

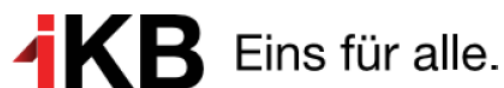


12. Tiroler Meisterschaften im Rettungsschwimmen

Hallenbad Höttinger Au
Innsbruck

14. April 2019

Wir bedanken uns für die Unterstützung bei:



Inhaltsverzeichnis

1. Ehrenschutz.....	3
2. Durchführende Organisation	3
3. Austragungsort und Beginn.....	3
4. Alterklassen.....	4
5. Zusammenlegung Allgemeine Klasse und Masters.....	4
6. Wettkampfteilnehmer	4
7. Mannschaften	5
8. Koppelungen.....	5
9. Gäste	5
10. Anmeldung und Nennungsschluss.....	6
11. Nenngeld und Kaution:.....	7
12. Startreihenfolge und Streichungen	8
13. Anreise und Abreise	8
14. Aufenthaltsorte:	8
15. Abfälle	9
16. Haftung der Einsatzstellen und Mannschaftsführer	9
17. Aufsicht der Mannschaften	9
18. Datenschutz und Bildmaterial	9
19. Reglement.....	10
20. Proteste.....	10
21. Wettkampfpersonal und Schiedsgericht	10
22. Preise	10
23. Allgemeine Bestimmungen	11
23.1 Bekleidung:	11
23.2 Start:.....	12
23.2 Brustschwimmen	13
24. Spezielle Bestimmungen	14
24.1 Kinderklasse - KK:	14
24.2 Schülerklasse - SK 1 und 2:.....	15
24.3 Schülerklasse - SK 3:	17
24.4 Jugendklasse - JK, Allgemeine Klasse - AK und Mastersklasse MK	19
24.5 Staffelbewerbe:.....	25
25. SERC	28
26. Wertungen.....	34

1. Ehrenschutz

Die Einsatzstelle Innsbruck der Österreichischen Wasserrettung veranstaltet im Auftrag des Landesverbandes Tirol am

14. April 2019

unter dem Ehrenschutz von

**Landeshauptmann
Günther Platter**

**Landeshauptmannstellvertreter
Ökonomierat Josef Geisler**

**Bürgermeister der Landeshauptstadt Innsbruck
Georg Willi**

**Vizebürgermeister der Landeshauptstadt Innsbruck
Franz X. Gruber**

**Präsident der Österreichischen Wasserrettung
Heinrich Brandner MBA**

die 12. Tiroler Meisterschaften im Rettungsschwimmen

2. Durchführende Organisation

Die Durchführung und Organisation der Meisterschaften erfolgt durch die Einsatzstelle Innsbruck der Österreichischen Wasserrettung im Auftrag des Landesverbandes Tirol mit Unterstützung des Landesschwimmverbandes Tirol.

3. Austragungsort und Beginn

Die Wettkämpfe werden im Hallenbad Höttinger Au in Innsbruck und somit auf der Kurzbahn (25 m Becken) ausgetragen.

Die Meisterschaften beginnen um 09.00 Uhr mit dem Bewerb 100m Retten einer Puppe mit Flossen der Jugendklasse und der Allgemeinen Klasse (inkl. Mastersklasse).

Die **offizielle Eröffnung** mit anschließendem **Start des 1. Schülerbewerbes** findet um **10.20 Uhr** statt.

Dadurch soll allen Mannschaften die An- und Abreise am Wettbewerbstag ermöglicht werden.

4. Alterklassen

Die Wertung erfolgt nach den Geschlechtern getrennt wie folgt:

Kinderklasse (KK):

KK: Jahrgang 2013 und jünger

Schülerklasse (SK):

SK 1: Jahrgänge 2011 und 2012

SK 2: Jahrgänge 2009 und 2010

SK 3: Jahrgänge 2007 und 2008

Jugendklasse (JK):

JK 1: Jahrgänge 2005 und 2006

JK 2: Jahrgänge 2002 bis 2004

Allgemeine Klasse (AK):

AK: Jahrgang 2001 und älter

Masters (MK):

MK: Jahrgänge 1984 und älter

5. Zusammenlegung Allgemeine Klasse und Masters

Die Masters-Klasse wird nur dann ausgewertet, wenn mindestens 5 Teilnehmer gleichen Geschlechts in der Masters-Klasse gemeldet werden. Die Masters starten in der Allgemeinen Klasse und werden dort jedenfalls gewertet.

6. Wettkampfteilnehmer

Zu den Wettkämpfen können alle Einsatzstellen des Landesverbands Tirol der Österreichischen Wasserrettung Wettkämpfer entsenden. **Aufgrund der baulichen Gegebenheiten und der Sicherheit eines reibungslosen Ablaufes im Hallenbad wird die Teilnehmeranzahl auf 230 begrenzt.**

Die Wettkämpfer müssen aktive, ordentliche Mitglieder der Österreichischen Wasserrettung, Landesverband Tirol sein, in der Sybosdatenbank erfasst sein und der Mitgliedsbeitrag für das Jahr 2017 bezahlt und die Verbandsumlage an den Landesverband abgeführt sein.

Der Mitgliedsausweis des Landesverbandes Tirol ist am Wettkampftag mitzuführen und auf Verlangen vorzulegen.

Die Wettkämpfer der Jahrgänge 2005 und älter müssen im Besitz eines Österreichischen Rettungsschwimmabzeichens (ÖRSA) sein.

Der Ausweis ist am Wettkampftag mitzuführen und auf Verlangen vorzulegen.

Weiters können geladene Organisationen im Rahmen einer Gästeklasse Wettkämpfer entsenden.

Genannte Wettkampfteilnehmer müssen in allen Einzelbewerben starten.

Eine Nennung nur für die Staffel ist nicht zulässig.

7. Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus einem Mannschaftsführer der Einsatzstelle und allen WettkämpferInnen dieser Einsatzstelle.

8. Koppelungen

Der Zusammenschluss mehrerer Einsatzstellen zu einer Mannschaft ist grundsätzlich zulässig, sofern insgesamt mindestens 4 Mannschaften gemeldet werden.

Werden weniger als 4 Mannschaften gemeldet und liegen Koppelungen vor, so werden zunächst bezirksübergreifende Koppelungen aufgehoben.

Wird auch dadurch nicht die Mindestanzahl an Mannschaften erreicht und liegen weitere Koppelungen vor, so werden als nächstes jene Koppelungen aufgehoben, bei denen die gekoppelten Einsatzstellen auch ohne Koppelung an der Staffel teilnehmen können.

Wird auch dadurch die Mindestanzahl an Mannschaften nicht erreicht, werden alle Koppelungen aufgehoben.

9. Gäste

Neben den Tiroler Einsatzstellen der Österreichischen Wasserrettung können auch Organisationen und Vereinigungen auf dem Gebiet der Wasserrettung aus anderen Bundesländern oder aus den benachbarten Regionen der Nachbarländer (z.B. Südtirol oder Bayern) zur Teilnahme an den Tiroler Meisterschaften eingeladen werden.

Diese geladenen Gastmannschaften bestehen aus mindestens 1 männlichen und 1 weiblichen Teilnehmer der Jugendklasse sowie aus 1 Teilnehmer der Damen und 1 Teilnehmer der Herren der Allgemeinen Klasse.

Die Teilnahme der Mitglieder der Gastmannschaften an allen Einzelbewerben sowie an den Staffeln ist obligatorisch.

10. Anmeldung und Nennungsschluss

Die Anmeldung der Mannschaften erfolgt ausschließlich über die der Ausschreibung beigeschlossenen bzw. bekannt gegebenen [Anmeldedokumente](#) an technik@wasserrettung-tirol.at.

Die namentliche Meldung erfolgt ausnahmslos über das [ÖWR Rettungssport Informationssystem](#).

Damit einerseits die Teilnehmerzahl nicht überschritten wird, und andererseits möglichst allen Interessierten eine Teilnahme ermöglicht werden soll, jedoch bereits angemeldeten Kindern keine Absage erteilt werden muss erfolgt die Meldung in mehreren Stufen:

Stufe 1 - Ausschreibung der Meisterschaften und Bekanntgabe der Einsatzstellen:

Die Einsatzstellen geben **bis zum 10.03.2019** bekannt, ob sie an den Tiroler Meisterschaften teilnehmen werden, und **wie viele Starter** sie entsenden wollen.

Stufe 2 - Auswertung der Meldung und Bekanntgabe der zulässigen Starter:

Unmittelbar nach dem Ende der Voranmeldung wird diese ausgewertet.

Den Einsatzstellen wird bis zum 15.03.2019 bekannt gegeben, ob Kürzungen bei den Teilnehmern erforderlich sind. Es wird daher jeder Einsatzstelle mitgeteilt, wieviele Teilnehmer gemeldet werden können. Die Kürzung erfolgt dabei nach dem Reglement 2015.

Stufe 3 - Definitive Meldung der Einsatzstellen:

Die Einsatzstellen geben bis zum 03.04.2019 bekannt, wieviele Teilnehmer tatsächlich fix an den Start gehen - namentliche Meldung der Teilnehmer.

Sollten bei dieser Meldung weniger Teilnehmer angemeldet werden, als ursprünglich bekannt gegeben wurden, werden jene Einsatzstellen, die in Stufe 2 allenfalls eine Kürzung erfahren haben darüber informiert, dass weitere Plätze zur Verfügung stehen. Bis zum 10.04.2019 können von den betroffenen Einsatzstellen Teilnehmer nachgemeldet werden.

Nennungsschluss für die Teilnahme an der Tiroler Meisterschaft daher zusammengefasst:

- 10. März 2019: Anmeldung der Einsatzstellen wie viele Starter sie entsenden wollen - [Meldeformular](#)
- 15. März 2019: Bekanntgabe ob alle gemeldeten Teilnehmer starten können
- 3. April 2019: Meldeschluss - namentliche Meldung der Teilnehmer im [Rettungssportinformationssystem](#)
- 10. April 2019: Nachmeldeschluss für allenfalls frei gewordene Plätze
Information erfolgt durch den Veranstalter

Spätere Änderungen einzelner Wettkämpfer, mit Ausnahme von Abmeldungen oder allfälliger Korrekturen in der Schreibweise des Namens können nicht berücksichtigt werden.

Die Mannschaftsführer können im Meldeportal selbst eine Meldebestätigung der Teilnehmer downloaden und sind daher selbst dafür verantwortlich, dass alle Teilnehmer vollständig (also in allen Bewerbungen) und auch die Staffeln vollständig gemeldet werden. Staffelstarter können bis zum Beginn der jeweiligen Staffeln noch geändert werden.

Wir bitten um Verständnis für diese Einschränkung, wir halten sie für nötig, um Fehler und Chaos bei der Auswertung zu vermeiden.

Die Meldedaten der Teilnehmer des Landesverbandes Tirol werden mit den Sybosdaten abgeglichen. Im Sybos nicht geführte Mitglieder werden ausnahmslos aus der Meldeliste gestrichen.

11. Nenngeld und Kautions:

Das Nenngeld beträgt pro Teilnehmer: € 7,00 und ist gleichzeitig mit der allgemeinen Meldung bis spätestens 3. April 2019 einzuzahlen. Maßgeblich für das Nenngeld ist die zum 10. März zahlenmäßig bekannt gegebene (bzw. allenfalls die bis zum 15.03. gekürzte) Mannschaftsgröße.

Für ausgefallene bzw. zu streichende Teilnehmer (siehe Punkt 12.) erfolgt keine Erstattung des Nenngeldes.

Zusätzlich ist eine **Kautions in Höhe von € 50,00 zu stellen**. Diese Kautions wird zeitnah zurück überwiesen, wenn die Mannschaft einen Wertungsrichter am Wettkampftag gestellt hat.

Das Nenngeld und die Kautions sind auf das Konto

ÖSTERREICHISCHE WASSERRETTUNG
EINSATZSTELLE INNSBRUCK
Raiffeisen Landesbank Tirol
IBAN AT19 3600 0000 0182 8367

unter Angabe des Verwendungszweckes: Tiroler Meisterschaften 2019 Einsatzstelle [Name] und [Anzahl] Teilnehmer (z.B. Tiroler Meisterschaften 2019 Einsatzstelle Kitzbühel - 23 Teilnehmer) gesammelt einzuzahlen.

Teilnahmeberechtigt sind nur Mannschaften für die das Nenngeld und die Kautions rechtzeitig eingezahlt wurden und die Nennung zeitgerecht erfolgt ist.

12. Startreihenfolge und Streichungen

Die Startreihenfolge bestimmt sich anhand der vom Veranstalter ausgegebenen Startliste. Diese wird den Mannschaftsführern grundsätzlich vor den Bewerben zur Verfügung gestellt.

In der Startliste werden Streichungen bzw. Abmeldungen bis Donnerstag 11.04.2019, 15.00 Uhr berücksichtigt.

Teilnehmer die später abgemeldet werden, verbleiben in der Startliste, sodass die entsprechende Bahn frei bleibt. Im Interesse eines fairen Wettkampfes und einer raschen Bewerbdurchführung werden alle Mannschaftsführer daher ersucht, Abmeldungen bis zu diesem Termin durchzuführen. Der Veranstalter behält sich vor, die Startliste am Veranstaltungstag nochmals neu zu rechnen, sofern zu viele Ausfälle zu verzeichnen sein sollten.

**Letzte Möglichkeit zur Streichung von Teilnehmern - Streichungsfrist:
08.00 Uhr am Wettkampftag bei der Mannschaftsregistrierung**

Im Falle einer späteren Streichung bzw. des Nichtantretens eines genannten Teilnehmers hat die Mannschaft/Einsatzstelle für diesen Teilnehmer das dreifache Startgeld als Reuegeld zu leisten und wird von der Kautions in Abzug gebracht.

13. Anreise und Abreise

Für die An- und Abreise der Teilnehmer, sowie den Transport zu und von der Wettkampfstätte, hat die jeweils entsendende Organisation bzw. Einsatzstelle selbst Vorsorge zu treffen.

14. Aufenthaltsorte:

Die Zuteilung der Aufhalteplätze im Hallenbad erfolgt beim Eintreffen der Mannschaften. **Der Veranstalter behält sich vor, Mannschaften andere Aufhalteplätze zuzuweisen, sofern dies für einen geordneten Ablauf der Veranstaltung erforderlich ist.**

Ein Eintritt zu den Umkleiden und in das Veranstaltungsgelände ist erst nach Anmeldung beim Veranstalter und Zuteilung der Aufhalteplätze zulässig.

Das Einschwimmen der Jugendklasse und der Allgemeinen Klasse im Wettkampfbecken endet jedenfalls um 08.50 Uhr. Das Einschwimmen der Kinder- und Schülerklassen beginnt nach dem Bewerb Retten einer Puppe mit Flossen endet jedenfalls um 10.20 Uhr.

Während des Einschwimmens befinden sich die Hindernisse bereits im Wasser, die nicht verändert werden dürfen.

Die Aufsicht über Teilnehmer obliegt ausschließlich den jeweiligen Mannschaften.

15. Abfälle

Entstehender Abfall ist von den jeweiligen Mannschaften in den dafür bereit gestellten Behältnissen zu entsorgen. Die Mannschaftsführer zeichnen dafür verantwortlich, dass die Aufhalteplätze der Mannschaften sauber und in aufgeräumten Zustand verlassen werden.

16. Haftung der Einsatzstellen und Mannschaftsführer

Die jeweiligen Mannschaftsführer und entsendenden Einsatzstellen/Organisationen zeichnen für deren Mannschaftsteilnehmer in jeder Hinsicht, insbesondere im Hinblick auf das disziplinierte Verhalten, verantwortlich und haften für etwaige Schäden. Weiters haften die Einsatzstellen und Mannschaftsführer dafür, dass für alle von ihnen gemeldeten WettkämpferInnen, BetreuerInnen und KampfrichterInnen die erforderlichen Zustimmungen (siehe Punkt 18.) vorliegen.

Bei disziplinierten Ausschreitungen kann durch den Landesverband der ÖWR Tirol bzw. vom Veranstalter der Ausschluss von den Wettkämpfen sowie die unmittelbare Abreise von Wettkampfteilnehmern veranlasst werden. Dies gilt ebenso, wenn die zugewiesenen Aufhalteplätze nicht eingehalten werden.

17. Aufsicht der Mannschaften

Für die Aufsicht über die minderjährigen Teilnehmer haben die Mannschaftsführer dafür Sorge zu tragen dass eine der Anzahl und dem Alter der Teilnehmer entsprechende Aufsicht vor Ort sichergestellt ist.

18. Datenschutz und Bildmaterial

Information und Zustimmung zur Datenweitergabe

Alle Teilnehmer der Veranstaltung nehmen mit ihrer Meldung zur Kenntnis und stimmen ausdrücklich zu, dass ihre Daten zum Zweck der Abwicklung der Veranstaltung weiterverarbeitet und die Ergebnisse der Veranstaltung unter Angabe des Vor- und Zunames sowie des Geburtsjahres und der erbrachten Leistungen veröffentlicht werden. Im Übrigen wird hierzu auf die [Datenschutzerklärung](#) der Österreichischen Wasserrettung, Landesverband Tirol verwiesen.

Nutzung von Fotos und Videoaufnahmen

Weiters erklären sich alle Teilnehmer der Veranstaltung damit einverstanden, dass Fotos und Videoaufnahmen von ihnen, die während der Veranstaltung angefertigt werden, zum Zweck der Öffentlichkeitsarbeit der ÖWR eingesetzt und veröffentlicht werden können (in Printmedien wie auch in elektronische Medien wie z. B. in sozialen Netzwerken (weltweit)). Die Teilnehmer erklären weiters, dass sie aus dieser Zustimmung keine Ansprüche (z. B. Entgelt) geltend machen und nehmen zur Kenntnis, dass über ihren Wunsch eine Löschung durch die ÖWR erfolgt, soweit dies in ihrer Verfügungsmöglichkeit liegt.

19. Reglement

Die Meisterschaft orientiert sich am Regelwerk der Österreichischen Wasserrettung „Regelwerk für den Rettungsschwimmsport der Klassen KINDER & SCHÜLER 1-3“ und dem Reglement der ARGE-ÖWRW „Wettkampfbestimmungen - Regelwerk für die Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen, in der zum Stichtag 01.01.2019 gültigen Fassung“.

Jede Organisation und Einsatzstelle nimmt mit Abgabe ihrer Meldung zur Teilnahme an der Meisterschaft auch das Wettkampfreglement zustimmend zur Kenntnis.

20. Proteste

Proteste müssen innerhalb von 30 Minuten bei gleichzeitiger Hinterlegung der Protestgebühr von € 50.-- nach Aushang bzw. Bekanntgabe der Resultate bzw. Bekanntgabe der Strafpunkte über Lautsprecher schriftlich bei der Wettkampfleitung vorgelegt werden.

21. Wettkampfpersonal und Schiedsgericht

Das Wettkampfpersonal wird zum Großteil vom Veranstalter gestellt.

Jede teilnehmende Mannschaft hat jedoch zumindest einen Bahnenrichter für den Wettkampf zu entsenden und bei der Meldung namentlich bekannt zu geben.

Das Schiedsgericht tritt nur bei Protesten zusammen und besteht aus dem Leiter der Veranstaltung und zwei durch Zufall bestimmten Mannschaftsführern. Der Mannschaftsführer der Protestmannschaft kann nicht Mitglied des Schiedsgerichtes sein.

Die Zusammensetzung des Schiedsgerichts wird erst im Bedarfsfall festgelegt. Es entscheidet das Los.

22. Preise

Als Preise werden bei der Tiroler Meisterschaft im Rettungsschwimmen 2019 für die Einzelsieger und die Staffelsieger sowie für die beiden Nächstplatzierten eine Gold-, Silber- und Bronzemedaille verliehen. Für die siegreichen Staffeln und die beiden Nächstplatzierten gelangt ein Pokal zur Vergabe - für die siegreichen Mannschaften Wanderpokale.

Jeder Teilnehmer erhält eine Teilnahmeurkunde und eine Erinnerungsmedaille. Für den SERC gelangt ein Sachpreis zur Auslobung.

Die Preise werden durch den Veranstalter / Sponsoren zur Verfügung gestellt. Über die Vergabe der Ehrenpreise entscheidet der Veranstalter.

23. Allgemeine Bestimmungen

23.1 Bekleidung:

Für die Schwimmbekleidung gilt folgendes:

Nur Schwimmanzüge aus textilem Stoff sind erlaubt.

Nicht textile bzw. nicht durchlässige (z.B Kälteschutzanzug-Typ) Materialien sind verboten.







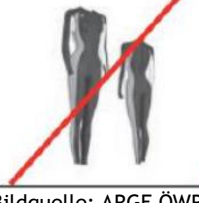





Das Material muss eine min Stärke vom 0,8 mm haben.

Schwimmbekleidung die mit Auftriebsteilen versehen sind, Schmerzreduktionen*), chemische/medizinische oder sonstige Stimulationen hervorrufen, sind verboten.

Schwimmbrillen(goggles) sind erlaubt.

Das Tragen eines Bikinis wird nicht empfohlen ist aber zulässig.

*) das bedeutet, dass neben jeglichen schmerzlindernden Medikamenten auch alle Arten von Tapes und sonstigen Verbänden nicht zulässig sind.

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	
					

Bildquelle: ARGE ÖWRW: Regelwerk für die Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen, Version 2011

Das Tragen von Straßenschuhen ist im gesamten Schwimmbadbereich verboten.

Besondere Bestimmungen für Mitglieder des Landeskaders - Team Tirol und für die Mitglieder der Nationalmannschaft - Team Austria:

Mitglieder des Landeskaders haben nach Maßgabe des Reglements des Team Tirol die ihnen zur Verfügung gestellte Badebekleidung samt Badehaube zu verwenden. Damen und weibliche Jugend (Badeanzug - mit langem Bein), männliche Jugend und Herren (Badehose in Knielänge).

Weiters haben alle Mitglieder des Landeskaders am Wettkampftag die rote ÖWR-Short, das Team T-Shirt und den Team-Trainingsanzug mitzuführen und im Bedarfsfall zu tragen.

Die Mitglieder des Team Austria haben zusätzlich den Team-Trainingsanzug und das T-Shirt des Team-Austria mitzuführen und im Bedarfsfall zu tragen.

23.2 Start:

Alle Bewerbe die über 25 m geschwommen werden, und für die bei den einzelnen Bewerben keine besonderen Startbestimmungen vorgesehen sind, erfolgen mit Startsprung vom Beckenrand - Die Teilnehmer dürfen in allen Bewerben alternativ vom Beckenrand im Wasser starten (zumindest eine Hand muss den Beckenrand während des Startvorganges durchgehend berühren). Mit Ausnahme der Kinderklasse ist der Schiedsrichter vor dem Bewerb darüber zu informieren, wenn ein Teilnehmer einen Wasserstart machen möchte.

Der Start für Bewerbe über 50 m bzw. ein vielfaches erfolgt grundsätzlich vom Startsockel.

Der Start erfolgt nach der **Einstartregel**:

- Der Vorstarter überprüft vor dem Start die ordnungsgemäße Bekleidung und Ausrüstung (Flossen) des Wettkämpfers und gibt die erforderlichen Geräte (Gurtretter, Brett etc.) aus.
- Der Schiedsrichter gibt mit der Aufforderung "Wettkämpfer an den Start", die Teilnehmer des jeweils folgenden Laufes für den Start frei. Dies erfolgt durch drei kurze Pfiffe.
- Auf das Signal des Schiedsrichters/des Starters (langer Pfiff), haben die Wettkämpfer auf die Plattform/den Startplatz zu steigen/einzunehmen und dort zu verharren.
- Auf das gesprochene Kommando des Starters „Auf die Plätze“ haben die Wettkämpfer **UNVERZÜGLICH** eine Startposition mit mindestens einem Fuß am vorderen Rand der Startplattform einzunehmen (Gilt nicht beim Start vom Beckenrand). Die Position der Hände ist, soweit nicht in den speziellen Bestimmungen etwas anderes bestimmt ist, nicht vorgeschrieben.
- Wenn **ALLE** Wettkämpfer dort in Ruhe verharren, hat der Starter das akustische Startsignal zu geben.

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 angeführten Strafpunkte.

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 Mehrfachpfiffe abzubrechen, und nach Aussprechen der Strafe ist ein neues Startprocedere einzuleiten.

23.2 Brustschwimmen

(1) Der Körper muss vom Beginn des ersten Armzuges nach dem Start und nach jeder Wende vollständig in Brustlage gehalten werden; die Schultern müssen parallel zur Wasseroberfläche liegen. Eine Rollbewegung zur Rückenlage ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt.

(2) Nach dem Start und nach jeder Wende darf der Schwimmer vollständig untergetaucht einen vollen Armzug bis zu den Oberschenkeln und einen Beinschlag machen, bevor er an die Wasseroberfläche zurückkehrt. Der Kopf muss die Wasseroberfläche durchbrechen, bevor sich die Hände am weitesten Öffnungspunkt der Arme im zweiten Armzug nach innen drehen. Danach muss in einem vollständigen Zyklus, bestehend aus einem Armzug und einem Beinschlag, irgendein Teil des Kopfes die Wasseroberfläche durchbrechen.

(3) Bei jeder Wende und am Ziel muss der Schwimmer **mit beiden Händen gleichzeitig anschlagen**. In der Wertung KK und SK1 bleibt ein Anschlag mit nur einer Hand sanktionslos.

Zusammenfassung Brustschwimmen:

- die WettkämpferInnen sollen sauberes Brustschwimmen beherrschen
- der Anschlag erfolgt mit beiden Händen
- Beintempi die nicht der geschwommen Lage entsprechen (Delphinbeine, Kraulbeine die nicht dem FINA/OSV-Reglement entsprechen) führen zu Strafpunkten.

23.4 Freistil

(1) Freistil bedeutet, dass der Schwimmer in einem so bezeichneten Wettkampf jede Schwimmart schwimmen darf.

(2) Ein Teil des Schwimmers muss während des gesamten Wettkampfes die Wasseroberfläche durchbrechen. Es ist dem Schwimmer jedoch erlaubt, während der Wende sowie für eine Strecke von 15 Metern nach dem Start und nach jeder Wende völlig untergetaucht zu sein. An diesem Punkt muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben. Diese Anforderung gilt nicht für die Staffelposition 2 - Freistil mit Flossen und das Anschwimmen bei den Bewerben 100 m Retten einer Puppe mit Flossen und 100 m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter.

(3) Beim Wenden bzw. beim Zielanschlag muss der Schwimmer die Wand mit irgendeinem Körperteil berühren.

Zusammenfassung Freistilschwimmen:

- die WettkämpferInnen sollen sauberes Stilschwimmen (Kraul, Rücken, Brust, Delphin) beherrschen
- der Anschlag erfolgt mit irgend einem Körperteil
- Freistil bedeutet „Freistil“ -Tauchen ist also auch über größere Strecken zulässig

24. Spezielle Bestimmungen - Tiroler Meisterschaften

24.1 Kinderklasse - KK:

Bewerbe:

- 25 m Brust:
- 25 m Brettschwimmen nur Beintempo

25 m Brust:

- Die Wettkämpfer nehmen beim Startprocedere ihre gewählten Startpositionen ein. (Startsprung vom Beckenrand oder Wasserstart)
- Nach dem Startsignal schwimmen die WettkämpferInnen 25 m Brust und schlagen an der gegenüberliegenden Beckenwand an.
- Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters(Pfiff) verlassen die WettkämpferInnen auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken. (NICHT ÜBER DIE ANSCHLAGMATTEN KLETTERN DADURCH WERDEN DIESE BESCHÄDIGT!!! MANNSCHAFTEN HAFTEN FÜR IHRE TEILNEHMER - zur Info eine Anschlagmatte kostet ca. € 1.850,00)

25 m Brettschwimmen mit Auftriebskörper:

Alle WettkämpferInnen erhalten vom Veranstalter einen Auftriebskörper (Brett, Rettungsboje, sonstigen Auftriebskörper) Auf langen Pfiff begeben sich die WettkämpferInnen zu der zugewiesenen Bahn.

- Der Start erfolgt mit Sprung vom **Beckenrand** oder mit einem Wasserstart. Bei einem Wasserstart halten sich die Wettkämpfer mit einer Hand am Beckenrand fest und mit der anderen Hand das Brett/ den Auftriebskörper.
- Auf Kommando des Starters: „Auf die Plätze“ gehen die Wettkämpfer in Startposition und verharren ruhig auf ihrer Position.
- Sind alle Wettkämpfer ruhig so gibt der Starter das Startsignal
- Nach dem Startsignal schwimmen die WettkämpferInnen 25m und schlagen an der gegenüberliegende Beckenwand an. Der Anschlag erfolgt dabei entweder mit dem Auftriebskörper oder eines Körperteils an der Anschlagmatte.
- Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters(Pfiff) verlassen die WettkämpferInnen auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken. (NICHT ÜBER DIE ANSCHLAGMATTEN KLETTERN DADURCH WERDEN DIESE BESCHÄDIGT!!! MANNSCHAFTEN HAFTEN FÜR IHRE TEILNEHMER - zur Info eine Anschlagmatte kostet ca. €1.850,00)

Während des Schwimmens darf die Fortbewegung nur mit Brustbeintempi oder Kraulbeintempi erfolgen. Werden die Arme zur Fortbewegung genutzt führt dies zu Strafpunkten; es darf zwischen Brust und Kraulbeinen einmal gewechselt werden.

24.2 Schülerklasse - SK 1 und 2:

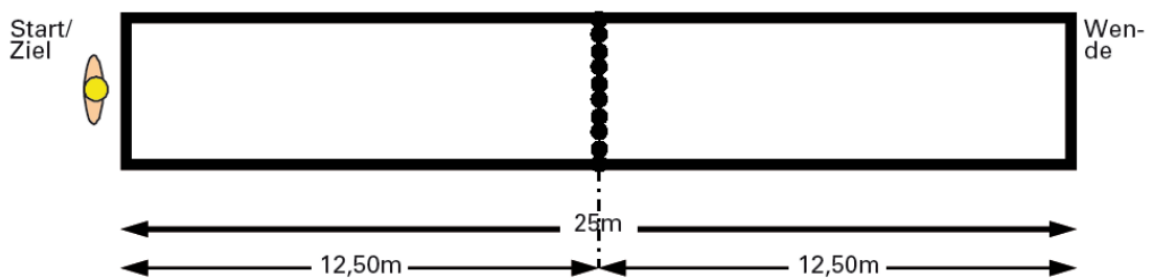
Bewerbe:

- 25 m Hindernisschwimmen - SK 1
- 50 m Hindernisschwimmen - SK 2
- 25 m Brust
- 25 m Rückenschwimmen mit Auftriebskörper

25 m / 50 m Hindernisschwimmen:

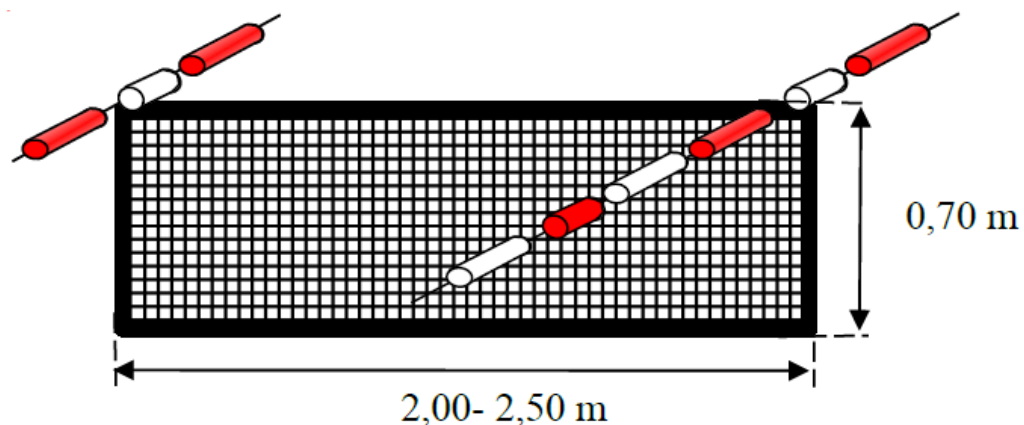
Nach einem akustischen Signal startet der Wettkämpfer ins Wasser und schwimmt 25m Freistil. In der Mitte des Beckens hat der Wettkämpfer unter dem Hindernis durchzutauchen. Der/die WettkämpferIn hat nach dem Startsprung vor jedem Passieren des Hindernisses mit dem Kopf die Wasseroberfläche zu durchstoßen. Der Wettkämpfer kann sich beim Wiederauftauchen nach einem Hindernis vom Boden des Schwimmbeckens abstoßen.

(Anmerkung: Die Wasseroberfläche durchstoßen heißt, dies so zu tun, dass zumindest ein Kopfteil des Wettkämpfers sichtbar wird.)



Beschreibung der Hindernisse

Das ist Hindernis 70 cm hoch und 200 - 250 cm breit und darf aus keinen scharfkantigen Teilen gefertigt sein. Das Hindernis muss mit einem Netz o.ä. bespannt sein, damit kein Durchtauchen des Hindernisses 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.



Achtung: Abweichend vom Regelwerk für den Rettungsschwimmsport der Klassen KINDER & SCHÜLER 1-3 wird in der Klasse SK1 das Hindernis nicht eingerollt!

25m Brust:

- Wenn alle Schwimmer die Starthaltung eingenommen haben und sich ruhig verhalten, gibt der Starter das Startsignal.
- Nach dem Signal schwimmen die TeilnehmerInnen 25m Brust und schlagen **mit beiden Händen** an.
- Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters(Pfiff) verlassen die WettkämpferInnen auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken. (NICHT ÜBER DIE ANSCHLAGMATTEN KLETTERN DADURCH WERDEN DIESE BESCHÄDIGT!!! MANNSCHAFTEN HAFTEN FÜR IHRE TEILNEHMER!!!!)

25 m Rückenschwimmen mit Auftriebskörper:

Alle WettkämpferInnen erhalten vom Veranstalter einen Auftriebskörper (Brett, Rettungsboje, sonstigen Auftriebskörper)

- auf langen Pfiff begeben sich die WettkämpferInnen auf Ihrer Bahn ins Wasser und halten sich mit einer Hand IN RÜCKENLAGE!!! am Beckenrand fest und mit der anderen Hand den Auftriebskörper.
- auf Kommando des Starters: „Auf die Plätze“ nehmen die Wettkämpferinnen ihre Starstellung ein und verharren in Ruhe
- Wenn alle Schwimmer die Starthaltung eingenommen haben und in Ruhe verharren, gibt der Starter das Startsignal
- Nach dem Startsignal schwimmen die WettkämpferInnen 25m in Rückenlage zum gegenüberliegenden Beckenrand und schlagen dort mit einer Hand oder einem anderen Körperteil an. Der Anschlag mit dem Brett führt zu Strafpunkten.
- Während des Schwimmens darf die Fortbewegung nur mit Brustbeintempi oder Kraulbeintempi erfolgen; werden die Arme zur Fortbewegung genutzt führt dies zu Strafpunkten; es darf zwischen Brust und Kraulbeinen einmal gewechselt werden
- Der Auftriebskörper ist während des gesamten Bewerbes über dem Körper des Wettkämpfers/der Wettkämpferin zu führen und darf nicht vor dem Körper geschoben werden oder über dem Kopf gehalten werden. **Der Auftriebskörper soll sich daher über dem Brustbereich des Wettkämpfers/der Wettkämpferin oder darunter befinden und darf nicht weiter als bis zum Kinn reichen.**
- Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters(Pfiff) verlassen die WettkämpferInnen auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken (NICHT ÜBER DIE ANSCHLAGMATTEN KLETTERN DADURCH WERDEN DIESE BESCHÄDIGT!!! MANNSCHAFTEN HAFTEN FÜR IHRE TEILNEHMER!!!!) und bringen den Auftriebskörper zum Vorstart zurück

24.3 Schülerklasse - SK 3:

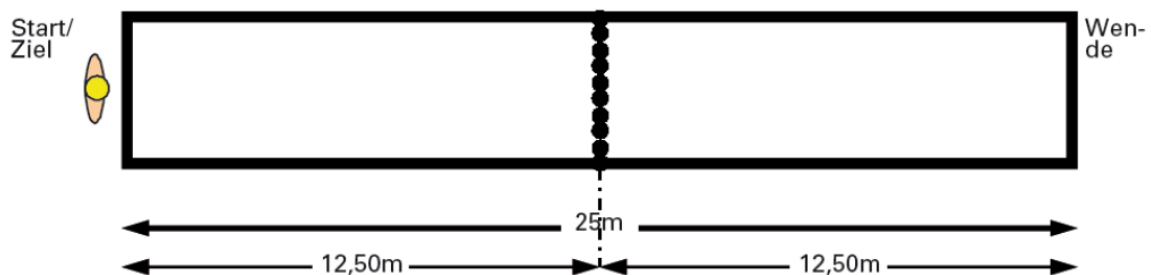
Bewerbe:

- 50 m Hindernisschwimmen
- 50 m Brust
- 50 m Schwimmen mit Flossen und Gurtretter

50 m Hindernisschwimmen:

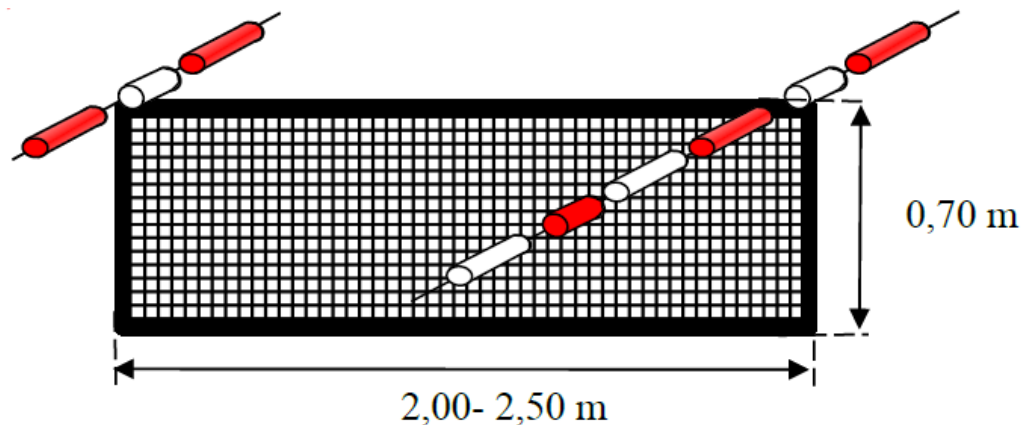
Nach einem akustischen Signal startet der Wettkämpfer ins Wasser und schwimmt 50m Freistil. Jeweils in der Mitte des Beckens hat der Wettkämpfer unter dem Hindernis durchzutauchen. Der/die WettkämpferIn hat nach dem Startsprung vor jedem Passieren des Hindernisses mit dem Kopf die Wasseroberfläche zu durchstoßen. Der Wettkämpfer kann sich beim Wiederauftauchen nach einem Hindernis vom Boden des Schwimmbeckens abstoßen.

(Anmerkung: Die Wasseroberfläche durchstoßen heißt, dies so zu tun, dass zumindest ein Kopfteil des Wettkämpfers sichtbar wird.)



Beschreibung der Hindernisse

Das ist Hindernis 70 cm hoch und 200 - 250 cm breit und darf aus keinen scharfkantigen Teilen gefertigt sein. Das Hindernis muss mit einem Netz o.ä bespannt sein, damit kein Durchtauchen des Hindernisses 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.



50 m Brust:

- Die Wettkämpfer nehmen beim Startprocedere die Startposition am Startsockel ein.
- Nach dem Signal schwimmen die TeilnehmerInnen 50 m Brust, und schlagen an der Wende und im Ziel jeweils mit beiden Händen an
- Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters(Pfiff) verlassen die WettkämpferInnen auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken. (NICHT ÜBER DIE ANSCHLAGMATTEN KLETTERN DADURCH WERDEN DIESE BESCHÄDIGT!!! MANNSCHAFTEN HAFTEN FÜR IHRE TEILNEHMER!!!!)

50 m Schwimmen mit Flossen und Gurtretter:

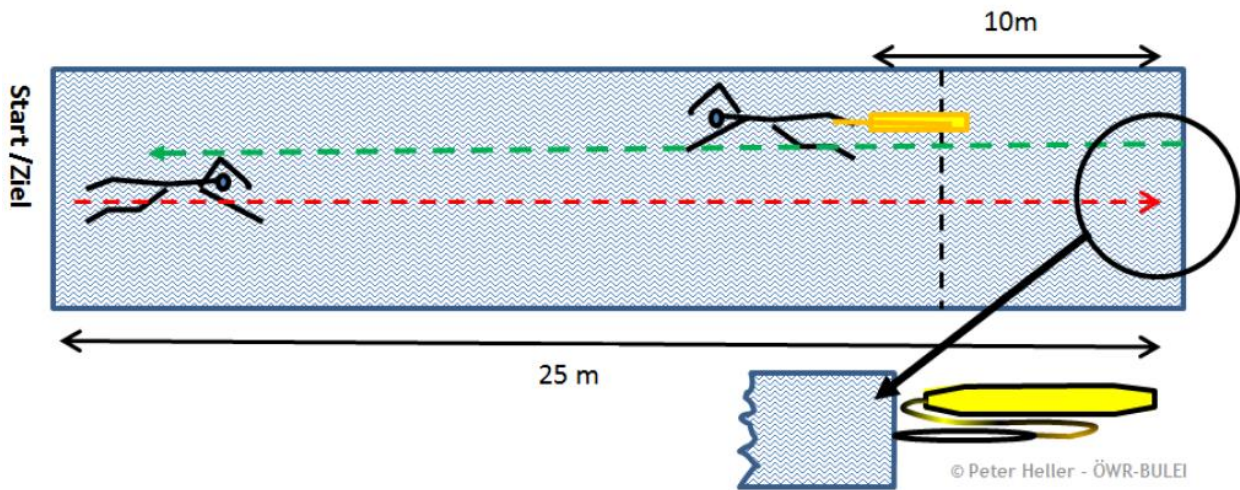
(Divestart → 25m Freistil → Gurtretter, welcher am Beckenrand liegt, anlegen → 25m mit Gurtretter zurück zu Ziel "Ohne Opfer".)

- Die StarterInnen begeben sich mit angezogenen Flossen (keine Taucherbrille und kein Schnorchel !!!) an den Start.

Aus Fairnessgründen sowie aus gesundheitlichen Gründen ist die Verwendung von Glasfaser bzw. Kohlefaser verstärkten Wettkampfflossen nicht gestattet.

Im Übrigen gelten die Bestimmungen für Flossen des Regelwerkes der ARGE ÖWRW.

- Auf langen Pfiff steigen die WettkämpferInnen auf ihren Startsockel.
- Auf Kommando des Starters: „Auf die Plätze“ nehmen die WettkämpferInnen die Startposition ein und verharren in Ruhe.
- Wenn alle WettkämpferInnen die Starthaltung eingenommen haben und in Ruhe verharren, gibt der Starter das Startsignal.
- Nach dem Signal schwimmen die WettkämpferInnen 25m mit Flossen und schlagen an. Dabei muss der Kopf vor dem Anschlag zumindest einmal die Wasseroberfläche durchbrochen haben.
- Nach dem Anschlag legen die WettkämpferInnen die Schlaufe des Gurtretter über die Schulter* und schwimmen zum Ziel. Dabei muss der Gurtretter(Auftriebskörper) nach 10 m voll in seiner Länge ausgezogen sein
- Erst auf das Kommando des Schiedsrichters(Pfiff) verlassen die WettkämpferInnen auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken (NICHT ÜBER DIE ANSCHLAGMATTEN KLETTERN DADURCH WERDEN DIESE BESCHÄDIGT!!! MANNSCHAFTEN HAFTEN FÜR IHRE TEILNEHMER!!!!) und bringen den Gurtretter zum Ausgangspunkt zurück.



24.4 Jugendklasse - JK, Allgemeine Klasse - AK und Mastersklasse MK

Bewerbe:

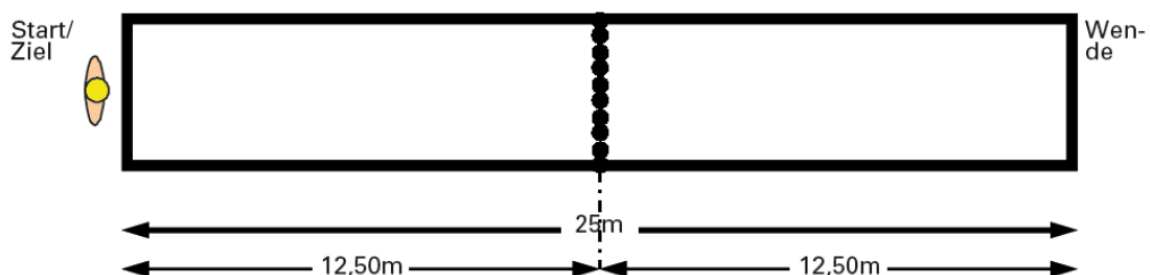
- 100 m Hindernisschwimmen für alle Klassen
- 100 m Retten einer Tauchpuppe mit Flossen
- 100 m Retten mit Flossen und Gurtretter

100m Hindernisschwimmen

In einem 25 m Schwimmbecken werden 100m geschwommen wobei dabei pro 25 m 1 Tauchhindernis durchtaucht werden muss.

Nach einem akustischen Signal startet der Wettkämpfer ins Wasser und schwimmt 100m Freistil. Jeweils in der Mitte des Beckens hat der Wettkämpfer unter dem Hindernis durchzutauchen. Der/die WettkämpferIn hat nach dem Startsprung vor jedem Passieren des Hindernisses mit dem Kopf die Wasseroberfläche zu durchstoßen. Der Wettkämpfer kann sich beim Wiederauftauchen nach einem Hindernis vom Boden des Schwimmbeckens abstoßen.

(Anmerkung: Die Wasseroberfläche durchstoßen heißt, dies so zu tun, dass zumindest ein Kopfteil des Wettkämpfers sichtbar wird.)



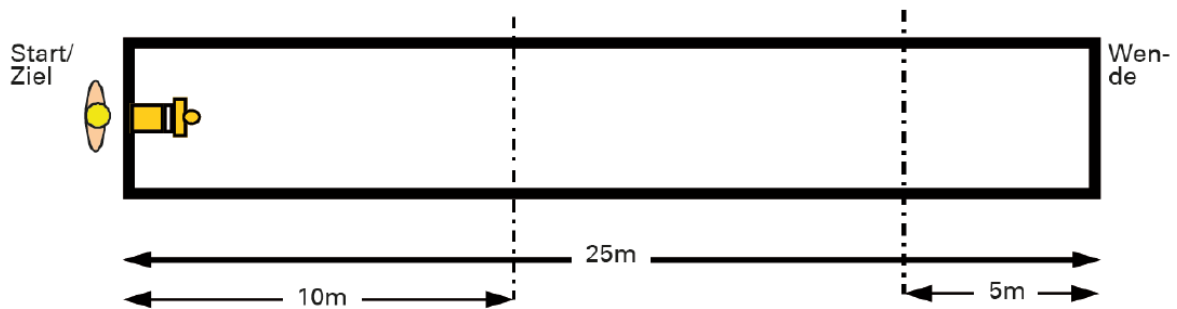
Beschreibung der Hindernisse

Das ist Hindernis 70 cm hoch und 200 - 250 cm breit und darf aus keinen scharfkantigen Teilen gefertigt sein. Das Hindernis muss mit einem Netz o.ä bespannt sein, damit kein Durchtauchen des Hindernisses 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.

100m Retten einer Tauchpuppe mit Flossen

- Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 50 m Freistil mit Flossen zu einer in 50m Entfernung am Beckenboden liegenden Puppe. Ein Anschlagen an der 50 m Wende ist nicht erforderlich. Die Puppenaufnahme gilt als Wende.
- Sie bringen diese innerhalb der 10 m Auftauchzone (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) zur Wasseroberfläche und retten die Puppe zurück ins Ziel.
- Bei der 75-m-Wende muss die Puppe bis zum Anschlag regelgerecht gehalten werden. Nach dem Wendevorgang muss sich die Puppe wieder in der korrekten Position befinden, wenn deren Kopf die 5-m-Markierung erreicht.
- Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden.

Wenn alle Schwimmer angeschlagen haben (oder allenfalls bei gesonderter Aufforderung durch den Bahnrichter) verlassen sie über die Leitern das Becken (NICHT ÜBER DIE ANSCHLAGMATTEN KLETTERN DADURCH WERDEN DIESE BESCHÄDIGT!!! MANNSCHAFTEN HAFTEN FÜR IHRE TEILNEHMER!!!!)



Ausrüstung

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

Flossen: Entsprechend dem Reglement.

Positionierung der Puppe:

- Tiefe: Die Puppe muss in einer Tiefe von 1,5 bis 3m positioniert werden. Falls die Wassertiefe des Beckens tiefer als 3m ist, muss die Puppe auf einer Plattform (oder einem anderen Stützmittel) abgelegt werden, welche die Platzierung in einer der festgelegten Tiefe ermöglicht.
- Ausrichtung: Die Puppe wird mit dem Fußteil am Beckenrand platziert. Die Puppe liegt auf dem Rücken, mit dem Kopf in Richtung Ziel.

Methode des Heraufholens der Puppe an die Wasseroberfläche:

- Die Puppe hat mit mindestens einer Hand gehalten zu werden.
- Der Retter muss die korrekte Position für das Retten eingenommen haben, bevor der Kopf (Scheitel) der Puppe die 10m Linie passiert.

Dem Wettkämpfer ist es erlaubt, sich zum Auftauchen mit der Puppe vom Boden abzustoßen

Allgemeine Bestimmungen für das Retten der Puppe:

- Die Puppe muss gezogen werden, nicht geschoben
- Die Puppe darf 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 Griff muss mit mindestens einer Hand durchgeführt werden.

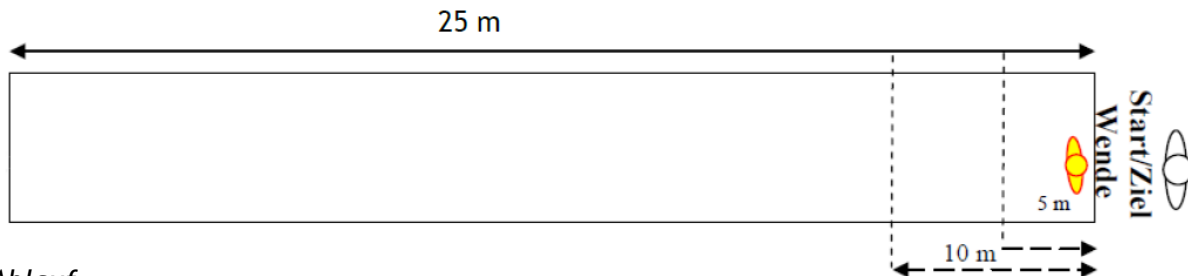
- Dem Wettkämpfer muss bis zum Anschlag an der Anschlagmatte [Beckenrand Ziel] Kontakt mit der Puppe halten). Bei Nichteinhaltung erfolgt eine Bewertung entsprechend des Strafenkatalogs.

100 m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter

50 m Flossenschwimmen mit Gurtretter, Puppenübernahme,
50 m Schleppen der Puppe mit Flossen und Gurtretter

Aufbau

Eine Puppe wird soweit mit Wasser gefüllt, dass sich der obere Rand des Bruststrings in Höhe der Wasserlinie befindet.



Ablauf

- Vor dem Start wird die Puppe von einem Helfer senkrecht mit dem Gesicht zur Beckenwand festgehalten .
(ACHTUNG - Aufgrund der elektronischen Zeitnehmung ist darauf zu achten, dass die Puppe keinen Kontakt zur gelben Anschlagmatte hat)
- Der Wettkämpfer legt den Gurt des Gurtretters über seine Schulter an. Der Gurt ist korrekt angelegt, wenn die Gurtschleife den Oberkörper kreuzt oder zumindest über eine Schulter läuft.
- Er muss sicherstellen, dass während des Starts kein Teil des Gurtretters in eine benachbarte Bahn ragt.
- Nach dem Startsignal schwimmt der Wettkämpfer 50 m Freistil mit Flossen und Gurtretter. Dabei muss der Kopf zumindest einmal die Wasseroberfläche vor dem Anschlag durchbrochen haben.
- 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.
(Es dabei zu beachten, dass die Puppe sich zwar in unmittelbarer Nähe zur Unschlagmatte befindet, diese jedoch nicht berührt, um ein vorzeitiges Auslösen der Zeitnehmung zu verhindern !!!)
- Der Wettkämpfer legt den Auftriebskörper des Gurtretters unterhalb beider Armstümpfe um die Puppe und klinkt den Gurtretter innerhalb eines 5-m-Bereiches ein (der Kopf der Puppe dient als Orientierung). Das heißt: Die Puppe muss innerhalb des 5-m-Bereiches vollständig im Gurtretter gesichert werden.
- Die Leinen des Gurtretters muss voll ausgezogen bevor der Scheitel der Puppe die 10m Markierung durchbricht.
- Der Wettkämpfer zieht die Puppe im Gurtretter 50 m zum Ziel.
- Auf der gesamten Strecke muss die Puppe so im Gurtretter positioniert sein, dass sich deren Mund und Nase oberhalb 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 5-m-Markierung nicht geahndet.
- Wird das Gesicht der Puppe mit Schwallwasser (d.h. kurzzeitig und schubweise) überspült, erfolgt keine Ahndung des Verstoßes.
- Bei der Wende mit Puppe an der Beckenwand dürfen Puppe oder Gurtretter innerhalb des 5-m-Bereiches berührt werden, um den Richtungswechsel der Puppe zu unterstützen.

24.5 Staffelbewerbe:

Kinder- und Schülerklassen:

Es treten je 2 Wettkämpfer der weiblichen und der männlichen Schülerklassen an. Fehlende männliche Teilnehmer dürfen durch weibliche ersetzt werden.

- 4 x 25 m gemischte Schülerstaffel

Jugendklassen:

Es treten je 2 Wettkämpfer der weiblichen Jugend und der männlichen Jugend an. Fehlende männliche Teilnehmer dürfen durch weibliche ersetzt werden.

- 4 x 50 m gemischte Jugend-Gurtretterstaffel
- 4 x 50 m Pool-Lifersaver-Staffel

Gemische Staffel - Jugend- und Allgemeine Klasse:

Es treten je 2 Wettkämpfer der Jugendklasse und der allgemeinen Klasse an, wobei in jeder Klasse höchstens ein männlicher Wettkämpfer gemeldet werden darf. Fehlende männliche Teilnehmer dürfen durch weibliche ersetzt werden. Fehlende Erwachsene dürfen durch Jugendliche ersetzt werden, Damen jedoch nur durch weibliche Jugendliche.

- 4 x 50 m gemischte Gurtretterstaffel
- 4 x 50 m Pool-Lifersaver-Staffel

4 x 25 m gemischte Schülerstaffel:

- Der erste Wettkämpfer schwimmt 25 m Rücken mit einem Auftriebskörper
- der zweite Wettkämpfer schwimmt 25 m Brust
- der dritte Wettkämpfer schwimmt 25 m Freistil und
- der vierte Wettkämpfer schwimmt 25 m Freistil mit Flossen.

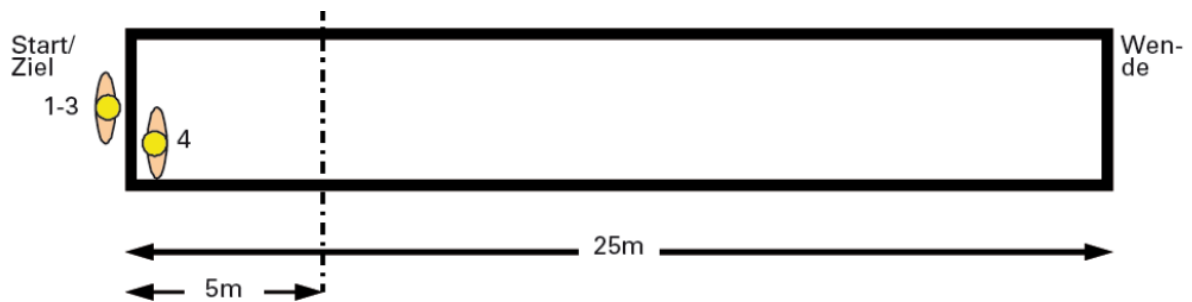
Hinsichtlich der korrekten Bewerbdurchführung gelten die Beschreibungen der Einzelbewerbe, insbesondere im Hinblick auf das Rückenschwimmen mit Auftriebskörper.

Für die Flossen gelten die allgemeinen Bestimmungen.

4 x 50 m Gurtretterstaffel

1. Wettkämpfer: 50 m Freistil
2. Wettkämpfer: 50 m Flossenschwimmen
3. Wettkämpfer: 50 m Freistil mit Gurtretter
4. Wettkämpfer: 50 m Flossenschwimmen mit Gurtretter und Verunglücktem

Aufbau



Ablauf

Nach dem Startsignal schwimmt der:

1. Wettkämpfer 50 m Freistil, nach dessen Anschlag der
2. Wettkämpfer 50 m Freistil mit Flossen, der
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 50 m Freistil mit Gurtretter. Der
4. Wettkämpfer trägt Flossen und wartet im Wasser mit einer Hand am Beckenrand/Startblock auf den Anschlag des 3. Wettkämpfers.
(ACHTUNG - Aufgrund der elektronischen Zeitnehmung ist darauf zu achten, dass der 4. Wettkämpfer innerhalb von 20 sec. nach dem Start des 3. Wettkämpfers im Wasser ist und anschließend keinen Kontakt zum gelben Anschlagbereich der Anschlagmatte mehr hat)

Nach dem Anschlag übernimmt er den Gurtretter und legt ihn über eine Schulter an. Der 3. Wettkämpfer ergreift innerhalb eines 5-m-Bereiches mit beiden Händen den Auftriebskörper und hält diese Position.

Der 4. Wettkämpfer zieht Opfer (3. Wettkämpfer) mit dem Gurtretter 50 m ins Ziel. Eine Mithilfe des Verunglückten durch Beinbewegung ist erlaubt. Beim Wechsel und bei der Wende darf er sich der 3. Wettkämpfer von der Beckenwand abstoßen. Ein ständiger Kontakt zum Gurtretter muss von den Wettkämpfern 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. Bei der Wende/beim Anschlag mit Gurtretter und Verunglücktem reicht der Anschlag des Retters.

Die Wende des Verunglückten mit Ausnahme des Abstoßens vom Beckenrand darf nur durch den Retter erfolgen. D. h. ein aktives ändern der Richtung durch den Verunglückten bei der Wende ist nicht zulässig sondern erfolgt in der Regel durch Zug des Gurtretters in die Gegenrichtung.

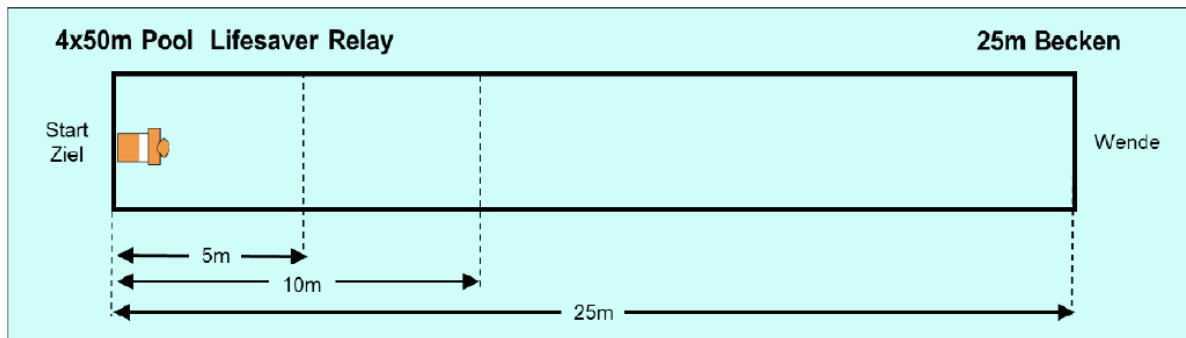
5. Der 1. und 2. Wettkämpfer müssen nach ihrem Teilbewerb das Becken verlassen ohne dabei einen anderen Wettkämpfer zu behindern. Sie dürfen nicht mehr in das Becken.

4 x 50 m Pool-Lifesaver-Staffel

1. Wettkämpfer: 50 m Freistil
2. Wettkämpfer: 50 m Tauchen bzw. Schwimmen mit Flossen, Puppenaufnahme
3. Wettkämpfer: 50 m Schleppen einer Puppe
4. Wettkämpfer: 50 m Schleppen einer Puppe mit Flossen

Aufbau

Eine vollgefüllte Puppe liegt auf dem Rücken mit dem Körperstumpf an der Beckenwand, der Kopf weist in Schwimmrichtung.



Ablauf

Nach dem Startsignal schwimmt der **1. Wettkämpfer** 50 m Freistil.

Der **2. Wettkämpfer** schwimmt bzw. taucht 50m mit Flossen und holt die Puppe an die Wasseroberfläche. Er muss die Beckenwand nicht berühren und er muss die Wasseroberfläche nicht durchbrechen.

Der **3. Wettkämpfer** wartet im Wasser mit mindestens einer Hand am Beckenrand/Startblock, bis der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbrochen hat. Danach ergreift er die Puppe und schleppt diese anschließend 50m, bevor er sie dem 4. Rettungssportler übergibt.

Der **4. Wettkämpfer** trägt Flossen und wartet im Wasser mit mindestens einer Hand am Beckenrand/Startblock auf den Anschlag des 3. Rettungssportlers. Nach dem Anschlag darf er die Puppe ergreifen. Bei der Übergabe darf der ankommende Rettungssportler die Puppe erst loslassen, wenn der nachfolgende sie ergriffen hat. Innerhalb des 5m-Wechselbereiches (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) gelten sowohl für den ankommenden als auch für den nachfolgenden Rettungssportler nicht die Kriterien für das Schleppen einer Puppe.

Nach dem Wechsel ist die Puppe jeweils spätestens ab der 5m-Markierung in der korrekten Position zu halten. Der 4. Rettungssportler schleppt die Puppe regelgerecht bis zum Anschlag ins Ziel.

Für den 3. und 4. Wettkämpfer gilt: Bei der Wende muss die Puppe bis zum Anschlag regelgerecht gehalten werden. Nach dem Wendevorgang muss sich die Puppe wieder in der korrekten Position befinden, wenn deren Kopf die 5-m-Markierung erreicht.

Die an der Übergabe beteiligten Wettkämpfer dürfen sich gegenseitig bei der Puppenübergabe helfen, solange mindestens ein Wettkämpfer in Kontakt mit der Puppe ist. 5m- und 10m-Markierungen sind am Ende der Wechselzonen anzubringen. Folgende Wechsel-Zonen gelten:

- Übergabe vom 2. Zum 3. Wettkämpfer: 5m ab der Beckenwand
- Übergabe vom 3. Zum 4. Wettkämpfer: 10m ab der Beckenwand

25. SERC

(SIMULATED EMERGENCY RESPONSE EVENT - SIMULIERTER NOTFALLEINSATZ)

1. Beschreibung des Bewerbs

- a. Der SERC testet die Initiative, das Urteil, das Wissen und die Fähigkeiten der vier Lebensretter, die unter der Leitung eines Teamleiters als Team handeln. Bewertet werden die Fähigkeiten des Teams die Aufgabe der simulierten Notsituation innerhalb einer 2-Minuten-Frist zu lösen, die ihnen vor dem Start unbekannt ist. Eine manuelle Zeitnahme ist für diese Veranstaltung erforderlich.
- b. Alle Teams reagieren auf die gleiche Lage und vor den gleichen Juroren.
- c. Teams können aus einer beliebigen Kombination von vier männlichen oder weiblichen Teilnehmern als der Allgemeinen Klasse oder der Jugendklasse bestehen.

2. Allgemeine Bedingungen

- a. Die Mannschaftsführer und die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, sich mit dem Wettkampfplan und den Regeln und Abläufen des Bewerbs vertraut zu machen.
- b. Den Teams ist es nicht erlaubt, am SERC teilzunehmen, wenn sie zu spät in dem für diesen Wettbewerb vorgesehenen Sicherheitsbereich erscheinen.
- c. Die Reihenfolge der Mannschaften wird durch Auslosung in einer vom Schiedsrichter genehmigten Methode ermittelt.
- d. Der Schiedsrichter muss sicherstellen, dass alle schriftlichen Anweisungen die für die Durchführung des SERC erforderlich sind und den Teilnehmern vorher nicht bekannt sind, im Sicherheitsbereich in deutscher Sprache zur Verfügung gestellt werden.
- e. Die Teilnehmer haben sich umgehend nach Aufforderung bzw. zur festgesetzten Zeit im Sicherheitsbereich einzufinden. Ein Team, das zu Beginn des Wettbewerbs nicht im Sicherheitsbereich erschienen ist, muss disqualifiziert werden.
- f. Die Teilnehmer müssen die Opfer mit Sorgfalt behandeln. Verbale und körperliche Gewalt ist unnötig und unangemessen.
- g. Die Teilnehmer dürfen Sehbehelfe tragen. Der Verlust solcher Brillen begründet keine Einspruchsmöglichkeit oder Wiederholung. Das Tragen von optischen Schwimmbrillen oder Tauchmasken ist nicht gestattet.
- h. Die Mannschaftsmitglieder müssen eine einheitliche Mannschaftskappe tragen. Der Teamleiter muss eine unverwechselbare, vom Veranstalter zur Verfügung gestellte Kappe tragen. Ein Teilnehmer wird bei Verlust seiner Kappe nach Beginn des Bewerbs nicht disqualifiziert, wenn sichergestellt ist, dass die Schiedsrichter zweifelsfrei feststellen können, dass dieser Teilnehmer den Wettbewerb korrekt beendet hat.
- i. Persönliche Gegenstände oder Ausrüstung sind in der Wettkampfarena unzulässig (dies betrifft z.B. Uhren, Schmuck, Telefone oder andere Kommunikationsgeräte, Schutzbrillen, Masken, Flossen)
- j. Die Unterlagen der Schiedsrichter sind einem Einspruch nicht zugänglich.

3. Sicherheitsbereich

- a. Vor Beginn und während des gesamten Wettbewerbs werden die Teams in einem sicheren Wartebereich isoliert in dem es keine Sichtverbindungen und keine Bild- und Tonübertragungen aus der Wettkampfarena gibt. Das Szenario, Schauspieler und alle Geräte sind geheim bis die Teilnehmer an den Start gehen.
- b. Nach Absolvierung des Bewerbs können die Teams jedoch die nachfolgenden Teams beobachten.
- c. Den Teams im Sicherheitsbereich ist es nicht erlaubt, mit anderen als in diesem Bereich aufhältigen Personen zu kommunizieren. Alle Geräte die eine solche Kommunikation ermöglichen könnten sind in diesen Bereichen verboten.

4. Start

- a. Eines nach dem anderen werden die Teams vom Sicherheitsbereich an den Pool gerufen. Auf das akustische Signal werden sie mit "Opfern" an verschiedenen Standorten, die verschiedene Arten von Unterstützung benötigen, konfrontiert.
- b. Die Schauspieler beginnen ihre Opfer-Simulationen unmittelbar vor dem akustischen Startsignal, beim Eintritt des Teams in die Wettkampfarena. Mit dem akustischen Signal beginnen die Teilnehmer mit der Rettung der Opfer in einer von ihnen gewählten Weise innerhalb der Frist.

5. Wettkampfarena

- a. Der SERC kann in einer Vielzahl von Variation im Frei- oder Hallenbecken abgehalten werden.
- b. Die Wettkampfarena muss klar und deutlich für alle Teams im Voraus festgelegt werden. Es muss eine klare Festlegung der Ein- und Ausstiegspunkte aus dem Szenario-Bereich geben (z.B. welche Beckenseite benutzt werden kann). Den Teilnehmern ist im Voraus bekannt zu geben, ob im Pool im Eingangs- oder Ausgangsbereich Treppen oder Stufen vorhanden sind, die entfernt werden können oder verwendet werden dürfen.
- c. Sofern den Teilnehmern nichts anderes bekannt gegeben wird, gehen diese davon aus, dass die Bedingungen in der Wettkampfarena „so sind, wie sie vorgefunden werden“.
- d. Sofern Anlagen und Einrichtungen es ermöglichen, kann eine Countdown-Uhr für die Teilnehmer und Zuschauer bereitgestellt werden.

6. Situation Szenarien

- a. Simulierte Notfallszenarien, müssen bis zum Beginn des Wettbewerbs geheim bleiben, und sollen nach einem oder mehrerer der folgenden Kriterien ausgelegt werden:
 - eine Mischung von einzelnen oder mehreren Personen in Gefahrensituationen die in Zusammenhang stehen.
 - eine Gruppe von Menschen die verschiedenen Situationen beteiligt sind, die ein gemeinsames Thema beziehen, wie beispielsweise eine Pool-Party oder ein umgedrehtes überfülltes Boot.
 - mehrere Gruppen in verschiedenen Themen
- b. Simulierte Notfälle sollen so realistisch (und so sicher) wie möglich darzustellen. Es soll dabei nicht die Phantasie der Teilnehmer getestet werden. Zum Beispiel soll eine Situation, in der ein Schauspieler über verbrannte Hände klagt, mit simulierten Beweisen eines Brandes, elektrischem Draht oder Chemikalien ausgestattet sein. (Reale Feuer oder Drähte bzw. tatsächliche Chemikalien dürfen dabei nicht verwendet werden.)

7. Opfer, Puppen und Umstehende

- a. Die Opferrollen werden so gespielt, dass die unterschiedlichen Probleme unterschiedliche Arten von Hilfe erfordern. Opferrollen können durchaus Nichtschwimmer, schwache Schwimmer, verletzte Schwimmer, und unbewusste Opfer beinhalten. Darüber hinaus können Wettbewerber durch Reanimationspuppen mit Reanimationsaufgaben sowie mit Zuschauern und sonstigen Schwimmern konfrontiert werden.
- b. Das Rollenspiel kann sich im Laufe des Szenarios weiterentwickeln (z.B. wird ein bei Bewusstsein befindliches Opfer bewusstlos). Dies setzt Voraus, dass diese Änderungen für alle Teilnehmer des Bewerbs gleich stattfinden
- c. Den Teilnehmern muss vor Beginn mitgeteilt, wenn bestimmte Opfertypen durch ein Symbol gekennzeichnet werden (z.B. ein rot / schwarzes Kreuz auf der Stirn für Bewusstlosigkeit).

8. Ausrüstung

Die Teilnehmer können das gesamte Material und die Ausrüstung die innerhalb der Wettkampfarena zur Verfügung steht verwenden. Teilnehmer dürfen keine eigene Ausrüstung in die Wettkampfarena zu bringen.

9. Start und Zeitmessung

Beginn und Ende des Bewerbs werden durch ein akustisches Signal angezeigt.

10. Grundlagen der Rettung

- a. Verhältnis Lebensretter - Rettungsschwimmer: Von den Teilnehmern des SERC Wettbewerb wird erwartet, dass als eine Gruppe aus vier individuellen Lebensrettern in einem koordinierten Handeln als Team unter der Leitung eines gekennzeichneten Teamleiters
- b. Im Gegensatz zu Rettungsschwimmern, die häufig als Teil von gut ausgebildeten Teams in bekannten Gewässern mit bekannten Gefahrensituationen arbeiten, sollen die Teilnehmer hier als Lebensretter bereit sein, in geeigneter Weise auf unerwartete Notfälle ohne Verwendung von Spezialausrüstung, „back-ups“ oder etablierte Verfahren und Kommunikationssysteme zu reagieren. Unter diesen Umständen ist die persönliche Sicherheit des Lebensretters zu allen Zeiten vorrangig und das soll dies in den Bewertungsbögen seinen Niederschlag finden.
- c. Für die Teilnehmer gelten die folgenden grundlegenden Rettungsschritte:
 - Erkennen des Problems
 - Beurteilen der Situation
 - Planen einer Vorgehensweise, um das Problem zu überwinden
 - Aktion, um die Rettung zu bewirken
 - Behandlung des Opfers
- d. Bei der Beurteilung der Situation ist zu berücksichtigen:
 - die Fähigkeiten der Retter
 - die Anzahl der Opfer
 - die Position der Opfer
 - der Zustand der Opfer (z.B. Nichtschwimmer, schwache Schwimmer)
 - die zur Verfügung stehenden Rettungshilfen (Ausrüstung)
 - die vorherrschenden Bedingungen (z.B. Wassertiefe, die Einreise und Landepunkte)
- e. Auf der Grundlage ihrer Beurteilung planen die Teilnehmer die Aktion, die beinhalten kann:
 - Unterstützung suchen
 - Unterstützung organisieren
 - Information eines verfügbaren Helfers
 - Sammeln der entsprechende Hilfsmittel oder Geräte
 - Durchführung der erforderlichen Rettungsmaßnahmen

- f. Die Aktion sollte die Situation unter Kontrolle bringen und versuchen, so viele Leben wie möglich zu erhalten. Die Organisationen einer Rettung von mehreren Opfern beinhaltet die Entscheidung über die richtige Reihenfolge.
- g. In aller Kürze sollten Retter die Situation wie folgt verwalten:
- Mobilisierung derer, die sich selbst in Sicherheit bringen können
 - Sicherung der in unmittelbarer Gefahr befindlichen
 - Wiederherstellung und Wiederbelebung derer, die eine kontinuierliche Betreuung brauchen
- h. Diejenigen, die in unmittelbarer Gefahr können Nichtschwimmer oder verletzte Schwimmer sein. Menschen in Not mit kontinuierlichem Betreuungsbedarf können bewusstlos sein, nicht atmen, oder es kann ein Verdacht auf Rückenverletzungen bestehen.
- i. Wenn ein geeigneter Plan entwickelt wurde, sollte er umgehend in die Tat umgesetzt werden. Teilnehmer sollen darauf bedacht sein, dass sich Veränderungen in der Situation ergeben können die eine Änderung ihres Aktionsplanes erfordern, und auf solche Veränderungen reagieren.
- j. Bei der Durchführung der Rettungsaktion müssen die Teilnehmer darauf achten:
- dass die Rettung aus einer Position erfolgt die dem Lebensretter selbst die größte Sicherheit bietet,
 - dass die grundsätzlichen Rettungsprinzipien eingehalten werden
 - dass die Opfer mit äußerster Vorsicht behandelt werden,
 - dass die Lebensretter den direkten, körperlichen Kontakt mit Opfern die bei Bewusstsein sind vermeiden
- k. Wenn es für die Lebensretter selbst unvermeidlich ist, ins Wasser zu gehen, wählen die Teilnehmer die effektivsten Techniken für die Situation ohne dabei ihr eigenes Leben in irgendeiner Art und Weise zu gefährden.
- l. Es ist wichtig, dass die Teilnehmer ihre Absichten und Handlungen den Richtern deutlich zeigen.

11. Jury und Bewertung

- a. Für die Bewertung ist jedenfalls ein Hauptwertungsrichter erforderlich. Dazu kommen weitere Wertungsrichter.
- b. Für den Hauptwertungsrichter werden Bewertungsbögen für das gesamte Szenario vorbereitet und speziell gekennzeichnet. Die weiteren Wertungsrichter bewerten den Umgang mit den einzelnen Opfern. Dabei wird ein Wertungsrichter pro Opfer empfohlen.

- c. Vor dem Beginn des Wettkampfes, werden die Richter über die Situation und die Szenarien informiert und hinsichtlich des Bewertungs-Verfahrens und der Bewertungsprioritäten eingewiesen.
- d. Ein Richter wird zu einem Opfer oder Opfergruppe zugeordnet und hat alle Teams in diesem Teil des Szenarios zu bewerten.
- e. Durch die verwendeten Markierungen können die Richter die Fähigkeiten bei der Beurteilung der Situation bewerten und bietet es den Teilnehmern eine angemessene Möglichkeit auf die unerwartete Situation zu reagieren.
- f) Bei der Zuweisung der Markierungen ist folgendes zu beachten:
 - Opfertyp
 - Abstand des Opfers bis zu einem sicheren Bereich
 - verfügbare Ausrüstung und deren Einsatz
 - Geschwindigkeit der Beurteilung
 - Prioritätssetzung
 - Sinnhaftigkeit der gesetzten Maßnahmen
 - Opferbetreuung
- g) Eine frühe und genaue Erkennung der Probleme des Opfers ist der wesentliche und erste Schritt zum Erfolg in diesem Wettbewerb. Eine erfolgreiche Erkennung hängt dabei unmittelbar von der Qualität der Opfer und der Inszenierung der Vorfälle ab.
- h) Die Bewertung soll eine genaue Einschätzung der Teilnehmer insbesondere im Hinblick auf die Frage welchen Opfer prioritär zu helfen ist, belohnen. Die Beurteilung der Teilnehmer, welche Opfer Vorrang hängt von der Art des Notfalls ab. Für Opfer die sich im Wasser befinden sollten die Teilnehmer bei der Bestimmung der Prioritäten, wem sie zuerst helfen folgendes beachten:
 - Schwache Schwimmer und andere, die sich selbst helfen können
 - Opfer in unmittelbarer Gefahr: Nichtschwimmer und verletzte Schwimmer
 - Opfer die kontinuierliche Betreuung benötigen: Bewusstlose, nicht atmende, oder jene mit vermuteten Rückenverletzungen.
- i) Spezifische Aspekte des Szenarios können gewichtet werden, um höhere Werte für eine Rettungsleistung bereitzustellen, die ein höheres Maß an Geschick und Urteilsvermögen erfordert. Diese Gewichtung kennen weder die Wertungsrichter noch die Teilnehmer und wird erst bei der Auswertung berücksichtigt.

12. Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln und den Allgemeinen Bedingungen für den SERC kann das folgende Verhalten zur Disqualifikation führen:

- a) Hilfe, Richtungshinweise oder Ratschläge von außen.
- b) Mitnahme von Telekommunikationsgeräten in den Sicherheitsbereich.
- c) Verwendung von Ausrüstung die nicht als Teil des Wettbewerbs zur Verfügung gestellt wird.
- d) Körperliche oder verbale Gewalt gegenüber einem Schauspieler.

26. Wertungen

Die Wertung erfolgt für die Tiroler Meisterschaft im Rettungsschwimmen 2014 in folgenden Kategorien:

Einzelwertung (EW) - Einzelsieger und Gästewertung:

Gesamtwertung nach allen Bewerben getrennt nach Geschlechtern in allen abgehaltenen Klassen.

Einzelbewerbe:

Die Punkte für die Einzelbewerbe ergeben sich aus der Zeit des Teilnehmers nach Abzug der Basiszeit vermehrt um den Multiplikator und der Hinzurechnung allfälliger Strafpunkte [STP] nach dem Strafenkatalog.

$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - \text{Basiszeit}) * [\text{Multiplikator}]) + [\text{STP}]$

Beispiel: 50m Hindernisschwimmen:

Basiszeit: 30 sec.

Punkte pro sec. 0,285 ab 30 sec.

Beispielzeit: 0:55,10

Beispiel:

$55,1 \text{ Sec} = (55,1 - 30) * 1,45 = 25,1 * 1,45 = 36,395 \text{ Punkte}$

Bewertungsschema für die Bewerbe:

Hindernisschwimmen:	JK, AK	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 60) * 0,76) + [\text{STP}]$
Puppenretten:	JK, AK	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 28,9) * 2,85) + [\text{STP}]$
Retten mit Flossen und GR:	JK, AK	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 53) * 2,50) + [\text{STP}]$
25 m Brust:	KK ; SK 1;	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 20) * 1,00) + [\text{STP}]$
25 m Brust;	SK 2	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 15) * 1,00) + [\text{STP}]$
50 m Brust;	SK 3	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 25) * 1,25) + [\text{STP}]$
25 m Brettschwimmen:	KK	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 30) * 1,70) + [\text{STP}]$
25 m Hindernisschwimmen:	SK 1;	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 25) * 1,45) + [\text{STP}]$
50 m Hindernisschwimmen:	SK 2	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 30) * 1,45) + [\text{STP}]$
25 m Rückenschwimmen:	SK 1; SK 2	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 20) * 1,70) + [\text{STP}]$
50 m Schw. mit Fl. und Gurtr.	SK 3	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 25) * 2,35) + [\text{STP}]$
50 m Hindernisschwimmen:	SK 3	$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 25) * 1,45) + [\text{STP}]$
4 x 25 m Schülerstaffel		$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 50) * 7,56) + ([\text{STP}] * 2)$
4 x 50 m Jugend-Gurtretterstaffel		$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 89,4) * 7,56) + ([\text{STP}])$
4 x 50 m Jugend-Pool-Lifesaver-Staffel		$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 89,4) * 3,78) + ([\text{STP}])$
4 x 50 m Gemischte Gurtretterstaffel		$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 89,4) * 3,78) + [\text{STP}]$
4 x 50 m Pool-Lifesaver-Staffel		$(([\text{Zeit in sec. auf 1 Komma}] - 89,4) * 3,78) + [\text{STP}]$

Mannschaftswertungen:

Mannschaftswertung KK und SK (MWKSK):

Pro gewerteter Klasse werden unabhängig des Geschlechts die Wertungen der vier besten TeilnehmerInnen addiert. Sofern eine Mannschaft weniger als vier Teilnehmer pro gewerteter Klasse entsandt hat, werden für die fehlenden Starter jeweils die Punkte des letzten Platzes hinzugerechnet.

Dazu werden die jeweiligen Punkte klassenweise nach Maßgabe der niedrigsten Punktezahl auf 1000 Punkte für die niedrigste Punktezahl umgerechnet, sodass die einzelnen Klassen vergleichbar sind.

Stufe 1:

Alle Ergebnisse in der Kinder- und Schülerklasse und die werden zunächst getrennt nach Unterklasse nach Maßgabe des jeweils niedrigsten Punkteergebnisses der Klasse auf einen 1000 Punkteschlüssel umgerechnet. Ebenso werden die Staffelergebnisse auf einen 1000 Punkteschlüssel umgerechnet.

Beispiel: KK

Ergebnis Teilnehmer [EWKK1000] = ([EW] * (1000 / [niedrigste Punkte KK 1]))

Ergebnis Staffel (SST1000) = ([SST] * (1000 / [niedrigste Punkte Schülerstaffel]))

Stufe 2:

Wenn alle Ergebnisse der Kinder- und Schülerklasse auf diesen Schlüssel umgerechnet sind, ergibt die Summe der vier niedrigsten Ergebnisse (EW1000) pro gewerteter Klasse unabhängig des Geschlechts und das Ergebnis der Staffel das Mannschaftsergebnis. Die niedrigste Punktzahl gewinnt.

Schritt 1:

MWKKKK = Σ EWKK1000 Mannschaft (vier)

ABER:

Wenn weniger als 4 Teilnehmer einer Mannschaft in der Wertung sind, wird für die fehlenden Teilnehmer jeweils das schlechteste Ergebnis der Klasse hinzugezählt.

MWKKKK = Σ EWKK1000 Mannschaft + ((4 - [bewertete Teilnehmer]) * höchste EWKK1000)

Stufe 3:

Die Ergebnisse der Unterklassen werden addiert und das Staffelergebnis hinzugezählt.

MWKK = MWKKKK + MWKSK1 + MWKSK2 + MWKSK3 + SST1000

!!! Eine Mannschaft scheint nur dann in der Mannschaftswertung auf, wenn sie an der Schülerstaffel teilgenommen hat !!!

Mannschaftswertung JK:

Für die Mannschaftswertung werden getrennt nach Geschlechtern über alle Jugendklassen die Wertungen der vier besten TeilnehmerInnen in der Jugendklasse addiert.

Das Ergebnis der gemischten Rettungsstaffel Jugend wird hinzugezählt.
Berechnung der Stufe 1 wird dargestellt am Beispiel der weiblichen Jugend:

Beispiel weiblich:

Klasse = JK
Geschlecht = weiblich

Stufe 1:

MWJKW = Σ EW Mannschaft (vier)

ABER:

Wenn weniger als 4 Teilnehmer einer Mannschaft in der Wertung sind, wird für die fehlenden Teilnehmer jeweils das schlechteste Ergebnis der Klasse getrennt nach Geschlechtern hinzugezählt.

MWJKW = Σ EW Mannschaft + ((4 - [gewertete Teilnehmer]) * höchste EWJK)

Stufe 2:

Die männliche und weibliche Wertung wird zusammengeführt

MWJKZW = MWJKW + MWJKM

Stufe 3:

Das Ergebnis der Jugendstaffeln wird hinzugezählt

MWJK = MWJKZW + [Jugend-Jugendstaffeln]

!!! Eine Mannschaft scheint nur dann in der Mannschaftswertung auf, wenn sie an der Jugendstaffeln teilgenommen hat !!!

Mannschaftswertung AK:

Für die Mannschaftswertung werden getrennt nach Geschlechtern die drei besten Wertungen der AK gezählt.

Beispiel weiblich:

Klasse = AK

Geschlecht = weiblich

Stufe 1:

MWAKW = Σ EW Mannschaft (drei)

ABER:

Wenn weniger als 3 Teilnehmer einer Mannschaft in der Wertung sind, wird für die fehlenden Teilnehmer jeweils das schlechteste Ergebnis der Klasse getrennt nach Geschlechtern hinzugezählt.

MWAKW = Σ EW Mannschaft + ((3 - [gewertete Teilnehmer]) * höchste EWJK)

Stufe 2:

Die männliche und weibliche Wertung wird zusammengeführt

MWAK = MWAKW + MWAKM

Tiroler Mannschaftssieger:

- für die Mannschaft wird in einer Wertung von 3 Kriterien ein Mannschaftssieger über allen Klasse ermittelt.
- Gewertet werden dabei:
 - die gemischten Staffeln(25 %)
 - die Mannschaftswertung der Kinderklasse (30 %)
 - die Mannschaftswertung der Jugendklasse (25 %)
 - die Mannschaftswertung der Allgemeinen Klasse (20 %)

Gemischte Staffel (GRT):

Hierzu werden die Punkte der Staffeln nach Maßgabe der niedrigsten Punktezahl auf 1000 Punkte für die niedrigste Punktezahl umgerechnet, und auf 25 % reduziert

$$\text{GRT} = (\text{Punkte Staffel} * (1000 / [\text{niedrigste Punkte Staffel}])) / 10 * 2,5$$

Beispielergebnisse für GRT

Mannschaft A 252,069

Niedrigstes Ergebnis (Mannschaft B) 241,38

$$\text{GRT Mannschaft A} = 252,069 * (1000/241,38) / 10 * 3 = 252,069 * 4,1428 / 10 * 2,5 = 313,28 \text{ Punkte}$$

Mannschaftswertung der Kinder- und Schülerklasse (MWKKT):

Hierzu werden die Punkte der MWKK nach Maßgabe der niedrigsten Punktezahl auf 1000 Punkte für die niedrigste Punktezahl umgerechnet, und auf 30 % reduziert

$$\text{MWKKT} = (\text{Punkte MWKK} * (1000 / [\text{niedrigste Punkte MWKK}])) / 10 * 3$$

Beispielergebnis aus MWKK:

MWKK Mannschaft A = 4317,20 Punkte

MWKK niedrigste Punkte = 3857,49 Punkte

$$\text{MWKKT Mannschaft A} = 4317,20 * (1000/3857,49) / 10 * 3,5 = 4317,20 * 0,2592 / 10 * 3 = 391,66 \text{ Punkte}$$

Mannschaftswertung der Jugendklasse (MWJKT)

Hierzu werden die Punkte der MWJK nach Maßgabe der niedrigsten Punktezahl auf 1000 Punkte für die niedrigste Punktezahl umgerechnet, und auf 25 % reduziert

$$\text{MWJKT} = (\text{Punkte MWJK} * (1000 / [\text{niedrigste Punkte MWJK}])) / 10 * 2,5$$

Beispielergebnis für MWJK:

MWJK Mannschaft A = 1835,20 Punkte

MWJK niedrigste Punkte = 1657,49 Punkte

$$\text{MWJKT Mannschaft A} = 1835,20 * (1000/1657,49) / 10 * 3,5 = 1835,20 * 0,6033 / 10 * 2,5 = 387,51 \text{ Punkte}$$

Mannschaftswertung der Allgemeinen Klasse und der Masters Klasse (MWAMK)

Hierzu werden die Punkte der MWAMK nach Maßgabe der niedrigsten Punktezahl auf 1000 Punkte für die niedrigste Punktezahl umgerechnet, und auf 20 % reduziert

$$MWAKT = (\text{Punkte MWAK} * (1000 / [\text{niedrigste Punkte MWAK}])) / 10 * 2$$

Tiroler Mannschaftssieger:

Ist die Summe aus den gewichteten Teilergebnissen

$$TMS = GRTM + MWKKT + MWJKT + MWAKT$$

Beispielergebnis:

$$TMS \text{ Mannschaft A} = 313,28 + 391,66 + 387,51 = 1092,45 \text{ Punkte}$$

!!! Eine Mannschaft scheint nur dann in der Mannschaftswertung auf, wenn sie in allen für die Wertung relevanten Mannschaftswertungen (KK, JK, AK) gewertet ist und an den gemischten Staffeln teilgenommen hat !!!