



Datenblatt Hufeisenwurf - pro Anlage

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Abwurfbalken 2000x100x100 mit Befestigungsnägel	1	Anlagechef (Veranstalter)
1	Zielscheibe 1x1m, mit Eisennagel in der Mitte	1	Kampfrichter
5	Hufeisen	1	Schreiber

1. Einwerfen

Das Einwerfen erfolgt nur in den Wettkampfpausen. Sobald der Wettkampf begonnen hat, dürfen die Teilnehmer die Anlagen nur noch zur Ausführung von Wettkampfversuchen betreten. Die Hufeisen müssen zum Abwurfplatz zurückgetragen werden, sie dürfen nicht zurückgeworfen werden.

2. Geräte

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

3. Reihenfolge

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

4. Wurfvorbereitung

Vorausgesetzt, dass während des begonnenen Versuches kein Regelverstoss begangen wurde, darf der Wettkämpfer einen Versuch unterbrechen, das Gerät niederlegen (innerhalb oder ausserhalb des Wurfanlaufes) und muss den Wurfanlauf verlassen. Die Wiederaufnahme des Versuches muss in der ihm maximal zur Verfügung stehenden Zeit erfolgen. Zeit pro Versuch max. 1 Min.

5. Versuche

Jedem Wettkämpfer stehen fünf Versuche zu. Die fünf Versuche werden direkt hintereinander ausgeführt.

6. Wurffreigabe

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

7. 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.

8. Sektor

Alle Würfe sind nur dann gültig, wenn das Hufeisen in Wurfrichtung hinter dem Abwurfbalken liegt.

9. Wertung der Würfe

Punkte	Position
10	Nagel im Zentrum
9	15cm vom Nagel
8	30cm vom Nagel
7	45cm vom Nagel
6	60cm vom Nagel
5	Nicht auf der Zielscheibe

10. Wurf Art

Vom Beginn der Wurfvorbereitungen bis zum vollendeten Abwurf darf sich der Werfer nicht drehen, oder den Rücken zum Abwurfbalken zeigen. Der Wurf erfolgt unterhalb der Brust, nicht über Kopf.



11. Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer nach Einnahme der Ausgangsstellung mit irgendeinem Teil seines Körpers den Abwurfbalke auf der Oberseite oder den Boden dahinter berührt.

12. Zählweise

Jeder Wurf wird gezählt. Alle fünf Würfe werden zur Gesamtsumme zusammengezählt. Liegt ein Hufeisen auf 2 Ringen, zählt das höhere Resultat.

13. Skizze

