

## WETTBEWERBSREGELN BEIM AXTWERFEN

§ 1 Das Axtwerfen wird mit einer doppelschneidigen Axt auf eine Zielscheibe aus Holz durchgeführt. Axt und Scheibe sind weiter unten näher beschrieben.

§ 2 Der Abstand von der *Wurflinie* bis zum Mittelpunkt der Zielscheibe ist 6,1 m (20').

§ 3 Der Werfer darf die *Wurflinie* nicht überschreiten, bevor die Axt die Zielscheibe getroffen bzw. verfehlt hat. Dies ist durch einen Linienrichter (kann der Zielrichter sein) zu kontrollieren. Übertritt beim Wurf gibt 0 Punkte.

§ 4 Das *vordere Axtblatt* ist das Blatt, welches im Augenblick des Abwurfes in Richtung der Zielscheibe zeigt.

§ 5 Nur das vordere Blatt der Doppelaxt kann einen Treffer auf der Zielscheibe markieren- eine Voraussetzung dafür ist, daß die Axt fest in der Wurfscheibe sitzt. Bei traditionellem Wurf zeigt der Schaft zum Boden bei einem gültigen Wurf. Der untere Winkel zwischen Axtstiel und Zielscheibe darf maximal 45° betragen. Dies ist im Zweifelsfall durch eine Lehre zu kontrollieren. Ist der Winkel größer als 45°, ist der Wurf mit 0 Punkte zu bewerten.

§ 6 Das vordere Axtblatt braucht die Linie zwischen zwei Punkteringen nur berühren, um die höhere Punktzahl zu erringen. Bei Wettbewerben wird jeder Axtwurf durch einen Zielrichter bewertet. Die Auswahl der Zielrichter wird vom Wettbewerbsleiter vor Beginn festgelegt. Zielrichter dürfen auch Wettbewerbsteilnehmer sein. Die letzte Entscheidung über die geworfene Punktzahl trifft im Streitfall der Wettbewerbsleiter.

§ 7 Der Gewinner ist der Werfer, welcher die meisten Punkte nach mind. drei Würfen, bzw. der vom Veranstalter festgelegten Anzahl Würfe errungen hat.

§ 8 Dimension und Ausführung der Zielscheibe siehe Illustration.

§ 9 Wettbewerbsklassen: Der Wettbewerbsleiter kann vor dem Wettkampf folgende Klassen festlegen:

Damen, Herren, Senioren, Junioren

Der Wettbewerbsleiter legt die Altergrenze von Fall zu Fall fest. Damit eine Wettbewerbsklasse den Status einer Klasse erhalten kann, müssen in ihr mind. drei Teilnehmer vorhanden sein.

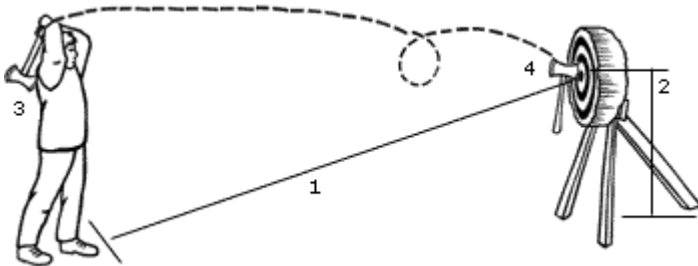
§ 10 Der Wettbewerbsleiter wird vom Veranstalter bestimmt. Wenn der Wettbewerb von einem Axtwerfer-Verein oder Klub veranstaltet wird, bestimmt die Vereins-/Klubleitung den Wettbewerbsleiter.

§ 11 Der Wettbewerbsleiter übernimmt die Kontrolle und trägt die Verantwortung für die Einhaltung der Sicherheitsvorschriften. Bei Mängel in der Sicherheit hat der Leiter den Wettbewerb abzubrechen bis die Mängel behoben sind.

Der Wettbewerbsleiter hat die Teilnehmer wie die Zuschauer über geltenden Sicherheitsregeln zu informieren.

§ 12 Im Rahmen von Wettbewerben kann bei Punktgleichheit ein Stechen vom Wettbewerbsleiter festgelegt werden. Die Anzahl der Würfe des Stechens ist vor dem Stechen bekannt zu geben.

## Axt werfen

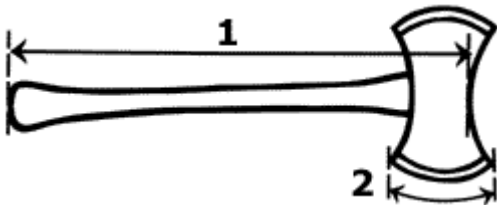


- 1: Abstand Wurflinie/Zielscheibe= 6,1 m (20')
- 2: Höhe Scheibenmittelpunkt / Boden = 1,5 m (60")
- 3: Vorderes Blatt der Axt zeigt vom Körper weg
- 4: Hinteres Blatt der Axt zeigt zum Werfer

### Regeln

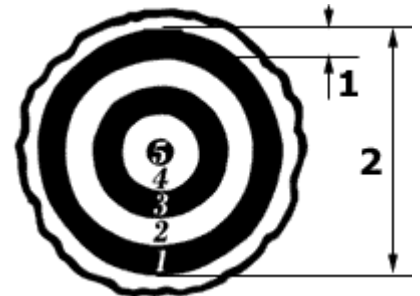
Der Axtwerfer muß hinter der Wurflinie stehen bleiben, bis die Axt die Zielscheibe getroffen hat. Nur das vordere Blatt der Axt kann einen Treffer markieren eine Voraussetzung dafür ist, daß die Axt fest in der Zielscheibe sitzt. Wenn das vordere Blatt zwei Linien trifft, wird immer die höhere Punktzahl bewertet.

## Wurfaxt und Zielscheibe



### Wurfaxt

- 1: Länge = mindestens 610 mm (24")
- 2: Schneide = Max. 152 mm (6")
- Gewicht: mindestens 1134 g (2 1/2 lb) einschl. Stiel



### Zielscheibe

- 1: Punktering = 102 mm (4")
- 2: Ø = 914 mm (36")

## Sicherheitsvorschriften

### Risikobereich

3 m hinter der Wurflinie, 8 m zur Seite und 15 m hinter der Zielscheibe.

### Absperrung

Der Risikobereich ist mit Band, Schnur o.ä. abzusperren. Außerhalb der Absperrungslinien sind Schilder mit dem Text "Unbefugte Zutritt verboten" auszustellen. Der Text muß auch in Englisch vorhanden sein.

### Bewachung

Sicherheitswächter haben das gesamte abgesperrte Gebiet unter der gesamten Wettbewerbszeit zu bewachen. Nur Funktionäre und die z.Zt. werfenden Teilnehmer dürfen sich im abgesperrten Bereich aufhalten.

### Zielrichter

Für jede Zielscheibe muß ein Zielrichter vorhanden sein. Der Zielrichter muß durch auffällige Kleidung (zB. Warnweste) als solcher erkennbar sein.

### Werfen

Sämtliche Teilnehmer in jedem Durchgang werfen gleichzeitig nach einem vom Wettbewerbsleiter zu gebenden Signal.

### Markierung

Nach dem Klarzeichen vom Wettbewerbsleiter gehen die Zielrichter zu den Wurfscheiben zur Punktierung. Danach werden die Äxte von den Scheiben gelöst und den Teilnehmern überreicht.. Bei der Übergabe ist der Schaft zum Empfänger gerichtet. Der Zielrichter hat die Axt so zu greifen, dass andere nicht in Kontakt mit den Axtschneiden kommen.

### Schneidenschutz

Die Äxte müssen außerhalb des Wettbewerbsgebietes jederzeit mit einem Schneideschutz versehen sein. Innerhalb des Wettbewerbsgebietes können die Äxte auf einen Baumstumpf etc. gesteckt werden.

---

Doppelaxtfreunde Rippolingen, den 15.09.2009



**unauthorized admission forbade**