gleichzeitig mit anderen Wettkämpfen durchgeführt, ist gemäss WO Anhang 8 vorzugehen und abzusperren. Zusätzlich zu den Sektorlinien (20m x 12m x 20m = Kontrollmasse) 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).

**Ein Aufenthalt im Gefahrensektor ist beim Einwerfen und beim Wettkampf klar untersagt. Fehlbare sind strikt wegzuweisen.**