

Wettkampfbregeln Volkshochsprung

Grundsätzlich

- Nur Athleten mit ausgefüllten Meldekarten dürfen an den Start gehen.
- Jeder springt auf eigene Gefahr.
- Fair geht vor – wir wollen schließlich Spaß haben.



Regeln

- Der Athlet muss mit einem Bein abspringen.
- Für das Überspringen einer Höhe gibt es drei Versuche. Ggf. kann nach einem Fehlversuch die Höhe ausgelassen werden und bei einer späteren Höhe wieder eingestiegen werden. Es verbleibt dann bei den „Rest“-Versuchen.
- Es ist ein Fehlversuch, wenn der Athlet
 - während des Sprungs so auf die Sprunglatte einwirkt, dass diese danach nicht auf den Aufliegern liegen bleibt
 - nach dem Sprung durch Berührung der Sprunglatte darauf einwirkt, dass diese auf den Aufliegern liegen bleibt.
 - wenn nach dem Anlauf – ohne Sprung – die Absprunglinie überquert wird. (ein weiterer Anlaufversuch ist möglich)
 - trotz Aufforderung der Wettkampfleitung nicht zum Sprung antritt.

Zeitablauf

- Zu Beginn (11.30 Uhr) und vor Beginn jeder vollen Stunden (z.B. 13:45) sind je nach Zeitfenster 10 oder 15 Minuten zu Übungssprüngen möglich. Der Beginn und das Ende dieser Zeit wird angesagt.
- Die Athleten springen in der Reihenfolge der Startnummern (klein nach groß).
- Die Athleten sorgen für einen reibungslosen Zeitablauf.

Wertung

- Sieger ist, wer die höchste Höhe übersprungen hat.
- Bei mehreren mit gleicher Höhe zählt die geringere Anzahl von Sprüngen.
- Ist auch diese gleich – wird der Siegespreis geteilt.

Teamwertung

- Es zählt die maximal übersprungene Höhe eines Athleten.
- Ein Team besteht aus mindestens vier Athleten.
- Der Teamname muss mit der Meldekarte bestimmt sein – und kann nicht im Nachhinein geändert werden.
- Jedes Team muss einen Ansprechpartner (Team_Kapitän) benennen.