



Datenblatt Hochweitsprung - pro Anlage

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Anlaufmatten für Rasen oder Asphalt, 15m am Stück, 1,22m breit. Absprungbalken mit Farbe markiert.	1	Anlagechef (Veranstalter)
ca. 4m ³	Sägemehl 0.5m hoch, ca. 4.0m lang, eingefasst	1	Kampfrichter
1	Hochsprunglatte	1	Hilfskampfrichter
2	Sprungständer		
1	Schreibunterlage		
1	Massband für Anlauf		
1	Schaufel, Rechen, Besen		
	Absperrmaterial		

1. Geräte

Die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt. Beim Verwenden eigener Geräte sind bereits erzielte Resultate ungültig.

2. Reihenfolge

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

3. Probesprung

Das Probespringen erfolgt nur in den Wettkampfpausen. Sobald der Wettkampf begonnen hat, dürfen die Teilnehmer die Anlagen nur noch zur Ausführung von 3 Wettkampfversuchen betreten.

4. Wettkampfvorschriften

- Anlauf und Absprung müssen rechtwinklig zur Sprunglatte erfolgen
- Der Absprung darf nur mit einem Fuss ausgeführt werden
- Es sind nur Sprünge erlaubt, bei denen die Sprunglatte mit mindestens einem Fuss voraus überquert wird
- Beim Absprung darf der Balken (Absprunglinie) in keiner Weise übertreten werden (Fehlversuch)
- Fällt die Sprunglatte erst nach dem Verlassen des Sprunghügels zu Boden, ist der Sprung trotzdem gültig
- Es sind 3 Versuche gestattet, diese müssen auf derselben Anlage ausgeführt werden. Ein Versuch kann unterbrochen und wieder begonnen werden, sofern keine Regelverstöße vorkommen
- Die Sprunghöhen sind für alle Versuche vom Wettkämpfer frei wählbar (nach oben sowie nach unten) und können nur in Abständen von minimal 5cm aufgelegt werden. Mögliche Sprunghöhen sind z.B. 0.95m / 1.00m / 1.05m usw.
- Es können keine Zwischenwerte (1.32m / 1.38m usw.) aufgelegt werden
- Sobald der Wettkampf begonnen hat, dürfen die Teilnehmer die Anlaufbahn nicht mehr für Übungszwecke benutzen
- Anlaufmarkierungen können angebracht werden, dürfen aber die anderen Teilnehmer nicht behindern



5. Fehlversuche

- Abwurf der Sprunglatte
- Übertreten des Absprungbalkens
- Berühren der Bodenfläche jenseits des Absprungbalkens, ohne die Latte zu überspringen (Durchlaufen)
- Sprünge, bei denen nicht mit mindestens einem Fuss voraus die Sprunglatte überquert wird
- Abspringen mit beiden Füßen
- Sprünge mit Drehungen um die Querachse (z.B. Salto)
- wenn Anlauf oder Absprung nicht rechtwinklig zur Sprunglatte ausgeführt wird
- Abspringen beidseitig neben dem Sprungbalken
- Absichtlich verursachte Verzögerungen des Wettkampfablaufes

In allen Fällen, teilt dies der Kampfrichter mit der Aussage «Fehler» umgehend mit.

6. Wettkampffreigabe

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

7. Wettkampflplatz

Der Wettkampf findet auf einer Rasen-, Hartplatz oder Grasfläche von min.20x3m pro Anlage statt. Die Fläche ist mit Absperrband abgesperrt, das die Teilnehmenden nicht gestört werden. Wartende Teilnehmer halten sich ausserhalb der Absperrung auf.

8. Anlage

