



Arbeitsgemeinschaft für das Österreichische Wasserrettungswesen



WETTKAMPF- REGELWERK

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

Version 2025

Genehmigt mit Beschluss der ARGE ÖWRW vom 16.11.2024



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 2017–2025, Peter Heller bis 2016

Mitwirkende: Daniel Berger, Rudolf Horvath, Amina Höfinger, Elisabeth Kellner, Carina Löscher, Daniela Nobis, Markus Oblak-Gadner, Philipp Pedevilla, Gernot Reister, Markus Schimböck, Harald Schlögl, Julia Schönbacher, Thomas Teufel, 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	6
1.1	Altersklasseneinteilung	6
1.2	Übersicht über die Bewerbe	7
1.3	Allgemeines	8
1.4	Allgemeine Regeln für den Wettkämpfer	10
1.5	Persönliche Ausrüstungsgegenstände des Wettkämpfers:	11
1.6	Wettkampfpersonal	13
1.7	Allgemeine Regeln für Poolbewerbe	20
1.8	Allgemeine Regeln für Open-Water-Bewerbe:	21
1.9	Rekorde	25
1.10	Gemeinsame Bestimmungen	28
1.11	Protestformular	30
1.12	Regelungen für die Durchführung der Österreichischen Meisterschaften im Rettungsschwimmen	32
1.13	DNF und DNS	35
1.14	Disqualifikationen-Pool	36
1.15	Disqualifikationen Open-Water	41
1.16	Rettungstechniken	43
1.17	Auszug aus dem Bundesgesetz für die Bekämpfung von Doping im Sport (ADGB 2007) 45	
1.18	Änderung des Reglements	46
2	Pool Bewerbe	47
2.1	200-m- und 100-m-Hindernisschwimmen (Obstacle Swim)	47
2.2	100 m Kombinierte Rettungsübung (Rescue Medley)	48
2.3	50 m Retten einer Puppe (Manikin carry)	50
2.4	100 m Retten einer Puppe mit Flossen (Manikin carry with fins)	51
2.5	100 m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter (Manikin tow with fins)	52
2.6	200 m Superlifesaver	55
2.7	100 m Manikin Lifesaver Medley	57
2.8	2 x 12,5m Leinenwurfstaffel (Line Throw)	59
2.9	4 x 10m Leinenwurfstaffel (Line Throw Relay)	62
2.10	4 x 25 m Puppenstaffel (Manikin Relay)	64
2.11	4 x 50 m Hindernisstaffel (Obstacle Relay)	66
2.12	4 x 50 m Gurtretterstaffel (Medley Relay)	67
2.13	4 x 50 m Pool Lifesaver Relay	69
2.14	4 x 50 m Rescue Tow Relay	71

3	Open-Water Bewerbe.....	74
3.1	Surf Race.....	74
3.2	Board Race.....	76
3.3	Rescue Tube Rescue.....	79
3.4	Board Rescue.....	82
3.5	Surf Ski Race.....	85
3.6	Oceanman/Oceanwoman.....	88
3.7	Oceanman/Oceanwoman-Relay.....	92
3.8	Ocean M Lifesaver.....	97
3.9	Ocean M Lifesaver Relay.....	101
3.10	Beach Flags.....	103
3.11	Beach Sprint.....	107
3.12	Beach Relay.....	109
4	SERC.....	111
4.1	Beschreibung des Bewerbs.....	111
4.2	Allgemeine Bedingungen.....	111
4.3	Sicherheitsbereich.....	112
4.4	Start.....	112
4.5	Wettkampfarena.....	112
4.6	Situation Szenarien.....	112
4.7	Opfer, Puppen und Umstehende.....	113
4.8	Ausrüstung.....	113
4.9	Start und Zeitmessung.....	113
4.10	Grundlagen der Rettung.....	114
4.11	Kampfrichter und Bewertung.....	115
4.12	Disqualifikation.....	116
4.13	Einspruch.....	116
5	Anhang.....	118
5.1	Ausstattung des Veranstalters.....	118
5.2	Persönliche Geräte des Wettkämpfers.....	119

Neuerungen im Regelwerk 2025

- Neue Definition Zeitnehmung statt Chipzeitnehmung
- K.O. System wurde präzisiert
- Erneuerung des Auszugs des Anti-Doping-Bundesgesetz 2021
- Altersklassen Richtigstellung
- Manikin Tow with fins: Anschlag wurde neu geregelt
- Superlifesaver: Anschlag wurde neu geregelt
- A&B Finale mit 16 Personen werden gemeinsam ausgetragen und jeder kann erster werden. Der Veranstalter kann Läufe in A&B trennen wenn es die Wettkampfstätte nicht anders zulässt
- Wenn ein Lauf wiederholt wird, so muss der Athlet alleine im Lauf starten
- Die Jury wurde neu zusammengesetzt
- Topographische Einschränkungen können vom Veranstalter aus gemacht werden
- Richtigstellung Startpfeiff bei Open Water
- Der Open-Water Aufbauplan wurde richtiggestellt
- Rekorde wurden sinngemäß richtiggestellt und neu formuliert
- Disqualifikationsregelung: Bei mehreren Verstößen zählen alle und nicht wie bisher einer
- Bei einem Protest muss ein allfälliger Videobeweis bei einer Österreichischen Meisterschaft mit einem Wiedergabegerät in einer entsprechenden Bildschirmgröße abspielbar sein
- Neuformulierung DQ 36: Gurtretter und Puppe werden nach der 10m Markierung voneinander getrennt.
- Neuformulierung DQ 50: Das aktuelle Opfer bewegt seine Hand von der Querstange, bevor es die Wurfleine berührt.
- DNF wird bei einem DQ nicht gewertet und ist künftig damit hochwertiger
- Rescue Medley: Es muss der obere weiße Rand der Puppe an der Markierung liegen und nicht wie vorher die Mitte
- Einführung des Bewerbs: Ocean M Lifesaver
- Einführung des Bewerbs: Ocean M Lifesaver Relay
- Beach Flags: Neues Protestverfahren
- Beach Sprint: Badehaube ist verpflichtend
- Beach Relay: Badehaube ist verpflichtend

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 Wettkampfjahres das 18. Lebensjahr vollenden.

(b) Allgemeine Klasse: alle Wettkämpfer, die vor dem 1.1. des Wettkampfjahres bereits das 18. 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
2025	Jugend-Klassen: Jahrgänge von 14.6.2012 bis 1.1.2007 Allgemeine Klassen: Jahrgänge ab 31.12.2006 und älter
2026	Jugend-Klassen: Jahrgänge von 14.6.2013 bis 1.1.2008 Allgemeine Klassen: Jahrgänge ab 31.12.2007 und älter
2027	Jugend-Klassen: Jahrgänge von 14.6.2014 bis 1.1.2009 Allgemeine Klassen: Jahrgänge ab 31.12.2008 und älter

1.2 Übersicht über die Bewerbe

1.2.1 Pool Einzeldisziplinen

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

1.2.2 Pool Staffeln

- Line Throw
- Line Throw Relay
- Manikin Relay
- Obstacle Relay
- Medley Relay
- Pool Lifesaver Relay
- Rescue Tow 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)

1.3 Allgemeines

- a) Der Ausrichter der Veranstaltung 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 Hauptwettkampfrichters vor den Wettkämpfen kontrolliert. Geräte und Ausrüstungen werden am Wettkampftag selbst kontrolliert.
Aufgrund der Topographie in Österreich kann der Veranstalter, in Absprache mit dem Hauptwettkampfrichter, den Bewerb örtlich eingrenzen, um einen fairen Wettkampf zu gewährleisten. Beispiel Baggersee: Wenn durch „um den See laufen“ nicht für alle Wettkämpfer die gleichen Bedingungen entstehen, kann das Laufen mit Absperrband eingeschränkt werden.
- 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 in der Disziplin Manikin tow with fins 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 Zeitmessaanlage 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 ...). Der betroffene Wettkämpfer muss den Lauf alleine wiederholen, sofern es kein Eliminationslauf ist.

1.3.1 Melderichtlinien

- a. 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 Staffelbewerbe 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.
- g. Wettkämpfer stimmen mit der Meldung zum Wettkampf der Veröffentlichung des Namens und des Geburtsjahres sowohl in Start-,Wettkämpfer- und Ergebnislisten im Druckformat, als auch Online sowie in Publikationen und der Veröffentlichung von Bildern der Veranstaltung, wo er zu sehen ist, mit der Nennung zu.

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 Wettkämpfer anderer Nationen 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. Jedes Mitglied einer 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 Boards, 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.


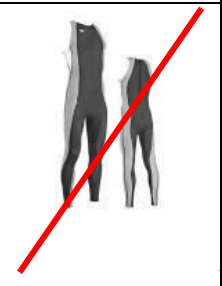




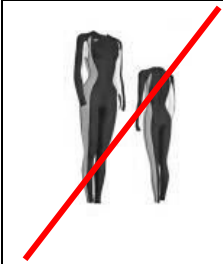




1.5.1 Schwimmanzug

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 Badehaube

Die Badehaube soll aus Silikon, Latex oder Lycra bestehen.

1.5.4 Flossen

Die zum Wettkampf zugelassenen Flossen dürfen folgende Abmessungen nicht überschreiten:

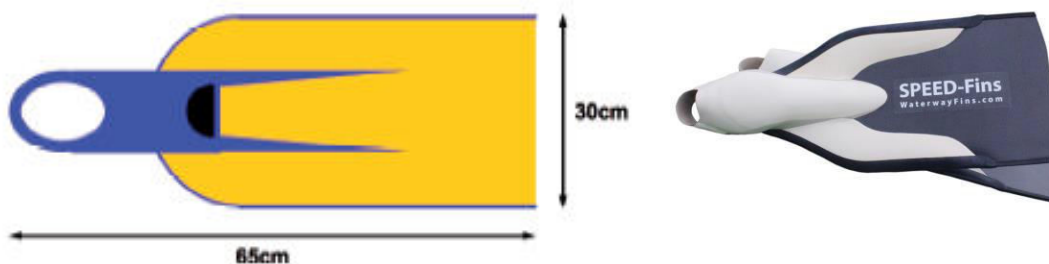
Länge der Flosse: 65 cm inklusive Fußteil und Fersenband (s. Zeichnung)

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

Flossen, die nicht diesen Bestimmungen entsprechen oder andere Wettkämpfer 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, sofern diese nicht hervorstecken.



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. Des Weiteren dürfen sie in der Kategorie (Pool / Open Water), wo sie eingesetzt sind, nicht als Wettkämpfer starten.

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 Mannschaften 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.
- teilt einem Wettkämpfer eine etwaige Disqualifikation mit, spätestens, wenn er den Zielbereich (Open Water Bewerb) /den Pool (Pool Bewerb) verlässt.
- kann eine etwaige Disqualifikation durch den Sprecher verlautbaren lassen.

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.
- zur Einrichtung der Tonsysteme und verschiedener Geräte beitragen.
- sicherstellen, dass Zuschauer, Wettkämpfer, 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 Wettkämpfer 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: Wettkämpfer 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: Wettkämpfer 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 Auslösung der Startposition behilflich sein.
- die Reihenfolge, in der jeder platzierte Wettkämpfer 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 Wettkämpfer übergibt, die alleinige Zuständigkeit für die Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer, 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer laut Startliste vollständig sind und die Wettkämpfer 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 Wettkämpferzahlen den Wettkämpferbeschränkungen für die Veranstaltung entsprechen.

1.6.5.17 Jury

Die Zusammensetzung der Jury soll so erfolgen, dass eine möglichst breite Vertretung der teilnehmenden Mannschaften sowie ein möglichst unabhängiges Ergebnis sichergestellt wird. Teammanager einer Gastmannschaft können auch als Jurymitglieder fungieren.

Den Vorsitz in der Jury übernimmt der Vertreter des Ausrichters.

Eine Entscheidung wird durch STIMMENMEHRHEIT gefällt. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden der Jury. Die Jurymitglieder, die der vom Protest betroffenen Mannschaft als Vertreter zuzurechnen sind, haben KEIN STIMMRECHT.

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 eines designierten Offiziellen (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 Hauptwettkampfrichter 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.

Nach dem Bewerb verbleiben die Wettkämpfer in ihrer Bahn, bis sie vom Hauptwettkampfrichter oder einer dafür beauftragten Person mit den Worten „Wettkämpfer aus dem Wasser“ oder einem langen Pfiff zum Verlassen aufgefordert werden. Bei einem Staffelnbewerb wird vor dem Bewerb bekanntgegeben, ob alle Wettkämpfer nach Beenden der Teilstrecke das Becken verlassen müssen oder in der Bahn zu verbleiben haben. Wettkämpfer haben sich im Falle des Verbleibens in der Bahn an der Leine festzuhalten und nicht am Beckenrand.

Gegen eine Entscheidung des Starters ist kein Einspruch zulässig.

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 Wettkämpfer des jeweils folgenden Laufes für den Start frei.
- Auf das Signal eines designierten Offiziellen (langer Pfiff) haben die Wettkämpfer ihren Platz einzunehmen und dort zu verharren.
- 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 des Surfskis erfolgt die Wertung, wenn ein Teil des Skis die Ziellinie berührt
- Bei einer „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

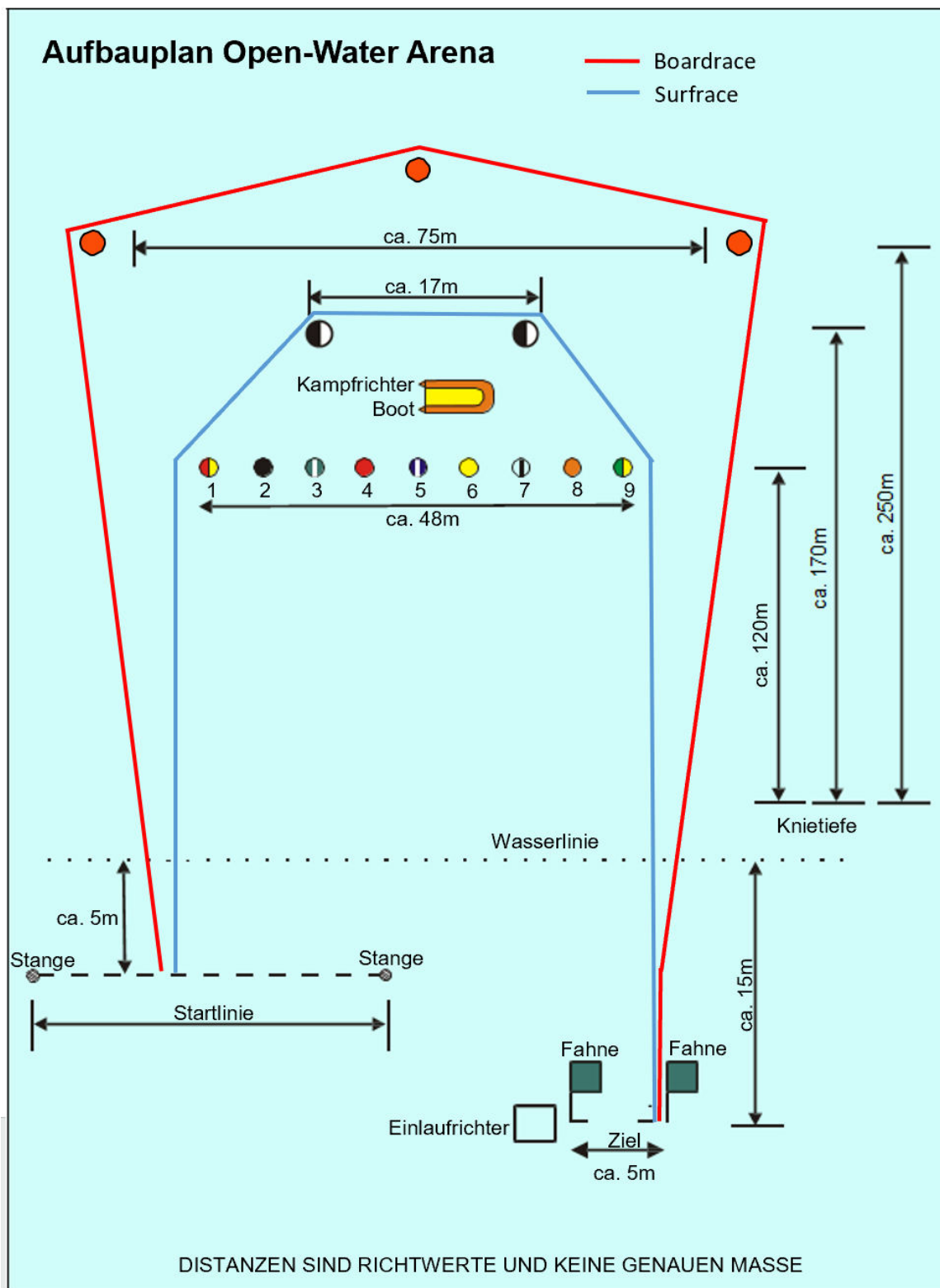
Die Temperaturmessung erfolgt in einer Wassertiefe von 30 cm unter der Wasseroberfläche. Verantwortlich für die Temperaturmessung ist der Hauptwettkampfrichter. Alleine diese Messung ist gültig.

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.

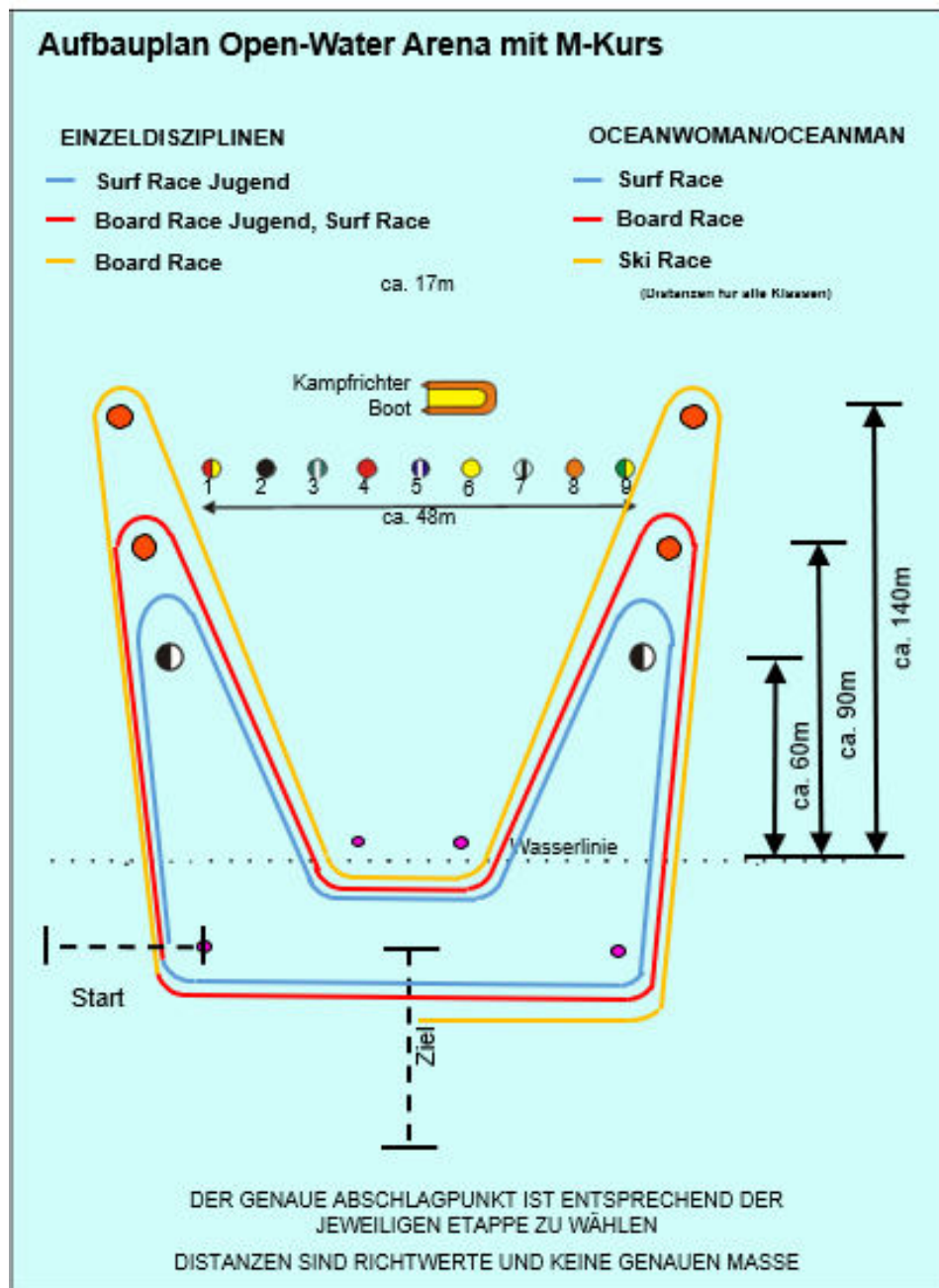


1.8.8 Aufbauplan Open-Water Arena im M-Kurs

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



Es kann aus Gründen der Materialschonung eine zusätzliche Wendeboje, die nur für Surf Ski gilt, im tieferen Wasser gesetzt 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 Rekorde

Es gibt neben Welt- und Europarekorden in Österreich zwei Ebenen von Rekorden. Beide werden im folgenden Text als Nationale Rekorde bezeichnet.

- Österreichischer Rekord - Gilt für alle Österreichischen Staatsbürger und wird von der Österreichischen Wasserrettung, Bundesleitung, verwaltet
- Landesrekord - Gilt für alle Österreichischen Staatsbürger, die in dem Bundesland zum Zeitpunkt des Rekords ihren Wohnsitz haben, für das der Rekord erbracht wurde. Die Rekorde werden vom zuständigen Landesverband der Österreichischen Wasserrettung verwaltet.

1.9.1 Bestimmungen

- a) Es werden Jugend- und Erwachsenenrekorde der Männer und Frauen in allen Poolbewerben anerkannt, die im ARGE-Regelwerk sowie dem ILS-Wettkampf-Regelwerk festgelegt sind und bei nationalen oder internationalen Meisterschaften durchgeführt werden. Adaptierte oder andere Regelwerke werden nicht anerkannt
- b) Diese Wettkämpfe müssen in einem 50m-Schwimmbecken und unter Verwendung von Ausrüstungen durchgeführt werden, die den Standards entsprechen, die im jeweiligen Regelbuch aufgeführt sind. Landesrekorde können auch in einem 25m Becken erzielt werden.
- c) Bei Einzel- und Mannschaftswettbewerben werden Rekorde für die Altersklassen Erwachsen und Jugend anerkannt und müssen die Mannschaftsvoraussetzungen, wie im jeweils angewendeten Regelwerk bzw. Handbuch definiert, erfüllen.
- d) Nationale Rekordhalter müssen Mitglieder einer Organisation des Fachverbandes für das Österreichische Wasserrettungswesen sein und berechtigt sein, am Wettkampf teilzunehmen.
- e) Nationale Mannschafts-Staffel-Rekordhalter müssen die entsprechenden Erwachsenen- oder Jugend-Team-Teilnahmebedingungen erfüllen, wie sie im Regelwerk definiert sind.
- f) Weltrekorde können bei Weltmeisterschaften im Rettungsschwimmen, Multisportspielen (z.B. World Games), ILS-Regionalmeisterschaften, nationalen Meisterschaften oder pan-

- nationalen Meisterschaften (z.B. Commonwealth oder Europa) und bei allen anderen Meisterschaften oder Wettbewerben, die gemäß dem ILS Lifesaving Competition Rule Book durchgeführt und von ILS sanktioniert werden, aufgestellt werden. Die Österreichische Meisterschaft kann ILS sanktioniert werden, wenn der Veranstalter dies veranlasst. Österreichische Rekorde und Landesrekorde werden nicht ILS-sanktioniert.
- g) Jugendwettkämpfer können Jugend- oder Erwachsenenrekorde aufstellen, unabhängig von der Klasse, in der die Jugendwettkämpfer zu diesem Zeitpunkt antreten (d.h. Jugend- sowie Erwachsenenbewerb). Dies gilt auch für adaptierte Jugendbewerbe.
- h) Für einen Nationalen Rekord bei einem Wettkampf zählt das jeweils zur Anwendung kommende Regelwerk. Die sich inhaltlich unterscheidenden Disziplinen der drei Regelwerke werden, sofern sie namentlich ident sind, als äquivalent für Nationale Rekorde angesehen.
Stichtage für Altersklassen können sich zwischen den Regelwerken ebenso unterscheiden. Es zählt auch hier das Regelwerk, welches beim Wettkampf zur Anwendung kommt.
- i) Dopingkontrollen und Weltrekorde
Bei Nationalen Rekorden werden stichprobenartige Dopingkontrollen durchgeführt, bei Weltrekorden sind Dopingtests zwingend.
- j) Alle Rekorde, die bei von der ILS oder ihren Kontinentalverbänden ausgerichteten Welt- und Kontinentalmeisterschaften, bei den World Games oder bei Olympischen Spielen erzielt wurden, werden automatisch anerkannt.
- k) Rekorde bei internationalen Wettbewerben werden, wenn die allgemeinen Anforderungen für Rekorde erfüllt sind, unter den folgenden Bedingungen anerkannt:
1. Rekorde die bei ILS-sanktionierten Wettbewerben erzielt wurden, wenn
 - a. der Wettbewerb öffentlich war und
 - b. eine offizielle Ergebnisliste vorgelegt wurde und diese für die Dauer der Gültigkeit des Rekordes aufbewahrt wird
 2. Rekorde, die bei nicht ILS-sanktionierten Wettbewerben erzielt wurden, wenn folgende Bedingungen eingehalten wurden
 - a. alle Rekorde müssen in öffentlich ausgetragenen Wettbewerben erzielt werden, die entsprechend den nationalen Regelungen veröffentlicht wurden
 - b. eine offizielle Ergebnisliste des Wettkampfes ist bei der Rekordanmeldung vorzulegen und für die Dauer der Gültigkeit des Rekordes aufzubewahren
 - c. die Bewerbe müssen gegebenenfalls unter Berücksichtigung geringfügiger nationaler Adaptierungen entsprechend dem gültigen Regelwerk der ILS durchgeführt worden sein.“
- l) Rekorde werden nur anerkannt, wenn die Zeiten durch automatische Messgeräte aufgezeichnet werden. Bei Landesrekorden darf auch eine halbautomatische Zeitnehmung verwendet werden.
- m) Zeiten im selben Lauf, die auf 1/100 einer Sekunde gleich sind, werden als gleichwertige Rekorde anerkannt, und Wettkämpfer, die diese gleichwertigen Zeiten erreichen, werden als "Joint Holder" bezeichnet.
- n) Anträge für Nationale Rekorde können ohne Befristung jederzeit eingebracht werden.
- o) Nach Erhalt des Rekordantrages und nach der Feststellung, dass die im Antrag enthaltenen Informationen korrekt sind, wird der Rekord veröffentlicht

1.9.2 MELDEFORMULAR FÜR DEN ÖSTERREICHISCHEN REKORD UND FÜR DEN LANDESREKORD

(Bei Österr. Rekord an sport@owr.at, Bei Landesrekord an den zuständigen Landesverband)

Art des Rekordes:

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Österreichischer Rekord | <input type="checkbox"/> Burgenländischer Landesrekord | <input type="checkbox"/> Steirischer Landesrekord |
| | <input type="checkbox"/> Kärntner Landesrekord | <input type="checkbox"/> Tiroler Landesrekord |
| | <input type="checkbox"/> Niederösterreichischer Landesrekord | <input type="checkbox"/> Vorarlberger Landesrekord |
| | <input type="checkbox"/> Oberösterreichischer Landesrekord | <input type="checkbox"/> Wiener Landesrekord |
| | <input type="checkbox"/> Salzburger Landesrekord | |

Name der Veranstaltung: _____

Bewerb: _____

Geschlecht: Männlich Weiblich

Altersklasse: Allgemein/Damen/Open Jugend

Vorname des Athleten/der Athletin: _____
(Entfällt bei einer Staffel)

Nachname des Athleten/der Athletin: _____
(Entfällt bei einer Staffel)

Geburtsdatum: _____
(Entfällt bei einer Staffel)

Teamname: _____

Namen der Staffelmittglieder

Name: _____ Geburtsdatum: _____

Name: _____ Geburtsdatum: _____

Name: _____ Geburtsdatum: _____

Name: _____ Geburtsdatum: _____

Organisation: _____

Rekordzeit: (0:00,00 Minuten) ____:____.____
Bitte die offizielle Ergebnisliste beilegen

Datum und Zeit des Bewerbs: _____

Ort, Land und Wettkampfstätte: _____

Datum, Name und Unterschrift des Antragstellers: _____

1.10 Gemeinsame Bestimmungen

1.10.1 Disqualifikationen

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

Wenn ein Wettkämpfer in einem Bewerb mehrere Regelverstöße begeht, sind bei der DSQ alle Verstöße mitzuteilen; sollte bei einem Einspruch ein Verstoß aufgehoben werden, bleiben die anderen aufrecht.

1.10.2 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

1.10.2.1 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.

1.10.2.2 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.

1.10.3 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.

1.10.4 Nummerierung der Strafenkataloge

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

1.11 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)

Disziplinäerer Ausschluss

Kommentar:

Hauptwettkampfrichter (Unterschrift):

Entscheidung dem Wettkämpfer/Mannschaftsführer mitgeteilt: (Uhrzeit)

Unterschrift des Vorsitzenden der Jury:

1.11.1 Protestformular Beispiel

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

Wettkämpfer/Team: ÖWR Landesverband Salzburg

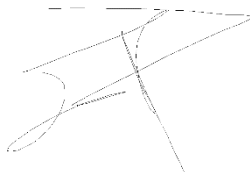
Bewerb: Manikin Tow with fins Klasse: weibliche Jugend

Bahn/Lauf/Startposition: Bahn 4 / Lauf 3 Datum/Uhrzeit: 27.06. 10:45

Wir protestieren gegen: (DQ-Code anführen)

DQ20

Das Gesicht der Puppe war nicht unter Wasser



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)

Disziplinäerer Ausschluss

Kommentar:

Hauptwettkampfrichter (Unterschrift):

Entscheidung dem Wettkämpfer/Mannschaftsführer mitgeteilt: (Uhrzeit)

Unterschrift des Vorsitzenden der Jury:

1.12 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 auszutragen sind.

Eine Mannschaft besteht aus 4–5 Wettkämpfern.

Startberechtigt für die Österreichische Meisterschaft im Rettungsschwimmen sind:

- Mitglieder der ARGE ÖWRW Organisationen mit österreichischer Staatsbürgerschaft unabhängig vom Wohnsitz
- Mitglieder der ARGE ÖWRW Organisationen mit EU-Staatsbürgerschaft oder einer Schweizer Staatsbürgerschaft und einem Wohnsitz in Österreich seit mehr als einem Jahr
- Alle, für die die beiden angeführten Punkte nicht gelten, dürfen ebenso teilnehmen, jedoch nur in der Gästeklasse

Die zahlenmäßige Meldung der Mannschaften und der Einzelstarter ist spätestens bis einen Monat vor dem Wettkampftermin durchzuführen.

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

Es kommen die in der Ausschreibung vermerkten Bewerbe gemäß Punkt 1.12 zur Austragung. Die vom Ausrichter ausgewählten Bewerbe sind bis zum 15. Jänner des Veranstaltungsjahres den Mitgliedern der ARGE Österreichisches Wasserrettungswesen nachweislich zur Kenntnis zu bringen. Der Veranstalter hat bei der Ausschreibung die Anzahl der maximalen Starts pro Wettkämpfer bekannt zu geben. Die Anzahl der maximalen Starts pro Wettkämpfer soll vier nicht unterschreiten.

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.

Die Wertungen der Österreichischen Meisterschaft und der Bundesmeisterschaften erfolgen wie in der Ausschreibung beschrieben.

Die Bundesauswahl der ÖWR wird in der Mannschaftsgesamtwertung der ÖWR Bundesmeisterschaft nicht berücksichtigt.

Die Jury wird aus drei Mitgliedern und einem Reservemitglied zusammengesetzt:

- Ein ausgebildeter Schiedsrichter, der NICHT im Wettkampf eingebunden ist.
- Ein offizieller Funktionär der Organisation des Veranstalters, der keine andere Funktion bei der Veranstaltung hat (Schiedsrichter, Mannschaftsführer, Wettkämpfer, techn. Personal etc...)
- Ein Mannschaftsführer einer teilnehmenden Mannschaft
- Ein zweiter Mannschaftsführer, der nur dann in der Jury ist, wenn das Team des ersten Teammanager Betroffener ist.

Eine Entscheidung in der JURY wird durch Stimmenmehrheit gefällt, eine Stimmenthaltung eines Jury Mitglied ist nicht zulässig.

1.12.1 Ermittlungsverfahren/Punktewertung – Pool

Im Pool ergibt sich die Reihung aufgrund der in den Zeitläufen (direkte Endläufe ohne Finale) gemessenen Zeiten nach folgenden Punkten (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, und erhalten keine Punkte für diesen Bewerb.

1.12.2 Ermittlungsverfahren/Punktewertung – Open-Water-Bewerbe

Es sind zwei Verfahren zur Ermittlung der Wertung im Open-Water zulässig (Dies gilt für Einzelbewerbe und Staffeln)

Wird die Variante der Zeitnehmung ausgesprochen, kann in Bewerben mit direktem Finale (ohne Vorlauf) auf die Zeitnehmung verzichtet und stattdessen eine Einlaufwertung vorgenommen werden.“

1.12.2.1 Zeitnehmung 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. Als Zeitnehmung gilt auch eine händische Zeitnehmung oder andere elektronischen Systeme, die mit und ohne Arm-/Fußband arbeiten. Armbänder ohne Zeitnehmungsfunktion sind dem K.O. System gleichzusetzen.

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

Sind für einen Einzel- oder Staffelbewerb weniger Teilnehmer/Mannschaften gemeldet, als die maximale Starterzahl (Punkt 1.12.4) für diesen Bewerb zulässt, so wird die Platzierung in einem direkten Finallauf (ohne Vorlauf) im Einlaufverfahren ermittelt.

In allen anderen Fällen werden die Ränge werden durch Ausscheidungsläufe ermittelt. Durch Vorläufe werden die besten 16 Wettkämpfer im Einlaufverfahren für die Finalteilnahme ermittelt. Das Finale wird, sofern es die maximale Starterzahl (Punkt 1.12.4) zulässt, in einem Lauf ausgetragen. Die Platzierung im Finale entscheidet über die Punktevergabe. Bei Bewerben mit einer Laufobergrenze von weniger als 16 werden die Ränge 1–8 des Vorlaufes in das A-Finale und die Ränge 9–16 in das B-Finale eingeteilt und getrennt ausgetragen. Bei Punktegleichstand 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 Finales erhält 0 Punkte. Es obliegt dem Veranstalter, in Ausnahmefällen A&B Finales bei Laufobergrenzen von größer gleich 16 getrennt zu veranstalten, wenn es die Wettkampfstätte nicht anders zulässt.

Sind zu den Qualifikationsläufen und den Finalläufen zusätzlich Semifinalläufe notwendig, so obliegt es dem Veranstalter darüber zu entscheiden, wie viele Wettkämpfer jeweils in das nächste Semifinale kommen. Dies muss vor Beginn des Bewerbs bekanntgegeben werden.

1.12.3 Punktetabelle für alle Disziplinen

Platzierungen und Punkte im direkten Endlauf / Finale			
(A-Finale Open Water)		(B-Finale Open Water)	
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

1.12.4 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.

1.12.5 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.

1.12.6 Null Punkte Regelung

Wettkämpfer erhalten allgemein bei

- Nicht-Beendigung des Laufes (DNF [Did not Finish])
- Nicht-Start (DNS)
- Regelverstoß der allgemeinen Wettkampfbedingungen
- (DSQ [disqualify])
- unfairem Verhalten im Wettkampf (DQ2)
- Verwenden von nicht wettkampfkonymer Ausrüstung (DQ1, DQ7)
- einem ernsten disziplinären Vergehen (DQ5, DQ6)

0 Punkte

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

1.12.7 Ermittlung des Einzel- und Mannschafts-Gesamtsiegers

Jeder Wettkämpfer kombiniert eine beliebige Anzahl von Pool- und Open-Water-Bewerben. Die maximalen Starts pro Wettkämpfer dürfen dabei nicht überschritten werden.

1.12.7.1 Einzel-Gesamtsieger

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

1.12.7.2 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.

1.12.8 Medaillenvergabe

In folgenden Disziplinen werden Medaillen vergeben:

Mannschaftssieger 1-3

Einzelgesamtsieger 1-3 (hierfür wird die Österreichische Meisterschaftsmedaille vergeben)

1.12.9 Wiedergabegeräte bei Protesten

Der Protestführer hat im Rahmen der Österreichischen Meisterschaft allfällige Videos mit einem Abspielgerät, das eine Mindest-Bildschirmgröße aufweist, vorzulegen. Die Größe ist dem ILS-Regelwerk zu entnehmen. Beispielsweise beträgt sie Anfang 2025 8 Zoll.

1.13 DNF und DNS

DNF wird bei einer Disqualifikation nicht gewertet.

1.13.1 DNF – Did not finish

Wenn ein Wettkämpfer einen Finallauf (nach vorhergehendem Vorlauf) aus irgendeinem Grund nicht beendet, so wird ihm der letzte Platz in seinem Lauf 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.

1.13.2 DNS – Did not start

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

1.14 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 Wettkämpfer 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 abzustößeln.	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, Manikin Lifesaver Medley
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).	Obstacle Swim, Obstacle Relay, Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Manikin Lifesaver Medley, Line Throw, Line Throw Relay, Manikin Relay Rescue Medley, Super Lifesaver, Pool Lifesaver Relay, Rescue Tow Relay
DQ 18	Die Puppe befindet sich nicht in einer korrekten Position, nachdem der Kopf der Puppe die 5-m-Markierung überschreitet.	Manikin Carry, Manikin Relay, Rescue Medley, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
DQ 19	Verwenden einer falschen Tragetechnik	Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Manikin Relay, Rescue Medley, Super Lifesaver, Pool Lifesaver Relay, Manikin Lifesaver Medley

DQ 20	Abschleppen der Puppe durch den Gurtretter mit dem Gesicht unter der Wasseroberfläche.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin, Lifesaver Medley
DQ 21	Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielbeckenwand oder der Wende-Beckenwand.	Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Rescue Medley, Super Lifesaver, Manikin Relay, Manikin Lifesaver Medley
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, Pool Lifesaver Relay
DQ 24	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Anlegen des Gurtretters.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
DQ 25	Falsche Positionierung der Puppe oder absichtlicher Kontakt mit der Puppe, nachdem der Wettkämpfer die Puppe ergriffen hat	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
DQ 26	Bei 50 m oder 150 m die Beckenwand nicht berühren, bevor die Puppe absichtlich berührt wird.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
DQ 27	Der Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer absichtlich Kontakt mit der Puppe aufgenommen hat (nachdem er zuerst die Beckenwand berührt hat)	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
DQ 28	Helfer schiebt die Puppe in Richtung des Wettkämpfers oder der Zielbeckenwand (betrifft nicht das Schieben in Wendebeckenwand-Richtung).	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
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, Manikin Lifesaver Medley
DQ 30	Wettkämpfer klemmt den Karabiner des Gurtretters in den Ring, bevor er die Wendebeckenwand berührt.	Manikin Tow with Fins, Super

		Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
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, Manikin Lifesaver Medley
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, Manikin Lifesaver Medley
DQ 33	Schieben oder Retten, anstatt die Puppe mit dem Gurtretter zu schleppen.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
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, Manikin Lifesaver Medley
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, Manikin Lifesaver Medley
DQ 36	Gurtretter und Puppe werden nach der 10m Markierung voneinander getrennt.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
DQ 37	Berühren der Zielbeckenwand, ohne den Gurtretter und die Puppe an Ort und Stelle dabei zu haben.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley
DQ 38	Unterstützung durch einen dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem abgehenden Wettkämpfer	Manikin Relay, Pool Lifesaver Relay
DQ 39	Ein Wettkämpfer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.	Obstacle Relay, Manikin Relay, Medley Relay, Pool Lifesaver Relay, Rescue Tow Relay
DQ 40	Verlassen des Startblocks oder Lösen des Kontakts mit der Wendebeckenwand bzw. dem Startblock, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.	Obstacle Relay, Manikin Relay, Medley Relay, Pool Lifesaver,

		Relay, Rescue Tow Relay
DQ 41	Die Puppe wird übergeben: vor oder nach der vorgesehenen Wechselzone	Manikin Relay
DQ 42	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 43	entfällt	
DQ 44	Der Wettkämpfer hakt den Clip des Gurtretters in einen Ring ein.	Medley Relay
DQ 45	Das Opfer hält den Gurtretter an der Leine.	Medley Relay
DQ 46	Das Opfer hilft durch Armbewegungen mit oder hält den Gurtretter nicht mit beiden Händen.	Medley Relay
DQ 47	Das Opfer verliert den Kontakt zum Gurtretter nach Überschreiten der 10-m-Markierung.	Medley Relay
DQ 48	Der vierte Wettkämpfer zieht das Opfer mit verkürzter Leine nach der 10-m-Markierung.	Medley Relay
DQ 49	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.	Obstacle Relay, Medley Relay, Rescue Tow Relay, Pool Lifesaver Relay
DQ 50	Das aktuelle Opfer bewegt seine Hand von der Querstange, bevor es die Wurfleine berührt.	Line Throw Line Throw Relay
DQ 51	Ein Leinenwerfer verlässt die Wurfzone (mit beiden Beinen) zwischen Start und vor dem akustischen Abschluss-Signal.	Line Throw Line Throw Relay
DQ 52	Übergabefehler oder Verlassen des Wassers (z. B.: Ergreifen der Leine, bevor die Beckenwand berührt wird, Übernehmen eines Leinenpaketes)	Line Throw Line Throw Relay
DQ 53	Das Opfer verlässt das Wasser vor dem akustischen Schlussignal	Line Throw Line Throw Relay
DQ 54	Opfer ergreift die Wurfleine 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 Wettkämpfer lässt die Beckenwand los, bevor er die Puppe berührt.	Pool Lifesaver Relay
DQ 60	Ein Teilnehmer der Puppenstaffel verlässt das Wasser, nachdem er seinen Teil des Staffellaufs beendet hat und bevor das Signal zur Freigabe gegeben wird.	Manikin Relay
DQ 61	Der Gurtretter ist vor dem Überqueren der 10m Markierung nicht um den Verunglückten gesichert (beurteilt wird der Kopf des Verunglückten).	Rescue Tow Relay
DQ 62	Der Verunglückte löst sich aus dem Gurtretter, nachdem er die 10m Markierung passiert hat und bevor der Retter die Zielbeckenwand berührt hat.	Rescue Tow Relay
DQ 63	Der Verunglückte wird nicht auf dem Rücken geschleppt.	Rescue Tow Relay
DQ 64	Der Verunglückte schwimmt Rückenkrault oder einen anderen Schwimmstil mit einer Armbewegung außerhalb des Wassers. Anmerkung: Wenn der Verunglückte unter Wasser rudert, um das Schleppen zu unterstützen, oder wenn er seine Arme vor dem Kopf positioniert, um die Stromlinie zu erreichen, ist dies keine Disqualifikation.	Rescue Tow Relay
DQ 65	Das Opfer berührt vor dem Retter die Zielbeckenwand.	Rescue Tow Relay

1.15 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	alle Bewerbe

	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)	
DQ 3	Wettkämpfer dürfen nicht in einem Wettkampf starten, wenn sie sich verspätet im Vorstart melden.	alle Bewerbe
DQ 4	Ein Wettkämpfer 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

1.16 Rettungstechniken

1.16.1 Retten der Puppe

Die Regeln für das Transportieren der Puppe wurden geändert, um das faire Beurteilen von Wettkämpfen zu verbessern, indem die Disqualifikation für das Greifen oder Festhalten der Puppe an Hals, Mund, Nase oder Augen oder das Tragen mit einem Arm über oder um den Hals der Puppe gestrichen wurde.

- a) In Fällen, in denen die Puppe gerettet wird, wird davon ausgegangen, dass die Puppe (als Opfer) nicht atmet.
Wasser im Gesicht ist kein Beurteilungskriterium.
- b) Die Wettkämpfer müssen die Puppe mit mindestens einer Hand schleppen, die immer in Kontakt mit der Puppe steht.
- c) Die Puppe darf nicht "geschoben" werden - schieben ist definiert als der Kopf der Puppe vor dem Kopf des Wettkämpfers.
- d) Die Wettkämpfer müssen die Puppe so transportieren, dass der Kopf der Puppe in die Schwimmrichtung zeigt, das heißt, die Puppe darf nicht mit der Unterseite in die Schwimmrichtung geschleppt werden.
- e) Die Puppe darf nicht an den Verschlussstopfen angefasst werden.
- f) Der Wettkämpfer und die Puppe werden als eine Einheit betrachtet und einer von beiden muss an der Oberfläche bleiben.

Anmerkung 1: "Oberfläche" bedeutet die horizontale Ebene der Oberfläche eines Pools.

Anmerkung 2: Wenn sich Wettkämpfer und Puppe beide "unterhalb der Oberfläche" befinden, ist dies eine Disqualifikation.

Anmerkung 3: Befinden sich sowohl der Wettkämpfer als auch die Puppe unter der Wasseroberfläche, weil der Wettkämpfer mit seinem letzten Zug/Sprung die Wende- oder Zielwand/Kante berührt oder um einen Staffelwechsel durchzuführen, so ist dies keine Disqualifikation.

- g) Die Bewertungskriterien für das Retten einer Puppe gilt nur, wenn die Spitze des Kopfes der Puppe die 5m- oder 10m-Linie überschreitet.
- h) In der 5-m-Startzone und in den Wechselzonen der Puppenstaffel sowie in der Wechselzone der Rettungsstaffel werden die Wettkämpfer nicht nach dem Kriterium des Rettens der Puppe beurteilt. Die Wettkämpfer müssen jedoch zu jeder Zeit, auch während der Puppenwechsel, mit mindestens einer Hand Kontakt mit der Puppe halten. Hinweis: Wie bei allen Wettbewerben gilt das Standardkriterium "Schleppen der Puppe" (in diesem Abschnitt definiert) für den letzten Staffelwettkämpfer am Ende der Manikin-Staffel und der Lifesaver-Staffel.

1.16.2 Schleppen der Puppe

- a) In Fällen, in denen die Puppe geschleppt wird, wird davon ausgegangen, dass die Puppe (als Opfer) atmet. Vor dem Schleppen müssen die Wettkämpfer die Puppe innerhalb der 10 m Aufnahmezone korrekt sichern. "Richtig" bedeutet, dass der Gurtretter um den Körper und unter beiden Armen der Puppe herum befestigt und an einem O-Ring eingehakt ist.
Hinweis: Es ist keine Disqualifikation, wenn die Mindestdiefe des Schwimmbeckens es dem Wettkämpfer erlaubt, zu stehen, während er die Puppe um den Rescue Tube sichert.
- b) Die Wettkämpfer können in die 10 m Einhakzone zurückkehren, um die Puppe wieder zu sichern, sofern der Kopf der Puppe die 10 m Linie nicht passiert hat.

- c) Die Wettkämpfer können auf dem Rücken, der Seite oder der Vorderseite schwimmen und können beim Schleppen der Puppe jeden Bein- oder Armschlag ausführen.
- d) Über die 10 m Aufnahmezone hinaus müssen die Wettkämpfer die Puppe richtig gesichert mit dem Puppengesicht über der Wasseroberfläche schleppen. Die bisherige Anforderung, dass die Puppe unter beiden Armen bei der 5m- Marke zu sichern, wurde dahingehend geändert, dass das die Puppe innerhalb der 10m-Marke gesichert wird.
- e) Das Seil des Gurtretters muss beim Überschreiten der 10m-Linie vollständig gelängt sein, der Kopf der Puppe dient als Markierung.
- f) Wettbewerber werden disqualifiziert, wenn sich Gurtretter und Puppe trennen. Wettkämpfer dürfen nicht disqualifiziert werden, wenn der Gurtretter während des Abschleppens unter einem Arm der Puppe herausrutscht, vorausgesetzt, dass der Gurtretter auf der 10 m langen Linie "richtig gesichert" wurde und das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt.
- g) Wettkämpfer werden disqualifiziert, wenn die Leine des Gurtretters um die Puppe gewickelt ist oder wird, da sie als Verkürzung der Leine angesehen wird.
- h) Wettkämpfer werden nicht disqualifiziert, wenn sich die Puppe im Gurtretter dreht, solange das Gesicht der Puppe oberhalb der Wasseroberfläche bleibt. Außerdem muss die Puppe nicht mit dem Kopf voran geschleppt werden, sofern sie an der 10m-Linie korrekt gesichert wurde und das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt. Anmerkung: Die Regeln für das Ziehen der Puppe wurden gegenüber den vorherigen Regeln dahingehend geändert, dass die Disqualifikation für eine sich im Gurtretter drehende Puppe aufgehoben wurde, vorausgesetzt, das Gesicht bleibt über der Wasseroberfläche.

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

Der nationale Testpool ist nunmehr in § 9 geregelt – daher müsste man, wenn man das will, jetzt diese Bestimmung aufnehmen:

Nationaler Testpool

§ 9. (1) Die Unabhängige Dopingkontrollereinrichtung hat für die zielgerichtete Anti-Doping-Arbeit nach Anhörung des jeweils zuständigen Bundes-Sportfachverbandes einen Nationalen Testpool einzurichten. Dieser Nationale Testpool gliedert sich in ein Topsegment, ein Basissegment und ein Mannschaftssegment. Für die Aufnahme von Sportlerinnen und Sportlern in den Nationalen Testpool und die jeweiligen Segmente ist durch die Unabhängige Dopingkontrollereinrichtung eine sportartbezogene und eine individuelle Risikoabschätzung durchzuführen.

(2) Die sportartbezogene Risikoabschätzung ist insbesondere aufgrund folgender Faktoren durchzuführen:

1. die physiologischen Anforderungen, die eine Sportart mit sich bringt;
2. die möglichen leistungssteigernden Effekte, die Doping für eine Sportart zu bringen vermag;
3. das durch seine Geschichte belegte Dopingrisiko einer Sportart;
4. der durch Expertise belegte Dopingtrend einer Sportart;
5. die auffällige Häufung von Verdachtsmomenten hinsichtlich Dopingpraktiken in einer Sportart;
6. die Ergebnisse der vergangenen Testzyklen;
7. die möglicherweise in den verschiedenen Leistungsstufen einer Sportart zu erreichenden Preisgelder oder erzielbaren Förderungen;
8. die für den Leistungssport in Österreich besondere Bedeutung einer Sportart.

(3) Die individuelle Risikoabschätzung ist insbesondere aufgrund folgender Faktoren durchzuführen:

1. das Leistungsniveau der Sportlerin bzw. des Sportlers in der jeweiligen Sportart;
2. die Leistungsentwicklung der Sportlerin bzw. des Sportlers in der jeweiligen Sportart;
3. die Preisgelder und Förderungen, die mit dem Leistungsniveau gemäß Z 1 üblicherweise verbunden sind.

(4) Dem Topsegment des Nationalen Testpools werden Sportlerinnen und Sportler zugeteilt, für die die Abschätzungen gemäß Abs. 2 und 3 in hohem Ausmaß zutreffen. Alle anderen ausgewählten Sportlerinnen und Sportler gehören dem Basissegment des Nationalen Testpools an.

(5) Für Mannschaftssportarten der Bundes-Sportfachverbände wird ein Mannschaftssegment eingerichtet, wobei die Auswahl der aufzunehmenden Mannschaften in das Mannschaftssegment mittels einer sportartbezogenen Risikoabschätzung gemäß Abs. 2 und gemäß der Leistungsentwicklung der in Frage kommenden Mannschaften erfolgt. Diese Risikoabschätzung betrifft lediglich Mannschaften, die zum Zeitpunkt der Risikoabschätzung der höchsten und der zweithöchsten Klasse in Sportarten, die für den Leistungssport in Österreich von besonderer Bedeutung sind, angehören..

(6) Sportlerinnen und Sportler, die während der Zugehörigkeit zum Nationalen Testpool suspendiert oder zeitlich befristet gesperrt worden sind, verbleiben grundsätzlich für die Dauer der Suspendierung bzw. Sperre im Nationalen Testpool.

(7) Aus dem Nationalen Testpool sind auszuscheiden:

1. Sportlerinnen und Sportler, die aufgrund der sportartbezogenen und individuellen Risikoabschätzung gemäß Abs. 2 und 3 die Voraussetzungen für die Aufnahme nicht mehr erfüllen oder
2. Sportlerinnen und Sportler, die der Unabhängigen Dopingkontrollereinrichtung die Beendigung der aktiven Laufbahn schriftlich mitteilen oder
3. Mannschaften, die aufgrund der sportartbezogenen Risikoabschätzung die Voraussetzung für die Aufnahme nicht mehr erfüllen.

(8) Die Unabhängige Dopingkontrollereinrichtung hat durch den jeweils zuständigen Bundes-Sportfachverband, die betroffene Sportlerin bzw. den betroffenen Sportler bzw. die betroffene Mannschaft von der Aufnahme in den und vom Ausscheiden aus dem Nationalen Testpool beziehungsweise dessen Segment zu informieren. Bei der Aufnahme sind der Sportlerin bzw. dem Sportler bzw. der Mannschaft durch die Unabhängige Dopingkontrollereinrichtung die sich hierzu des jeweils zuständigen Bundes-Sportfachverbandes bedient, die Gesetzesbestimmung, aufgrund deren sie bzw. er in den Nationalen Testpool aufgenommen worden ist bzw. sind, und die damit verbundenen Meldepflichten bekannt zu geben. Mit der Information der Sportlerin bzw. des Sportlers bzw. der Mannschaft durch den Bundes-Sportfachverband und der Verpflichtungserklärung gemäß § 25 Abs. 1 entstehen ihre bzw. seine Meldepflichten gemäß § 25.

Nada-Verpflichtungserklärung: <https://www.nada.at/de/service/download-center>

1.18 Änderung des Reglements

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.

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.

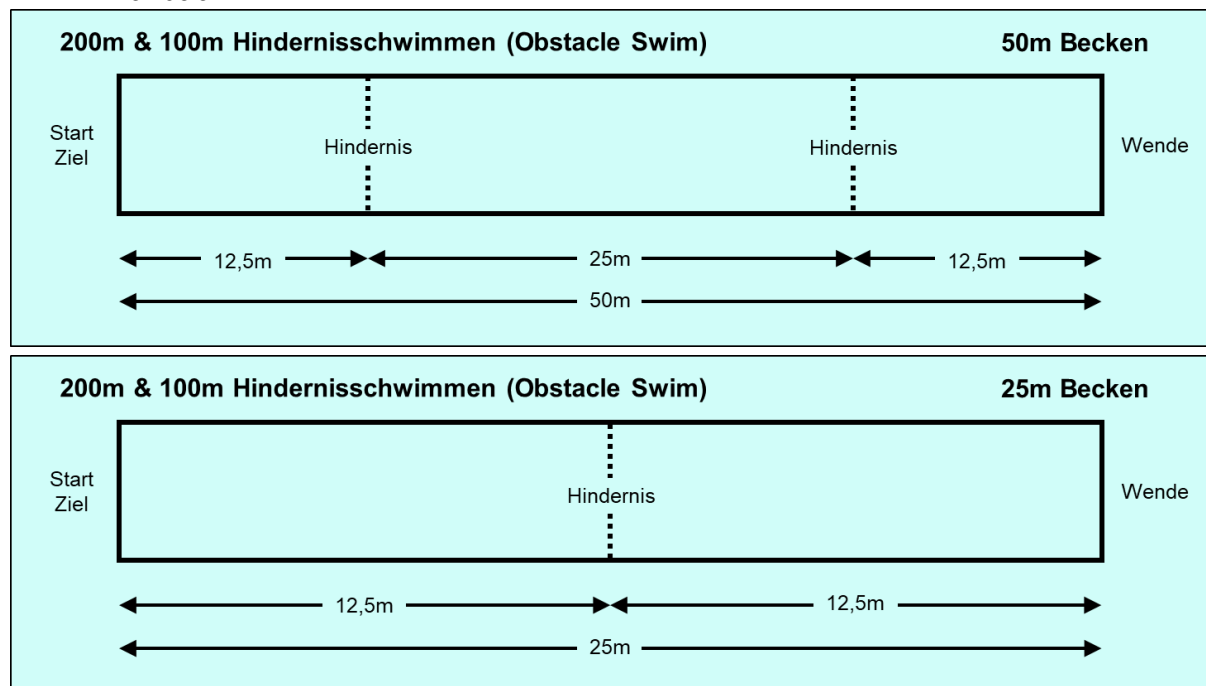
2 POOL BEWERBE

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 Trennlinien 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 diesem 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.

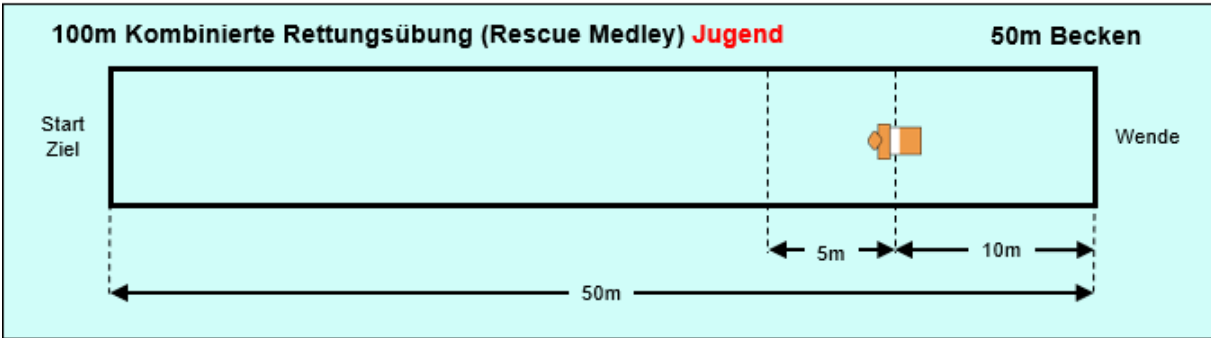
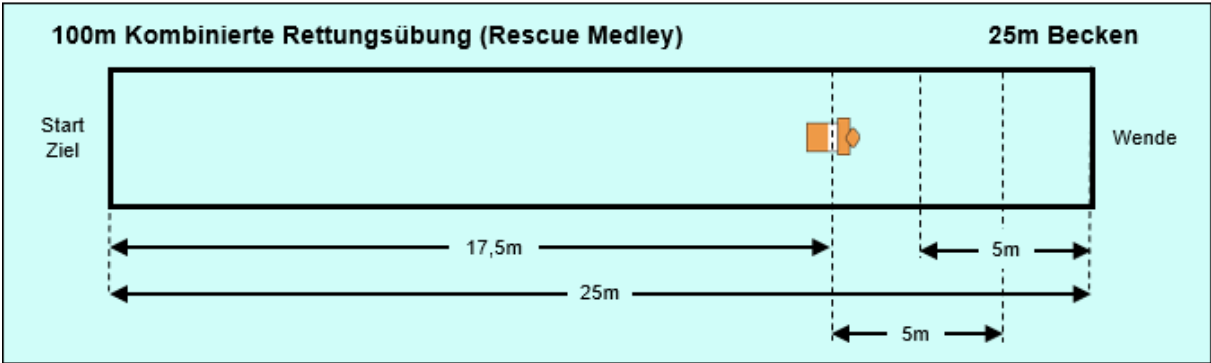
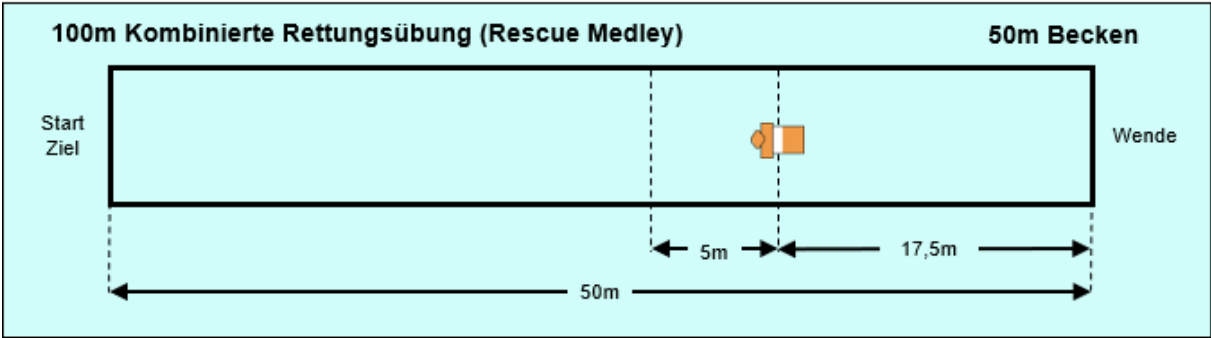
DQ 17	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Auftauchen der Rettungspuppe (betrifft nicht das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens).
-------	--

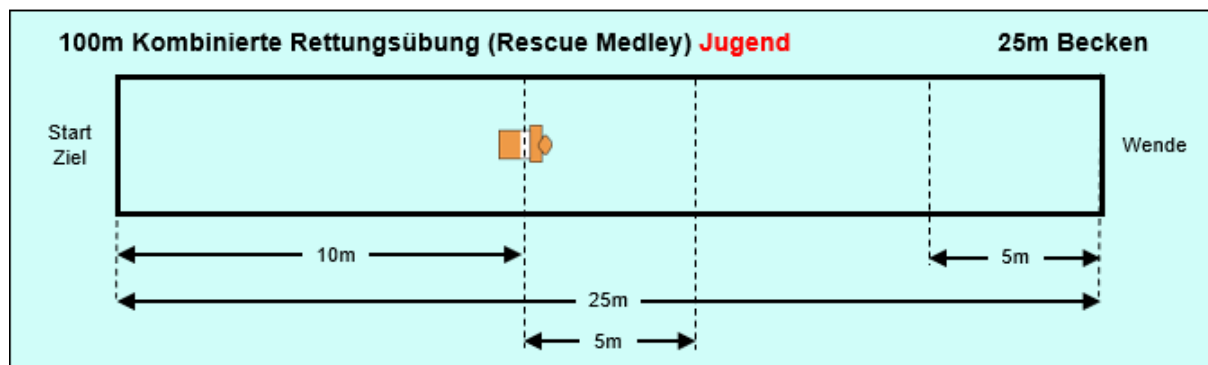
2.2 100 m Kombinierte Rettungsübung (Rescue Medley)

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. Der obere Rand 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)

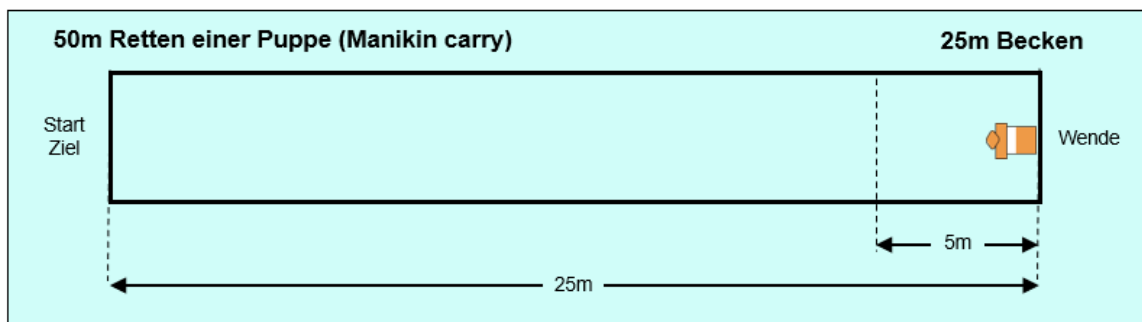
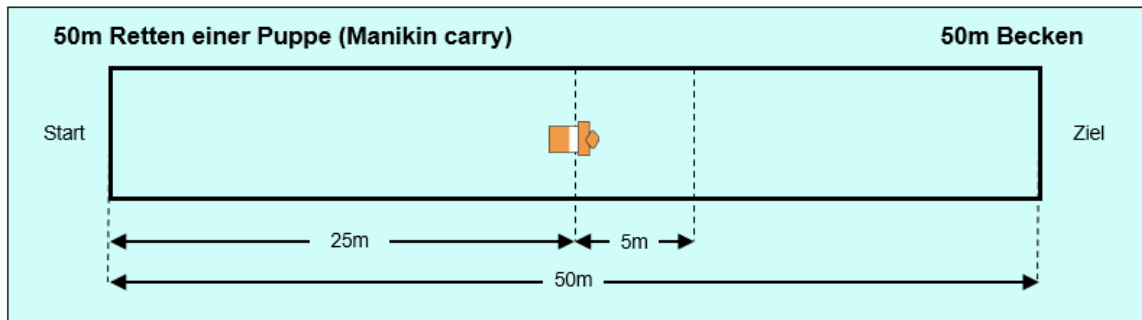
DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 17	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Auftauchen der Rettungspuppe (betrifft nicht das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens).
DQ 18	Die Puppe befindet sich nicht in einer 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.
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 rettet 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

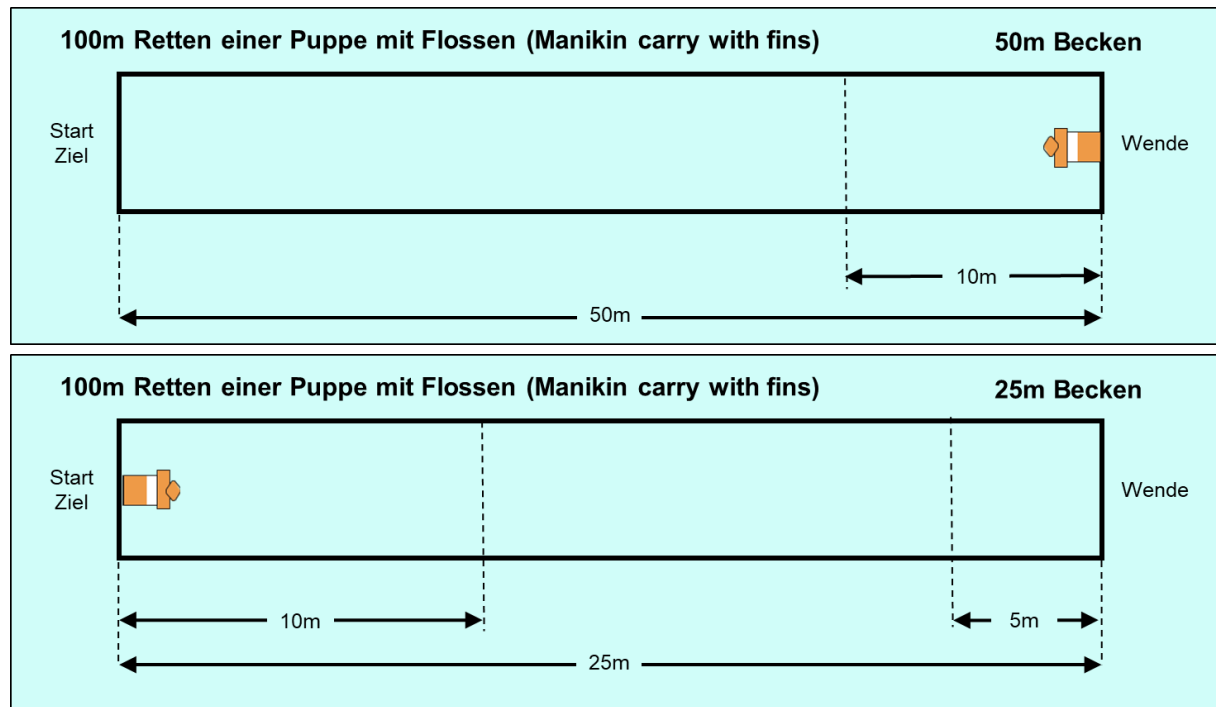
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

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

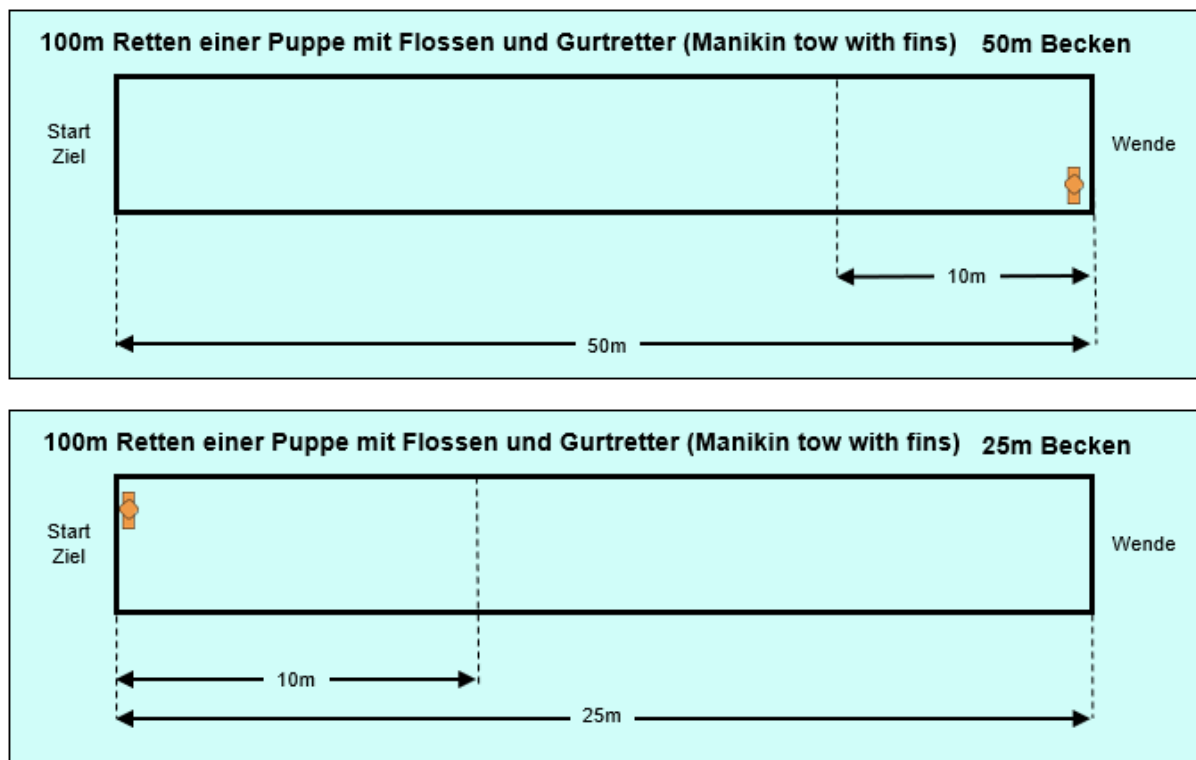
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

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 Wettkämpfern 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 darf die Puppe loslassen, nachdem der Wettkämpfer die Wendeplatte berührt hat, muss aber den Kontakt mit der Puppe sofort lösen, wenn der Wettkämpfer die Puppe absichtlich berührt hat, um sie für den Schleppvorgang zu sichern. Der Helfer darf die Puppe dabei nach dem Anschlag an die Beckenwand nicht mehr bewegen.

Anmerkung: Das unbeabsichtigte Berühren der Puppe vor dem Berühren der Wendewand/Kante führt nicht zur Disqualifikation.

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 schleppt 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	Falsche Positionierung der Puppe oder absichtlicher Kontakt mit der Puppe, nachdem der Wettkämpfer die Puppe ergriffen hat.
DQ 26	Bei 50 m oder 150 m die Beckenwand nicht berühren, bevor die Puppe absichtlich berührt wird.
DQ 27	Der Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer absichtlich Kontakt mit der Puppe aufgenommen hat (nachdem er zuerst 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 die Spitze des Puppenkopfes 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.

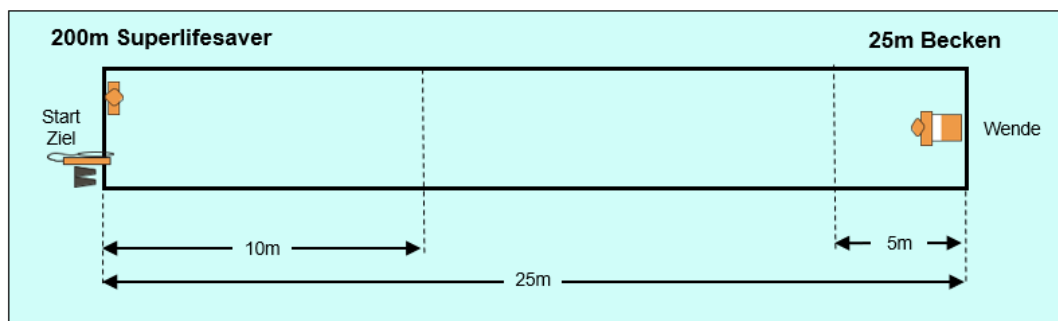
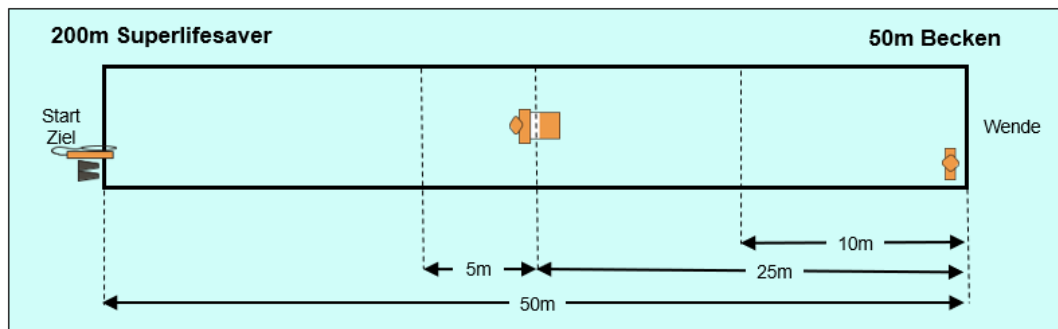
DQ 37	Berühren der Zielbeckenwand, ohne den Gurtretter und die Puppe an Ort und Stelle dabei zu haben.
-------	--



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-Aufnahmebereiches 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 darf die Puppe loslassen, nachdem der Wettkämpfer die Wendeplatte berührt hat, muss aber den Kontakt mit der Puppe sofort lösen, wenn der

Wettkämpfer die Puppe absichtlich berührt hat, um sie für den Schleppvorgang zu sichern. Der Helfer darf die Puppe dabei nach dem Anschlag an die Beckenwand nicht mehr 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 schleppt 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 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 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 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	Falsche Positionierung der Puppe oder absichtlicher Kontakt mit der Puppe, nachdem der Wettkämpfer die Puppe ergriffen hat.
DQ 26	Bei 50 m oder 150 m die Beckenwand nicht berühren, bevor die Puppe absichtlich berührt wird.
DQ 27	Der Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer absichtlich Kontakt mit der Puppe aufgenommen hat (nachdem er zuerst 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 die Spitze des Puppenkopfes 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.

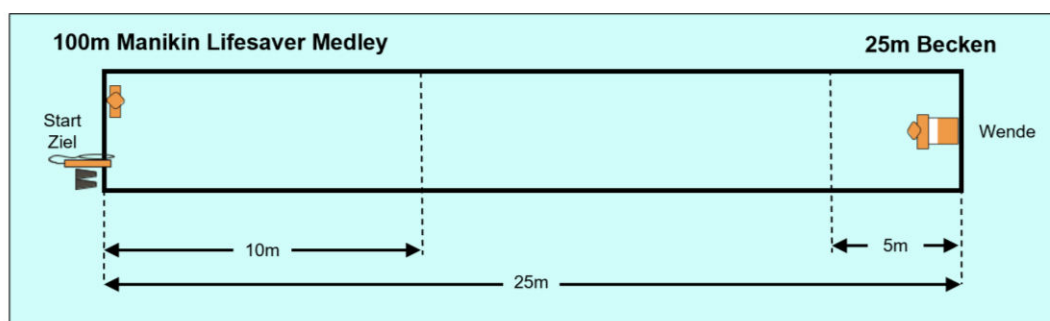
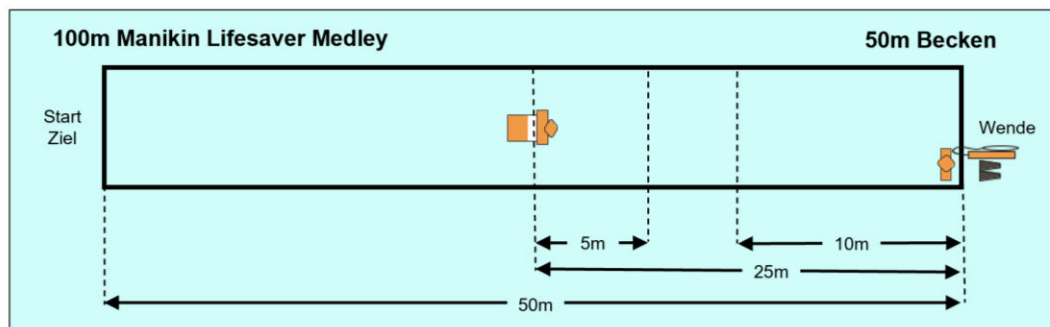
2.7 100 m Manikin Lifesaver Medley

Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der Wettkämpfer 25m Freistil und taucht dann ab, um eine am Beckenboden liegende Puppe zu retten. Der Wettkämpfer muss die Wasseroberfläche nach dem Start bzw. vor dem Heraufholen der ersten Puppe durchbrechen. Der Wettkämpfer bringt die Puppe innerhalb der 5m-Aufnahmezone an die Oberfläche und transportiert sie bis zur Beckenwand. Der Wettkämpfer darf sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Beckenboden abstoßen. Nachdem er die Beckenwand berührt hat, lässt der Wettkämpfer die Puppe los.

Im Wasser zieht der Wettkämpfer die Flossen und den Gurtretter an und befestigt den Gurtretter innerhalb der 10m- Aufnahmezone korrekt um eine zweite Puppe und zieht diese ins Ziel.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der Wettkämpfer die Zielbeckenwand berührt.

2.7.1 Aufbau



2.7.2 Ablauf

Die Wettkämpfer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen und Gurtretter verwenden. Die erste Puppe, die für das Transportieren verwendet wird, ist vollständig mit Wasser gefüllt. Die zweite Puppe, die für das Schleppen verwendet wird, wird mit Wasser gefüllt, so dass sie mit der Spitze ihrer weißen Querlinie an der Oberfläche schwimmt.

Platzierung der Flossen und des Gurtretters: Vor dem Start muss der Helfer die Flossen und den Gurtretter auf dem Beckenrand oder auf der Plattform an der 50m-Wendekante platzieren. Die Flossen und der Gurtretter dürfen nicht auf dem Startblock sein und müssen sich innerhalb der dem Wettkämpfer zugewiesenen Bahn befinden.

Positionierung der Puppe für das Transportieren: Die Puppe ist für den Wettkampf vollständig mit Wasser gefüllt. Die Puppe befindet sich in einer Tiefe zwischen 1,8m und 3m. Bei einer Wassertiefe von mehr als 3m muss die Puppe auf eine Plattform (oder eine andere Stütze) gestellt werden, um sie in der erforderlichen Tiefe zu positionieren. Die Puppe wird auf den Rücken gelegt, mit dem Kopf in Richtung der Wendebodenwand, wobei die Oberkante der weißen Querlinie der Puppe auf der 25m Linie liegt.

Auftauchen der ersten Puppe: Der Wettkämpfer darf sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Beckenboden abstoßen.

Retten der Puppe: Der Wettkämpfer muss die Puppe in die richtige Transportposition bringen, bevor der Kopf der Puppe die 5m-Linie passiert. Der Wettkämpfer transportiert dann die Puppe wie im Punkt Retten der Puppe unter Rettungstechniken beschrieben bis zur Wende.

Positionierung der Puppe für das Schleppen: Ein Mitglied des Teams des Wettkämpfers hilft als Helfer für die Puppe. Für die Übergabe positioniert und hält der Helfer die Puppe mit mindestens einer Hand aufrecht, mit dem Gesicht zur Wand. Die Puppe schwimmt in ihrer natürlichen Auftriebslage irgendwo innerhalb der zugewiesenen Bahn.

Der Helfer darf die Puppe loslassen, nachdem der Wettkämpfer die Wand berührt hat, muss aber den Kontakt mit der Puppe sofort aufgeben, wenn der Wettkämpfer die Puppe absichtlich berührt hat, um sie für den Schleppvorgang zu sichern.

Der Helfer darf die Puppe nicht in Richtung des Wettkämpfers oder der Zielbeckenwand schieben. Helfer dürfen während des Wettkampfs nicht absichtlich ins Wasser gehen.

Zweite Puppe: Nach dem ersten Berühren der Wendekante und dem Loslassen der ersten Puppe zieht der Wettkämpfer seine Flossen und seinen Gurtretter an und ergreift dann die zweite Puppe.

Anmerkung: Das unbeabsichtigte Berühren der zweiten Puppe vor dem Berühren der Wendemauer/Kante führt nicht zur Disqualifikation.

2.7.3 Disqualifikation

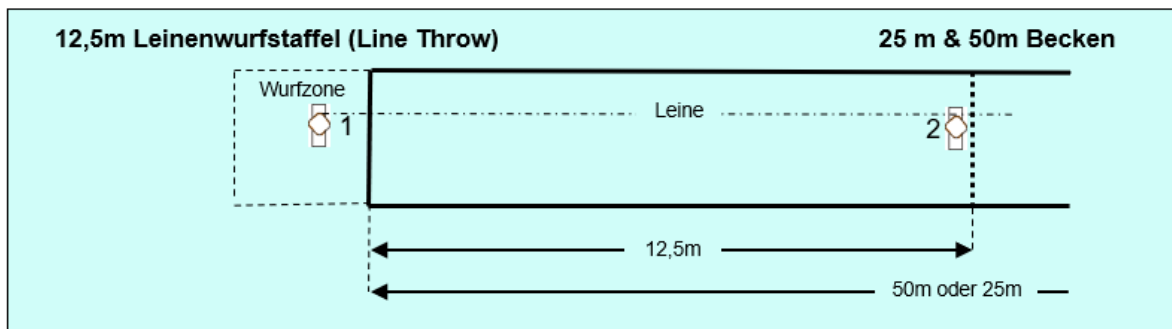
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

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.
DQ 24	Unterstützung durch Schwimmbadmaterial (z. B. Bahnbegrenzung, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Hockeybeschläge) beim Anlegen des Gurtretters.
DQ 30	Wettkämpfer klemmt den Karabiner des Gurtretters in den Ring, bevor er die Wendebeckenwand berührt.
DQ 27	Der Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer absichtlich Kontakt mit der Puppe aufgenommen hat (nachdem er zuerst 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 25	Falsche Positionierung der Puppe oder absichtlicher Kontakt mit der Puppe, nachdem der Wettkämpfer die Puppe ergriffen hat.
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 26	Bei 50 m oder 150 m die Beckenwand nicht berühren, bevor die Puppe absichtlich berührt wird.
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)

2.8 2 x 12,5m Leinenwurfstaffel (Line Throw)

2.8.1 Aufbau



2.8.2 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 Hauptwettkampfrichters auf den Beckenrand zu setzen.

Ebenso bleibt der Werfer in der Wurfzone, bis der Hauptwettkampfrichter 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 Wurfleine 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) und damit keinen Fuß vollständig innerhalb der Innenseite der Wurfzone haben, 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.

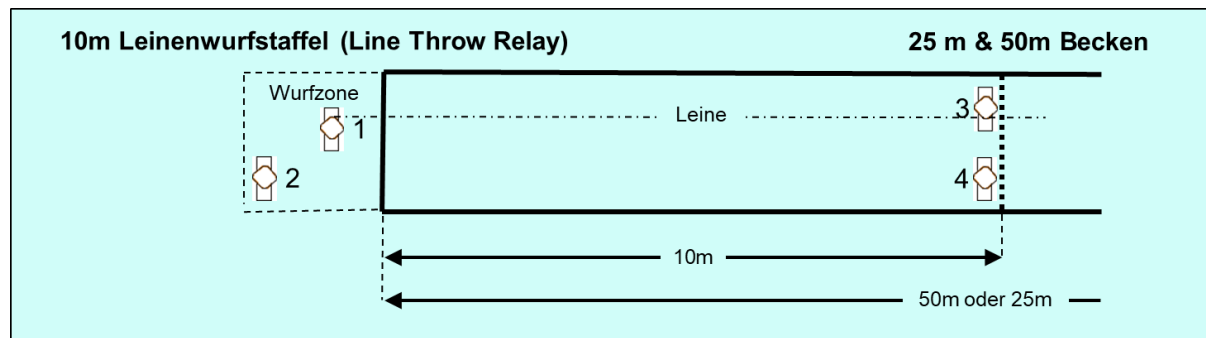
2.8.3 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 50	Das aktuelle Opfer bewegt seine Hand von der Querstange, bevor es die Wurfleine berührt.
DQ 51	Ein Leinenwerfer verlässt die Wurfzone (mit beiden Beinen) zwischen Start und vor dem akustischen Abschluss-Signal.
DQ 52	Übergabefehler oder Verlassen des Wassers (z. B.: Ergreifen der Leine, bevor die Beckenwand berührt wird, Übernehmen eines Leinenpaketes)
DQ 54	Opfer ergreift die Wurfleine 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 10m Leinenwurfstaffel (Line Throw Relay)

2.9.1 Aufbau



2.9.2 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 Wettkämpfer 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 Begrenzungseine (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 zugewiesenen 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.

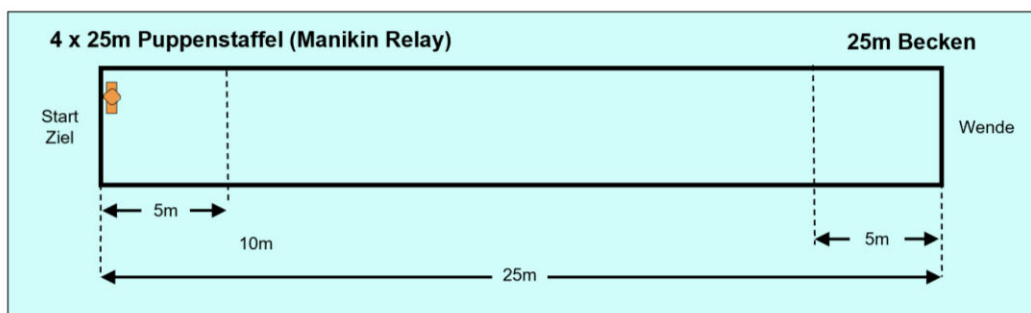
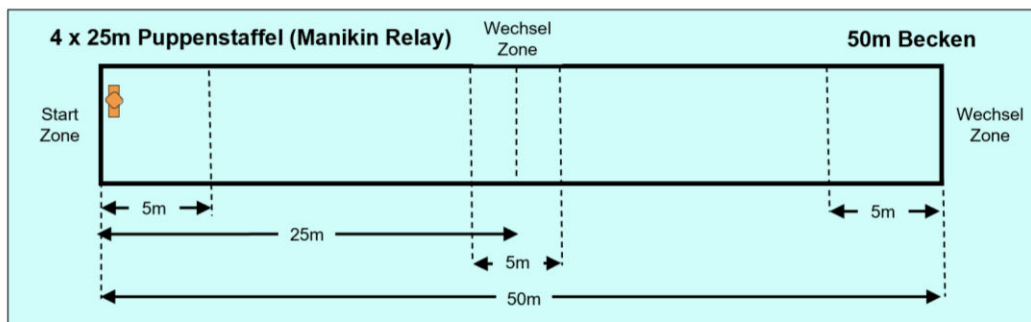
2.9.3 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 50	Das aktuelle Opfer bewegt seine Hand von der Querstange, bevor es die Wurfleine berührt.
DQ 51	Ein Leinenwerfer verlässt die Wurfzone (mit beiden Beinen) zwischen Start und vor dem akustischen Abschluss-Signal.
DQ 52	Übergabefehler oder Verlassen des Wassers (z. B.: Ergreifen der Leine, bevor die Beckenwand berührt wird, Übernehmen eines Leinenpaketes)
DQ 54	Opfer ergreift die Wurfleine 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.

2.10 4 x 25 m Puppenstaffel (Manikin Relay)

2.10.1 Aufbau



Die Puppe ist komplett mit Wasser gefüllt.

2.10.2 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 darf die Puppe mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der vorige Wettkämpfer die Beckenwand oder den Startblock berührt, darf aber den Kontakt mit der Beckenwand oder dem Startblock nicht lösen, bevor der vorherige Wettkämpfer die Beckenwand berührt 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.

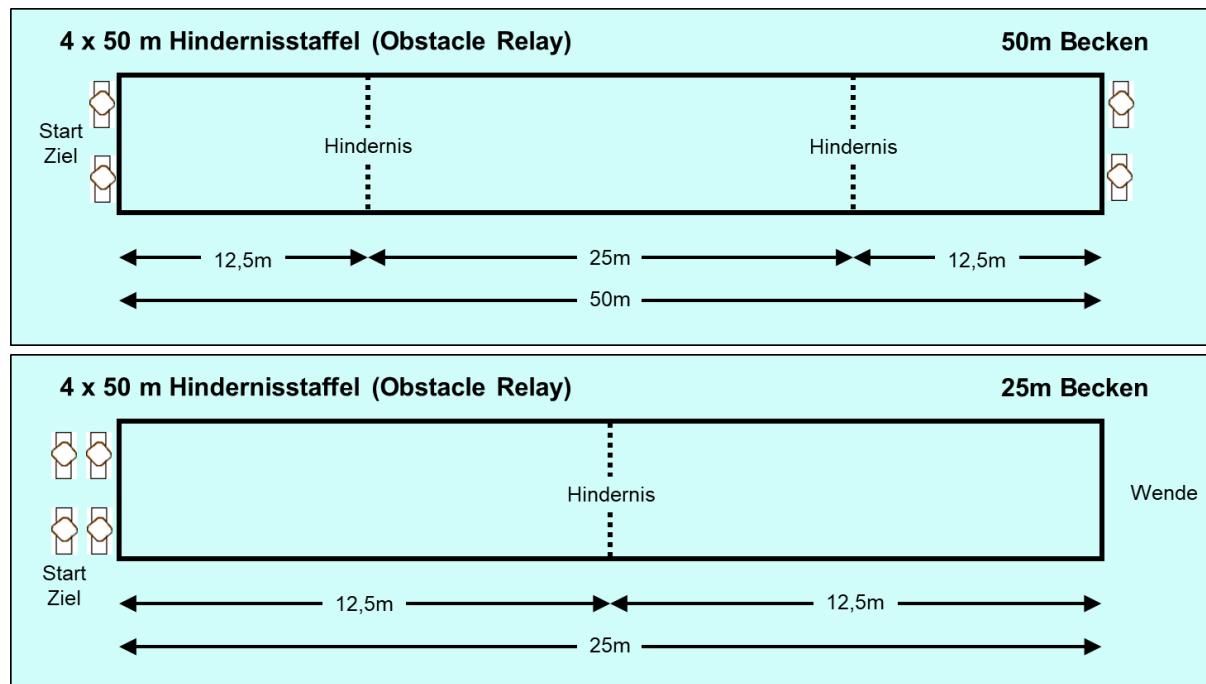
2.10.3 Disqualifikation

(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 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 38	Unterstützung durch einen dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem abgehenden Wettkämpfer
DQ 39	Ein Wettkämpfer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 40	Verlassen des Startblocks oder Lösen des Kontakts mit der Wendebeckenwand bzw. dem Startblock, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
DQ 41	Die Puppe wird übergeben: vor oder nach der vorgesehenen Wechselzone
DQ 42	Loslassen der Puppe, bevor der nächste Wettkämpfer Kontakt zur Puppe hat (mindestens ein Wettkämpfer muss in Kontakt mit der Puppe stehen).
DQ 60	Ein Teilnehmer der Puppenstaffel verlässt das Wasser, nachdem er seinen Teil des Staffellaufs beendet hat und bevor das Signal zur Freigabe gegeben wird.

2.11 4 x 50 m Hindernisstaffel (Obstacle Relay)

2.11.1 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.

2.11.2 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.

2.11.3 Disqualifikation

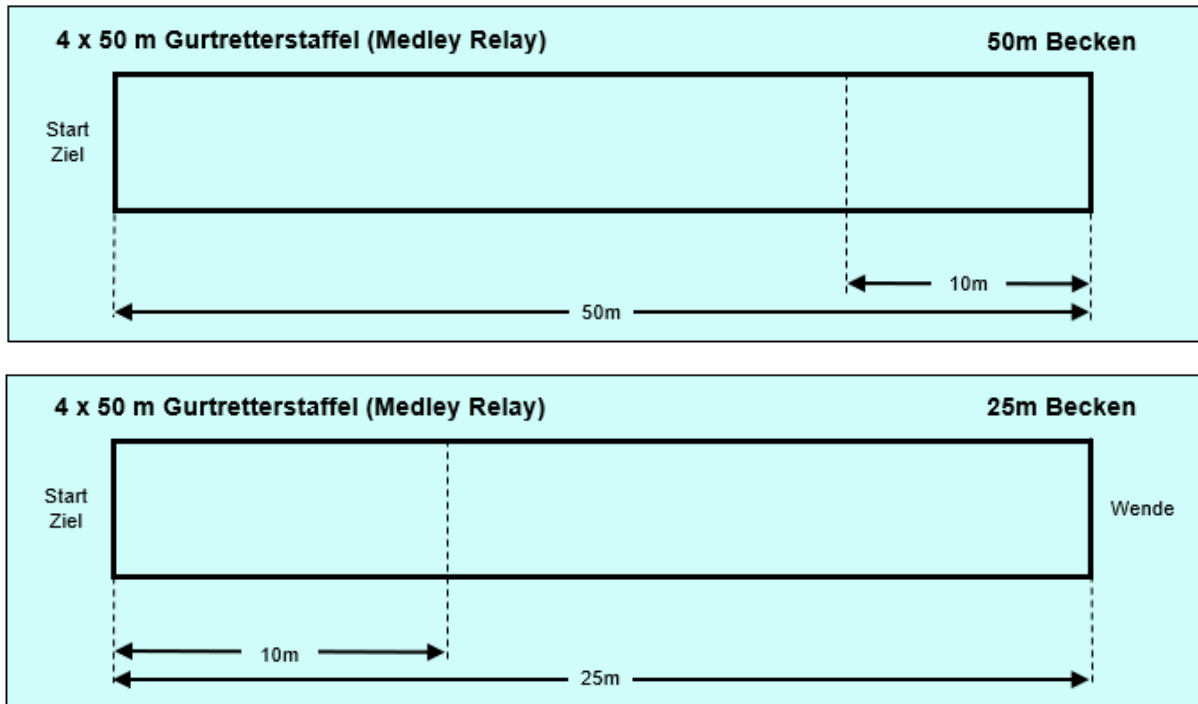
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 11	Überschwimmen eines Hindernisses, ohne sofort über oder unter dieses Hindernis zurückzukehren und dann unter diesem 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 Wettkämpfer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 41	Start, bevor der vorherige Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat.
DQ 49	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.

2.12 4 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

2.12.1 Aufbau



2.12.2 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. Der vierte Wettkämpfer darf den Gurtretter, den Gurt oder die Leine mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendebeckenwand berührt hat. Der vierte Wettkämpfer darf den Kontakt mit der Wendebeckenwand oder dem Startblock nicht lösen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendebeckenwand berührt hat. Wettkämpfer 4 übernimmt 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.

2.12.3 Disqualifikation

(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

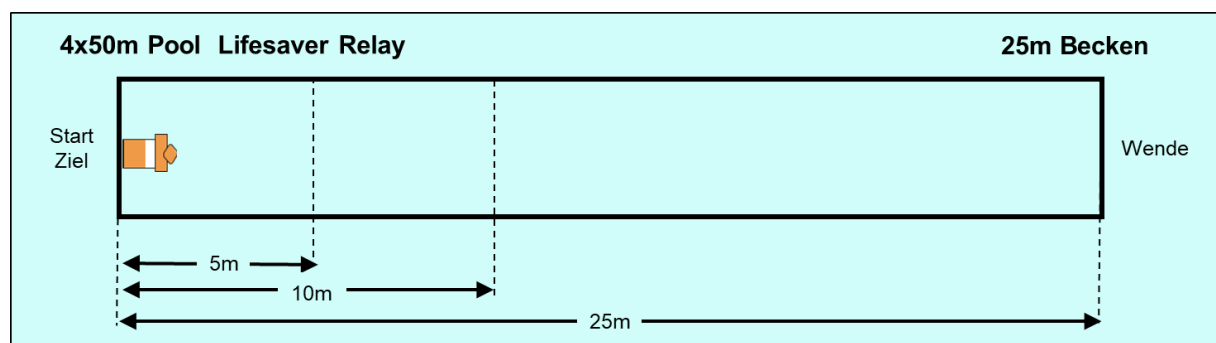
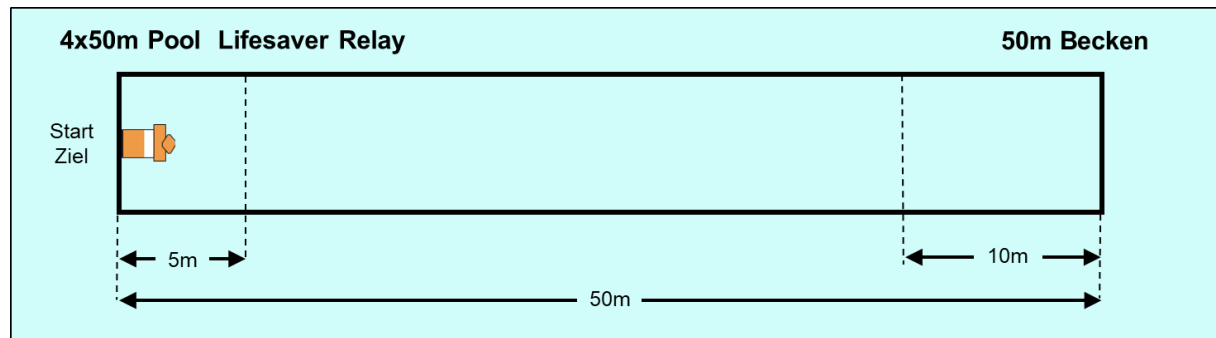
DQ 15	Keine Berührung der Beckenwand im Ziel.
DQ 39	Ein Wettkämpfer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 40	Verlassen des Startblocks oder Lösen des Kontakts mit der Wendebeckenwand bzw. dem Startblock, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
DQ 44	Der Wettkämpfer hakt den Clip des Gurtretters in einen Ring ein.
DQ 45	Das Opfer hält den Gurtretter an der Leine.
DQ 46	Das Opfer hilft durch Armbewegungen mit oder hält den Gurtretter nicht mit beiden Händen.
DQ 47	Das Opfer verliert den Kontakt zum Gurtretter nach Überschreiten der 10-m-Markierung.
DQ 48	Der vierte Wettkämpfer zieht das Opfer mit verkürzter Leine nach der 10-m-Markierung.
DQ 49	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.

2.13 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

2.13.1 Aufbau

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



2.13.2 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 im Wasser (ohne Flossen) und berührt mit mindestens einer Hand die Wendebeckenwand oder den Startblock. Der dritte Wettkämpfer darf die Puppe mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbricht. Nachdem der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbrochen hat, löst der dritte Wettkämpfer den Kontakt mit der Wendebeckenwand oder dem Startblock. Der zweite Wettkämpfer muss nach dem Auftauchen der Puppe die Wendebeckenwand nicht berühren, aber die Puppe darf vom zweiten Wettkämpfer nicht losgelassen werden, bevor der dritte Wettkämpfer sie ergriffen hat (d.h. die Hand mindestens eines Wettkämpfers muss zu jeder Zeit in Kontakt mit der Puppe sein). Der dritte Wettkämpfer transportiert dann die Puppe 50m weit und berührt die Beckenwand, bevor er die Puppe an den vierten Wettkämpfer weitergibt.

Der 4. Rettungssportler trägt Flossen und wartet im Wasser mit mindestens einer Hand am Beckenrand/Startblock auf den Anschlag des 3. Rettungssportlers.

Der 4. Rettungssportler darf die Puppe mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendemauer/Kante berührt hat. Der vierte Wettkämpfer darf den Kontakt mit der Beckenwand oder dem Startblock erst lösen, wenn der dritte Wettkämpfer die Wendebeckenwand berührt hat, und die Puppe darf vom dritten Wettkämpfer erst losgelassen werden, wenn der vierte Wettkämpfer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Wettkämpfers muss zu jeder Zeit in Kontakt mit der Puppe sein). Der vierte Wettkämpfer transportiert dann die Puppe, um die Zielwand/Kante mit irgendeinem Körperteil des Wettkämpfers zu berühren.

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

2.13.3 Disqualifikation

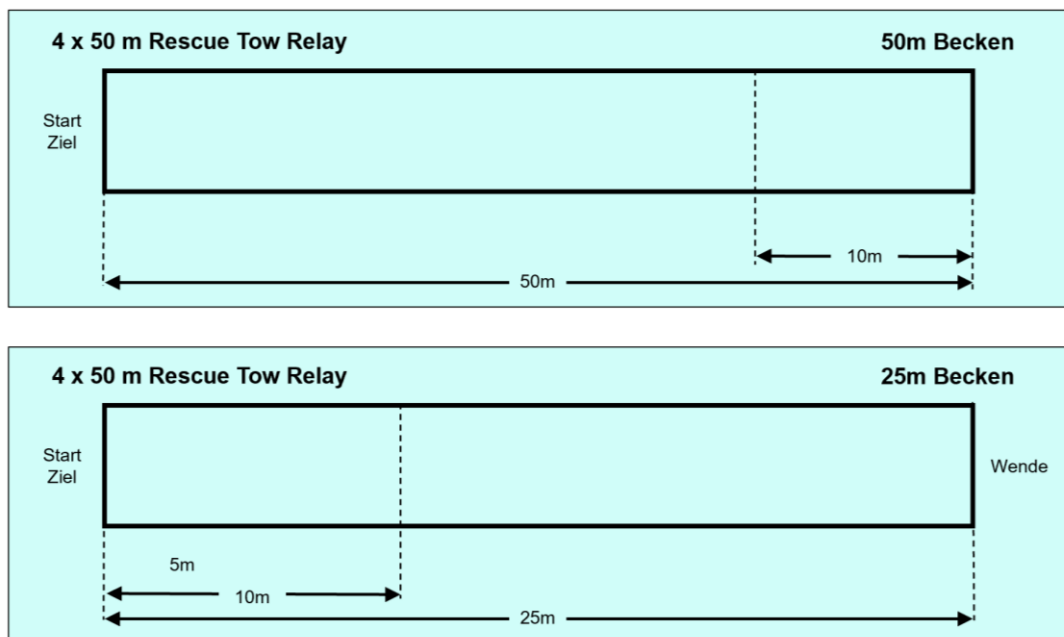
(zusätzlich zu den Allgemeinen Disqualifikationsgründen gelten folgende)

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 59	Der dritte Wettkämpfer lässt die Beckenwand los, bevor er die Puppe berührt.
DQ 18	Die Puppe befindet sich nicht in einer korrekten Position, nachdem der Kopf der Puppe die 5-m-Markierung überschreitet.
DQ 38	Unterstützung durch einen dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem abgehenden Wettkämpfer
DQ 42	Loslassen der Puppe, bevor der nächste Wettkämpfer Kontakt zur Puppe hat (mindestens ein Wettkämpfer muss in Kontakt mit der Puppe stehen).
DQ 23	Die Puppe ist nicht in einer korrekten Position, wenn ihr Kopf die entsprechende Markierung erreicht.
DQ 39	Ein Wettkämpfer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 40	Verlassen des Startblocks oder Lösen des Kontakts mit der Wendebeckenwand bzw. dem Startblock, bevor der vorherige

	Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
DQ 49	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.

2.14 4 x 50 m Rescue Tow Relay

2.14.1 Aufbau



2.14.2 Ablauf

Vier Wettkämpfer schwimmen abwechselnd eine Strecke von 50m und haben dabei verschiedene Aufgaben.

Erster Wettkämpfer: Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der erste Wettkämpfer 50 m Freistil ohne Flossen.

Zweiter Wettkämpfer: Mit einem Startsprung, nachdem der erste Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat, schwimmt der zweite Wettkämpfer 50m Freistil mit Flossen.

Dritter Wettkämpfer: Mit einem Startsprung, nachdem der zweite Wettkämpfer die Beckenwand berührt hat, schwimmt der dritte Wettkämpfer 50 m Freistil mit Flossen und zieht einen Gurtretter hinter sich nach. Der dritte Wettkämpfer (der die Rolle des Retters spielt) berührt die Wendebodenwand.

Vierter Wettkämpfer: Der vierte Wettkämpfer (in der Rolle des Verunglückten) befindet sich im Wasser und berührt mit mindestens einer Hand die Wendebodenwand oder den Startblock. Der vierte Wettkämpfer darf den Gurtretter, den Gurt oder die Leine mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendemauer/-kante berührt hat. Der vierte Wettkämpfer darf den Kontakt mit der Wendebodenwand oder dem Startblock nicht lösen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendebodenwand berührt hat.

Anmerkung: Eine unbeabsichtigte Berührung des dritten Wettkämpfers durch den vierten Wettkämpfer vor dem Berühren der Wendebodenwand führt nicht zur Disqualifikation.

Sobald der dritte Wettkämpfer die Wendebeckenwand berührt hat, kann er den Kontakt mit der Wendebeckenwand oder dem Startblock lösen und das "Einklippen" in den Gurtretter kann beginnen.

Der Retter und/oder der Verunglückte legt den Gurtretter unter beiden Armen um den Körper des Verunglückten und klippt ihn an einen O-Ring.

Sowohl der Retter als auch der Verunglückte müssen sich von der Beckenwand entfernen. Der Verunglückte muss mit dem um den Körper gelegten Gurtretter gesichert sein, bevor die 10m-Linie durchbrochen wird. Die Leine des Gurtretters muss vollständig über die 10m-Linie hinaus ausgezogen sein, wenn der Kopf des "Opfers" die 10m- Linie überquert.

Anmerkung 1: Sollte die Leine des Gurtretters aufgrund der Kraft der Beinarbeit des Opfers nicht vollständig ausgezogen sein, wird die Mannschaft nicht disqualifiziert.

Anmerkung 2: Es ist erlaubt, dass der Retter und/oder das Opfer sich von der Wendebeckenwand abstoßen.

Außerhalb der 10m-Linie muss der Verunglückte auf dem Rücken geschleppt werden, und der Verunglückte darf auf keine andere Weise geschleppt werden, sobald er in den Gurtretter eingeklinkt ist.

Außerhalb der 10-Meter-Linie darf der Verunglückte durch Beinbewegungen mithelfen.

Anmerkung: Wenn der Verunglückte seine Arme in eine Position vor seinem Kopf bringt, um eine Stromlinie zu erreichen, ist dies keine Disqualifikation.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der Retter die Zielbeckenwand berührt und der Verunglückte im Gurtretter eingehängt ist.

Der erste und der zweite Wettkämpfer müssen das Wasser nach Beendigung ihrer Teilstrecken verlassen, ohne andere Wettkämpfer zu behindern. Der erste und der zweite Wettkämpfer dürfen das Wasser nicht wieder betreten.

2.14.3 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 30	Wettkämpfer klemmt den Karabiner des Gurtretters in den Ring, bevor er die Wendebeckenwand berührt.
DQ 39	Ein Wettkämpfer wiederholt zwei oder mehr Abschnitte des Bewerbs.
DQ 40	Verlassen des Startblocks oder Lösen des Kontakts mit der Wendebeckenwand bzw. dem Startblock, bevor der vorherige Teilnehmer die Beckenwand berührt hat.
DQ 49	Ein Wettkämpfer geht wieder ins Wasser nach Beendigung seines Teils der Staffel.
DQ 61	Der Gurtretter ist vor dem Überqueren der 10m Markierung nicht um den Verunglückten gesichert (beurteilt wird der Kopf des Verunglückten).
DQ 62	Der Verunglückte löst sich aus dem Gurtretter (außer bei einem technischen Defekt des Gurtretters), nachdem er die 10m Markierung

	passiert hat und bevor der Retter die Zielbeckenwand berührt hat.
DQ 63	Der Verunglückte wird nicht auf dem Rücken geschleppt.
DQ 64	Der Verunglückte schwimmt Rückenraul oder einen anderen Schwimmstil mit einer Armbewegung außerhalb des Wassers. Anmerkung: Wenn der Verunglückte unter Wasser rudert, um das Schleppen zu unterstützen, oder wenn er seine Arme vor dem Kopf positioniert, um die Stromlinie zu erreichen, ist dies keine Disqualifikation.
DQ 65	Das Opfer berührt vor dem Retter die Zielbeckenwand.

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:

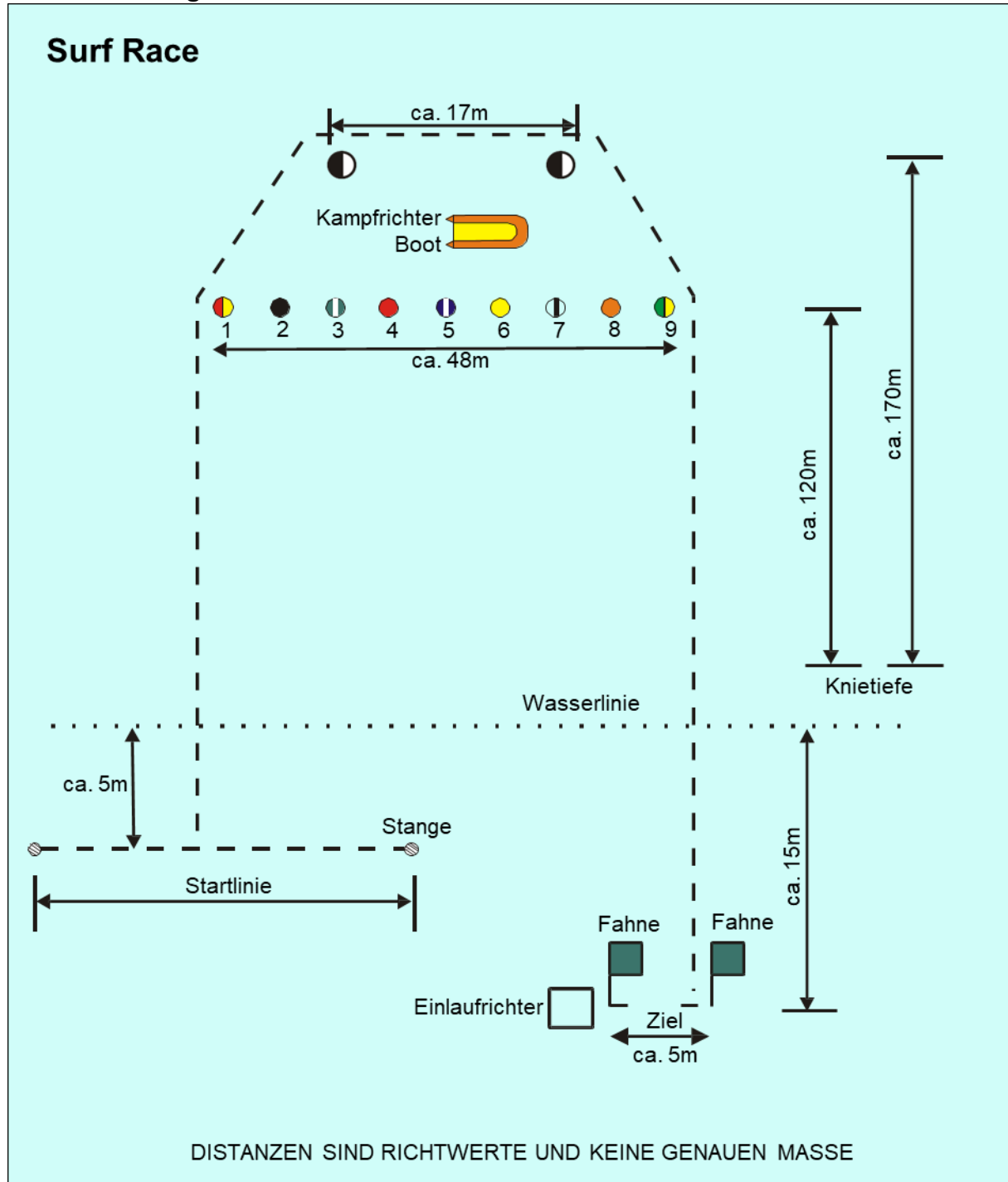
Regelkonforme Schwimmbekleidung, Badehaube, Startnummer.

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. 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.

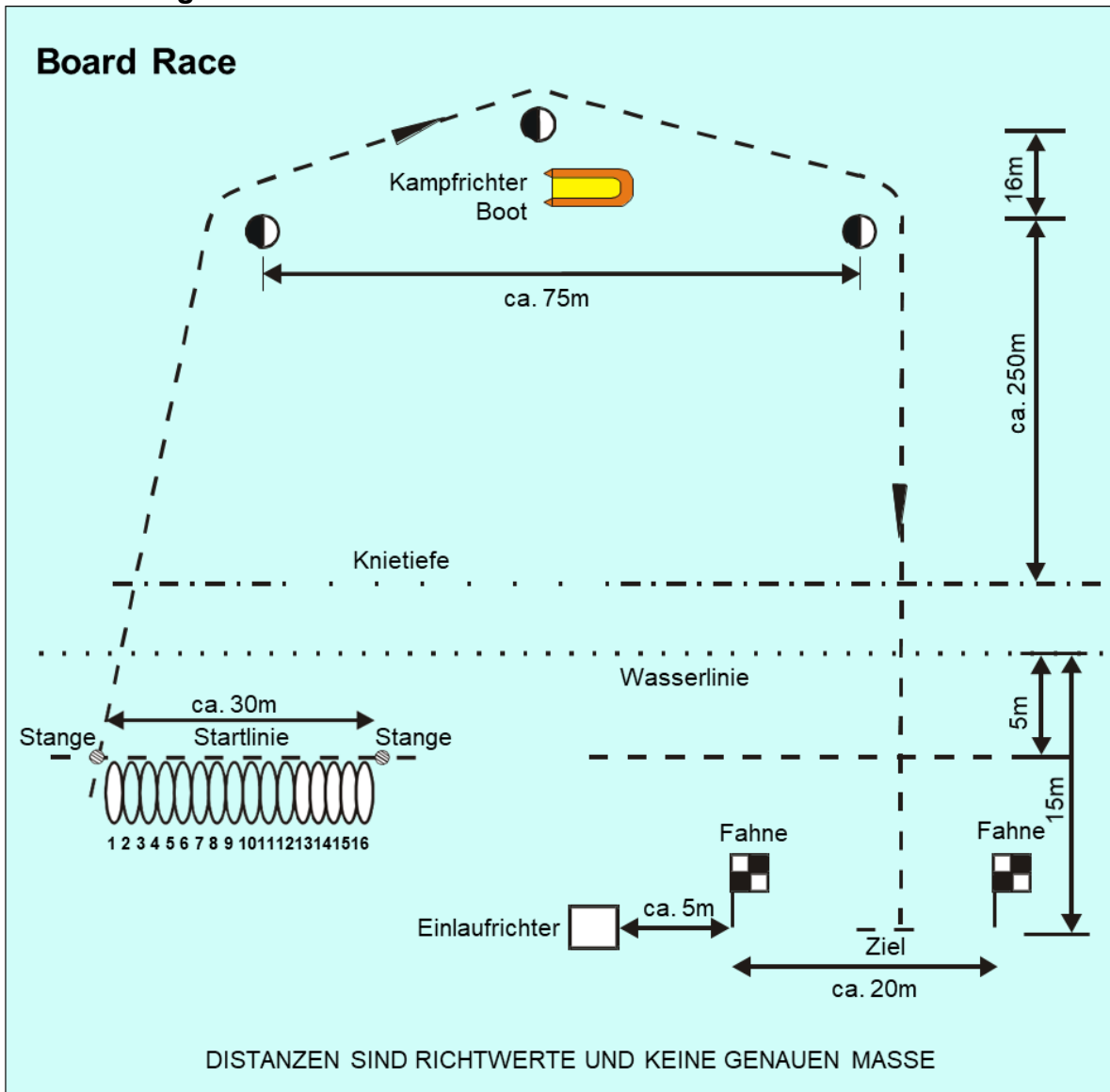
3.2.9 Disqualifikation

Es gelten die allgemeinen Open-Water-Disqualifikationen.

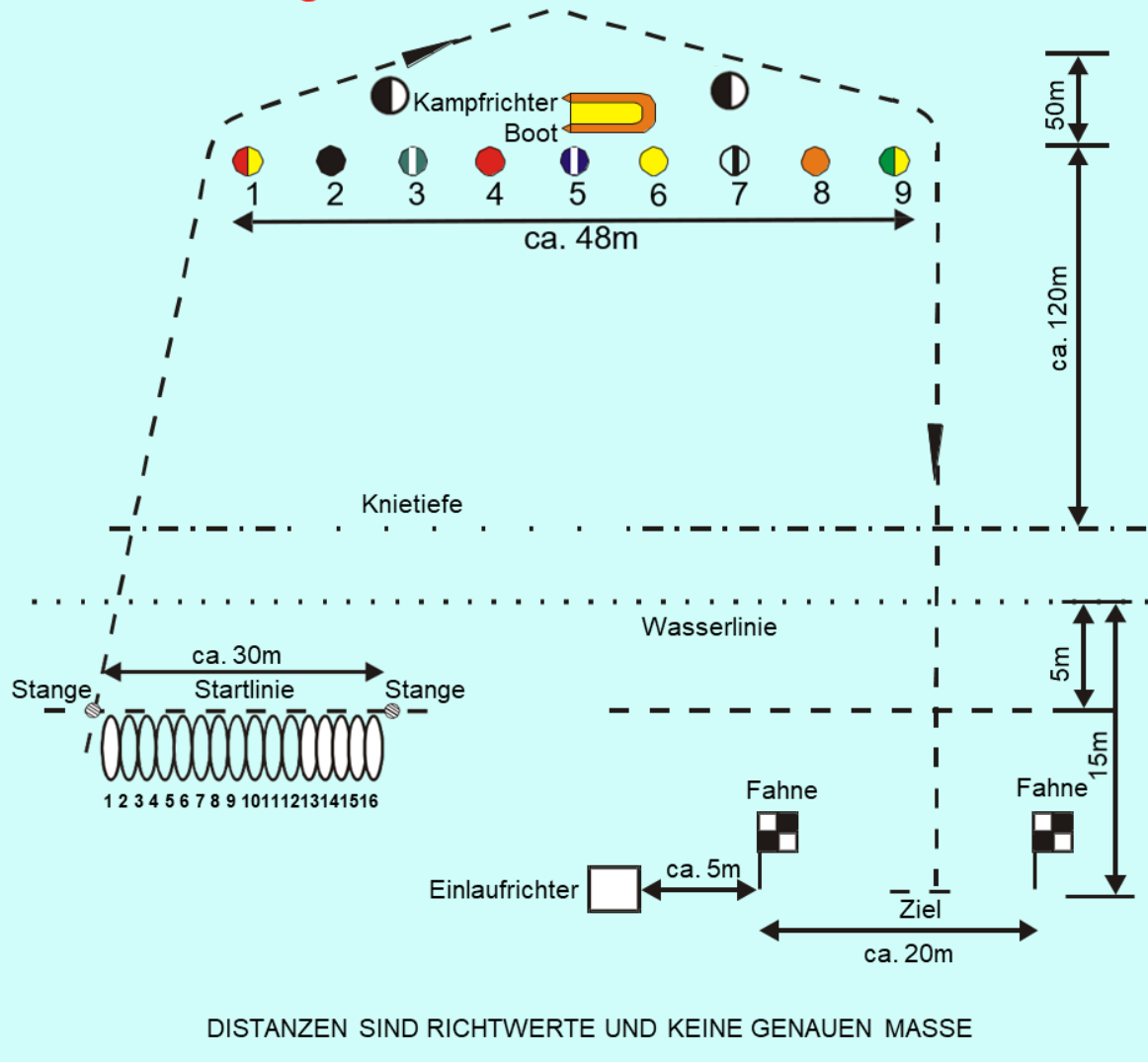
3.2.10 Startaufstellung

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



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 Gurtretters 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 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.

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

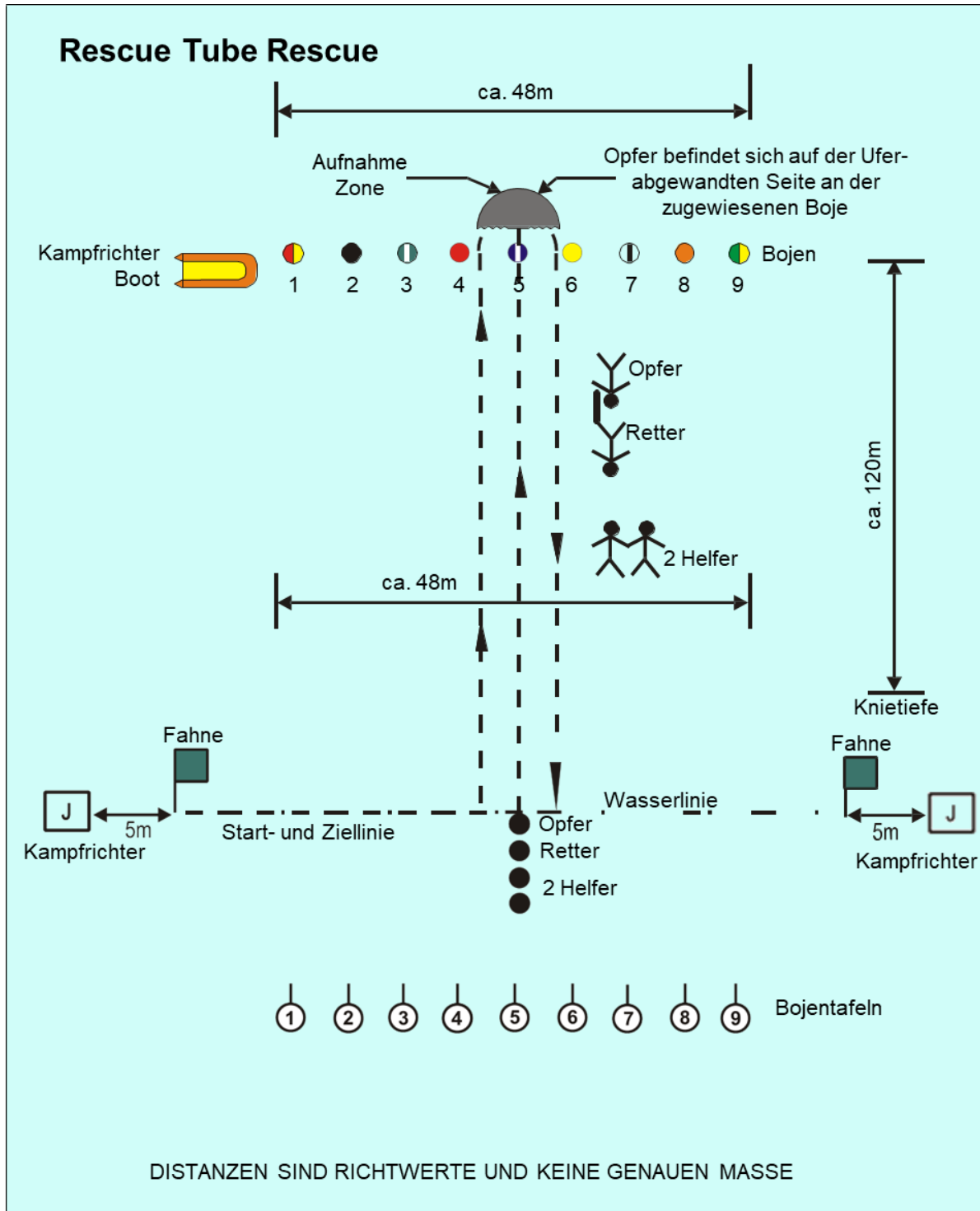
Die Start- und Ziellinie ist eine eindeutige Markierungslinie zwischen zwei 45 m auseinanderliegenden Markierungsstangen. Die Entfernung von der Uferlinie soll ca. 5 m betragen. Die Start-/Ziellinie soll so aufgebaut sein, dass die Wettkämpfer in gerader Linie den Wettkampfkurs bewältigen können.

3.3.10 Startkommando

„Auf die Plätze – Fertig – Schuss/Pfiff“

„On your marks – Set – Schuss/Pfiff“

3.3.11 Kursdiagramm



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 Ufferrichtung 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.

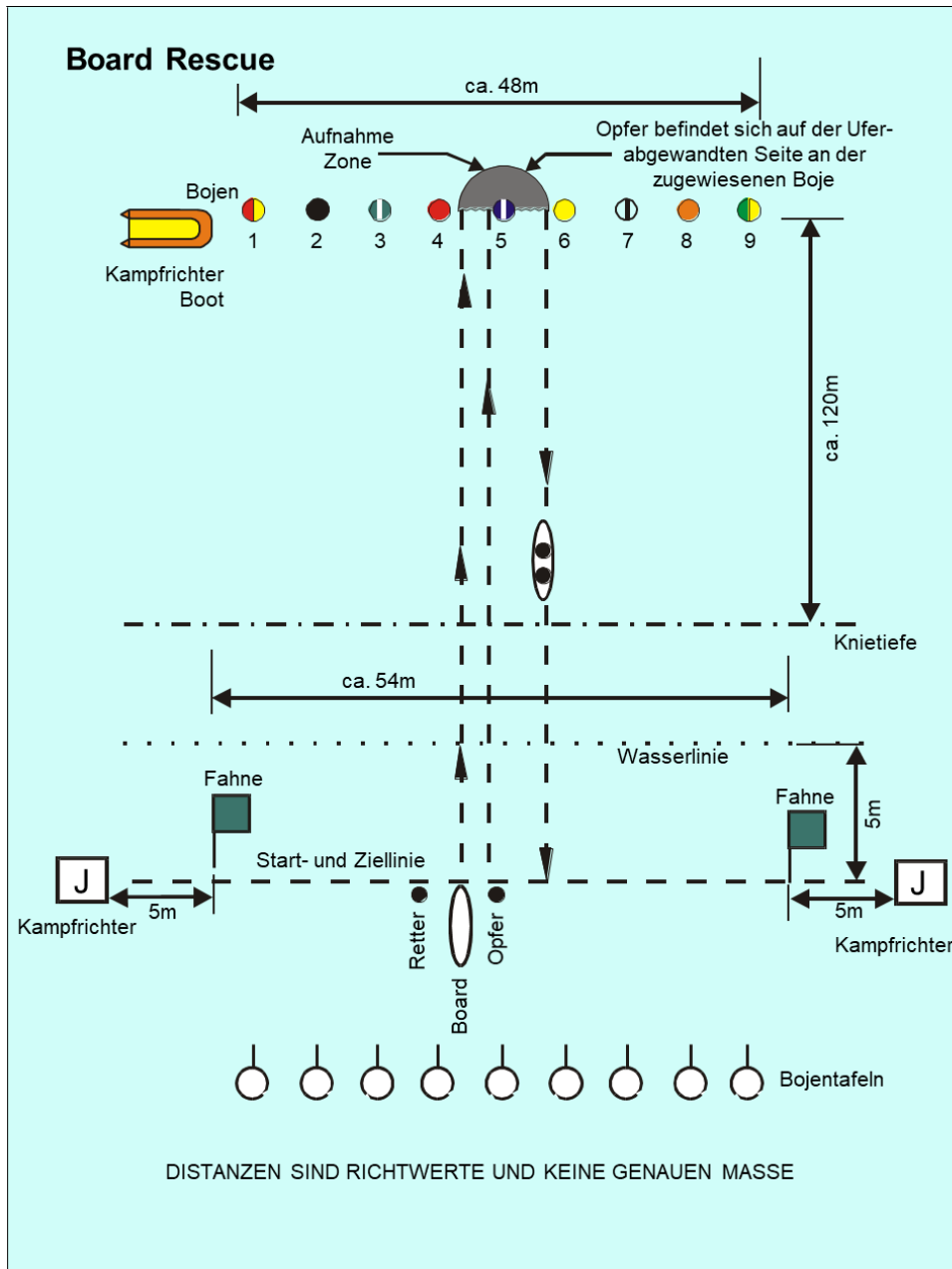
Der Austausch eines seeuntüchtigen Boards während des Bewerbs ist nur an der Startlinie erlaubt und erfordert ein neuerliches Überqueren der Startlinie.

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.



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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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 Hauptwettkampfrichters 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 Zeitnehmung 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

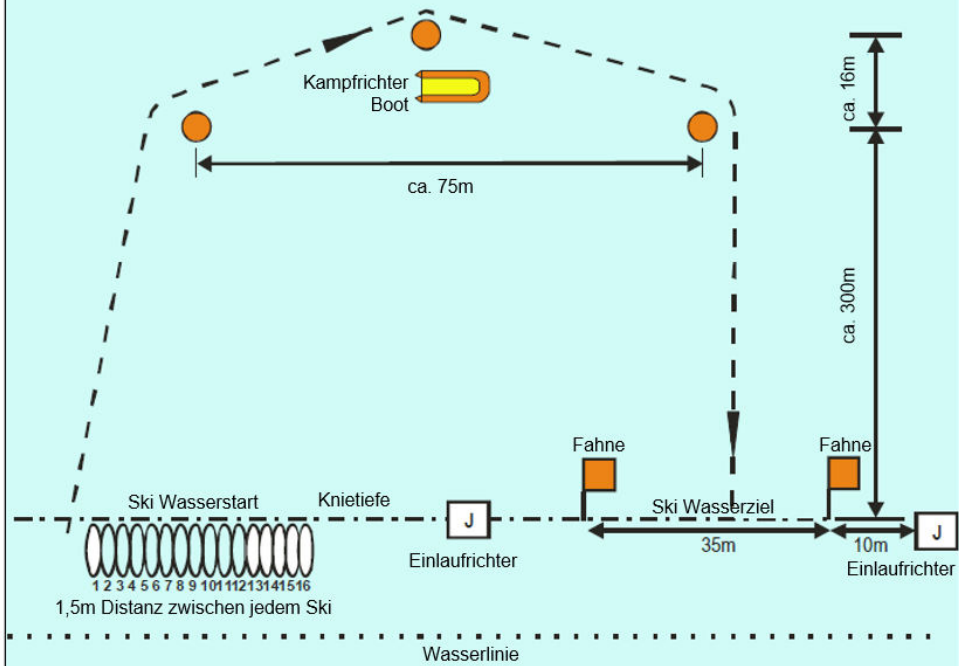
Die Einlaufrichter müssen die Durchführung der Veranstaltung beobachten und den Platz der Wettkämpfer im Ziel bestimmen.

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



DISTANZEN SIND RICHTWERTE UND KEINE GENAUEN MASSE

3.6 Oceanman/Oceanwoman

3.6.1 Beschreibung

Die Wettkämpfer 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. Im M-Kurs gilt die feste Reihenfolge Schwimmen, Board, Surfski, Laufen.

Wenn das Surfski fahren zuerst gelost wird, beginnen die Wettkämpfer 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 Wettkämpfern 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 Board	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Startposition des Wettkämpfers in der zweiten Etappe mit Surfski oder Board	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

Helfer: Ein Mitglied des Teams bzw. der Delegation des Wettkämpfers unterstützt den Wettkämpfer. 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 Wettkämpfer 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 aufgegebenen 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 Wettkämpfer im Ziel bestimmen.

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

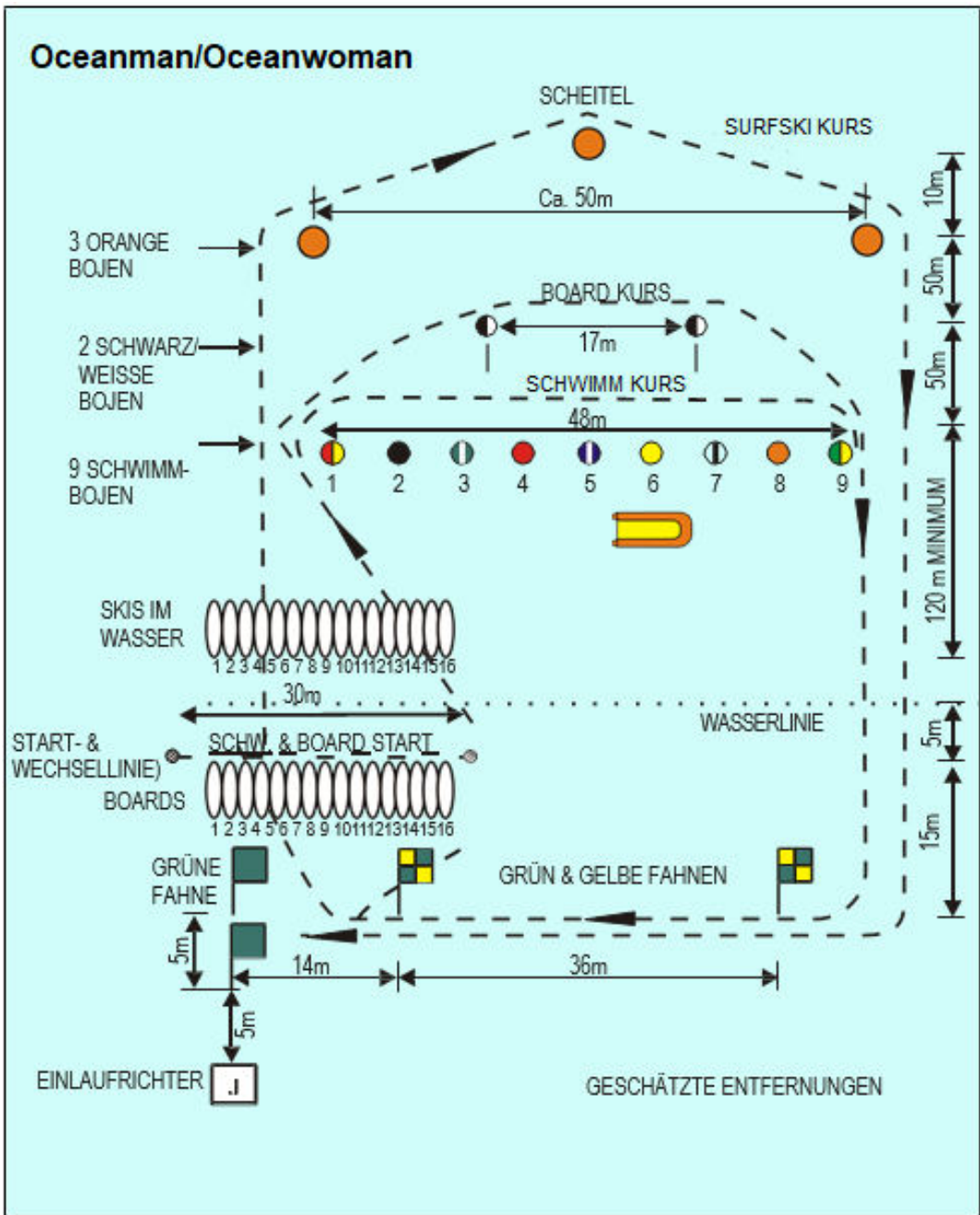
3.6.12 Kontakt mit dem Gerät

Die Wettkämpfer 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).



3.7 Oceanman/Oceanwoman-Relay

3.7.1 Beschreibung

Teams von vier Wettkämpfern (ein Schwimmer, ein Board-Fahrer, ein Surf-Ski-Paddler und ein Läufer) legen den Kurs in einer durch die Auslosung festgelegten Reihenfolge zurück. Im M-Kurs gilt die feste Reihenfolge Schwimmen, Board, Surfski, Laufen.

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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer im Ziel bestimmen.

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

3.7.9 Kontakt mit dem Gerät

Die Wettkämpfer 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:

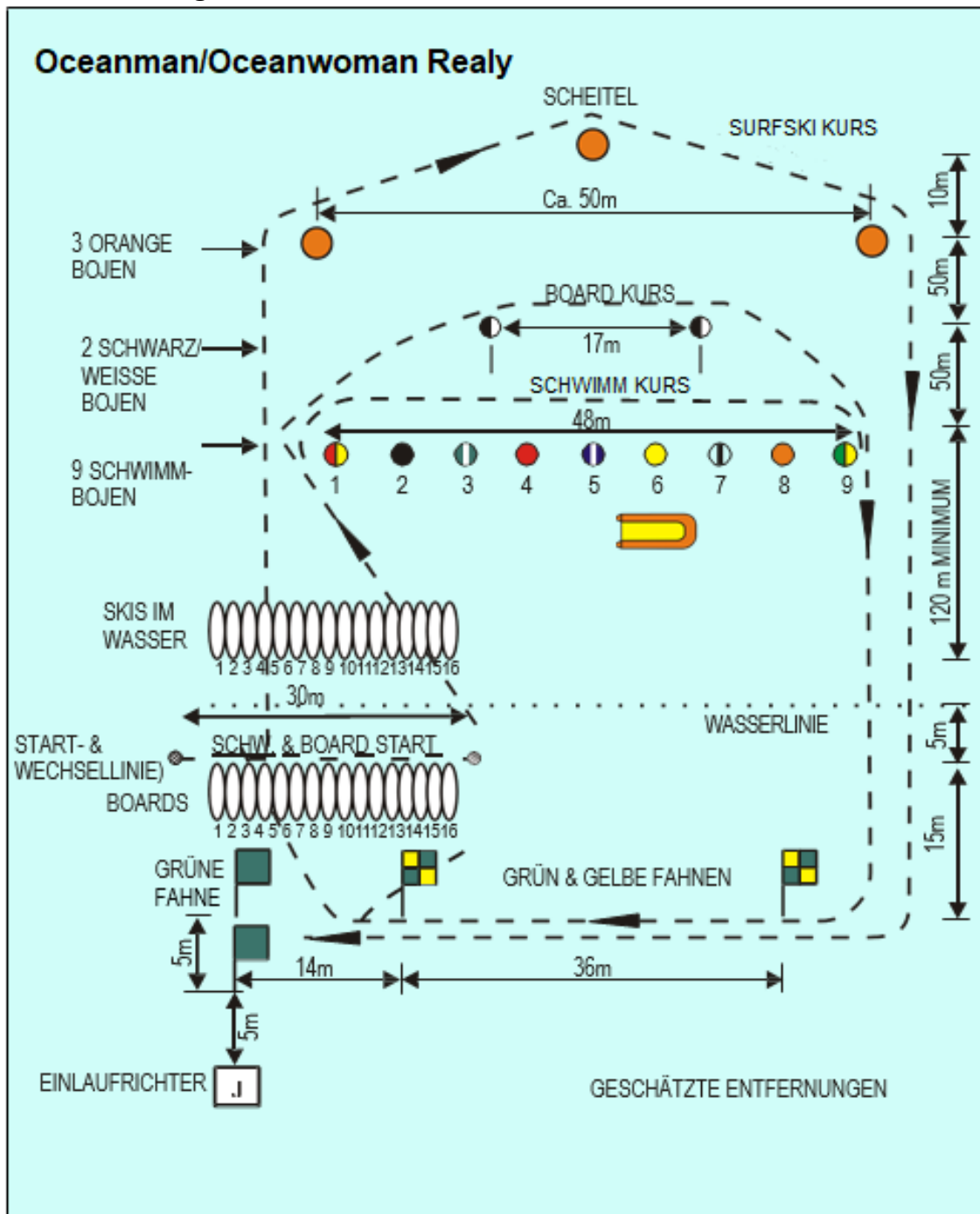
- a) Der Lauf und / oder der Kurs werden nicht wie definiert und beschrieben absolviert (DQ12).

3.7.11 Ocean Lifesaver Relay Variation

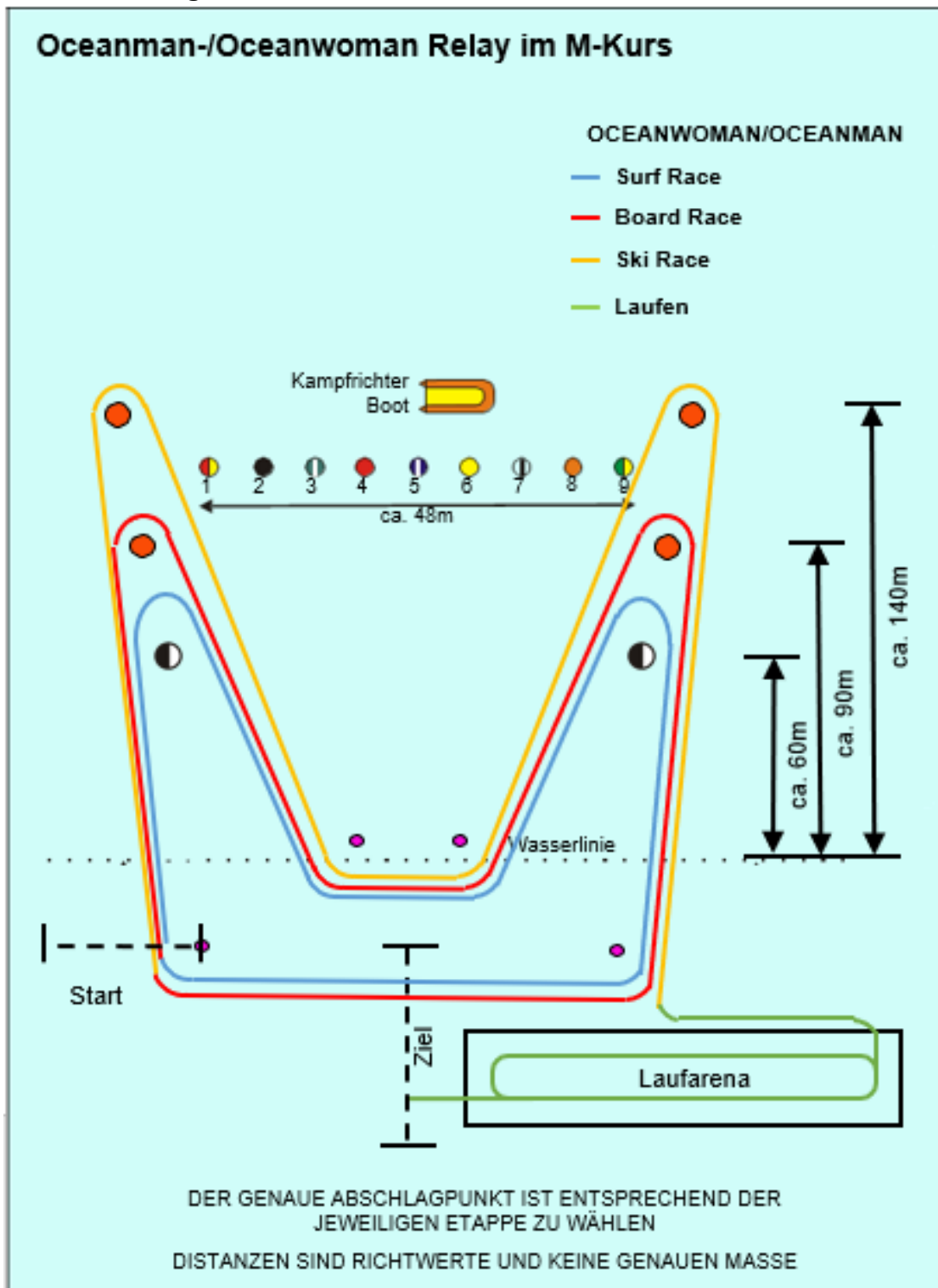
Die Ocean Lifesaver Relay ist eine Variation des Oceanman/Oceanwoman Relay-Bewerbs. Alle Bedingungen und Regeln sind gemäß dem Oceanman/Oceanwoman-Staffelbewerbs, aber die Veranstaltung wird in der festgelegten Reihenfolge von Schwimmen, Board, Surfski und Lauf durchgeführt.

Dieser Bewerb kann als gemischter Bewerb durchgeführt werden. In jeder Mannschaft müssen dafür zwei Männer und zwei Frauen sein. Der Veranstalter 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 Ocean M Lifesaver

3.8.1 Beschreibung

Die Wettkämpfer legen eine 1,64 km lange Strecke im Wasser zurück, die eine Schwimmstrecke, eine Board-Strecke, eine Surf-Ski-Strecke und einen Zielsprint am Strand umfasst.

Abgesehen von den in diesem Abschnitt genannten Unterschieden gelten für die einzelnen Streckenabschnitte die allgemeinen Wettkampfbedingungen für die jeweilige Disziplin, einschließlich der Regeln für die einzelnen Disziplinen.

Sofern der Veranstalter oder das Wettkampfkomitee nichts anderes vorschreibt, ist die feste Reihenfolge der Etappen im Ocean M Schwimmen, Board und Ski.

Startpositionen: Die Wettkämpfer müssen die Schwimmstrecke und die Board-Strecke von ihrer ausgelosten Position an der Startlinie beginnen. Die Startpositionen werden nach dem Board-Lauf für den Surf-Ski-Lauf umgedreht, d.h. in einem Rennen mit 24 Teilnehmern, bei dem ein Teilnehmer die Position 1 gezogen hat: der Teilnehmer beginnt den Schwimm- und Board-Lauf von Position 1, den Ski-Lauf jedoch von Position 24.

Startposition für die Schwimmrunde	1	2	3	4	5	6	7	8	...24
Startposition für die Boardrunde	1	2	3	4	5	6	7	8	...24
Startposition für die Skirunde	24	23	22	21	20	19	18	17	...1

Board Management/Handhabung:

Persönliche Helfer: Ein Mitglied des Teams des Wettkämpfers darf dem Wettkämpfer beim Board-Management helfen. Mit Genehmigung des Hauptwettkampfrichters können auch Nicht-Teammitglieder als Helfer fungieren, sofern sie in irgendeiner Funktion für den Wettbewerb registriert sind.

Persönliche Helfer müssen:

- eine Badehaube tragen
- die Boards gemäß der Skizze oder auf Anweisung der Offiziellen platzieren.
- alle Anstrengungen unternehmen, um sicherzustellen, dass sie und die Ausrüstung, die sie handhaben, andere Teilnehmer nicht behindern (andernfalls kann der Teilnehmer disqualifiziert werden).
- allen Anweisungen der Offiziellen Folge leisten.

3.8.2 Die Strecke

Die Bojen werden für die Schwimm-, Board- und Surfskistrecken wie in der folgenden Abbildung dargestellt ausgelegt.

Um faire Starts und Zieleinläufe zu gewährleisten, kann die Ausrichtung der Start- und Ziellinie zu den Bojen nach dem Ermessen des Hauptwettkampfrichters je nach den vorherrschenden Wasserbedingungen geändert werden.

Um das Interesse der Zuschauer, der Öffentlichkeit, der Medien und der Sponsoren zu wecken, können auch spezielle Audio- und visuelle Elemente eingesetzt werden, wie z. B. Wechsel- und Zielbögen, große Wendeböjen im Wasser, spezielle Wendemarken/Flaggen am Strand und Tribünen am Strand.

Bojenabstände: Die Schwimmbojen müssen etwa 90 m vom Ufer entfernt und in einem Abstand von 50 m angeordnet sein.

Die Bojen für den Board-Kurs und den Surf-Ski-Kurs müssen ca. 50 m bzw. 100 m hinter den Schwimmbojen positioniert werden. Der Abstand zwischen den Board-Bojen sollte ca. 55 m und der Abstand zwischen den Surfskibojen ca. 60 m betragen, wobei die Surfskibojen mit einer zusätzlichen kleinen Markierungsboje versehen werden, die ca. 1 m hinter jeder der Skibojen platziert wird, um die Skidrehung zu erleichtern.

Markierungen: Eine große Wendemarke (oder zwei Flaggen im Abstand von ca. einem Meter) ist in der Mitte des Strandes in etwa knietiefem Wasser zum vorgesehenen Wendepunkt des Strandes auf halber Strecke jeder Etappe aufzustellen. Falls es kein flaches Wasser gibt, wird die Markierung am Rande des Wassers angebracht.

Zwei weitere Strandmarkierungen im Abstand von ca. 35 m sind direkt hinter den Wendemarken am Strand zu platzieren, um eine halbkreisförmige Laufstrecke bis zur Ziel-/Wechsellinie zu bilden.

Ziel/Wechsel-Linie: Die Ziel-/Wechsellinie wird durch einen Zielbogen oder zwei Flaggen gekennzeichnet, die im Abstand von 5 m in der Mitte der Arena und etwa 20 m (gezeitenabhängig) vom Ufer entfernt aufgestellt werden. Wenn ein Zielbogen errichtet wird, wird die Ziel-/Wechsellinie durch zwei Flaggen auf der Eingangsseite des Bogens markiert.

Hinweis: Bei der Ocean M Lifesaver-Staffel ist die Ziel-/Wechsellinie gleichzeitig die Wechsellinie für die Teammitglieder des Wettkampfs.

Startlinie: Die Startlinie ist ca. 30 m lang und befindet sich in der Mitte der Schwimmboje Nr. 1, ca. 25 m vom Ufer entfernt (sofern die Strandbedingungen dies zulassen), und kann an beiden Enden durch Stangen markiert sein.

Mit Ausnahme des Schwimmstarts müssen die Teilnehmer die Startlinie für die Board- und Skistrecken nicht überqueren. Die Boards und Skier müssen vor dem Start an den dafür vorgesehenen Stellen abgelegt werden.

Schwimmstrecke: Die Schwimmstrecke führt von der Startlinie um die erste Schwimmboje von links nach rechts, zurück zum Strand, um die Wendemarke(n) von rechts nach links zu umrunden, dann um die zweite Schwimmboje von links nach rechts und zurück zum Strand, vorbei an der ersten Strandmarkierung, durch den Ziel-/Wechselbogen und vorbei an der zweiten Strandmarkierung, um die Boardstrecke zu beginnen.

Board-Strecke: Die Board-Strecke wird vom Aufnehmen des Boards am Strand, vorbei an der Schwimmboje 1 auf der Außenseite (d.h. der Paddler bleibt links von der Schwimmboje 1) und um die erste Board-Boje von links nach rechts geführt, zurück zum Strand, vorbei an der Schwimmboje 1 auf der Außenseite (d.h. der Paddler bleibt links von der Schwimmboje 1). Dann wird die Wendemarke von rechts nach links umrundet und das Board außen an der Schwimmboje 2 vorbei gepaddelt (d.h. der Paddler bleibt links von der Schwimmboje 2) und um die zweite Board-Boje von links nach rechts, zurück zum Strand, vorbei an der Schwimmboje 2 außen (d.h. der Paddler bleibt links von der Schwimmboje 2), um zum Strand zurückzukehren, vorbei an der ersten Strandmarkierung, durch den Ziel-/Wechselbogen und vorbei an der zweiten Strandmarkierung, um die Skistrecke zu beginnen.

Surfski-Strecke: Die Skistrecke wird vom Aufnehmen der Skis am Strand, vorbei an den Schwimm- und Board-Bojen 1 auf der Außenseite (d.h. der Paddler bleibt links von den Schwimm- und Board-Bojen 1) und um die erste Skiboje (und die Markierungsboje) von links nach rechts geführt, zurück zum Strand, vorbei an den Board- und Schwimm-Bojen 1 auf der Außenseite (d.h. der Paddler bleibt links von den Schwimm- und Board-Bojen 1). Die Wendemarke wird dann von rechts nach links umrundet und der Ski wird außen an den Schwimm- und Boardbojen 2 vorbeigepaddelt (d.h. der Paddler bleibt links von den Schwimm- und Boardbojen 2) und um die zweite Skiboje (und Markierungsboje) von links nach rechts, vorbei an den Board- und Schwimmbojen 2 außen (d.h., (d.h. der Paddler bleibt links von den Schwimm- und Board-Bojen 1), um zum Strand zurückzukehren, vorbei an der ersten Strandmarkierung und durch die Ziellinie und den Bogen, um das Rennen zu beenden.

Laufstrecke und Ziel: Das Rennen ist beendet, wenn ein Teilnehmer alle Teilstrecken absolviert hat. Um das Rennen zu beenden, muss der Teilnehmer die erste Strandmarkierung passieren und durch das Ziel am Zielbogen (oder durch die beiden Zielflaggen) laufen.

Anmerkung 1: Die Wettkämpfer umrunden die Wendefahren in der gleichen Richtung wie die Bojen für jeden Streckenabschnitt.

Anmerkung 2: Wenn die Entfernung der Schwimmbojen vom Ufer mehr als 90 m beträgt, kann das Veranstaltungskomitee entscheiden, die beiden Board-Bojen für das Schwimmen zu verwenden. In diesem Fall dürfen die Wettkämpfer keine M-Schwimmstrecke absolvieren, sondern müssen um die beiden Board-Bojen herumschwimmen, ohne zum Strand zurückzukehren, und dann die "M"-Board-Strecke beginnen.

Anmerkung 3: Sollte es nicht möglich sein, eine geeignete M-förmige Wasserstrecke zu schwimmen, kann das Veranstaltungskomitee alternativ auch entscheiden, den traditionellen Oceanman/Oceanwoman für die Wasseretappen der Veranstaltung zu verwenden, während die Strandstrecke für die Veranstaltung beibehalten wird.

3.8.3 Ausrüstung

Surfski, Paddel und Board: Siehe Anhang

Wechseln von beschädigter Ausrüstung: Ein Board, Surfski und/oder Paddel darf während eines Rennabschnittes nicht gewechselt werden, es sei denn, es ist beschädigt oder wird seeuntüchtig. Teammitglieder/Betreuer dürfen beim Austausch des beschädigten Boards behilflich sein, jedoch nur in dem Maße, wie sie andere Boards an den Rand der Wettkampfarena stellen, wenn der Hauptwettkampfrichter dies anordnet.

Entfernen der Ausrüstung: Um den sicheren Ablauf der Veranstaltung zu unterstützen, dürfen Mannschaftsmitglieder und/oder Betreuer beschädigte oder aufgegebene Ausrüstung während des Rennens von der Strecke entfernen, vorausgesetzt, dass das Vorankommen der anderen Teilnehmer nicht behindert wird.

3.8.4 Kampfrichter

Es werden Kampfrichter eingesetzt, die den Ablauf des Wettkampfes beobachten und die Platzierung der Teilnehmer im Ziel bestimmen.

Die Wettkämpfer müssen aufrechtstehend ins Ziel kommen. Der Zieleinlauf wird anhand der Brust des Teilnehmers beim Überqueren der Ziellinie bewertet.

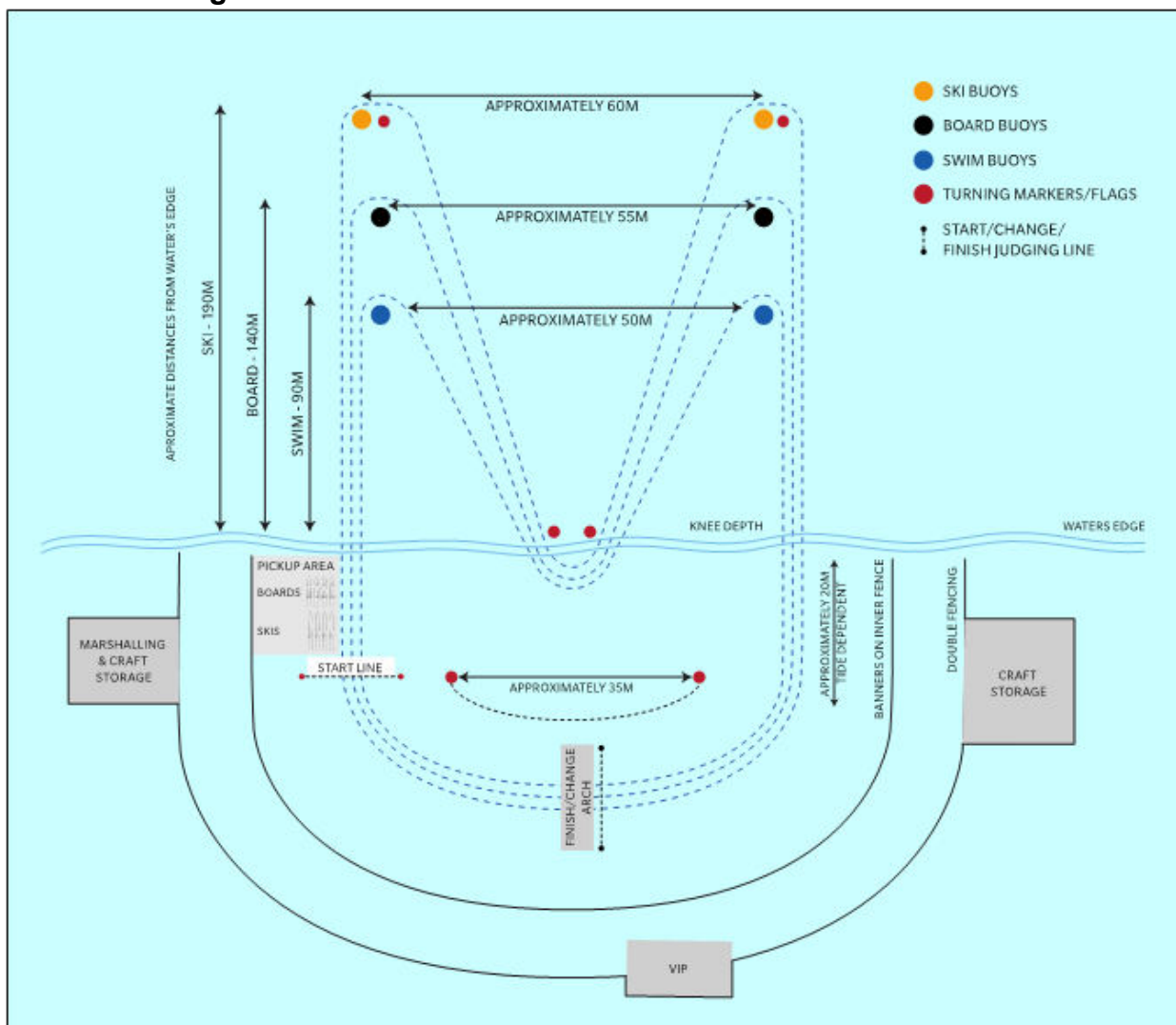
3.8.5 Kontakt mit dem Board

Die Wettkämpfer müssen bis einschließlich der letzten Boje in Kontakt mit dem Surfski oder Board sein. Ein Wettkämpfer wird nicht disqualifiziert, wenn er den Kontakt zum Board oder Surfski auf dem Rückweg von der letzten Boje verliert. Die Wettkämpfer können den Kontakt auf dem Hinweg verlieren, ohne bestraft zu werden, vorausgesetzt, sie finden das Board wieder und umrunden die letzte Wendeboje jeder Etappe in Kontakt mit dem Board und beenden den Kurs.

3.8.6 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den Regeln in S4-1 bis 4-3 führen die folgenden Verhaltensweisen zur Disqualifikation: Nichteinhaltung des Kurses wie definiert und beschrieben (DQ12).

3.8.7 Kursdiagramm



3.9 Ocean M Lifesaver Relay

3.9.1 Beschreibung

Die Ocean M Lifesaver-Staffel ist eine Variante des Ocean M-Wettbewerbs.

Abgesehen von den in diesem Abschnitt genannten Unterschieden sind die Bedingungen und Regeln die gleichen wie bei der Ozean-M-Staffel.

Anmerkung: Der erste Wettkämpfer muss die Laufstrecke absolvieren, der zweite Wettkämpfer die Schwimmstrecke, der dritte Wettkämpfer das Board und der letzte Wettkämpfer muss die Skistrecke absolvieren und laufen, um den Wettkampf am Zielbogen (oder den Flaggen) am Strand zu beenden.

Mixed Variante: Es besteht jedes Team aus zwei männlichen und zwei weiblichen Teilnehmern. Vor Beginn des Wettkampfes wird ein einziger Wahlgang durchgeführt, um die Geschlechter für die einzelnen Etappen des Wettkampfes zu bestimmen.

3.9.2 Die Strecke

Die Strecke verläuft wie in der folgenden Abbildung dargestellt.

Der Wettkampf beginnt mit einer 500 m langen Laufstrecke, die von der Start-/Wechsel-/Ziellinie am Zielbogen bis zu einem Punkt auf der anderen Seite des Strandes in 125 m Entfernung führt, wobei der Läufer im Uhrzeigersinn zwei Stangen umrundet und zum Zielbogen zurückkehrt. Der Läufer umrundet im Uhrzeigersinn die zwei Stangen am Zielbogen, wiederholt dann die Strecke und klatscht den Schwimmer ab, der auf der Zielseite der Start-/Wechsel-/Ziellinie warten muss.

Hinweis: Es liegt im Ermessen des Teilnehmers, auf der Laufstrecke Schuhe zu tragen.

Der Wechsel zwischen den Wettkämpfern der Ocean M Lifesaver-Staffel erfolgt in einer Zone zwischen der Start-/Wechsel-/Ziellinie und einer Linie etwa 5 m vor dem Zielbogen. Es liegt im Ermessen des Teams, ob der abgehende Wettkämpfer mit den Füßen auf der Start-/Wechsel-/Ziellinie steht oder sich auf der Zielbogenseite der Start-/Wechsel-/Ziellinie innerhalb der Wechselzone befindet. Der Abschlag muss innerhalb dieser Zone erfolgen.

Hinweis: Die Hand des abgehenden Wettkämpfers darf auf die ankommende Seite der Start-/Wechsel-Ziellinie reichen, um den Abschlag vorzunehmen, aber die Füße des Wettkämpfers müssen sich zum Zeitpunkt des Abschlags auf oder innerhalb eines der Enden der Wechselzone befinden.

Das Rennen wird dann wie beim Ocean M fortgesetzt, mit der Ausnahme, dass die Abschlüsse von Schwimmer zu Board- Paddler zu Ski-Paddler wie oben beschrieben erfolgen.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der Skipaddler die Skistrecke beendet hat und die erste Strandmarkierung sowie die Start-/Wechsel-/Ziellinie passiert hat.

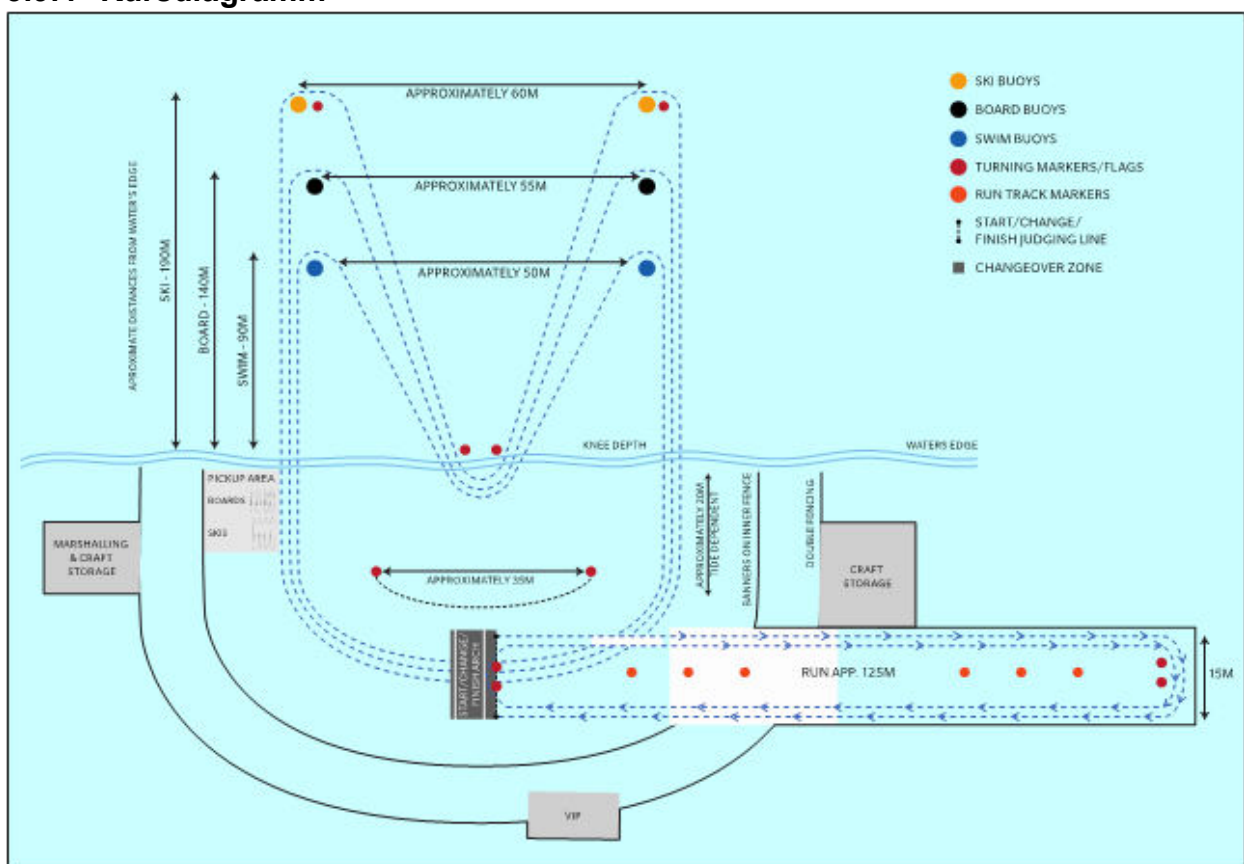
Hinweis: Wenn die Entfernung der Schwimmboje vom Ufer mehr als 90 m beträgt, kann das Veranstaltungskomitee entscheiden, die beiden Board-Bojen für das Schwimmen zu verwenden. In diesem Fall dürfen die Teilnehmer keine M-Schwimmstrecke absolvieren, sondern müssen um die beiden Board-Bojen herumschwimmen, ohne zum Strand zurückzukehren, und dann die "M"-Board-Strecke beginnen.

Anmerkung: Sollte es nicht möglich sein, eine geeignete M-förmige Wasserstrecke zu schwimmen, kann das Veranstaltungskomitee alternativ auch entscheiden, den traditionellen Oceanman/Oceanwoman für die Wasseretappen der Veranstaltung zu verwenden, während die Strandstrecke für die Veranstaltung beibehalten wird.

3.9.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den Regeln in S4-1 bis 4-3 führen die folgenden Verhaltensweisen zur Disqualifikation: Nichteinhaltung des Kurses wie definiert und beschrieben (DQ12).

3.9.4 Kursdiagramm



3.10 Beach Flags

3.10.1 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 Wettkämpfer 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 muss 90 Grad zur Startlinie sein.

Hinweis: Wettkämpfer können ihren Startbereich flachklopfen, abflachen und komprimieren. Die Wettkämpfer 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 Wettkämpfer müssen die Anweisungen der Kampfrichter befolgen. Ein Wettkämpfer, der eine unangemessene Verzögerung zu Beginn der Veranstaltung verursacht, kann bestraft werden (DQ8).

3.10.2 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.

3.10.3 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 Wettkämpfer 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.

3.10.4 Der Start

Auf das Kommando „Competitors Ready“ müssen die Wettkämpfer 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 Wettkämpfer aufstehen, zu den Stäben (Beachflags) laufen und versuchen, sich einen Stab zu sichern.

3.10.5 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.

3.10.6 Startpositionen

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

3.10.7 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.

3.10.8 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.

3.10.9 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 Wettkämpfer 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.

3.10.10 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.

3.10.11 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.

3.10.12 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.

Bei Beach-Flag-Veranstaltungen muss ein Protest gegen einen Ausschluss innerhalb von 5 Minuten oder vor Beginn des nächsten Durchgangs einer Veranstaltung (je nachdem, was zuerst eintritt) eingelegt werden. Im Falle eines Protestes gegen einen Ausschluss vom Bewerb Beach Flag wird der Hauptwettkampfrichter den Protest unverzüglich prüfen, bevor er die Veranstaltung fortsetzt. Gegen Protestentscheidungen des Hauptwettkampfrichters bei Beachflag-Ausscheidungen ist kein Einspruch möglich.

Anmerkung 1: Der Hauptwettkampfrichter ist befugt, einen Protest gegen den Ausschluss von Wettkämpfern mit Beachflag direkt an einen Vertreter der Berufungsjury am Strand weiterzuleiten, um eine Entscheidung auf der Grundlage der oben beschriebenen Verfahren und Fristen zu treffen. In diesem Fall sind weder Unterlagen erforderlich noch ist eine Gebühr zu entrichten.

Anmerkung 2: Einem Wettkämpfer ist es gestattet, gegen eine Disqualifikationsentscheidung bei Beach-Flag-Veranstaltungen zu protestieren und/oder Berufung einzulegen, vorausgesetzt, dass die korrekten Verfahren, wie in diesem Regelwerk beschrieben, eingehalten werden.

3.10.13 Behinderung eines Wettkämpfers

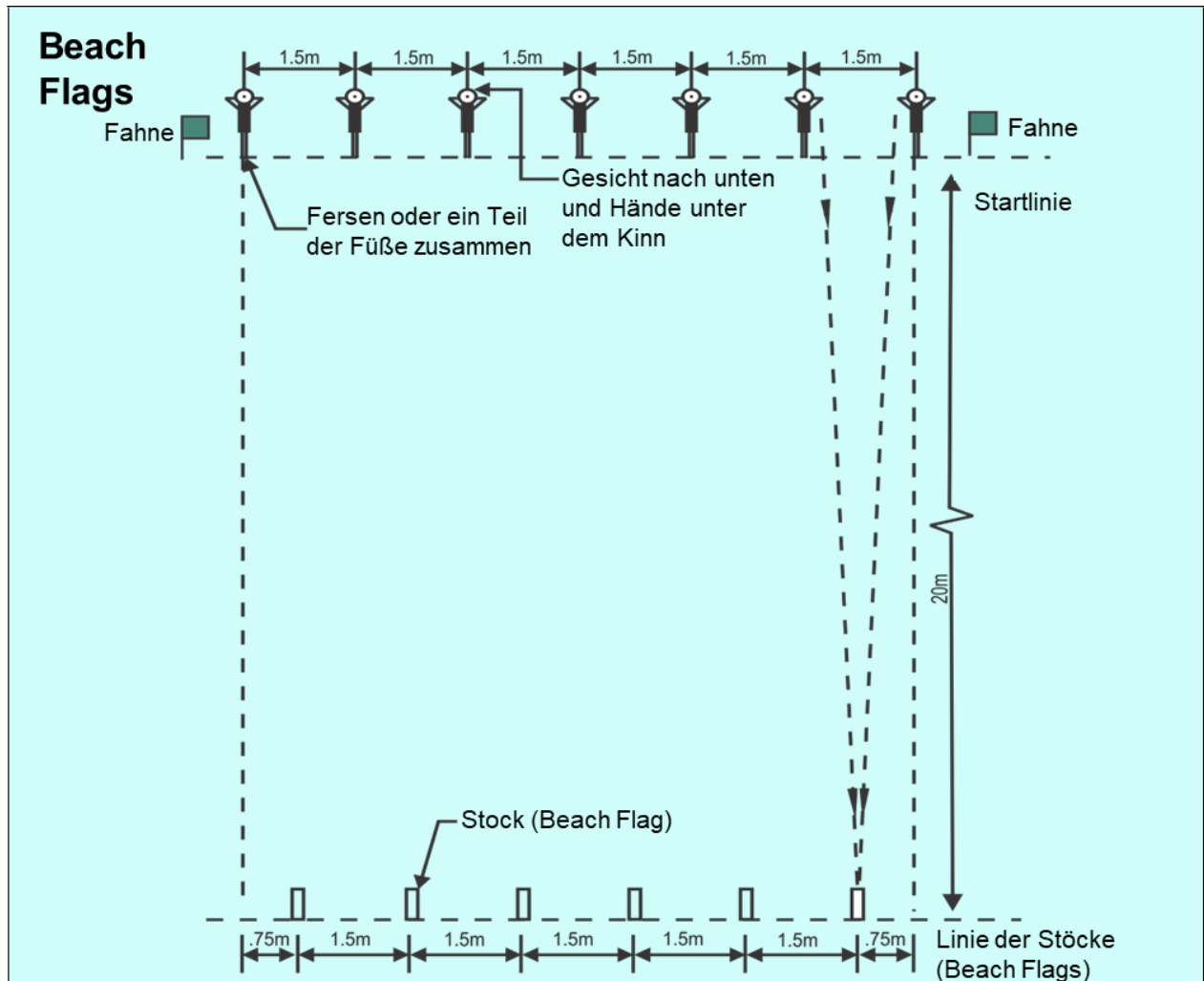
„Behinderung eines Wettkämpfers“ ist definiert als „die Verwendung von Händen, Armen, Füßen oder Beinen, um den Fortschritt eines anderen Wettkämpfers zu behindern“.

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).



3.11 Beach Sprint

3.11.1 Beschreibung

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

3.11.2 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.

3.11.3 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 Wettkämpfer 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.

3.11.4 Ausrüstung und Bekleidung

Siehe Anhang

Eine Badehaube ist zu tragen.

Beachflags werden als Staffelstab verwendet.

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

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

3.11.5 Beurteilung

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

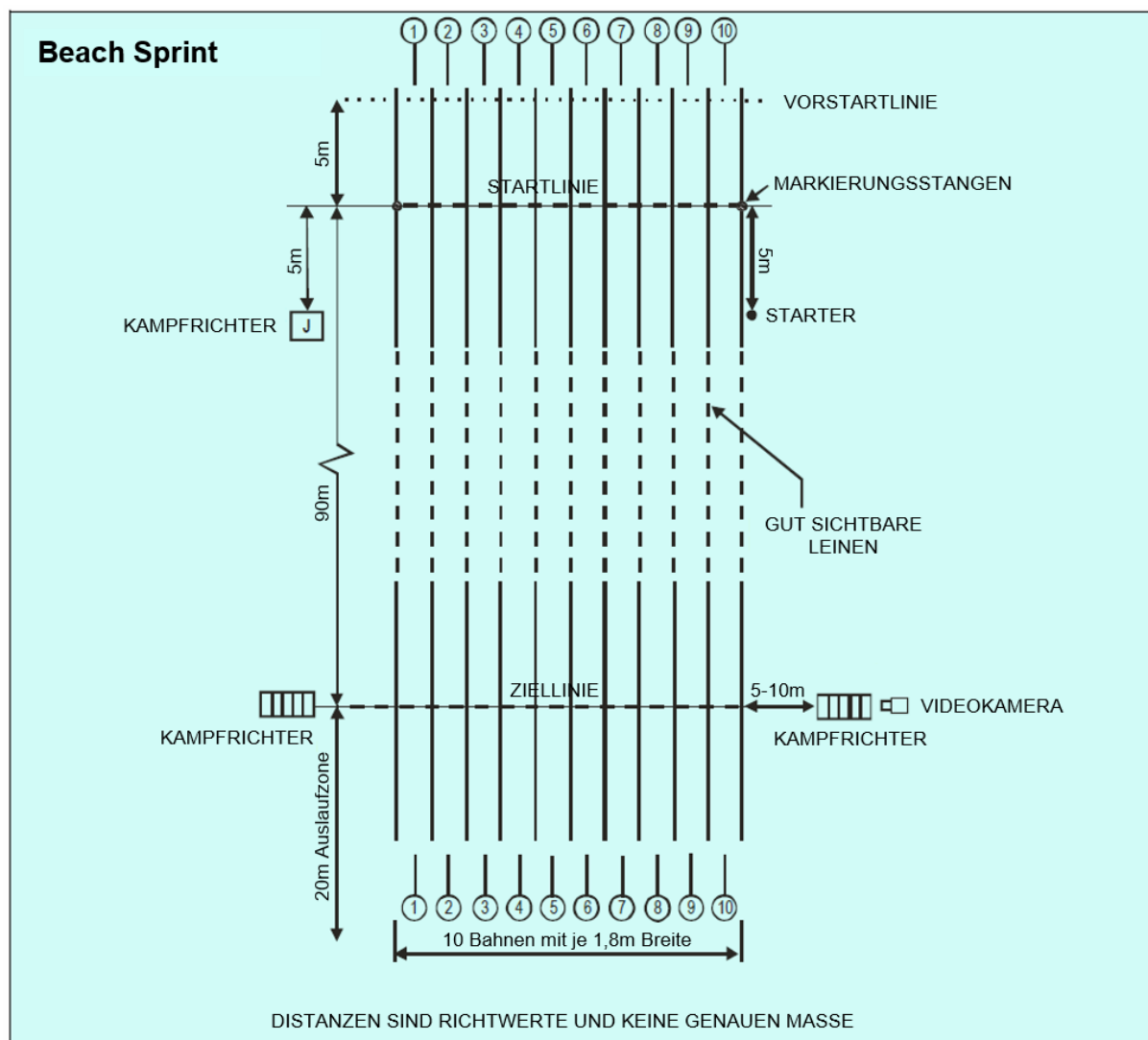
Zwei Kursrichter müssen ernannt werden, um sicherzustellen, dass die Wettkämpfer den Kurs wie beschrieben ausführen.

Einlafrichter 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.

3.11.6 Disqualifikation

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

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



3.12 Beach Relay

3.12.1 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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.

3.12.2 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 Wettkämpfer 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.

3.12.3 Der Kurs

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

3.12.4 Ausrüstung und Bekleidung

Siehe Anhang

Eine Badehaube ist zu tragen.

Beach Flags werden als Staffelstab verwendet.

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

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

3.12.5 Beurteilung/Umstellungen

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

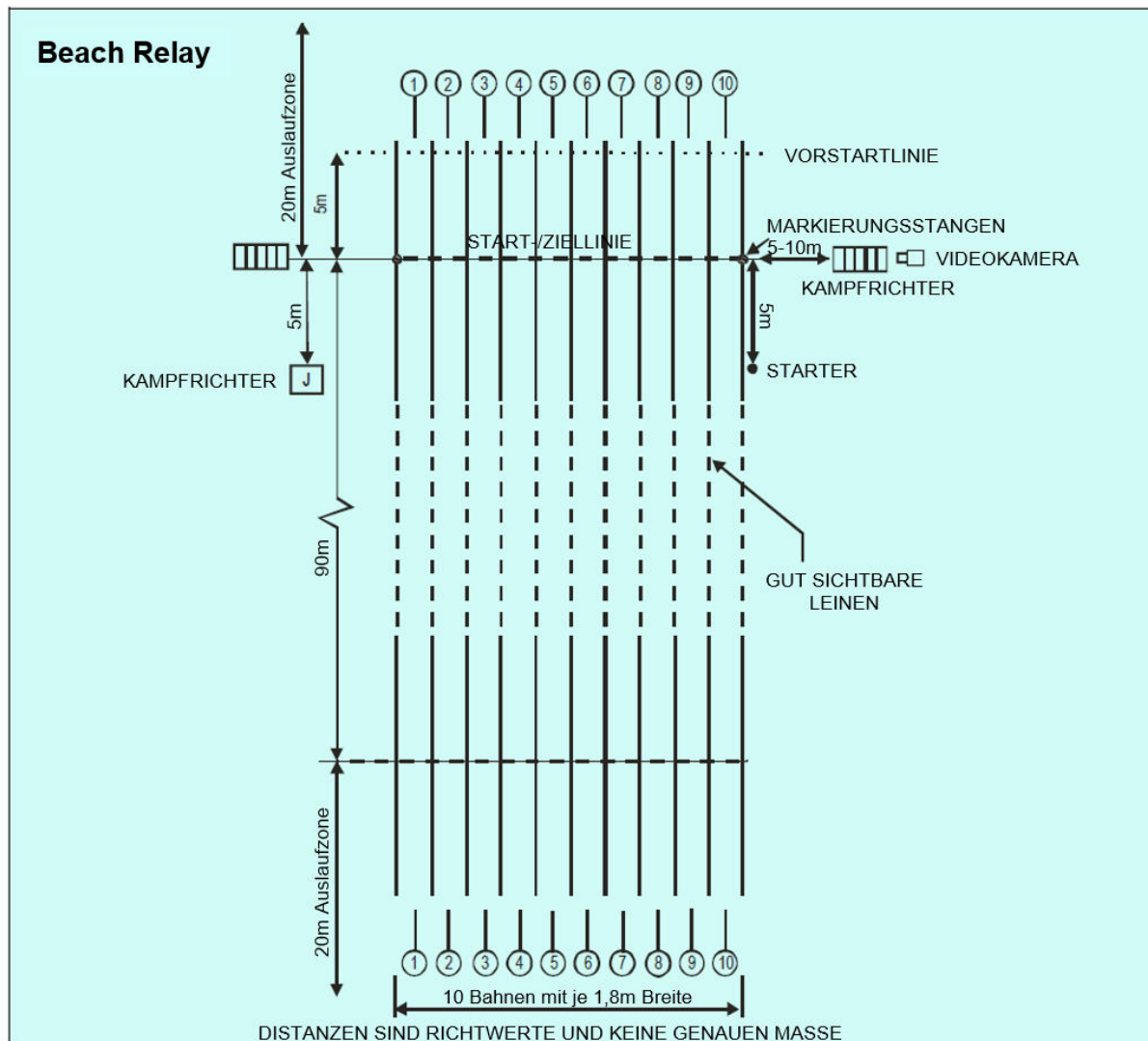
Kursrichter werden ernannt, um die Wechselzonen für Verstöße an jedem Ende während der Übergaben zu überprüfen.

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

3.12.6 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 Bewerbs

- 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. Staffelnbewerbe).
- d. Ein Team besteht aus 4 Wettkämpfern, von denen einer der Teamleiter ist.

4.2 Allgemeine Bedingungen

- a. Die Mannschaftsführer und die Wettkämpfer sind dafür verantwortlich, sich mit dem Wettkampfplan und den Regeln und Abläufen des Bewerbs 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 Wettkämpfern vorher nicht bekannt sind, im Sicherheitsbereich in deutscher Sprache bzw. in englischer Sprache bei Teilnahme von Gastmannschaften zur Verfügung gestellt werden.
- d. Die Wettkämpfer 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 Wettkämpfer müssen die Opfer mit Sorgfalt behandeln. Verbale und körperliche Gewalt ist unnötig und unangemessen.
- f. Die Wettkämpfer 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 Wettkämpfer wird bei Verlust seiner Kappe nach Beginn des Bewerbs nicht disqualifiziert, wenn trotzdem sichergestellt ist, dass die Kampfrichter zweifelsfrei feststellen können, dass dieser Wettkämpfer den Bewerb 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 Wettkämpfer an den Start gehen.
- b. Nach Absolvierung des Bewerbs können die Teams jedoch die nachfolgenden Teams beobachten.
- c. Den Teams im Sicherheitsbereich ist es nicht erlaubt, mit anderen als in diesem Bereich aufhältigen Personen zu kommunizieren. Alle Geräte, die eine solche Kommunikation ermöglichen könnten, sind in diesen Bereichen verboten.

4.4 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfern 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 Wettkämpfern 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer des Bewerbs gleich stattfinden.
- c. Den Wettkämpfern 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 Wettkämpfer können das gesamte Material und die Ausrüstung, die innerhalb der Wettkampfarena zur Verfügung stehen, verwenden. Wettkämpfer 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 Wettkämpfern 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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. Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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 Wettkämpfer die effektivsten Techniken für die Situation, ohne dabei ihr eigenes Leben in irgendeiner Art und Weise zu gefährden.
- m. Es ist wichtig, dass die Wettkämpfer ihre Absichten und Handlungen den Richtern deutlich zeigen.

4.11 Kampfrichter und Bewertung

- a. Für die Bewertung ist jedenfalls ein Hauptwettkampfrichter erforderlich, welcher den Gesamttablauf unter der Leitung jedes Teamleiters beurteilt. Dazu kommt zu jedem Schauspieler/Opfer ein eigener Kampfrichter.
- b. Für jeden Kampfrichter und für den Hauptwettkampfrichter 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 Wettkämpfern 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 Wettkämpfer insbesondere im Hinblick auf die Frage, welchem Opfer prioritär zu helfen ist, belohnen. Die Beurteilung der Wettkämpfer, welche Opfer Vorrang haben, hängt von der Art des Notfalls ab. Für Opfer, die sich im Wasser befinden, sollten die Wettkämpfer 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 Wettkämpfer 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
<p>Opfererkennung/Abstand Die Erkenntnis, dass es sich um einen schlechten Schwimmer handelt, der schnell zu retten ist Augenmerk auf: Sicheren Abstand des Retters</p>	
<p>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</p>	
<p>Kontrolle über das Opfer Effektive Kommunikation/Unterweisung des Opfers; Verwendung des Opfers für die Fürsorge eines weiteren Opfers (warm/sicher)</p>	
<p>Bergung Auf die Sicherheit achten bei der Bergung Augenmerk auf: Entsprechende Bergung je nach Größe und Stärke des Retters</p>	
<p>Pflege und Nachsorge des Opfers Sichere Position weg von der Kante; Wärme und Schutz geben, sofern möglich; Sicherheit überwachen; laufende Rückversicherung</p>	
<p>Grobe Behandlung der Opfer abzüglich Punkte</p>	
<p>Gesamtpunkte:</p>	

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.

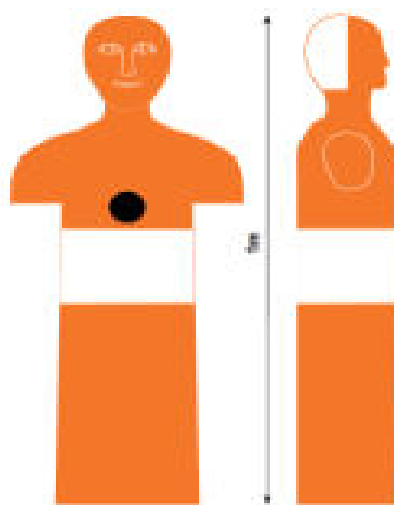
Für den Fall eines Materialdefekts sollte ausreichend Ersatzmaterial zur Verfügung stehen. Es ist der Jury zu jeder Zeit möglich, das Material der Wettkämpfer auf Konformität zu überprüfen, auch nach dem Wettkampfbeginn, Start bzw. Zieleinlauf.

5.1.2 Schwimmbecken mit Ausstattung

Pool-Rettungssportwettkämpfe werden auf 50/25 m langen Bahnen ausgetragen. Die Bahnbreite darf 2,50 m nicht überschreiten.

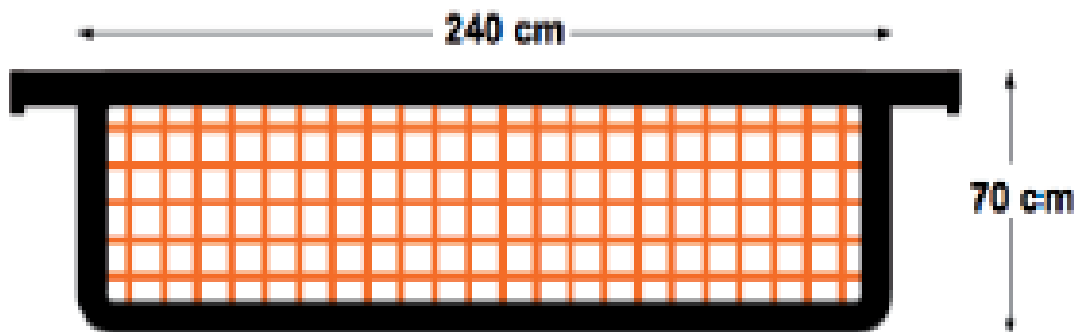
5.1.3 Rettungspuppe

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 Bruststring 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.

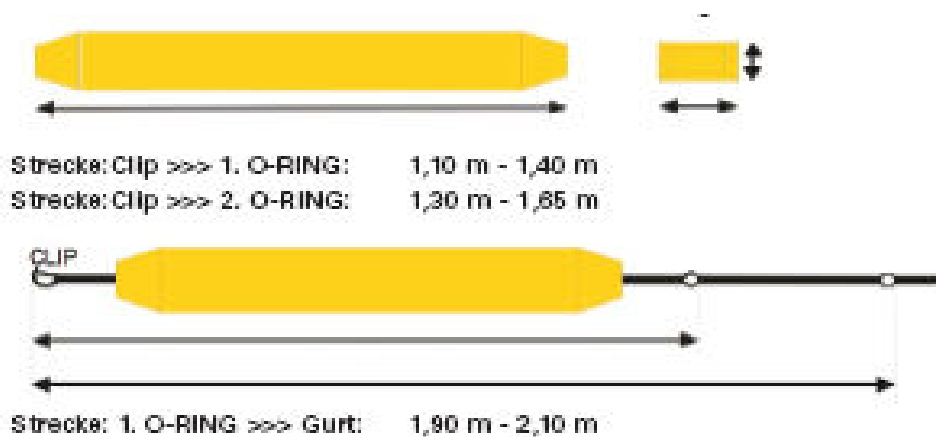
5.1.8 Gurtretter:

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 Herstellerempfehlung angebracht sein.