



Die wichtigsten Castingregeln für Jugendleiter (Dreikampf)



Castinggerät für den Dreikampf:

- Rute: Einhandrute zwischen 1,37 m und 2,50 m mindestens drei Schnurführungsringe (Höchst Durchmesser 50 mm) und 1 Spitzenring (Höchst Durchmesser 10 mm). Grifflänge maximal $\frac{1}{4}$ der Gesamtrutenlänge (optimale Länge ca. 1,60 m)
- Rolle: handelsübliche Stationärrolle
- Schnur: Stärke beliebig (bei Weit: mindestens 0,18 mm und **Vorfach mit mindestens 0,25 mm. Die Vorfachlänge muss beim Abwurf vom Gewicht bis zur Rolle und mindestens eine Schnurwicklung auf der Spule betragen!**), in der gesamten Länge vom gleichen Durchmesser, Mindestlänge 20 m
- Gewicht: 7,5 g Kunststoff, Farbe weiß

Disziplin 3, Gewicht Präzision (Arenberg)

- Wurfbahn: Arenbergtuch, grün mit 5 weißen Ringen im Außendurchmesser 0,75 – 1,35 – 1,95 – 2,55 – 3,15 m. Zentrumsscheibe 0,75 m max. 10 mm dick, mattschwarz. Startbretter 1 m breit, max. 10 cm hoch.
- Würfe: je zwei Würfe
10 m Pendelwurf (Gewicht muß sich bei Wurfabgabe unter der Rute befinden, Pendellänge mindestens 50 cm)
12 m Seitenwurf rechts (Rute rechts der Wurfachse, Rutenspitze nicht über der Waagerechten, Pendellänge beliebig, Anschleppen vom Boden nicht erlaubt)
18 m Überkopfwurf (Rutenspitze über dem Kopf des Werfers zwischen Waagerechte und Senkrechte, Pendellänge beliebig)
14 m Seitenwurf links (Rute links der Wurfachse, Rutenspitze nicht über der Waagerechten, Pendellänge beliebig, Anschleppen vom Boden nicht erlaubt)
16 m beliebig
- Wertung: von der Mitte aus 10 – 8 – 6 – 4 – 2 Punkte, Höchstpunktzahl 100, Zeit 5 Minuten

Disziplin 4, Gewicht Ziel (Skish)

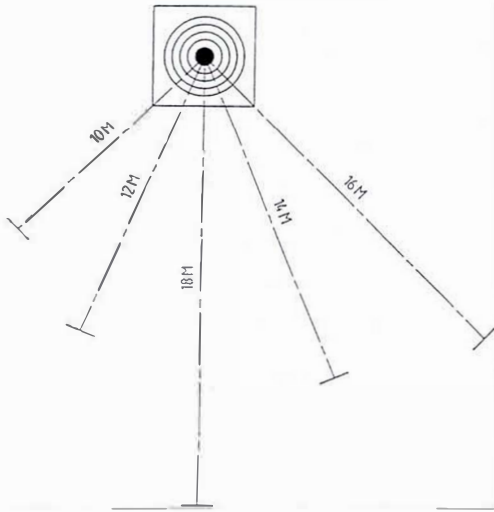
- Wurfbahn: 5 schrägstehende Scheiben mit einem Durchmesser von 0,76 m und einer Stärke von max. 10 mm, Farbe mattgelb, vorne 5 cm, hinten 17 cm erhöht, Entfernung 10 bis 18 m, Startbretter 1 m breit, max. 10 cm hoch.
- Würfe: zwei Durchgänge mit jeweils zwei Würfeln pro Startplatz, beliebige Wurftechnik
- Wertung: je Treffer 5 Punkte, Höchstpunktzahl 100 (pro Durchgang 50), Zeit 8 Minuten

Disziplin 5, Gewicht Weit einhändig

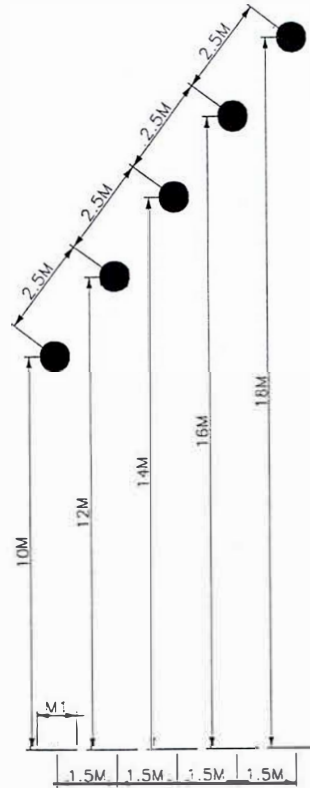
- Wurfbahn: Sektor auf 100 m Länge 50 m breit, weißes Startbrett 1,50 m lang und 10 cm hoch
- Würfe: drei Würfe, Wurfstil beliebig
- Wertung: Der Weitesten der drei Würfe in Metern mal 1,5 = Punkte

Bahnaufbau:

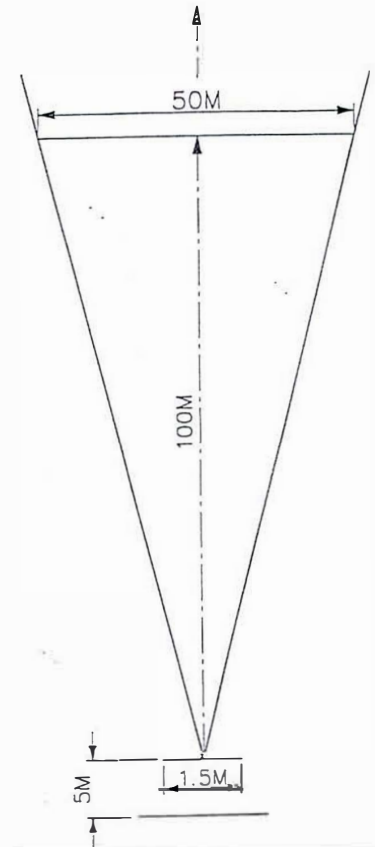
Bei Wind immer so aufbauen, daß bei der weitesten Entfernung Rückenwind herrscht, alle Bahnen dann in der gleichen Richtung aufbauen!



Disziplin 3, Gewicht Präzision



Disziplin 4, Gewicht Ziel



Disziplin 5, Gewicht Weit

Wurftechnik:

Alle Würfe sind mit einer Hand auszuführen, die zweite Hand darf auch nicht zum Bremsen verwendet werden.

Der Werfer muß unmittelbar mit mindestens einem Fuß hinter dem Startbrett stehen.

Katapultwürfe sind nicht erlaubt (spannen der Rute durch Zug am Gewicht).

Bei den Zieldisziplinen gilt für die Punktzahl der Punkt, an dem das Gewicht erstmals den Boden oder das Ziel berührt.

Beim Weitwurf zählt der Punkt, an dem das Gewicht liegen bleibt!

ungültige Würfe:

Solange der Wurf nicht abgesteckt ist, darf das Startbrett nicht übertreten werden.

Wenn das Gewicht den Boden vor dem Startbrett berührt oder der Werfer vergißt, beim Abwurf den Bügel zu öffnen, oder der Bügel beim Wurf zuschnappt oder beim Wurf die Schnur reißt, gilt dieser Wurf als ausgeführt und wird mit 0 Punkten gewertet.

wichtiger Hinweis:

Die hier abgedruckten Regeln sind nur ein kleiner Auszug der „wichtigsten“ Castingregeln für Jugendleiter, die mit dem Casting beginnen wollen. Das komplette und verbindliche Regelwerk sind die „Internationalen Casting-Wettkampfbestimmungen“. Diese können über den VdSF bzw. über den Jugendsekretär der „Bay. Fischerjugend“ bezogen werden.

