



Österreichische Wasserrettung



KINDER & SCHÜLER WETTKAMPF REGELWERK

Regeln, Standards und Abläufe für Österreichische
Rettungssportwettkämpfe der Kinder- und Schülerklassen

Version 2025

Genehmigt mit Beschluss vom 16.11.2024



Impressum

WETTKAMPF REGELWERK

Regeln, Standards und Abläufe für österreichische Rettungssportwettkämpfe der Kinder- und Schülerklassen

Herausgeber:

Österreichische Wasserrettung Bundesleitung
Prinz- Eugen- Straße 12
1040 Wien

Autoren: Rudolf Loferer ab 2019, Peter Heller bis 2016

Mitwirkende in der aktuellen Version: Elke Halsegger, Philipp Pedevilla, Gernot Reister, Tanja Trumler, Markus Zainitzer

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

Alle Rechte vorbehalten

INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEINE REGELN FÜR DIE DURCHFÜHRUNG	7
Altersklasseneinteilung	7
Übersicht der Poolbewerbe	7
Kinderklasse.....	7
Schüler 1	7
Schüler 2	7
Schüler 3	7
Staffeln.....	7
Übersicht der Open-Water Einzelbewerbe	8
Schüler 1	8
Schüler 2	8
Schüler 3	8
Übersicht der Open-Water Staffelbewerbe	8
Schüler 1	8
Schüler 2	8
Schüler 3	8
Allgemeine Bestimmungen.....	8
Der Start	9
Die Einstartregel (gilt für alle Bewerbe)	9
Dive-Start (Pontonstart) - gilt für alle Klassen	9
Wasser-Start (für alle Klassen erlaubt)	10
BRUSTSCHWIMMEN (FINA Regel).....	10
FREISTIL (FINA-Regel)	11
Allgemeinen Wettkampfbestimmungen Pool.....	11
Allgemeinen Wettkampfbestimmungen Open-Water.....	11
Strafen	12
Einsprüche.....	12
Allgemeine Strafpunkte Pool	12
Allgemeine Disqualifikationen Open-Water	13
Allgemeinen Wettkampfbestimmungen Open Water	14
Allgemeiner Aufbau der Wettkampfstätte.....	14
Disziplinen Pool.....	15
25m Brust.....	15
Klassen:.....	15
Ablauf:	15
Strafpunkte:.....	15
50m Brust.....	16
Klassen:.....	16
Ablauf:	16

Strafpunkte:.....	16
25m Schwimmen mit Schwimmbrett und Beintempi	17
Klassen:.....	17
Ablauf:	17
Strafpunkte:.....	17
25m Rückenschwimmen mit Auftriebskörper	18
Klassen:.....	18
Ablauf:	18
Strafpunkte:.....	18
25m Hindernisschwimmen	19
Klassen:.....	19
Ablauf:	19
Strafpunkte:.....	19
50m Hindernisschwimmen	20
Klassen:.....	20
Ablauf:	20
Strafpunkte:.....	20
50m Schwimmen mit Flossen und Gurtretter	21
Klassen:.....	21
Ablauf:	21
Strafpunkte:.....	22
4x50m Gemischte Schülerstaffel.....	22
Klassen:.....	22
Ablauf:	22
Strafpunkte:.....	23
4x50m Gemischte Jugendstaffel, 4x50m Gemischte Gurtretterstaffel	23
Klassen:.....	23
Ablauf:	23
Strafpunkte:.....	24
Disziplinen Open Water	25
Kids Ocean Race.....	25
Klassen:.....	25
Schwimmen mit Flossen	26
Klassen:.....	26
Schwimmen mit Flossen und Gurtretter	27
Klassen:.....	27
Board Race	28
Klassen:.....	28
Wettkampfbeschreibung:	28
Startlinie:.....	28

Ziellinie:.....	28
Zieleinlauf:.....	28
Kontakt zum Brett:	28
Startkommando:.....	28
Equipment:	28
Disqualifikation:.....	28
Kursdiagramm:.....	29
Beach Flags.....	30
Klassen:.....	30
Beschreibung:	30
Startvorgang	30
Der Hauptkampfrichter muss folgendes sicherstellen:	30
Der Start.....	30
Verstöße beim Start.....	30
Startpositionen	31
Anzahl der ausgeschiedenen Wettbewerber	31
Run-offs	31
Der Kurs	31
Ausrüstung und Bekleidung	31
Beurteilung	31
Ausschluss und Disqualifikation.....	32
Behinderung eines Wettkämpfers.....	32
Beach Sprint.....	33
Klassen:.....	33
Beschreibung	33
Der Start.....	33
Der Kurs	33
Ausrüstung und Bekleidung	33
Beurteilung	33
Disqualifikation.....	34
Rescue Tube Rescue	35
Klassen:.....	35
Wettkampfbeschreibung:	35
Das Opfer:	35
Der Retter:.....	35
Helfer:	35
Zieleinlauf:	35
Disqualifikation:.....	35
Anmerkungen:	35
Bojen Zuordnung:.....	36

Starlinie und Ziellinie:	36
Startkommando:.....	36
Kursdiagramm:.....	36
Board Rescue	37
Klassen:.....	37
Ablauf.....	37
Der Kurs:	37
Beurteilung	37
Kontrolle über das Opfer oder das Board	37
Opferübernahme	38
Equipment:	38
Bojen Zuordnung:.....	38
Disqualifikation:.....	38
Beach Relay	39
Klassen:.....	39
Beschreibung	39
Der Start.....	39
Staffelstabwechsel	39
Der Kurs	39
Ausrüstung und Bekleidung	39
Disqualifikation.....	40
Anhang I.....	41
Wettkampfgerät und Ausrüstung	41
Schwimmanzug	41
Schwimmbrillen	41
Schwimmkappe	42
Flossen	42
Schwimmbecken mit Ausstattung	42
Rettungspuppe.....	43
Hindernisse	43
Gurtretter:	44
Flossen:.....	44
Boards:.....	44
Surfski:.....	44
Wurfleine	44
Beachflags	44
Bewertungsschema für die Poolbewerbe nach LV TIROL:	45

ALLGEMEINE REGELN FÜR DIE DURCHFÜHRUNG

Altersklasseneinteilung

Die Wettkämpfe werden getrennt nach Geschlechtern für folgende Klasseneinteilung ausgetragen:

Abk.	Klasse	Alter	Jahrgänge 2025	Jahrgänge 2026	Jahrgänge 2027
KK	Kinderklasse	bis inkl. 6-jährige	bis 2019	bis 2020	bis 2021
SK1	Schüler 1	7 und 8-jährige	2018,2017	2019,2018	2020,2019
SK2	Schüler 2	9 und 10-jährige	2016,2015	2017,2016	2018,2017
SK3	Schüler 3	11 und 12-jährige	2014,2013	2015,2014	2016,2015
JK1	Jugend 1	13,14 und 15-jährige	2012,2011,2010	2013,2012,2011	2014,2013,2012
JK2	Jugend 2	16,17 und 18-jährige	2009,2008,2007	2010,2009,2008	2011,2010,2009

Die Klassen Jugend 1 und Jugend 2 werden nach ARGE Regelwerk gewertet. Abweichend dazu müssen Teilnehmer der Jugendklasse 1 nicht im Besitz eines ÖRSA-Helfer sein.

Der Altersstichtag zur Bewertung des Alters ist der 31.12. des Wettkampfjahres.
Beispiel zur Altersklassenberechnung: Ein 12-Jähriger gilt beispielsweise als 12-Jähriger, wenn er im Wettkampfsjahr 12 Jahre alt wird. Er ist also am 31.12. des Wettkampfjahres 12 Jahre alt.

Übersicht der Poolbewerbe

Kinderklasse

- 25m Brust
- 25m Schwimmen mit Schwimmbrett und Beintempi

Schüler 1

- 25m Hindernisschwimmen
- 25m Brust
- 25m Rückenschwimmen mit Auftriebskörper

Schüler 2

- 50m Hindernisschwimmen
- 25m Brust
- 25m Rückenschwimmen mit Auftriebskörper

Schüler 3

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

Staffeln

- 4x50m Gemischte Schülerstaffel
- 4x50m Gemischte Jugendstaffel
- 4x50m Gemischte Gurtretterstaffel

Übersicht der Open-Water Einzelbewerbe

Im Freigewässer gilt die Reihenfolge der Ausschreibung zur Veranstaltung.

Schüler 1

- Kids Ocean Race
- Beach Sprint
- Beach Flags

Schüler 2

- Kids Ocean Race
- Schwimmen mit Flossen und Gurtretter
- Beach Sprint
- Beach Flags

Schüler 3

- Kids Ocean Race
- Schwimmen mit Flossen und Gurtretter
- Board Race
- Beach Sprint
- Beach Flags

Übersicht der Open-Water Staffelbewerbe

Schüler 1

- Beach Relay

Schüler 2

- Rescue Tube Rescue
- Boardrescue
- Beach Relay

Schüler 3

- Rescue Tube Rescue
- Boardrescue
- Beach Relay

Allgemeine Bestimmungen

1. Die Organisation, 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
2. Die Startberechtigung regelt die Ausschreibung des Veranstalters.
3. Die Wettkampfstätten sind den vorliegenden Regeln und Wettkampfbestimmungen

entsprechend zu wählen.

Die Wasserbeschaffenheit muss den hygienischen Anforderungen der WHO (Weltgesundheitsorganisation) entsprechen.

4. Die Wettkampfstätten, Geräte und Ausrüstungen, Sicherheitsvorkehrungen, Anlagen und Kommunikationsmittel werden vom Kampfgericht in Zusammenarbeit mit dem Organisationskomitee unter der Leitung des Hauptkampfrichters mindestens einen Tag vor den Wettkämpfen kontrolliert.
5. Die Bahnbegrenzungen 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 2m bis 2,5m.

Für Wettkämpfe der Jugend 1 und 2 gelten die Vorschriften und Regeln der ARGE ÖWRW

6. Die für den Wettkampf erforderlichen Geräte und Ausrüstungen müssen den allgemeinen Regeln der ÖWR (Normgeräte) entsprechen und nach Möglichkeit von vom Veranstalter beigestellt werden.
Es ist sicherzustellen, dass für den jeweiligen Bewerb kein Unterschied im Wettkampfgerät besteht.
7. Es ist untersagt, irgendeinen Wettkämpfer in irgendeiner Weise zu begünstigen oder bei der Durchführung der einzelnen Bewerbe zu unterstützen.
8. Es gelten in allen Fällen, welche die Wettkampfstätten, die Ausrüstung und die Wettkampfbekleidung betreffen, die internationalen Regeln der FINA und der ILS.
9. Melderichtlinien: Die Meldung hat entsprechend der Ausschreibung des Veranstalters zu erfolgen.

Der Start

Die Einstartregel (gilt für alle Bewerbe)

Die Einstartregel besagt, dass ungeachtet von Regelverstößen nur mehr ein Startprocedere erfolgt. Das bedeutet: Erfolgt das Kommando „Take your marks“ (Auf die Plätze) und ein Wettkämpfer begeht unmittelbar während des Startsignals einen Regelverstoß (wie z.B. Bewegen oder er fällt regelwidrig in den Startpfeiff), so gilt der Lauf als gestartet. Es kommt zu keinem neuerlichen Startverfahren. Der Wettkämpfer erhält jedoch unmittelbar nach dem Lauf die nach dem Reglement vorgesehene Strafe.

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

Dive-Start (Pontonstart) - gilt für alle Klassen

- Der Vorstarter überprüft vor dem Start die ordnungsgemäße Bekleidung des Wettkämpfers. Er gibt dann, mit der Aufforderung "Wettkämpfer an den Start", die Teilnehmer des jeweils folgenden Laufes für den Start frei.

- Auf den langen Pfiff des Schiedsrichters oder seines Nominierten haben die Wettkämpfer auf die Plattform/den Startplatz zu steigen und dort zu verharren.
- Der Schiedsrichter oder sein Nominierter übergibt an den Starter zum weiteren Startprocedere
- Auf das Kommando des Starters „Take your marks“ („Auf die Plätze“) haben die Wettkämpfer **UNVERZÜGLICH** die Startposition mit mindestens einem Fuß am vorderen Rand der Startplattform einzunehmen. Die Position der Hände ist nicht vorgeschrieben. Wenn alle Wettkämpfer in Ruhe verharren, hat der Starter das akustische Startsignal zu geben.

Wasser-Start (für alle Klassen erlaubt)

- Auf den langen Pfiff des Schiedsrichters oder seines Nominierten steigt der Wettkämpfer ins Wasser und ergreift mit einer Hand den Beckenrand (Kontakte mit weiteren Körperteilen zum Becken sind erlaubt)
- Auf das Kommando „Take your marks“ (Auf die Plätze) verharrt der Wettkämpfer unverzüglich ruhig in seiner Startposition
- Wenn alle Wettkämpfer in Ruhe verharren, hat der Starter das akustische Startsignal zu geben

BRUSTSCHWIMMEN (FINA Regel)

Nach dem Start und nach jeder Wende dürfen die Aktiven einen vollständigen Armzug bis zurück zu den Beinen durchführen. Während dieses Armzuges dürfen die Aktiven unter Wasser sein. Ein einzelner Delphinkick ist nach dem Start und der Wende vor dem ersten Brustbeinschlag erlaubt. Der Kopf muss die Wasseroberfläche durchbrechen bevor sich die Hände am weitest entfernten Teil des zweiten Zuges nach innen drehen.

Beginnend vom ersten Armzug nach dem Start und nach jeder Wende muss sich der Körper der Aktiven in Brustlage befinden. Es ist zu keiner Zeit erlaubt sich in Rückenlage zu drehen.

Während des gesamten Wettkampfes muss der Schwimmzyklus bestehend aus einem Armzug und einem Beinschlag in dieser Reihenfolge eingehalten werden.

Während jedes vollständigen Zyklus muss ein Teil des Kopfes des Aktiven die Wasseroberfläche durchbrechen. Es müssen alle Bewegungen der Beine gleichzeitig ohne Wechselbewegung erfolgen.

Alle Bewegungen der Arme müssen gleichzeitig ohne Wechselbewegung erfolgen. Die Hände müssen gleichzeitig von der Brust auf, unter oder über dem Wasser vorwärtsgebracht werden. Die Ellenbogen müssen unter Wasser sein, ausgenommen beim letzten Zug vor der Wende, während der Wende und beim Zielanschlag. Die Hände müssen auf oder unter der Wasseroberfläche zurückgeführt werden. Die Hände dürfen nicht weiter als bis zum Hüftgelenk gebracht werden, ausgenommen während des ersten Zuges nach dem Start und nach jeder Wende.

Beim Beinschlag müssen die Füße während der Rückwärtsbewegung auswärts gedreht sein. Bewegungen in der Art des Wechselbeinschlages oder des Delphinbeinschlages sind nicht erlaubt, ausgenommen einzelner Delphinkick ist nach dem Start und der Wende vor dem ersten Brustbeinschlag.

Das Durchbrechen der Wasseroberfläche mit den Füßen ist erlaubt, sofern die Abwärtsbewegung nicht in der Form eines Delphinbeinschlages durchgeführt wird.

Bei jeder Wende und beim Zielanschlag muss die Berührung der Wand mit beiden Händen gleichzeitig an, über oder unter der Wasseroberfläche erfolgen. Die Hände dürfen beim Anschlag oder der Wende nicht aufeinander liegen. Vor dem Zielanschlag oder der Wende ist ein Armzug

ohne folgenden Beinschlag erlaubt. Der Kopf darf nach dem letzten Armzug vor dem Anschlag oder der Wende völlig untergetaucht sein, sofern er die Wasseroberfläche an irgendeinem Punkt während des letzten vollständigen oder unvollständigen Zyklus vor dem Anschlag oder der Wende durchbricht.

FREISTIL (FINA-Regel)

Freistil bedeutet, dass die Aktiven in einem so bezeichneten Bewerb jede Schwimmart schwimmen dürfen, mit der Ausnahme, dass in Lagenstaffeln oder beim Lagenschwimmen jede Schwimmart ausgenommen Brust-, Schmetterling- oder Rückenschwimmen geschwommen werden darf.

Beim Wenden und beim Zielanschlag müssen die Aktiven die Wand mit irgendeinem Körperteil berühren.

Ein Teil des Körpers der Aktiven muss während des gesamten Wettkampfes die Wasseroberfläche durchbrechen. Es ist den Aktiven jedoch erlaubt, während der Wende sowie für eine Strecke von 15m nach dem Start und nach jeder Wende völlig untergetaucht zu sein. Nach 15 m muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben.

Allgemeinen Wettkampfbestimmungen Pool

- a) Die Wettkämpfer müssen die Wettkampfstrecke in dem jeweilig vorgeschriebenen Schwimmstil in ihrer Bahn zurücklegen und beenden.
- b) Das Gehen am Beckenboden, das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens (ausgenommen bei Rettungsdisziplinen siehe ARGE Regelwerk) oder das Ziehen an den Bahnbegrenzungsleinen ist verboten. Jedoch ist den Schwimmern das Stehen auf dem Boden des Schwimmbeckens während eines Freistilwettkampfes in ihrer Schwimmbahn erlaubt und führt nicht zur Disqualifikation.
- c) Die Wettkampfbekleidung hat Anhang I zu entsprechen.
- d) Während des Wettkampfs dürfen keine Hilfestellungen durch Betreuer gegeben werden. Das Mitgehen durch Betreuer am Beckenrand gilt als Hilfestellung und wird mit der im Reglement vorgesehenen Strafe für den Wettkämpfer belegt
- e) Bevor der Bewerb nicht vollständig von allen Teilnehmern des Laufs beendet ist, ist es den bereits geschwommenen Staffelmitgliedern verboten, ins Wasser zu springen. Bei einem Verstoß ist die dafür vorgesehene Strafe im Reglement anzuwenden.
- f) Wenn bei Staffelwettkämpfen ein Schwimmer mit den Füßen seinen Startblock vor dem Anschlag des abzulösenden Schwimmers verlässt, so ist dies ein Frühstart und die Leistung der Staffel wird mit der dafür vorgesehenen Strafe belegt.
- g) Die Strafpunkte sind an Altersklassen angepasst, so ist bei der Kinderklasse und bei den Schülern 1 auf Strafpunkte bei Startverzögerung verzichtet worden, da nicht anzunehmen ist, dass diese Altersklasse wissentlich Startverzögerungen herbeiführt.

Allgemeinen Wettkampfbestimmungen Open-Water

- 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 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 Hauptkampfrichter 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 5mm dick sein. Die erlaubte Toleranz beträgt 0,3mm
 - Kälteschutzanzüge, die durch Belüften einen Auftrieb erzeugen, sind nicht regelkonform und daher nicht zulässig.
 - Kälteschutzanzüge dürfen nur in „Open Water“ Bewerben verwendet werden

Strafen

Wird ein Wettkämpfer aufgrund eines Regelverstoßes bestraft, so wird nach Beendigung des Bewerbs der Grund des DSQ im Aushang veröffentlicht. Ein Einspruch ist ab dem Aushang binnen der Frist möglich. Die entsprechenden Strafpunkte sind vom Veranstalter aus einem Strafenkatalog zu vergeben.

Einsprüche

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

- Mündlich beim Hauptwettkampfrichter (dieser berät zum DSQ und informiert anhand des Regelwerks)
- Schriftlich beim Hauptwettkampfrichter (Nach einem mündlichen Gespräch kann schriftlich Protest nach den untenstehenden Erfordernissen eingelegt werden)
- Entscheidung durch Jury oder ersatzweise Hauptwettkampfrichter und Kampfrichter

Frist:

- Die Frist für einen Einspruch beginnt mit dem Aushang
- Die Frist endet **15 Minuten** nach der vom Hauptwettkampfrichter unterzeichneten und mit der Aushangzeit vermerkten Veröffentlichung der Ergebnisliste.

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)

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

Allgemeine Strafpunkte Pool

- **V1** Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.

- **V2** Fehlstart
- **V3** Startverzögerung
- **W1** Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt
- **S6** Die behelfsmäßige Verwendung von Gegenständen (Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine)
- **S1** Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen
- **Z1** Nicht Anschlagen im Ziel
- **Z9** Verbotene Hilfestellung durch Betreuer
- **IV** Ablösefehler bei Staffeln

*Bei Kindern und Schülern der Altersklasse KK und Sch 1 wird ein Begleiten von Eltern und Betreuern am Beckenrand nicht bestraft, sofern nicht andere Wettkämpfer dadurch behindert oder gestört werden.

Allgemeine Disqualifikationen Open-Water

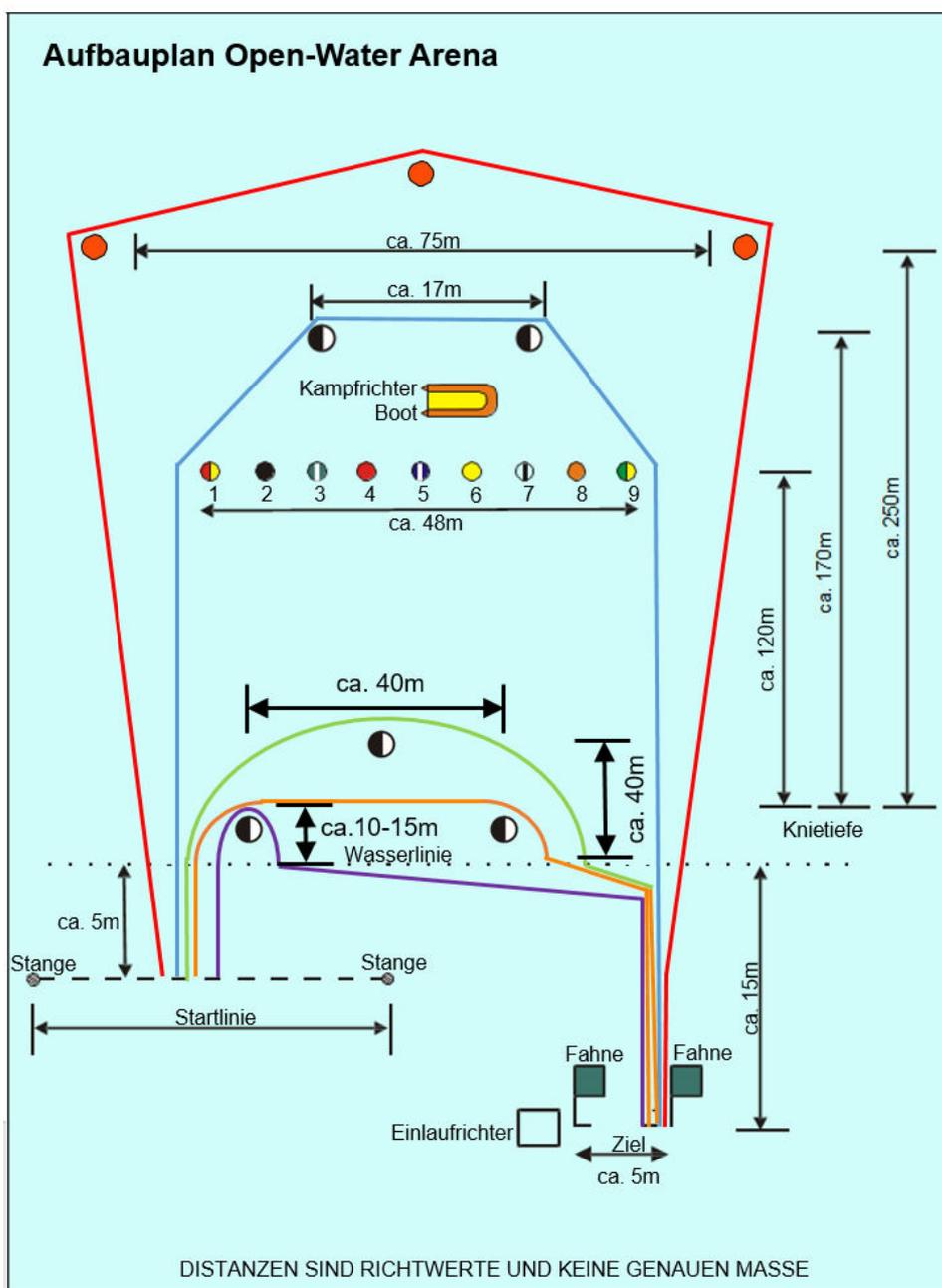
- DQ 1 Der Lauf wurde nicht gemäß der Beschreibung oder den allgemeinen Regeln abgeschlossen. Alle Bewerbe
- DQ 2 Unfares Verhalten z.B.:
 - einen Doping-Verstoß begehen
 - sich als ein anderer Wettbewerber ausgeben
 - Manipulation der Wertungskarten
 - zweimal im selben Einzelwettbewerb antreten
 - 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 oder anderer Richtung) 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 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

Allgemeinen Wettkampfbestimmungen Open Water

Allgemeiner Aufbau der Wettkampfstätte

Die genaue Positionierung der Bojen obliegt dem Veranstalter. Es ist dabei auf das Können und die Ausdauer der Wettkämpfer Rücksicht zu nehmen und die Distanzen der Bojen sind entsprechend bei Bedarf zu verkürzen.

- Boardrace Damen | Boardrace Allgemeine Klasse**
- Surface Jugend | Boardrace Jugend | Surface Damen
Surface Allgemeine Klasse**
- Schülerklasse 1**
- Schülerklasse 2**
- Schülerklasse 3**



DISZIPLINEN POOL

25m Brust

Klassen:

- Kinderklasse
- Schüler 1
- Schüler 2

Ablauf:

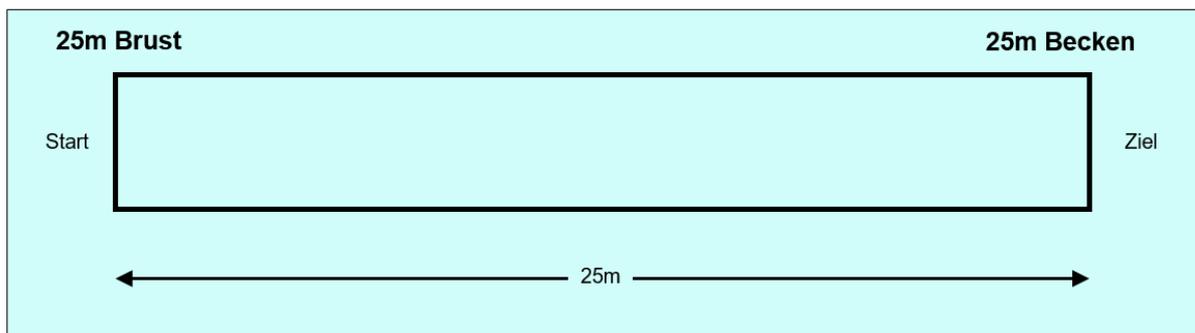
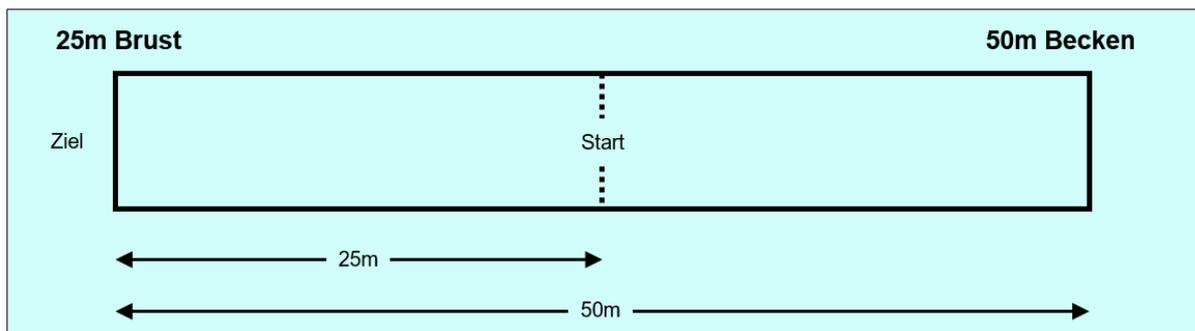
Die Wettkämpfer nehmen beim Startprocedere ihre gewählten Startpositionen ein. (Dive Start oder Wasserstart)

Auf einer 50m Bahn findet ein Wasserstart in der Mitte des Beckens statt.

Nach dem Startsignal schwimmen die Wettkämpfer 25m Brust und schlagen an der gegenüberliegenden Beckenwand an.

Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters (Pfeiff) verlassen die Wettkämpfer auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken.

Dieser Bewerb kann auch auf einer 50m Bahn ausgetragen werden. Dafür ist eine entsprechende Startbegrenzung an der 25m Markierung einzubauen (z.B. Hindernis).



Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

50m Brust

Klassen:

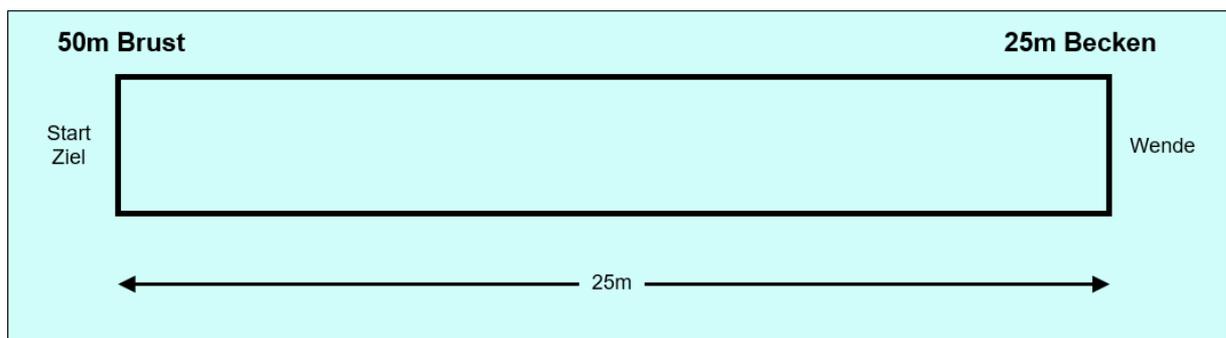
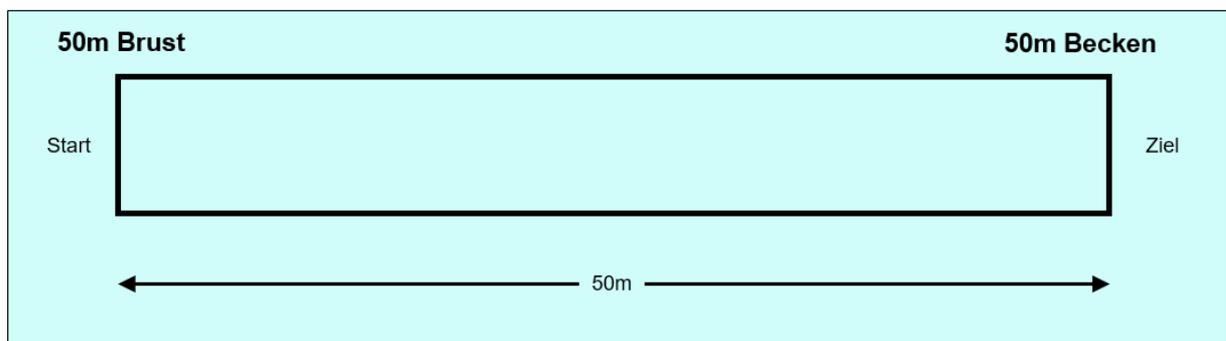
- Schüler 3

Ablauf:

Die Wettkämpfer nehmen beim Startprocedere die Startpositionen ein. (Dive Start)

Nach dem Startsignal schwimmen die Wettkämpfer 50m Brust und schlagen an der Wende und im Ziel, mit BEIDEN HÄNDEN auf gleicher Höhe, an. Dieser Bewerb kann auch auf einer 50m Bahn ausgetragen werden.

Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters (Pfiff) verlassen die Wettkämpfer auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken.



Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- Z2 Anschlag mit nur einer Hand
- Z4 Mehr als ein Tauchzug nach dem Start/Wende
- Z6 Delphinbeinschläge
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

25m Schwimmen mit Schwimmbrett und Beintempi

Klassen:

- Kinderklasse

Ablauf:

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

Der Start erfolgt auf einer 25m Bahn mit einem Wasserstart. Bei einem Wasserstart halten sich die WK mit einer Hand am Beckenrand fest und mit der anderen Hand das Brett/den Auftriebskörper. Auf einer 50m Bahn findet ein Wasserstart in der Mitte des Beckens statt. Beim Start muss mit einer Hand die Markierung und mit der anderen das Brett gehalten werden.

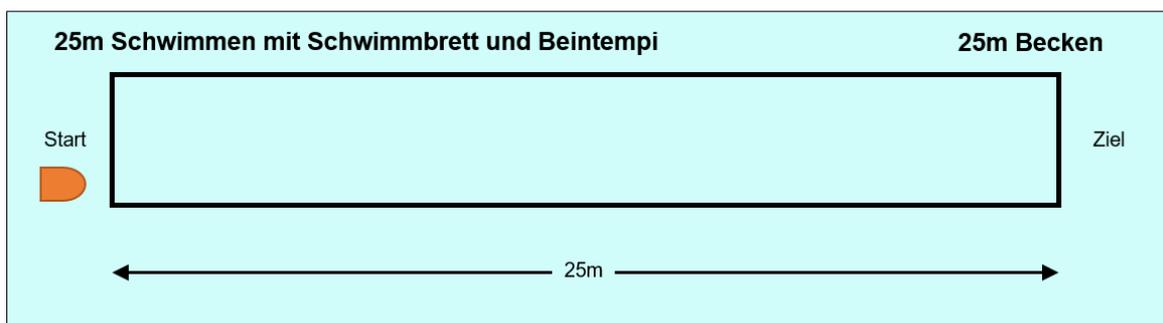
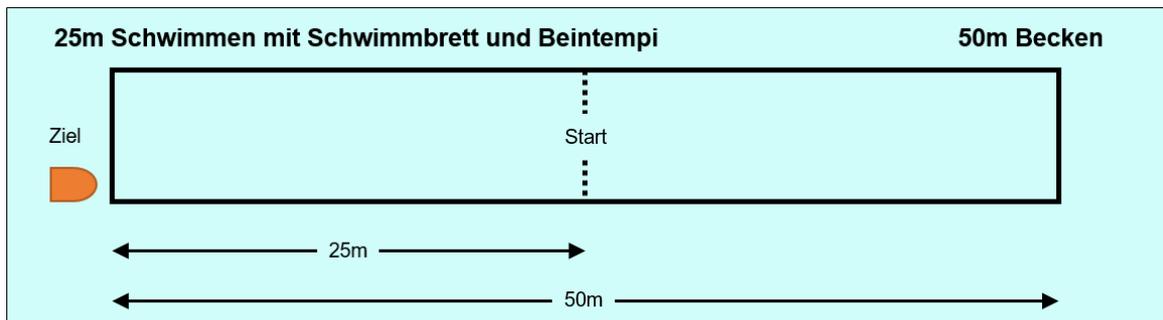
Auf Kommando des Starters: „Auf die Plätze“ gehen die Wettkämpfer in Startposition und verharren ruhig auf ihrer Position.

Sind alle Wettkämpfer ruhig, so gibt der Starter das Startsignal.

Nach dem Startsignal schwimmen die Wettkämpfer 25m in beliebigem Schwimmstil und schlagen an der gegenüberliegenden Beckenwand an.

Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters (Pfiff) verlassen die Wettkämpfer auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken. Während des Schwimmens darf die Fortbewegung nur mit Brustbeintempi oder Kraulbeintempi erfolgen. Werden die Arme zur Fortbewegung genutzt, führt dies zum letzten Platz in der jeweiligen Disziplin; es darf zwischen Brust und Kraulbeinen einmal gewechselt werden.

Dieser Bewerb kann auch auf einer 50m Bahn ausgetragen werden. Dafür ist eine entsprechende Zielbegrenzung an der 25m Markierung einzubauen (z.B. Hindernis).



Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- P4 Loslassen des Schwimmkörpers, bevor die Wettkampfdisziplin beendet ist
- Z2 Kein Kontakt zum Schwimmkörper beim Anschlag im Ziel
- Z5 Mehr als einmaliger Wechsel zw. Brust -und Kraulbeine
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

25m Rückenschwimmen mit Auftriebskörper

Klassen:

- Schüler 1
- Schüler 2

Ablauf:

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

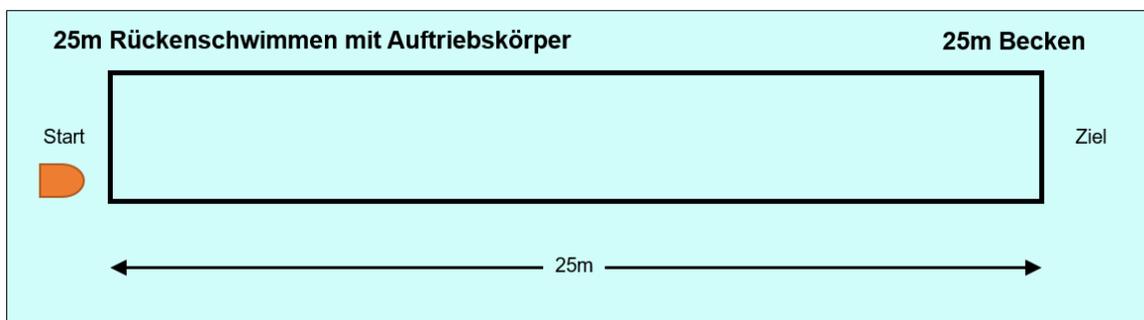
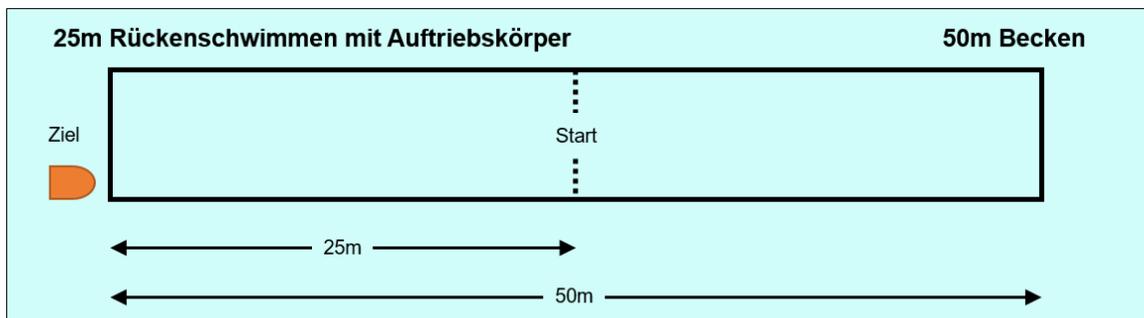
Der Start erfolgt mit einem Wasserstart. Bei einem Wasserstart halten sich die Wettkämpfer mit einer Hand am Beckenrand fest und mit der anderen Hand das Brett/ den Auftriebskörper. Auf einer 50m Bahn findet ein Wasserstart in der Mitte des Beckens statt. Beim Start muss mit einer Hand die Markierung und mit der anderen das Brett gehalten werden. Auf Kommando des Starters: „Auf die Plätze“ gehen die Wettkämpfer in Startposition und verharren ruhig auf ihrer Position.

Sind alle Wettkämpfer ruhig, so gibt der Starter das Startsignal.

Nach dem Startsignal schwimmen die Wettkämpfer 25m und schlagen an der gegenüberliegende Beckenwand mit der Hand an. Ein Anschlag mit dem Brett wird nicht gewertet.

Erst nach dem Kommando des Schiedsrichters (Pfiff) verlassen die Wettkämpfer auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken.

Während des Schwimmens darf die Fortbewegung nur mit Brustbeintempi oder Kraulbeintempi erfolgen. Werden die Arme zur Fortbewegung genutzt, führt dies zum letzten Platz in der jeweiligen Disziplin. Es darf jedoch zwischen Brust und Kraulbeinen einmal gewechselt werden.



Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- P4 Loslassen des Schwimmkörpers, bevor die Wettkampfdisziplin beendet ist
- Z2 Kein Kontakt zum Schwimmkörper beim Anschlag im Ziel
- Z5 Mehr als einmaliger Wechsel zw. Brust -und Kraulbeine
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

25m Hindernisschwimmen

Klassen:

- Schüler 1

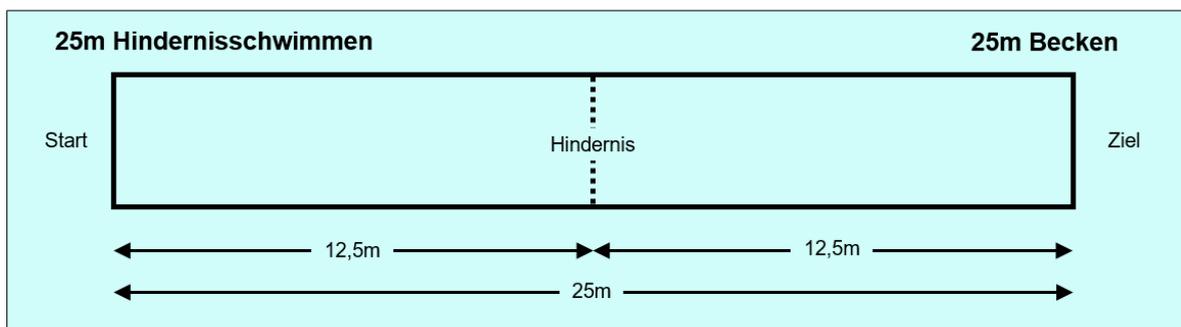
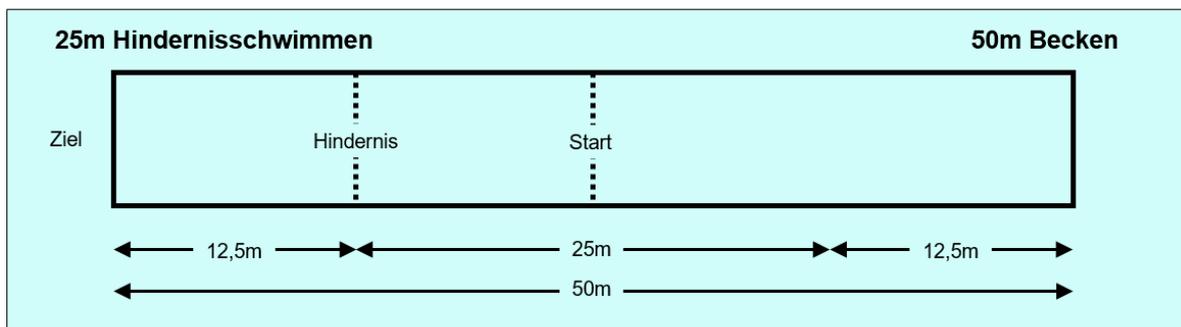
Ablauf:

Nach einem akustischen Signal startet der Wettkämpfer ins Wasser und schwimmt 25m Freistil. Nach 12,5m hat der Wettkämpfer unter dem Hindernis durchzutauchen. Der Wettkämpfer hat nach dem Startsprung vor dem Passieren des Hindernisses mit dem Kopf die Wasseroberfläche zu durchstoßen. Der Wettkämpfer kann sich beim Wiederauftauchen nach dem Hindernis vom Boden des Schwimmbeckens abstoßen.

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

Der Veranstalter kann die Hindernisse (für alle gleich) einrollen, um den Wettkämpfern den Bewerb zu erleichtern.

Auf einer 50m Bahn findet ein Wasserstart in der Mitte des Beckens statt. Der Wettkämpfer schwimmt Freistil, taucht unter dem 12,5m entfernten Hindernis durch und erreicht die Beckenwand. Für die Austragung auf einer 50m Bahn ist eine entsprechende Zielbegrenzung an der 25m Markierung einzubauen (z.B. Hindernis).



Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- S1 Überschwimmen eines Hindernisses, ohne zurückzukehren und das Hindernis korrekt zu durchtauchen.
- Z3 Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine
- S2 Nichtauftauchen vor dem ersten Hindernis
- S2a Nichtauftauchen vor dem Anschlag
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

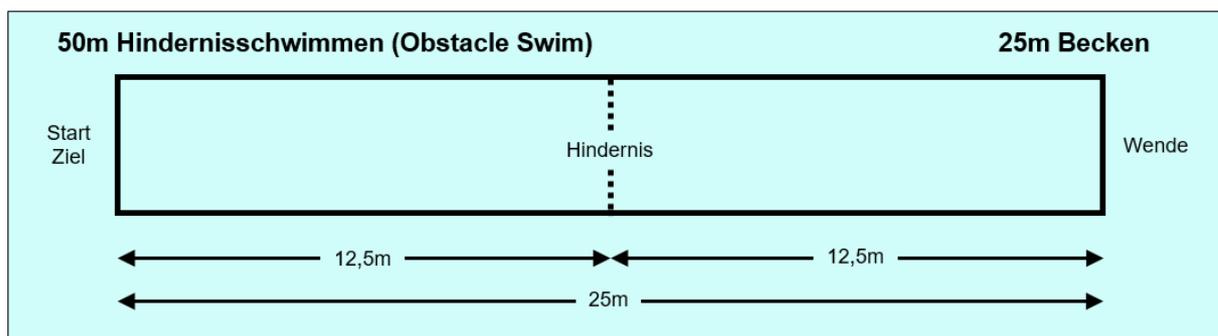
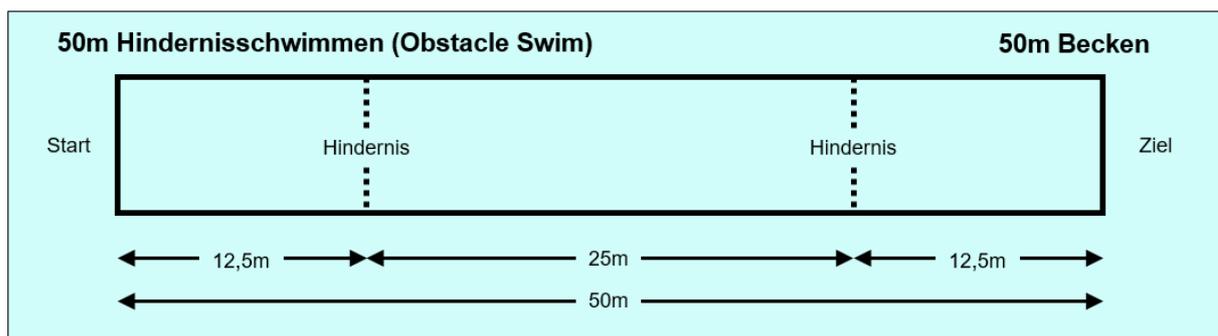
50m Hindernisschwimmen

Klassen:

- Schüler 2
- Schüler 3

Ablauf:

Nach einem akustischen Signal startet der Wettkämpfer ins Wasser und schwimmt 50m Freistil. Nach jeweils 12,5 m hat der Wettkämpfer unter dem Hindernissen durchzutauchen. Der Wettkämpfer hat nach dem Startsprung vor jedem Passieren des Hindernisses mit dem Kopf die Wasseroberfläche zu durchstoßen. Der Wettkämpfer kann sich beim Wiederauftauchen nach einem Hindernis vom Boden des Schwimmbeckens abstoßen. (Anmerkung: Die Wasseroberfläche durchstoßen heißt, dies so zu tun, dass zumindest ein Kopfteil des Wettkämpfers sichtbar wird.)



Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- S1 Überschwimmen eines Hindernisses, ohne zurückzukehren und das Hindernis korrekt zu durchtauchen.
- Z3 Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine
- S2 Nichtauftauchen vor dem ersten Hindernis
- S2a Nichtauftauchen vor dem Anschlag
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

50m Schwimmen mit Flossen und Gurtretter

Klassen:

- Schüler 3

Ablauf:

Equipment: Flossen (Nicht aus Glasfaser), Gurtretter

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

Auf langen Pfiff steigen die Wettkämpfer auf den Startsockel.

Auf Kommando des Starters: „Auf die Plätze“ nehmen die Wettkämpfer die Startposition ein und verharren in Ruhe.

Wenn alle Wettkämpfer die Starthaltung eingenommen haben und in Ruhe verharren, gibt der Starter das Startsignal.

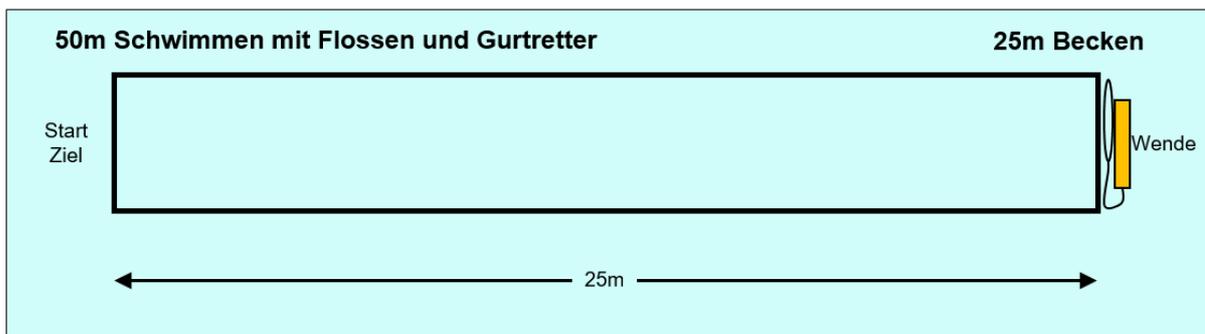
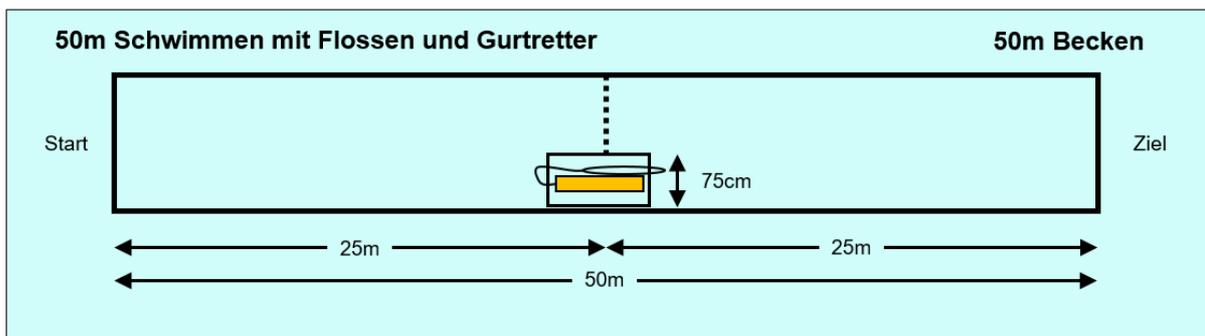
Nach dem Signal schwimmen die Wettkämpfer 25m mit Flossen und schlagen an.

Nach dem Anschlag legen die Wettkämpfer die Schlaufe des Gurtretter über mindestens eine Schulter und schwimmen zum Ziel. Dabei muss der Gurtretter (Auftriebskörper) nach 10 m voll in seiner Länge ausgezogen sein.

Erst auf das Kommando des Schiedsrichters (Pfiff) verlassen die Wettkämpfer auf der rechten oder linken Beckenseite das Schwimmbecken

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

Dieser Bewerb kann auch auf einer 50 m Bahn ausgetragen werden. In diesem Fall ist der Gurtretter in der Mitte des Beckens auf einer Plattform von mind. 50 x 50 cm abzulegen, die auf der rechten Seite an der Bahnleine zu befestigen ist. Die Breite der Plattform darf 75 cm nicht überschreiten.



Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- W1 Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt
- S1 Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen
- S2 Gurtretter und/oder Gurtretterleine fällt/ragt auch in Teilen in die benachbarte Bahn und behindert (*) den in dieser Bahn startenden/schwimmenden Wettkämpfer (* Eine Behinderung ist dann gegeben, wenn ein Teil des Wettkampfgerätes vor dem Wettkämpfer der Nachbarbahn zu liegen kommt bzw. mit diesem oder dessen Wettkampfgerät in Kontakt kommt.)
- G2 Kontakt zum Gurtretter verloren
- G4 Leine des Gurtretters ist nicht in voller Länge, vor dem Durchbrechen der 10m Markierung durch den Auftriebskörper, ausgelegt (siehe Graphik)
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

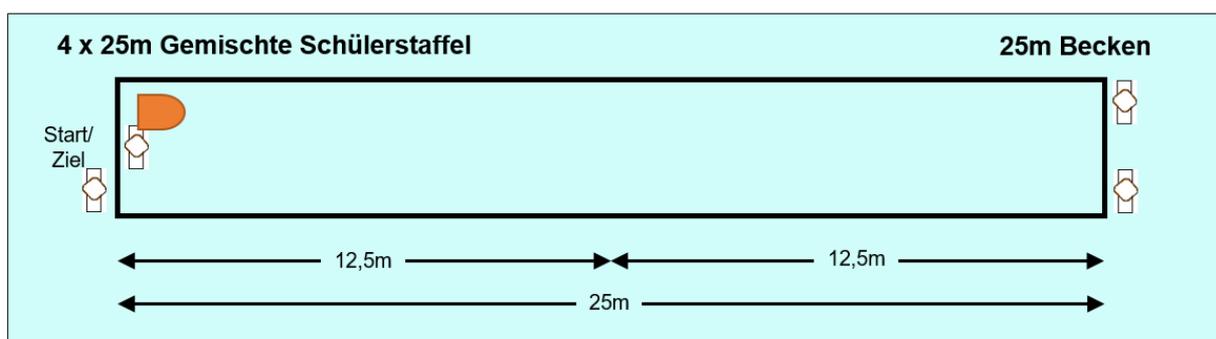
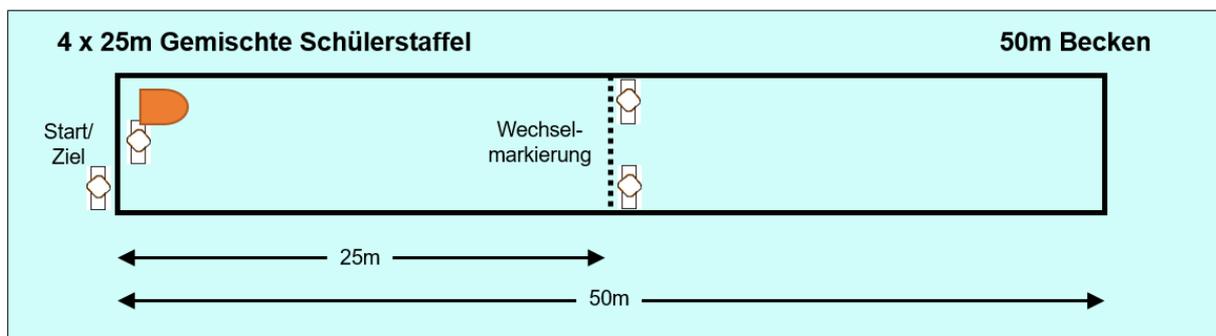
4x50m Gemischte Schülerstaffel

Klassen:

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

Ablauf:

1. Rettungssportler: 25 m Rücken mit einem Auftriebskörper
2. Rettungssportler: 25 m Brust
3. Rettungssportler: 25 m Freistil
4. Rettungssportler: 25 m Freistil mit Flossen



Nach dem Startsignal schwimmt der 1. Rettungssportler 25m Rücken mit einem Auftriebskörper. Der erste Start ist ein Wasserstart, alle weiteren sind Dive-Starts. Der Wettkämpfer schlägt mit der Hand (nicht mit dem Brett) an, woraufhin der 2. Rettungssportler vom Startsockel springt und 25m Brust

schwimmt. Der 3. Rettungssportler schwimmt 25m Freistil und der 4. Rettungssportler schwimmt 25m mit Flossen.

Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- W1 Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt
- S1 Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

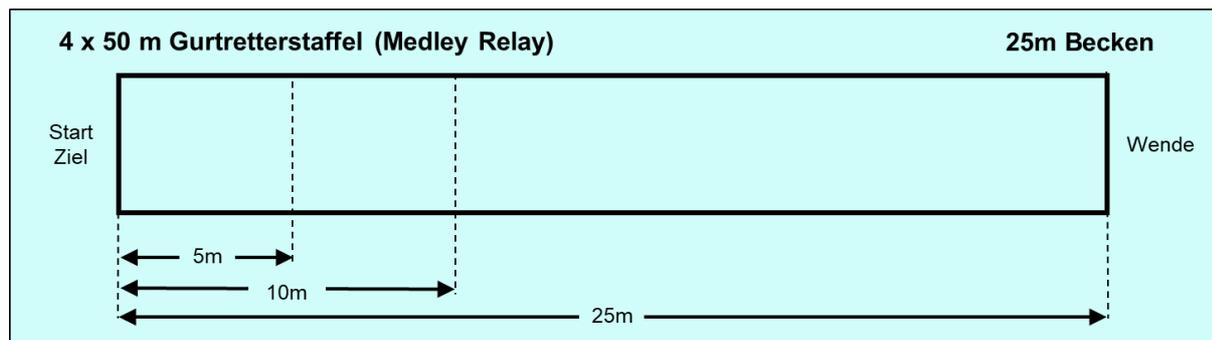
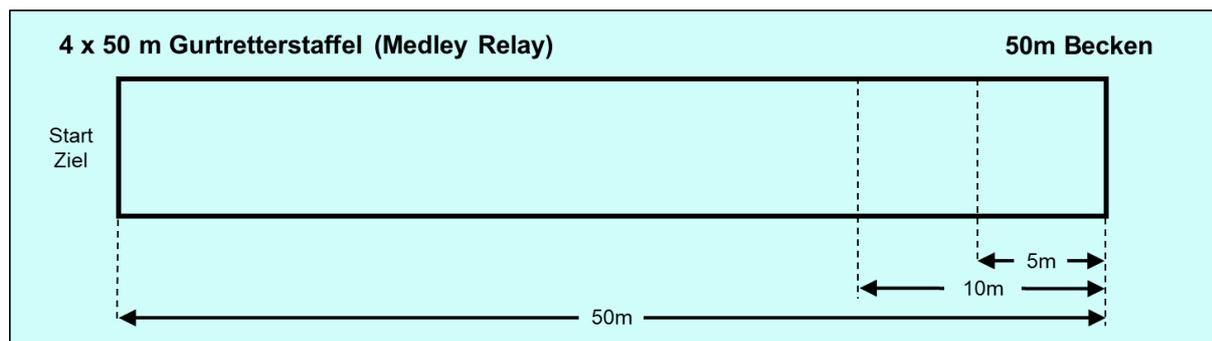
**4x50m Gemischte Jugendstaffel,
4x50m Gemischte Gurtretterstaffel**

Klassen:

- 4x50m Gemischte Jugendstaffel:
Es treten je 2 Wettkämpfer der weiblichen Jugend und der männlichen Jugend an. Fehlende männliche Teilnehmer dürfen durch weibliche ersetzt werden.
- 4x50m Gemischte Gurtretterstaffel:
Es treten je 2 Wettkämpfer der Jugendklasse und der allgemeinen Klasse an, wobei in jeder Klasse höchstens ein männlicher Wettkämpfer gemeldet werden darf. Fehlende männliche Teilnehmer dürfen durch weibliche ersetzt werden. Fehlende Erwachsene dürfen durch Jugendliche ersetzt werden, Damen jedoch nur durch weibliche Jugendliche.

Ablauf:

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



Nach dem Startsignal schwimmt der 1. Rettungssportler 50m Freistil, anschließend der 2.

Rettungssportler 50m 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 50m 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 5m-Aufnahmebereiches den Auftriebskörper. Beim Verlassen dieses Bereiches muss der Kontakt zum Auftriebskörper 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. 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.

Strafpunkte:

- V1 Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig.
- V2 Fehlstart
- V3 Startverzögerung
- W1 Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt
- S1 Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen
- Ein Teilnehmer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
- V4 Start, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
- W2 Der vierte Wettkämpfer berührt die Schlaufe, die Leine oder einen Teil des Gurtretters, bevor der dritte Wettkämpfer die Beckenwand berührt.
- G5 Der Wettkämpfer hakt den Clip des Gurtretters in einen Ring ein.
- G6 Das Opfer hält den Gurtretter an der Leine oder am Clip.
- G7 Das Opfer hilft durch Armbewegungen mit oder hält den Gurtretter nicht mit beiden Händen.
- G8 Das Opfer verliert den Kontakt zum Gurtretter nach Überschreiten der 5m Markierung.
- G9 Der vierte Teilnehmer zieht das Opfer mit verkürzter Leine nach der 10m Markierung.
- S3 Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.
- Z1 Nichtanschlagen im Ziel

DISZIPLINEN OPEN WATER

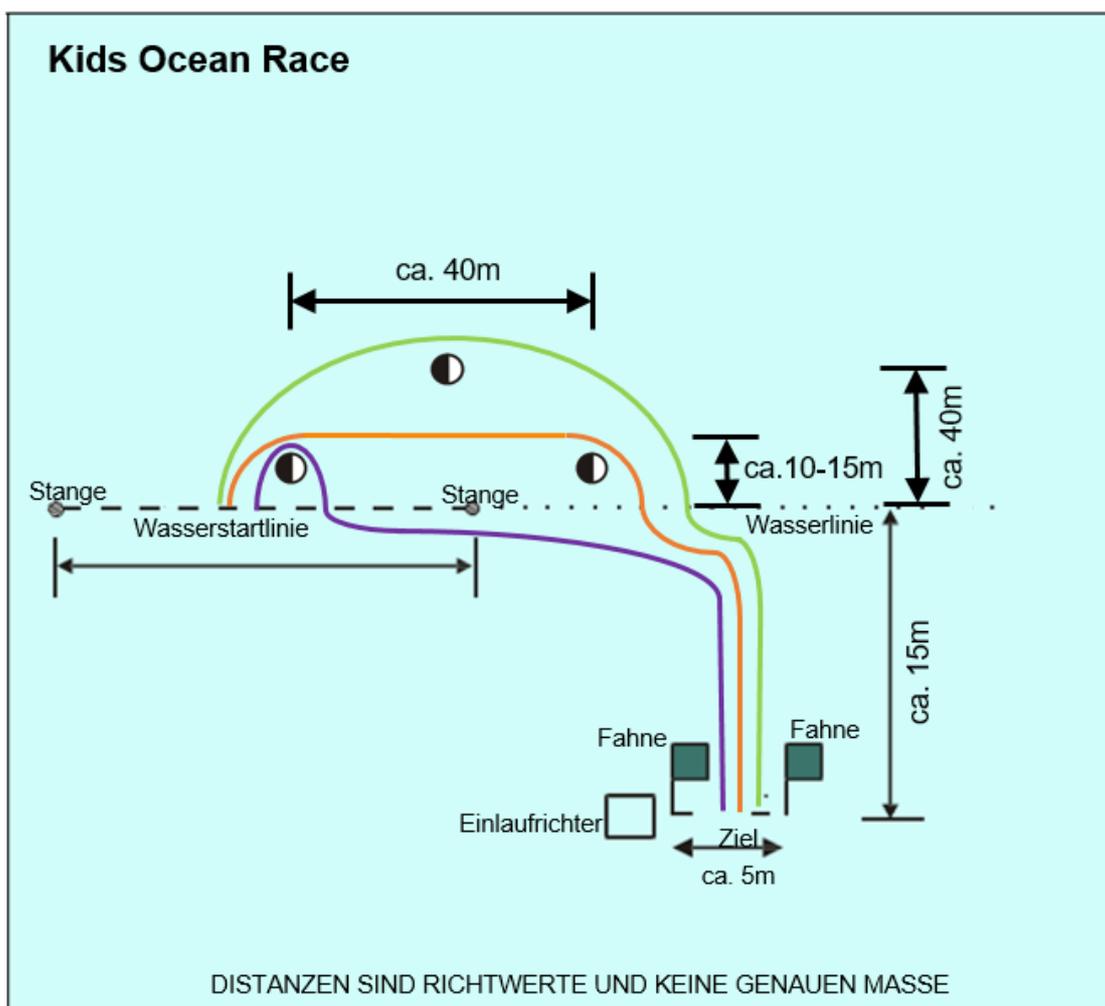
Kids Ocean Race

Mit insgesamt drei Bojen wird ein Rundkurs im See markiert. Jede Klasse muss entsprechend der Darstellung ein, zwei oder drei Bojen umrunden.

Die Teilnehmer starten entlang der Wasserlinie und laufen auf das Startsignal ins Wasser. Nach Absolvieren des Rundkurses (**Freistil**) laufen die Teilnehmer wieder am Ufer, wo eine Ziellinie zu überqueren ist.

Klassen:

- Schülerklasse 1**
- Schülerklasse 2**
- Schülerklasse 3**



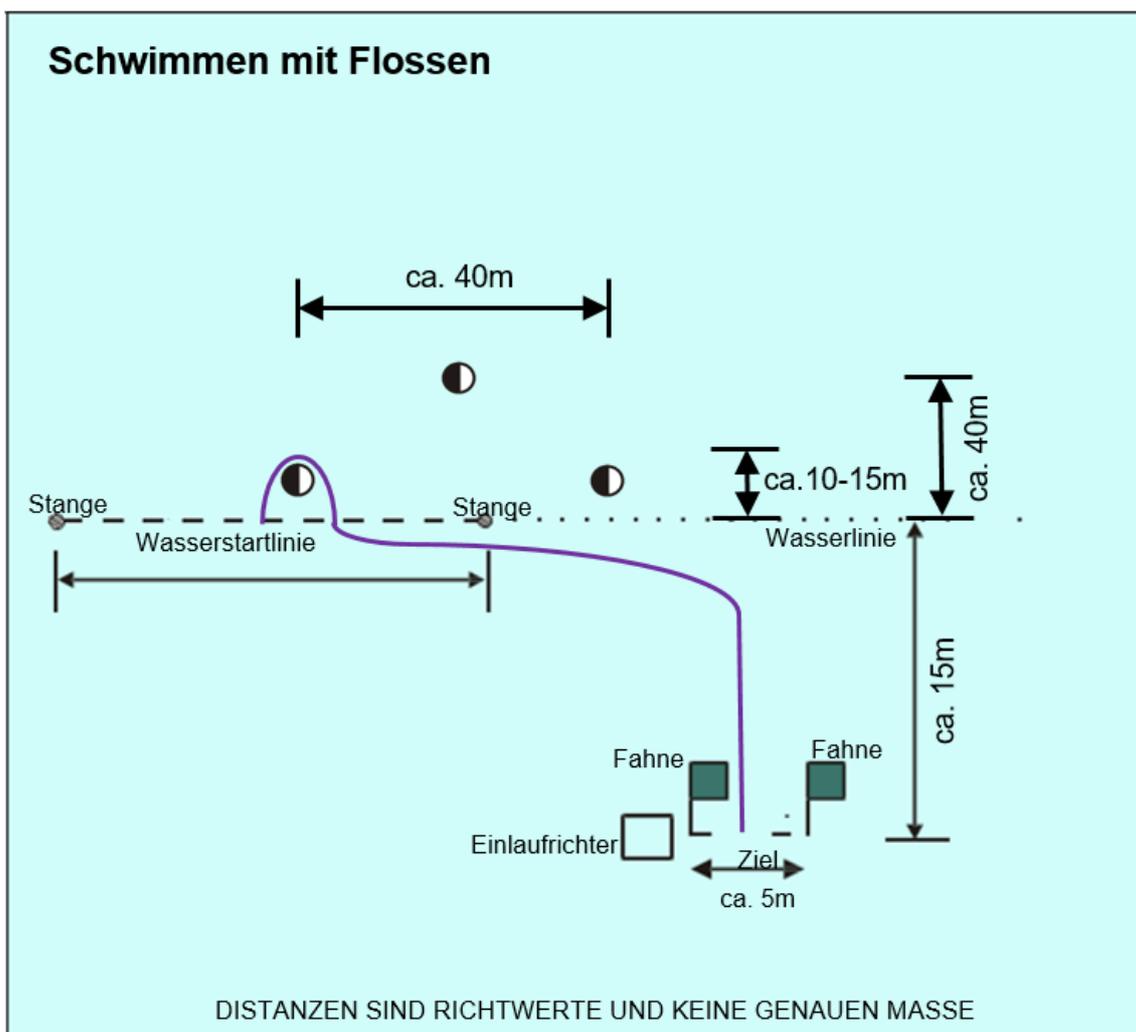
Schwimmen mit Flossen

Mit einer der Wasserlinie naheliegenden Boje wird ein Rundkurs im See markiert. Die Teilnehmer begeben sich auf Anweisung des Starters ins Wasser, wo Schwimmflossen angelegt werden. Auf das Startsignal hin wird der Rundkurs mit Flossen in Freistil absolviert. Das Ziel befindet sich wiederum am Ufer, wobei die Strecke zwischen Ende der Schwimmstrecke und Ziellinie wahlweise mit den Flossen in den Händen oder mit angezogenen Flossen – rückwärts laufend – bewältigt werden kann.

Klassen:



Schülerklasse 1



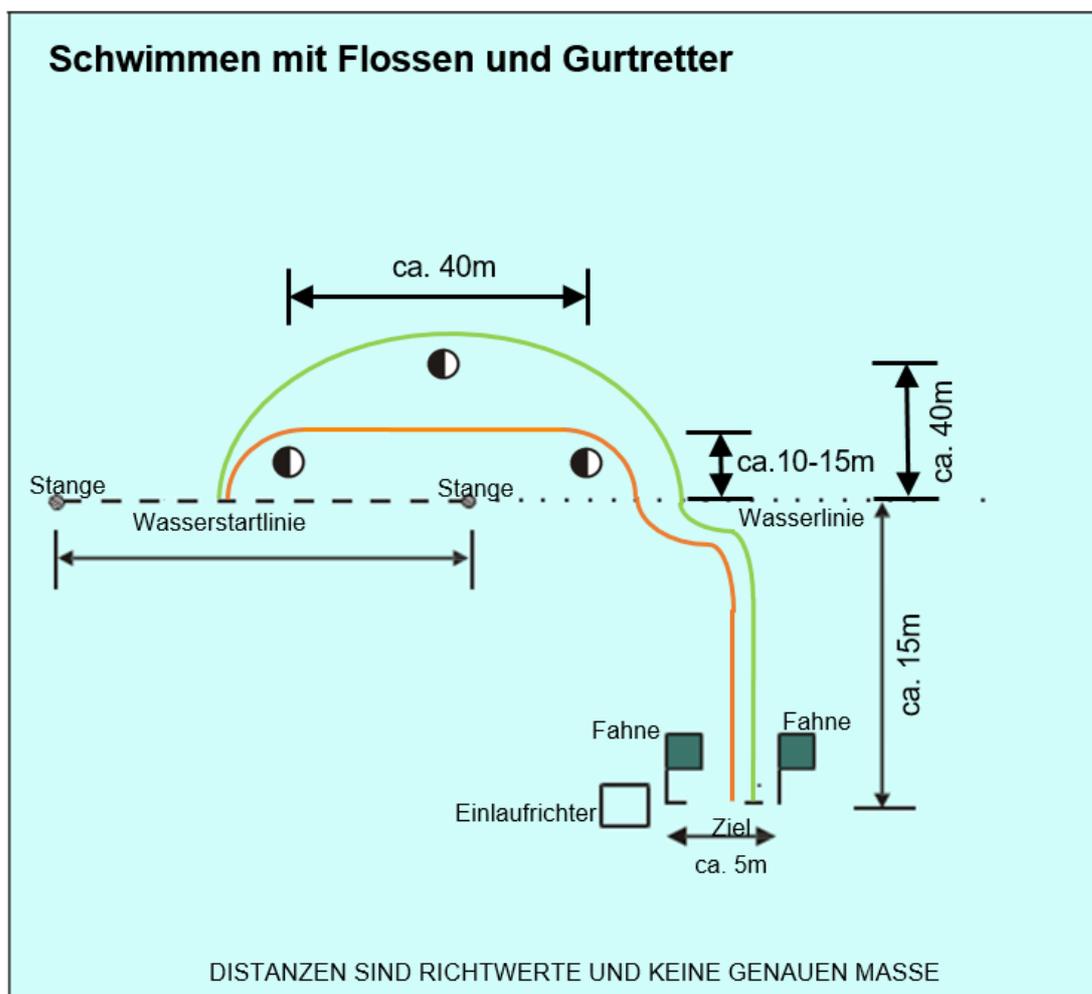
Schwimmen mit Flossen und Gurtretter

Mit drei Bojen wird ein Rundkurs im See markiert, welcher im Uhrzeigersinn zurückzulegen ist. Jede Klasse muss entsprechend der Darstellung zwei oder drei Bojen umrunden. Die Teilnehmer begeben sich auf Anweisung des Starters mit Flossen und angelegtem Gurtretter zur Wasserstartlinie. Auf das Startsignal hin werden Flossen angelegt und der Rundkurs mit Flossen und Gurtretter in Freistil absolviert. Das Ziel befindet sich wiederum am Ufer, wobei die Strecke zwischen Ende der Schwimmstrecke und Ziellinie mit den Flossen in den Händen zu bewältigen ist.

Klassen:

 **Schülerklasse 2**

 **Schülerklasse 3**



Board Race

Klassen:



Schülerklasse 3

Wettkampfbeschreibung:

Der Wettkämpfer steht mit seinem Rettungsbrett im Wasser an der Startlinie. Auf das Startsignal springt der Wettkämpfer auf seinen Rettungsbrett und paddelt auf dem Brett liegend/kniend den Schülerrundkurs um drei Bojen. Der Wettkämpfer kehrt danach zurück zum Ufer und überquert mit dem Brett die Ziellinie. Bei besonderen orographischen Gegebenheiten können die Start- und Ziellinie von der Skizze abweichen.

Startlinie:

Im maximal knietiefen Wasser befindet sich eine 30m lange gedachte Startlinie, welche durch zwei Markierstangen begrenzt ist (Wasserstart).

Ziellinie:

Die Ziellinie befindet sich im knietiefen Wasser parallel zur Uferlinie. Die Ziellinie wird durch zwei im 20m Abstand stehende Flaggen (ca. 4m Stangenhöhe) begrenzt.

Zieleinlauf:

Der Wettkämpfer kann in jeder Haltung die Ziellinie überqueren. Die Wertung erfolgt bei Durchbrechen der gedachten Ziellinie mit der Brust.

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.

Startkommando:

„Auf die Plätze – Fertig – Schuss/Pfiff „
„On your marks – Set – Schuss/Pfiff “

Equipment:

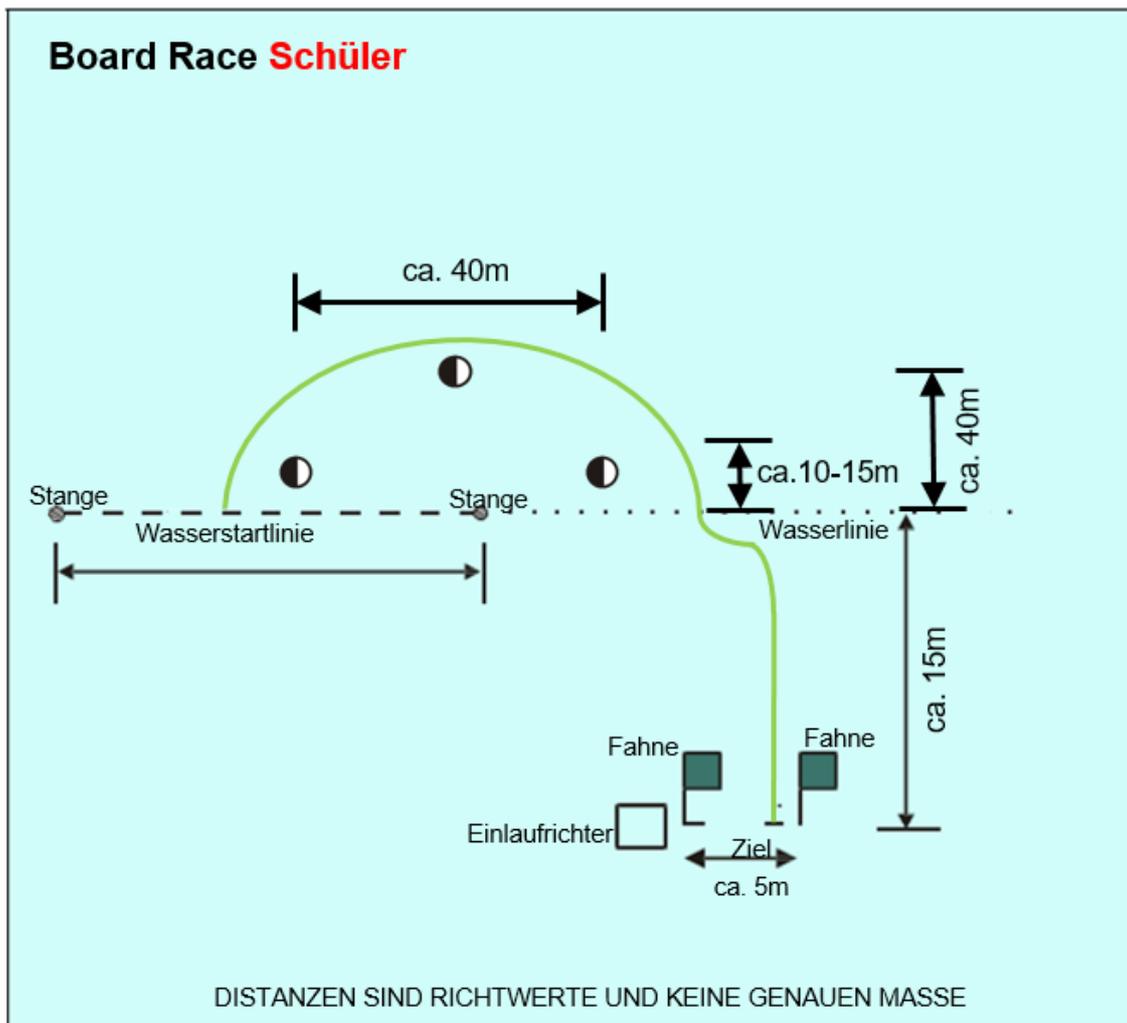
Normboard, regelkonforme Schwimmbekleidung, Badehaube, Startnummer.

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

Disqualifikation:

Es gelten die allgemeinen Open-Water Disqualifikationen

Kursdiagramm:



Beach Flags

Klassen:



Schülerklasse 1



Schülerklasse 2



Schülerklasse 3

Beschreibung:

Die Wettkämpfer liegen in ihrer Startposition bis zum Startpfeiff. Sie springen auf Kommando auf, drehen sich und rennen ca. 20m, 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 1,5m 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).

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.

Der Hauptkampfrichter muss folgendes sicherstellen:

- Er überprüft, dass alle Kampfrichter und das Wettkampfergerät 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.

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.

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.

Startpositionen

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

Anzahl der ausgeschiedenen Wettbewerber

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

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.

Der Kurs

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

Die Startlinie wird an jedem Ende mit 2m 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.

Ausrüstung und Bekleidung

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

Es dürfen kurze und lange Hosen und Oberteile getragen werden. Es muss 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 sicher zu stellen, dass kein Wettkämpfer einen Vorteil hat.

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.

Beach Sprint

Klassen:



Schülerklasse 1



Schülerklasse 2



Schülerklasse 3

Beschreibung

Die Wettkämpfer nehmen ihre Positionen in den zugewiesenen Bahnen ein. Nach dem Startschuss laufen die Teilnehmer den 90m-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.

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.

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 20m vorgesehen.

Der Kurs muss rechteckig und "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 1,8m breit mit einer Mindestbreite von 1,5m zu verlegen.

Zehn Bahnen sind wünschenswert, aber ein Minimum von 8 Bahnen ist für diesen Wettbewerb 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.

Ausrüstung und Bekleidung

Siehe Anhang I

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.

Beurteilung

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

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

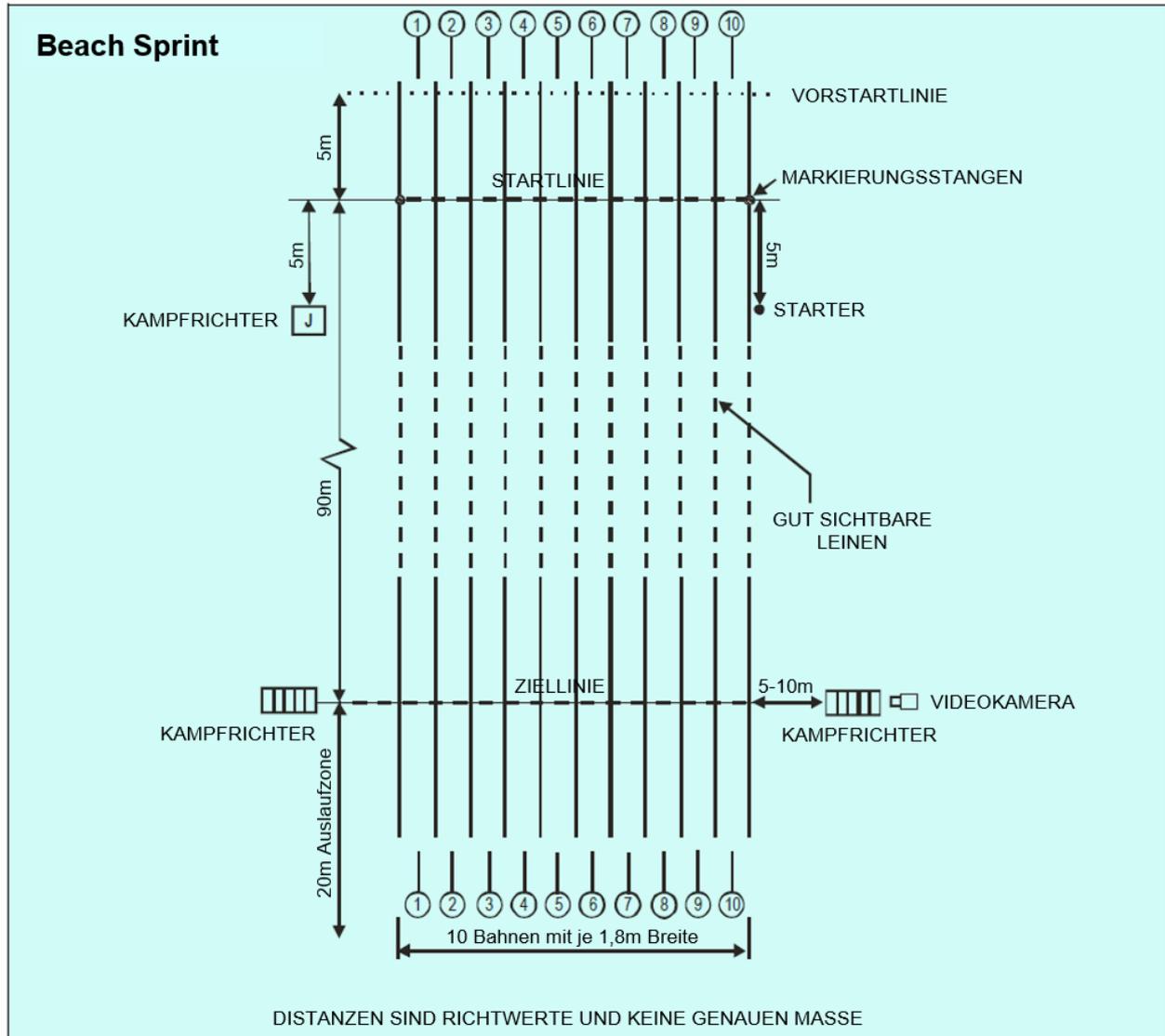
beschrieben ausführen.

Einläufer 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.

Disqualifikation

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

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



Rescue Tube Rescue

Klassen:



Schülerklasse 2



Schülerklasse 3

Dieser Bewerb kann als gemischte Staffel durchgeführt werden.

Wettkampfbeschreibung:

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

Das Opfer:

Nach dem Startkommando schwimmt das Opfer so schnell 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 ausgestrecktem 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 Gurtretters mithelfen.

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 Gurtretters (Gurtretter 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.

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.

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

Disqualifikation:

Es gelten die allgemeinen Open-Water Disqualifikationen

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.

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.

Starlinie und Ziellinie:

Die Start- und Ziellinie ist eine eindeutige Markierungslinie zwischen zwei 45m

auseinanderliegenden Markierungsstangen. Die Entfernung von der Uferlinie soll ca. 5m betragen.

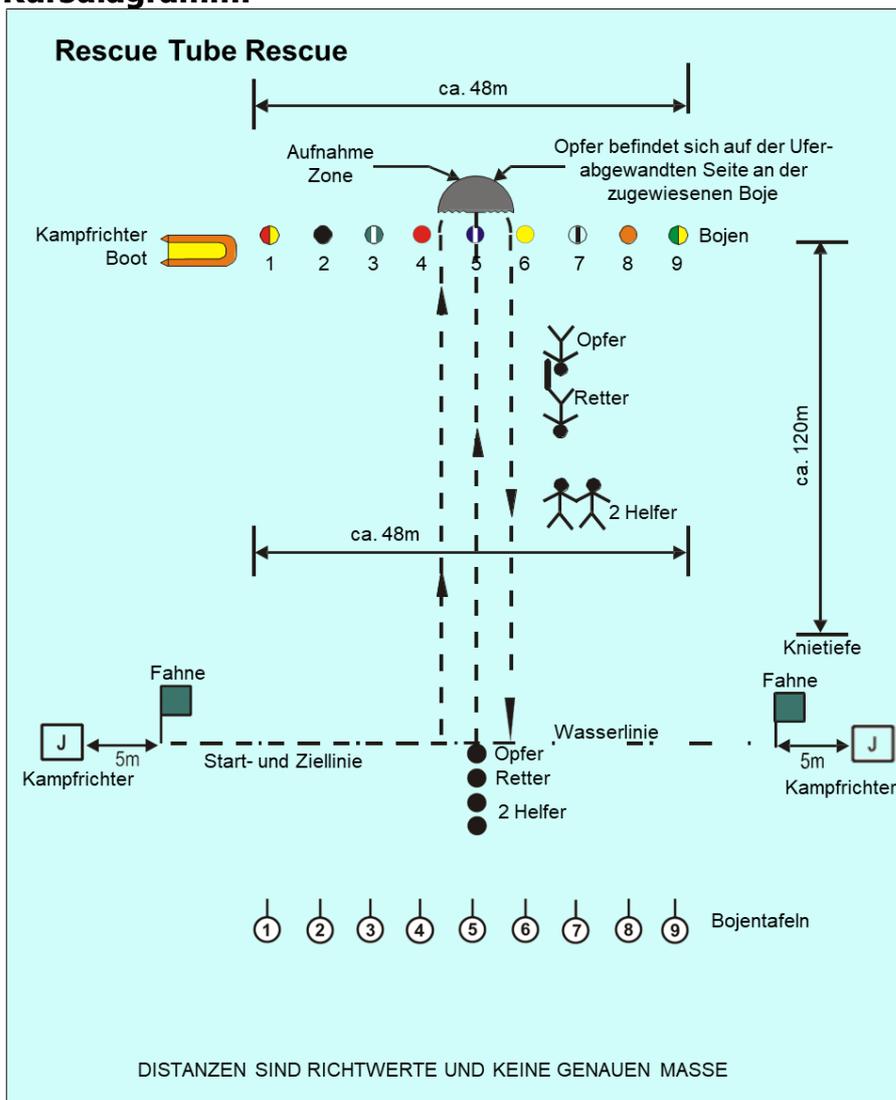
Die Start-/Ziellinie soll so aufgebaut sein, dass die Wettkämpfer in gerader Linie den Wettkampfkurs bewältigen können.

Startkommando:

„Auf die Plätze – Fertig – Schuss/Pfiff „

„On your marks – Set – Schuss/Pfiff “

Kursdiagramm:



Board Rescue

Klassen:



Schülerklasse 2



Schülerklasse 3

Dieser Bewerb kann als gemischte Staffel durchgeführt werden.

Ablauf

In diesem Bewerb schwimmt ein Teammitglied ca. 120m 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 Hauptkampfrichter 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 Board die Startlinie und paddelt im Wasser zum Opfer auf die seewärtige Seite der zugeteilten Boje. Das Opfer muss mit dem Board auf der seewärtigen Seite der Boje aufgenommen werden. Der Retter muss mit dem Board die Boje im Uhrzeigersinn umfahren, bevor er zum Ufer mit dem Opfer fortfährt. Das Board kann in Uferrichtung während der Opferaufnahme zeigen.

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

Der Zieleinlauf geschieht mit dem Überschreiten der Brust des ersten Wettkämpfers eines Teams.

Die Ziellinie muss in einer aufrechten Position überquert werden, wobei sowohl Retter als auch Opfer in Kontakt mit dem Board 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.

Der Kurs:

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

Beurteilung

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

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.

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.

Equipment:

Normboard, regelkonforme Schwimmbekleidung, Badehaube, Startnummer.

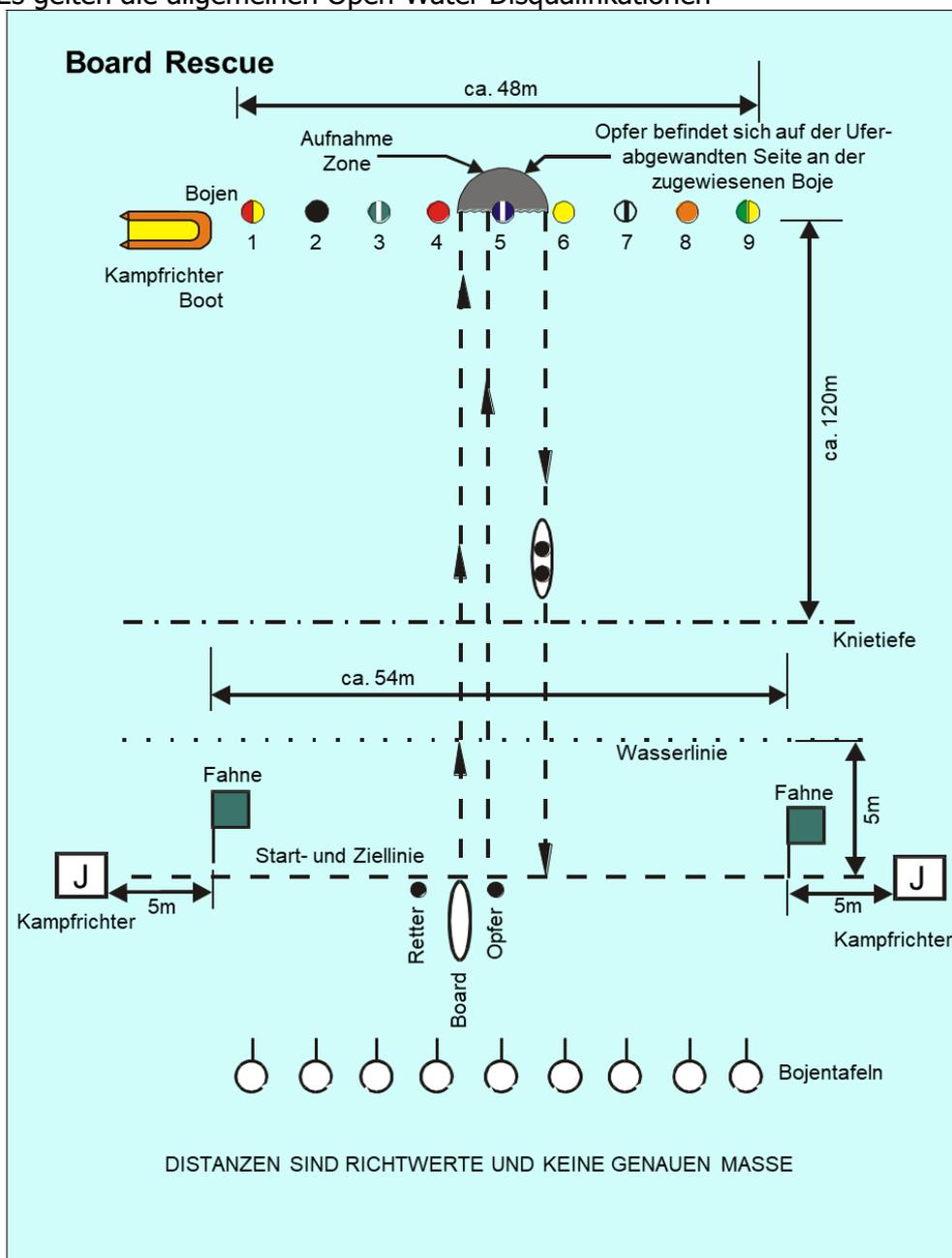
Der Austausch eines seeuntüchtigen Boards während des Bewerbs ist nur an der Startlinie erlaubt und erfordert ein neuerliches Überqueren der Startlinie

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.

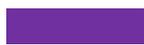
Disqualifikation:

Es gelten die allgemeinen Open-Water Disqualifikationen



Beach Relay

Klassen:



Schülerklasse 1



Schülerklasse 2



Schülerklasse 3

Beschreibung

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

Nach dem Start absolviert jeder Teilnehmer mit einem in der 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.

Der Start

Der Start ist wie beim Beach Sprint, wobei der erste Teilnehmer das Ziel erreicht.

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.

Der Kurs

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

Ausrüstung und Bekleidung

Siehe Anhang I

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.

Beurteilung / Umstellungen

Im Allgemeinen gilt für den Beach Sprint, dass Hauptkampfrichter und die Einlaufrichter ähnliche

Aufgaben in Bezug auf Start und Ziel übernehmen.

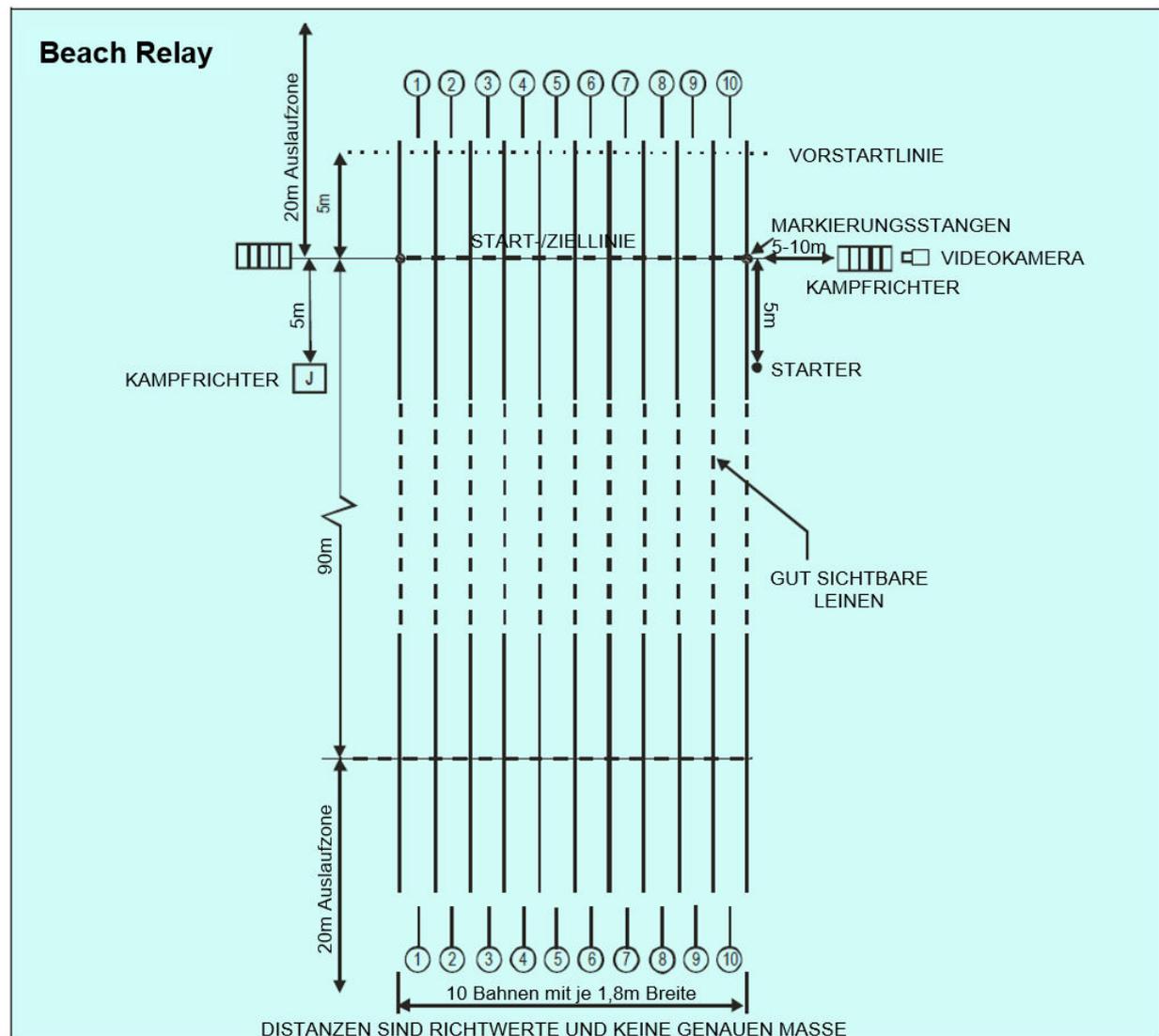
Kursrichter werden ernannt, um die Wechselzonen für Verstöße an jedem Ende während der Übergaben zu überprüfen.

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

Disqualifikation

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

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



ANHANG I

Wettkampfgerät und Ausrüstung

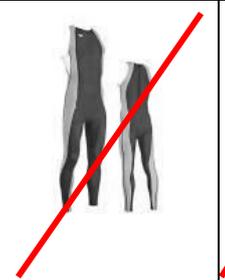
Es gelten in allen Fällen, die Ausrüstung und die Wettkampfbekleidung betreffend, die internationalen Regeln der FINA und der ILS.

Schwimmanzug

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

- Die Formen der erlaubten Abbildungen sind einzuhalten.
- 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

Es sind bei internationalen Bewerben keine Werbeaufdrucke (außer dem Aufdruck des Herstellers) erlaubt. Zusätzlich sind Logos und Namen der entsendenden Organisation, der Nationalität und des Sportlers erlaubt.

Männer Schwimmanzüge					
Volle Länge	Lang	Lange Beine	Knie Länge	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	
					

Schwimmbrillen

(Goggles): sind erlaubt.

Schwimmkappe

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

Flossen

Die zum Wettkampf zugelassenen Flossen dürfen folgende Abmessungen nicht überschreiten:

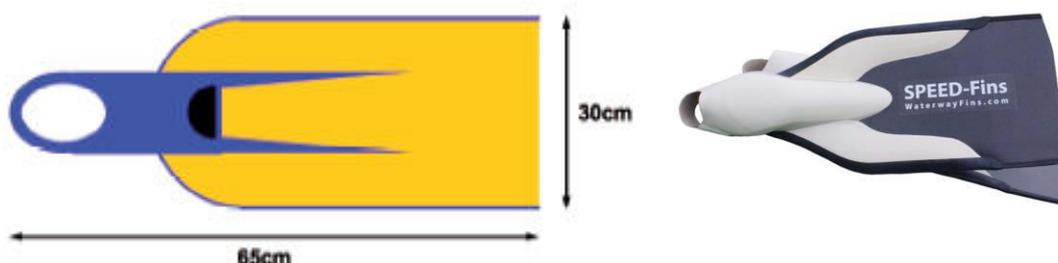
Länge der Flosse: 65 cm inklusive Fußteil und Fersenband (s. Zeichnung)

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 Kinder, Schüler und Jugend dürfen keine Glasfaser- und /oder kohlefaserverstärkte Flossen verwendet werden.

Das Wettkampfgerät wird vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.

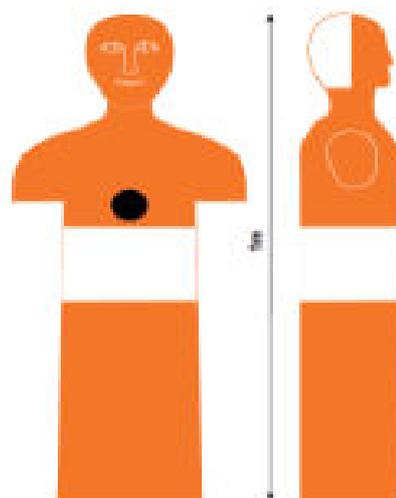
Für den Fall eines Materialdefekts sollte ausreichend Ersatzmaterial zur Verfügung stehen. Es ist der Jury zu jeder Zeit möglich, das Material der Wettkämpfer auf Konformität zu überprüfen, auch nach dem Wettkampfbeginn, Start bzw. Zieleinlauf.

Schwimmbecken mit Ausstattung

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

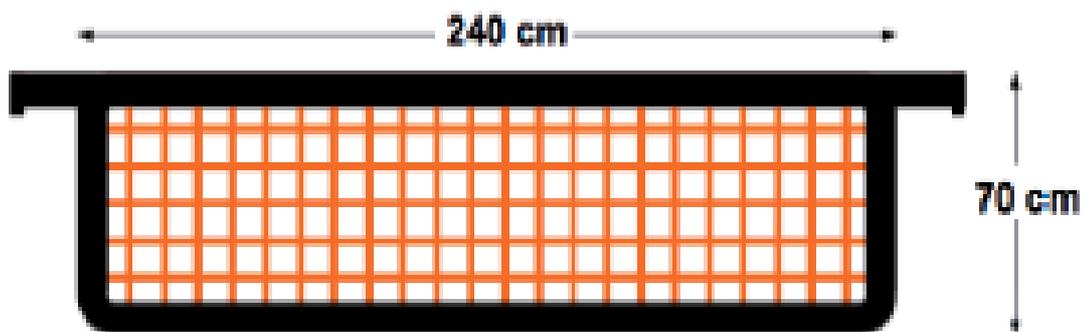
Rettungspuppe

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



Hindernisse

Die im Rettungssport verwendeten Hindernisse haben eine Breite von 2,00 m - 2,50 m und eine Höhe von 0,70 m \pm 0,01 m. Die Breite der Hindernisse darf nicht überschreiten. Das im Rahmen gespannte Material vermindert 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.



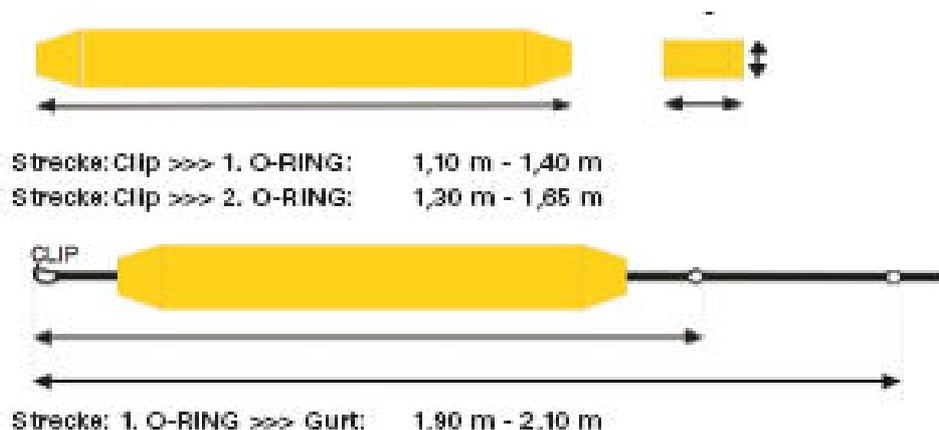
Gurtretter:

Länge des Auftriebskörpers: 87,5 cm - 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.



Flossen:

Siehe Persönliche Ausrüstungsgegenstände des Wettkämpfers:

Boards:

Boards müssen folgende Eigenschaften aufweisen:

- Mindestgewicht: 7.6 kg
- Maximallänge: 320cm

Die Form des Boards ist nicht entscheidend

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 erfolgen.

Wurfleine

Länge der Leinen: 16,5m bis 17,5m

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

Crossbar: Starre Verbindung mit Mittelpunktmarkierung zwischen den Bahnbegrenzungen

Beachflags

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

Bewertungsschema für die Poolbewerbe nach LV Salzburg:

Einzel-Gesamtwertung:

Für die Berechnung der Einzel-Gesamtwertung wird die Punktetabelle des ARGE Regelwerks herangezogen. Einzel-Gesamtsieger wird der Wettkämpfer einer Klasse mit den meisten Punkten in allen veranstalteten Einzeldisziplinen seiner Klasse.

Mannschafts-Gesamtsieger:

- Die Teams müssen getrennt nach den drei Wertungsklassen gemeldet werden.
- Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind gemischt den Teams zuzuordnen.

Wertungsklassen:

- Kinder und Schüler – beinhaltet:
 - Kinderklasse,
 - Schülerklasse 1,
 - Schülerklasse 2 und
 - Schülerklasse 3
- Jugend – beinhaltet:
 - Jugend 1 und
 - Jugend 2
- Erwachsenen – beinhaltet:
 - Damen- und Allgemeine Klasse
 - (Masters)

Mannschafts-Gesamtsieger der Mannschaften einer Wertungsklasse wird die Mannschaft mit den meisten Punkten in allen veranstalteten Wettbewerben der Wertungsklasse.

Der Mannschafts-Gesamtsieger wird aus den Staffeln und durch die Einzel-Gesamtwertung der vier besten Mannschaftsmitglieder in der ermittelt.

Bewertungsschema für die Poolbewerbe nach LV Tirol:

25 m Brust: KK 1; Schüler 1, (([Zeit in sec. auf 1 Komma] – 20) * 1,00) + [STP]

25 m Brust; Schüler 2 / 3 (([Zeit in sec. auf 1 Komma] – 15) * 1,00) + [STP]

25 m Brettschwimmen: KK 1 (([Zeit in sec. auf 1 Komma] – 30) * 1,70) + [STP]

25 m Hindernisschwimmen: Schüler 1; (([Zeit in sec. auf 1 Komma] – 25) * 1,45) + [STP] 50 m Hindernisschwimmen:

Schüler 2 (([Zeit in sec. auf 1 Komma] – 30) * 1,45) + [STP] 25

m Rückenschwimmen: Schüler 1/ 2 (([Zeit in sec. auf 1

Komma] – 20) * 1,70) + [STP] 50 m Hindernisschwimmen:

Schüler 3 (([Zeit in sec. auf 1 Komma] – 30) * 1,45) + [STP]

Retten mit Flossen und GR: Schüler 3,(([Zeit in sec. auf 1

Komma] – 53) * 2,50) + [STP]

Bsp.: KINDERKLASSE (EXELTABELLE) (Zeit als Zahl eingeben nicht als UHRZEIT 00:30,2 = 30,2)

25 m Brust Kinderklasse					
Name	Zeit in	(-)	x	Strafpunkt	PUNKTE
Müller Peter	30,	20,0	1,00	0	10,0
Mayer Klaus	46,	20,0	1,00	0	26,3
Pilz Gernot	36,	20,0	1,00	0	16,2
Öbermüller Karl	46,	20,0	1,00	0	26,4
Schügerl Hans	36,	20,0	1,00	10	26,9

Inkrafttreten des Regelwerks:

Dieses Regelwerk tritt mit 01.01.2019 in Kraft. Die verantwortlichen Landesreferenten übersenden nach Beendigung einer Landesmeisterschaft auf postalischem oder elektronischem Weg eine Ergebnisliste an das Bundesreferat für Rettungsschwimmsport.