



Arbeitsgemeinschaft für das Österreichische Wasserrettungswesen



Foto: de Meijer

WETTKAMPF- REGELWERK

Regeln, Standards und Abläufe für die Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen und Österreichische Rettungssportwettkämpfe

Version 2022

Genehmigt mit Beschluss der ARGE ÖWRW vom 15.12.2021



Impressum

WETTKAMPF-REGELWERK

Regeln, Standards und Abläufe für die Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen und Österreichische Rettungssportwettkämpfe

Herausgeber:

Arbeitsgemeinschaft für das Österreichische Wasserrettungswesen

Autoren: Rudolf Loferer 2017–2022, Peter Heller bis 2016

Mitwirkende: Elisabeth Kellner, Carina Löscher, Markus Oblak-Gadner, Philipp Pedevilla, Gernot Reister, Harald Schlögl, Tanja Trumler, Helmut Weinberger, Katharina Woletz, Markus Zainitzer, Wolfgang Zottl

Der Inhalt dieses Regelwerks bezieht sich neben dem geistigen Eigentum der Autoren und der ARGE ÖWRW auf Quellen der ILS und DLRG.

Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge sind bis 15. September jeden Jahres per Mail an rudolf.loferer@owr.at gerne erwünscht.

Alle Rechte vorbehalten.



Inhaltsverzeichnis

1	Regeln für die Durchführung	5
1.1	Altersklasseneinteilung	5
1.2	Auszutragende Wettkämpfe/Termine	6
1.3	Allgemeines	7
1.4	Allgemeine Regeln für den Wettkämpfer	9
1.5	Persönliche Ausrüstungsgegenstände des Wettkämpfers:	10
1.6	Wettkampfpersonal	12
1.7	Allgemeine Regeln für Poolbewerbe	19
1.8	Allgemeine Regeln für Open-Water-Bewerbe:	20
1.9	Gemeinsame Bestimmungen	24
1.10	Protestformular	26
1.11	Regelungen für die Durchführung der Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen	27
1.12	DNF und DNS	29
1.13	Disqualifikationen-Pool	30
1.14	Disqualifikationen Open-Water	34
1.15	Rettungstechniken	36
1.16	Auszug aus dem Bundesgesetz für die Bekämpfung von Doping im Sport (ADGB 2007)	47
2	Pool Bewerbe	50
2.1	200-m- und 100-m-Hindernisschwimmen (Obstacle Swim)	50
2.2	100 m Kombinierte Rettungsübung (Rescue Medlay)	51
2.3	50 m Retten einer Puppe (Manikin carry)	53
2.4	100 m Retten einer Puppe mit Flossen (Manikin carry with fins)	54
2.5	100 m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter (Manikin tow with fins)	55
2.6	200 m Superlifesaver	57
2.7	2 x 12,5m Leinenwurfstaffel (Line Throw)	59
2.8	4 x 10m Leinenwurfstaffel (Line Throw Relay)	61
2.9	4 x 25 m Puppenstaffel (Manikin Relay)	63
2.10	4 x 50 m Hindernisstaffel (Obstacle Relay)	65
2.11	4 x 50 m Gurtretterstaffel (Medley Relay)	66
2.12	4 x 50 m Pool Lifesaver Relay	68
3	Open-Water Bewerbe	70
3.1	Surf Race	70
3.2	Board Race	72
3.3	Rescue Tube Rescue	75

3.4	Board Rescue	78
3.5	Surf Ski Race	81
3.6	Oceanman/Oceanwoman.....	84
3.7	Oceanman/Oceanwoman-Relay	88
3.8	Beach Flags	92
3.9	Beach Sprint	96
3.10	Beach Relay.....	98
4	SERC.....	100
4.1	Beschreibung des Bewerbs.....	100
4.2	Allgemeine Bedingungen	100
4.3	Sicherheitsbereich.....	101
4.4	Start	101
4.5	Wettkampfarena.....	101
4.6	Situation Szenarien	101
4.7	Opfer, Puppen und Umstehende.....	102
4.8	Ausrüstung.....	102
4.9	Start und Zeitmessung	102
4.10	Grundlagen der Rettung.....	103
4.11	Kampfrichter und Bewertung.....	104
4.12	Disqualifikation	105
4.13	Einspruch.....	106
5	Anhang	108
5.1	Ausstattung des Veranstalters.....	108
5.2	Persönliche Geräte des Wettkämpfers	109

Neuerungen im Regelwerk 2022

- 50m Retten einer Puppe wurde als Disziplin hinzugefügt
- 2x12,5m Leinenwurf (Line Throw) wurde zusätzlich zur Line Throw Relay hinzugefügt
- Die Melderichtlinien wurden aktualisiert
- Klarstellung zu haftenden Substanzen

1 REGELN FÜR DIE DURCHFÜHRUNG

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

1.1 Altersklasseneinteilung

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

(a) Jugendklasse: alle Wettkämpfer, die das 13. Lebensjahr bis zum Beginn des Bewerbs vollendet haben und bis zum 31.12. des Wettkampfstjahres das 17. Lebensjahr vollenden.

(b) Allgemeine Klasse: alle Wettkämpfer, die vor dem 1.1. des Wettkampfstjahres bereits das 17. Lebensjahr vollendet haben.

Wettkämpfer der Jugendklasse dürfen in der Allgemeinen Klasse starten, wenn sie bis zum Beginn des Bewerbs das 13. Lebensjahr vollendet haben. Sie dürfen jedoch für den gesamten Wettkampf NUR in einer Klasse starten.

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 in der Herrenklasse gewertet.

Ergänzendes Beispiel für die aktuellen Jahrgänge in Jahreszahlen:
Beispielwettkampf am 14. und 15.6. eines Jahres

Jahr	Klasseneinteilung
2022	Jugend-Klassen: Jahrgänge von 14.6.2009 bis 1.1.2005 Allgemeine Klassen: Jahrgänge ab 31.12.2004 und älter
2023	Jugend-Klassen: Jahrgänge von 14.6.2010 bis 1.1.2006 Allgemeine Klassen: Jahrgänge ab 31.12.2005 und älter
2024	Jugend-Klassen: Jahrgänge von 14.6.2011 bis 1.1.2007 Allgemeine Klassen: Jahrgänge ab 31.12.2006 und älter

1.2 Auszutragende Wettkämpfe/Termine

Bei einer offiziellen ÖM der ARGE ÖWRW sind die von der ARGE ÖWRW genehmigten, in der Ausschreibung vermerkten und im Reglement verzeichneten Bewerbe durchzuführen.

Folgende stehen zur Auswahl:

1.2.1 Pool Einzeldisziplinen

- Obstacle Swim
- Manikin Carry
- Rescue Medley
- Manikin Carry with Fins
- Manikin Tow with Fins
- Super Lifesaver

1.2.2 Pool Staffeln

- Line Throw
- Line Throw Relay
- Manikin Relay
- Obstacle Relay
- Medley Relay
- Pool Lifesaver Relay

1.2.3 Open-Water Einzeldisziplinen

- Surf Race
- Board Race
- Surfski Race
- Beach Flags
- Beach Sprint
- Oceanman/Oceanwoman

1.2.4 Open-Water Staffeln

- Rescue Tube Rescue
- Board Rescue
- Beach Relay
- Oceanman/Oceanwoman Relay

1.2.5 Pool Mannschaftsbewerb

- SERC (Simulated Emergency Response Competition)

Die vom Veranstalter ausgewählten Disziplinen sind bis zum 15. Jänner des Veranstaltungsjahres den Mitgliedern der ARGE Österreichisches Wasserrettungswesen nachweislich zur Kenntnis zu bringen.

Für das Kalenderjahr 2022 muss der Stichtag vom 15. Jänner außer Kraft gesetzt werden.

1.3 Allgemeines

- a) Die Organisation oder Zentralstelle, die den Wettkampf durchführt, oder das von dieser bestimmte Organisationskomitee ist verpflichtet:
- für die notwendigen Anlagen, Geräte und Ausrüstungen sowie Kommunikationsmittel zu sorgen;
 - die Wettkampfstätten vorzubereiten;
 - die erforderlichen Sicherheitsmaßnahmen zu treffen;
 - für die medizinische Betreuung zu sorgen;
 - die Eröffnung und Siegerehrung zu gestalten.
- b) Die Wettkampfstätten sind den vorliegenden Regeln und Wettkampfbestimmungen entsprechend zu wählen.
Für die Durchführung der Pool-Bewerbe soll grundsätzlich ein 50-m-Becken zur Verfügung stehen. Bei der Durchführung auf einer Kurzbahn (25-m-Becken) ist in der Ausschreibung darauf hinzuweisen.
Die Wassertemperatur in den Poolbewerben darf nicht unter 18° C und nicht über 28° C betragen.
Die Wasserqualität muss, nach den hygienischen Anforderungen der WHO (Weltgesundheitsorganisation) und den nationalen Gesetzen und Verordnungen, einem Badewasser entsprechen.
(BGBl. II Nr. 321/2012 idgF), (RL 2006/7/EG) und die Badegewässerverordnung (BGBl. II Nr. 349/2009).
- c) Die Wettkampfstätten, Sicherheitsvorkehrungen, Anlagen und Kommunikationsmittel werden von der Jury in Zusammenarbeit mit dem Organisationskomitee unter der Leitung des Hauptkampfrichters vor den Wettkämpfen kontrolliert. Geräte und Ausrüstungen werden am Wettkampftag selbst kontrolliert.
- d) Die Bahnbegrenzungen im Schwimmbecken müssen auf der Wasseroberfläche deutlich sichtbar sein. Der Verlauf der Bahn muss auch unter Wasser deutlich erkennbar sein (Streifen, Seil).
Die Breite der Bahn beträgt für alle Bewerbe max. 2,5 m.
Die Anschlagmatte der elektronischen Zeitmessung muss die Breite der Bahn aufweisen.
Die Wassertiefe für das Puppenretten muss am Ablegepunkt der Puppe zwischen 1,4 m und 3 m betragen.
- e) Die für den Wettkampf erforderlichen Geräte und Ausrüstungen müssen den allgemeinen Regeln der ARGE/ÖWRW bzw. der ILS entsprechen und vom Veranstalter nach Möglichkeit beigestellt werden.
Es ist sicherzustellen, dass keinerlei Unterschied zwischen den jeweiligen für einen Bewerb erforderlichen Geräten besteht.
Es ist daher nicht gestattet, Gurtretter unterschiedlicher Marken, Typen oder Hersteller aufzulegen. (siehe Anhang)
- f) Die Startreihenfolge und die Bahneinteilung für die Wettkämpfer werden vom Veranstalter festgelegt.
Bei einer zu nennenden Laufzeit des Wettkämpfers wird diesem eine Bahn zugeteilt, wobei die jeweils beste Zeit auf der Mittelbahn gesetzt wird. Es dürfen im Pool jedoch

pro Lauf nur max. 2 Starter derselben Mannschaft starten. Im Open-Water hat die Laufeinteilung mit Rücksichtnahme auf Laufgrößen und Zweckmäßigkeit zu erfolgen. Werden in der Nennungsliste „Nicht nachvollziehbare Zeiten“ eingetragen, steht es dem Veranstalter zu, diese Nennung in der Startliste zu setzen.

Gegen die Startliste und gegen die Reihenfolge der Bewerbe kann kein Einspruch erhoben werden.

- g) Dem Veranstalter steht es frei, die Reihenfolge der einzelnen Bewerbe festzulegen.
- h) Eine elektronische und vollautomatische Zeitmessung ist anzustreben. Wenn der Zeitpunkt des Absprungs am Sockel durch die Zeitmessanlage gemessen werden kann, zählt diese Zeit höherwertiger als die Kontrollinformation des Bahnrichters, sofern der Messwert vom Hauptwettkampfrichter als plausibel gewertet wird. Als Toleranzwert bei Staffeln dient der Faktor **–0,03 Sekunden**. Alle Starts mit noch niedrigeren Zeiten sind als Frühstart zu werten.
- i) Defekt eines Wettkampfgeräts: Sollte ein Wettkampfgerät plötzlich einen Defekt während eines Laufs aufweisen, so kann der Hauptwettkampfrichter den Betroffenen den Lauf wiederholen lassen (z. B. Riss eines Seils am Gurtretter). Ausgenommen sind persönliche Wettkampfgeräte der Sportler (Flossen, Boards ...).

1.3.1 Melderichtlinien

- a. Die zahlenmäßige Meldung der Mannschaften und der Einzelstarter ist spätestens bis einen Monat vor dem Wettkampftermin durchzuführen. Die namentliche Meldung, unter Angabe der Schwimmzeiten, ist bis 1 Woche vor dem Wettkampf möglich.
- b. Werden keine Schwimmzeiten angegeben, so werden die gemeldeten Wettkämpfer vom Veranstalter in den langsameren Läufen gesetzt.
- c. Nach der ordentlichen namentlichen Meldung erhält der Wettkämpfer durch den Veranstalter eine Startnummer zugeteilt. Diese zugewiesene Startnummer gilt für alle Wettkämpfe (Pool & Open Water) als Unterscheidungsmerkmal.
- d. Die namentliche Nennung für die Staffeln erfolgt aus den im Meldeverfahren genannten Mannschaftsmitgliedern.
- e. Nach Abschluss der Meldefrist können Sportler nur noch direkt, samt aller Meldungen, durch andere Sportler ersetzt werden („Tausch“). Änderungen der Meldezeiten oder Zusatzmeldungen sind nach Ende der Meldefrist nicht mehr zulässig. Ein Tausch muss bis spätestens 30 Minuten vor Start des ersten Bewerbs gemeldet werden, ansonsten ist auch dieser nicht mehr zulässig.
- f. Eine Umbesetzung der Staffeleinteilung ist ohne Meldung bis zum Aufruf zum Vorstart jederzeit möglich. Ausgenommen davon sind Mannschaften, die im KO-System weiterrückten. In den Ergebnislisten und Startlisten werden diese Änderungen nach Beginn des Wettkampfs aufgrund der fehlenden Meldepflicht nicht mehr aktualisiert.

1.4 Allgemeine Regeln für den Wettkämpfer

- a. Startberechtigt sind nur Wettkämpfer, die im Besitz eines Österreichischen Rettungsschwimmabzeichens (ÖRSA) sind. Ist die Veranstaltung für eine internationale Beteiligung ausgeschrieben, so haben Ausländer eine äquivalente Ausbildung nachzuweisen.
- b. Es ist untersagt, einen Wettkämpfer in irgendeiner Weise zu begünstigen oder bei der Durchführung der einzelnen Bewerbe zu unterstützen.
- c. Es gelten in allen Fällen, welche die Wettkampfstätten, die Ausrüstung und die Wettkampfbekleidung betreffen, die internationalen Regeln der FINA und der ILS. Notwendige Ausnahmen müssen von der ARGE ÖWRW genehmigt und bekannt gegeben werden.
- d. Jede Mannschaft hat im Wettkampf einheitliche Schwimmhauben zu tragen. Dies gilt auch für Helfer, die in einem Bewerb eingebunden sind. (Bsp.: Helfer beim Halten der Puppe „Manikin Tow with Fins“)
Es können vom Veranstalter für die gemeldeten Starter Schwimmhauben zur Verfügung gestellt werden. Es muss jedoch sichergestellt sein, dass die eindeutige unverwechselbare Zuordnung zu einer Mannschaft gegeben ist.
- e. Die Verwendung von Haftbändern (Tapes) und sonstige haftende Substanzen ist nach Richtlinien der ILS an Körperstellen erlaubt, die nicht unmittelbar mit dem Bewerb in direktem Zusammenhang stehen.
Bsp.: Hände müssen beim Puppenretten frei sein. Tapes sind vor dem Wettkampf beim Hauptwettkampfrichter zu melden. Dieser entscheidet im Zweifel über die Zulässigkeit. Haftende Substanzen an Borads, Skis und Paddel sind von dieser Regelung nicht betroffen und erlaubt.
- f. Bei Poolbewerben gelten die derzeit aktuellen ILS-Regeln bzw. die in diesem Regelwerk angeführten Regeln zur Rettung einer Puppe. Notwendige Ausnahmen müssen von der ARGE ÖWRW genehmigt und bekannt gegeben werden.

1.5 Persönliche Ausrüstungsgegenstände des Wettkämpfers:

Es gelten in allen Fällen, die Ausrüstung und die Wettkampfbekleidung betreffend, die internationalen Regeln der FINA und der ILS.

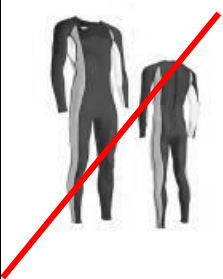
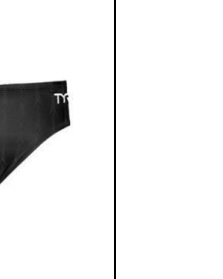
1.5.1 Schwimmanzug

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

- Schwimmanzüge haben den moralischen Wertevorstellungen zu entsprechen. Sie dürfen nicht gegen den guten Geschmack verstoßen.
- Schwimmanzüge dürfen keine transparenten Stellen aufweisen.

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

Nicht wasserdurchlässige (z. B. Kälteschutzanzug-Typ) Materialien sind verboten. Kälteschutzanzug siehe Open-Water-Richtlinien.

Männer Schwimmanzüge					
Volle Länge	Lang	Lange Beine	Knielänge	Halblang	Short
nicht erlaubt	nicht erlaubt	nicht erlaubt	erlaubt	erlaubt	erlaubt
					
Damen Badeanzüge					
Volle Länge	Geschl. Rücken	Knielang, offener Rücken	Kurz, offener Rücken	Zweiteiler	
nicht erlaubt	nicht erlaubt	erlaubt	erlaubt	erlaubt	
					

1.5.2 Schwimmbrillen

(Goggles): sind erlaubt.

1.5.3 Schwimmkappe

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

1.5.4 Flossen

Die zum Wettkampf zugelassenen Flossen dürfen folgende Abmessungen nicht überschreiten:

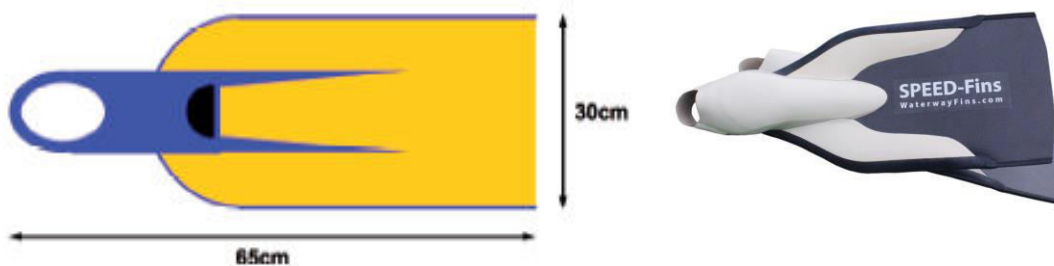
Länge der Flosse: 65 cm inklusive Fußteil und Fersenband (s. Zeichnung)

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. Außerdem muss es so eingestellt sein, wie es im Wettkampf verwendet wird bzw. wurde (z. B. Taucherflossen).

Es ist erlaubt, Neopren- oder andere Socken unter den Flossen zu tragen.



In den Klassen männliche/weibliche Jugend dürfen NUR Gummi-, Silikon- oder Weichkunststoff-Flossen verwendet werden.

1.5.5 Board

Das Board hat den Regeln der ILS zu entsprechen.

1.6 Wettkampfpersonal

1.6.1 Verhaltenskodex

Die Personen des Wettkampfpersonals dürfen bei einer teilnehmenden Mannschaft nicht als Trainer fungieren oder auf sie auf ähnliche Weise unterstützen.

Meetings: Das Wettkampfpersonal muss an den entsprechenden Briefings teilnehmen.

Kleidung: Das Wettkampfpersonal muss entsprechend einheitliche und gut sichtbare Kleidung tragen, um eindeutig erkannt zu werden

1.6.2 Bewerbsleiter

Der Bewerbsleiter ist für die Organisation des Wettbewerbs innerhalb der im ARGE Regelwerk und im Organisationskomitee festgelegten Parameter verantwortlich. Der Bewerbsleiter kümmert sich um alle Fragen und vertritt das Organisationskomitee vor Ort.

1.6.3 Organisationskomitee

Das Organisationskomitee wird gebildet, um den Wettkampf zu organisieren. Das Technische Wettkampfpersonal wird bestellt durch das Organisationskomitee.

1.6.4 Anmerkungen

Bei kleineren Wettbewerben kann es angebracht sein, einige Funktionen des Wettkampfpersonals zu kombinieren, sofern die Gewährleistung der Sicherheit nicht beeinträchtigt wird.

Die an einem Wettbewerb Beteiligten müssen sich jederzeit der Sicherheit und des Wohlergehens von Wettkämpfern, Wettkampfpersonal und anderem Personal bewusst sein und unverzüglich Bedenkliches melden.

1.6.5 Technisches Wettkampfpersonal

1.6.5.1 Der Hauptwettkampfrichter

- ist in Zusammenarbeit mit dem Organisationskomitee für alle Angelegenheiten im Zusammenhang mit der tatsächlichen Durchführung des Wettbewerbs verantwortlich, deren endgültige Regelung nicht durch die ARGE-Regeln abgedeckt ist. Der Hauptwettkampfrichter setzt auch die Regeln und Vorschriften, die für den Wettbewerb oder die Veranstaltung gelten, um.
- hat die Befugnis, den Wettbewerb ganz oder teilweise auszusetzen und diese Entscheidung an den Sicherheitsbeauftragten und den Wettbewerbsausschuss (??; wer ist das?) weiterzuleiten.
- ist für die Durchführung von Vor- und Nachbesprechungen für Wettkampfpersonal, Teammanager/Trainer bzw. Wettkämpfer verantwortlich.
- ist außerdem für die Durchführung und das Programm des Wettbewerbs, einschließlich Teilnahmebedingungen, Zeitplänen, Gebietslayouts, Sonderveranstaltungen, Sicherheits- und Notfallmaßnahmen zuständig.

- kann Änderungen am Programm vornehmen, die er für notwendig erachtet. Er muss diese unverzüglich an das Wettkampfpersonal und die Teammanager weiterleiten. Bei Änderungen muss die Sicherheit und das Wohlergehen von Wettkämpfern und vom Wettkampfpersonal berücksichtigt werden.
- ist für die Prüfung und Beurteilung von Einsprüchen, Protesten und Regelverstößen verantwortlich. Gegen jede getroffene Entscheidung kann Berufung eingelegt werden.
- berücksichtigt und beurteilt jedes unangebrachte Verhalten während des Wettbewerbs oder der Veranstaltung und leitet weitere Schritte ein.
- Kann bei Bedarf die Befugnis ausüben, einen Wettkämpfer zu disqualifizieren oder zu bestrafen. Der Hauptwettkampfrichter ist nicht verpflichtet, damit bis zum Abschluss des betreffenden Bewerbs zu warten.

1.6.5.2 Stellvertretender Hauptwettkampfrichter

Der stellvertretende Hauptwettkampfrichter muss, falls er ernannt wird:

- bei der Durchführung und Organisation des Wettbewerbs unterstützen und in Abwesenheit des Hauptwettkampfrichters seine Funktion übernehmen.
- die Kontrolle über einen bestimmten Bereich des Wettbewerbs in Funktion des Hauptwettkampfrichters oder in einer der ihm zugewiesenen Funktionen übernehmen.

1.6.5.3 Wettkampfberater – „Competition Liaison Officer“

Die Wettkampfberater müssen, falls sie ernannt werden:

- in Kontakt mit Wettkämpfern, Trainern, Teammanagern und dem Wettkampfpersonal stehen, um Unterstützung zu leisten und alle Regeln und Fragen im Zusammenhang mit der Durchführung der Veranstaltungen zu kommunizieren.
- so positioniert sein, dass sie für Wettkämpfer, Trainer und Teammanager zugänglich sind.
- den Hauptwettkampfrichter oder den Bewerbsleiter über alle Bedenken von Wettkämpfern, Trainern und Teammanagern in Bezug auf die Durchführung von Veranstaltungen, Kurse oder Sicherheitsfragen informieren.
- bereitstehen, um Wettkämpfern, Trainern und Teammanagern Anleitung zum Protest- und Einspruchsverfahren zu geben und als Mediator zum Hauptwettkampfrichter die Verbindung aufzubauen.
- sich jederzeit der Sicherheit und des Wohlergehens von Wettkämpfern, dem Wettkampfpersonal und anderen am Wettbewerb beteiligten Mitarbeitern bewusst sein und alle Bedenken unverzüglich dem Sicherheitsbeauftragten bzw. dem Hauptwettkampfrichter melden. Wenn es sich um ein katastrophales Ereignis handelt, kann der Wettkampfberater eine sofortige Aussetzung des Bewerbs anordnen und die Angelegenheit unverzüglich an den Hauptwettkampfrichter weiterleiten.

1.6.5.4 Technischer Überprüfer - „Scrutineer Coordinator“

Der Scrutineer-Koordinator muss, falls er ernannt wird:

- unter der Aufsicht des Hauptwettkampfrichters handeln.
- für die Kontrolle und Organisation der Messausrüstung und der technischen Ausrüstung verantwortlich sein, um sicherzustellen, dass alle Boards, Skis, bzw. Geräte, die in Betrieb sind, den im ARGE Regelwerk genehmigten aktuellen Spezifikationen entsprechen.
- Inspektionen durchführen und untersuchen, ob die Ausrüstung, die der Wettkämpfer in die Wettkampfarena verwendet, zugelassen ist.
- Kontakt mit dem Hauptwettkampfrichter über Verstöße und Bedenken von Wettkämpfern, Teammanagern oder Trainern aufnehmen.

1.6.5.5 Sprecher

Der Sprecher muss, falls er ernannt wird:

- unter der Aufsicht des Hauptwettkampfrichters handeln
- Wettkampfinhalte öffentlich bekannt machen und durch den Wettkampf führen. Der Sprecher arbeitet auch mit dem Sicherheitsbeauftragten zusammen, um Gesundheits- und Sicherheitsmeldungen in Notfällen zu verbreiten.
- der Einrichtung der Tonsysteme und verschiedener Geräte beitragen.
- sicherstellen, dass Zuschauer, Teilnehmer, Trainer, Manager, das Wettkampfpersonal und Mitarbeiter zuverlässig über den Fortschritt der Wettbewerbe informiert werden.
- über Änderungen im Zeitplan informieren.
- Ankündigungen, die vom Hauptwettkampfrichter, Sicherheitsbeauftragten oder vom Organisationskomitee stammen, durchsagen.
- die Siegerehrungen moderieren

1.6.5.6 Zielrichter oder Einlaufrichter

Die Zielrichter müssen:

- die Reihenfolge der Wettbewerber bestimmen, die das Ziel erreichen.
- Verstöße gegen Regeln dem Hauptwettkampfrichter melden.
- sich möglichst auf beiden Seiten der Ziellinie von den Zielmasten entfernt positionieren, um eine möglichst ununterbrochene Sicht auf das Ziel zu gewährleisten.
- sich gegebenenfalls auf Beurteilungshilfen (z. B. Video) berufen, um ein Ergebnis zu bestimmen.
- bei Abweichungen eine Mehrheitsentscheidung unter Aufsicht des Hauptwettkampfrichters treffen.
- die Ergebnisse notieren und melden.
- nach Möglichkeit und nach Feststellung der Ergebnisse die Ergebnisse dem Wettkämpfer mitteilen.
- bei der Einrichtung des Zieleinlaufs unterstützen.

1.6.5.7 Bahnrichter

Die Bahnrichter müssen:

- den Wettkämpfer in der ihnen zugewiesenen Bahn beobachten.
- Verstöße gegen die Regeln dem Hauptwettkampfrichter melden.

Hinweis: Teilnehmer oder Teams können erst bestraft werden, wenn der Verstoß dem Hauptwettkampfrichter gemeldet wurde.

1.6.5.8 Wenderichter

Die Wenderichter müssen, falls sie ernannt werden:

- den Wettkämpfer in der ihnen zugewiesenen Bahn beobachten.
- Verstöße gegen die Regeln dem Hauptwettkampfrichter melden.

Hinweis: Teilnehmer oder Teams können erst bestraft werden, wenn der Verstoß dem Hauptwettkampfrichter gemeldet wurde.

1.6.5.9 Kursrichter

Die Kursrichter müssen:

- den Verlauf des Bewerbs beobachten
- sich so weit wie möglich in einer erhöhten Position oder in einem Boot bei Open-Water Disziplinen befinden, um eine konstante Sicht auf den Bewerb zu erhalten.
- Sicherheitsbedenken oder Rettungssituationen unverzüglich dem Hauptwettkampfrichter melden
- am Boot auch als Rettungsboot fungieren.
- Verstöße gegen die Regeln beobachten, notieren und dem Hauptwettkampfrichter melden.
- die Ausrichtung aller Bojen vor Beginn und während des Wettbewerbs und insbesondere, wenn sich die Bedingungen ändern, überprüfen.

1.6.5.10 SERC Kampfrichter

Die SERC Kampfrichter müssen:

- den Verlauf des SERC beobachten
- die Rettung des einem SERC Kampfrichter jeweils zugeteilten Opfers beobachten und bewerten

1.6.5.11 Zeitnehmer

Zeitnehmer für elektronische Zeitmessanlagen können eingebunden werden, um die Platzierung zu beurteilen und sie zu bestätigen.

Das Wettkampfkomitee benennt nach eigenem Ermessen vor dem Wettkampf, aus welcher Quelle das endgültige Ergebnis ermittelt wird.

Je nach Bedarf können bei einem Wettbewerb verschiedene Geräte verwendet werden, um die endgültige Entscheidung zu treffen.

1.6.5.12 Zeitnehmungsrichter

Die Zeitnehmungsrichter müssen:

- dem Hauptwettkampfrichter gegenüber verantwortlich sein.
- speziell als Zeitnehmer für den ihnen zugewiesenen Bereich fungieren.
- ihre Ergebnisse aufzeichnen und melden.

1.6.5.13 Aufzeichnungsrichter

Die Aufzeichnungsrichter müssen:

- unter der Leitung des Hauptwettkampfrichters handeln.
- Kontakt mit dem Vorstarter aufnehmen und ggf. bei der Auslosung der Startposition behilflich sein.
- die Reihenfolge, in der jeder platzierte Teilnehmer oder jedes Team bewertet wurde, notieren und sicherstellen, dass bei Staffeln alle Mitglieder des Teams aufgezeichnet werden.
- eine Aufzeichnung der Ergebnisse und Disqualifikationen führen und sicherstellen, dass die Ergebnisse weitergeleitet werden.

1.6.5.14 Starter

Der Starter muss:

- mit dem Check Starter zu dem Zeitpunkt, zu dem der Hauptwettkampfrichter die Teilnehmer übergibt, die alleinige Zuständigkeit für die Teilnehmer für den Start, einschließlich etwaiger Informationen zu den Kursbedingungen, haben.
- an einer geeigneten Position sein, um zu beobachten, dass die Startbedingungen fair sind und das Signal des Starts vernommen werden kann.
- den Wettkämpfern ein angemessenes Signal geben, dass ein Start unmittelbar bevorsteht.
- die Teilnehmer durch ein Pfeifsignal, einen zweiten Schuss oder auf andere Weise informieren, wenn nach ihrer oder der Meinung des Check Starters der Start ungerecht war.
- die Befugnis haben, einen Wettbewerber zu disqualifizieren oder zu eliminieren, weil er den Start abgebrochen oder seine Befehle missachtet hat.
- alle Disqualifikationen weiterleiten.
- sicherstellen, dass Teilnehmer, Rettungsboote, Richter und Ausrüstung vor Beginn der Veranstaltung korrekt positioniert sind
- Fragen zu den Veranstaltungsbedingungen an den Hauptwettkampfrichter weiterleiten.

1.6.5.15 Check Starter

Der Check Starter muss, falls er ernannt wird:

- in Verbindung mit dem Starter arbeiten.
- für das Ereignis angemessen, im Idealfall gegenüber vom Starter positioniert sein und signalisieren, wenn die Teilnehmer startbereit sind.
- dafür verantwortlich sein, Wettbewerber per Pfeifsignal oder auf andere Weise zurückzurufen, wenn die Startbedingungen verletzt wurden oder der Start unfair war.

1.6.5.16 Vorstarter

Der Vorstarter soll:

- unter der Aufsicht des Hauptwettkampfrichters handeln.
- verantwortlich sein, dass die Teilnehmer laut Startliste vollständig sind und die Teilnehmer in korrekter Reihenfolge zusammengestellt werden, bevor sie zur Startlinie gehen.
- die Startaufstellung, wenn notwendig, auslösen.
- sicherstellen, dass alle Wettbewerber die entsprechenden allgemeinen Wettbewerbsregeln einhalten.
- den Hauptwettkampfrichter über Verstöße oder Unregelmäßigkeiten informieren.
- sicherstellen, dass die Teilnehmerzahlen den Teilnehmerbeschränkungen für die Veranstaltung entsprechen.

1.6.5.17 Jury

Die Jury setzt sich wie folgt zusammen: je einem Vertreter jeder Organisation und einem Vertreter jeder Zentralstelle, dem Bewebsleiter und dem Hauptwettkampfrichter. Teammanager einer Gastmannschaft können anstelle einer Organisation bzw. Zentralstelle als Jurymitglieder fungieren.

Den Vorsitz in der Jury übernimmt der Vertreter der veranstaltenden Organisation.

Eine Entscheidung wird durch STIMMENMEHRHEIT gefällt. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden der Jury. Die Jurymitglieder der im Protest betroffenen Zentralstellen oder Organisationen haben KEIN STIMMRECHT.

Regeländerungen obliegen ausschließlich der ARGE für Österreichisches Wasserrettungswesen und dürfen daher weder durch die Jury noch durch Mannschaftsführer durchgeführt werden.

Änderungsvorschläge müssen jeweils bis spätestens 31. Oktober eines Kalenderjahres bei der ARGE durch einen ARGE-Vertreter eingebracht werden, um rechtzeitig behandelt zu werden. Regeländerungen werden bis Ende Jänner des darauffolgenden Kalenderjahrs im Regelwerk veröffentlicht und treten mit der Veröffentlichung in Kraft.

1.6.5.18 Sicherheitsbeauftragter

Der Sicherheitsbeauftragte muss, falls er ernannt wird:

- ab der Planungsphase und während des Verlaufs der Veranstaltung für die Sicherheit sorgen.
- bei Ereignissen, die mit der Sicherheit nicht mehr vereinbar sind, den Bewerb bzw. die Veranstaltung stoppen.

1.6.5.19 Medizinisches Personal

Das Medizinische Personal muss:

- für die Dauer des Wettkampfs allen Hilfsbedürftigen helfen und im Notfall die Rettungskette in Gang setzen

1.6.5.20 Medienkoordinator

Der Medienkoordinator muss, falls er ernannt wird:

- die Veranstaltung medial betreuen
- Bildmaterial erstellen bzw. erstellen lassen

1.7 Allgemeine Regeln für Poolbewerbe

1.7.1 Start

Die Einstartregel (gilt für alle Bewerbe)

- Der Vorstarter überprüft vor dem Start die ordnungsgemäße Bekleidung des Wettkämpfers.
- Auf das Signal des Starters (langer Pfiff) haben die Wettkämpfer auf die Plattform zu steigen/den Startplatz einzunehmen und dort zu verharren.
- Auf das Kommando des Starters „Take your marks“ („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.
- Ist der Wettkampf international ausgeschrieben und nehmen Wettkämpfer aus Ländern außerhalb des deutschen Sprachraumes teil, so ist das Startkommando auf Englisch „**Take your marks**“ 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 wird jedoch unmittelbar nach dem Lauf durch den Wettkampfleiter disqualifiziert. Die erfolgte Disqualifikation muss, vor einem nachfolgenden Startverfahren, durch den Platzsprecher verlautbart werden.

Ausnahme: Verzögert ein Wettkämpfer das Startverfahren, so bricht der Starter/Hauptwettkampfrichter das Startprocedere ab und erteilt dem Verursacher eine einmalige Verwarnung. In diesem Falle hat der Starter das Startverfahren durch Mehrfachpfeife abubrechen, die Fehlstartleine muss gelöst werden, und nach Aussprechen der Verwarnung ist ein neues Startprocedere einzuleiten. Bei einer nochmaligen Verzögerung wird der Lauf gestartet und der neuerliche Verursacher mit DSQ bestraft.

Ein Wettkämpfer muss seinen Bewerb in derselben Bahn beenden, in der er gestartet ist. Verlässt ein Wettkämpfer während des Bewerbs 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 mit DSQ zu bestrafen.

Bei Behinderung kann der betroffene Wettkämpfer den Bewerb wiederholen, wenn er möchte. Die Entscheidung, ob es sich um eine Behinderung handelte, liegt beim Hauptwettkampfrichter.

Der Über-Kopf-Start ist zulässig. Das Startprocedere muss vom Veranstalter vor dem Wettkampf besprochen werden.

1.8 Allgemeine Regeln für Open-Water-Bewerbe:

1.8.1 Allgemeines

- a. Für die Durchführung der Open-Water-Bewerbe ist grundsätzlich ein Freiwasser erforderlich.
- b. Bojen für Open-Water-Bewerbe müssen auf der Wasseroberfläche deutlich sichtbar sein.
- c. Es obliegt dem Veranstalter, die Laufobergrenzen geringfügig zu überschreiten bzw. mehr Bojen bei Staffeln zu setzen als vorgesehen, um den Ablauf zu beschleunigen.
- d. Vor Wettkampfbeginn und vor jedem Wettkampftag wird die Wettkampfstätte samt Bojen-Platzierung durch die Jury abgenommen. Ein Einspruch gegen die Wettkampfstätte ist dadurch nicht möglich.
- e. Bei den Open-Water-Bewerben ist die zugewiesene Startnummer auf der Außenseite der beiden Oberarme des Wettkämpfers mit wasserfestem Stift deutlich sichtbar anzubringen. Wird ein Kälteschutzanzug verwendet, ist die Startnummer am Oberarm, auf der Brust oder auf der Badehaube anzubringen.
- f. Kälteschutzanzüge (Neopren oder ähnliche Materialien) sind erst bei einer Wassertemperatur von 18° C oder darunter erlaubt, oder wenn der Hauptwettkampfrichter in Absprache mit dem medizinisch verantwortlichen Arzt/ Berater aufgrund des Wind-Chill-Faktors (mögl. Unterkühlung) diese Temperatur als zu gefährlich einschätzt. Bei einer Wassertemperatur von 13° C und darunter ist der Start ohne einen Kälteschutzanzug (Wetsuit) NICHT erlaubt.
 - Kälteschutzanzüge dürfen an ihrer dicksten Stelle nicht mehr als 5 mm dick sein. Die erlaubte Toleranz beträgt 0,3 mm.
 - Kälteschutzanzüge, die durch Belüften einen Auftrieb erzeugen, sind nicht regelkonform und daher nicht zulässig.
 - Kälteschutzanzüge dürfen nur in „Open Water“-Bewerben verwendet werden.

1.8.2 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 auf Aufforderung „Wettkämpfer an den Start“ die Teilnehmer des jeweils folgenden Laufes für den Start frei.
- Auf das Kommando des Starters „On your marks“ („Auf die Plätze“) haben sich die Wettkämpfer hinter der Startlinie aufzustellen.
- Auf das Kommando „Set“ (Fertig) 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 den Worten ZURÜCK abbrechen und einen neuen Start beginnen.

1.8.2.1 Disqualifikationen beim Start

- Ein Wettkämpfer, der sich nach dem Kommando „Set“ („Fertig“) 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 „Set“ („Fertig“) durch Geräusche oder durch Reden andere in ihrer Startvorbereitung stört, wird disqualifiziert.
- Der Starter hat alle Startverfehlungen dem Hauptwettkampfrichter zur weiteren Entscheidung zu melden. NUR der eingeteilte Hauptwettkampfrichter darf eine Disqualifikation verfügen.

1.8.2.2 Entscheidungen des Starters

Gegen Entscheidungen des Starters gibt es keinen Einspruch.

1.8.3 Zieleinlauf

- Bei Disziplinen, bei denen der Wettkämpfer durch Laufen ins Ziel kommen muss, hat dies in einer aufrechten Position im Sinne einer Laufbewegung zu geschehen. Der Wettkämpfer wird gewertet, sobald der Brustkorb die Ziellinie kreuzt. Hechtsprünge sind beispielsweise nicht zulässig.
- 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.
- Bei einer „Chip-Zeitnehmung“ zählt nicht der Brustkorb, sondern der Transponder.

1.8.4 Behinderung

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

1.8.5 Feststellen der Wassertemperatur

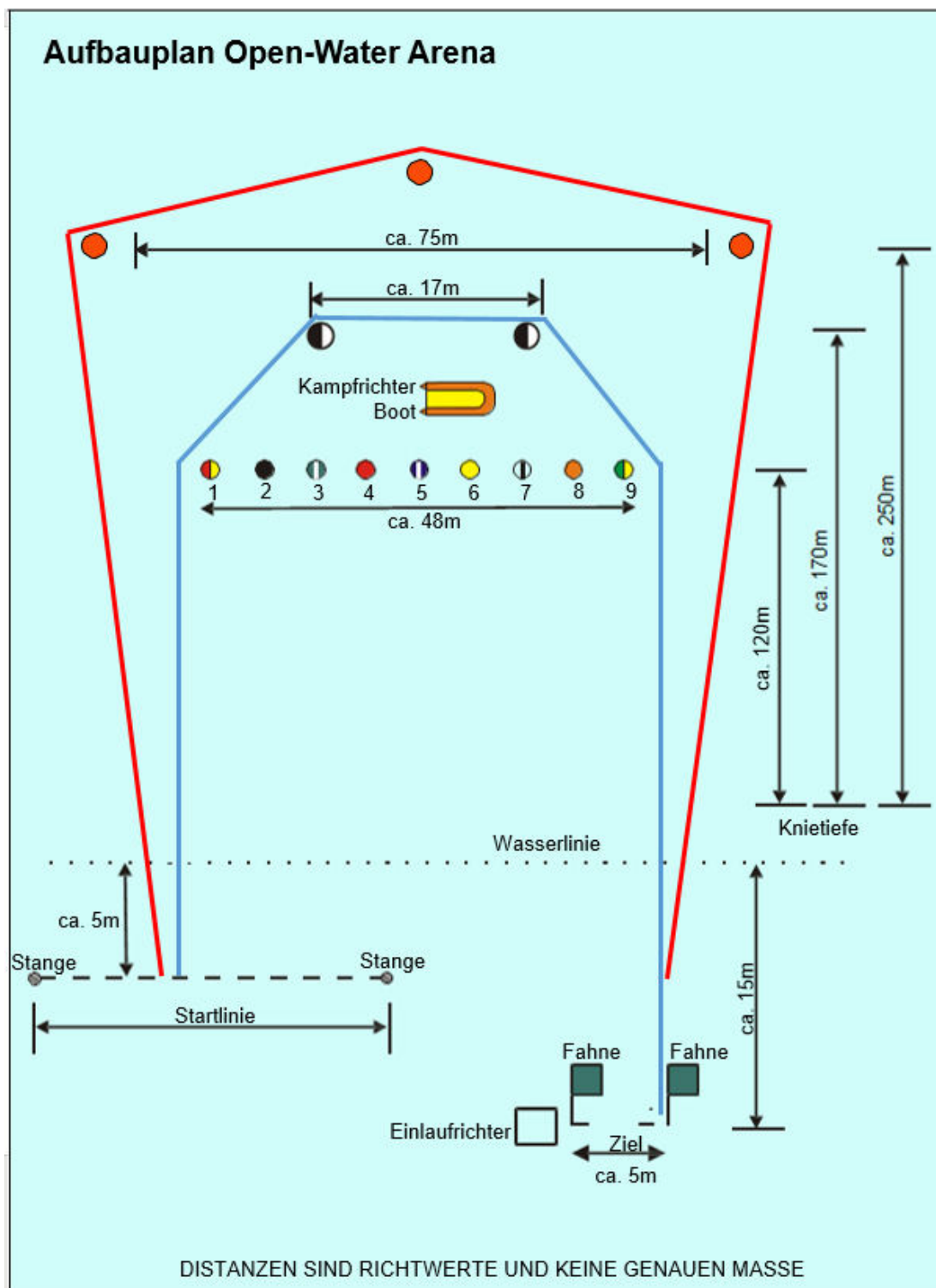
Die Temperaturmessung erfolgt in einer Wassertiefe von 30 cm unter der Wasseroberfläche. Verantwortlich für die Temperaturmessung ist der Hauptwettkampfrichter. Alleine diese Messung ist gültig.

1.8.6 Gerät

Das für den Wettkampf erforderliche Gerät muss den allgemeinen Regeln der ILS entsprechen. Der Veranstalter stellt sicher, dass erforderliches Wettkampfgerät (ausgenommen persönliche Ausrüstung) aufliegt.

1.8.7 Aufbauplan Open-Water Arena

Dieser Aufbauplan dient als Empfehlung zur Durchführung der Österreichischen Meisterschaften. Die Streckenführung kann ortsspezifisch abweichen.

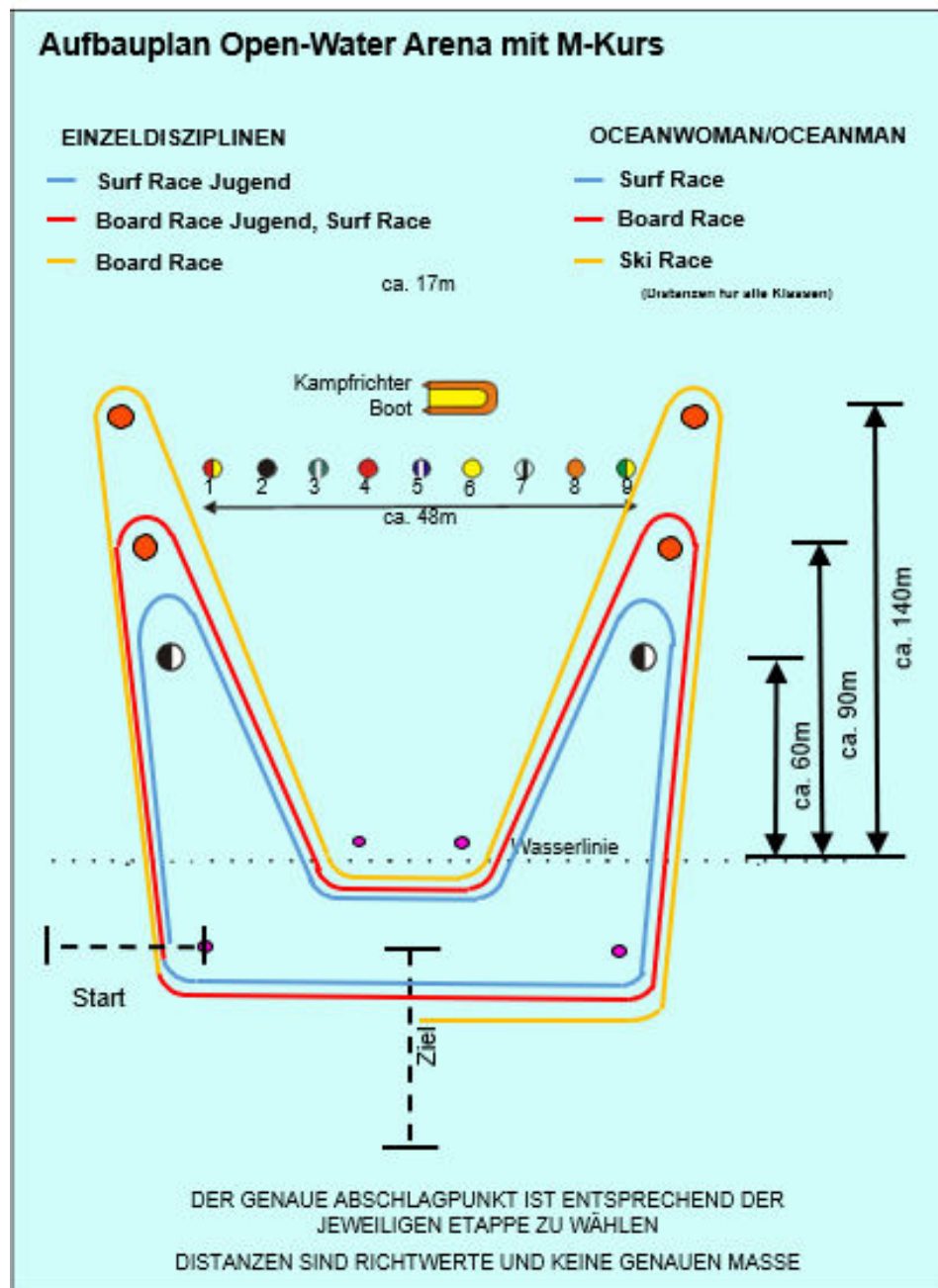


1.8.8 Aufbauplan Open-Water Arena im M-Kurs

Diese besondere Form des Kurses kann vom Veranstalter anstatt des üblichen Kurses angewendet werden. Der M-Kurs ist für die Disziplinen Surface, Boardrace, Surfski Race, Oceanman/Oceanwoman und Oceanman-/Oceanwoman-Relay möglich.

Der Vorteil gegenüber dem regulären Kurs liegt darin, dass man bei kleineren Seen mit weniger Platz die Bewerbe regulär durchführen kann. Außerdem ergibt sich für die Zuschauer bei der Wende ein spannenderes Rennen.

Die beiden Wendefahnen sollten sich im Wasser, nahe der Wasserlinie, in einem Abstand von wenigen Metern befinden. Die Fahnen können auch durch Bojen ersetzt werden.



Für die Disziplin Oceanman-/Oceanwoman Relay ist die Laufarena entsprechend der Skizze am Ende hinzuzufügen.

1.8.9 Änderung der Streckenführung und Streckenlänge

Bei Wettkämpfen kann der Veranstalter von der Streckenführung, der Streckenlänge bzw. der Start- und Ziellinie aufgrund von Ortsgegebenheiten abweichen. Er hat wesentliche Änderungen jedoch in der Ausschreibung bekannt zu geben.

1.8.10 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 Bewerbungsleitung und der Jury zugänglich.

Es ist erlaubt, auf privaten Boards Videokameras zu montieren. Am Schwimmer selbst, an anderen Bekleidungen und Geräten ist ein Mitführen untersagt.

1.9 Gemeinsame Bestimmungen

1.9.1 Disqualifikationen

Wird ein Wettkämpfer aufgrund eines Regelverstoßes disqualifiziert, so ist nach Beendigung des Laufes der Grund des DSQ durch den Hauptwettkampfrichter oder einen seiner Stellvertreter direkt dem Sportler zu verlautbaren.

1.9.2 Einsprüche

Wenn der Sportler und/oder der Teammanager nicht mit der Disqualifikation einverstanden ist, so hat folgender Instanzenweg stattzufinden:

1. Mündlich beim Hauptwettkampfrichter (dieser berät zum DSQ und informiert anhand des Regelwerks)
2. Schriftlich beim Hauptwettkampfrichter (nach einem mündlichen Gespräch kann schriftlich Protest nach den untenstehenden Erfordernissen eingelegt werden)
3. Jury wird einberufen und entscheidet

1.9.2.1 Frist

- Die Frist für einen Einspruch beginnt mit der direkten Verlautbarung beim Sportler oder spätestens durch Aushang.
- Die Frist endet 15 Minuten nach der vom Hauptwettkampfrichter unterzeichneten und mit der Aushangzeit vermerkten Veröffentlichung der Ergebnisliste.

1.9.2.2 Erfordernisse

Der mündliche und schriftliche Protest muss innerhalb dieser Zeit eingebracht werden. Der schriftliche Protest hat folgende Erfordernisse:

- Schriftlich mit der Darstellung des Sachverhaltes

- Mit Begründung des Einspruchs samt DSQ-Code(s)
- Mit der von der ARGE ÖWRW festgelegten Protestgebühr von EUR 50
- Private Videoaufzeichnungen können vom Protestführer als Beweismittel in Ergänzung zur schriftlichen Darstellung eingebracht werden. Der Protestführer hat das Video mit einem Abspielgerät vorzulegen, sodass der Hauptwettkampfrichter und die Jurymitglieder diesen Beweis ohne weitere technische Hilfsmittel ansehen können. Ist die relevante Situation nicht eindeutig sichtbar oder bestehen sonst Zweifel über die Relevanz der Videoaufzeichnungen, kann dieses Beweismittel abgelehnt werden.

Der Einspruch wird in weiterer Folge von der Jury behandelt und dem Protestführenden mündlich oder schriftlich mitgeteilt. Gegen den Entscheid der Jury ist kein weiteres Rechtsmittel zulässig.

Wird dem Einspruch stattgegeben, so wird die Protestgebühr zurückerstattet. Entscheidet die Jury gegen den Einspruch, so verfällt die Protestgebühr zugunsten des Veranstalters. Ein nachträglich eingebrachtes Beweismittel ist nicht zulässig.

1.9.3 Regeländerungen außerhalb der Frist:

Wenn besondere Umstände eintreten, die eine Nachjustierung von Regeln notwendig machen, so kann die ARGE ÖWRW auch kurzfristig Regeln ändern. Diese Änderungen müssen unverzüglich und nachweislich den Organisationen zur Kenntnis gebracht werden und treten 14 Tage nach Aussendung in Kraft.

1.9.4 Nummerierung der Strafenkataloge

Die in den Strafenkatalogen angeführten Vergehen entsprechen dem internationalen Reglement. Bei Regelverstößen werden diese Nummerierungen als Erklärung in der Ergebnisliste angeführt.

1.10 Protestformular

Proteste müssen mit dem aktuell gültigen ARGE ÖWRW-Regelwerk abgestimmt eingebracht werden. Die jeweilige Protestgebühr ist dafür zu entrichten.

Wettkämpfer/Team: _____

Bewerb: _____ Klasse: _____

Bahn/Lauf/Startposition: _____ Datum/Uhrzeit: _____

Wir protestieren gegen: (DQ-Code anführen)

Wettkämpfer (Unterschrift) Mannschaftsführer (Unterschrift)

Nur vom Hauptwettkampfrichter auszufüllen

Ergebnisse schriftlich veröffentlicht um (genaue Zeit):

Mündl. Protest entgegengenommen von: Position des KR: Zeit:

Schriftl. Protest entgegengenommen von: Position des KR: Zeit:

Entscheidung: ☐ Stattgegeben (Protest haltbar) ☐ Abgewiesen (Regel gegen Protest)

☐ Disziplinarer Ausschluss

Kommentar:

Hauptwettkampfrichter (Unterschrift):

Entscheidung dem Wettkämpfer/Mannschaftsführer mitgeteilt: (Uhrzeit)

Unterschrift des Vorsitzenden der Jury:

1.11 Regelungen für die Durchführung der Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen

Die Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen werden als Einzel- und Mannschaftsbewerbe durchgeführt, wobei sowohl die Pool- als auch die Open-Water-Bewerbe gemeinsam ausgetragen sind.

Eine Mannschaft besteht aus 4–5 Wettkämpfern.

Den Wettkämpfern steht es frei, an welchen Disziplinen sie teilnehmen. Man kann beispielsweise an einer oder an mehreren Einzeldisziplinen teilnehmen.

Jeder Wettkämpfer muss jedoch mindestens eine Einzeldisziplin (egal ob Pool oder Open-Water) abwählen. Bei Staffeln darf, sofern alle Voraussetzungen erfüllt sind, immer gestartet werden. Man kann, muss aber nicht zwingend starten. Die Anzahl der Starts ist für die Gesamtwertung nicht entscheidend.

1.11.1 Ermittlungsverfahren/Punktewertung – Pool

Aufgrund der gemessenen Zeiten ergibt sich eine Reihung, nach der folgende Punkte vergeben werden (20/18/16/14/13/12/11/10/8/7/6/5/4/3/2/1 Punkte), wobei der Erstplatzierte 20 Punkte und der 16.-Platzierte einen Punkt erhält. Bei gleicher Zeit erhalten die Zeitgleichen jeweils dieselbe Punktezahl. Die nachfolgenden Plätze werden dann nicht besetzt. Eine weitere Reihung über die Punktezahl hinaus wird nach der Zeit durchgeführt.

Bsp: Gleiche Zeit:

1.	Platz	1:09,65	20 Punkte
2.	Platz	1:10,34	18 Punkte
3.	Platz	1:11,23	16 Punkte
3.	Platz	1:11,23	16 Punkte
5.	Platz	1:12,34	13 Punkte

Regelverstöße werden mit Disqualifikation (DSQ) bestraft.

Wettkämpfer, die disqualifiziert werden, rücken an die letzte Stelle der Ergebnisliste mit dem jeweiligen DSQ-Vermerk.

1.11.2 Ermittlungsverfahren/Punktewertung – Open-Water-Bewerbe

Es sind zwei Verfahren zur Ermittlung der Wertung im Open-Water zulässig

(Dies gilt für Einzelbewerbe und Staffeln)

1.11.2.1 Chipzeitnehmung als direkter Endlauf ohne Finale.

Die Ergebniszeiten der einzelnen Läufe werden direkt dazu verwendet, um die Endergebnisliste zu ermitteln. Es wird kein Finale ausgetragen und die Punkte der untenstehenden Tabelle werden direkt gutgeschrieben.

K.O.-System mit Kärtchen. A&B-Finale werden zusammen geschwommen.

Die Ränge werden durch Ausscheidungsläufe ermittelt. Durch Vorläufe werden die besten 16 Wettkämpfer ermittelt, wobei die Ränge 1–8 (das A-Finale) und die Ränge 9–16 (das B-Finale) im Einlaufverfahren ermittelt werden. Die Zeiten der Vorläufe haben im A/B-Finale keine Relevanz. Wettkämpfer, die das A/B-Finale bestreiten, erhalten für ihre Platzierung folgende Punkte. (siehe nachstehende Liste)

Das A&B-Finale wird im selben Lauf ausgetragen. Das bedeutet, dass jemand, der sich für das B-Finale qualifiziert hat, maximal 9. werden kann. Umgekehrt kann ein A-Finalist schlechtestens 8. werden, wenn er den Lauf ohne Verstöße beendet.

Bei Punktgleichstand entfallen die jeweils nachfolgenden Ränge.

Wettkämpfer, die disqualifiziert (DSQ) werden, verlieren ihren Rang an den ihnen nachfolgenden Wettkämpfer ihres Finales. Alle danach Platzierten eines Finales rücken nach. Ein disqualifizierter Wettkämpfer eines A/B-Finales fällt somit an die letzte Stelle seines Finales und erhält 0 Punkte.

Sind bei einer Open-Water-Staffel in einer Klasse 9 oder weniger Teams am Start, so gilt der Vorlauf als Finallauf.

A-Finale		B-Finale	
Platz	Punkte	Platz	Punkte
1.	20	9.	8
2.	18	10.	7
3.	16	11.	6
4.	14	12.	5
5.	13	13.	4
6.	12	14.	3
7.	11	15.	2
8.	10	16.	1

1.11.3 Maximale Starterzahl

Die maximale Starterzahl eines Vorlaufs wird limitiert bei dem

- Surf Race mit 32 Startern. Ist die Wettkämpferanzahl kleiner als 33 Starter, so kann die Ermittlung des A/B-Finales in einem Lauf ermittelt werden.
- Bord Race mit 16 Startern.
- Bord Rescue mit 9 Mannschaften.
- Rescue Tube Rescue mit max. 9 Mannschaften.

Es obliegt dem Veranstalter, die Obergrenzen geringfügig zu überschreiten, wenn die Wettkampfstätte es zulässt und der Ablauf dadurch deutlich beschleunigt werden kann.

1.11.4 Freiwerden eines Startplatzes im A/B-Finale

Wird ein vergebener Platz in einem A/B-Finale durch Zurückziehung frei, so ist dieser Platz nicht zu besetzen.

1.11.5 Null Punkte Regelung

Wettkämpfer erhalten allgemein bei

- Nicht-Beendigung des Laufes (DNF [Did not Finish])
- Regelverstoß der allgemeinen Wettkampfbedingungen

- (DSQ [disqualify])
- unfäiorem Verhalten im Wettkampf (DQ2)
- Verwenden von nicht wettkampfkoniormer Ausrüstung (DQ1, DQ7)
- einem ernsten disziplinären Vergehen (DQ5, DQ6)

0 Punkte

Bei einem ernsten disziplinären Vergehen fällt der Wettkämpfer aus der Gesamtwertung. Die übrigen, nicht beteiligten Teammitglieder dürfen weiter gewertet werden.

1.11.6 Ermittlung des Einzel- und Mannschafts-Gesamtsiegers

Jeder Teilnehmer kombiniert abzüglich eines verpflichtend zu streichenden Bewerbs eine beliebige Anzahl von Pool- und Open-Water-Bewerben.

1.11.6.1 Einzel-Gesamtsieger

wird der Wettkämpfer einer Klasse mit den meisten Punkten in allen veranstalteten Einzeldisziplinen (Pool und Open-Water).

1.11.6.2 Mannschafts-Gesamtsieger

der Mannschaften einer Klasse wird die Mannschaft mit den meisten Punkten in allen veranstalteten Bewerben der Klasse.

Der Mannschafts-Gesamtsieger wird aus den Mannschaftsbewerben von Pool und Open-Water und durch die Gesamtpunktwertung der vier besten Mannschaftsmitglieder in der Einzelwertung ermittelt. Wenn der Mannschaftsbewerb SERC stattfindet, sind die Punkte zur Mannschaftsgesamtwertung zu addieren.

1.11.7 Medaillenvergabe

In folgenden Disziplinen werden Medaillen vergeben:

Mannschaftssieger 1-3

Einzelgesamtsieger 1-3

1.12 DNF und DNS

1.12.1 DNF – Did not finish

Wenn ein Wettkämpfer seinen Lauf durch irgendeinen Grund nicht beendet, so wird ihm der letzte Platz in einem A- oder B-Finale zugesprochen. Bei Pool-Bewerben oder Qualifikationsläufen erhält der Wettkämpfer 0 Punkte. Er wird in der Gesamt- und Mannschaftswertung weiterhin gewertet. DNF gilt nicht für Beachflags.

1.12.2 DNS – Did not start

Ein Wettkämpfer erhält in jedem Fall für seinen Lauf 0 Punkte und bleibt in der Gesamtwertung und Mannschaftswertung bestehen.

1.13 Disqualifikationen-Pool

Nummer	Code und Disqualifikation	
DQ 1	Der Lauf wurde nicht gemäß der Beschreibung oder den allgemeinen Regeln abgeschlossen.	alle Bewerbe
DQ 2	Unfares Verhalten z.B.: einen Doping-Verstoß begehen sich als ein anderer Wettbewerber ausgeben Manipulation der Wertungskarten zweimal im selben Einzelwettbewerb antreten zweimal im selben Wettkampf in verschiedenen Mannschaften antreten absichtlich einen Kurs stören, um einen Vorteil zu erzielen einen anderen Mitbewerber stören oder behindern, um seinen Fortschritt zu behindern Empfang von physischem oder materiellem Beistand von außen (außer mündlicher), z. B.: Sportler wird vom Boot mitgezogen)	alle Bewerbe
DQ 3	Wettkämpfer dürfen nicht in einem Wettkampf starten, wenn sie sich verspätet im Vorstart melden.	alle Bewerbe
DQ 4	Ein Teilnehmer oder eine Mannschaft, der bzw. die zu Beginn eines Wettkampfs abwesend ist, wird disqualifiziert, mit Ausnahme des A- oder B-Finales.	alle Bewerbe
DQ 5	Aktivitäten, die zu mutwilligen Schäden an den Veranstaltungsorten, den Unterkünften oder dem Eigentum anderer führen, bringen die Disqualifizierung der betroffenen Personen vom Wettbewerb mit sich.	alle Bewerbe
DQ 6	Missbrauch von Kampfrichtern kann zur Disqualifikation vom Wettbewerb führen.	alle Bewerbe
DQ 7	Verwendung klebriger oder haftender Substanzen an Händen, Füßen, an der Puppe oder am Gurtretter, um den Grip zu verbessern oder um sich besser am Boden des Pools abzustößen.	alle Bewerbe
DQ 8	Abstoßen vom Beckenboden, sofern nicht ausdrücklich erlaubt (z. B. Hindernisschwimmen, 4 x 25 m Puppen-Staffel).	alle Bewerbe
DQ 9	Das Wasser nach einer Veranstaltung verlassen, bevor die Erlaubnis gegeben wird.	alle Bewerbe

DQ 10	Startbewegung, bevor das Startsignal gegeben wurde.	alle Bewerbe
DQ 11	Überschwimmen eines Hindernisses, ohne sofort über oder unter dieses Hindernis zurückzukehren und dann unter diesem Hindernis durchzutauchen.	Obstacle Swim, Obstacle Relay
DQ 12	Kein Auftauchen nach dem Startsprung oder nach einer Wende vor dem Passieren eines Hindernisses.	Obstacle Swim, Obstacle Relay
DQ 13	Kein Auftauchen nach dem Hindernis.	Obstacle Swim, Obstacle Relay
DQ 14	Die Beckenwand während der Wende nicht berühren.	Obstacle Swim
DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.	Alle Bewerbe
DQ 16	Nicht-Auftauchen vor dem Abtauchen zur Puppe.	Manikin Carry
DQ 17	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Auftauchen der Rettungspuppe (betrifft nicht das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens).	Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Manikin Relay Rescue Medley, Super Lifesaver, Pool Lifesaver Relay
DQ 18	Die Puppe befindet sich nicht in einer korrekten Position, nachdem der Kopf der Puppe die 5-m-Markierung überschreitet.	Manikin Carry, Rescue Medley, Super Lifesaver
DQ 19	Verwenden einer falschen Tragetechnik	Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Manikin Relay Rescue Medley, Super Lifesaver, Pool Lifesaver Relay
DQ 20	Abschleppen der Puppe durch den Gurtretter mit dem Gesicht unter der Wasseroberfläche.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver
DQ 21	Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielbeckenwand oder der Wende-Beckenwand.	Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Rescue Medley, Super Lifesaver
DQ 22	Auftauchen nach der Wende und vor dem Herauftauchen der Puppe.	Rescue Medley
DQ 23	Die Puppe ist nicht in einer korrekten Position, wenn ihr Kopf die entsprechende Markierung erreicht.	Manikin Carry with Fins
DQ 24	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B.	Manikin Tow with

	Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Anlegen des Gurtretters.	Fins, Super Lifesaver
DQ 25	Helfer hält die Puppe falsch oder stellt den Kontakt mit der Puppe erst her, nachdem der Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 26	Bei 50 m oder 150 m die Beckenwand nicht berühren, bevor die Puppe berührt wird.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 27	Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 28	Helfer schiebt die Puppe in Richtung des Wettkämpfers oder der Zielbeckenwand (betrifft nicht das Schieben in Wendebckenwand-Richtung).	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 29	Helfer tritt oder springt absichtlich während des Laufs ins Wasser und stört dadurch die Leistung eines anderen Wettkämpfers oder beeinträchtigt die Beurteilung des Laufs.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 30	Wettkämpfer klemmt den Karabiner des Gurtretters in den Ring, bevor er die Wendebckenwand berührt.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 31	Falsche Befestigung des Gurtretters um die Puppe herum (nicht um den Körper herum und unter beiden Armen und an einem O-Ring befestigt).	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 32	Der Gurtretter ist nicht um die Puppe herum innerhalb der 10-m-Anlegezone befestigt (Kopf der Puppe wird beurteilt)	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 33	Schieben oder Retten, anstatt die Puppe mit dem Gurtretter zu schleppen.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 34	Die Leine des Gurtretters ist nicht vollständig ausgelegt, bevor die Spitze des Puppenkopfes die 10-m-Markierung überschreitet.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 35	Die Leine des Gurtretters ist nach dem Erreichen der 10-m-Markierung nicht vollständig ausgelegt (es sei denn, der Wettkämpfer hat angehalten, um die Puppe wieder zu befestigen).	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 36	Gurtretter und Puppe werden voneinander getrennt, nachdem der Gurtretter korrekt um die Puppe herum befestigt wurde.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
DQ 37	Berühren der Zielbeckenwand, ohne den Gurtretter und	Manikin Tow with Fins, Super

	die Puppe an Ort und Stelle dabei zu haben.	Lifesaver
DQ 38	entfällt	-
DQ 39	Hilfe von einem dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem losschwimmenden Wettkämpfer.	Manikin Relay, Pool Lifesaver Relay
DQ 40	Ein Teilnehmer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.	Obstacle Relay, Manikin Relay, Medley Relay, Pool Lifesaver Relay
DQ 41	Start, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.	Obstacle Relay, Manikin Relay, Medley Relay, Pool Lifesaver Relay
DQ 42	Die Puppe wird übergeben: vor oder nach der vorgesehenen Wechselzone bevor der nachfolgende Teilnehmer die Beckenwand berührt	Manikin Relay
DQ 43	Loslassen der Puppe, bevor der nächste Wettkämpfer Kontakt zur Puppe hat (mindestens ein Wettkämpfer muss in Kontakt mit der Puppe stehen).	Manikin Relay, Pool Lifesaver Relay
DQ 44	Der vierte Wettkämpfer berührt die Schlaufe, die Leine oder einen Teil des Gurtretters, bevor der dritte Wettkämpfer die Beckenwand berührt.	Medley Relay
DQ 45	Der Wettkämpfer hakt den Clip des Gurtretters in einen Ring ein.	Medley Relay
DQ 46	Das Opfer hält den Gurtretter an der Leine.	Medley Relay
DQ 47	Das Opfer hilft durch Armbewegungen mit oder hält den Gurtretter nicht mit beiden Händen.	Medley Relay
DQ 48	Das Opfer verliert den Kontakt zum Gurtretter nach Überschreiten der 10-m-Markierung.	Medley Relay
DQ 49	Der vierte Teilnehmer zieht das Opfer mit verkürzter Leine nach der 10-m-Markierung.	Medley Relay
DQ 50	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.	Obstacle Relay, Medley Relay, Manikin Relay, Pool Lifesaver Relay

DQ 51	Das Opfer bewegt seine Hand von der Querstange, bevor es die Wurflinie berührt.	Line Throw Line Throw Relay
DQ 52	Ein Linienwerfer verlässt die Wurfzone (mit beiden Beinen) zwischen Start und vor dem akustischen Abschluss-Signal.	Line Throw Line Throw Relay
DQ 53	Übergabefehler oder Verlassen des Wassers (z. B.: Ergreifen der Leine, bevor die Beckenwand berührt wird, Übernehmen eines Leinenpaketes)	Line Throw Line Throw Relay
DQ 54	Opfer ergreift die Wurflinie außerhalb seiner Bahn.	Line Throw Line Throw Relay
DQ 55	Opfer schwimmt mit seinem Rücken nach unten, während es an die Beckenwand gezogen wird.	Line Throw Line Throw Relay
DQ 56	Opfer lässt die Leine los (das Opfer darf die Leine mit einer Hand lösen, um die Wand zu berühren).	Line Throw Line Throw Relay
DQ 57	Hand-über-Hand-Weiterziehen an der Wurfleine durch das Opfer.	Line Throw Line Throw Relay
DQ 58	Leinenwerfer führt Übungswürfe unmittelbar vor dem Start durch.	Line Throw Line Throw Relay
DQ 59	Der dritte Teilnehmer lässt die Beckenwand los, bevor er die Puppe berührt.	Pool Lifesaver Relay
DQ 60	Der vierte Teilnehmer ergreift die Puppe, bevor der dritte Teilnehmer die Beckenwand berührt.	Pool Lifesaver Relay
DQ 61	Bei einer gemischten Staffel nicht in richtiger männlich/weiblich-Konstellation starten.	Pool Lifesaver Relay

1.14 Disqualifikationen Open-Water

	Code und Disqualifikation	
DQ 1	Der Lauf wurde nicht gemäß der Beschreibung oder den allgemeinen Regeln abgeschlossen.	alle Bewerbe
DQ 2	Unfares Verhalten, z.B.: einen Doping-Verstoß begehen sich als ein anderer Wettbewerber ausgeben Manipulation der Wertungskarten zweimal im selben Einzelwettbewerb antreten zweimal im selben Wettkampf in verschiedenen Mannschaften antreten absichtlich einen Kurs stören, um einen Vorteil zu	alle Bewerbe

	erzielen einen anderen Mitbewerber stören oder behindern, um seinen Fortschritt zu behindern Empfang von physischem oder materiellem Beistand von außen (außer mündlicher oder anderer Richtung)	
DQ 3	Wettkämpfer dürfen nicht in einem Wettkampf starten, wenn sie sich verspätet im Vorstart melden.	alle Bewerbe
DQ 4	Ein Teilnehmer oder eine Mannschaft, der bzw. die zu Beginn eines Wettkampfs abwesend ist, wird disqualifiziert, mit Ausnahme des A- oder B-Finales.	alle Bewerbe
DQ 5	Aktivitäten, die zu mutwilligen Schäden an den Veranstaltungsorten, den Unterkünften oder dem Eigentum anderer führen, bringen die Disqualifizierung der betroffenen Personen vom Wettbewerb mit sich.	alle Bewerbe
DQ 6	Missbrauch von Kampfrichtern kann zur Disqualifikation vom Wettbewerb führen.	alle Bewerbe
DQ 7	Startbewegung, bevor das Startsignal gegeben wurde, führt zur Disqualifikation (mit Ausnahme von Beach Flags; hier scheiden die Wettkämpfer aus)	alle Bewerbe
DQ 8	Nichteinhaltung der Anweisungen des Starters innerhalb einer angemessenen Zeit.	alle Bewerbe
DQ 9	Ein Wettkämpfer, der nach dem ersten Startkommando andere im Lauf durch irgendeine Weise stört, kann disqualifiziert werden (oder in Beach Flags ausscheiden).	alle Bewerbe
DQ 10	Starten von einer anderen als der zugewiesenen Position.	alle Bewerbe
DQ 11	Aufnehmen oder Blockieren von mehr als einem Beachflag - z. B. auf einem Schlagstock liegen.	Beachflags
DQ 12	Der Lauf und/oder der Kurs werden nicht wie definiert und beschrieben absolviert.	alle Bewerbe

1.15 Rettungstechniken

1.15.1 Allgemeine Einteilung

1.15.1.1 Auftauchvorgang der Puppe

- Der Wettkämpfer muss die Wasseroberfläche durchbrechen, indem er die Puppe mit mindestens einer Hand innerhalb der vorgesehenen 5/10-m-Markierung holt. Der Wettkämpfer darf nicht über die angegebenen 5/10-m-Markierung unter Wasser schwimmen und muss über die gesamte Strecke an der Wasseroberfläche bleiben.
- Bei der Beurteilung der Rettungsweise werden der Wettkämpfer und die Puppe als eine Einheit behandelt. Das Richten konzentriert sich auf die Aktionen der Wettkämpfer, ihre Tragetechnik und die Position der Puppe. Wasser, das über die Puppe fließt, ist kein Beurteilungskriterium.
- „Oberfläche“ bedeutet die horizontale Ebene der Oberfläche eines Wettkampfpools

1.15.1.2 Retten einer Puppe

- Wenn der Wettkämpfer und die Puppe unter der Wasseroberfläche sind, ist dies eine Disqualifikation. Es gibt keine Disqualifikation, wenn ein Wettkämpfer unter die Wasseroberfläche als Teil des normalen Tempos oder Trittzklus taucht, vorausgesetzt, dass der Wettkämpfer die Oberfläche während des Bewerbs mit irgendeinem Teil seines Körpers durchbricht.
- Die Puppe darf nicht mit dem Gesicht nach unten gerettet werden.
- Der Hals, der Mund, die Nase oder die Augen der Puppe dürfen nicht gehalten oder gefasst werden.

1.15.1.3 Abschleppen der Puppe mit dem Gurtretter

- Das Gesicht der Puppe muss über der Wasseroberfläche sein.
- Ein Wettkämpfer muss disqualifiziert werden, wenn sich die Puppe im Gurtretter dreht, was dazu führt, dass der Kopf der Puppe unter der Wasseroberfläche liegt.
- Der Wettkämpfer muss den Gurtretter unterhalb beider Armstümpfe, um die Puppe und innerhalb eines 10-m-Bereiches anlegen. (der Kopf der Puppe dient als Orientierung).

1.15.1.4 Zusatz

Die folgenden Abbildungen zeigen mögliche Rettungstechniken. Die im Wettkampf verwendete Technik kann der Wettkämpfer frei wählen und diese muss im Beispielkatalog nicht aufgeführt sein, solange die hier angeführten Regeln eingehalten werden.

1.15.2 Korrekte Rettungstechniken mit einer kurzen Erklärung

Abbildung 1: Sowohl Wettkämpfer als auch Puppe sind an oder über der Wasseroberfläche und die Puppe schwimmt mit dem Gesicht nach oben.



Abbildung 2: Der Wettkämpfer ist an oder über der Wasseroberfläche mit Wasser über dem Gesicht der Puppe.

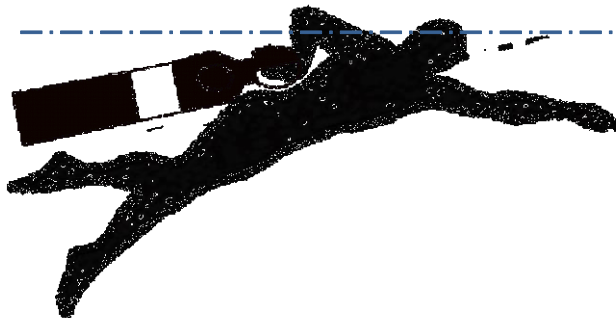


Abbildung 3: Das Gesicht der Puppe ist oberhalb der Wasseroberfläche. Durchbricht z. B. der Ellenbogen des Wettkämpfers die Wasseroberfläche, wird dies als Retten an oder über der Wasseroberfläche erachtet.



1.15.3 Falsche Tragetechniken, die zu einer Disqualifikation führen würden

Abbildung 4: Sowohl Wettkämpfer als auch Puppe liegen unter der Wasseroberfläche.

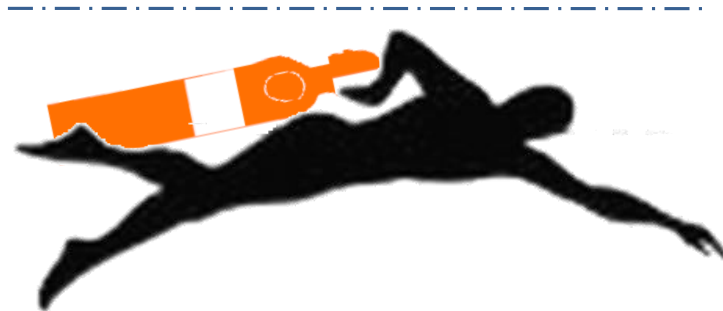


Abbildung 5: Der Wettkämpfer ist an oder über der Wasseroberfläche, aber die Puppe ist unter dem Wettkämpfer.



1.15.4 Beispiele zu den Rettungstechniken

Quelle: ILS Rulebook

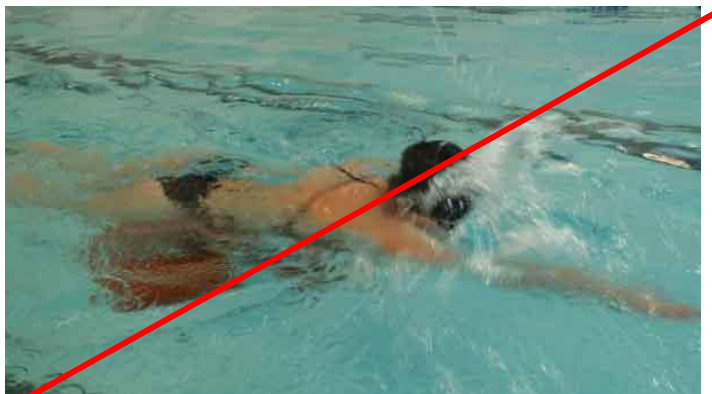
Bild 1: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser und die Puppe wird mit Gesicht nach oben gerettet



Bild 2: Der Wettkämpfer ist über oder unter Wasser und die Puppe ist mehr als 90 Grad gedreht, ausgehend von der Wasseroberfläche



Bild 3: Der Wettkämpfer ist über oder unter Wasser, aber die Puppe wird unter dem Wettkämpfer transportiert [DQ19]



Kopfgriff Alt:

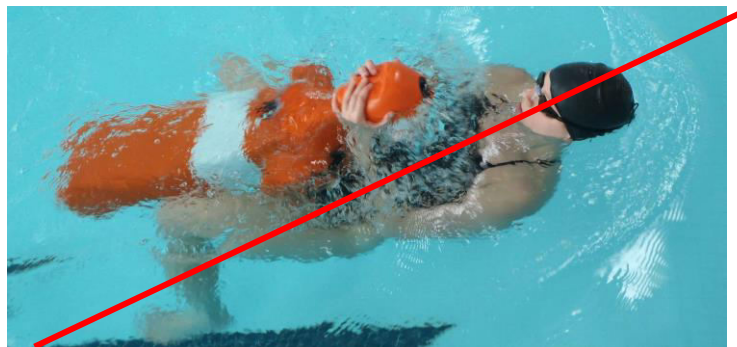
- Die Wettkämpfer schwimmen am Rücken und verwenden beliebige Beinschläge.
- Beide Hände sind dabei am Kopf der Puppe.

Achtung: Die Puppe darf nicht gewürgt sowie an Mund, Nase oder Augen umklammert werden.

Bild 4: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser.



Bild 5: Würgen oder umklammern von Mund, Nase, Augen [DQ19].



Kopfgriff Neu

- Die Wettkämpfer schwimmen am Rücken oder auf der Seite und verwenden beliebige Beinschläge.
- Mit einer Hand wird das Kinn der Puppe gehalten und die zweite befindet sich auf der Kopf-Hinterseite.

Bild 6: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser.



Bild 7: Würgen oder umklammern von Mund, Nase, Augen [DQ19].

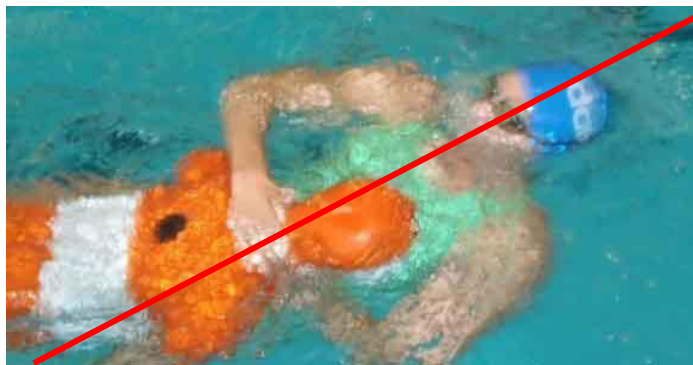
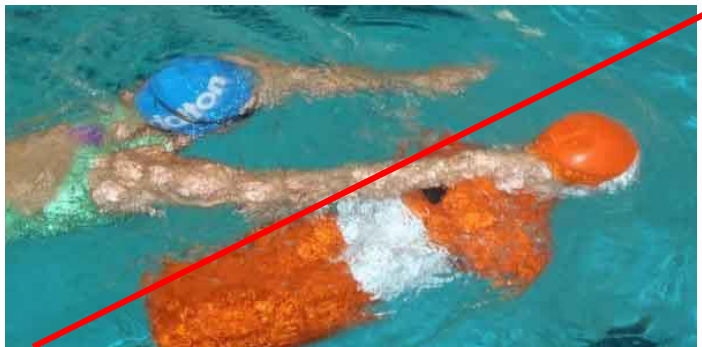


Bild 8: Puppe wird geschoben [DQ19].



Achselgriff

- Die Wettkämpfer schwimmen am Rücken und verwenden beliebige Beinschläge.
- Die Wettkämpfer halten die Puppe mit beiden Händen am Torso unter den Armen in Richtung Oberfläche.

Achtung: Die Puppe darf nicht gewürgt sowie an Mund, Nase oder Augen umklammert werden.

Bild 9: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser.

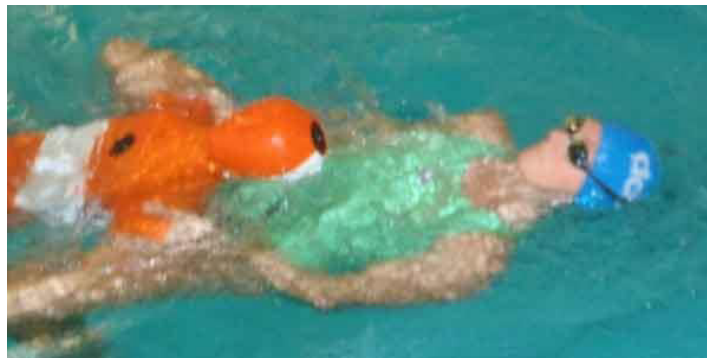
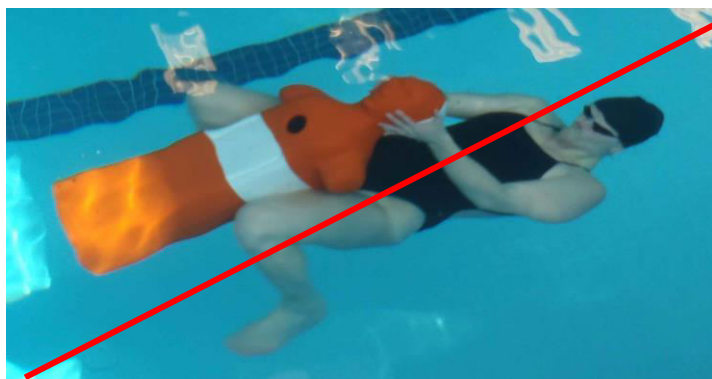


Bild 10: Wettkämpfer und Puppe befinden sich unter der Wasseroberfläche (nach der 5/10-m-Markierung) [DQ19]



Puppe im Freistil transportieren

- Die Wettkämpfer schwimmen am Rücken, auf der Seite oder in Bauchlage und verwenden beliebige Schläge.
- Die Wettkämpfer ergreifen die Puppe an der Hinterseite des Halses und bringen die Puppe damit zur Wasseroberfläche.
- Die Puppe muss nicht mit dem Gesicht nach oben transportiert werden.

Achtung: Die Puppe darf nicht gewürgt sowie an Mund, Nase oder Augen umklammert werden.

Bild 11: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser. Die Puppe wird mit dem Gesicht nach oben gerettet.



Bild 12: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser. Die Puppe wird mit dem Gesicht nach oben gerettet.

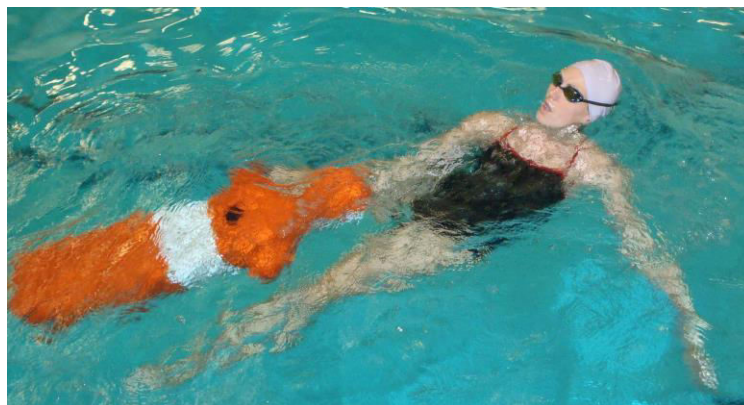


Bild 13: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser. Die Puppe wird mit dem Gesicht nach oben gerettet.



Bild 14: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser. Die Puppe wird mit dem Gesicht nach oben gerettet.



Bild 15: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser. Die Puppe wird mit dem Gesicht nach oben gerettet.



Bild 16 Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser. Die Puppe wird mit dem Gesicht nach unten gerettet.



Bild 17: Wettkämpfer und Puppe sind über Wasser. Die Puppe wird mit dem Gesicht nach unten gerettet.



Bild 18: Der Gurtretter ist um den Bauch und unter den Armen fixiert und das Gesicht schaut nach oben.



Bild 19: Die Puppe ist um mehr als 90 Grad zur Wasseroberfläche gedreht und sie wird mit dem Gesicht nach unten und über Wasser gezogen

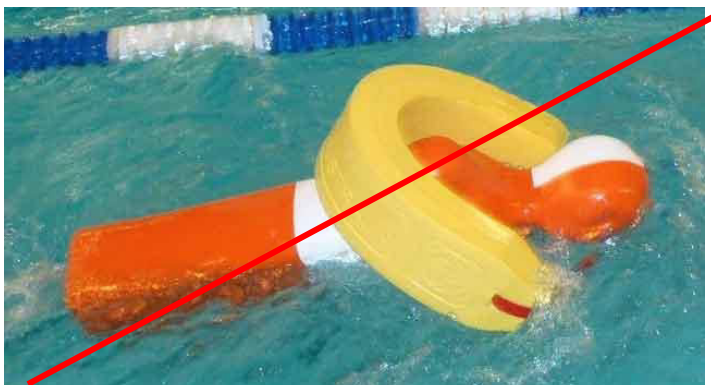


Bild 20: Die Puppe liegt mit dem Gesicht nach oben und ist weniger als 90 Grad gedreht. Der Gurtretter ist korrekt unter beide Arme und um den Bauch angelegt nach der 5-m-Markierung. Wenn der Gurtretter sich während des Abschleppens löst und nur mehr um einen Arm gelegt ist, darf der Wettkämpfer nicht disqualifiziert werden, sofern sich die Puppe nicht mehr als 90 Grad dreht.



Bild 21: Der Gurtretter ist nicht unter beide Arme der Puppe angelegt [DQ31].

Ausgenommen, der Gurtretter verrutscht nach der 10-m-Markierung und das Gesicht der Puppe bleibt über Wasser.



1.16 Auszug aus dem Bundesgesetz für die Bekämpfung von Doping im Sport (ADGB 2007)

Nationaler Testpool

§ 5. (1) Die Unabhängige Dopingkontrollereinrichtung hat für die Auswahl von Sportlern auf höherem Leistungsniveau für Dopingkontrollen außerhalb von Wettkämpfen einen Nationalen Testpool einzurichten, in den nach Anhörung des zuständigen Bundessportfachverbandes aufzunehmen sind:

1. Sportler,
 - a. die einem Testpool eines internationalen Sportfachverbandes (International Registered Testing Pool) angehören, oder
 - b. die in einer Sportart/Sportdisziplin mit besonderem Dopingrisiko und -muster an olympischen, paralympischen Wettkämpfen oder an Welt- oder Europameisterschaften teilnehmen oder für diese aufgrund ihres Leistungsniveaus in Betracht kommen können, oder
 - c. die während der Zugehörigkeit zum Testpool gemäß Z 2 oder 3 wiederholt ihre Meldepflichten gemäß § 19 Abs. 1 Z 5 oder § 19 Abs. 3 verletzen, auffällig oft kurzfristig ihre Aufenthalte ändern oder besondere Leistungssteigerungen aufweisen;
2. Sportler, die in einer anderen Sportart/Sportdisziplin als Z 1 lit. b an olympischen, paralympischen Wettkämpfen oder an Welt- oder Europameisterschaften teilnehmen oder für diese aufgrund ihres Leistungsniveaus in Betracht kommen können;
3. Sportler
 - a. der höchsten Kader, höchsten Nachwuchskader und der Mannschaften der höchsten Klasse der Bundessportfachverbände und
 - b. der zweithöchsten Kader, zweithöchsten Nachwuchskader und der Mannschaften der zweithöchsten Klasse der Bundessportfachverbände in Sportarten/Sportdisziplinen, die für den Leistungssport in Österreich von besonderer Bedeutung sind, sofern sie nicht bereits gemäß Z 1 oder 2 dem Testpool angehören;
4. Sportler, die während der Zugehörigkeit zum Testpool ihre aktive Laufbahn beendeten, mit dem Eingang der Meldung der Wiederaufnahme der aktiven Laufbahn bei der Unabhängigen Dopingkontrollereinrichtung entsprechend § 19 Abs. 6.

(2) Sportler, die während der Zugehörigkeit zum Testpool suspendiert oder zeitlich befristet gesperrt worden sind, verbleiben grundsätzlich auf die Dauer der Suspendierung bzw. Sperre im Testpool, auch wenn sie nicht mehr Mitglied oder Lizenznehmer einer Sportorganisation oder einer ihr zugehörigen Organisation sind.

(3) Aus dem Nationalen Testpool sind Sportler auszuscheiden,

1. die die Voraussetzungen gemäß Abs. 1 Z 1 bis 3 nicht mehr erfüllen;
2. die der Unabhängigen Dopingkontrollereinrichtung die Beendigung der aktiven Laufbahn schriftlich mitteilen;
3. die aufgrund der Meldung der Wiederaufnahme der aktiven Laufbahn dem Testpool angehören (Abs. 1 Z 4), nach Verstreichen des Zeitraums, um den vor Ablauf der Suspendierung oder Sperre die aktive Laufbahn beendet wurde, frühestens jedoch nach Ablauf eines Jahres ab Wiederaufnahme in den Nationalen Testpool;
4. die aufgrund der Suspendierung oder Sperre dem Nationalen Testpool angehören (Abs. 2) nach dessen Ablauf.

Voraussetzung für das Ausscheiden gemäß Z 3 und 4 ist jedoch, dass die Voraussetzungen für den Verbleib gemäß Abs. 1 Z 1, 2 oder 3 nicht vorliegen.

(4) Die Unabhängige Dopingkontrollereinrichtung hat die betreffenden Sportler von der Aufnahme und vom Ausscheiden vom Nationalen Testpool über den zuständigen Bundessportfachverband nachweislich zu informieren. Bei der Aufnahme sind dem Sportler die Gesetzesbestimmung, aufgrund derer er in den Testpool aufgenommen worden ist, und die damit verbundenen Meldepflichten bekannt zu geben. Dies gilt auch, wenn sich der Rechtsgrund für das Verbleiben im Testpool geändert hat. Mit der nachweislichen Information des Sportlers entstehen seine Informationspflichten gemäß § 19.

Verpflichtungserklärung

gemäß § 19 des Anti-Doping-Bundesgesetzes 2007 (in der derzeit gültigen Fassung)

Hiermit bestätige ich,, durch meine Unterschrift (Vor- und Zuname)

Fachverband: Geburtsdatum:

Zustelladresse: E-Mail:

1. die jeweils aktuellen Anti-Doping-Regelungen des Bundes-Sportfachverbandes und die Regelungen des Anti-Doping-Bundesgesetzes 2007, insbesondere der §§ 3, 5, 6, 8 bis 18, als bindend anzuerkennen,
2. die für den jeweiligen internationalen Wettkampf geltenden Anti-Doping-Regelungen, zu dem meine Entsendung erfolgt, anzuerkennen,
3. Verstöße gegen Anti-Doping-Regelungen zu unterlassen und mit allen mir zu Gebote stehenden Mitteln zu sorgen, dass keine verbotenen Wirkstoffe in ihr Körpergewebe oder in meine Körperflüssigkeit gelangen oder verbotene Methoden an mir angewendet werden,
4. bei den Dopingkontrollen gemäß §§ 11 bis 13 mitzuwirken,
5. die grundsätzliche Wohnadresse, postalische Zustelladresse oder elektronische Zustelladresse, jede Namensänderung sowie die Beendigung der aktiven Laufbahn unverzüglich der Unabhängigen Dopingkontrollereinrichtung und dem Bundes-Sportfachverband zu melden,
6. bei ärztlichen oder zahnärztlichen Behandlungen den Arzt oder Zahnarzt vor Verabreichung von Arzneimitteln oder Anwendung von Behandlungsmethoden mitzuteilen, dass ich den Bestimmungen des Anti-Doping-Bundesgesetzes 2007 unterliege,
7. zur Betreuung nur Personen heranzuziehen, die gemäß § 18 Abs. 4 nicht hiervon ausgeschlossen sind,
8. die ausdrückliche Zustimmung zur Verarbeitung von Gesundheitsdaten zu erteilen, die bei der Analyse von Dopingproben und der Gewährung der medizinischen Ausnahmegenehmigung gemäß § 8 anfallen,
9. den Aufforderungen der ÖADR und Unabhängigen Schiedskommission Folge zu leisten und an allfälligen Verfahren ordnungsgemäß mitzuwirken und
10. die Meldepflichten gemäß § 19 Abs. 3 oder 4, je nach Zugehörigkeit zum Top- oder Basissegment des Nationalen Testpools (§ 5), zu erfüllen.

(2) Die Verpflichtungserklärung gemäß Abs. 1 ist vom Sportler binnen zwei Wochen nach Aufforderung in zweifacher Ausfertigung dem Bundes-Sportfachverband zu übermitteln. Die Verpflichtungserklärung gilt für die Zeit der Zugehörigkeit des Sportlers zum Nationalen Testpool gemäß § 5.

(3) Sportler, die gemäß § 5 dem Topsegment des Nationalen Testpools angehören, haben zusätzlich zu den Verpflichtungen gemäß Abs. 1 an einem von der Unabhängigen Dopingkontrollereinrichtung festgelegten Datum vor dem ersten Tag jedes Quartals (1. Januar, 1. April, 1. Juli und 1. Oktober) Folgendes zu melden:

1. für jeden Tag des folgenden Quartals die vollständige Adresse des Ortes, an dem der Sportler wohnen wird (z. B. Wohnung, vorübergehende Unterkünfte, Hotel usw.);

2. für jeden Tag des folgenden Quartals Namen und Adresse jedes Ortes, an dem der Sportler trainieren, arbeiten oder einer anderen regelmäßigen Tätigkeit nachgehen wird (z. B. Schule) sowie die üblichen Zeiten für diese regelmäßigen Tätigkeiten;
3. seinen Wettkampfplan für das folgende Quartal, einschließlich des Namens und der Adresse jedes Ortes, an dem der Sportler während des Quartals an Wettkämpfen teilnehmen wird, sowie die Daten, zu denen er an diesen Orten an Wettkämpfen teilnehmen wird;
4. für jeden Tag des folgenden Quartals ein bestimmtes 60-minütiges Zeitfenster zwischen 6.00 und 23.00 Uhr, zu dem er an einem bestimmten Ort für Dopingkontrollen erreichbar ist und zur Verfügung steht.

Alle Änderungen des Aufenthaltsorts oder der Erreichbarkeit während des Quartals sind unverzüglich nach Kenntnis bekanntzugeben, Änderungen des 60-minütigen Zeitfensters spätestens zwei Stunden vorher.

(4) Auf Sportler, die gemäß § 5 dem Basissegment des Nationalen Testpools angehören, findet Abs. 3 Z 1 bis 3 Anwendung.

(5) Die Unabhängige Dopingkontrollereinrichtung hat den Sportlern zur Wahrnehmung ihrer Meldepflichten gemäß Abs. 1 Z 5, Abs. 3 und 4 ein elektronisches Meldesystem (§ 1a Z 14) zur Verfügung zu stellen. Die Sportler haben ihre Meldepflichten über dieses System wahrzunehmen. Diese Daten dürfen nur so lange gespeichert werden, als dies für die Erfüllung der Aufgaben der Unabhängigen Dopingkontrollereinrichtung gemäß § 4 Abs. 1 Z 3 bis 6 erforderlich ist. Davon unberührt bleiben die Rechte des Sportlers gemäß Datenschutzgesetz 2000.

(6) Sportler, die zum Zeitpunkt der Beendigung der aktiven Laufbahn dem Nationalen Testpool (§ 5) angehört haben, haben sechs Monate vor dem ersten Wettkampf die Wiederaufnahme der aktiven Laufbahn der Unabhängigen Dopingkontrollereinrichtung zu melden und nach erneuter Verpflichtungserklärung gemäß Abs. 1 für Dopingkontrollen zur Verfügung zu stehen.

(7) Sportler,

1. die während der Suspendierung beziehungsweise Sperre ihre aktive Laufbahn beendet haben und
2. zu diesem Zeitpunkt dem Nationalen Testpool angehört haben und
3. ihre aktive Laufbahn wieder aufnehmen wollen,

haben die zwischen Beendigung und Meldung der Wiederaufnahme der aktiven Laufbahn gehemmte Restlaufzeit ihrer Suspendierung bzw. Sperre vor dem ersten Wettkampf abzuwarten, wenn diese Restlaufzeit die sechs Monate der Meldeverpflichtung ab Wiederaufnahme übersteigt und nach erneuter Verpflichtungserklärung gemäß § 19 Abs. 1 für Dopingkontrollen zur Verfügung zu stehen.

Diese Verpflichtungserklärung ist dem zuständigen Bundes-Sportfachverband binnen zwei Wochen nach Aufforderung zu übermitteln. Bei Unterbleiben der Bestätigung wird der betreffende Sportler vom Bundes-Sportfachverband nicht unterstützt bzw. nicht zu Wettkämpfen zugelassen. Darüber hinaus ist der betreffende Sportler aus dem Kader zu entlassen.

.....
Ort, Datum

.....
Unterschrift

- Eingang Fachverband:

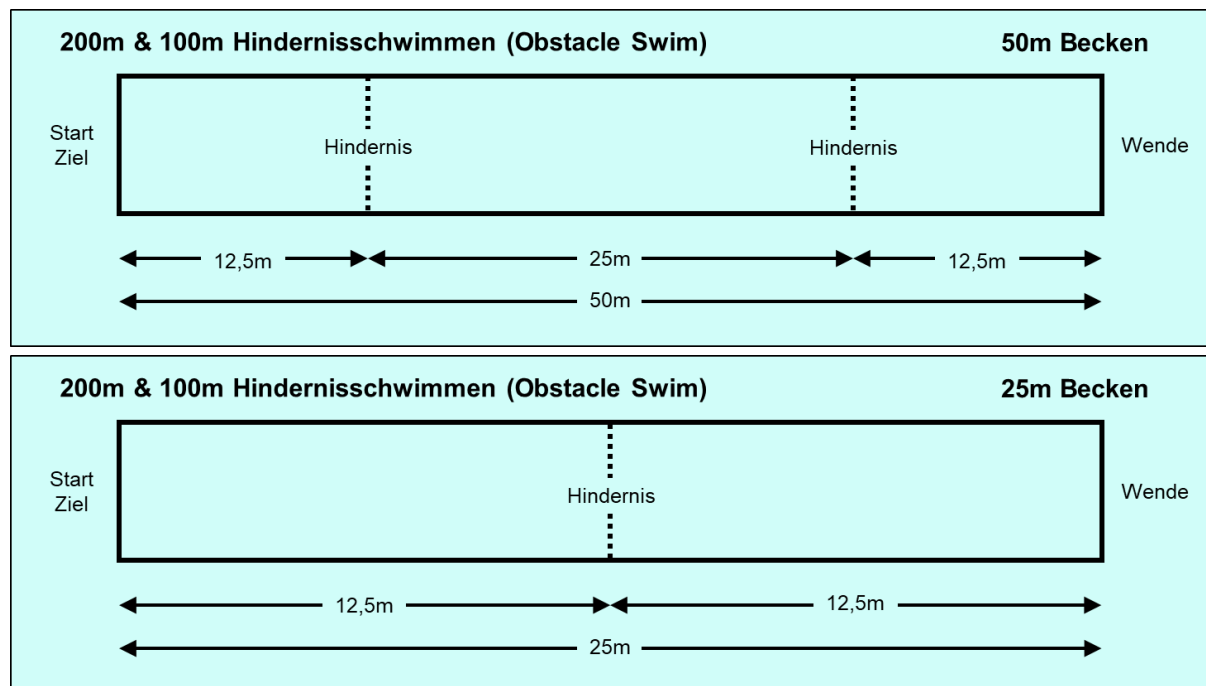
2 POOL BEWERBE

2.1 200-m- und 100-m-Hindernisschwimmen (Obstacle Swim)

100-m-Hindernisschwimmen für weibliche Jugend und männliche Jugend

200-m-Hindernisschwimmen für die Damen und die Allgemeine Klasse

2.1.1 Aufbau



Die Hindernisse werden in einer Linie auf allen Bahnen jeweils im rechten Winkel an den Trennleinen in Höhe der Wasserlinie befestigt. Auf 25-m-Bahnen beträgt der Abstand von den Beckenwänden jeweils 12,50 m. Auf 50-m-Bahnen werden 2 Hindernisse je Bahn mit einem Abstand von 25 m zwischen den Hindernissen und jeweils 12,50 m von den Beckenwänden befestigt.

2.1.2 Ablauf

Nach dem Startsignal legt der Rettungssportler die vorgeschriebene Strecke in Freistil zurück und untertaucht die Hindernisse. Er muss dabei nach dem Start vor und hinter jedem Hindernis mindestens einmal mit dem Kopf die Wasseroberfläche durchbrechen. Beim Untertauchen des Hindernisses ist ein Abstoßen vom Beckenboden erlaubt. Überschwimmt der Rettungssportler ein Hindernis, schwimmt er jedoch über oder unter dem Hindernis wieder zurück und untertaucht es dann, kann er die Wettkampfdisziplin ohne Ahndung des Verstoßes fortsetzen.

2.1.3 Disqualifikation

(Zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

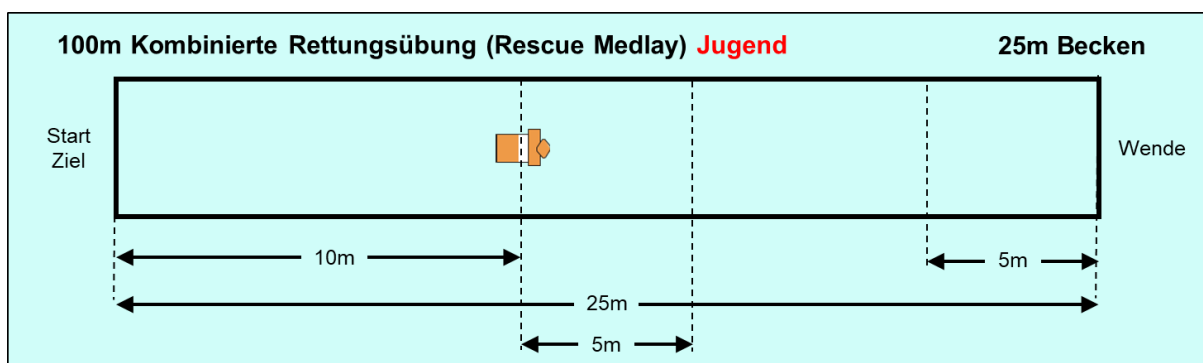
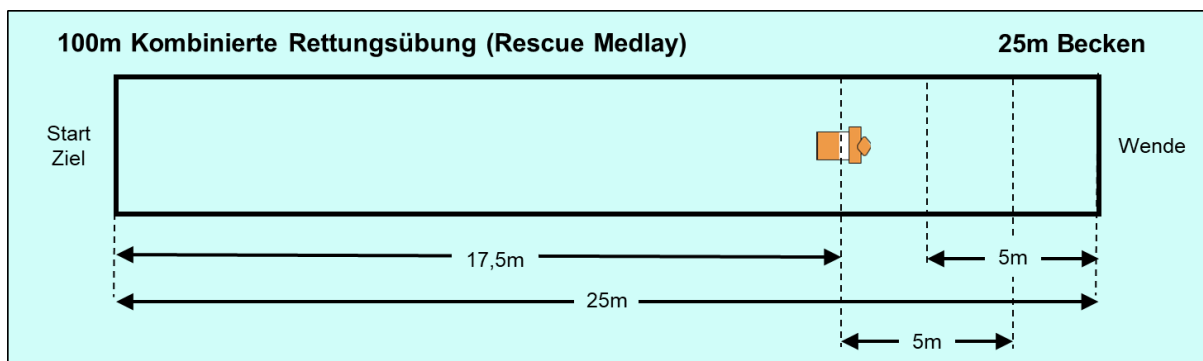
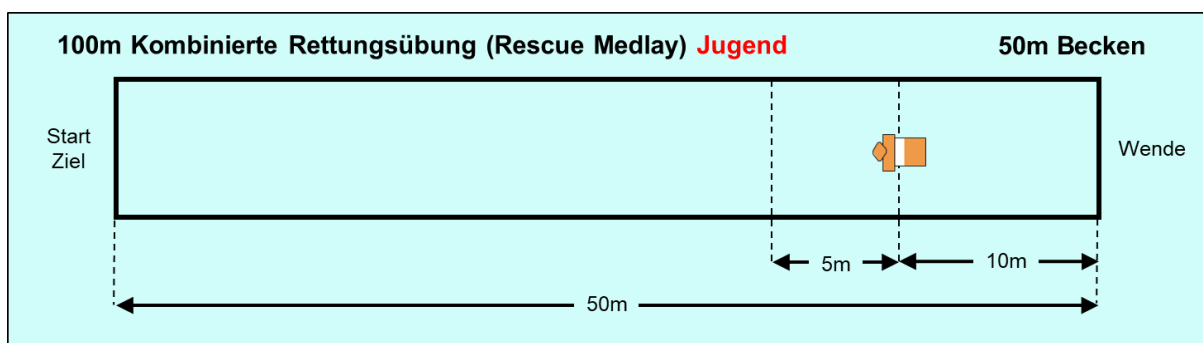
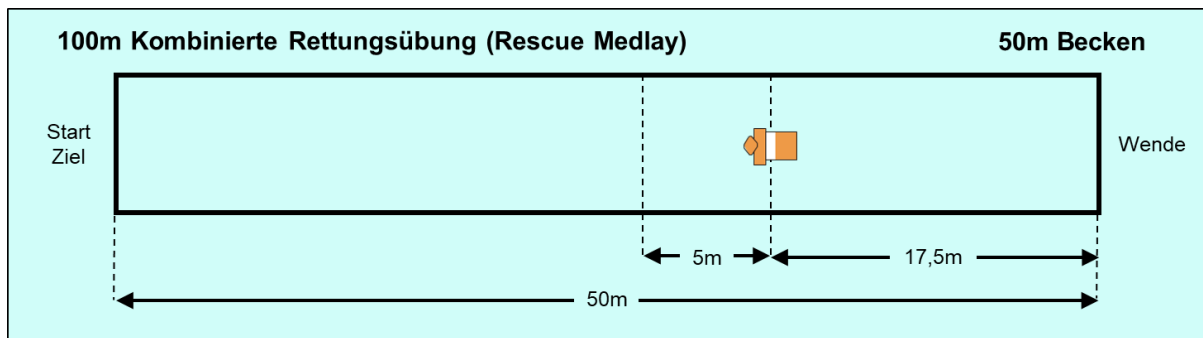
DQ 11	Überschwimmen eines Hindernisses, ohne sofort über oder unter dieses Hindernis zurückzukehren und dann unter dieses Hindernis durchzutauchen.
DQ 12	Kein Auftauchen nach dem Startsprung oder nach einer Wende vor dem Passieren eines Hindernisses.
DQ 13	Kein Auftauchen nach dem Hindernis.
DQ 14	Die Beckenwand während der Wende nicht berühren.
DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.

2.2 100 m Kombinierte Rettungsübung (Rescue Medlay)

50 m Freistil, 17,50 m Tauchen, Puppenaufnahme, Puppe retten für die Damen und Allgemeine Klasse

50 m Freistil, 10 m Tauchen, Puppenaufnahme, Puppe retten für die Jugend

2.2.1 Aufbau



Eine vollgefüllte Puppe liegt auf dem Rücken mit dem Kopf in Schwimmrichtung. Die Mitte des weißen Bruststrings liegt auf der 17,50-m-Linie bzw. in der Jugendklasse auf der 10-m-Linie

2.2.2 Ablauf

Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler zunächst 50 m Freistil. Anschließend taucht er eine Strecke von 17,50 m, nimmt die Puppe auf, taucht mit ihr innerhalb des 5-m-Aufnahmebereiches auf und rettet diese die verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel. Rettungssportler dürfen während der 50-m-Wende einatmen, aber nicht mehr, nachdem die Füße die Wand verlassen haben und bevor die Puppe heraufgeholt wurde. Mit dem Verlassen der Wendemarke beginnt die Tauchstrecke. Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden. Für die 25-m-Bahn gilt: 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.

2.2.3 Ablauf Jugend männlich/weiblich

Nach dem Startsignal schwimmt der Wettkämpfer zunächst 50 m Freistil. Anschließend taucht der Wettkämpfer eine Strecke von 10 m zur Puppe. Nach dem regelgerechten Aufnehmen der Puppe muss er innerhalb des 5-m-Aufnahmebereiches auftauchen und rettet diese die verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel.

2.2.4 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

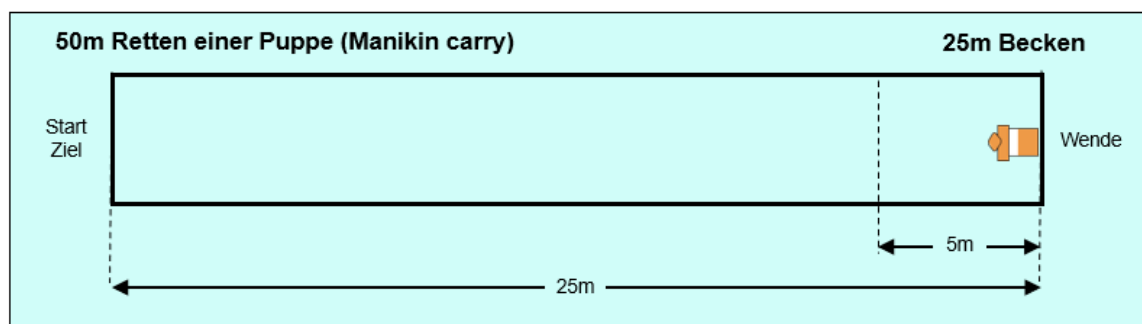
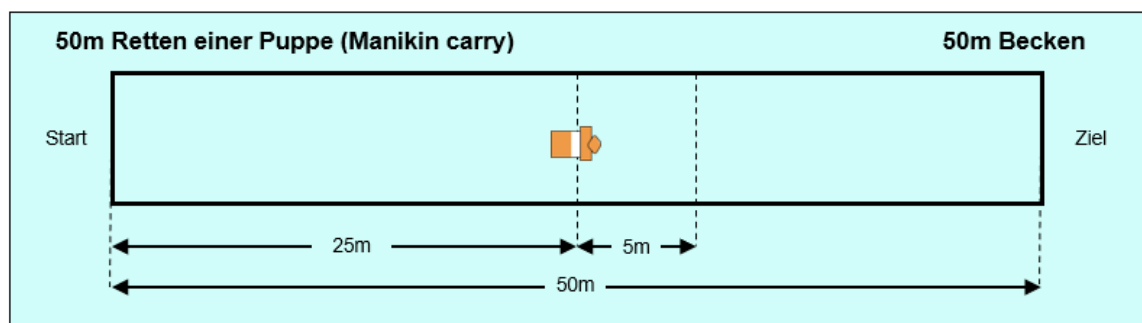
DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 18	Die Puppe befindet sich nicht in einer korrekten Position, nachdem der Kopf der Puppe die 5-m-Markierung überschreitet.
DQ 19	Verwenden einer falschen Tragetechnik
DQ 21	Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielbeckenwand oder der Wende-Beckenwand.
DQ 22	Auftauchen nach der Wende und vor dem Herauftauchen der Puppe.

2.3 50 m Retten einer Puppe (Manikin carry)

25 m Freistil, Puppenaufnahme und 25 m Retten der Puppe

2.3.1 Aufbau

Auf der 50m Bahn liegt eine vollgefüllte Puppe auf dem Rücken mit dem Kopf in Schwimmrichtung. Der obere Rand des weißen Bruststrings liegt auf der 25m Markierung.



Auf der 25m-Bahn liegt eine vollgefüllte Puppe auf dem Rücken mit dem Körperstumpf an der Beckenwand, der Kopf weist in Schwimmrichtung.

2.3.2 Ablauf

Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 25 m Freistil. Er muss auftauchen, bevor er zur Puppenaufnahme abtauchen darf. Er nimmt die Puppe auf, taucht mit ihr innerhalb des 5m Aufnahmebereiches auf (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) und schleppt diese die verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel. Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden. Für die 25m Bahn gilt: Die Puppenaufnahme gilt als Wende.

2.3.3 Disqualifikation

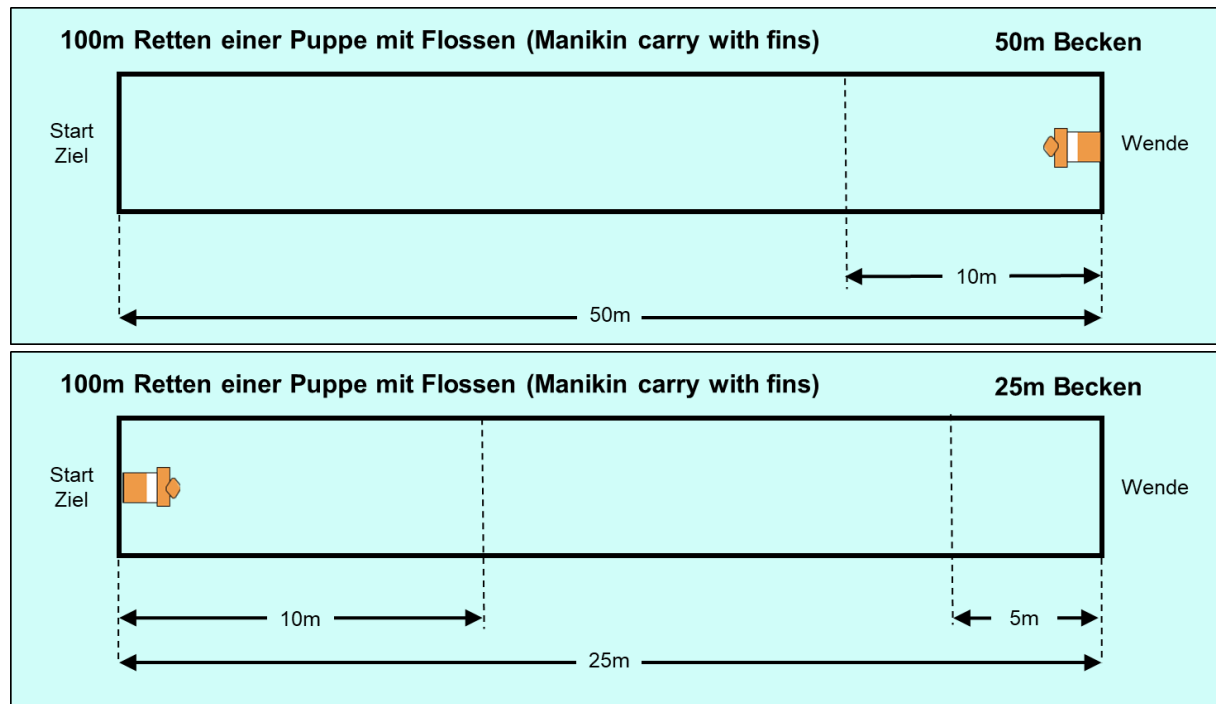
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 16	Nicht-Auftauchen vor dem Abtauchen zur Puppe.
DQ 17	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Auftauchen der Rettungspuppe (betrifft nicht das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens).
DQ 18	Die Puppe befindet sich nicht in einer korrekten Position, nachdem der Kopf der Puppe die 5-m-Markierung überschreitet.
DQ 19	Verwenden einer falschen Tragetechnik
DQ 21	Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielbeckenwand oder der Wende-Beckenwand.

2.4 100 m Retten einer Puppe mit Flossen (Manikin carry with fins)

50 m Flossenschwimmen, Puppenaufnahme und 50 m Retten der Puppe mit Flossen

2.4.1 Aufbau



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

2.4.2 Ablauf

Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 50 m Freistil mit Flossen, nimmt die Puppe auf, taucht mit ihr innerhalb des 10-m-Aufnahmebereiches auf (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) und rettet diese verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel. Die Puppenaufnahme gilt als Wende. Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden.

Für die 25-m-Bahn gilt: 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.

2.4.3 Disqualifikation

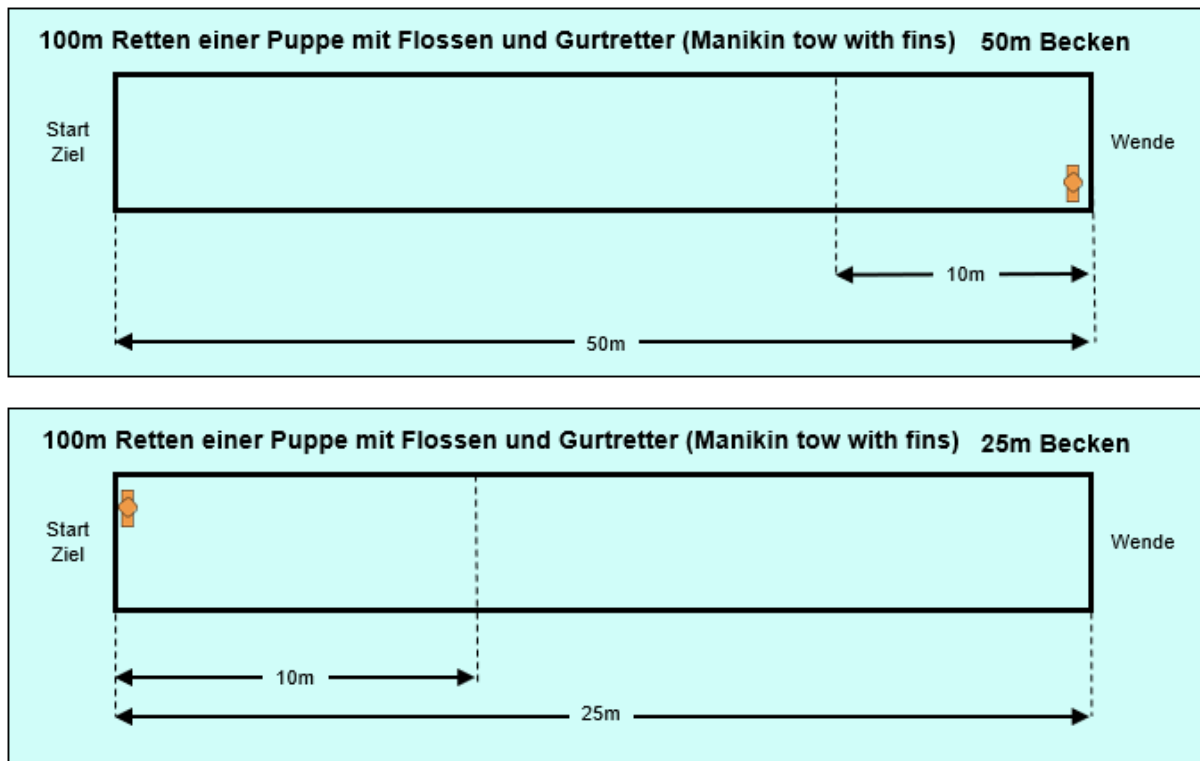
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 17	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Auftauchen der Rettungspuppe (betrifft nicht das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens).
DQ 19	Verwenden einer falschen Tragetechnik
DQ 21	Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielbeckenwand oder der Wende-Beckenwand.
DQ 23	Die Puppe ist nicht in einer korrekten Position, wenn ihr Kopf die entsprechende Markierung erreicht

2.5 100 m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter (Manikin tow with fins)

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

2.5.1 Aufbau



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

2.5.2 Ablauf

Vor dem Start wird die Puppe von einem Helfer senkrecht mit dem Gesicht zur Beckenwand (Wendewand) festgehalten. Der Helfer muss aus der eigenen Mannschaft oder der eigenen Delegation sein. Der Helfer kann aus einer beliebigen Klasse stammen. Bei Einzelstartern kann der Helfer vom Wettkämpfer frei aus allen Teilnehmern bestimmt werden. 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 und während des Bewerbs kein Teil des Gurtretters/der Gurtretterleine in eine benachbarte Bahn ragt.

Nach dem Startsignal schwimmt der Wettkämpfer 50 m Freistil mit Flossen und Gurtretter, dabei darf die Leine 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 eines 10-m-Bereiches ein (**der Kopf der Puppe**

dient als Orientierung). Das heißt: Die Puppe muss innerhalb des 10-m-Bereiches vollständig im Gurtretter gesichert werden.

Die Leine des Gurtretters muss voll ausgezogen sein, bevor der Kopf der Puppe die 10-m-Markierung durchbricht.

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 oder Nase oberhalb der Wasserlinie befinden. (DQ 20)

Ein Verrutschen des Gurtretters über einen Armstumpf oder ein Nachsichern, um den Verlust der Puppe zu verhindern, wird nach dem Passieren der 10-m-Markierung nicht geahndet.

2.5.3 Disqualifikation

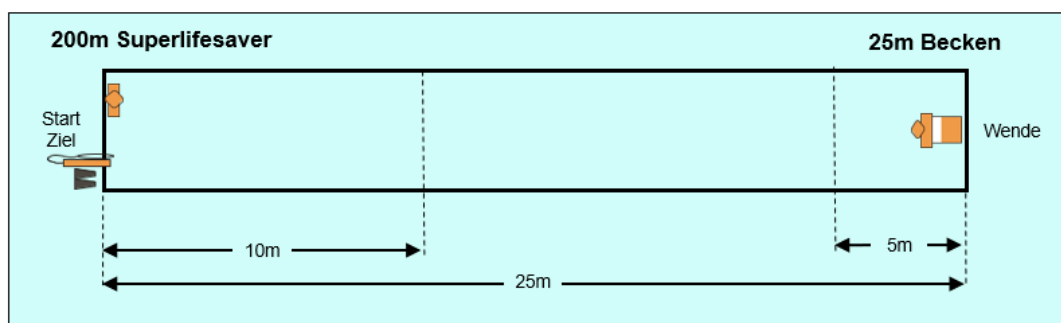
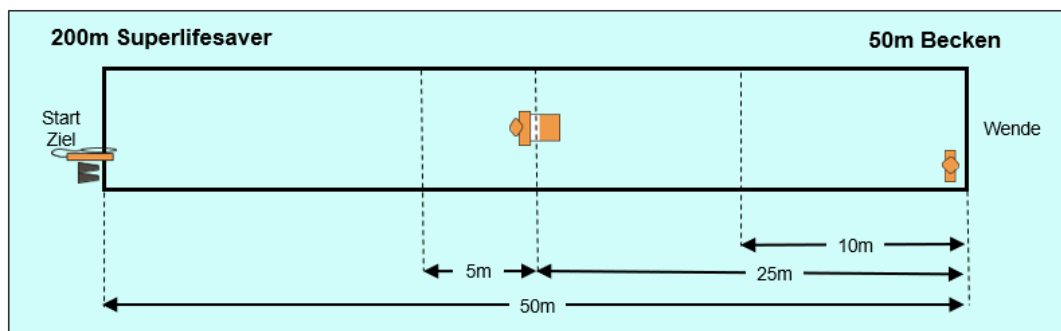
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 20	Abschleppen der Puppe durch den Gurtretter mit dem Gesicht unter der Wasseroberfläche.
DQ 24	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Anlegen des Gurtretters.
DQ 25	Helfer hält die Puppe falsch oder stellt den Kontakt mit der Puppe erst her, nachdem der Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat.
DQ 26	Bei 50 m oder 150 m die Beckenwand nicht berühren, bevor die Puppe berührt wird.
DQ 27	Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat.
DQ 28	Helfer schiebt die Puppe in Richtung des Wettkämpfers oder der Zielbeckenwand (betrifft nicht das Schieben in Wendebeckenwand-Richtung).
DQ 29	Helfer tritt oder springt absichtlich während des Laufs ins Wasser und stört dadurch die Leistung eines anderen Wettkämpfers oder beeinträchtigt die Beurteilung des Laufs.
DQ 30	Wettkämpfer klemmt den Karabiner des Gurtretters in den Ring, bevor er die Wendebeckenwand berührt.
DQ 31	Falsche Befestigung des Gurtretters um die Puppe herum (nicht um den Körper herum und unter beiden Armen und an einem O-Ring befestigt).
DQ 32	Der Gurtretter ist nicht um die Puppe herum innerhalb der 10-m-Anlegezone befestigt (Kopf der Puppe wird beurteilt).
DQ 33	Schieben oder Retten, anstatt die Puppe mit dem Gurtretter zu schleppen.
DQ 34	Die Leine des Gurtretters ist nicht vollständig ausgelegt, bevor der Puppenkopf die 10-m-Markierung überschreitet.
DQ 35	Die Leine des Gurtretters ist nach dem Erreichen der 10-m-Markierung nicht vollständig ausgelegt (es sei denn, der Wettkämpfer hat angehalten, um die Puppe wieder zu befestigen).
DQ 36	Gurtretter und Puppe werden voneinander getrennt, nachdem der Gurtretter korrekt um die Puppe herum befestigt wurde.
DQ 37	Berühren der Zielbeckenwand, ohne den Gurtretter und die Puppe an Ort und Stelle dabei zu haben.

2.6 200 m Superlifesaver

75 m Freistil, Puppenaufnahme, 25 m Retten der Puppe, Anlegen von Flossen und Gurtretter, 50 m Flossenschwimmen mit Gurtretter, Puppenübernahme, 50 m Schleppen der Puppe mit Flossen und Gurtretter

2.6.1 Aufbau



Auf der 25-m-Bahn liegt eine vollgefüllte Puppe auf dem Rücken mit dem Körperstumpf an der Beckenwand, der Kopf weist in Schwimmrichtung.

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

Auf der 50-m-Bahn liegt eine vollgefüllte Puppe auf dem Rücken mit dem Kopf in Schwimmrichtung. Die Mitte des weißen Bruststrings liegt auf der 25-m-Markierung.

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

2.6.2 Ablauf

Vor dem Start legt der Rettungssportler innerhalb seiner Bahn Flossen und Gurtretter neben dem Startblock bereit. Die zweite Puppe wird von einem Helfer senkrecht mit dem Gesicht zur Beckenwand festgehalten, anschließend darf er deren Position verändern.

Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 75 m Freistil, nimmt die Puppe auf und taucht mit ihr innerhalb des 5-m-Aufnahmebereichs auf (der Kopf der Puppe dient als Orientierung). Anschließend rettet er die Puppe regelgerecht bis zur Wende. Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden. Nach dem Anschlag lässt der Rettungssportler die Puppe los, zieht sich im Wasser seine Flossen an und legt den Gurt des Gurtretters über eine Schulter. Anschließend schwimmt er 50 m Freistil mit Flossen und Gurtretter. Hierbei darf die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper verkürzt sein; es muss ein ständiger Kontakt zum Gurtretter bestehen.

Bei der Wende muss der Rettungssportler zuerst an der Beckenwand anschlagen, bevor er die Puppe berührt. Der Helfer muss unmittelbar nach dem Anschlag des Rettungssportlers die

Puppe loslassen. Er darf die Puppe dabei nicht in Richtung des Rettungssportlers bewegen. Der Rettungssportler legt den Auftriebskörper des Gurtretters unterhalb beider Armstümpfe um die Puppe und klinkt den Gurtretter innerhalb eines 10-m-Aufnahmebereiches ein (der Kopf der Puppe dient als Orientierung). Das heißt: Die Puppe muss innerhalb des 10-m-Aufnahmebereiches vollständig im Gurtretter gesichert werden. Der Rettungssportler zieht die Puppe im Gurtretter zum Ziel. Dabei muss die Leine des Gurtretters spätestens, wenn der Kopf der Puppe die 10-m-Markierung erreicht, in voller Länge ausgelegt sein. Auf der gesamten Strecke muss die Puppe so im Gurtretter positioniert sein, dass sich deren Mund oder Nase oberhalb der Wasserlinie befinden. Ein Verrutschen des Gurtretters über einen Armstumpf oder ein Nachsichern, um den Verlust der Puppe zu verhindern, wird nicht geahndet.

2.6.3 Für die 25-m-Bahn gilt:

Bei der 175-m-Wende dürfen Puppe oder Gurtretter berührt werden, um den Richtungswechsel der Puppe zu unterstützen.

2.6.4 Disqualifikation

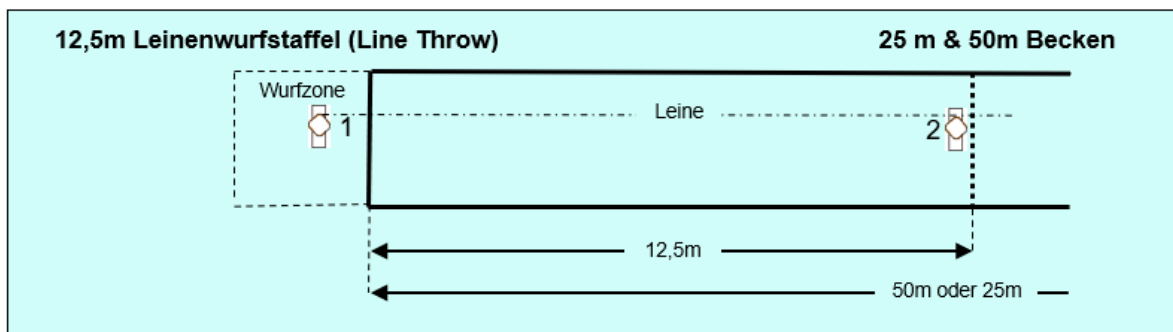
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 17	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Auftauchen der Rettungspuppe (betrifft nicht das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens).
DQ 18	Die Puppe befindet sich nicht in einer korrekten Position, nachdem der Kopf der Puppe die 10-m-Markierung überschreitet.
DQ 19	Verwenden einer falschen Tragetechnik
DQ 20	Abschleppen der Puppe durch den Gurtretter mit dem Gesicht unter der Wasseroberfläche.
DQ 21	Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielbeckenwand oder der Wende-Beckenwand.
DQ 24	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Anlegen des Gurtretters.
DQ 25	Helfer hält die Puppe falsch oder stellt den Kontakt mit der Puppe erst her, nachdem der Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat.
DQ 26	Bei 50/150 m die Beckenwand nicht berühren, bevor die Puppe berührt wird.
DQ 27	Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat.
DQ 28	Helfer schiebt die Puppe in Richtung des Wettkämpfers oder der Zielbeckenwand (betrifft nicht das Schieben in Wendebeckenwand-Richtung).
DQ 29	Helfer tritt oder springt absichtlich während des Laufs ins Wasser und stört dadurch die Leistung eines anderen Wettkämpfers oder beeinträchtigt die Beurteilung des Laufs.
DQ 30	Wettkämpfer klemmt den Karabiner des Gurtretters in den Ring, bevor er die Wendebeckenwand berührt.
DQ 31	Falsche Befestigung des Gurtretters um die Puppe herum (nicht um den Körper herum und unter beiden Armen und an einem O-Ring befestigt).
DQ 32	Der Gurtretter ist nicht um die Puppe herum innerhalb der 10-m-Anlegezone befestigt (Kopf der Puppe wird beurteilt).

DQ 33	Schieben oder Retten, anstatt die Puppe mit dem Gurtretter zu schleppen.
DQ 34	Die Leine des Gurtretters ist nicht vollständig ausgelegt, bevor der Puppenkopf die 10-m-Markierung überschreitet.
DQ 35	Die Leine des Gurtretters ist nach dem Erreichen der 10-m-Markierung nicht vollständig ausgelegt (es sei denn, der Wettkämpfer hat angehalten, um die Puppe wieder zu befestigen).
DQ 36	Gurtretter und Puppe werden voneinander getrennt, nachdem der Gurtretter korrekt um die Puppe herum befestigt wurde.
DQ 37	Berühren der Zielbeckenwand, ohne den Gurtretter und die Puppe an Ort und Stelle dabei zu haben.

2.7 2 x 12,5m Leinenwurfstaffel (Line Throw)

2.7.1 Aufbau



2.7.2 Ablauf

Bei diesem 45-sekündigen Wettkampf wirft der Wettkämpfer 1 eine Leine zu seinem Teammitglied, welches sich im Wasser auf der nahen Seite einer starren Crossbar in 12,5 m Entfernung befindet. Der Werfer zieht dieses „Opfer“ zurück an die Beckenwand.

Der Start: Beim ersten Anpfiff betreten die Wettkämpfer (d. h. Werfer und Opfer) die Wurfzone.

Der „Werfer“ hält nur ein Ende der Wurfleine in einer Hand. Das „Opfer“ nimmt das andere Ende der Leine und geht ins Wasser. Vor dem Start sind keine Würfe erlaubt. Die Leine reicht bis zum „Opfer“, das zu Beginn mit einer oder beiden Händen sowohl die Leine als auch die Querlatte hält. Die überschüssige Leine kann sich auf beiden Seiten, über oder unter der Stange befinden.

Beim zweiten Anpfiff nehmen die Werfer ohne unnötige Verzögerung ihre Startpositionen ein. Wenn alle Wettkämpfer ihre Startpositionen eingenommen haben, gibt der Starter das Kommando „Take your Marks“. Wenn alle Werfer und Opfer stillstehen, gibt der Starter das akustische Startsignal.

Ausgangsposition: Der Werfer steht in der Wurfzone mit dem Gesicht zum Opfer, bewegungslos mit den Fersen und/oder Knien zusammen und den Armen gestreckt nach unten und neben dem Körper. Das Ende der Wurfleine wird in einer Hand gehalten.

Das Opfer befindet sich auf der nahen Seite der starren Querstange in der zugewiesenen Bahn. Das Opfer hat Kontakt mit der Wurfleine und greift die Crossbar mit einer oder beiden Händen.

Nach dem akustischen Startsignal: Der Werfer muss die Leine einholen, zum Opfer (das die Leine ergreift) zurückwerfen und es durch das Wasser ziehen, bis das Opfer die Beckenwand berührt. Die Opfer dürfen die Leine nur in ihrer dafür vorgesehenen Bahn vor oder hinter der Querlatte greifen.

Hinweis: Das Opfer kann seine Hand überall entlang der Crossbar gleiten lassen, muss jedoch die Stange fest ergreifen, wenn es die Leine mit irgendeinem Körperteil berührt und dadurch die Leine ergreift.

Um mögliche Beeinträchtigungen anderer Bahnen zu vermeiden, darf das Opfer das Wasser nicht verlassen und bleibt auf seiner Bahn. Das Team wird disqualifiziert, wenn das Opfer versucht, über die Hüfte hinaus aus dem Wasser zu klettern oder sich vor dem Signal des Hauptkampfrichters auf den Beckenrand zu setzen.

Ebenso bleibt der Werfer in der Wurfzone, bis der Hauptkampfrichter die Beendigung des Rennens signalisiert.

Das Ziehen an der Crossbar beim Versuch, die Wurflinie zu erreichen, ist straflos.

Fairer Wurf: Die Opfer dürfen die Wurfleine nur innerhalb ihrer Bahn mit den Händen ergreifen. Die Bahnbegrenzung ist nicht „innerhalb der Bahn“. Opfer können untertauchen, um die Wurfleine zu ergreifen. Die Opfer dürfen die Crossbar nicht loslassen, bevor sie die Wurfleine mit der anderen Hand nicht ergriffen haben.

Solange die Opfer vollständig innerhalb ihrer zugewiesenen Bahn bleiben und die Querstange nicht loslassen, bevor sie die Leine ergreifen, können sie ihren Fuß oder einen anderen Körperteil verwenden, um die Wurfleine innerhalb ihrer Bahn in eine Position zu manövrieren, in der sie die Leine mit der Hand ergreifen können.

Durch das Wasser ziehen: Während die Opfer an den Rand gezogen werden, müssen sie in Bauchlage sein und die Wurfleine mit beiden Händen ergreifen. Opfer dürfen die Wurflinie nicht Hand über Hand „erklimmen“. Aus Sicherheitsgründen dürfen Opfer mit einer Hand vor dem Anschlag die Leine loslassen, um die Wand/Kante zu berühren. Dies führt nicht zur Disqualifikation.

Opfer können eine Schwimmbrille tragen.

Wurfzone: Werfer müssen in ihrem Bereich und in ihrer zugewiesenen Bahn bleiben, am Beckenrand markiert durch eine klar definierten Linie 1,5 m vom Beckenrand entfernt. Wenn der Beckenrand erhöht ist, muss die Linie 1,5 m vom Ende des Plateaus entfernt sein.

Werfer, die beim Ziehen des Opfers oder vor dem Abschlusssignal die Wurfzone verlassen, werden disqualifiziert. Werfer müssen mindestens einen Fuß vollständig innerhalb der Innenseite der Wurfzone halten, entweder auf dem Boden oder in der Luft über der Wurfzone. Jeder Teil der Füße des Werfers darf die Vorderseite des „Poolrands“ der Wurfzone straflos überqueren um eine außerhalb der Wurfzone ausgeworfene Leine zurückzuholen, solange sie mindestens einen Fuß vollständig innerhalb der Wurfzone halten und wenn kein anderer Wettkämpfer behindert wird. Werfer, die ins Wasser eintauchen (oder hineinfallen), werden disqualifiziert.

Zeitlimit: Werfer müssen einen fairen Wurf machen und das Opfer innerhalb von 45 Sekunden zur Beckenwand ziehen.

Werfer, die es nicht schaffen, das Opfer vor dem 45-sekündigen akustischen Abschlusssignal an die Zielwand/Kante zu bringen, werden als „Nicht im Ziel“ (DNF) gekennzeichnet.

Ausrüstung

Wurfleine: Siehe Anhang

Die starre Crossbar wird auf der Wasseroberfläche über jede Bahn 12,5 m vom Startbereich des Beckens entfernt positioniert. Eine Toleranz von plus 0,10 m und minus

0,00 m pro Bahn sind erlaubt.

Als Crossbar kann auch ein Hindernis verwendet werden.

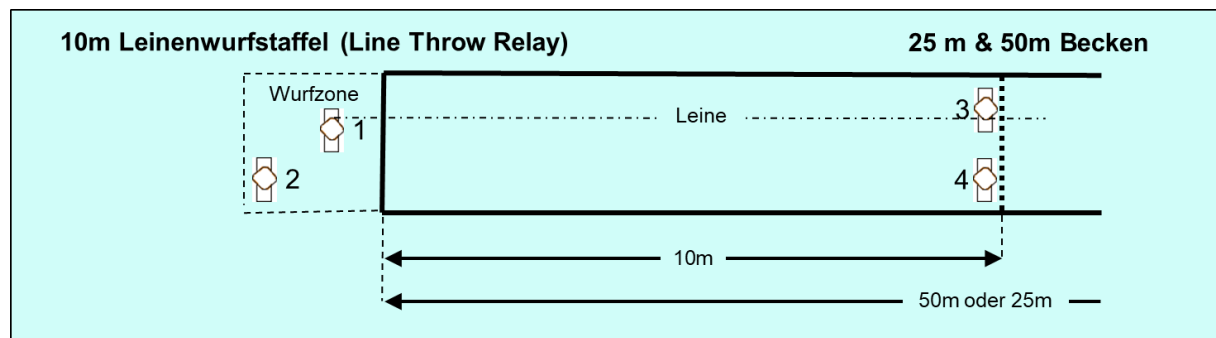
2.7.3 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 51	Das Opfer bewegt seine Hand von der Querstange, bevor es die Wurflinie berührt.
DQ 52	Ein Linienwerfer verlässt die Wurfzone (mit beiden Beinen) zwischen Start und vor dem akustischen Abschluss-Signal.
DQ 53	Übergabefehler oder Verlassen des Wassers (z. B. Ergreifen der Leine, bevor die Beckenwand berührt wird, Übernehmen eines Leinenpaketes).
DQ 54	Opfer ergreift die Wurflinie außerhalb seiner Bahn.
DQ 55	Opfer schwimmt mit seinem Rücken nach unten, während es an die Beckenwand gezogen wird.
DQ 56	Opfer lässt die Leine los (das Opfer darf die Leine mit einer Hand lösen, um die Wand zu berühren).
DQ 57	Hand-über-Hand-Weiterziehen an der Wurfleine durch das Opfer.
DQ 58	Leinenwerfer führt Übungswürfe unmittelbar vor dem Start durch.

2.8 4 x 10m Leinenwurfstaffel (Line Throw Relay)

2.8.1 Aufbau



2.8.2 Ablauf

Schwimmer 1 steht am Beckenrand mit dem Ende der Leine in der Hand. Schwimmer 2 steht neben Schwimmer 1. Schwimmer 3 und Schwimmer 4 sind im Wasser an der 10-m-Markierung. Schwimmer 3 befindet sich vor der Markierung mit einer Hand an der Querstange und einer Hand an der Wurfleine, die sich über die Querstange hinaus erstreckt. Nach dem Startsignal wickelt Schwimmer 1 die Leine auf und wirft sie zu Schwimmer 3, der die Leine mit beiden Händen ergreift und durch das Wasser gezogen wird. Schwimmer 3 muss dann die

Beckenwand berühren. Schwimmer 1 springt in das Wasser, um der Fänger der Leine für Schwimmer 3 zu werden. Schwimmer 2 wickelt dann die Leine auf und wirft sie zu Schwimmer 4, der die Leine mit beiden Händen ergreift und durch das Wasser gezogen wird, bis er die Beckenwand berührt. Der Bewerb geht mit Schwimmer 3 und 4 als Werfer sowie Schwimmer 1 und 2 als Fänger in gleicher Weise weiter, bis alle vier Teilnehmer geworfen und gefangen haben. Der Bewerb endet dann, wenn der Fänger für Schwimmer 4 den Beckenrand berührt.

Startposition: Der Werfer steht mit dem Gesicht in ruhiger Haltung zu Schwimmer 3, die Beine sind geschlossen und die Arme hängen ruhig an der Körperseite herab, wobei eine Hand ein Ende der Wurfleine hält.

Schwimmer 3 befindet sich wassertretend in der Mitte der Bahn und führt die Leine (mit einer oder beiden Händen). Er umfasst mit einer Hand den Markierungspunkt (Mitte der Bahn) der in einer Entfernung von 10 m vom Start befindlichen starren Begrenzung (Crossbar).

Nach dem akustischen Startsignal (kurzer Pfiff) beginnt Schwimmer 1 die Wurfleine einzuholen und wirft sie dem Schwimmer 3 zu. Nachdem Schwimmer 3 die Wurfleine gefangen hat, zieht Schwimmer 1 den Schwimmer 3 zur Beckenwand. Beim Berühren der Beckenwand durch den Fänger der Leine von Schwimmer 4 wird abschließend die Zeit gestoppt.

Das Opfer darf die Wurfleine nur innerhalb seiner Bahn ergreifen. Das Opfer darf die Längenbegrenzung(Crossbar) erst auslassen, wenn die Wurfleine erfasst wurde. Sinkt die Wurfleine ab, so ist es dem Opfer gestattet abzutauchen (ohne die Hand, welche die Crossbar hält, zu lösen), um die Wurfleine zu ergreifen. Ist die Wurfleine außerhalb der Reichweite des Opfers, jedoch in seiner Bahn, so ist es diesem gestattet, mit irgendeinem Körperteil die Wurfleine in seine Reichweite zu bringen. Es gibt keine Strafe, wenn das Opfer an der Begrenzungsleine (Crossbar) durch Schwimmbewegungen zieht, um die Wurfleine zu erreichen.

Ziehen: Während des Ziehens muss sich das Opfer in Bauchlage befinden. Dabei muss die Wurfleine mit beiden Händen erfasst sein. Ein Hand-über-Hand-Weiterziehen durch das Opfer an der Wurfleine ist ein Disqualifikationsgrund. Aus Sicherheitsgründen darf für den Anschlag eine Hand von der Leine gelöst werden. Beinschwimmbewegungen sind erlaubt.

Übergabe: Nachfolgende Werfer (2, 3 und 4) dürfen die Leine erst ergreifen, wenn das Opfer des vorherigen Werfers die Beckenwand berührt. Weiteres ist für die nachfolgenden Werfer ausschließlich erlaubt, das Ende der Leine zu ergreifen und dann einen beliebigen Rest der Leine aufzuwickeln bzw. zu werfen. Die direkte Aufnahme eines Leinenbundes ist nicht erlaubt.

Wurfzone: Die Wurfzone hat die gleiche Breite wie die Bahn und eine Mindestlänge von 2 m. Die Wurfzone muss klar von den Organisatoren markiert werden. Der Werfer muss sich mit mindestens einer gesamten Fußfläche innerhalb der Wurfzone befinden. Ein Verlassen oder Übertreten der Wurfzone gemäß der vorangehenden Regel wird durch Disqualifikation bestraft. Unter der Bedingung, dass keine Behinderung eines anderen Wettkämpfers erfolgt, kann die Wurfzone ansonsten in allen Richtungen ohne Strafe übertreten (Durchbrechen der vertikalen Seitenbegrenzungslinien der Wurfzone) werden.

Wettkampfzeit: Das Team von Schwimmern muss faire Würfe machen und den Bewerb innerhalb von 3 Minuten 30 Sekunden abschließen. Wenn ein Wurf zu kurz oder außerhalb der zugeteilten Bahn ist, können Schwimmer wieder die Leine aufwickeln und werfen, so oft wie nötig, bis zur 3-Minuten-30-Sekunden-Grenze. Teams, die den Bewerb nicht zeitgerecht abschließen, werden disqualifiziert. Der Wettkämpfer muss die vom Veranstalter aufgelegte

Leine verwenden. Es ist je Bahn ein Anschlagrichter/Hilfszeitnehmer und die nötige Anzahl an Crossbar-Richtern einzuteilen.

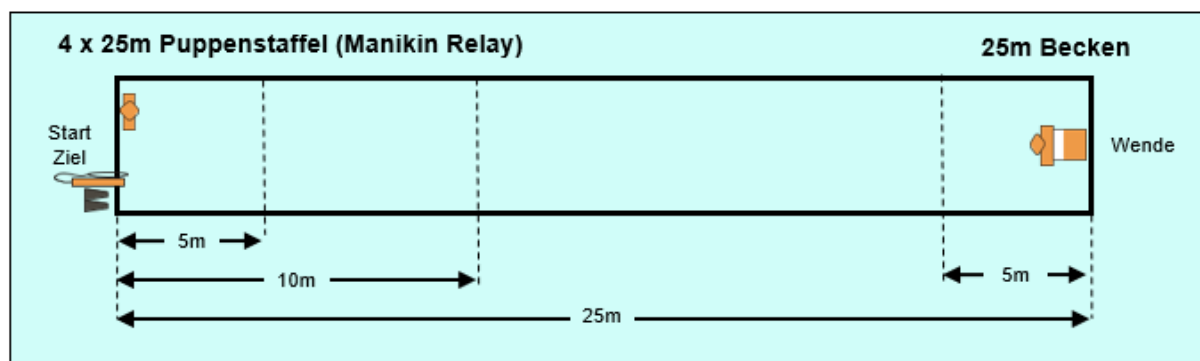
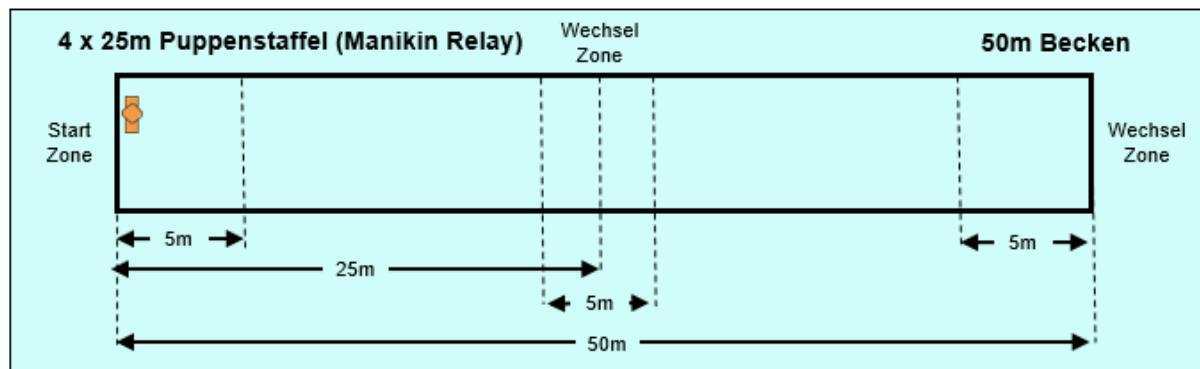
2.8.3 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 51	Das Opfer bewegt seine Hand von der Querstange, bevor es die Wurflinie berührt.
DQ 52	Ein Linienwerfer verlässt die Wurfzone (mit beiden Beinen) zwischen Start und vor dem akustischen Abschluss-Signal.
DQ 53	Übergabefehler oder Verlassen des Wassers (z. B. Ergreifen der Leine, bevor die Beckenwand berührt wird, Übernehmen eines Leinenpaketes).
DQ 54	Opfer ergreift die Wurflinie außerhalb seiner Bahn.
DQ 55	Opfer schwimmt mit seinem Rücken nach unten, während es an die Beckenwand gezogen wird.
DQ 56	Opfer lässt die Leine los (das Opfer darf die Leine mit einer Hand lösen, um die Wand zu berühren).
DQ 57	Hand-über-Hand-Weiterziehen an der Wurfleine durch das Opfer.
DQ 58	Leinenwerfer führt Übungswürfe unmittelbar vor dem Start durch.

2.9 4 x 25 m Puppenstaffel (Manikin Relay)

2.9.1 Aufbau



Die Puppe ist komplett mit Wasser gefüllt.

2.9.2 Ablauf

Alle vier Rettungssportler starten aus dem Wasser. Der 1. Rettungssportler hält sich mit einer Hand am Beckenrand/Startblock fest und in der anderen Hand die Puppe. Nach dem Startsignal muss er die Puppe spätestens in der korrekten Position halten, wenn deren Kopf die 5-m-Markierung erreicht. Er rettet die Puppe regelgerecht 25 m, (schlägt an bei einer 25-m-Bahn) und übergibt sie an den nachfolgenden Rettungssportler. Der jeweils nachfolgende Rettungssportler muss sich so lange mit mindestens einer Hand am Beckenrand/Startblock festhalten, bis der ankommende Rettungssportler angeschlagen hat. 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. Nach dem Wechsel an der Beckenwand ist die Puppe spätestens ab der 5-m-Markierung in der korrekten Position zu halten. Der 4. Rettungssportler rettet die Puppe regelgerecht bis zum Anschlag ins Ziel. Innerhalb des 5-m-Wechselbereiches (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) gelten sowohl für den ankommenden als auch für den nachfolgenden Rettungssportler nicht die Kriterien für das Retten einer Puppe. Auf 50-m-Bahnen erfolgt der Wechsel des 1. auf den 2. Rettungssportler und des 3. auf den 4. Rettungssportler durch die Übergabe der Puppe innerhalb der gekennzeichneten Wechselzone. Hierbei muss jeder am Wechselvorgang beteiligte Rettungssportler mit einer Hand Kontakt zur Puppe haben. Die Rettungssportler dürfen sich innerhalb der Wechselzone vom Beckenboden abstoßen. Innerhalb der Wechselzone gelten sowohl für den ankommenden als auch für den nachfolgenden Rettungssportler nicht die Kriterien für das Retten einer Puppe. Rettungssportler, die in der Mittelzone nicht bei der Übergabe beteiligt sind, müssen sich klar von der Übergabe distanzieren und vorzugsweise die Hände sichtbar aus dem Wasser strecken. Spätestens beim Verlassen der Wechselzone ist die Puppe in der korrekten Position zu halten. Der Kopf der Puppe dient als Orientierung. Die 5-m-Startzone gilt für Schwimmer 4 beim Zieleinlauf als Zone, in der die Puppe in einer korrekten Position zu retten ist.

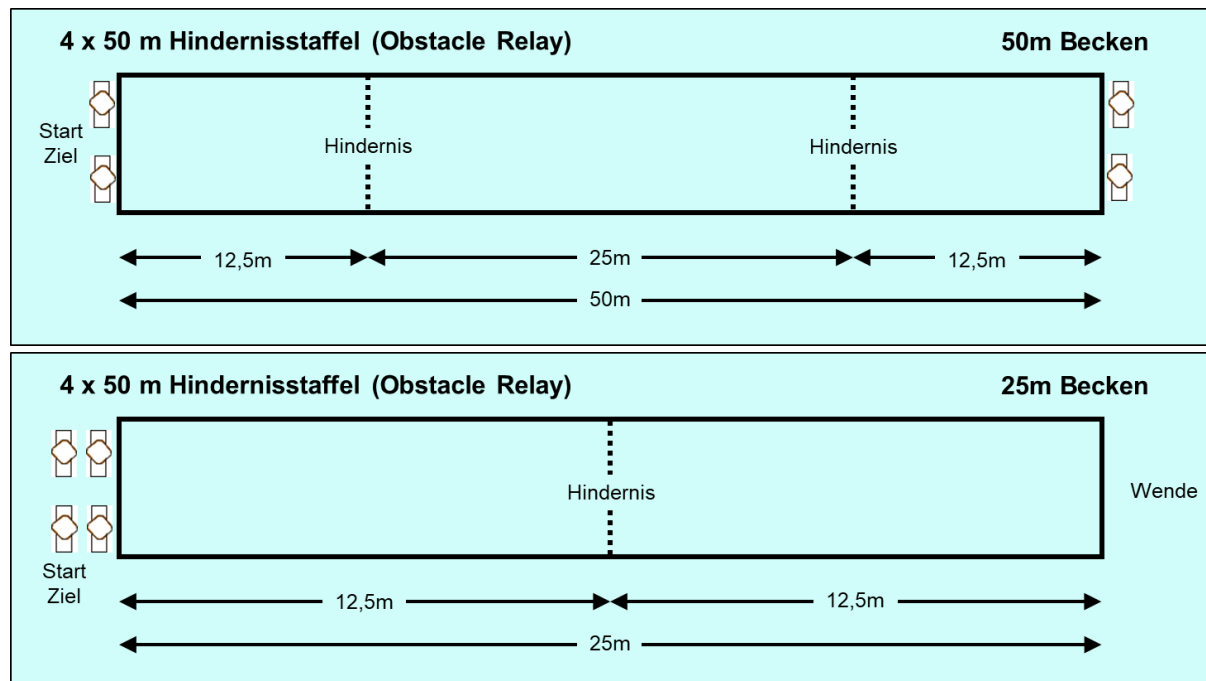
2.9.3 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 17	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Auftauchen der Rettungspuppe (betrifft nicht das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens).
DQ 19	Verwenden einer falschen Tragetechnik
DQ 39	Hilfe von einem dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem losschwimmenden Wettkämpfer.
DQ 40	Ein Teilnehmer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 41	Start, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
DQ 42	Die Puppe wird übergeben: vor oder nach der vorgesehenen Wechselzone bevor der nachfolgende Teilnehmer die Beckenwand berührt
DQ 43	Loslassen der Puppe, bevor der nächste Wettkämpfer Kontakt zur Puppe hat (mindestens ein Wettkämpfer muss in Kontakt mit der Puppe stehen).
DQ 50	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.

2.104 x 50 m Hindernisstaffel (Obstacle Relay)

2.10.1 Aufbau



Die Hindernisse werden in einer Linie auf allen Bahnen jeweils im rechten Winkel an den Trennleinen in Höhe der Wasserlinie befestigt.

Auf 25-m-Bahnen beträgt der Abstand von den Beckenwänden jeweils 12,50 m.

Auf 50-m-Bahnen werden 2 Hindernisse je Bahn mit einem Abstand von 25 m zwischen den Hindernissen und jeweils 12,50 m von den Beckenwänden befestigt.

2.10.2 Ablauf

Nach dem Startsignal legen die Rettungssportler nacheinander die vorgeschriebene Strecke in Freistil zurück und untertauchen die Hindernisse. Jeder Rettungssportler muss dabei nach seinem Start vor und hinter jedem Hindernis mindestens einmal mit dem Kopf die Wasseroberfläche durchbrechen. Beim Untertauchen des Hindernisses ist ein Abstoßen vom Beckenboden erlaubt. Überschwimmt ein Rettungssportler ein Hindernis, schwimmt er jedoch über oder unter dem Hindernis wieder zurück und untertaucht es dann, kann er die Wettkampfdisziplin ohne Ahndung des Verstoßes fortsetzen.

2.10.3 Disqualifikation

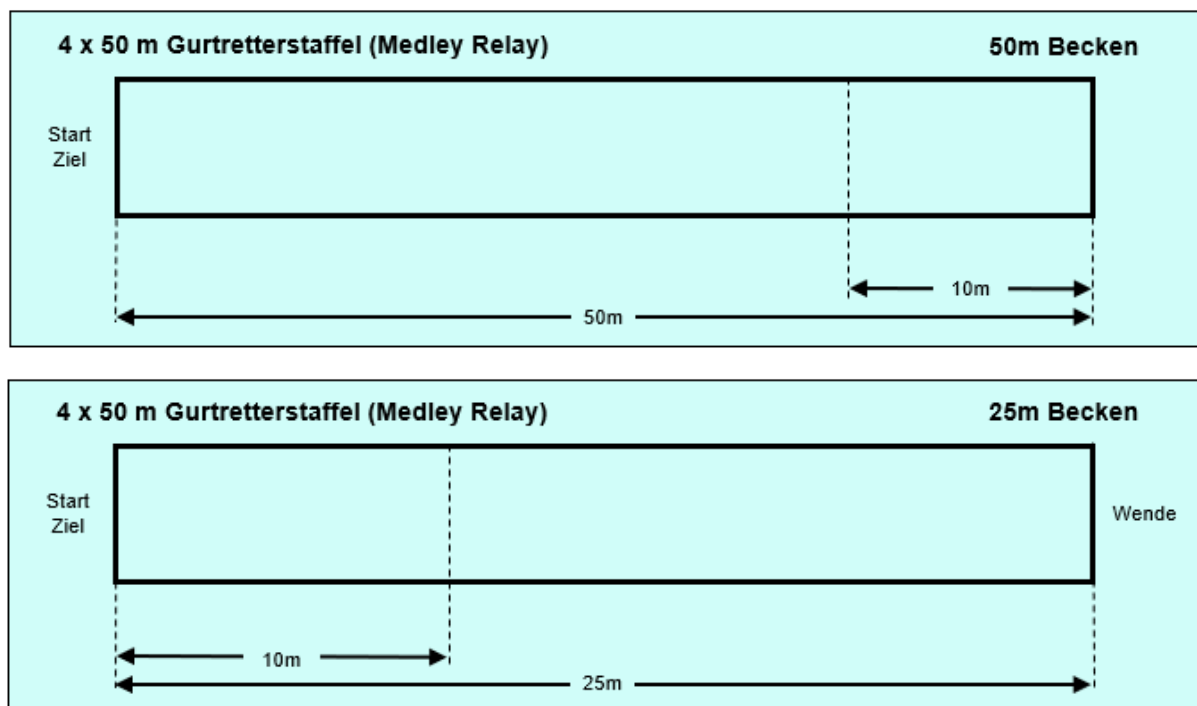
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 11	Überschwimmen eines Hindernisses, ohne sofort über oder unter dieses Hindernis zurückzukehren und dann unter dieses Hindernis durchzutauchen.
DQ 12	Kein Auftauchen nach dem Startsprung oder nach einer Wende vor dem Passieren eines Hindernisses.
DQ 13	Kein Auftauchen nach dem Hindernis.
DQ 40	Ein Teilnehmer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 41	Start, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
DQ 50	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.

2.114 x 50 m Gurtretterstaffel (Medley Relay)

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

2.11.1 Aufbau



2.11.2 Ablauf

Nach dem Startsignal schwimmt der 1. Rettungssportler 50 m Freistil, anschließend der 2. Rettungssportler 50 m Freistil mit Flossen. Der 3. Rettungssportler legt den Gurt des Gurtretters über eine Schulter an. Er muss für eine sichere und korrekte Position des Gurtretters sorgen und sicherstellen, dass während des Starts kein Teil des Gurtretters in eine benachbarte Bahn ragt.

Nach dem Anschlag des 2. Rettungssportlers schwimmt er 50 m Freistil mit Gurtretter (die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper darf verkürzt sein). Der 4. Rettungssportler trägt Flossen und wartet im Wasser mit einer Hand am Beckenrand/Startblock auf den Anschlag des 3. Rettungssportlers. Nach dem Anschlag übernimmt er den Gurtretter und legt ihn über eine Schulter an. Der 3. Rettungssportler ergreift innerhalb eines 10-m-Aufnahmebereiches den Auftriebskörper. Beim Verlassen dieses Bereiches muss der Kontakt zum Auftriebskörper und/oder dem Clip, nicht aber der Leine mit beiden Händen hergestellt sein (die Hände des 3. Rettungssportlers dienen als Orientierung), dieser Kontakt muss bis zum Anschlag bestehen bleiben. Der 4. Rettungssportler zieht den Verunglückten mit dem Gurtretter ins Ziel. Die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper muss beim Ziehen im Wasser hinter diesem Rettungssportler in voller Länge ausgelegt sein. Schwimmt der 3. Rettungssportler so schnell, dass sich deswegen die Leine entspannt, stellt dies keinen Grund zur Disqualifikation dar. Der 3. Rettungssportler darf sich bei der Wende auf den Beckenboden stellen und sich anschließend davon abstoßen. Kein Rettungssportler darf während der Schwimmdisziplin auf dem Boden laufen oder hüpfen.

Eine Mithilfe des Verunglückten durch Beinbewegung ist erlaubt. Beim Wechsel und bei der Wende darf er sich von der Beckenwand abstoßen. Bei der Wende/beim Anschlag mit Gurtretter und Verunglücktem reicht der Anschlag des Retters.

2.11.3 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

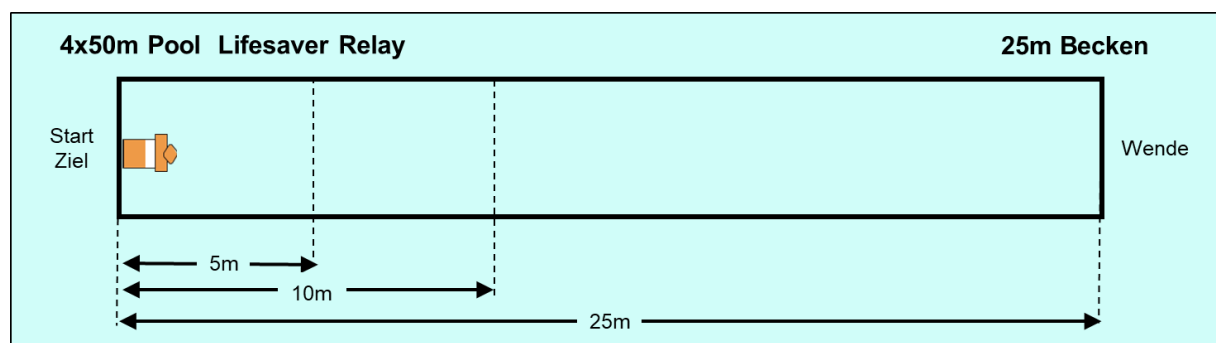
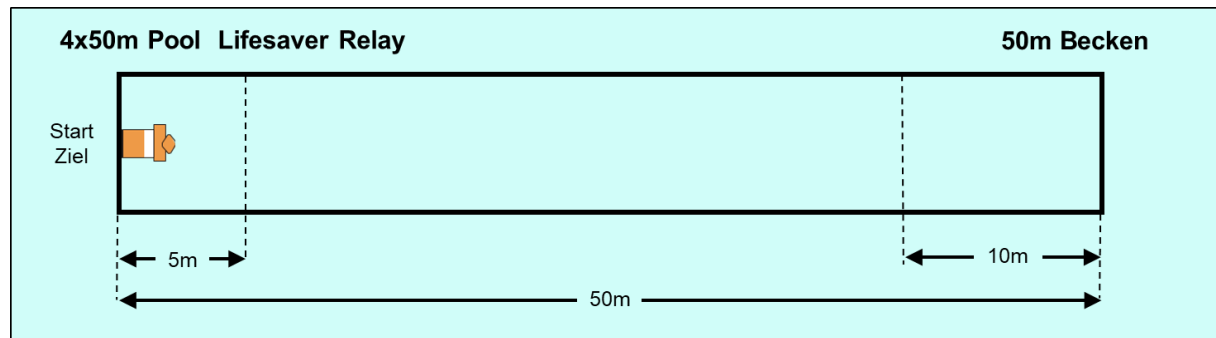
DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 40	Ein Teilnehmer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 41	Start, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
DQ 44	Der vierte Wettkämpfer berührt die Schlaufe, die Leine oder einen Teil des Gurtretters, bevor der dritte Wettkämpfer die Beckenwand berührt.
DQ 45	Der Wettkämpfer hakt den Clip des Gurtretters in einen Ring ein.
DQ 46	Das Opfer hält den Gurtretter an der Leine.
DQ 47	Das Opfer hilft durch Armbewegungen mit oder hält den Gurtretter nicht mit beiden Händen.
DQ 48	Das Opfer verliert den Kontakt zum Gurtretter nach Überschreiten der 10-m-Markierung.
DQ 49	Der vierte Teilnehmer zieht das Opfer mit verkürzter Leine nach der 10-m-Markierung.
DQ 50	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.

2.12 4 x 50 m Pool Lifesaver Relay

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

2.12.1 Aufbau

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



2.12.2 Ablauf

Nach dem Startsignal schwimmt der 1. Rettungssportler 50 m Freistil.

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

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

Der 3. Rettungssportler darf die Beckenwand erst dann loslassen, wenn die Puppe die Wasseroberfläche durchbricht. Er darf vor dem Durchbrechen der Wasseroberfläche schon in Kontakt zur Puppe stehen.

Der 4. Rettungssportler 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 5-m-Wechselbereiches (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) gelten sowohl für den ankommenden als auch für den nachfolgenden Rettungssportler nicht die Kriterien für das Retten einer Puppe.

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

Für die 25-m-Bahn gilt für den 3. und 4. Rettungssportler: 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. Dieser Bewerb kann als gemischter (zwei weibliche und zwei männliche Wettkämpfer) ausgetragen werden. Jede Wettkämpferin/jeder Wettkämpfer darf sich seine Position selbst aussuchen.

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

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

2.12.3 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 17	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Auftauchen der Rettungspuppe (betrifft nicht das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens).
DQ 19	Verwenden einer falschen Tragetechnik
DQ 39	Hilfe von einem dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem losschwimmenden Wettkämpfer.
DQ 40	Ein Teilnehmer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 41	Start, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
DQ 43	Loslassen der Puppe, bevor der nächste Wettkämpfer Kontakt zur Puppe hat (mindestens ein Wettkämpfer muss in Kontakt mit der Puppe stehen).
DQ 50	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.
DQ 59	Der dritte Teilnehmer lässt die Beckenwand los, bevor er die Puppe berührt.
DQ 60	Der vierte Teilnehmer ergreift die Puppe, bevor der dritte Teilnehmer die Beckenwand berührt.
DQ 61	Bei einer gemischten Staffel nicht in richtiger männlich/weiblich-Konstellation starten.

3 OPEN-WATER BEWERBE

3.1 Surf Race

3.1.1 Wettkampfbeschreibung:

Auf das Startkommando sprintet der Wettkämpfer von der Startlinie in das Wasser. Der Wettkämpfer schwimmt einen Rundkurs von ≈ 400 m, welcher durch Bojen gekennzeichnet ist, zum Ziel. Die zu umrundenden Bojen befinden sich, sofern keine andere Kursführung durch den Veranstalter verlautbart wird, immer an der rechten Seite des Schwimmers. Die Ziellinie wird durch zwei Flaggen begrenzt, welche 15 m gemessen von der Uferlinie am Strand stehen.

3.1.2 Startlinie

Die Startlinie befindet sich strandseitig 5 m vor der Uferlinie, wird durch zwei Flaggen begrenzt und mit einer Bodenmarkierung gekennzeichnet. Die Boje 1 ist in Flucht mit der Mitte der Startlinie. Die Startlinie darf maximal 40 m betragen.

3.1.3 Ziellinie

Die Ziellinie befindet sich ungefähr 15 m landeinwärts und parallel zur Uferlinie. Die Ziellinie wird durch zwei im 5-m-Abstand stehende Flaggen begrenzt. Der Mittelpunkt der Ziellinie ist in Flucht mit der äußersten Begrenzungsboje (bei neun Bojen ist Boje 9 die äußerste Begrenzungsboje).

3.1.4 Zieleinlauf

Die Wettkämpfer müssen die Ziellinie in aufrechter Position überqueren. Die Wertung erfolgt bei Durchlaufen der gedachten Ziellinie mit der Brust. Nach dem Überqueren der Ziellinie werden die Wettkämpfer durch einen Kampfrichter in Reihenfolge ihres Einlaufes in einer Reihe aufgestellt und verbleiben in dieser Formation, bis das offizielle Ergebnis bekanntgegeben wird.

3.1.5 Startkommando

„Auf die Plätze – Fertig – Schuss/Pfiff“

„On your marks – Set – Schuss/Pfiff“

3.1.6 Equipment:

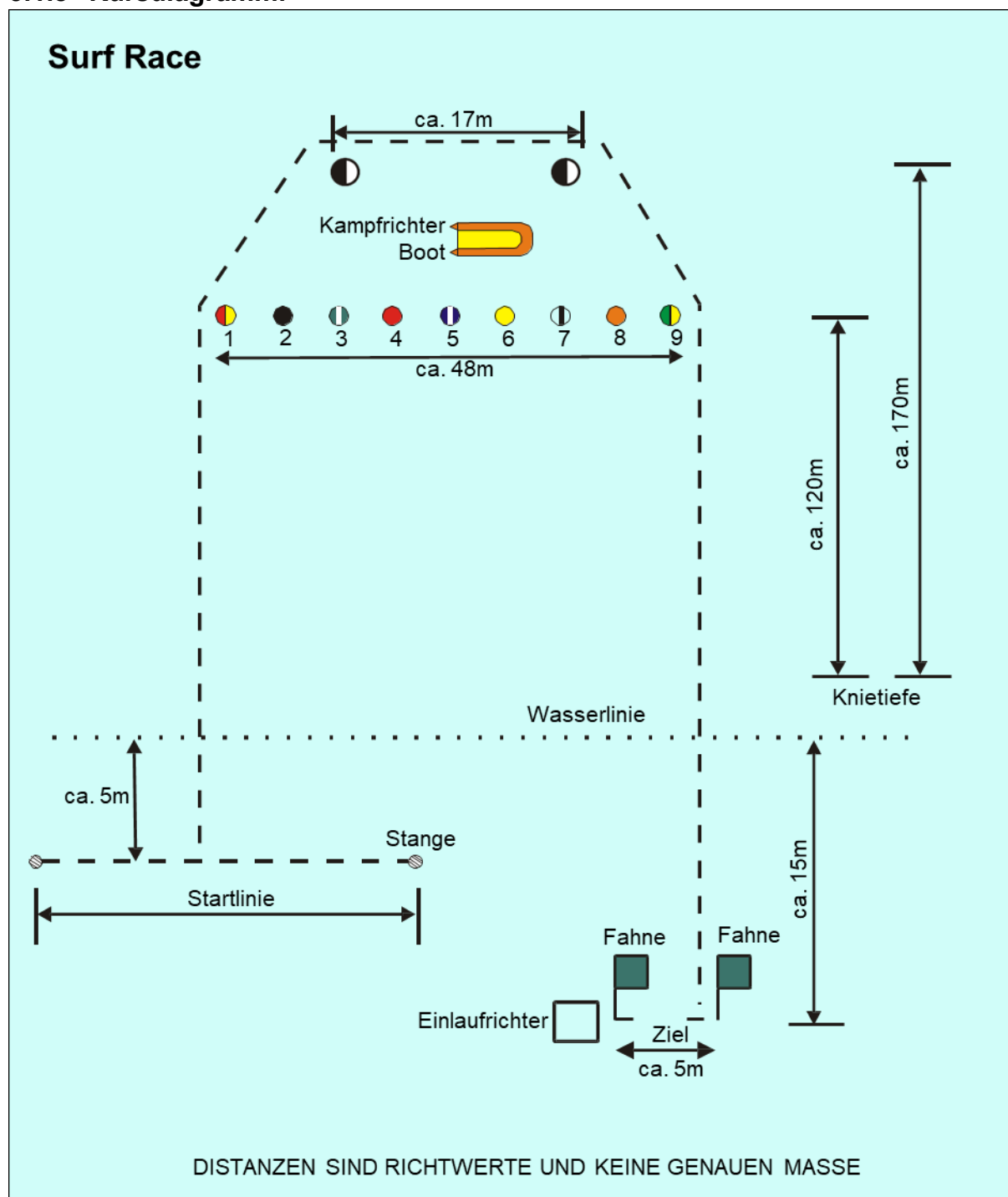
Regelkonforme Schwimmbekleidung, Badehaube, Startnummer.

3.1.7 Disqualifikation:

Es gelten die Allgemeinen Open-Water-Disqualifikationen.

Startaufstellung: Jeder Wettkämpfer muss unmittelbar vor dem Start durch Ziehen einer Nummer (eines Kärtchens) einem Startplatz zugeordnet werden. Die Nummerierung auf der Startliste hat keinen Einfluss auf die Startplatzierung.

3.1.8 Kursdiagramm:



3.2 Board Race

3.2.1 Wettkampfbeschreibung:

Der Wettkämpfer steht mit seinem Rettungsbrett hinter der Startlinie. Auf das Startsignal sprintet der Wettkämpfer mit seinem Rettungsbrett in das knietiefe Wasser und paddelt auf dem Brett liegend/kniend einen 3-Bojen-Rundkurs bzw. in der Jugendklasse einen 4-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. Bei besonderen orographischen Gegebenheiten können die Start- und Ziellinie von der Skizze abweichen.

3.2.2 Startlinie

Ungefähr 5 m vor der Uferlinie befindet sich eine 30 m lange Startlinie (Bodenmarkierung), 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.

3.2.3 Ziellinie

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

3.2.4 Zieleinlauf

Der Wettkämpfer hat in aufrechter Haltung in Kontakt mit seinem Rettungsbrett (Ausnahme Uferbeschaffenheit) die Ziellinie zu überqueren. Die Wertung erfolgt bei Durchbrechen der gedachten Ziellinie mit der Brust. Weiteres dazu: Allgemeine Bewerbdurchführung – Zieleinlauf

3.2.5 Kontakt zum Brett

Während des Bewerbs darf der Wettkämpfer den Kontakt zum Brett verlieren. Er muss jedoch in jedem Fall beim Zieleinlauf damit in Kontakt stehen. Beim angeordneten Zieleinlauf ohne Board entfällt diese Regel.

3.2.6 Kursverkürzung in der Jugendklasse

Für die Jugendklasse gilt der verkürzte Kurs des Surfaces. Die rot-orange Boje, die beiden orangen Bojen und die grün-weiße Boje müssen im Uhrzeigersinn umrundet werden.

3.2.7 Startkommando

„Auf die Plätze – Fertig – Schuss/Pfiff“

„On your marks – Set – Schuss/Pfiff“

3.2.8 Equipment

Normboard, regelkonforme Schwimmbekleidung, Badehaube, Startnummer.

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

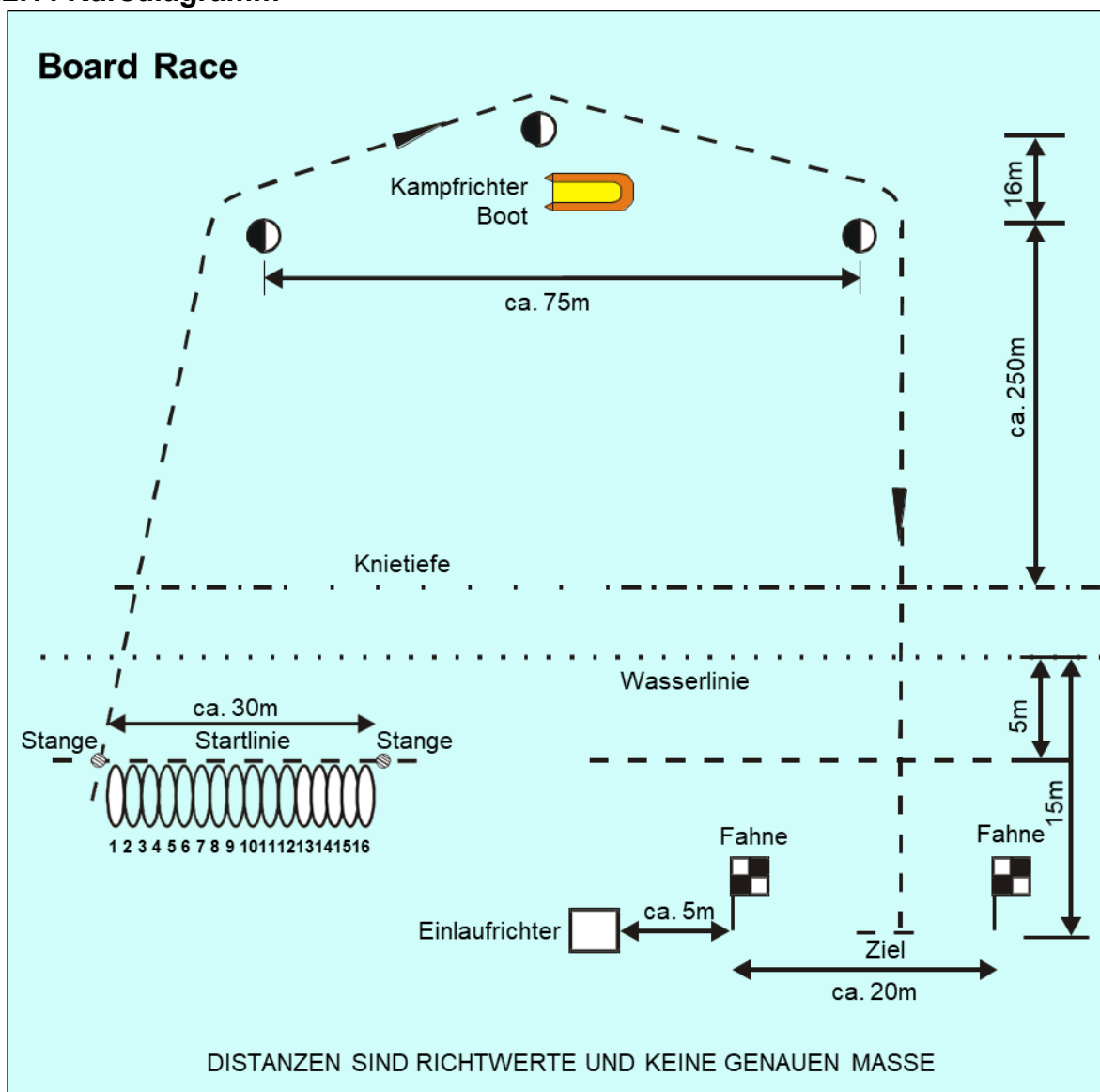
3.2.9 Disqualifikation

Es gelten die allgemeinen Open-Water-Disqualifikationen.

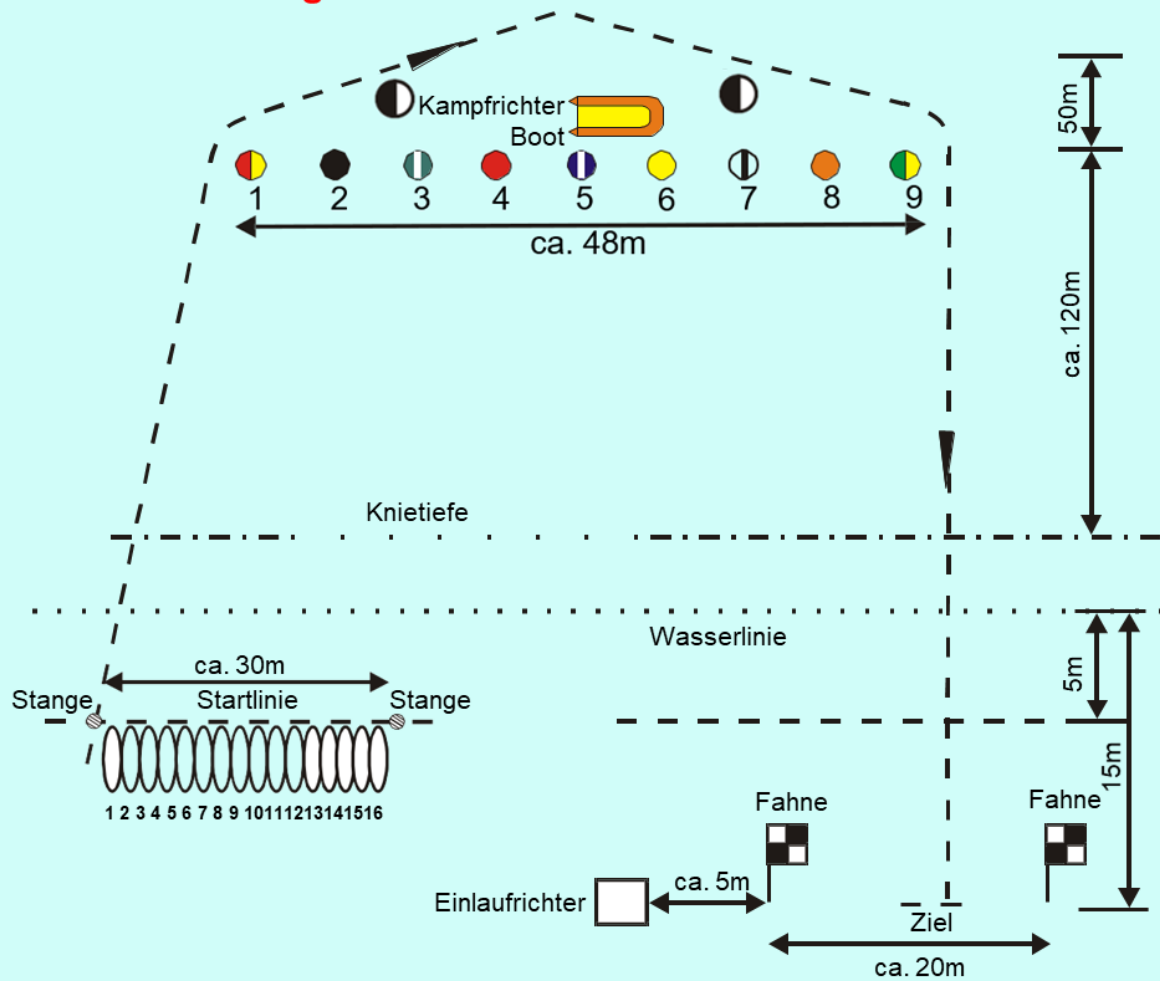
3.2.10 Startaufstellung

Jeder Wettkämpfer muss unmittelbar vor dem Start durch Ziehen einer Nummer (eines Kärtchens) einem Startplatz zugeordnet werden. Die Nummerierung auf der Startliste hat keinen Einfluss auf die Startplatzierung.

3.2.11 Kursdiagramm



Board Race Jugend



DISTANZEN SIND RICHTWERTE UND KEINE GENAUEN MASSE

3.3 Rescue Tube Rescue

3.3.1 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.

3.3.2 Das Opfer

Nach dem Startkommando schwimmt das Opfer so schnell wie 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.

3.3.3 Der Retter

Nach dem Armzeichen des Opfers startet der Retter mit dem Gurtretter und den Flossen in der Hand über die Startlinie. Nach dem Überschreiten der Startlinie darf der Retter die Flossen anlegen und schwimmt zum Opfer.

Der Retter schwimmt links (vom Start aus gesehen) an der Boje vorbei zum Opfer. 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 vom Start aus gesehen rechts an der Boje vorbei zum Strand zurück.

3.3.4 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 hat keine Bedeutung für die Wassertiefe der Helfer. Der Punkt der Aufnahme liegt im Ermessen der Mannschaft.

3.3.5 Zieleinlauf

Das Ziel ist korrekt erreicht, wenn die Brust eines Helfers, während des Tragens/Schleppens des Opfers, die Ziellinie durchbricht. Dabei müssen die Helfer in Körperkontakt mit dem Opfer stehen. Weiteres dazu: Allgemeine Bewerbdurchführung – Zieleinlauf.

3.3.6 Disqualifikation

Es gelten die allgemeinen Open-Water-Disqualifikationen

3.3.7 Anmerkungen

Der Retter hat die Flossen und den Gurtretter vor dem Überschreiten der Startlinie am Boden abzulegen oder in der Hand zu halten.

Flossen dürfen erst nach dem Überschreiten der Startlinie angelegt werden.

Die Trageschleife des Gurtretters muss vor Überschreiten der Startlinie über eine Schulter oder den Brustkorb kreuzend angelegt sein.

Das Opfer darf dem Retter beim Anlegen des Gurtretters helfen. Das Anlegen darf jedoch nur hinter der Boje (vom Start aus gesehen) 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 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.

3.3.8 Bojen-Zuordnung

Jedes Team muss unmittelbar vor Start durch Ziehen einer Nummer (eines Kärtchens) einer Boje zugeordnet werden. Die Nummerierung auf der Startliste hat keinen Einfluss auf die Bojen-Vergabe.

3.3.9 Startlinie und Ziellinie

Die Start- und Ziellinie ist eine eindeutige Markierungslinie zwischen zwei 45 m auseinanderliegenden Markierungsstangen. Die Entfernung von der Uferlinie soll ca. 5 m betragen. Die Start-/Ziellinie soll so aufgebaut sein, dass die Wettkämpfer in gerader Linie den Wettkampfkurs bewältigen können.

3.3.10 Startkommando

„Auf die Plätze – Fertig – Schuss/Pfiff“

„On your marks – Set – Schuss/Pfiff“

ARGE ÖWRW | WETTKAMPF REGELWERK 2022



3.4 Board Rescue

3.4.1 Ablauf

In diesem Bewerb schwimmt ein Teammitglied ca. 120 m auf eine zugeteilte Boje zu und wartet darauf, von dem zweiten Teammitglied am Board aufgenommen zu werden. Beide paddeln zum Ufer und überqueren die Ziellinie mit dem Brett.

Beide Wettkämpfer müssen von der richtig zugeteilten Position aus starten. Wettkämpfer, die zur falschen Boje schwimmen und dort ein Signal geben, werden disqualifiziert.

Erster Wettkämpfer: Von der zugeteilten Position an der Startlinie und beim Ertönen des Startsignals geht der erste Wettkämpfer ins Wasser, schwimmt zur zugeordneten Schwimmboje und berührt diese mit einem Arm. Er hebt den anderen Arm in eine senkrechte Position mit Kontakt zur Boje. Das Opfer wartet dann im Wasser auf der seewärtigen Seite der Boje.

Der Hauptwettkampfrichter kann eine akzeptable alternative Methode festlegen, die deutlich macht, dass das Opfer die Boje berührt hat.

Zweiter Wettkämpfer: Auf das Signal des Opfers und von der zugeteilten Position aus, überquert der zweite Wettkämpfer mit dem Brett die Startlinie und paddelt im Wasser zum Opfer auf die seewärtige Seite der zugeteilten Boje. Das Opfer muss mit dem Brett auf der seewärtigen Seite der Boje aufgenommen werden. Der Retter muss mit dem Brett die Boje im Uhrzeigersinn umfahren, bevor er zum Ufer mit dem Opfer fortfährt. Das Brett kann in Uferichtung während der Opferaufnahme zeigen.

Die Wettkämpfer können sich auf die Vorder- oder Rückseite des Brettes begeben. Das Opfer kann durch Paddeln bei der Rückkehr ans Ufer helfen.

Der Zieleinlauf geschieht mit dem Überschreiten der Brust des als ersten einlaufenden Wettkämpfers eines Teams. Die Ziellinie muss in einer aufrechten Position überquert werden, wobei sowohl Retter als auch Opfer in Kontakt mit dem Brett sein müssen.

Der zweite Wettkämpfer darf nicht starten, bevor der erste Wettkämpfer die Ankunft an der Boje signalisiert hat. Der zweite Wettkämpfer kann die Startlinie aus irgendeinem Grund vorher überqueren und wird nicht disqualifiziert, vorausgesetzt, er nimmt dann die richtige Startposition zum Starten ein, bevor der erste Wettkämpfer das Signal gibt.

Wettkämpfer dürfen die anderen Wettkämpfer nicht zurückhalten, anderweitig stören oder ihre Abläufe bewusst behindern.

3.4.2 Der Kurs

Das Kurslayout ist in der folgenden Abbildung aufgeführt. Die Bretter müssen um die zugeteilten Bojen herum im Uhrzeigersinn gepaddelt werden, es sei denn, der Hauptwettkampfrichter hat dies vor der Veranstaltung anders entschieden.

3.4.3 Beurteilung

Die Kampfrichter sind zu positionieren, um den Verlauf der Veranstaltung zu beobachten und die Platzierung der Wettkämpfer am Ende zu bestimmen.

3.4.4 Kontrolle über das Opfer oder das Board

Retter und Opfer können bei der Rückfahrt den Kontakt mit dem Board verlieren, aber beide müssen bei der Überquerung der Ziellinie mit dem Board in Kontakt sein.

3.4.5 Opferübernahme

Es ist nicht erforderlich, dass das gesamte Board auf der seewärtigen Seite der zugeteilten Boje ist, jedoch muss das Opfer mit dem Brett auf der seewärtigen Seite aufgenommen werden.

3.4.6 Equipment

Normboard, regelkonforme Schwimmbekleidung, Badehaube, Startnummer.

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

3.4.7 Bojen-Zuordnung

Jedes Team muss unmittelbar vor Start durch Ziehen einer Nummer (eines Kärtchens) einer Boje zugeordnet werden. Die Nummerierung auf der Startliste hat keinen Einfluss auf die Bojen-Vergabe.

3.4.8 Disqualifikation

Es gelten die allgemeinen Open-Water-Disqualifikationen.

Board Rescue

The diagram illustrates the layout for a Board Rescue drill. At the top, a horizontal line indicates a distance of **ca. 48m** from the shore to the start of the drill area. A **Kampfrichter Boot** (Referee Boat) is positioned on the left, with **Bojen** (buoys) numbered 1 through 9. Buoy 1 is yellow and red, 2 is black, 3 is green and white, 4 is red, 5 is blue and white, 6 is yellow, 7 is black and white, 8 is orange, and 9 is green and yellow. The **Aufnahme Zone** (Recording Zone) is marked by buoys 4, 5, and 6. The **Opfer befindet sich auf der Ufer-abgewandten Seite an der zugewiesenen Boje** (Victim is on the back side of the assigned buoy). A vertical line indicates a distance of **ca. 120m** from the shore to the **Knietiefe** (Knee depth) line. The **Wasserlinie** (Water line) is marked by a dotted line. The **Start- und Ziellinie** (Start and Finish line) is marked by a dashed line. On the left, a **Kampfrichter** (Referee) stands 5m from the start line, with a **Fahne** (Flag) nearby. On the right, a **Kampfrichter** stands 5m from the finish line, also with a **Fahne**. The **Board** is positioned between the **Retter** (Rescuer) and the **Opfer** (Victim). At the bottom, a row of **Bojentafern** (Buoy markers) is shown.

DISTANZEN SIND RICHTWERTE UND KEINE GENAUEN MASSE

3.5 Surf Ski Race

3.5.1 Beschreibung

Die Wettkämpfer stehen in etwa knietiefem Wasser in einer Linie und halten ihre Surfskis in einem Abstand von ca. 1,5 m zueinander. Die Wettkämpfer müssen beim Start die Anweisungen des Starters bezüglich der Surfski-Ausrichtung befolgen.

Nach dem Startsignal paddeln die Teilnehmer mit ihren Surfskis um den mit Bojen markierten Kurs und kehren zum Ziel zurück. Wenn ein Teil des Surfskis die Ziellinie im Wasser durchbricht, gilt dies als Zieleinlauf. Der Wettkämpfer kann den Ski fahren oder schieben.

- a. Wenn Wettkämpfer den Kontakt zum Surfski verlieren, ohne dass durch einen Kampfrichter ein Grund dafür festgestellt werden kann, wird der Wettkämpfer disqualifiziert. Um das Rennen zu beenden, müssen die Teilnehmer ihren Surfski und ihr Paddel haben (oder wiedergewonnen haben) und die Ziellinie von der uferabgewandten Seite überqueren, während sie Kontakt mit dem Surfski und dem Paddel halten.
- b. Wettkämpfer dürfen die Surfskis anderer Wettkämpfer nicht halten oder sie auf andere Art und Weise behindern.

Trockener Start und Zieleinlauf: Wenn die Bedingungen so sind, dass die Wettkampfstätte keinen fairen Start gewährleisten kann, muss ein trockener Start und/oder ein trockener Zieleinlauf durchgeführt werden. Siehe unten.

3.5.2 Der Kurs

Der Kurs muss wie in der Abbildung beschrieben zurückgelegt werden.

Um faire Starts und Zieleinläufe zu gewährleisten, kann die Ausrichtung der Startlinie und der Ziellinie auf die Bojen je nach den vorherrschenden Wasserbedingungen nach Ermessen des Hauptschiedsrichters geändert werden.

Die Startlinie muss nicht unbedingt markiert werden, aber falls erforderlich, kann sie mit zwei Stangen markiert und so positioniert werden, dass die Mitte der Startlinie zur ersten Boje ausgerichtet ist.

Die Ziellinie muss bei regulärem Zieleinlauf im Wasser zwischen zwei Flaggen sein, die durch Stangen markiert ist. Die Mitte der Ziellinie ist zur dritten Boje ausgerichtet.

3.5.3 Trockenstart und Trockenzieleinlauf

Beim Trockenstart stellen sich die Wettkämpfer mit ihren Surfskis und Paddeln an ihren gelosten Positionen zwischen zwei Stangen in einer Linie, ca. 5 m entfernt vom Ufer auf.

Nach dem Startsignal tragen die Wettkämpfer nach eigenem Ermessen ihren Surfski zum Wasser und paddeln den Rundkurs laut Diagramm.

Die trockene Ziellinie soll am Strand ca. 15 m vom Ufer entfernt sein. Sie muss 20 m lang sein und an jedem Ende mit einer Flagge an einer Stange markiert sein.

- a. Die Wettkämpfer müssen mit ihren Surfskis um die letzte Boje paddeln und dürfen danach nicht mehr disqualifiziert werden, wenn sie den Kontakt mit ihrem Surfski verlieren.
- b. Die Wettkämpfer müssen beim Zieleinlauf nicht in Kontakt mit dem Surfski oder dem Paddel stehen.

- c. Der Zieleinlauf wird durch elektronische Chipzeitnehmung bzw. an der Brust des Wettkämpfers, der die Ziellinie überquert, beurteilt.
- d. Ein Mitglied der Delegation oder des Teams kann bei der Entfernung des Surfskis und des Paddels des Wettkämpfers aus dem Zielbereich helfen. Mit Zustimmung des Hauptwettkampfrichters können Nicht-Teammitglieder als Helfer fungieren.
- e. Helfer müssen:
 - eine Wettkampfkappe tragen.
 - sich nach besten Kräften bemühen, sicherzustellen, dass sie und die Ausrüstung, die sie entfernen, andere Wettkämpfer nicht behindern (andernfalls kann es zu einer Disqualifikation kommen).
 - alle Anweisungen der Kampfrichter befolgen.

3.5.4 Ausrüstung

Surf-Skis müssen den im Anhang beschriebenen Standards entsprechen.

3.5.5 Beurteilung

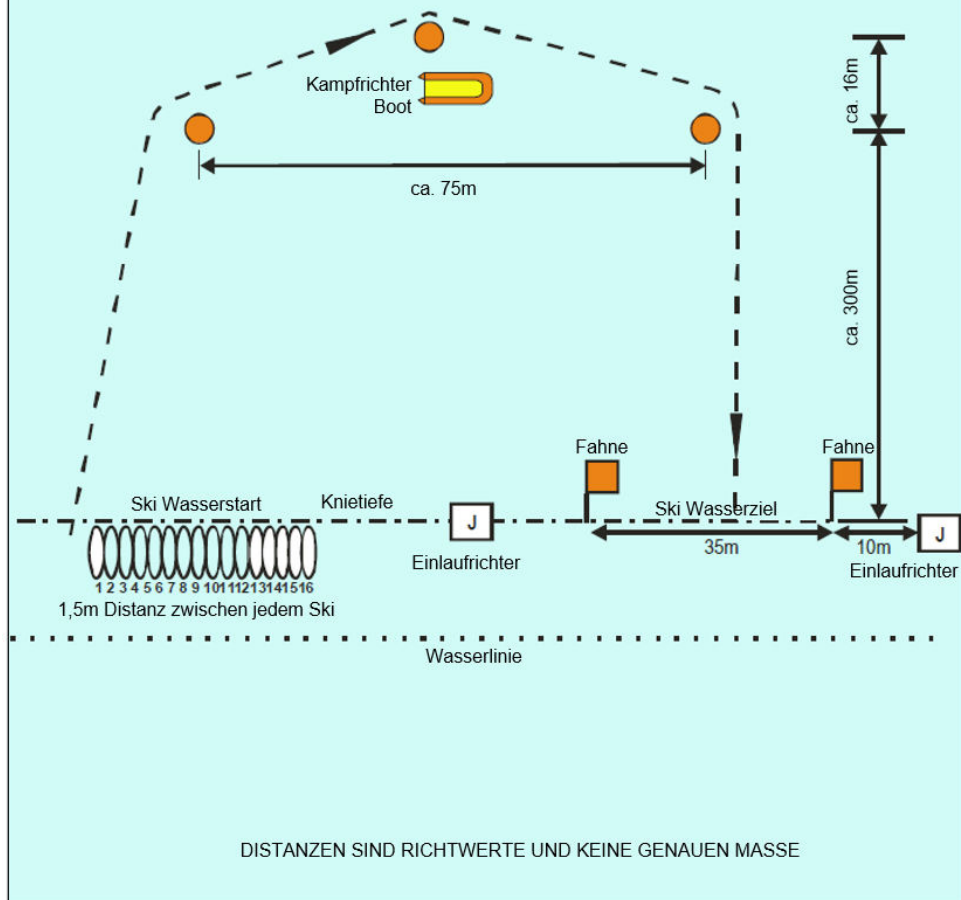
Die Einlaufrichter müssen die Durchführung der Veranstaltung beobachten und den Platz der Wettkämpfer im Ziel bestimmen.

3.5.6 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln muss das folgende Verhalten zur Disqualifikation führen:

- a. Der Lauf und/oder der Kurs werden nicht wie definiert und beschrieben absolviert (DQ12).

Surf Ski Race



3.6 Oceanman/Oceanwoman

3.6.1 Beschreibung

Die Teilnehmer legen einen ca. 1,4 km langen Kurs zurück, der das Surface, Boardrace, Surfski Race und ein Beach-Sprint-Finish umfasst.

Mit Ausnahme der Unterschiede, die unten aufgeführt sind, sind die Bedingungen für den Wettkampf jeder Etappe so, wie es für die einzelnen Teildisziplinen allgemein erforderlich ist, einschließlich der Regeln, die die Teildisziplinen regeln.

Die Reihenfolge der Teildisziplinen ist zu Beginn jedes Wettkampfes durch Los zu bestimmen. Derselbe Stimmzettel bestimmt die Reihenfolge Teildisziplinen für die Oceanman/Oceanwoman Relay.

Wenn das Surfski fahren zuerst gelost wird, beginnen die Teilnehmer mit einem typischen Wasserstart.

3.6.2 Startpositionen

Die Startpositionen werden vor Wettkampfbeginn gelost und die Wettkämpfer müssen von den richtigen Strandpositionen aus beginnen. Die Startpositionen sind für die Board- und Surf-Ski-Etappen umgekehrt. Beispiel: In einem Rennen mit 16 Teilnehmern hat ein Wettkämpfer die Position 1 gezogen. Der Wettkämpfer beginnt mit der ersten Etappe des Wettkampfs von Position 1, er beginnt aber mit der anderen Etappe des Wettkampfs von Position 16.

Startposition des Wettkämpfers in der ersten Etappe mit Surfski oder	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Startposition des Wettkämpfers in der zweiten Etappe mit Surfski oder	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

Helfer: Ein Mitglied des Teams bzw. der Delegation des Teilnehmers unterstützt den Teilnehmer. Mit Zustimmung des Hauptwettkampfrichters können Nicht-Teammitglieder als Helfer fungieren.

Helfer müssen:

- eine Wettkampfkappe tragen.
- sich nach besten Kräften bemühen, sicherzustellen, dass sie und die Ausrüstung, die sie entfernen, andere Wettkämpfer nicht behindern (andernfalls kann es zu einer Disqualifikation kommen).
- alle Anweisungen der Kampfrichter befolgen.

3.6.3 Der Kurs

Bojen müssen in verkürzter Form für das Surface, Boardrace und Surfskirace gesetzt werden, wie in der folgenden Abbildung dargestellt.

Um faire Starts und Zieleinläufe zu gewährleisten, kann die Ausrichtung der Startlinie und der Ziellinie zu den Bojen nach Ermessen des Hauptwettkampfrichters in Abhängigkeit von den vorherrschenden Bedingungen geändert werden.

3.6.4 Flaggen

Zwei Flaggen, die sich etwa 20 m vom Wasserrand entfernt befinden, kennzeichnen die Markierungen am Strand. Die linke muss mit der Schwimmboje Nummer 2 und die rechte mit der Schwimmboje Nummer 8 in Position gebracht werden.

Zwei Flaggen im Abstand von 5 m markieren die Ziellinie. Sie stehen im rechten Winkel zur Wasserkante und ca. 50 m von der ersten Wendefahne entfernt.

3.6.5 Start- und Wechsellinie

Die Start- und Wechsellinie muss etwa 30 m lang sein, mittig zur Schwimmboje Nummer 1 gerichtet sein, etwa 5 m von der Wasserkante entfernt, und an beiden Enden durch eine Stange markiert sein.

Die Start- und Wechsellinie dient als Startlinie, wenn das Board- oder das Surface beginnen. Sie dient außerdem als Board-Ausrichtungslinie für das Boardrace.

3.6.6 Board-Kurs

Die Board-Etappe wird von der Start- und Wechsellinie gestartet, um die Schwimmboje 1 außen herum; um die zwei schwarz-weißen Bojen herum; zurück zum Ufer vorbei an Schwimmboje 9 auf der Außenseite; und um die zwei Fahnen herum.

3.6.7 Surfskikurs

Die Surfskietappe wird mit den Surfskis im Wasser, wie im Diagramm beschrieben, gestartet. Die Wettkämpfer fahren um drei Surfskibojen, zurück zum Strand und laufen um die zwei Fahnen herum. Die Wettkämpfer müssen die Außenseite aller Bojen umrunden. Wettkämpfer dürfen die Schwimmkurs- oder Board-Kurs-Bojen nicht kreuzen.

3.6.8 Schwimmstrecke

Die Schwimmstrecke führt von der Start- und Wechsellinie, um die Schwimmbojen herum, zurück zum Strand und um die beiden Flaggen herum.

3.6.9 Beach-Sprint-Kurs und Ziel

Das Rennen wird beendet, wenn ein Teilnehmer alle Etappen absolviert. Um den Bewerb abzuschließen, umrundet ein Wettkämpfer eine grün-gelbe Flagge und läuft durchs Ziel zwischen den zwei Endflaggen.

Hinweis: Die Wettkämpfer umrunden die Flaggen in der gleichen Richtung wie die Bojen für jede Etappe.

3.6.10 Ausrüstung

Surfskier, Paddel, Boards: Siehe Anhang

- a. Austausch eines beschädigten Skis und Boards: Ein Board oder Surfski darf während eines Abschnitts des Rennens nicht verändert werden, es sei denn, er/es ist beschädigt oder wird nicht fahrtauglich. Helfer dürfen beim Ersetzen des beschädigten Fahrzeugs behilflich sein, jedoch nur so weit, dass andere Surfskis/Boards an der Start- und Wechsellinie platziert werden.
- b. Paddel: Ein verlorenes oder beschädigtes Paddel darf nur ausgetauscht werden, nachdem der Wettkämpfer zur Start- und Wechsellinie zurückgekehrt ist.
- c. Entfernung der Ausrüstung: Um die sichere Durchführung der Veranstaltung zu unterstützen, können die Teammitglieder und/oder Fahrer während des Rennens beschädigte oder aufgegebene Ausrüstung vom Kurs entfernen, vorausgesetzt, der Fortschritt anderer Wettkämpfer wird nicht behindert.

3.6.11 Beurteilung

Die Kampfrichter müssen die Durchführung der Veranstaltung beobachten und den Platz der Teilnehmer im Ziel bestimmen.

Die Teilnehmer müssen in aufrechter Position das Ziel passieren. Das Ziel wird an der Brust des Teilnehmers beurteilt, der die Ziellinie überquert.

3.6.12 Kontakt mit dem Gerät

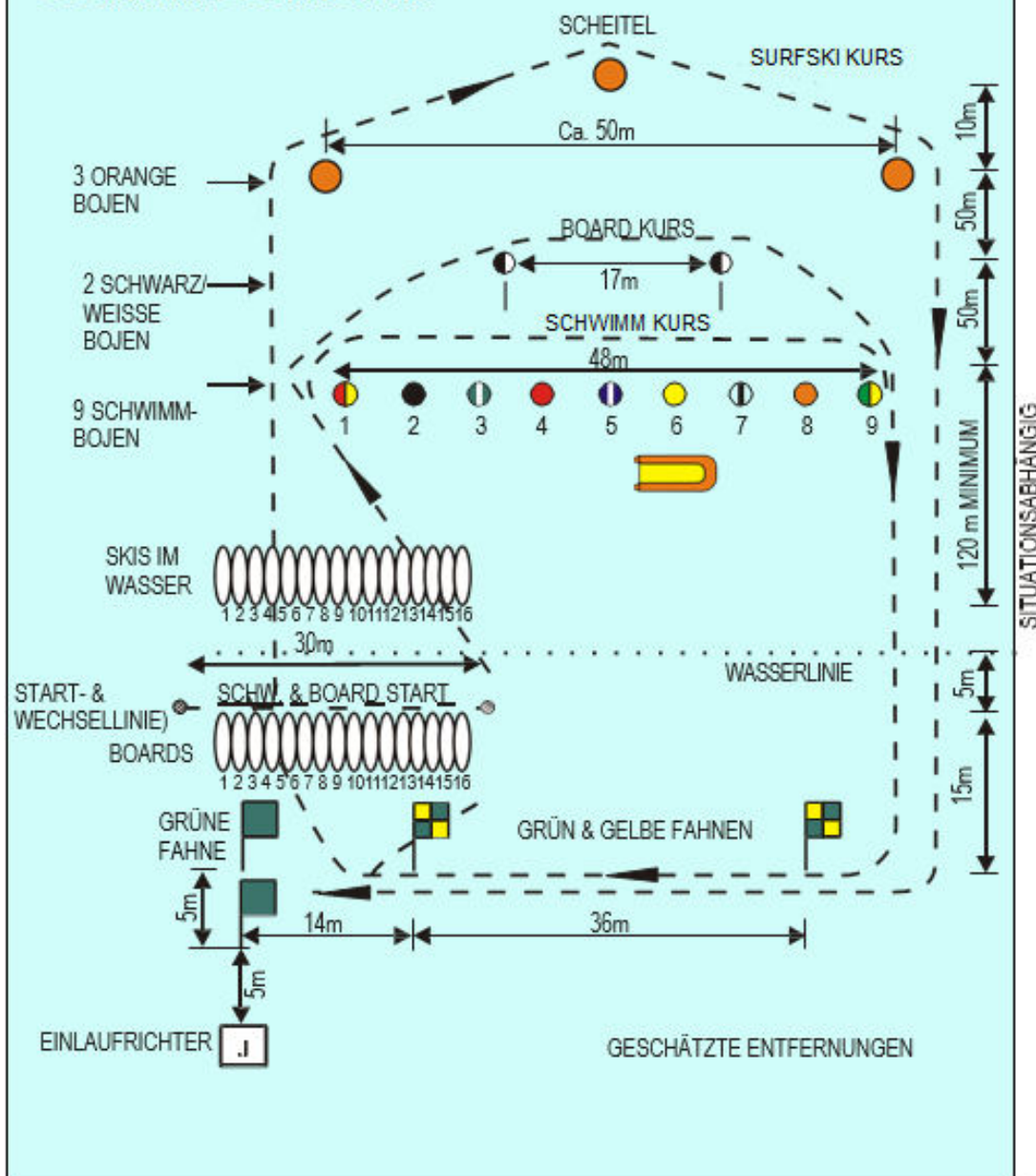
Die Teilnehmer müssen mit dem Surfski oder Board bis zur letzten Kursboje in Kontakt sein. Wettkämpfer dürfen nicht disqualifiziert werden, wenn sie auf der Rückfahrt von den Bojen den Kontakt zum Gerät verlieren. Wettkämpfer können den Kontakt auf dem Weg nach draußen ohne Strafe verlieren, vorausgesetzt, dass sie das Gerät wiedergewinnen und die letzte Boje jeder Etappe in Kontakt mit dem Gerät umrunden und den Kurs vervollständigen.

3.6.13 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln muss das folgende Verhalten zur Disqualifikation führen:

- a. Der Lauf und/oder der Kurs werden nicht wie definiert und beschrieben absolviert (DQ12).

Oceanman/Oceanwoman



3.7 Oceanman/Oceanwoman-Relay

3.7.1 Beschreibung

Teams von vier Teilnehmern (ein Schwimmer, ein Board-Fahrer, ein Surf-Ski-Paddler und ein Läufer) legen den Kurs in einer durch die Auslosung festgelegten Reihenfolge zurück.

Die Laufetappe ist immer die letzte Etappe. Wenn die Surfski-Etappe startet, beginnen die Wettkämpfer mit einem typischen Start im Wasser.

Mit Ausnahme der Unterschiede, die unten aufgeführt sind, sind die Bedingungen für den Wettkampf jeder Etappe so, wie es für die einzelnen Teildisziplinen allgemein erforderlich ist, einschließlich der Regeln, die die Teildisziplinen regeln.

Die Teilnehmer müssen ihre Etappe von der korrekt zugewiesenen Strandposition aus beginnen.

3.7.2 Startpositionen

Die Startpositionen für die Board- und Surfski-Etappen sind umgekehrt. Zum Beispiel in einem 16-Team-Rennen, in dem ein Team die Position 1 gezogen hat, beginnt das Team mit Position 1 bei der ersten Surfski- oder Board-Etappe, die zweite Surfski- oder Board-Etappe jedoch mit Position 16.

Startposition eines Wettkämpfers in der ersten Etappe mit Surfski oder Board	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Startposition eines Wettkämpfers in der zweiten Etappe mit Surfski oder Board	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

Diese Veranstaltungsbeschreibung setzt die folgende Reihenfolge voraus: Schwimmen – Board – Ski. Die Kursrichtung ist im Uhrzeigersinn.

3.7.3 Schwimmen

Vom Ufer aus laufen die Wettkämpfer ins Wasser, schwimmen um die Schwimmbojen herum, kehren zum Strand zurück, laufen um die beiden Flaggen und klatschen mit den Boardfahrern ab, die mit ihren Brettern an der Start-/Wechsellinie warten.

3.7.4 Board

Die Boardfahrer laufen mit ihren Boards ins Wasser; passieren die Schwimmboje 1 von außen; fahren um die zwei Board-Bojen herum und kehren zum Ufer zurück, vorbei an der Schwimmboje 9. Sie laufen um die zwei Flaggen herum und über die Start-Wechsellinie, um mit den Surf-Ski-Paddlern abzuklatschen, die mit ihren Surfskis und Paddeln in etwa knietiefem Wasser warten.

Bei ihrer Rückkehr können die Boardfahrer ihre Boards im Uferbereich zurücklassen.

3.7.5 Surfski

Surfskipaddler paddeln um die Surfski-Bojen herum und kehren zum Ufer zurück, um die Läufer abzuklatschen, die am Ufer oder im Wasser warten.

Surfski-Paddler müssen an der Außenseite aller Bojen vorbeifahren. Paddler dürfen den Schwimmkurs oder den Board-Kurs nicht durchbrechen.

Der Ort des Abschlags zum Läufer liegt im Ermessen des Teams, vorausgesetzt, es erfolgt nach der letzten Schwimmkursboje und vor der ersten Flagge.

3.7.6 Lauf

Die Läufer laufen um die erste Flagge herum und laufen weiter bis zum Ziel durch die beiden Zielflaggen.

Ein Abklatschen zwischen dem 3. Wettkämpfer und dem Läufer ist zwischen der letzten Boje und der ersten Flagge möglich. Der Läufer darf maximal Delfinsprünge machen, nicht aber schwimmen.

Hinweis: Der Wettkämpfer darf an einer beliebigen Stelle zwischen der letzten Boje des jeweiligen Kurses bis zur ersten Flagge abklatschen. Abgeklatscht muss oberhalb der Wasseroberfläche werden, damit dies sichtbar wird.

3.7.7 Ausrüstung

Surfskier, Paddel, Boards: Siehe Anhang

Entfernen von Ausrüstung: Um die sichere Durchführung der Veranstaltung zu erleichtern, können Teammitglieder und/oder Helfer während des Rennens beschädigte oder liegengebliebene Ausrüstung vom Kurs entfernen, sofern die Fortschritte anderer Teilnehmer nicht behindert werden.

Helfer müssen:

- eine Wettkampfkappe tragen.
- sich nach besten Kräften bemühen, sicherzustellen, dass sie und die Ausrüstung, die sie entfernen, andere Wettkämpfer nicht behindern (andernfalls kann es zu einer Disqualifikation kommen).
- alle Anweisungen der Kampfrichter befolgen.

3.7.8 Beurteilung

Die Kampfrichter müssen die Durchführung der Veranstaltung beobachten und den Platz der Teilnehmer im Ziel bestimmen.

Die Teilnehmer müssen in aufrechter Position das Ziel passieren. Das Ziel wird an der Brust des Teilnehmers beurteilt, der die Ziellinie überquert.

3.7.9 Kontakt mit dem Gerät

Die Teilnehmer müssen mit dem Surfski oder Board bis zur letzten Kursboje in Kontakt sein. Wettkämpfer dürfen nicht disqualifiziert werden, wenn sie auf der Rückfahrt von den Bojen den Kontakt zum Gerät verlieren. Wettkämpfer können den Kontakt auf dem Weg nach draußen ohne Strafe verlieren, vorausgesetzt, dass sie das Gerät wiedergewinnen und die letzte Boje jeder Etappe in Kontakt mit dem Gerät umrunden und den Kurs vervollständigen.

3.7.10 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln muss das folgende Verhalten zur Disqualifikation führen:

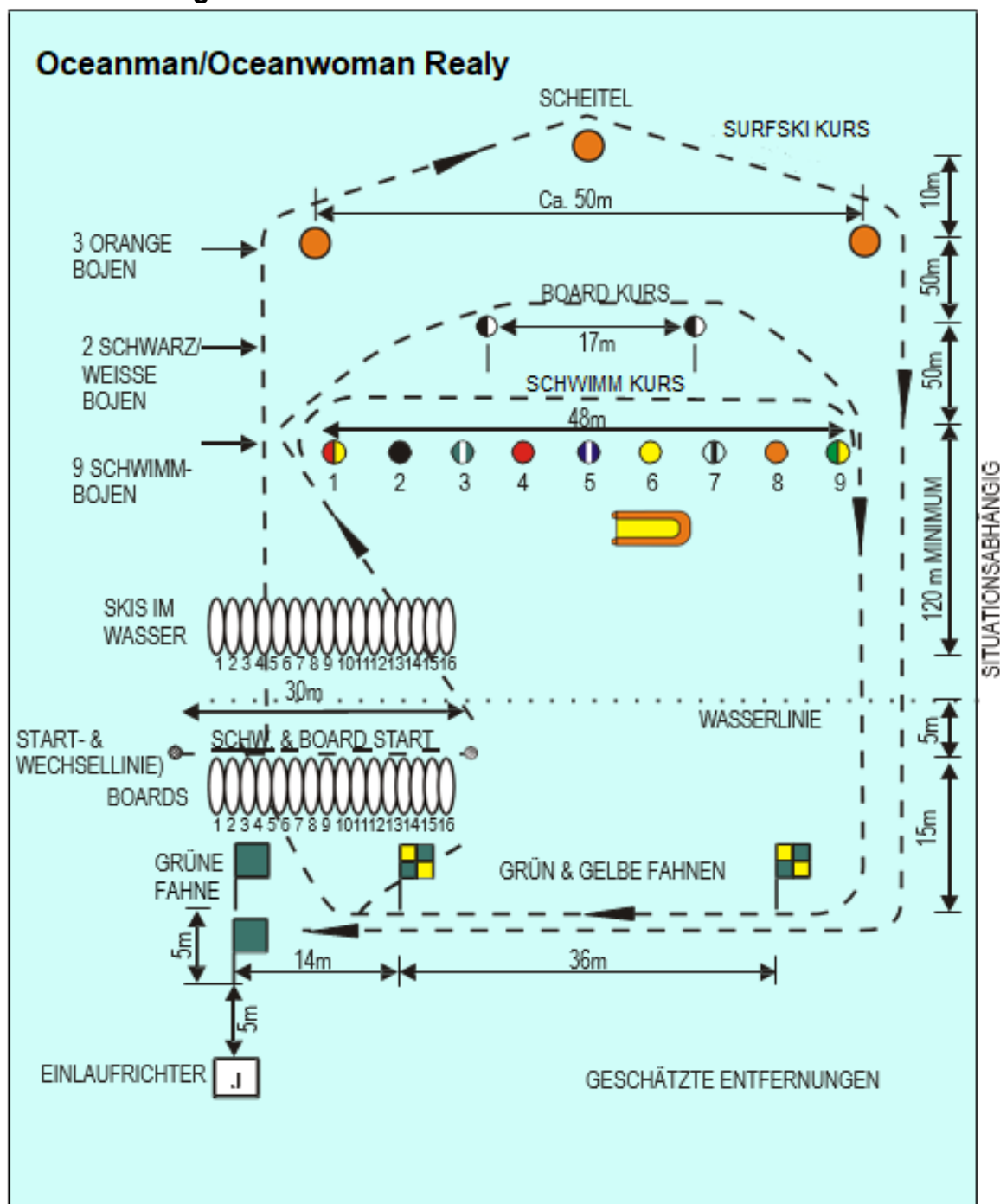
- a) Der Lauf und / oder der Kurs werden nicht wie definiert und beschrieben absolviert (DQ12).

3.7.11 Ocean Lifesaver Relay Variation

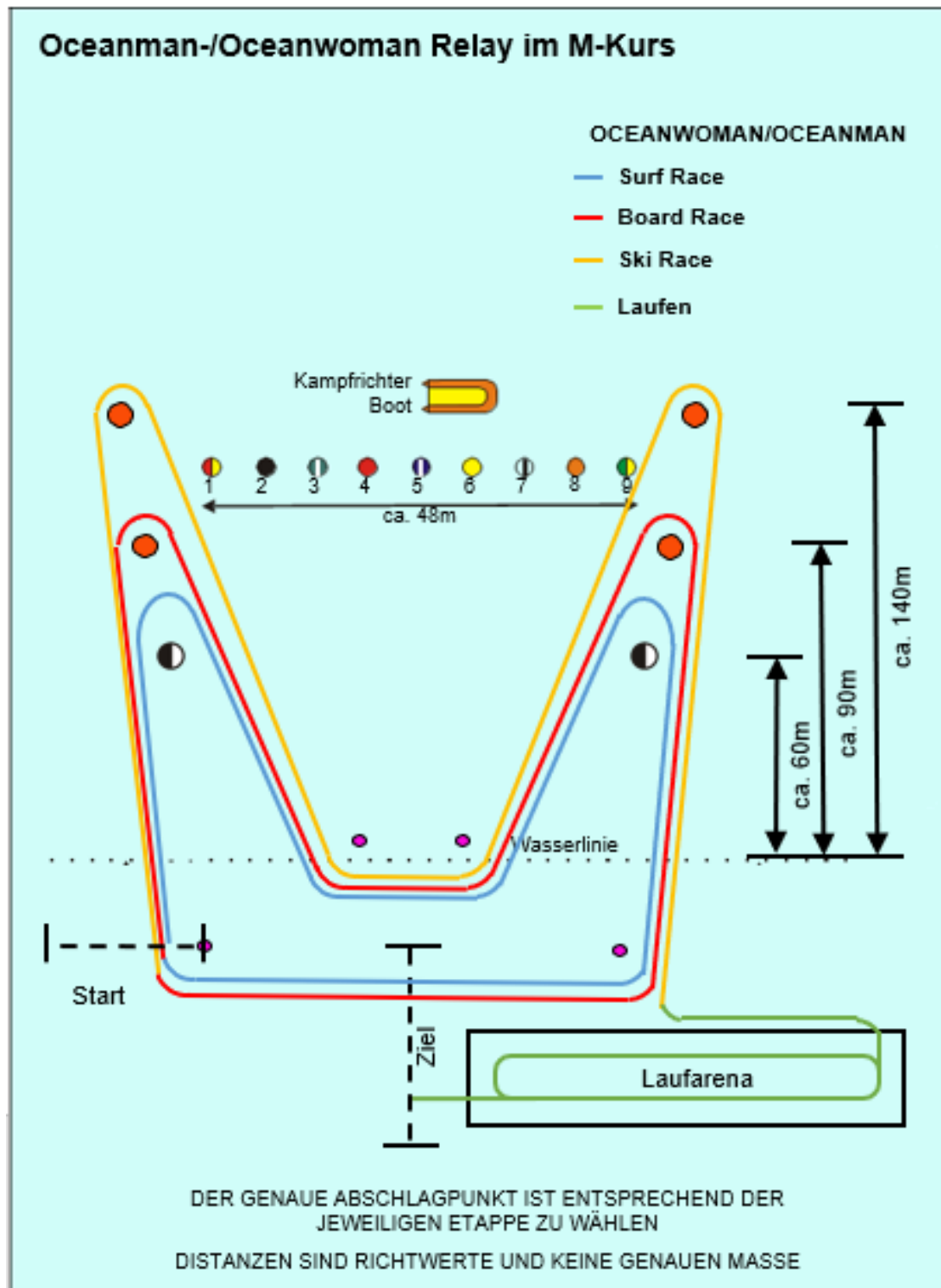
Die Ocean Lifesaver Relay ist eine Variation des Oceanman/Oceanwoman Relay-Bewerbs. Alle Bedingungen und Regeln sind gemäß dem Oceanman/Oceanwoman-Staffelbewerbs, aber die Veranstaltung wird in der festgelegten Reihenfolge von Schwimmen, Board, Surfski und Lauf durchgeführt.

Dieser Bewerb kann als gemischter Bewerb durchgeführt werden. In jeder Mannschaft müssen dafür zwei Männer und zwei Frauen sein. Das Kampfgericht nimmt eine Auslosung vor, um die männlichen und weiblichen Etappen des Rennens zu bestimmen.

3.7.12 Kursdiagramm



3.7.13 Kursdiagramm M-Kurs



3.7.14 Abweichende Regeln im M-Kurs

Abweichend vom Normalkurs beginnt der Läufer mit einem 500m Lauf um eine Stange herum und wieder zurück. Die Start-/Ziellinie ist die Wechselzone für alle Etappen.

3.8 Beach Flags

3.8.1 Beschreibung:

Die Wettkämpfer liegen in ihrer Startposition bis zum Startpfeiff. Sie springen auf Kommando auf, drehen sich und rennen ca. 20 m, um einen Stab (Beachflag) zu erwischen, der aufrecht im Sand steckt, wobei etwa zwei Drittel davon sichtbar sind. Da es immer weniger Stäbe als Konkurrenten gibt, scheiden diejenigen, die keinen Stab erhalten, aus. Die Teilnehmer nehmen ihre zugewiesenen Positionen (mindestens 1,5 m voneinander entfernt) an der Startlinie ein. Die Wettkämpfer liegen mit dem Gesicht nach unten und die Zehen stehen auf der Startlinie, wobei die Fersen oder ein anderer Teil der Füße zusammen sind. Die Hände sind übereinandergelegt und die Fingerspitzen berühren die Handgelenke. Die Ellenbogen sollten um 90 Grad zur Mittellinie des Körpers nach außen gestreckt werden. Hüften und Bauch müssen in Kontakt mit dem Sand sein. Die Mittellinie des Körpers sollte 90 Grad zur Startlinie sein.

Hinweis: Wettkämpfer können ihren Startbereich flachklopfen, abflachen und komprimieren. Die Teilnehmer dürfen keine Hügel errichten oder die Steigung des Sandes unangemessen verändern, um den Start zu erleichtern. Wettkämpfer können ihre Zehen an der Startlinie in den Sand graben. Die Teilnehmer müssen die Anweisungen der Kampfrichter befolgen. Ein Teilnehmer, der eine unangemessene Verzögerung zu Beginn der Veranstaltung verursacht, kann bestraft werden (DQ8).

3.8.2 Startvorgang

Der Beach-Flags-Startvorgang unterscheidet sich vom üblichen Startvorgang. Für Beach Flags ist der Start wie folgt:

Vor dem Start muss der Vorstarter Folgendes sicherstellen:

- Er platziert die Wettbewerber in der Reihenfolge, wie sie für den Durchlauf gelost wurde.
- Er begleitet die Wettkämpfer zum Startbereich, um sicherzustellen, dass sie in der richtigen Reihenfolge positioniert sind.

3.8.3 Der Hauptwettkampfrichter muss Folgendes sicherstellen

- Er überprüft, dass alle Kampfrichter und das Wettkampfgerät in Position sind.
- Er signalisiert den offiziellen Start jedes Laufs mit einem langen Pfeiff, der anzeigt, dass die Teilnehmer ihre Positionen an der Startlinie einnehmen sollen.
- Er signalisiert dem Starter, dass die Wettkämpfer unter der Kontrolle des Starters stehen. Der Starter muss außerhalb der Sicht der Wettkämpfer positioniert sein.

3.8.4 Der Start

Auf das Kommando „Competitors Ready“ müssen die Teilnehmer die Startposition wie beschrieben einnehmen. Auf das Kommando „Heads Down“ legen die Wettkämpfer sofort und ohne Verzögerung ihr Kinn auf die Hand.

- Nach einer angemessenen kurzen Pause und wenn alle Wettkämpfer ruhig sind, muss der Starter den Lauf mit einem Pfeiff starten.
- Beim Startsignal sollen die Teilnehmer aufstehen, zu den Stäben (Beachflags) laufen und versuchen, sich einen Stab zu sichern.

3.8.5 Verstöße beim Start

Die folgenden Verhaltensweisen bilden einen Verstoß beim Start:

- Nichteinhaltung der Anweisungen des Starters innerhalb einer angemessenen Zeit.
- Anheben eines Körperteils vom Sand oder der Beginn einer Startbewegung nach dem „Heads down“-Kommando und vor dem Startsignal.

Scheidet ein Wettkämpfer vor dem Start durch einen Startverstoß aus oder wird disqualifiziert, werden die verbleibenden Wettkämpfer und Stäbe neu ausgerichtet, ohne dass Positionen neu vergeben werden. Die Durchlaufzeit soll mit dem derzeitigen Beginn der Zuwiderhandlung fortgesetzt werden, bis ein fairer Start erfolgt ist.

3.8.6 Startpositionen

Vor jedem Start werden die Startpositionen gelöst. Ab einer Laufgröße von 8 Startern werden Vorläufe zu Semifinalläufen oder Finalläufen zusammengelegt.

3.8.7 Anzahl der ausgeschiedenen Wettbewerber

In Vorläufen kann der Hauptwettkampfrichter entscheiden, ob ein oder bis zu vier Wettkämpfer pro Lauf ausscheiden. Bei Finalläufen darf nur jeweils einer ausscheiden.

3.8.8 Run-offs

Ein Run-off zwischen den beteiligten Wettkämpfern wird aufgerufen, wenn zwei oder mehr Wettkämpfer den gleichen Staffelstab halten und die Kampfrichter nicht bestimmen können, welche Hand des Wettkämpfers den Stab zuerst erfasst hat (unabhängig von der Handposition auf dem Stab). Ebenso wird ein Run-off zwischen den beteiligten Wettkämpfern aufgerufen, wenn ein Stab im Sand „verloren“ ist. Wenn es offensichtlich ist, dass ein Stab gegen Konkurrenten im Sand „verloren“ wurde, muss der Zielrichter (durch Pfiff oder verbal) signalisieren, dass der Stab „verloren“ ist und dass der Durchgang beendet ist.

3.8.9 Der Kurs

Wie in der Abbildung zu sehen ist, muss der Kurs etwa 20 m von der Startlinie bis zu den Stäben lang sein und einen Mindestabstand von 1,5 m zwischen jedem der 16 Teilnehmer gewährleisten.

Die Startlinie wird an jedem Ende mit 2 m hohen Stangen markiert.

Die Stäbe sollen in einer Linie parallel zur Startlinie positioniert werden, so dass eine gedachte Linie zwischen zwei benachbarten Wettkämpfern ungefähr durch die Mitte eines Stockes verläuft.

Die Beach Flags-Arena sollte frei von Schutt sein, und wenn die Sandoberfläche hart ist, sollte sie gelockert werden, um sie vor und während des Wettkampfes sicherer zu machen.

3.8.10 Ausrüstung und Bekleidung

Beachflags (Stäbe) (siehe Anhang) müssen den Wettkampfbestimmungen entsprechen.

Es dürfen kurze und lange Hosen und Oberteile getragen werden. Es muss allerdings keine Badebekleidung getragen werden.

Eine Silikonbadehaube oder eine Open-Water-Haube, dem Team entsprechend, ist zu tragen.

Der Veranstalter muss die Startlinie durch eine Schnur vor jedem Lauf neu einrichten, um sicherzustellen, dass kein Wettkämpfer einen Vorteil hat.

3.8.11 Beurteilung

Der Hauptwettkampfrichter oder dessen Beauftragter müssen so positioniert sein, dass sie die Gesamtaufsicht behalten.

Ein Starter und ein Kontrollstarter muss an jedem Ende der Startlinie platziert werden, um eventuelle Startverletzungen zu beobachten. Kursrichter müssen auf beiden Seiten des Kurses platziert werden, um Durchläufe und Beteiligungsverstöße zu beobachten.

Zielrichter sollen einige Meter hinter den Stäben positioniert werden, um die Stäbe nach jedem Lauf wieder zurückzunehmen und sie für den nächsten Durchgang neu einzurichten.

3.8.12 Ausschluss und Disqualifikation

Jeder Lauf wird als ein separater Abschnitt dieses Wettkampfs beurteilt. Ein Verstoß in einem Lauf darf nicht übertragen und auf einen Wettkämpfer in einem nachfolgenden Lauf angerechnet werden.

Ein Wettkämpfer, der einen Startverstoß begeht oder einen anderen Wettkämpfer behindert, scheidet aus (nicht disqualifiziert).

Ein Wettkämpfer, der aus der Veranstaltung ausgeschieden ist, behält die Punktzahl und/oder Platzierung zum Zeitpunkt des Ereignisses. Ein Wettkämpfer, der von der Veranstaltung ausgeschlossen ist, verliert jedoch alle Punkte.

3.8.13 Behinderung eines Wettkämpfers

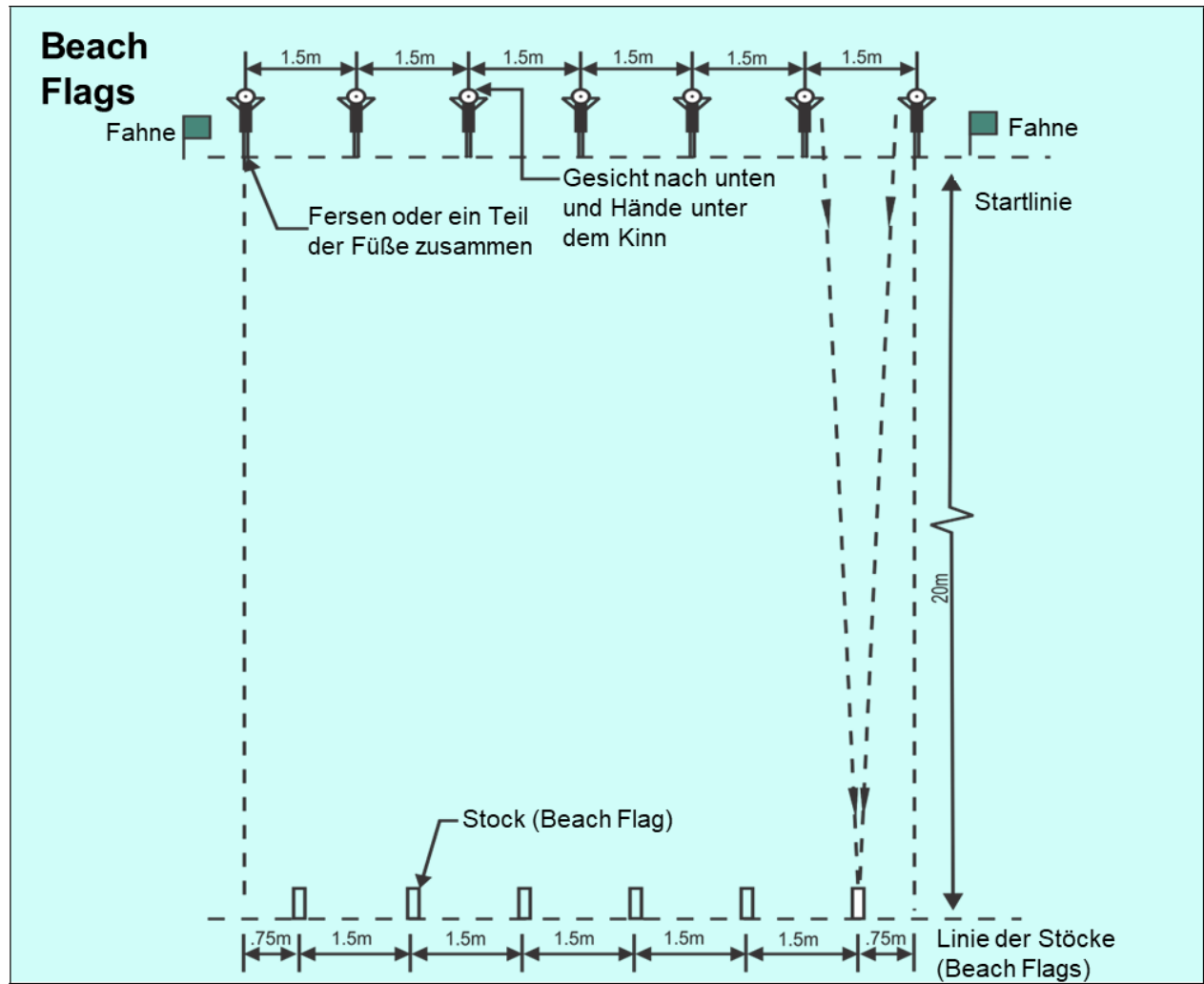
„Behinderung eines Wettkämpfers“ ist definiert als „die Verwendung von Händen, Armen, Füßen oder Beinen, um den Fortschritt eines anderen Teilnehmers zu behindern“.

Ein Wettkämpfer darf seinen Körper dazu verwenden, seine Position beim Erlangen eines Stabes zu verbessern. Ein Wettkämpfer kann seine Schulter und seinen Körper verwenden, darf aber Hände, Arme, Füße oder Beine nicht verwenden, um einen anderen Wettkämpfer zu behindern.

Ungeachtet der Behinderungsklauseln können die beteiligten Wettkämpfer disqualifiziert werden, wenn angenommen wird, dass dem Wettkämpfer Fehlverhalten vorzuwerfen ist.

Zusätzlich sind folgende Disqualifikationen möglich:

- a. Der Lauf wurde nicht wie gefordert abgeschlossen und beendet (DQ12).
- b. Aufnehmen oder Blockieren von mehr als einem Stab, z. B. auf einem Stab liegend (DQ11).



3.9 Beach Sprint

3.9.1 Beschreibung

Die Wettkämpfer nehmen ihre Positionen in den zugewiesenen Bahnen ein. Nach dem Startschuss laufen die Teilnehmer den 90-m-Kurs bis zur Ziellinie. Der Zieleinlauf wird auf der Brust des Teilnehmers (nur) über der Ziellinie beurteilt. Die Teilnehmer müssen die Veranstaltung in aufrechter Position beenden.

3.9.2 Der Start

Es sind keine künstlichen Startblöcke erlaubt, aber die Wettkämpfer können Löcher und/oder Hügel in und aus Sand schaffen, um ihren Start zu erleichtern. Wettkämpfer dürfen kein anderes Material als Sand verwenden, um den Start zu erleichtern. Wettkämpfer dürfen den Sand in ihren Bahnen abflachen oder ebnen.

3.9.3 Der Kurs

Wie in der folgenden Abbildung zu sehen ist, muss der Strandsprintkurs von der Startlinie bis zur Ziellinie 90 m betragen. An jedem Ende ist eine Auslaufläche von mindestens 20 m vorgesehen.

Der Kurs muss rechteckig bzw. „quadratisch“ sein, um sicherzustellen, dass alle Wettkämpfer die gleiche Strecke zurücklegen, und sie wird durch vier Stangen an den Ecken gekennzeichnet.

Bahnen, die durch farbige Seile getrennt sind, müssen am Sand verlegt werden, um den Läufern zu helfen, einen geraden Kurs zu halten. Die Bahnen sind möglichst 1,8 m breit mit einer Mindestbreite von 1,5 m zu verlegen.

Zehn Bahnen sind wünschenswert, aber ein Minimum von 8 Bahnen ist für diesen Bewerb erforderlich. Die Teilnehmer müssen während des gesamten Kurses auf ihrer eigenen Bahn bleiben.

Nummerierte Tafeln, die die Bahnen kennzeichnen, müssen vor der Startmarke und hinter der Ziellinie platziert werden.

Eine Absperrung ist 5 m nach hinten und parallel zur Startmarke zu errichten und mit hohen Stangen abzustecken.

3.9.4 Ausrüstung und Bekleidung

Siehe Anhang

Beachflags werden als Staffelstab verwendet.

Shorts und Shirts, die den Anforderungen des Teams entsprechen, dürfen nach Ermessen der Teilnehmer getragen werden.

Die Teilnehmer müssen, wenn es der Veranstalter verlangt, farbige Leibchen tragen, um das Team zu kennzeichnen und bei der Bewertung zu helfen.

3.9.5 Beurteilung

Der Hauptwettkampfrichter muss so positioniert sein, dass er die Gesamtaufsicht behält.

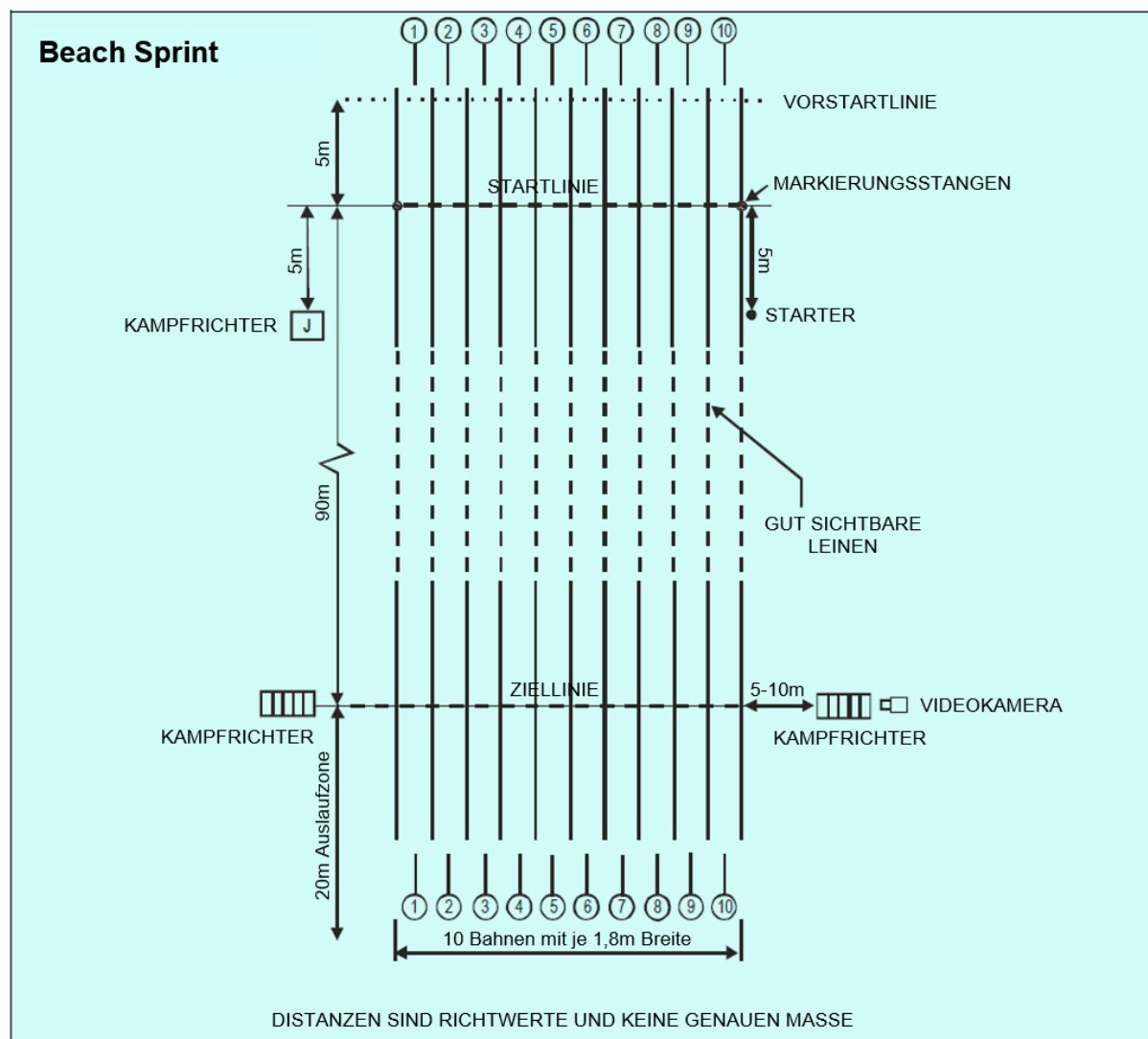
Zwei Kursrichter müssen ernannt werden, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer den Kurs wie beschrieben ausführen.

Einlaufrichter wählen Plätze im Ziel aus. Die Wettkämpfer müssen in der Reihenfolge platziert werden, in der ein Teil ihrer Brust die Ziellinie überquert. Wettkämpfer müssen in aufrechter Position die Linie überqueren.

3.9.6 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- a) Der Kurs wurde nicht wie beschrieben abgeschlossen und beschrieben (DQ12).



3.10 Beach Relay

3.10.1 Beschreibung

Teams von vier Personen laufen als Staffel über einen 90 m Kurs. Zu Beginn nehmen zwei Wettkämpfer Positionen ein in ihrer zugeteilten Bahn an jedem Ende des Kurses.

Nach dem Start absolviert jeder Teilnehmer mit einem in der einen oder anderen Hand gehaltenen Staffelstab einen Streckenabschnitt und übergibt den Staffelstab am Ende der ersten, zweiten und dritten Etappe an den nächsten Läufer. Alle Teilnehmer müssen mit mindestens einem Bein und in einer aufrechten Position über der Zielmarkierung sein, bevor die Übergabe passiert oder der Bewerb durch Zieleinlauf abgeschlossen ist.

Wettkämpfer dürfen nicht in den Fortschritt anderer Wettkämpfer eingreifen.

3.10.2 Der Start

Der Start ist wie beim Beach Sprint.

Staffelstabwechsel

Der Staffelstab soll folgendermaßen übergeben werden:

- a. Der Wettkämpfer, der zum Staffelstabwechsel antritt, muss den Staffelstab an die Übergabelinie bringen (der Staffelstab darf nicht zum nächsten Teilnehmer geworfen werden).
- b. Wettkämpfer, die am ersten, zweiten und dritten Wechsel den Staffelstab erhalten, können sich bewegen, während sie den Staffelstab übernehmen. Sie werden jedoch disqualifiziert, wenn Teile des Körpers oder der Hände die Linie überschreiten, bevor sie den Staffelstab übernehmen.
- c. Wenn ein Staffelstab während des Austausches fallen gelassen wird, kann der Empfänger den Staffelstab wiederaufnehmen (so dass es keine Störung für andere Wettkämpfer gibt) und das Rennen fortsetzen.
- d. Wenn ein Staffelstab in einer anderen Phase abgeworfen wird, kann der Wettkämpfer den Schlagstock zurückerobern (unter der Voraussetzung, dass andere Wettkämpfer nicht gestört werden) und das Rennen fortsetzen.

3.10.3 Der Kurs

Der Kurs muss dem Beach Sprint entsprechen, der in der folgenden Abbildung dargestellt ist.

3.10.4 Ausrüstung und Bekleidung

Siehe Anhang

Beach Flags werden als Staffelstab verwendet.

Shorts und Shirts, die den Anforderungen des Teams entsprechen, dürfen nach Ermessen der Teilnehmer getragen werden.

Die Teilnehmer müssen, wenn es der Veranstalter verlangt, farbige Leibchen tragen, um das Team zu kennzeichnen und bei der Bewertung zu helfen.

3.10.5 Beurteilung/Umstellungen

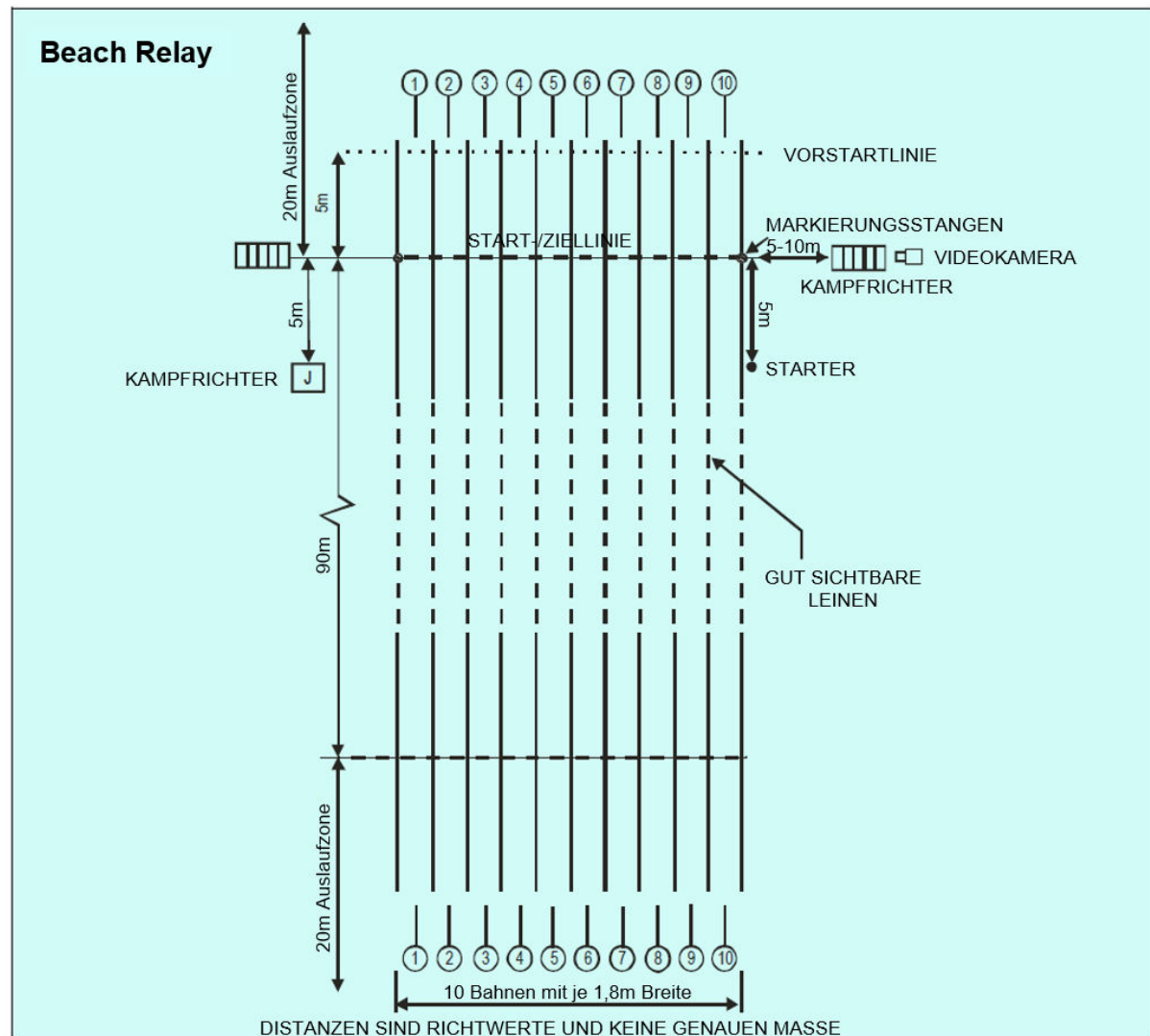
Im Allgemeinen gilt für den Beach Sprint, dass Hauptwettkampfrichter und die Einlaufrichter ähnliche Aufgaben in Bezug auf Start und Ziel übernehmen.

Verstöße, die von den Kursrichtern festgestellt werden, sind dem Hauptschiedsrichter im Falle der Übergabe zu melden.

3.10.6 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- a) Der Kurs wurde nicht wie beschrieben abgeschlossen und beschrieben (DQ12).



4 SERC

(SIMULATED EMERGENCY RESPONSE COMPETITION – SIMULIERTER NOTFALLEINSATZ)

4.1 Beschreibung des Wettbewerbs

- a. Der SERC testet die Initiative, das Urteilsvermögen, das Wissen und die Fähigkeiten der vier Mannschaftsmitglieder, 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 Kampfrichtern.
- c. Im Rahmen der ÖM treten die Teams klassenweise und geschlechtergetrennt gegeneinander an (vgl. Staffelfbewerbe).
- d. Ein Team besteht aus 4 Teilnehmern, von denen einer der Teamleiter ist.

4.2 Allgemeine Bedingungen

- a. Die Mannschaftsführer und die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, sich mit dem Wettkampfplan und den Regeln und Abläufen des Wettbewerbs vertraut zu machen.
- b. Die Reihenfolge der Mannschaften wird durch Auslosung in einer vom Hauptwettkampfrichter genehmigten Methode ermittelt.
- c. Der Hauptwettkampfrichter muss sicherstellen, dass alle schriftlichen Anweisungen, die für die Durchführung des SERC erforderlich und den Teilnehmern vorher nicht bekannt sind, im Sicherheitsbereich in deutscher Sprache bzw. in englischer Sprache bei Teilnahme von Gastmannschaften zur Verfügung gestellt werden.
- d. 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.
- e. Die Teilnehmer müssen die Opfer mit Sorgfalt behandeln. Verbale und körperliche Gewalt ist unnötig und unangemessen.
- f. Die Teilnehmer dürfen Sehbehelfe tragen. Der Verlust solcher Brillen begründet keine Einspruchsmöglichkeit oder Wiederholung. Das Tragen von optischen Schwimmbrillen oder Tauchmasken ist nicht gestattet.
- g. Die Mannschaftsmitglieder müssen eine einheitliche Mannschaftskappe tragen. Der Teamleiter („Einsatzleiter“) muss eine unverwechselbare, sich vom Rest des Teams unterscheidende Kappe tragen. Ein Teilnehmer wird bei Verlust seiner Kappe nach Beginn des Wettbewerbs nicht disqualifiziert, wenn trotzdem sichergestellt ist, dass die Kampfrichter zweifelsfrei feststellen können, dass dieser Teilnehmer den Wettbewerb korrekt beendet hat.
- h. Persönliche Gegenstände oder Ausrüstung sind innerhalb der Wettkampfarena und des Sicherheitsbereiches unzulässig (dies betrifft z. B. Uhren, Schmuck, Telefone oder andere Kommunikationsgeräte, Schutzbrillen, Masken, Flossen)
- i. Die Unterlagen der Kampfrichter sind einem Einspruch nicht zugänglich.

4.3 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 aufhaltigen Personen zu kommunizieren. Alle Geräte, die eine solche Kommunikation ermöglichen könnten, sind in diesen Bereichen verboten.

4.4 Start

- a. Nacheinander 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 Opfersimulationen 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.

4.5 Wettkampfarena

- a. Der SERC kann in einer Vielzahl von Variationen 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 Szenariobereich geben (z. B. welche Beckenseite benutzt werden kann). Den Teilnehmern ist im Voraus bekanntzugeben, 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 bekanntgegeben 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.

4.6 Situation Szenarien

- a. Simulierte Notfallszenarien müssen bis zum Beginn des Wettbewerbs geheim bleiben und sollen nach einem oder mehrerer der folgenden Kriterien ausgelegt werden:
- b. eine Mischung von einzelnen oder mehreren Personen in Gefahrensituationen, die in Zusammenhang stehen.

- c. eine Gruppe von Menschen, die an verschiedenen Situationen beteiligt sind, die sich auf ein gemeinsames Thema beziehen, wie beispielsweise eine Pool-Party oder ein umgedrehtes überfülltes Boot.
- d. mehrere Gruppen in verschiedenen Themen.
- e. Simulierte Notfälle sind so realistisch (und so sicher) wie möglich darzustellen. Es soll dabei nicht die Fantasie 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.)

4.7 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 Wettkämpfer 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 werden, wenn bestimmte Opfertypen durch ein Symbol gekennzeichnet werden (z. B. ein rot-schwarzes Kreuz auf der Stirn für Bewusstlosigkeit).

4.8 Ausrüstung

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

4.9 Start und Zeitmessung

Ein akustisches Signal zeigt den Anfang und das Ende des Notfalleinsatzes jeder Mannschaft an.

4.10 Grundlagen der Rettung

- a. Verhältnis Lebensretter–Rettungsschwimmer: Von den Teilnehmern des SERC-Wettbewerbs wird erwartet, dass als eine Gruppe aus vier individuellen Lebensrettern unter der Leitung eines gekennzeichneten Teamleiters koordiniert als Team gehandelt wird.
- 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 dies soll 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 entsprechenden 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 Organisation 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 sich in unmittelbarer Gefahr befinden, 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. 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. Bsp.: Blinder spaziert am Wasserrand und fällt ins Wasser.
- k. 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 Retter den direkten körperlichen Kontakt mit Opfern, die bei Bewusstsein sind, vermeiden.
- l. 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.
- m. Es ist wichtig, dass die Teilnehmer ihre Absichten und Handlungen den Richtern deutlich zeigen.

4.11 Kampfrichter und Bewertung

- a. Für die Bewertung ist jedenfalls ein Hauptkampfrichter erforderlich, welcher den Gesamtablauf unter der Leitung jedes Teamleiters beurteilt. Dazu kommt zu jedem Schauspieler/Opfer ein eigener Kampfrichter.
- b. Für jeden Kampfrichter und für den Hauptkampfrichter werden Bewertungsbögen für das gesamte Szenario vorbereitet und speziell gekennzeichnet.
- c. Vor dem Beginn des Wettkampfes werden die Kampfrichter über die Situation und die Szenarien informiert und hinsichtlich des Bewertungsverfahrens und der Bewertungsprioritäten eingewiesen.

- d. Durch die verwendeten Markierungen auf den Schauspielern/Opfern können die Kampfrichter die Fähigkeiten bei der Beurteilung der Situation bewerten und bietet es den Teilnehmern eine angemessene Möglichkeit, auf die unerwartete Situation zu reagieren.
- e. 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
- f. 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.
- g. Die Bewertung soll eine genaue Einschätzung der Teilnehmer insbesondere im Hinblick auf die Frage, welchem Opfer prioritär zu helfen ist, belohnen. Die Beurteilung der Teilnehmer, welche Opfer Vorrang haben, 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 mobil sind
 - Opfer in unmittelbarer Gefahr: Nichtschwimmer und verletzte Schwimmer
 - Opfer, die kontinuierliche Betreuung benötigen: Bewusstlose, nicht atmende, oder jene mit vermuteten Rückenverletzungen.
- h. 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.

4.12 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.

4.13 Einspruch

Ein Einspruch ist nach den Regeln des Protestes binnen 15 Minuten nach Aushang der Ergebnisliste einzubringen. Das Anführen des DSQ-Codes ist nicht notwendig.

SERC

BEISPIELBEWERTUNGSBOGEN EINES OPFERS

SIMULATED EMERGENCY RESPONSE
EVENT

SIMULIERTER NOTFALLEINSATZ

Bewertungsbogen: **SCHLECHTER
SCHWIMMER**

Lauf Nummer: _____ Opfer: _____ Kampfrichtername: _____

Opfer: unkooperativer schwacher Schwimmer, sorgt sich um seine Freunde

Das Opfer ist ein schwacher Schwimmer. Er kämpft darum, wieder an den Rand zu seinen Freunden zu kommen. Er schreit nach seinen Freunden, ihm zu folgen, aber er ist sich nicht sicher, wo sie sind. Er nimmt Hilfe an und bleibt selbstständig über Wasser. Er kann selbst zum Beckenrand schwimmen, jedoch nur alleine. Wenn eine Rettung mit direktem Kontakt ohne Rettungsgerät durchgeführt wird, wird er kämpfen und Widerstand leisten. Er ist besorgt über seine anderen Freunde, wenn er an den Rand gebracht wird. Er kann selbst ohne Hilfe aus dem Wasser steigen. Er wird Hilfe anbieten, den Rettungsdienst zu alarmieren und dabei kooperativ sein.

Kampfrichter-Notizen:

Die Rettung beim schwachen Schwimmer muss sehr schnell durchgeführt werden. Er kann angesprochen werden, während er an den Rand zurückgebracht wird; er benötigt Beobachtung. Er wird kämpfen, wenn eine direkte Rettung ohne Rettungsgeräte durchgeführt wird. Dabei sollte es schlechte Noten für die Rettung geben.

Bewertungsaspekte	Punkte von 0 bis 10
Opfererkennung/Abstand Die Erkenntnis, dass es sich um einen schlechten Schwimmer handelt, der schnell zu retten ist Augenmerk auf: Sicherer Abstand des Retters	
Rettung Ermutigen Sie ihn zur Rückkehr an den Rand mit klaren Ansagen; eine berührungslose Rettung per Rettungsgerät durchführen (bei Rettung ohne Rettungsgerät maximal 5 Punkte) Augenmerk auf: Überwachung, während das Opfer im Wasser ist; erfordert eventuell weitere Anweisungen vom Retter an das Opfer	
Kontrolle über das Opfer Effektive Kommunikation/Unterweisung des Opfers; Verwendung des Opfers für die Fürsorge eines weiteren Opfers (warm/sicher)	
Bergung Auf die Sicherheit achten bei der Bergung Augenmerk auf: Entsprechende Bergung je nach Größe und Stärke des Retters	
Pflege und Nachsorge des Opfers Sichere Position weg von der Kante; Wärme und Schutz geben, sofern möglich; Sicherheit überwachen; laufende Rückversicherung	
Grobe Behandlung der Opfer abzüglich Punkte	
Gesamtpunkte:	

Bewertung: (Es sind halbe Punkte zulässig)

Sehr gut 10	Gut 7,5–9,5	Befriedigend 5,0–7,0	Genügend 2,5–4,5	Nicht genügend 0–2,0
Es werden unterschiedliche Aspekte in der Bewertung miteinbezogen, um höhere Transparenz im Geschick und Urteilsvermögen zu schaffen.				

5 ANHANG

5.1 Ausstattung des Veranstalters

5.1.1 Allgemeines

Das Wettkampfgerät wird vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.

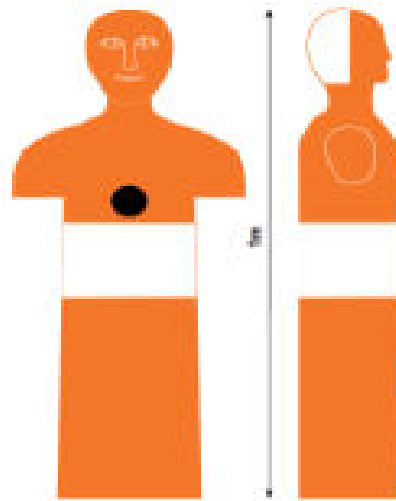
Für den Fall eines Materialdefekts sollte ausreichend Ersatzmaterial zur Verfügung stehen. Es ist der Jury zu jeder Zeit möglich, das Material der Wettkämpfer auf Konformität zu überprüfen, auch nach dem Wettkampfbeginn, Start bzw. Zieleinlauf.

5.1.2 Schwimmbecken mit Ausstattung

Die Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen werden auf 50/25 m langen Bahnen ausgetragen. Die Bahnbreite darf 2,50 m nicht überschreiten.

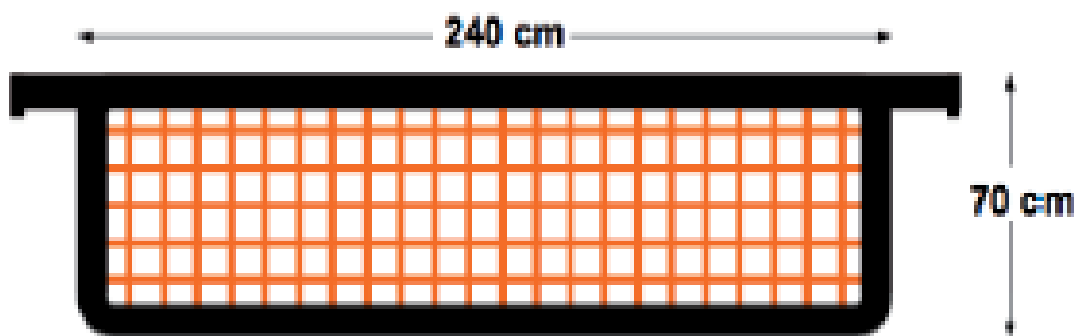
5.1.3 Rettungspuppe

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



5.1.4 Hindernisse

Die im Rettungssport verwendeten Hindernisse haben eine Breite von 2,00 bis 2,50 m und eine Höhe von 0,70 m $\pm$ 0,01 m. Die Breite der Hindernisse darf die Breite der jeweiligen Bahn nicht überschreiten. Das im Rahmen gespannte Material verhindert das Passieren des Schwimmers durch das Hindernis und hat eine sich vom Wasser deutlich abhebende Farbe. Die Oberkante des Hindernisses schließt mit der Wasserkante ab und ist farblich abhebend zu markieren.



5.1.5 Wurfleine

Länge der Leinen: 16,5–17,5m

Dicke der Leine: 8 mm (+/- 1 mm)

5.1.6 Crossbar

Starre Verbindung mit Mittelpunktmarkierung zwischen den Bahnbegrenzungen

Es kann auch ein Hindernis statt einer Crossbar eingesetzt werden

5.1.7 Beachflags

Die Stäbe (Beachflags) müssen aus einem beliebigen, flexiblen Material sein. Sie müssen eine Länge von 250 bis 300 mm und einen Durchmesser von 25 mm aufweisen. Sie sollten sich durch ihre Farbe vom Untergrund abheben. Ein Stück Gartenschlauch in der passenden Dimension kann neben dem Originalmodell ebenso verwendet werden.

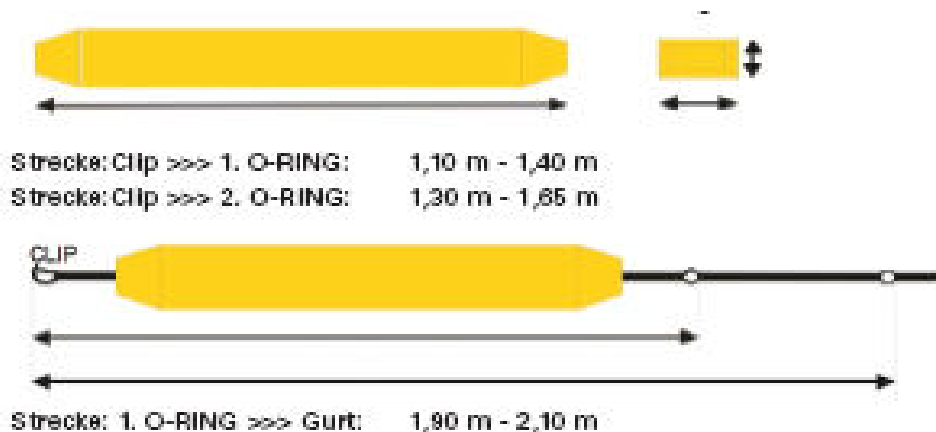
5.1.8 Gurtretter:

Länge des Auftriebskörpers: 87,5–100 cm

Breite des Auftriebskörpers: 15 cm

Tiefe des Auftriebskörpers: 10 cm

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



5.2 Persönliche Geräte des Wettkämpfers

5.2.1 Flossen

Siehe Persönliche Ausrüstungsgegenstände des Wettkämpfers

5.2.2 Boards

Boards müssen folgende Eigenschaften aufweisen:

- Mindestgewicht: 7,6 kg
- Maximallänge: 320 cm

Die Form des Boards ist nicht relevant.

5.2.3 Surfski

Surfskis müssen die folgenden Eigenschaften aufweisen:

- Gewicht: mindestens 18 kg
- Länge: maximal 5,80 m

Breite: Mindestbreite am breitesten Punkt ist 480 mm. Sie inkludiert nicht Gummibänder oder sonstige Aufbauten.

Videokameras dürfen an vorderster Spitze des Fußteils nach Maßgabe der Herstellermontageempfehlung angebracht sein.