



Österreichische Wasserrettung Landesverband Oberösterreich



WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

REGELWERK FÜR DIE OBERÖSTERREICHISCHEN MEISTERSCHAFTEN IM RETTUNGSSCHWIMMEN



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Regeln für die Durchführung	3
1.1. Altersklasseneinteilung	3
1.2. Regeln für Wettkämpfer.....	3
1.3. Persönliche Ausrüstungsgegenstände des Wettkämpfers.....	4
1.4. Bewerbsdurchführung.....	5
1.5. Strafenkatalog – Pool	10
1.6. Disqualifikationsgründe – Open Water	10
2. Bewerbe-Pool	11
2.1. 4 x 50m Hindernisstaffel.....	11
2.2. 4 x 25m Puppenstaffel.....	12
2.3. 4 x 50m Gurtretterstaffel	14
2.4. 50m Schwimmen mit Flossen und Gurtretter	16
2.5. 100m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter	17
2.6. 100m Kombinierte Rettungsübung	19
3. Bewerbe-Open-Water	21
3.1. Rescue Tube Rescue	21
3.2. Brandungsschwimmen (Surf Race).....	24
3.3. Rettungsbrettwettkampf (Board Race)	25
4. Anhang:	26
4.1. Wettkampfgerät und Ausrüstung.....	26



Alle männlichen Bezeichnungen von Funktionären und Wettkämpfern in diesem Regelwerk gelten auch in der weiblichen Form

Allgemeine Regeln für die Durchführung

1.1. Altersklasseneinteilung

Die Wettkämpfe werden grundsätzlich getrennt nach Geschlechtern für folgende Klasseneinteilung ausgetragen. Stichtag ist der 31.12. des Wettkampfjahres.

- a) Schüler I:
Alle Wettkämpfer die bis zum 31.12. des Wettkampfjahres das 9. Lebensjahr vollendet haben.
- b) Schüler II:
Alle Wettkämpfer die das 9. Lebensjahr bis zum Beginn des Bewerbsjahres vollendet haben und bis zum 31.12. des Wettkampfjahres das 11. Lebensjahr vollenden.
- c) Schüler III:
Alle Wettkämpfer die das 11. Lebensjahr bis zum Beginn des Bewerbsjahres vollendet haben und bis zum 31.12. des Wettkampfjahres das 13. Lebensjahr vollenden
- d) Jugendklasse:
Alle Wettkämpfer die das 13. Lebensjahr bis zum Beginn des Bewerbsjahres vollendet haben und bis zum 31.12. des Wettkampfjahres das 17. Lebensjahr vollenden
- e) Allgemeine Klasse:
Alle Wettkämpfer die das 17. Lebensjahr bis zum Beginn des Bewerbsjahres vollendet haben. Wettkämpfer der Jugendklasse dürfen in der allgemeinen Klasse starten, wenn sie bis zum Beginn des Bewerbsjahres das 16. Lebensjahr vollendet haben. Sie haben jedoch für den gesamten Wettkampf in der gemeldeten Klasse zu starten.

Das 9. Lebensjahr beginnt mit dem achten Geburtstag und ist mit dem Ende des Tages vor dem neunten Geburtstag "vollendet".

In der Allgemeinen Klasse ist es zum Bilden einer Mannschaft zulässig, weibliche Wettkämpfer in der Herrenklasse zu melden. Diese haben jedoch in allen Disziplinen in der Herrenklasse zu starten und werden mit den Punkten der Herren gewertet.

1.2. Regeln für Wettkämpfer

- 1.2.1. Startberechtigt in der Klasse Schüler I bis III sind nur Wettkämpfer, die Mitglieder der ÖWR LV OÖ sind.
- 1.2.2. Startberechtigt in der Jugendklasse und in der allgemeinen Klasse sind nur Wettkämpfer, die im Besitz eines Österreichischen Rettungsschwimmabzeichens (ÖRSA), und Mitglieder der ÖWR LV OÖ sind.
- 1.2.3. Es ist untersagt, einen Wettkämpfer in irgendeiner Weise zu begünstigen oder bei der Durchführung der einzelnen Bewerbe zu unterstützen.
- 1.2.4. Es gelten in allen Fällen, welche die Ausrüstung und die Wettkampfbekleidung betreffen, die internationalen Regeln der FINA und der ILS.
- 1.2.5. Jede Mannschaft hat im Wettkampf einheitliche Schwimmhaube zu tragen.
- 1.2.6. Der Gebrauch von Klebstoffen, Haftbändern und sonstige haftende Substanzen an Händen und Füßen dürfen von den Wettkämpfern nicht verwendet werden. Die Schwimmer dürfen während des Wettkampfes Hilfsmittel (wie Kraftbänder, Haftmittel,...) oder Schwimmbekleidung weder benützen noch tragen, durch die die Geschwindigkeit, der Auftrieb oder die Ausdauer, erhöht werden. Schwimmbrillen, Nasenklammern und Ohrenstöpsel können getragen werden.
- 1.2.7. Die Verwendung von Tapes ist nicht erlaubt, außer bei ausdrücklicher medizinischer Indikation.



1.3. Persönliche Ausrüstungsgegenstände des Wettkämpfers

Alle Schwimmanzüge müssen den FINA-Standards entsprechen. Die Wettkampfleitung ist berechtigt Wettkämpfer, welche gegen die FINA-Anzugsregeln verstoßen, vom Wettkampf auszuschließen.

1.3.1. Schwimmanzug

- Schwimmanzüge haben den moralischen Wertevorstellungen zu entsprechen. Sie dürfen nicht gegen den guten Geschmack verstoßen.
- Schwimmanzüge dürfen keine transparenten Stellen aufweisen.
- Schwimmbekleidung, die mit Auftriebsteilen versehen ist, Schmerzreduktionen, chemische/medizinische oder sonstige Stimulationen hervorruft, ist verboten.
- Nicht wasserdurchlässige (z.B. Kälteschutzanzug) Materialien sind verboten.

Male Swimsuits					
Full Length	Long	Long Legs	Knee length	Square Leg	Short
Not Allowed	Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed
					

Female Swimsuits				
Full Length	Zippered Back	Knee Length, Open Back	Short, Open Back	Two Piece
Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed
				

1.3.2. Optische Hilfsmittel

Schwimmbrillen (Goggles) sind erlaubt

1.3.3. Schwimmkappe

Die Schwimmkappe soll aus Silikon, Latex oder Lycra bestehen. Tritt ein Mannschaftsmitglied ohne der identen Schwimmhaube zum Wettkampf an, so ist er gem. des allgemeinen Strafenkatalogs mit Strafpunkten zu bestrafen.

1.3.4. Flossen

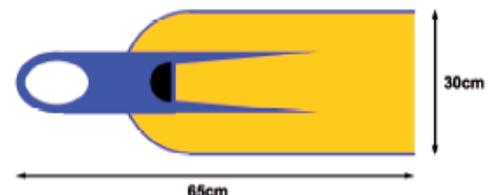
Die zum Wettkampf zugelassenen Flossen dürfen folgende Abmessungen nicht überschreiten:

Länge der Flosse: 65 cm inklusive Fußteil und Fersenband (s. Zeichnung)

Breite der Flosse: 30 cm (gemessen am breitesten Teil des Flossenblattes)

Flossen, die nicht diesen Bestimmungen entsprechen oder andere Teilnehmer gesundheitlich gefährden könnten, sind nicht zum Wettkampf zugelassen. Während der Messung darf das Fersenband in keiner Weise eingedrückt oder abgeknickt sein.

Bis zum vollendeten 17. Lebensjahr dürfen keine Glasfaser und /oder Kohlefaser verstärkte Flossen verwendet werden.



1.3.5. Das Board hat den Regeln der ILS zu entsprechen.



1.4. Bewerbungsdurchführung

1.4.1. Bewerbe der Klassen

Die Wettkämpfe werden grundsätzlich getrennt nach Geschlechtern für folgende Klasseneinteilung ausgetragen:

a) Schüler I:

Einzelbewerbe POOL:

- 50m Freistil
- 25m Rücken ohne Armtempo (Wasserstart)

b) Schüler II:

Einzelbewerbe POOL:

- 50m Freistil
- 50m Hindernis
- 25m Rücken ohne Armtempo (Wasserstart)

c) Schüler III:

Der Gesamtsieger wird aus den Einzelbewerben von Pool und Open Water durch folgende Disziplinen ermittelt:

Einzelbewerbe POOL:

- 50m Schwimmen mit Flossen und Gurtretter
- 50m Hindernis
- 50m Rücken mit Ziegel (Wasserstart)

Einzelbewerbe OPEN WATER:

- 100m Board Race

d) Jugendklasse und e) Allgemeine Klasse:

Der Gesamtsieger wird aus den Einzelbewerben von Pool und Open Water durch folgende Disziplinen ermittelt:

Einzelbewerbe POOL:

- 100m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter
- 100m Kombinierte Rettungsübung

Einzelbewerbe OPEN WATER:

- Surf Race
- Board Race

Der Mannschaftssieger wird aus den Mannschaftsbewerben von Pool und Open Water durch folgende Disziplinen ermittelt:

Staffelbewerbe POOL:

- 4 x 50m Hindernis-Staffel
- 4 x 25m Tauchpuppen-Staffel
- 4 x 50m Gurtretter-Staffel

Staffelbewerb OPEN WATER:

- Rescue Tube Rescue Race

Eine Mannschaft besteht aus 4 Teilnehmern, welche zusätzlich zu den Einzelbewerben auch in den Mannschaftsbewerben (=Staffelbewerben) starten. Jedes Mannschaftsmitglied hat bei allen Einzelbewerben zu starten.



Beispiel :



Mannschaft XY	Flossen + Gurt	Komb. Übung	Surfrace	Boardrace
TN 1	X	X	X	X
TN 2	X	X	X	X
TN 3	X	X	X	X
TN 4	X	X	X	X

1.4.2. Ermittlung des Einzel, Mannschafts-Gesamtsiegers:

Die Ermittlung des Einzelgesamtsiegers erfolgt durch das Addieren der Punkte aller Einzelbewerben in der jeweiligen Altersklasse.

Die Ermittlung des Mannschaftsgesamtsiegers erfolgt durch das Addieren der Punkte der Staffelbewerbe in den jeweiligen Altersklassen.



1.4.3. Poolbewerbe:

1.4.3.1. Start:

Es gilt für alle Wettkämpfe die Einstartregel

- Der Vorstarter überprüft vor dem Start die ordnungsgemäße Bekleidung des Wettkämpfers. Er gibt dann die Teilnehmer des jeweils folgenden Laufes für den Start frei.
- Auf das Signal des Schiedsrichters (oder seines Nominierten) (langer Pfiff), haben die Wettkämpfer auf die Plattform/den Startplatz zu steigen/einzunehmen und dort zu verharren.
- Der Schiedsrichter (oder ein Nominierter) übergibt an den Starter zum weiteren Startprocedere.
- Auf das Kommando des Starters „Auf die Plätze“ haben die Wettkämpfer UNVERZÜGLICH eine Startposition, bei der zumindest ein Fuß am vorderen Rand der Startplattform zu platzieren ist, einzunehmen. Die Position der Hände ist nicht vorgeschrieben. Wenn die Wettkämpfer in Ruhe verharren, hat der Starter das akustische Startsignal zu geben.

Einstartregel

Die Einstartregel besagt, dass ungeachtet von Regelverstößen nur mehr ein Startprocedere erfolgt. D.h.: erfolgt das Kommando „Auf die Plätze“ („Take your marks“) und ein Wettkämpfer begeht unmittelbar während des Startsignals einen Regelverstoß (wie z.B. Bewegen oder fällt regelwidrig in den Startpfiff), so gilt der Lauf als gestartet. Es kommt zu keinem neuerlichen Startverfahren. Der Wettkämpfer erhält jedoch unmittelbar nach dem Lauf die nach dem Strafenkatalog angeführte Strafwerfung. Die erfolgte Bestrafung muss vor einem nachfolgenden Startverfahren über Lautsprecher verlautbart werden.

Ausnahme: Verzögert ein Wettkämpfer das Startverfahren, so kann der Starter/Schiedsrichter das Startprocedere abbrechen und dem Verursacher mit einer nach dem Strafenkatalog vorgesehenen Strafe belegen. In diesem Falle hat der Starter das Startverfahren durch Mehrfachpiffe abzubrechen, die Fehlstartleine muss gelöst werden und nach Aussprechen der Strafe ist ein neues Startprocedere einzuleiten.

1.4.3.2. Spurhaltung:

Ein Wettkämpfer muss seinen Bewerb in derselben Bahn beenden in der er gestartet ist. Verlässt ein Wettkämpfer während des Bewerbes seine Bahn und kehrt wieder in seine Bahn zurück, ohne einen anderen Wettkämpfer zu behindern, so wird er nicht bestraft. Liegt jedoch eine Behinderung vor, so ist das Verlassen der Bahn nach dem Strafenkatalog zu bestrafen.

1.4.3.3. Behinderung:

Bei Behinderung hat der betroffene Wettkämpfer das Recht, den Bewerb zu wiederholen (Entscheidung des Wettkampfrichtes).

1.4.3.4. Allgemeine Bestimmungen für das Retten mit Gurtretter

Der Gurt ist korrekt angelegt, wenn die Gurtschleife den Oberkörper kreuzt oder zumindest über eine Schulter läuft. Der Wettkämpfer muss sicherstellen, dass während des Starts und während des Bewerbs kein Teil des Gurtretters/Gurtretterleine in eine benachbarte Bahn ragt.

1.4.3.5. Allgemeine Bestimmungen für das Retten der Puppe:

- Die Puppe muss im Achselgriff gezogen werden, nicht geschoben
- Das Gesicht der Puppe hat aus dem Wasser gehalten zu werden*
- Die Puppe darf zum Transport nicht am Hals, am Mund oder an der Nase zum Transport gehalten werden. Griffe, bei denen die Zugkraft eindeutig am Kinn liegt, sind akzeptabel.
- Der Wettkämpfer muss bis zum Anschlag an der Anschlagmatte (Beckenrand Ziel) Kontakt mit der Puppe halten. Bei Nichteinhaltung erfolgt eine Bewertung entsprechend des Strafenkatalogs.

* Anmerkung: Bei Disziplinen, in denen Puppen benützt werden, ist die Situation einer Lebensrettung zu simulieren. Der Wettkämpfer sollte daher eine Bereitschaft demonstrieren, das Gesicht der Puppe aus dem Wasser zu halten, um dem Opfer das Atmen zu ermöglichen. Das bedeutet, dass der Wettkämpfer keine Strafpunkte erhält, wenn Mund oder Nase der Puppe während der Rettung von Zeit zu Zeit von Wasser überspült wird.



1.4.4. Open-Water-Bewerbe

1.4.4.1. Start

Es gilt für alle Wettkämpfe die Einstartregel

Die Einstartregel besagt, dass ungeachtet von Regelverstößen nur mehr ein Startprocedere erfolgt.

- Der Vorstarter überprüft vor dem Start die ordnungsgemäße Bekleidung und Ausrüstung des Wettkämpfers. Er gibt dann durch die Aufforderung "Wettkämpfer an den Start", die Teilnehmer des jeweils folgenden Laufes für den Start frei.
- Auf das Kommando des Starters „Auf die Plätze“ („On your marks“), haben die Wettkämpfer sich hinter der Startlinie aufzustellen.
- Auf das Kommando „Fertig“ („Set“) haben die Wettkämpfer UNVERZÜGLICH eine Startposition einzunehmen und in Ruhe zu verharren.
- Wenn die Wettkämpfer in Ruhe verharren, hat der Starter das akustische Startsignal zu geben.
- Wenn der Starter aus irgendeinem Grund mit der Startposition nicht zufrieden ist, kann er das Procedere mit dem Wort „ZURÜCK“ abbrechen und einen neuen Start beginnen.

Disqualifikationen beim Start

- Ein Wettkämpfer der sich nach dem Kommando „Fertig“ („Set“) bewegt wird disqualifiziert.
- Ertönt das Startsignal bevor dem o.a. Wettkämpfer die DSQ mitgeteilt wurde und der Start ist erfolgt so erfolgt ein allgemeiner Rückruf (*mehrfaches ertönendes Startsignal*) und es beginnt ein neues Startprocedere.
- Alle Wettkämpfer, die den Start-Befehlen nicht innerhalb einer vernünftigen Zeit nachkommen und somit den Start verzögern, werden disqualifiziert.
- Jeder Wettkämpfer der nach dem Kommando „Fertig“ („Set“) durch Geräusche oder durch Reden andere in ihrer Startvorbereitung stört, wird disqualifiziert.

Entscheidungen des Starters

Gegen Entscheidungen des Starters gibt es keinen Einspruch.

1.4.4.2. Startlinie

Ungefähr 5m vor der Uferlinie befindet sich eine 30m lange (Bodenmarkierung) Startlinie, welche durch zwei Markierstangen begrenzt ist. Die Mitte der Startlinie soll in Deckung mit der ersten Rundungsboje sein. Bei besonderer Uferbeschaffenheit kann ein Wasserstart durch den Veranstalter angeordnet werden.

1.4.4.3. Ziellinie

Die Ziellinie befindet sich ca. 15m strandseitig der Uferlinie. Sie soll 20m betragen, wobei der Mittelpunkt der Ziellinie in Deckung mit der 3. Rundungsboje stehen soll. Die Ziellinie wird durch zwei im 20m Abstand stehende Flaggen (ca. 4m Stangenhöhe) begrenzt. Bei besonderer Uferbeschaffenheit kann ein Verlassen des Boards im Wasser angeordnet werden.

1.4.4.4. Zieleinlauf

- Bei Disziplinen, bei denen der Wettkämpfer durch Laufen ins Ziel kommen muss, hat dies in einer Aufrechten Position zu geschehen. Der Wettkämpfer wird gewertet, sobald der Brustkorb die Ziellinie kreuzt.
- Bei einem nicht der Regel entsprechenden Zieleinlauf, muss der Wettkämpfer nochmals die Ziellinie korrekt überqueren. Die Reihung erfolgt nach dem korrekten Zieleinlauf.
- Bei einem Wasserzieleinlauf erfolgt die Wertung, wenn ein Teil des Sportgeräts die Ziellinie berührt und der Wettkämpfer mit dem Sportgerät in Kontakt ist.

1.4.4.5. Behinderung

Bei Behinderung hat der betroffene Wettkämpfer das Recht, den Bewerb zu wiederholen (Entscheidung des Wettkampfgerichtes).



1.4.4.6. Feststellen der Wassertemperatur

Die Temperaturmessung erfolgt in einer Wassertiefe von 30 cm. Verantwortlich für die Temperaturmessung ist der Veranstalter. Alleine diese Messung ist gültig.

1.4.4.7. Gerät und Ausrüstung

Die für den Wettkampf erforderlichen Geräte und Ausrüstungen müssen den allgemeinen Regeln der ILS entsprechen. Der Veranstalter stellt sicher, dass Leihgeräten aufliegen.

1.4.4.8. Tragen von Kälteschutzanzügen (Nassanzug)

- Kälteschutzanzüge (Neopren oder ähnliche Materialien) sind erst bei einer Wassertemperatur von 18°C oder darunter erlaubt oder, wenn der Hauptschiedsrichter in Absprache mit dem medizinisch verantwortlichen Arzt/Beraters, aufgrund des Wind-Chill-Faktors (mögl. Unterkühlung), diese Temperatur als zu gefährlich einschätzen. Bei einer Wassertemperatur von 13°C und darunter wird der Wettkampf nicht mehr durchgeführt.
- Kälteschutzanzüge dürfen an ihrer dicksten Stelle nicht mehr als 3mm dick sein. Die erlaubte Toleranz beträgt 0,3mm.
- Kälteschutzanzüge, die durch Belüften einen Auftrieb erzeugen, sind nicht regelkonform und daher nicht zulässig.

1.4.4.9. Änderungen der Streckenführung und Streckenlänge

Bei Wettkämpfen kann der Veranstalter von der Streckenführung, der Streckenlänge bzw. der Start- und Ziellinie sowie Start- und Zielgebiet, aufgrund von Ortsgegebenheiten, abweichen. Er hat die Änderungen jedoch bei der Mannschaftsführerbesprechung bekannt bekanntzugeben

1.4.4.10. Videoüberwachung

Der Start und/oder Zieleinlauf kann durch Videoüberwachung des Veranstalters kontrolliert werden. Bei zweifelhaften Starts bzw. bei der nicht klar erkennbaren Reihenfolge des Zieleinlaufes ist dann das Ergebnis der Videoaufzeichnung heranzuziehen. Diese Überwachungsaufnahmen sind nur der Bewerbsleitung und der Jury zugänglich.

1.4.5. Gemeinsame Bestimmungen

1.4.5.1. Strafe

Wird ein Wettkämpfer aufgrund eines Regelverstößes bestraft, so ist unmittelbar nach Beendigung des Laufes der Grund der Bestrafung durch den Platzsprecher zu verlautbaren.

1.4.5.2. Instanzenweg

Der Instanzenweg des Kampfgerichtes bei Regelverstößen sieht folgendermaßen aus:

Kampfrichter (Hauptzeitnehmer, Starter, Zeitnehmer, Wendenrichter, Bahnrichter, Einlaufrichter, Vorstarter), Wettkampfleiter, Hauptkampfrichter.

Die Entscheidung, ob ein Regelverstoß vorliegt, trifft nach Anhörung des jeweiligen Kampfrichters und des Wettkampfleiters, der Hauptkampfrichter.

1.4.5.3. Einspruch

Die Frist für einen Einspruch beginnt mit dem Aushang der, vom Hauptwettkampfleiter unterzeichneten, Ergebnisliste und endet nach 30 Minuten. Der Einspruch muss innerhalb dieser Zeit schriftlich bei einer benannten und örtlich vom Wettkampfgeschehen getrennten Einspruchsstelle (Infopoint) mit der entsprechenden Protestgebühr abgegeben werden. Der Einspruch wird in weiterer Folge von der Jury behandelt. Wird dem Einspruch stattgegeben wird die Protestgebühr zurückerstattet. Entscheidet die Jury gegen den Einspruch, so verfällt die Protestgebühr zu Gunsten des Veranstalters.



1.4.5.4. Jury

Die Jury setzt sich wie folgt zusammen: mindestens einem Vertreter aus dem Landesvorstand, dem Wettkampfleiter und dem Hauptwettkampfleiter sowie je einem Vertreter der drei zahlenmäßig beim Wettkampf am stärksten vertretenen Ortstellen. Den Vorsitz in der Jury übernimmt der Vertreter des Veranstalters.

Eine Entscheidung wird durch STIMMENMEHRHEIT gefällt. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden der Jury. Die Jurymitglieder, der im Protest betroffenen Ortstellen, haben KEIN STIMMRECHT.

1.4.5.5. Nummerierung der Strafenkataloge

Die in den Strafenkatalogen angeführten Nummerierungen entsprechen dem internationalen Reglement (mit Ausnahme der T* Nummern). Bei Regelverstößen werden diese Nummerierungen als Erklärung in der Ergebnisliste angeführt.

1.5. Strafenkatalog – Pool

Nr.	Art	ÖM-Strafe	Strafpunkte
V1	Versäumt ein Rettungssportler bzw. eine Mannschaft den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstarten ist nicht zulässig	DNS	DNS
A1	Antreten nach der Vorstartkontrolle zum Wettkampf mit einem nicht regelkonformen Gerät	DSQ	schlechteste Zeit +5
A2	Starthaltung wird nicht unverzüglich oder nicht korrekt eingenommen	DSQ	5
V2	Fehlstart ohne Startsignal	DSQ	20
A3	Verlassen der Bahn mit Behinderung eines anderen Wettkämpfers	DSQ	20
A4	Grob unsportliches Verhalten. Z.B.: Verwendung der Bahnbegrenzung zur Fortbewegung, Behinderung von anderen Wettkämpfern, hineinwerfen von Gegenständen in Bahn anderer Wettkämpfern	DSQ	schlechteste Zeit + 5
A5	Nicht regelkonforme Bekleidung nach dem Vorstart	DSQ	schlechteste Zeit
A6	Keine einheitliche Mannschafts-Schwimmhaube	DSQ	10
A7	Unzulässiges Verwenden von Hilfsmittel (Allgem. Pkt. 6)	DSQ	10
A8	Unzulässiges Verwenden von Tapes	DSQ	10
W1	Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt	DSQ	10
Z1	Nichtanschlagen im Ziel	DSQ	schlechteste Zeit +20
Z2	Anschlagen in der falsche Bahn	DSQ	20

1.6. Disqualifikationsgründe – Open Water

- Erhalten von Anweisungen oder Hilfeleistung von außen
- Verwenden von Telekommunikationsmittel und/oder Funkgeräten in der Vorstartzone und der Startzone
- Annahme und Verwendung von unerlaubten Hilfsmitteln und Ausrüstungsgegenständen
- Anwendung von körperlicher Gewalt und/oder verbale Einflussnahme gegenüber einem anderen Wettkämpfer

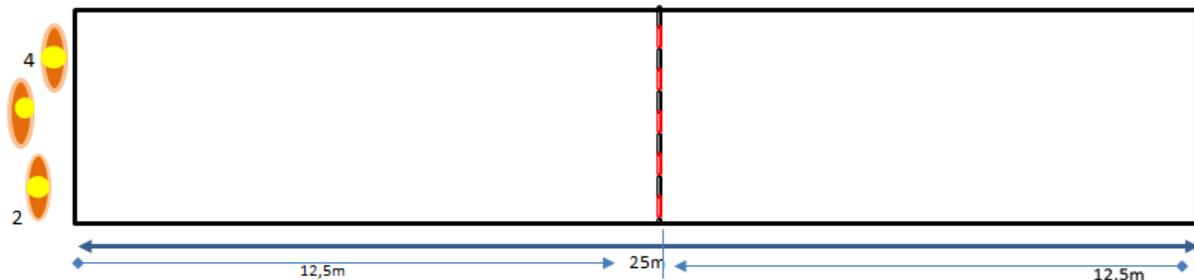


2. Bewerbe-Pool

2.1. 4 x 50m Hindernisstaffel

2.1.1. Aufbau

Die Hindernisse werden in einer Linie auf allen Bahnen jeweils im rechten Winkel an den Trennlinien in Höhe der Wasserlinie befestigt. Auf 25m Bahnen beträgt der Abstand von den Beckenwänden jeweils 12,5m.



2.1.2. Bewerbsbeschreibung

Nach dem Startsignal legen die Rettungssportler nacheinander die vorgeschriebene Strecke in Freistil zurück und untertauchen das Hindernis. Jeder Rettungssportler muss dabei nach seinem Start vor und hinter dem ersten Hindernis sowie hinter jedem weiteren Hindernis und nach der Wende mindestens einmal auftauchen*.

Beim Durchtauchen des Hindernisses ist ein Abstoßen vom Beckenboden erlaubt. Überschwimmt ein Rettungssportler ein Hindernis, schwimmt wieder zurück und durchtaucht dieses, kann er die Wettkampfdisziplin ohne Ahndung des Verstoßes fortsetzen.

Der erste, zweite und dritte Wettkämpfer muss nach Beendigung seiner Teilstrecke die Bahn verlassen und darf dabei keinen anderen Wettkämpfer behindern. Er darf nicht mehr ins Becken springen.

*Auftauchen bedeutet, dass ein Teil des Kopfes die Wasseroberfläche durchbricht

2.1.3. Ausrüstung

Es sind Hindernisse zu verwenden wie im Anhang beschrieben.

2.1.4. Bekleidung der Wettkämpfer

Regelkonforme Schwimmbekleidung, Mannschaftsschwimmkappe

2.1.5. Strafenkatalog

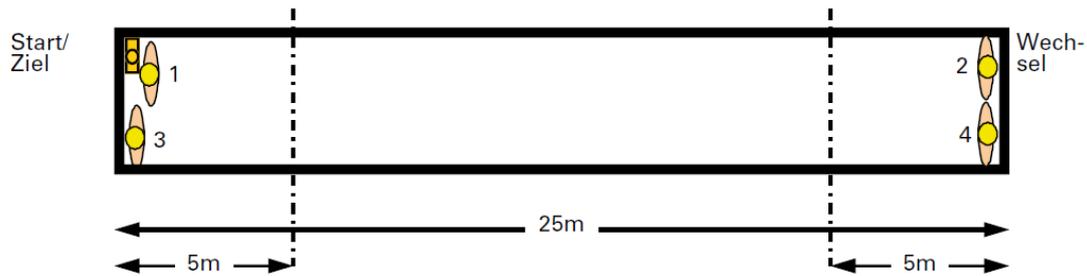
In Ergänzung zu den allgemeinen Konditionen für den Erhalt von Strafpunkten soll folgendes Verhalten zu Strafpunkten führen:

Nr.	Art	ÖM-Strafe	Strafpunkte
S1	Überschwimmen eines Hindernisses, ohne zurückzukehren um das Hindernis korrekt zu durchtauchen	DSQ	schlechteste Zeit +5
S2	Nichtauftauchen vor dem ersten Hindernis	DSQ	10
S3	Nichtauftauchen zwischen den Hindernissen	DSQ	10
S4	Nichtauftauchen nach der Wende vor dem Hindernis	DSQ	10
T1	Frühstart bei der Staffelablösung	DSQ	20
T3	Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt	DSQ	20
A9	Der Wettkämpfer 1 und/oder 2 steigen nach ihren Teilbewerb wieder ins Becken bevor der Lauf beendet ist	DSQ	20



2.2. 4 x 25m Puppenstaffel

2.2.1. Aufbau



2.2.2. Bewerbsbeschreibung

Alle vier Rettungssportler starten aus dem Wasser.

Der erste Rettungssportler hält sich mit einer Hand am Beckenrand/Startblock fest und in der anderen Hand die Puppe mit Mund und Nase über der Wasserlinie.

Nach dem Startsignal muss er die Puppe in der korrekten Position halten, bevor deren Kopf die 5m Markierung passiert. Er schleppt die Puppe 25m, übergibt sie an den nachfolgenden Rettungssportler. Es muss immer ein Rettungssportler mit mindestens einer Hand Kontakt zur Puppe halten. Die Rettungssportler dürfen sich innerhalb der Wechselzone vom Beckenboden bzw. Beckenrand abstoßen. Spätestens beim Verlassen der Wechselzone (5m Bereich in der Skizze) ist die Puppe in der korrekten Position zu halten, dabei dient ihr Kopf als Orientierung.

Der jeweils an dem Bahnenden nachfolgende Rettungssportler muss sich solange mit mindestens einer Hand am Beckenrand/Startblock festhalten, bis der ankommende Rettungssportler angeschlagen hat. Nach dem Anschlag darf er die Puppe ergreifen.

Der ankommende Rettungssportler darf die Puppe erst loslassen, wenn der nachfolgende sie ergriffen hat (es muss immer ein Rettungssportler mit mindestens einer Hand Kontakt zur Puppe halten). Nach dem Wechsel an der Beckenwand ist die Puppe spätestens ab der 5m Markierung in der korrekten Position zu halten. Der 4. Rettungssportler schleppt die Puppe regelgerecht bis zum Anschlag ins Ziel.

Der erste, zweite und dritte Wettkämpfer muss nach Beendigung seiner Teilstrecke die Bahn verlassen und darf dabei keinen anderen Wettkämpfer behindern. Er darf nicht mehr ins Becken springen.

2.2.3. Ausrüstung

Puppe: Die Puppe hat für die Disziplin komplett mit Wasser gefüllt und verschlossen zu sein. Der Wettkämpfer muss die vom Veranstalter zur Verfügung gestellte Puppe verwenden.

2.2.4. Bekleidung der Wettkämpfer

Regelkonforme Schwimmbekleidung, Mannschaftsschwimmkappe



2.2.5. Strafenkatalog

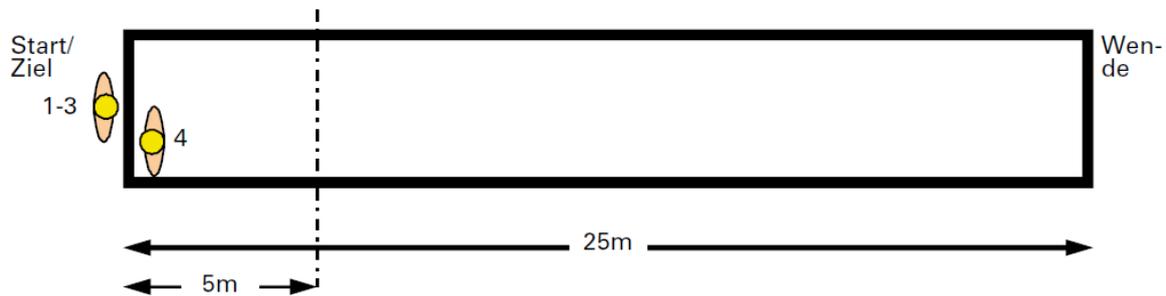
In Ergänzung zu den allgemeinen Konditionen für den Erhalt von Strafpunkten soll folgendes Verhalten zu Strafpunkten führen:

Nr.	Art	Strafe ÖM	Strafpunkte
T1	Frühstart bei der Staffelablösung	DSQ	20
T2	Staffelablösung außerhalb der Wechselzone	DSQ	20
T4	Nicht regelgerechte Puppenübergabe	DSQ	20
S1	Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen	DSQ	20
T6	Die Puppe ist nicht in der korrekten Position, bevor ihr Kopf die entsprechende Markierung passiert	DSQ	20
T7	Beim Schleppen/Anschlag befinden sich Mund oder Nase der Puppe unter der Wasserlinie	DSQ	20
T8	Nicht regelgerechtes Halten der Puppe (Atemwege sind nicht frei / Festhalten an Ringen, Ösen)	DSQ	20
S6	Die Verwendung von allen Schwimmbadgegenständen (wie: Bahnbegrenzungsleinen, Stufen) während des Bewerbs. Ausgenommen ist der Boden des Schwimmbeckens	DSQ	20
P3	Verwenden einer nicht den Regeln entsprechenden Rettungstechnik (nicht korrekten Rettungsweise der Puppe)	DSQ	20
P4	Loslassen der Puppe vor dem Zielanschlag	DSQ	20
A9	Der Wettkämpfer 1 und/oder 2 steigen nach ihrem Teilbewerb wieder ins Becken bevor der Lauf beendet ist	DSQ	20



2.3. 4 x 50m Gurtretterstaffel

2.3.1. Aufbau



2.3.2. Bewerbungsbeschreibung

Nach dem Startsignal schwimmt der:

1. Wettkämpfer 50m Freistil, anschließend
2. Wettkämpfer 50m Freistil mit Flossen.
3. Wettkämpfer legt den Gurtretter über eine Schulter an. Er muss sicherstellen, dass während des Starts kein Teil des Gurtretters in eine benachbarte Bahn ragt. Nach dem Anschlag des 2. Wettkämpfers schwimmt er 50m Freistil mit Gurtretter, dabei darf die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper verkürzt sein
4. Wettkämpfer trägt Flossen und wartet im Wasser mit einer Hand am Beckenrand/Startblock auf den Anschlag des 3. Wettkämpfers. Nach dem Anschlag übernimmt er den Gurtretter und legt ihn über eine Schulter an.

Währenddessen ergreift der 3. Wettkämpfer innerhalb des 5m Bereiches mit beiden Händen den Auftriebskörper (nicht an der Leine und nicht an den Clipverbindungen) und hält diese Position. Der 4. Wettkämpfer zieht das Opfer (3. Wettkämpfer) mit dem angelegten Gurtretter 50m ins Ziel. Eine Mit Hilfe des Opfers durch Kraul-Beinbewegung ist erlaubt. Beim Wechsel und der Wende darf er sich von der Beckenwand abstoßen. Ein ständiger Kontakt zum Gurtretter muss vom 3. Wettkämpfer gewährleistet sein.

Die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper muss im Wasser hinter dem Wettkämpfer in voller Länge ausgelegt und darf in keiner Form verkürzt sein.

Beim Anschlag mit Gurtretter und Opfer reicht der Anschlag des Retters.

Der 1. und 2. Wettkämpfer müssen nach ihrem Teilbewerb das Becken verlassen, ohne dabei einen anderen Wettkämpfer zu behindern. Sie dürfen nicht mehr ins Becken.

2.3.3. Ausrüstung

Gurtretter

2.3.4. Bekleidung der Wettkämpfer

Regelkonforme Schwimmbekleidung, Mannschaftsschwimmkappe, Flossen



2.3.5. Strafenkatalog

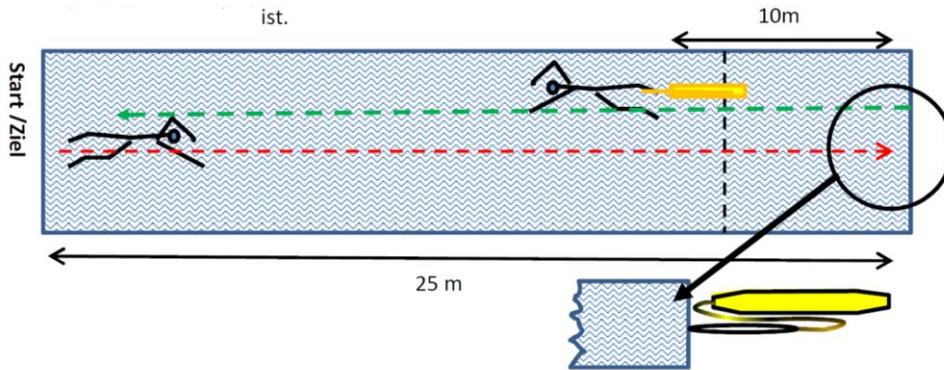
In Ergänzung zu den allgemeinen Konditionen für den Erhalt von Strafpunkten soll folgendes Verhalten zu Strafpunkten führen:

Nr.	Art	Strafe ÖM	Strafpunkte
V4	Frühstart bei der Staffelablösung	DSQ	20
S1	Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen	DSQ	20
G1	Gurt des Gurtretters beim Start nicht über eine Schulter angelegt	DSQ	15
G2	Kontakt zum Gurtretter oder Opfer verloren	DSQ	20
G3	Anschlag ohne Gurtretter oder Opfer	DSQ	20
G4	Leine des Gurtretters während des Ziehens nicht in voller Länge ausgelegt oder verkürzt	DSQ	20
G7	Ergreifen des Gurtretters, vor der Anschlag	DSQ	20
G8	Opfer hält Auftriebskörper nicht regelgerecht	DSQ	20
G9	Opfer unterstützt mit Armbewegung	DSQ	20
A9	Der Wettkämpfer 1 und/oder 2 steigen nach ihren Teilbewerb wieder ins Becken bevor der Lauf beendet ist	DSQ	20



2.4. 50m Schwimmen mit Flossen und Gurtretter

2.4.1. Aufbau



Im Bereich des Überlaufgitters ist der Gurtretter so platziert, dass die Leine parallel zum Gurtretter ausgelegt ist.

2.4.2. Bewerbsbeschreibung

Divestart → 25m Freistil → Gurtretter, welcher am Beckenrand liegt, anlegen → 25m mit Gurtretter zurück zu Ziel "ohne Opfer".

Nach dem Startsignal schwimmen die Wettkämpfer 25m mit Flossen. Nach dem Anschlag legen die Wettkämpfer die Schlaufe des Gurtretter über die Schulter und schwimmen zum Ziel. Dabei muss der Gurtretter (Auftriebskörper) nach 10m in seiner vollen Länge ausgezogen sein. Erst auf das Kommando des Schiedsrichters (Pfiff) verlassen die Wettkämpfer das Schwimmbecken.

2.4.3. Ausrüstung

Gurtretter

2.4.4. Bekleidung der Wettkämpfer

Regelkonforme Schwimmbekleidung, Flossen

2.4.5. Strafenkatalog

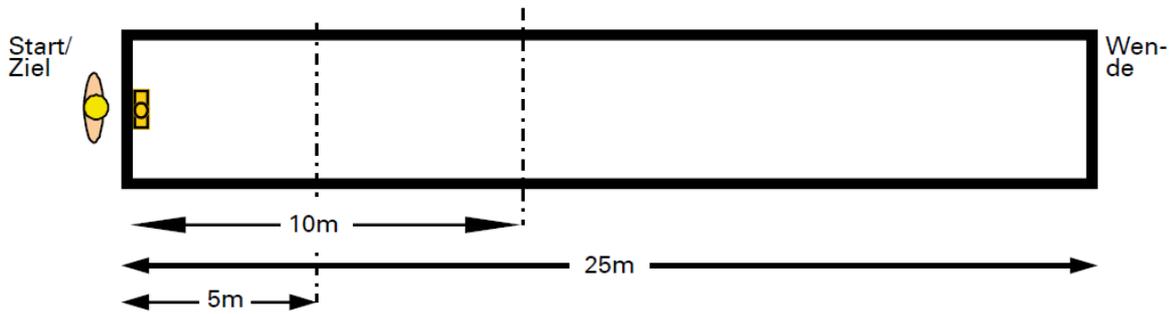
In Ergänzung zu den allgemeinen Konditionen für den Erhalt von Strafpunkten soll folgendes Verhalten zu Strafpunkten führen:

Nr.	Art	Strafpunkte
V3	Starthaltung wird nicht unverzüglich oder nicht korrekt eingenommen	10
S1	Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen	10
S2	Gurtretter und/oder Gurtretterleine fällt/ragt auch in Teilen in die benachbarte Bahn und behindert(*) den in dieser Bahn startenden/schwimmenden Wettkämpfer (* Eine Behinderung ist dann gegeben, wenn ein Teil des Wettkampfgerätes vor dem Wettkämpfer der Nachbarbahn zu liegen kommt bzw. mit diesem oder dessen Wettkampfgerät in Kontakt kommt.)	20
G2	Kontakt zum Gurtretter verloren	20
G4	Leine des Gurtretters ist nicht in voller Länge, vor dem Durchbrechen der 10m Markierung durch den Auftriebskörper, ausgelegt (siehe Grafik)	10



2.5. 100m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter

2.5.1. Aufbau



2.5.2. Bewerbungsbeschreibung

Vor dem Start wird die Puppe von einem Helfer aus der eigenen Mannschaft (bei Einzelstarter eine vom Wettkämpfer bestimmte Person), senkrecht mit dem Gesicht zur Beckenwand festgehalten. Der Wettkämpfer legt den Gurt des Gurtretters über seine Schulter an.

Nach dem Startsignal schwimmt der Wettkämpfer 50m Freistil mit Flossen und Gurtretter, dabei darf die Leinen zwischen dem Gurt und dem Auftriebskörper verkürzt sein. Es muss jedoch ein ständiger Kontakt zum Gurtretter bestehen.

Bei der Wende muss der Wettkämpfer zuerst die Beckenwand berühren, bevor er die Puppe oder den Auftriebskörper ergreift. Der Helfer muss unmittelbar nach dem Anschlag des Wettkämpfers die Puppe loslassen. Er darf die Puppe dabei nicht in Richtung des Wettkämpfers bewegen.

Der Wettkämpfer legt den Auftriebskörper des Gurtretters unterhalb beider Armstümpfe um die Puppe und klinkt den Gurtretter innerhalb des 5m Bereiches ein (**der Scheitel der Puppe dient als Orientierung**). Das heißt: Die Puppe muss innerhalb des 5m Bereiches vollständig im Gurtretter gesichert werden.

Die Leine des Gurtretters muss voll ausgezogen sein, bevor der Scheitel der Puppe die 10m Markierung passiert.

Der Wettkämpfer zieht die Puppe im Gurtretter zum Ziel, dabei muss die Gurtretterleine in ihrer vollen Länge ausgezogen sein. Auf der gesamten Strecke muss die Puppe so im Gurtretter positioniert sein, dass sich deren Mund und Nase über der Wasserlinie befinden.

Ein Verrutschen des Gurtretters über einen Armstumpf oder ein Nachsichern, um den Verlust der Puppe zu verhindern, wird nach dem Passieren der 5m Markierung nicht geahndet. Wird das Gesicht der Puppe mit Schwallwasser (d.h. kurzzeitig und schubweise) überspült, erfolgt keine Ahndung des Verstoßes.

2.5.3. Ausrüstung

Puppe: Die Puppe hat für die Disziplin soweit mit Wasser gefüllt und verschlossen zu sein, dass sich der obere Rand des Bruststrings in Höhe der Wasserlinie befindet.

Gurtretter

2.5.4. Bekleidung der Wettkämpfer

Regelkonforme Schwimmbekleidung



2.5.5. Strafenkatalog:

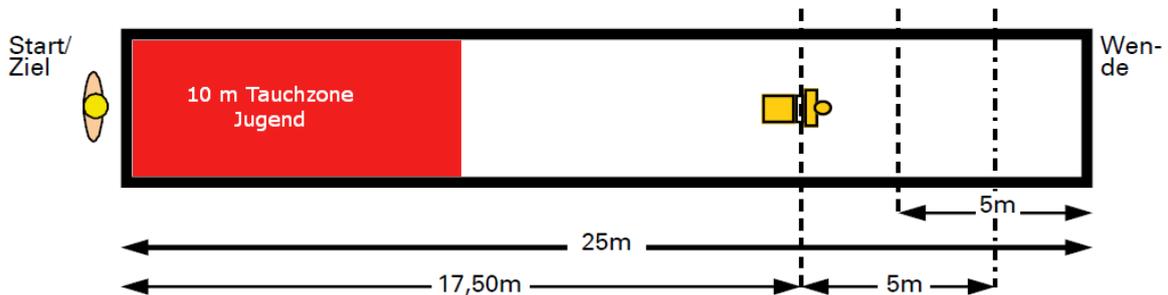
In Ergänzung zu den allgemeinen Konditionen für den Erhalt von Strafpunkten soll folgendes Verhalten zu Strafpunkten führen:

Nr.	Art	Strafe ÖM	Strafpunkte
S1	Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen	DSQ	20
S2	Gurtretter und/oder Gurtretterleine fällt/ragt auch in Teilen in die benachbarte Bahn und behindert(*) den in dieser Bahn startenden/schwimmenden Wettkämpfer (* Eine Behinderung ist dann gegeben, wenn ein Teil des Wettkampfgerätes vor dem Wettkämpfer der Nachbarbahn zu liegen kommt bzw. mit diesem oder dessen Wettkampfgerät in Kontakt kommt.)	DSQ	30
G1	Gurt des Gurtretters beim Start nicht über eine Schulter angelegt	DSQ	30
G2	Kontakt zum Gurtretter oder Puppe verloren	DSQ	30
G3	Wende/Anschlag ohne Gurtretter oder ohne Puppe	DSQ	30
G4	Leine des Gurtretters ist nicht in voller Länge, vor dem Durchbrechen der 10m Markierung durch den Puppen-Scheitel, ausgelegt	DSQ	20
G5	Rettungssportler legt den Auftriebskörper nicht den Regeln entsprechend innerhalb des 5m Bereiches um die Puppe	DSQ	30
G6	Helfer lässt die Puppe nicht den Regeln entsprechend los und/oder schiebt diese zum Wettkämpfer	DSQ	20
G7	Ergreifen von Puppe oder Auftriebskörper, bevor die Wand (angeschlagen) berührt wurde.	DSQ	30
P2	Beim Schleppen/Anschlag befinden sich Mund oder Nase der Puppe unter der Wasserlinie	DSQ	20



2.6. 100m Kombinierte Rettungsübung

2.6.1. Aufbau



2.6.2. Bewerbungsbeschreibung allgemeine Klasse

Nach dem Startsignal schwimmt der Wettkämpfer zunächst 50m Freistil.

Anschließend taucht er eine Strecke von 17,50m, nimmt die Puppe auf, taucht mit ihr innerhalb des 5m Aufnahmebereiches auf und schleppt sie die verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel.

Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden.

Methode des Herausholens der Puppe an die Wasseroberfläche

Die Puppe hat mit mindestens einer Hand gehalten zu werden. Der Wettkämpfer muss die korrekte Position für das Retten eingenommen haben, bevor der Kopf (Scheitel) der Puppe die 5m Linie passiert. Dem Wettkämpfer ist es erlaubt, sich zum Auftauchen mit der Puppe vom Boden abzustößten.

2.6.3. Bewerbungsbeschreibung Jugendklasse

Nach dem Startsignal schwimmt der Wettkämpfer zunächst 50m Freistil.

Anschließend taucht der Wettkämpfer eine Strecke von 10m (Leinenbegrenzung und Bodenmarkierung). Danach steht es ihm frei die Strecke schwimmend oder tauchend bis zur Puppe (17,50m Marke) zurückzulegen. Nach dem regelgerechten Aufnehmen der Puppe muss er innerhalb des 5m Aufnahmebereiches auftauchen und schleppt diese die verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel.

2.6.4. Ausrüstung

Puppe: Die Puppe hat für die Disziplin komplett mit Wasser gefüllt und verschlossen zu sein. Der Wettkämpfer muss die vom Veranstalter zur Verfügung gestellte Puppe verwenden. Sie liegt auf dem Rücken, mit dem Kopf in Schwimmrichtung. Die Mitte des weißen Bruststrings liegt 17,50m vom Start entfernt.

2.6.5. Bekleidung der Wettkämpfer

Regelkonforme Schwimmbekleidung



2.6.6. Strafenkatalog

In Ergänzung zu den allgemeinen Konditionen für den Erhalt von Strafpunkten soll folgendes Verhalten zu Strafpunkten führen:

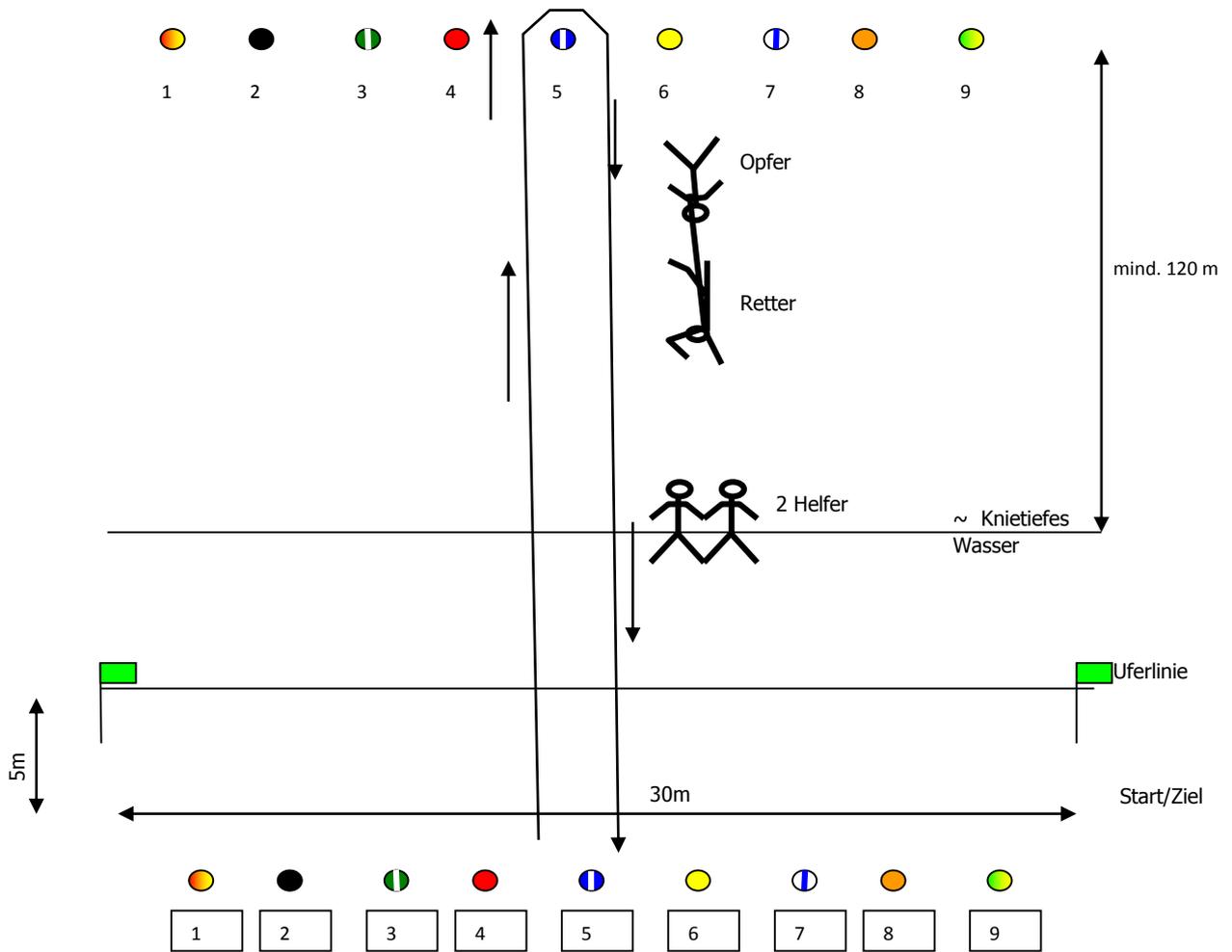
Nr.	Art	Strafe ÖM	Strafpunkte
S1	Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen	DNS	20
S2	Durchbrechen der Wasseroberfläche bei der verpflichteten Tauchstrecke	DNS	20
P1	Der Kopf der Puppe ist nicht in der korrekten Position, nach dem Passieren der entsprechende Markierung	DNS	20
P2	Wenn sowohl Mund als auch Nase der Puppe während der Rettung im überwiegenden Maße unter Wasser sind	DNS	20
P3	Nicht regelgerechtes Halten der Puppe Festhalten an Ringen, Ösen o. Ä., Schieben der Puppe)	DNS	20
P4	Loslassen der Puppe, bevor die Wettkampfdisziplin beendet ist	DNS	30



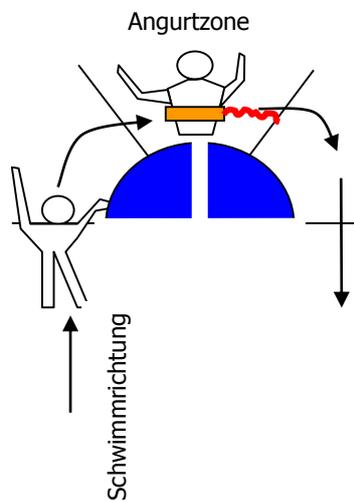
3. Bewerbe-Open-Water

3.1. Rescue Tube Rescue

3.1.1. Aufbau



Detailskizze:





3.1.2. Wettkampfbeschreibung:

Vier Wettkämpfer bilden ein Team (Mannschaft). Das Team setzt sich zusammen aus einem Opfer, einem Retter mit Flossen und Gurtretter und den beiden Rettungshelfern. Jedem Team ist eine bestimmte Boje zugeordnet.

Das Opfer:

Nach dem Startkommando schwimmt das Opfer so schnell als möglich auf die linke Seite (vom Strand aus gesehen) seiner zugewiesenen Boje, hält sich an der Boje fest und gibt anschließend mit dem freien, vertikal ausgestreckten, Arm dem Retter das Startzeichen. Während des Signals an den Retter, darf der Kontakt mit der Boje nicht verloren gehen. Nach dem Start des Retters schwimmt das Opfer hinter die Boje (seewärts) und wartet auf den Retter. Das Opfer darf beim Anlegen des Rettungsgurtes mithelfen.

Der Retter:

Nach dem Armzeichen des Opfers überquert der Retter, mit dem Gurtretter und den Flossen in der Hand, die Startlinie. Nach dem Überschreiten der Startlinie darf der Retter die Flossen anlegen und schwimmt zum Opfer. Der Retter umrundet die Boje im Uhrzeigersinn. Nach korrektem Anlegen des Rettungsgurtes (Rettungsgurt um den Oberkörper ohne Einschluss der Arme und Karabiner im O-Ring eingehakt) schwimmt der Retter mit seinem Opfer (Umrundung der Boje im Uhrzeigersinn beenden) zum Strand zurück.

Helfer:

Erst wenn der Retter das Opfer zum Strand zurückzieht, dürfen die beiden Helfer die Startlinie überschreiten und ins Wasser steigen, um den Retter beim Bergen an den Strand (Ziellinie) zu unterstützen. Das Opfer muss über die Ziellinie geschleppt (gezogen) oder getragen werden.

Die im Kursdiagramm mit „Knietiefe“ bezeichnete Wassertiefe für die Helfer ist nur ein ungefähre Anhalt, da die Knietiefe von der Größe der Helfer abhängig ist. Es ist daher kein Disqualifikationsgrund wenn diese ungefähre Tiefenangabe nicht eingehalten wird.

Zieleinlauf:

Das Ziel ist korrekt erreicht, wenn die Brust eines in aufrechter Position befindlichen Helfers, während des Tragens/Schleppens des Opfers, die Ziellinie durchbricht. Dabei müssen die Helfer in Körperkontakt mit dem Opfer stehen.

3.1.3. Bekleidung der Wettkämpfer

Regelkonforme Schwimmbekleidung, Mannschaftsschwimmkappe, Flossen, Startnummer.

3.1.4. Ausrüstung

Gurtretter

3.1.5. Anmerkungen:

- Der Retter hat die Flossen und den Gurtretter vor dem Überschreiten der Startlinie am Boden abzulegen oder in der Hand zu halten.
- Die Flossen dürfen erst nach dem Überschreiten der Startlinie angelegt werden.
- Die Trageschleife des Gurtretters muss nach Überschreiten der Startlinie über eine Schulter, oder den Brustkorb kreuzend, angelegt sein.
- Das Opfer darf dem Retter beim Anlegen des Gurtretters behilflich sein. Das Anlegen darf jedoch nur hinter der Boje erfolgen.
- Der Retter muss das Opfer mit korrekt angelegtem Gurt und in voller Länge ausgezogener Gurtleine ziehen.
- Das Opfer muss sich während der gesamten Rettung in Rückenlage befinden.
- Während der Rettung darf das Opfer mit Kraulbewegung der Beine und mit Armbewegungen unter Wasser den Retter unterstützen. Armbewegungen über Wasser sind verboten.
- Beim dem gesamten Retten und Bergen, darf das Opfer durch keine Geh- oder Laufbewegungen den Retter und/oder die Helfer unterstützen.
- Nur der Retter darf Flossen benutzen.



3.1.6. Disqualifikation

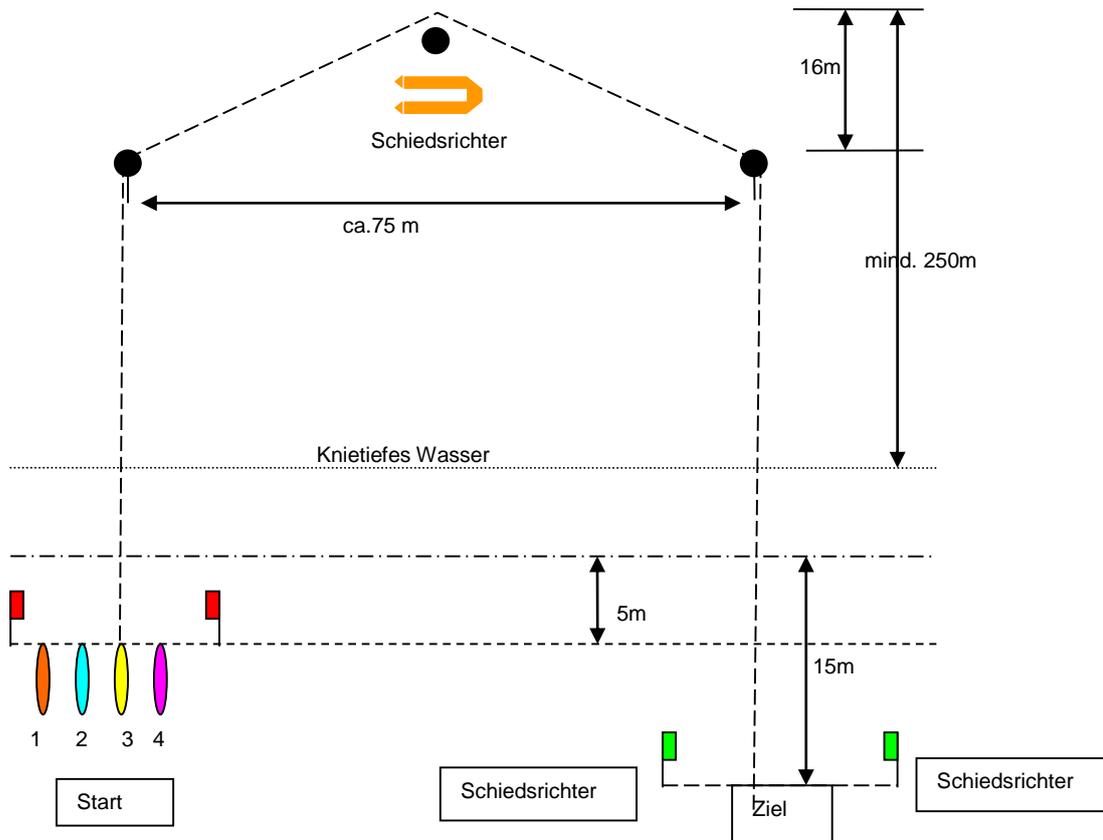
In Ergänzung zu den allgemeinen Konditionen für Disqualifikationen führt folgendes Verhalten zu einer Disqualifikation:

- (1) Nicht beim Aufruf des Vorstarter im Vorstartraum
- (2) Nicht korrektes Runden des Kurses lt. Beschreibung
- (3) Kontakt mit einer falschen Boje
- (4) Kein dauernder Kontakt mit der Boje während des Startsignals für den Retter
- (5) Falsches Runden der Boje
- (6) Übertreten der Startlinie durch Retter und/oder Helfer bevor das Opfer das Startzeichen gibt
- (7) Übertreten der Startlinie durch die Helfer bevor der Retter das Opfer zieht
- (8) Falsche Position während des Angurtens (nicht Seewärts der Boje)
- (9) Leine des Gurtretters nicht in voller Länge ausgezogen
- (10) Opfer führt Armbewegungen über Wasser aus
- (11) Geh und/oder Laufbewegung des Opfers
- (12) Überqueren der Ziellinie durch die Helfer ohne Kontakt mit dem Opfer
- (13) Nicht überqueren der Ziellinie
- (14) Unsportliches Verhalten
- (15) Verwendung einer regelwidrigen Ausrüstung
- (16) Keine einheitliche Mannschaftsbadehaube



3.3. Rettungsbrettwettkampf (Board Race)

3.3.1. Aufbau



3.3.2. Wettkampfbeschreibung

Der Wettkämpfer steht mit seinem Rettungsbrett hinter der Startlinie. Nach dem Startsignal sprintet der Wettkämpfer mit seinem Rettungsbrett in das knietiefe Wasser und paddelt auf dem Brett liegend/kniend einen 3 Bojen Rundkurs zurück zum Ufer und überquert **mit dem** Brett die Ziellinie. Dabei darf der Wettkämpfer den Kontakt mit dem Brett bis zum Ziel nicht verlieren.

Zieleinlauf:

Der Wettkämpfer hat in aufrechter Haltung und mit seinem Rettungsbrett in Kontakt stehend (Ausnahme Uferbeschaffenheit) die Ziellinie zu überqueren. Die Wertung erfolgt bei Durchbrechen der gedachten Ziellinie mit der Brust.

3.3.3. Bekleidung der Wettkämpfer

Regelkonforme Schwimmbekleidung, Mannschaftsschwimmkappe, Startnummer.

1.1.1. Ausrüstung

Normboard: Der Austausch eines seeuntüchtigen Boards während des Bewerbs ist nur an der Startlinie erlaubt und erfordert ein neuerliches Überqueren der Startlinie.

1.1.2. Disqualifikation:

In Ergänzung zu den allgemeinen Konditionen für Disqualifikationen führt folgendes Verhalten zu einer Disqualifikation:

- (1) Nicht beim Aufruf des Vorstarter im Vorstartraum
- (2) Fehlstart
- (3) Nicht korrektes Runden des Kurses lt. Beschreibung
- (4) Kein dauernder Kontakt mit dem Wettkampfgerät
- (5) Nicht überqueren der Ziellinie
- (6) Unsportliches Verhalten
- (7) Verwendung einer regelwidrigen Ausrüstung



2. Anhang:

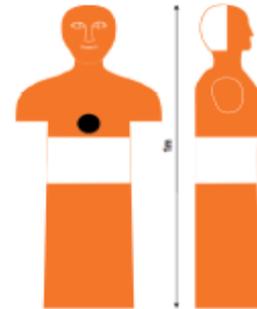
2.1. Wettkampfgerät und Ausrüstung

Wettkampfgeräte werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.

Für den Fall eines Materialdefekts sollte ausreichend Ersatzmaterial zur Verfügung stehen. Es ist dem Schiedsgericht zu jeder Zeit möglich, das Material der Wettkämpfer auf Konformität zu überprüfen, auch nach dem Wettkampfbeginn, Start bzw. Zieleinlauf.

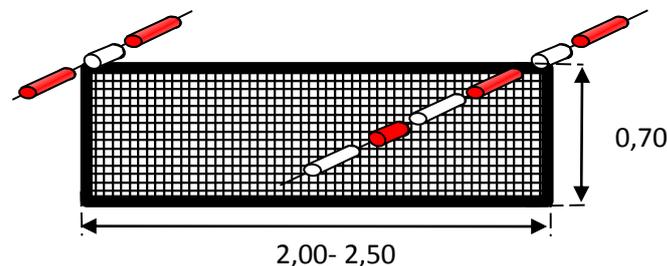
2.1.1. Rettungspuppe

Die Puppe muss aus Kunststoff gefertigt, verschließbar bzw. wieder verschließbar sein und mit Wasser befüllt werden können. Die Puppe hat eine Höhe von 1,00m. Der Hinterkopf der Puppe sowie der 15cm breite Bruststring sind mit einer sich vom Rest der Puppe und dem Wasser abhebbenden Farbe (weiß) zu markieren.



2.1.2. Hindernis

Das Hindernis ist 70cm hoch und 200 - 250cm breit und darf aus keinen scharfkantigen Teilen gefertigt sein. Es muss mit einem Netz o.ä. bespannt sein, damit kein Durchtauchen des Hindernisses innerhalb der Abmessungen möglich ist. Die Farbe muss sich vom Wasser abheben. Die Oberseite des Hindernisses bildet mit dem Wasserspiegel eine Linie und muss klar erkennbar sein. Der Gebrauch einer zusätzlichen Schwimmleine über dem Oberrand des Hindernisses wird empfohlen.



2.1.3. Gurtretter

Länge des Auftriebskörpers: 87,5cm - 100cm Breite des Auftriebskörpers: 15cm Tiefe des Auftriebskörpers: 10cm

Gurt: Der Gurt besteht aus Nylon und ist zwischen 130cm und 160cm lang und 5cm breit.

