



Datenblatt Standhochsprung - pro Anlage

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Höhenverstellbarer Querstab in 10cm Raster	1	Anlagechef (Veranstalter)
1	Bändeli	1	Kampfrichter
		1	Schreiber

1. Einspringen

Das Einspringen erfolgt nur in den Wettkampfpausen. Sobald der Wettkampf begonnen hat, dürfen die Teilnehmer die Anlagen nur noch zur Ausführung von Wettkampfversuchen betreten. Die Bändeli dürfen nicht demontiert werden.

2. Anlage und Geräte

Die Anlage und die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt. Beim Verwenden eigener Geräte sind bereits erzielte Resultate ungültig. Das Bändeli kann in Höhen von 10cm zwischen 1,5 – 3m verstellt werden. Gemessen wird das unterste Ende des Bändels. Die Anlage steht auf einem festen Untergrund. (Hartplatz oder Halle)

3. Reihenfolge

Die Teilnehmer führen ihre Versuche in der auf dem Wettkampfbrett festgehaltenen Reihenfolge durch (Reihenfolge der Namen oder Startnummern).

4. Sprungdurchführung

Der Wettkämpfer meldet sich beim Betreten der Anlage mit Namen an und nennt seine Starthöhe. Vorausgesetzt, dass während des begonnenen Versuches kein Regelverstoss begangen wurde, darf der Wettkämpfer einen Versuch unterbrechen, die Anlage jedoch nicht verlassen. Die Wiederaufnahme des Versuches muss in der ihm maximal zur Verfügung stehenden Zeit erfolgen. Zeit pro Versuch max. 30 sec.

5. Sprungfreigabe

Der Kampfrichter muss dem Wettkämpfer anzeigen, dass alles für seinen Versuch bereit ist (Aufruf, Flagge, Handzeichen, etc.).

6. Versuche

Jedem Wettkämpfer stehen drei Versuche zu. Die drei Versuche werden direkt hintereinander ausgeführt. Es gibt keinen Probesprung.

Der Sprung erfolgt aus dem Stand, mit Schwung, aber ohne Anlauf. Das Bändeli muss mit mindestens einer Hand berührt werden.

Jeder steigt bei der Höhe ein, wo er möchte. Die Anfangshöhe muss dem Anlagepersonal vor dem ersten Versuch mitgeteilt werden und der Versuch beginnt erst nach dem korrekten einstellen der Höhe.

Wenn das Bändeli berührt wurde, darf max. 1 Höhe um 10cm aufgestiegen werden.

Wenn das Bändeli nicht berührt wurde, wiederholt man dieselbe Höhe nochmals. Absteigen auf eine niedrigere Höhe ist nicht erlaubt.

7. Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer nach Einnahme der Ausgangsstellung mit irgendeinem Teil seines Körpers Die Anlage oder den Querstab berührt. Nur das Bändeli soll berührt werden. Als Fehlversuch gilt einen Absprung vom Boden bei welchem das Bändeli nicht berührt wird, oder das Bändeli oder der Querstab heruntergerissen wird.



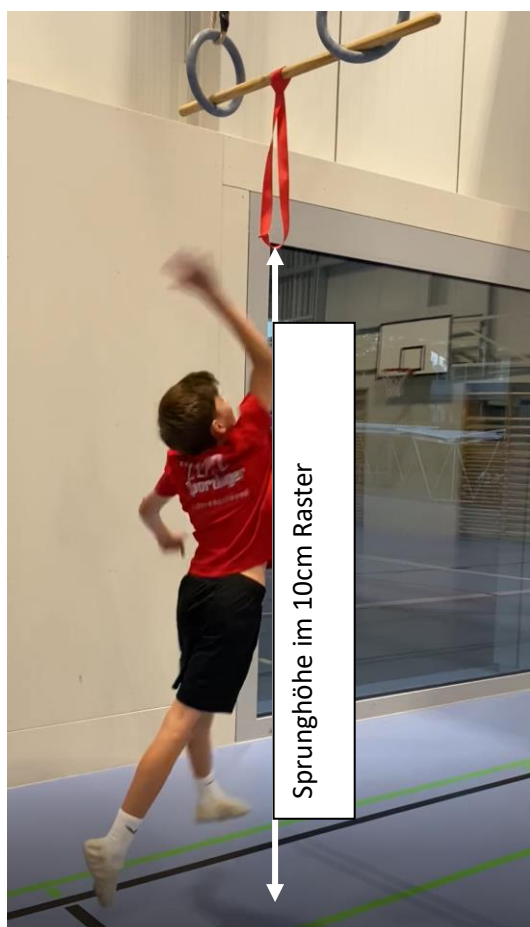
8. Wettkampfverzögerung

Einem Wettkämpfer, der ohne berechtigten Grund seinen Wettkampf verzögert, kann dies nach vorheriger Verwarnung als Fehlversuch angerechnet werden. Die Entscheidung über diese Massnahme obliegt dem Kampfgericht.

9. Zählweise

Es werden alle drei Versuche aufgeschrieben, für die Punktwertung gezählt wird jedoch nur der Höchste Versuch.

10. Skizze



Der Stab, als Befestigung für das Bündeli, wird an einer höhenverstellbaren Einrichtung festgemacht. Es bietet sich dazu eine Hochsprunganlage, Schaukelringe, oder ein selber gebautes Gestell an. Als Bündeli werden reguläre Mannschaftsmarkierungsbänder verwendet.