



Wettbewerbsbestimmungen

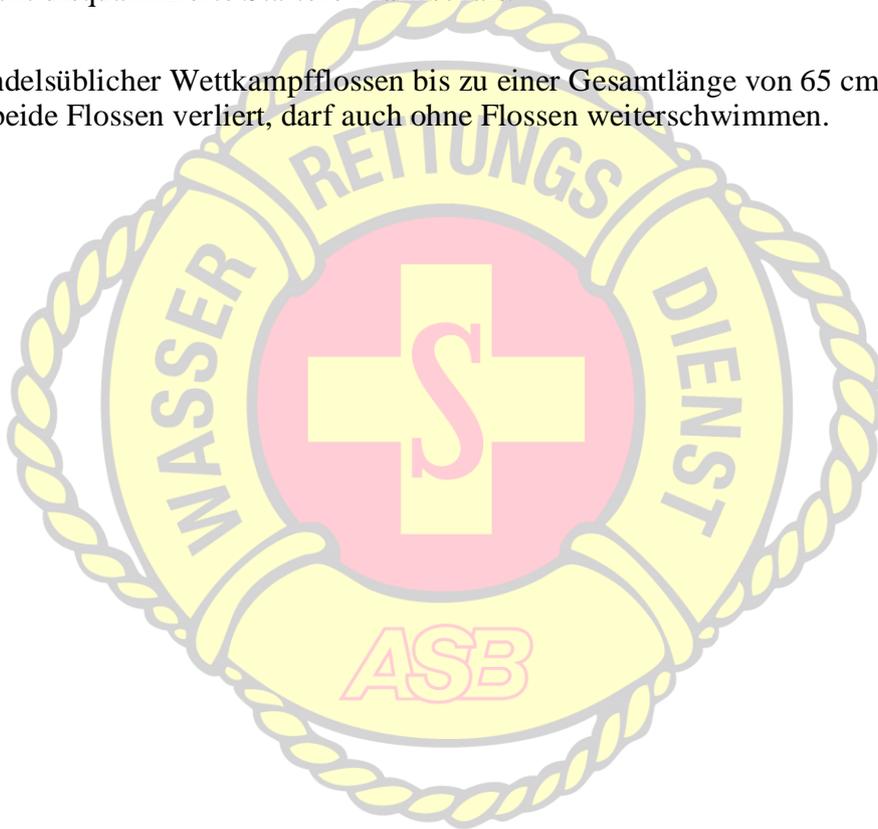
für die Landesmeisterschaften im Rettungsschwimmen
des ASB Landesverband Berlin e.V.

Allgemeine Bestimmungen

Die Schwimmdisziplinen werden nach den aktuell gültigen Bestimmungen des DSV * durchgeführt.

Bei nicht aufgeführten Verstößen gegen die Wettbewerbsbestimmungen behält sich das Schiedsgericht / Wettkampfleitung eine entsprechende Bewertung inkl. möglicher Disqualifikation des jeweiligen Wettkämpfers bzw. der jeweiligen Mannschaft vor. Disqualifikation heißt, in der betreffenden Disziplin erhält der Wettkämpfer / die Mannschaft 100 Fehlerpunkte mehr als der / die schlechteste, nicht disqualifizierte Starter / Mannschaft.

Der Einsatz handelsüblicher Wettkampfflossen bis zu einer Gesamtlänge von 65 cm ist zugelassen. Wer eine oder beide Flossen verliert, darf auch ohne Flossen weiterschwimmen.



*DSV - Deutscher Schwimm-Verband e.V.

Jugend / Juniorretter - Einzeldisziplinen

Erste Hilfe Theorie

Aufgabenstellung

Von allen Wettkämpfern sind 20 Fragen aus dem Bereich der Ersten Hilfe bzw. WRD-spezifische Fragen auf einem Fragebogen zu beantworten.

Durchführung

Die Wettkämpfer erhalten einen Antwortbogen. Am Prüfungsplatz liegt verdeckt oder verschlossen der Fragebogen. Auf Pfiff wird in den Fragebogen Einsicht genommen und die jeweilige Antwort im Antwortbogen angekreuzt bzw. schriftlich beantwortet.

Das Zeitlimit für die Beantwortung beträgt 20 min.

Wertung

Mit Fehlerpunkten wird bewertet, wer abschreibt, Antworten falsch ankreuzt bzw. falsch beantwortet oder sich vor dem Pfiff Einblick in den Fragebogen verschafft.

Zusatzbestimmungen

* Ein Kreis um ein bereits angekreuztes Kästchen hebt die Antwort wieder auf.

* Bei Ankreuzfragen können (entsprechend Instruktion des Fragebogens) mehrere Antworten richtig sein. Falsch angekreuzte Antworten führen zu vollen Fehlerpunkten für die jeweilige Frage.

Zusatzfehlerpunkte

- | | |
|--|------|
| - Wer abschreibt | 25 P |
| - Wer sich vor dem Anpfiff Einblick in den Fragebogen verschafft | 25 P |
| - Wer nach dem Abpfiff weiterschreibt | 25 P |

Erste Hilfe Praxis

Aufgabenstellung

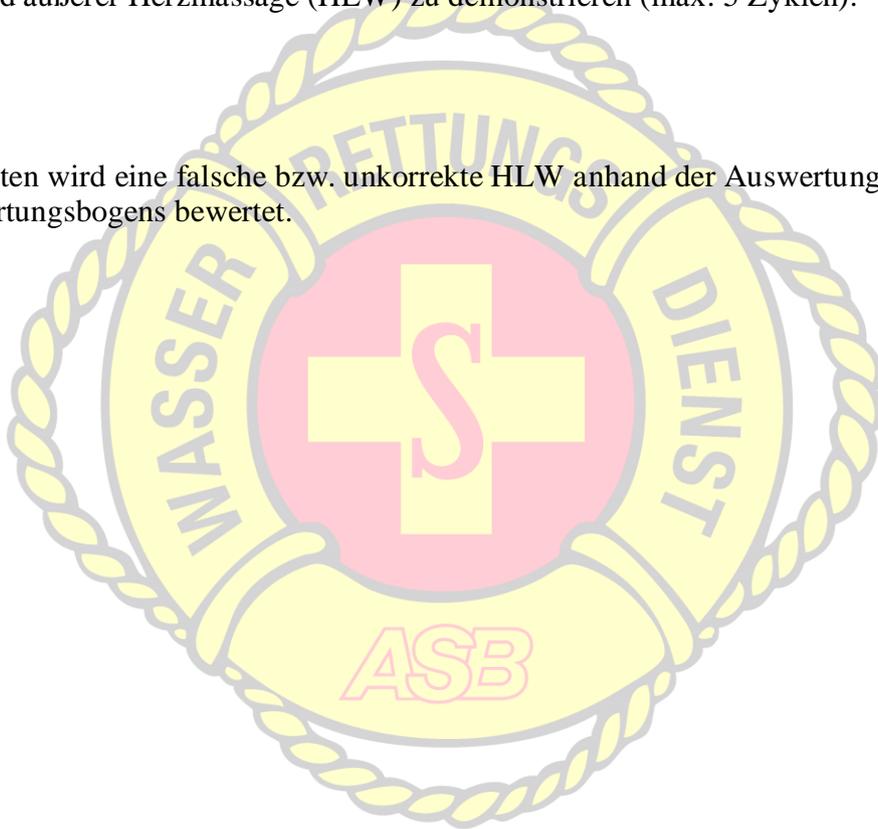
Von den Wettkämpfern ist eine HLW (nach den aktuell gültigen Guidelines des ASB Deutschland in Anlehnung an die ERC *) anhand eines Phantoms durchzuführen.

Durchführung

Die Wettkämpfer werden an ein Phantom geführt. Auf Pfiff ist eine 3-minütige Durchführung von Atemspende und äußerer Herzmassage (HLW) zu demonstrieren (max. 5 Zyklen).

Wertung

Mit Fehlerpunkten wird eine falsche bzw. unkorrekte HLW anhand der Auswertung des Phantoms und des Auswertungsbogens bewertet.



*ERC - European Resuscitation Council

50 m Hindernisschwimmen

Aufgabenstellung, Durchführung

Der Wettkämpfer startet nach dem Startsignal ohne Flossen und schwimmt 50 m Freistil. Dabei durchtaucht er das sich in der Mitte der Bahn befindliche Hindernis. Die Hindernisse werden in einer Linie über alle Bahnen in Höhe der 25m-Marke jeweils im rechten Winkel an den Trennleinen auf der Wasserlinie befestigt.

Hinweis: Die Hindernistiefe beträgt 70cm

Wertung

Die Zeitwerte werden in Fehlerpunkte umgerechnet. Zusätzliche Strafpunkte können bei Verstoß gegen die Durchführungsbestimmungen gegeben werden.

Zusatzbestimmungen

- nach dem Start muss vor und hinter dem Hindernis mindestens einmal mit dem Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen werden
- Abstoßen vom Beckenboden beim Durchtauchen des Hindernisses ist erlaubt
- Überschwimmt ein Wettkämpfer das Hindernis, kehrt jedoch über oder unter dem Hindernis zurück und durchtaucht es im Anschluß bestimmungsgemäß, so kann er die Wettkampfdisziplin ohne Ahndung eines Verstoßes fortsetzen.

Punkteverteilung

25,0 s	0 P
ab 25,1 s bis 30,0 s für jede 0,1 s	1 P
ab 30,1 s bis 35,0 s für jede 0,2 s	1 P
ab 35,1 für jede 0,3 s	1 P

Beispiel	28,2 s = 32 P
	29,4 s = 44 P
	41,3 s = 96 P
	44,6 s = 107 P

Zusatzstrafpunkte

- 1. Fehlstart = Start ist gültig (Verursacher je 30 P)
- Nichtauftauchen vor oder hinter dem Hindernis je 25 P
- Nichtuntertauchen des Hindernisses 50 P

100 m Retten mit Flossen

Aufgabenstellung und Durchführung

Der Wettkämpfer befindet sich mit angelegten Schwimmflossen auf dem Startblock. Auf das Startzeichen schwimmt er 50 m Freistil und ertaucht auf seiner Bahn an der Wende einen in etwa 1,80 m Tiefe liegenden Tauchstein bzw. eine Plasteflasche in ähnlicher Größe des Tauchsteins (nachfolgend als Gegenstand bezeichnet). Der ertauchte Gegenstand aus dem Behälter wird 50 m in Rückenlage bis zum Ziel transportiert. Der ertauchte Gegenstand ist in Höhe der Brust mindestens mit einer Hand zu halten, der andere Arm kann zur Unterstützung der Schwimmbewegung eingesetzt werden. Zeitnahme erfolgt, wenn mit einer Hand an der Beckenwand angeschlagen wird und sich der Gegenstand in der anderen Hand des Wettkämpfers befindet. Bei Verlust des Gegenstandes - bei der Ablage oder beim Transport - muss dieser ertaucht werden, erst dann kann der Wettkampf fortgesetzt werden bzw. der Zielanschlag erfolgen.

Wertung

Die geschwommenen Zeitwerte werden in Fehlerpunkte umgerechnet. Zusätzliche Strafpunkte können bei Verstoß gegen die Durchführungsbestimmungen gegeben werden.

Punkteverteilung

1 : 00,0 min	0 P
ab 1 : 00,1 min bis 1 : 10,0 für jede 0,2s	1 P
ab 1 : 10,1 min bis 1 : 19,9 für jede 0,3 s	1 P
ab 1 : 20,0 min für jede 0,5 s	1 P

Beispiel	1 : 02,7 = 14 P
	1 : 17,4 = 75 P
	1 : 17,6 = 76 P
	1 : 22,3 = 88 P

Zusatzstrafpunkte

- 1. Fehlstart = Start ist gültig (Verursacher je 30 P)
- Wird der Gegenstand nicht mindestens mit einer Hand gehalten 10 P
- Wird der Gegenstand nicht in Höhe der Brust gehalten 10 P

Rettungsballzielwurf

Aufgabenstellung

Mit fünf möglichen Würfungen ist dreimal das Zielquadrat (1,50 m Kantenlänge) zu treffen. Die Vorderkante des Zielquadrates ist für die **Jugend 8m**, für den **Juniorretter 6,5m** von der Abwurfstelle entfernt. Die Wurfzeit beträgt max. 1 min.

Durchführung

Der Wettkämpfer steht an der Abwurfstelle. Der Ball liegt auf dem Boden, die Leine befindet sich aufgeschossen in der Hand bzw. auf dem Unterarm. Nach Aufruf des Kampfrichters meldet der Teilnehmer "Fertig", auf Pfiff folgt der Beginn des Werfens, die Leine läuft aus der Hand bzw. vom Unterarm.

Jeder Ball, der im Quadrat auftrifft oder von der Quadratbegrenzung in oder aus dem Quadrat springt (Linie gleich Treffer) zählt als Treffer. Jeder Ball, der vor oder neben dem Quadrat auf dem Wasser auftrifft und anschließend an oder in das Quadrat springt, ist kein Treffer. Der Wettkampf wird vor dem 5. Wurf beendet, wenn der Rettungsball dreimal in das Quadrat getroffen hat. Ansonsten sind 5 Würfe zu absolvieren. Nach dem letzten Wurf ist der Ball zurückzuziehen.

Wertung

Fehlwürfe werden mit Fehlerpunkten bewertet.

Zusatzbestimmungen

- Ein Probewurf ist erlaubt
- Die Abwurfstelle darf vor dem Abpfiff nicht verlassen werden
- Gewertet werden nur Treffer, die vor dem Abpfiff auf dem Wasser landen
- Die Wurfleine darf nur am Leinenende fixiert werden
- Die Wurfleine muss nur zum ersten Wurf aufgeschossen sein
- Wird der Rettungsball durch das Quadrat gezogen, gilt das als Treffer
- Werden bei Nichterreichen von drei Treffern weniger als fünf Würfe durchgeführt, so gelten diese fehlenden Würfe als Fehlwürfe.

Punkteverteilung

- | | |
|---|------|
| - Für jeden Ball, der hinter dem Quadrat landet und anschließend durch das Quadrat gezogen wird | 2 P |
| - Bei einem Fehlwurf | 5 P |
| - Bei zwei Fehlwürfen | 10 P |
| - Bei drei Fehlwürfen | 25 P |
| - Bei vier Fehlwürfen | 50 P |

- Bei fünf Fehlwürfen 100 P
- erster Wurf nicht aus offener Hand 10 P
- Verlassen oder Übertreten der Abwurfstelle:
 - beim ersten Mal
 - bei jedem weiteren MalMahnung
- Unerlaubtes Fixieren der Leine je Wurf 5P
- mehr als ein erlaubter Probewurf je Wurf 5P

Wertungszeichen: T = Treffer / D = durchgezogener Treffer / X = Fehlwurf



Jugend / Juniorretter - Mannschaftsdisziplinen

4 x 100 m Retten mit Gurt und Leine

Aufgabenstellung

Retten von Personen mit Leine und Gurt

Durchführung

Die Gurtleine wird von einem Schwimmer der Mannschaft ausgeschwommen.

Der Startschwimmer steht hinter dem Startblock, unmittelbar seitlich neben ihm liegen die Flossen und der Rettungsgurt. Die anderen 3 Staffelmittglieder stehen mindestens 1m hinter dem Startschwimmer.

Auf das Startzeichen legt der Startschwimmer den Gurt und die Flossen ohne fremde Hilfe an. Jedes Staffelmittglied schwimmt die ersten 50 m Freistil und ertaucht in seiner Bahn einen Gegenstand aus einem Behälter in etwa 1,80 m Tiefe. Beim Auftauchen gibt er ein deutliches Handzeichen zum Zurückziehen. Der Wettkämpfer wird nun zum Startplatz zurückgezogen. Er kann dieses Zurückziehen durch Beinbewegungen unterstützen und muss den Gegenstand mit 2 Händen vor der Brust bis ca. 5 m vor dem Ziel halten. Zum Staffelwechsel ist der Gegenstand einem Staffelmittglied zu übergeben. Dieses legt ihn in einen Behälter, der rechts neben dem Startblock steht. Erst nach Übergabe des Gegenstandes erfolgt die Übergabe des Rettungsgurtes und der Wechsel. Alle Staffelmittglieder (einschl. des Startschwimmers) starten stehend vom Startblock. Es dürfen max. 2 Wettkämpfer den Gurt ziehen, ein Wettkämpfer muss den Gurt ständig führen.

Die Zeitnahme erfolgt, wenn der 4. Starter mit einer Hand an die Beckenwand anschlägt, einen Gegenstand in der Hand hält und sich 3 Gegenstände im Korb befinden.

Allgemeine Hinweise

- Erkennt ein für diesen Wettkampf eingesetzter Kampfrichter beim Zurückziehen eines Teilnehmers eine Unfallgefahr, so ist er verpflichtet, durch Pfiff oder Ruf den Wettkampf zu unterbrechen.
- Das Ziehen ist aus Sicherheitsgründen nur aus dem Stand gestattet.
- Bei Verlust des Gegenstandes beim Wechsel oder beim Transport ist dieser von dem im Rennen befindlichen Wettkämpfer zu ertauchen.
- Beim Zurückziehen muss sich der Kopf des Wettkämpfers sichtbar über der Wasseroberfläche befinden.
- Das Tragen von Handschuhen ist während des Ziehens der Leine gestattet.
- Der Leinenführer darf nicht mitziehen.

Wertung

Die Zeitwerte werden in Fehlerpunkte umgerechnet. Zusätzliche Strafpunkte können bei Verstoß gegen die Durchführungsbestimmungen gegeben werden.

Punkteverteilung

3 : 30,0 min 0 P
ab 3 : 30,1 min für jede 0,1 s 1 P

Beispiel 3 : 51,1 = 211 P
4 : 01,9 = 319 P

Zusatzstrafpunkte

- 1. Fehlstart = Start ist gültig; Verursacher je 30 P
- 1. mal Ziehen nicht aus dem Stand Ermahnung und 30 P
- 2. mal Ziehen nicht aus dem Stand Disqualifikation
- Ertaucht ein Schwimmer den Gegenstand auf einer anderen Bahn und transportiert ihn 50 P
- 1. mal keine Leinenführung Ermahnung und 30 P
- 2. mal keine Leinenführung Disqualifikation
- Liegen beim Zielanschlag keine 3 Gegenstände im Korb, je fehlender Gegenstand 50 P
- Hat der 4. Schwimmer beim Zielanschlag keinen Gegenstand in der Hand 50 P
- Wird der Gegenstand nicht mit beiden Händen vor der Brust gehalten je 10 P
- Ist der Kopf des Schwimmers während er gezogen wird auf einer Strecke von mehr als 5m unter Wasser: erfolgt Ermahnung und 25 P
- Startet einer der Schwimmer nicht stehend über den Startblock je 20 P

Rettungsstaffel

Aufgabenstellung

Schwimmen mit und ohne Hilfsmittel und Retten einer Person

Durchführung

Der erste Schwimmer schwimmt Brust bis zur 25-Metermarke und verbleibt dort im Wasser, sich mit einer Hand an der 25-Metermarke festhaltend. Der zweite Schwimmer muss sich bei Anschlag des ersten Schwimmers im Wasser an der 25-Metermarke befinden und darf sich nur mit einer Hand an der Luftmatratze festhalten. Er schwimmt nach sichtbarem Anschlag des ersten Schwimmers 25 m auf der Luftmatratze. Nach Anschlag des zweiten Schwimmers am Beckenrand starten Schwimmer 3 und 4 vom Wasser aus mit einem Rettungsring. Der Rettungsring ist ständig von mindestens einem Schwimmer zu führen. Der Schwimmer 1 ist von den Schwimmern 3 und 4 bei der 25-Metermarke aufzunehmen und zum Ziel zu transportieren.

Schwimmer 1 muss sich - in Zielrichtung gesehen - in Rückenlage im Rettungsring befinden. Beide Hände liegen dabei auf dem Ring auf. Zeitnahme erfolgt, wenn Schwimmer 3 oder 4 am Beckenrand anschlägt.

Schwimmer 3 und 4 haben den Ring beim Transport von Schwimmer 1 ständig zu führen.

Wertung

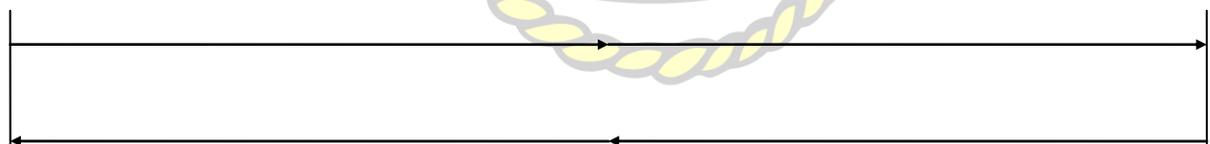
Die Zeitpunkte werden in Fehlerpunkte umgerechnet. Zusätzliche Strafpunkte können bei Verstoß gegen die Durchführungsbestimmungen gegeben werden.

Start

1.Schwimmer 25m

2. Schwimmer mit Matratze im Wasser

2. Schwimmer mit Matratze



3.+4. Schwimmer mit Ring
und Schwimmer 1 im Ring

1. Schwimmer im Wasser
3.+4. Schwimmer mit Ring

3.+4. Schwimmer im
Wasser mit Ring

Ziel

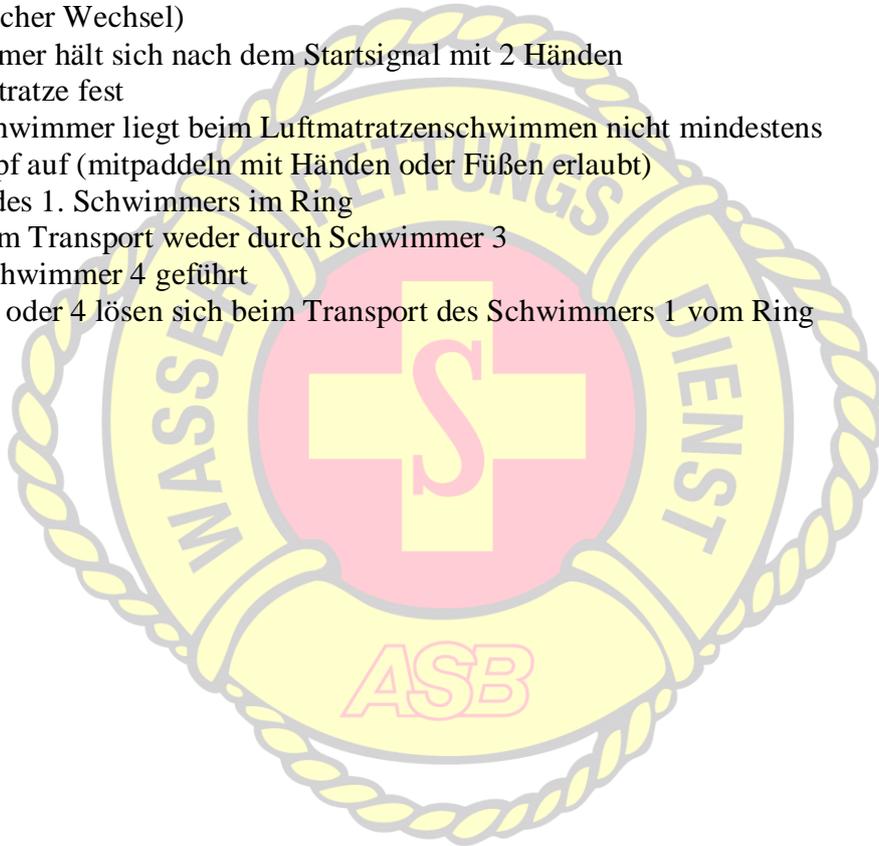
Punkteverteilung

1 : 20,0 min	0 P
ab 1 : 20,1 bis 1 : 35,0 für jede 0,1 s	1 P
ab 1 : 35,1 für jede 0,5 s	1 P

Beispiel	1 : 30,1 = 101 P
	1 : 41,5 = 163 P

Zusatzstrafpunkte

- 1. Fehlstart = Start ist gültig, Verursacher je 30 P
- Frühstart (falscher Wechsel) je 10 P
- der 2. Schwimmer hält sich nach dem Startsignal mit 2 Händen an der Luftmatratze fest 10 P
- der zweite Schwimmer liegt beim Luftmatratzenschwimmen nicht mindestens mit dem Rumpf auf (mitpaddeln mit Händen oder Füßen erlaubt) 25 P
- falsche Lage des 1. Schwimmers im Ring 10 P
- Ring wird beim Transport weder durch Schwimmer 3 noch durch Schwimmer 4 geführt 5 P
- Schwimmer 3 oder 4 lösen sich beim Transport des Schwimmers 1 vom Ring 10 P



Erwachsene - Einzeldisziplinen

Erste Hilfe Theorie

Aufgabenstellung

Von allen Wettkämpfern sind 20 Fragen aus dem Bereich der Ersten Hilfe bzw. WRD-spezifische Fragen auf einem Fragebogen zu beantworten.

Durchführung

Die Wettkämpfer erhalten einen Antwortbogen. Am Prüfungsplatz liegt verdeckt oder verschlossen der Fragebogen. Auf Pfiff wird in den Fragebogen Einsicht genommen und die jeweilige Antwort im Antwortbogen angekreuzt bzw. schriftlich beantwortet. Das Zeitlimit für die Beantwortung beträgt 20 min.

Wertung

Mit Fehlerpunkten wird bewertet, wer abschreibt, Antworten falsch ankreuzt bzw. falsch beantwortet oder sich vor dem Pfiff Einblick in den Fragebogen verschafft.

Zusatzbestimmungen

* Ein Kreis um ein bereits angekreuztes Kästchen hebt die Antwort wieder auf.

* Bei Ankreuzfragen können (entsprechend Instruktion des Fragebogens) mehrere Antworten richtig sein. Falsch angekreuzte Antworten führen zu vollen Fehlerpunkten für die jeweilige Frage.

Zusatzfehlerpunkte

- | | |
|--|------|
| - Wer abschreibt | 25 P |
| - Wer sich vor dem Anpfiff Einblick in den Fragebogen verschafft | 25 P |
| - Wer nach dem Abpfiff weiterschreibt | 25 P |

Erste Hilfe Praxis

Aufgabenstellung

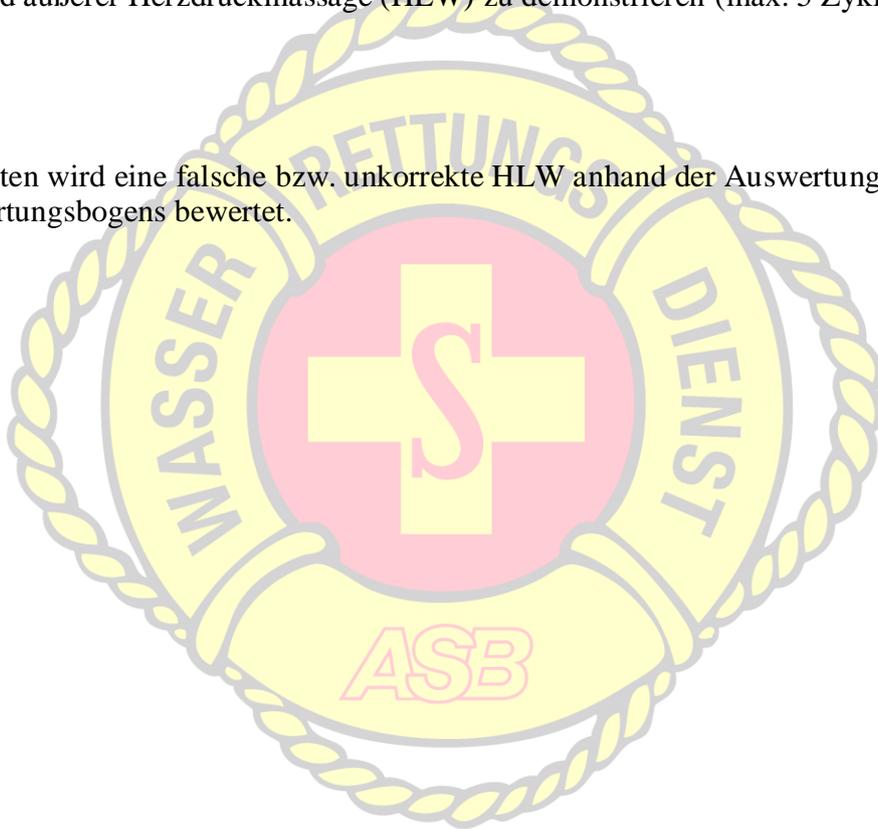
Von den Wettkämpfern ist eine HLW (nach den aktuell gültigen Guidelines des ASB Deutschland in Anlehnung an die ERC *) anhand eines Phantoms durchzuführen.

Durchführung

Die Wettkämpfer werden an ein Phantom geführt. Auf Pfiff ist eine 3-minütige Durchführung von Atemspende und äußerer Herzdruckmassage (HLW) zu demonstrieren (max. 5 Zyklen).

Wertung

Mit Fehlerpunkten wird eine falsche bzw. unkorrekte HLW anhand der Auswertung des Phantoms und des Auswertungsbogens bewertet.



*ERC – European Resuscitation Council

50 m Retten

Aufgabenstellung, Durchführung

Der Wettkämpfer startet vom Startblock ohne Flossen und taucht (ohne zwischenzeitliches Luft holen) bis zur in ca. 18-20 m Entfernung und ca. 1,80 m Tiefe liegenden Rettungspuppe. Diese holt er unmittelbar (auftauchen bis zur 25m Marke) an die Oberfläche, um mit dieser im Achselgriff oder Kopfgriff die restliche Wettkampfdistanz zurückzulegen. Dabei darf das Gesicht der Puppe nicht für mehr als fünf aufeinanderfolgende Sekunden unter der Wasseroberfläche sein.

Wertung

Die Zeitwerte werden in Fehlerpunkte umgerechnet. Zusätzliche Strafpunkte können bei Verstoß gegen die Durchführungsbestimmungen gegeben werden.

Punkteverteilung

0 : 35,0 min	0 P
ab 0 : 35,1 min bis 0 : 45,0 min für jede 0,1 s	1 P
ab 0 : 45,1 min bis 0 : 55,0 min für jede 0,2 s	1 P
ab 0 : 55,1 min für jede 0,3 s	1 P

Beispiel	0 : 43,2 min = 82 P
	0 : 47,5 min = 113 P
	0 : 47,6 min = 113 P
	0 : 57,6 min = 159 P

Zusatzstrafpunkte

- 1. Fehlstart = Start ist gültig, Verursacher	je 30 P
- Gesicht der Puppe für mehr als 5 s unter Wasser	einmalig 20 P
- Anderer Schleppgriff als vorgeschrieben	25 P
- Luftholen zwischen Startsprung und Hochholen der Puppe	50 P
- kein erkennbares Tauchen	50P

200 m Retten mit Flossen

Aufgabenstellung, Durchführung

Der Wettkämpfer befindet sich mit angelegten Schwimmflossen auf dem Starblock. Auf das Startzeichen schwimmt er 150 m in Freistil und ertaucht auf seiner Bahn an der Wende einen in etwa 1,80 m Tiefe liegenden Tauchstein bzw. eine Plasteflasche in der Größe des Tauchsteins (nachfolgend als Gegenstand bezeichnet). Der ertauchte Gegenstand aus dem Behälter wird 50 m in Rückenlage bis zum Ziel transportiert. Er ist in Höhe der Brust mindestens mit einer Hand zu halten, der andere Arm kann zur Unterstützung der Schwimmbewegung eingesetzt werden. Zeitnahme erfolgt, wenn mit einer Hand am Beckenrand angeschlagen wird und sich der Gegenstand in der anderen Hand des Wettkämpfers befindet. Bei Verlust des Gegenstandes - bei der Ablage oder beim Transport - muss dieser wieder ertaucht werden, erst dann kann der Wettkampf fortgesetzt werden bzw. der Zielanschlag erfolgen.

Wertung

Die geschwommenen Zeitwerte werden in Fehlerpunkte umgerechnet. Zusätzliche Strafpunkte können bei Verstoß gegen die Durchführungsbestimmungen gegeben werden.

Punkteverteilung

2 : 00,0 min	0 P
ab 2 : 00,1 min bis 2 : 45,0 für jede 0,5 s	1 P
ab 2 : 45,1 min für jede 1 s	1 P

Beispiel	2 : 14,6 = 30 P
	2 : 26,9 = 54 P
	2 : 48,6 = 94 P

Zusatzstrafpunkte

- 1. Fehlstart = Start ist gültig, Verursacher je 30 P
- Wird der Gegenstand nicht mindestens mit einer Hand gehalten 10 P
- Wird der Gegenstand nicht in Höhe der Brust gehalten 10 P
- Falsche Wende 10 P

Rettungsballzielwurf

Aufgabenstellung

Mit fünf möglichen Würfen ist dreimal das Zielquadrat (1,50 m Kantenlänge) zu treffen. Die Vorderkante des Zielquadrates ist 13 m (Männer) und 10,5 m (Frauen) von der Abwurfstelle entfernt. Die Wurfzeit beträgt max. 1 min.

Durchführung

Der Wettkämpfer steht an der Abwurfstelle. Der Ball liegt auf dem Boden, die Leine befindet sich aufgeschossen in der Hand bzw. auf dem Unterarm. Nach Aufruf des Kampfrichters meldet der Teilnehmer "Fertig", auf Pfiff folgt der Beginn des Werfens, die Leine läuft aus der Hand bzw. vom Unterarm.

Jeder Ball, der im Quadrat auftrifft oder von der Quadratbegrenzung in oder aus dem Quadrat springt (Linie gleich Treffer) zählt als Treffer. Jeder Ball, der vor oder neben dem Quadrat auf dem Wasser auftrifft und anschließend an oder in das Quadrat springt, ist kein Treffer. Der Wettkampf wird vor dem 5. Wurf beendet, wenn der Rettungsball dreimal in das Quadrat getroffen hat. Ansonsten sind 5 Würfe zu absolvieren. Nach dem letzten Wurf ist der Ball zurückzuziehen.

Wertung

Fehlwürfe werden mit Fehlerpunkten bewertet.

Zusatzbestimmungen

- Ein Probewurf ist erlaubt
- Die Abwurfstelle darf vor dem Abpfiff nicht verlassen werden
- Gewertet werden nur Treffer, die vor dem Abpfiff auf dem Wasser landen
- Die Wurfleine darf nur am Leinenende fixiert werden
- Die Wurfleine muss nur zum ersten Wurf aufgeschossen sein
- Wird der Rettungsball durch das Quadrat gezogen, gilt das als Treffer
- Werden bei Nichterreichen von drei Treffern weniger als fünf Würfe durchgeführt, so gelten diese fehlenden Würfe als Fehlwürfe.

Punkteverteilung

- | | |
|---|-------|
| - Für jeden Ball, der hinter dem Quadrat landet und anschließend durch das Quadrat gezogen wird | 2 P |
| - Bei einem Fehlwurf | 5 P |
| - Bei zwei Fehlwürfen | 10 P |
| - Bei drei Fehlwürfen | 25 P |
| - Bei vier Fehlwürfen | 50 P |
| - Bei fünf Fehlwürfen | 100 P |

- erster Wurf nicht aus offener Hand
- Verlassen oder Übertreten der Abwurfstelle:
 - beim ersten Mal
 - Mahnung
 - bei jedem weiteren Mal
- Unerlaubtes Fixieren der Leine
- Mehr als ein erlaubter Probewurf

10 P

je 5 P
je Wurf 5P
je Wurf 5P

Wertungszeichen: T = Treffer / D = durchgezogener Treffer / X = Fehlwurf



Erwachsene - Mannschaftsdisziplinen

Rettungsstaffel

Aufgabenstellung

Schwimmen mit Kleidern, Rettungspuppe, Rettungsring und Transport einer Person

Durchführung

Der erste Schwimmer startet auf Pfiff mit Kleidern (Hose und Jacke) vom Startblock. Er schwimmt 50 m Freistil, zieht sich dort Hose und Jacke aus und wirft diese außerhalb des Schwimmbeckens. Beim Entkleiden darf sich der Schwimmer nirgendwo festhalten. Nachdem sich beide Kleidungsstücke auf dem Beckenrand befinden, schlägt er den 2. Schwimmer sichtbar an dessen Fuß an. Der 2. Schwimmer steht auf dem Startblock und schwimmt nach Anschlag vom 1. Schwimmer 25 m Freistil, taucht dort ab und holt eine in ca. 1,80 m Tiefe liegende Rettungspuppe an die Oberfläche, um mit dieser im Achselgriff oder im Kopfgriff die restlichen 25 m zu schwimmen. Die Tauchzone liegt für das Ab- und das Auftauchen zwischen der 20- und 30-Metermarke.

Nach Anschlag des 2. Schwimmer springt der 3. Schwimmer mit Rettungsring vom Startblock und schwimmt in beliebiger Schwimmlage 50 m. Der Rettungsring ist dabei ständig zu führen.

Nach Anschlag des 3. Schwimmers transportieren Schwimmer 4 und 5, die sich im Wasser befinden und mit einer Hand am Beckenrand festhalten, den 3. Schwimmer 50 m mit dem Rettungsring.

Der 3. Schwimmer muss sich dabei (in Schwimmrichtung gesehen) in Rückenlage im Rettungsring befinden. Beide Hände liegen dabei auf dem Ring auf.

Schwimmer 4 und 5 haben beim Transport von Schwimmer 3 ständig den Rettungsring zu führen.

Bei Anschlag von Schwimmer 4 und 5 am Beckenrand startet der 6. Schwimmer vom Startblock und schwimmt 100 m Freistil gemäß DSV-Bestimmungen.

Die Zeitnahme erfolgt bei Anschlag des 6. Schwimmers am Beckenrand.

Wertung

Die Zeitwerte werden in Fehlerpunkte umgerechnet. Zusätzliche Strafpunkte können bei Verstoß gegen die Durchführungsbestimmungen gegeben werden.

Zusatzbestimmungen

- Gestartet wird in nasser Kleidung.
- Kleidungsstücke (Jacke und Hose), die nach dem Herauswerfen noch teilweise im

- Wasser hängen, dürfen vom 1. Schwimmer beliebig oft zurückgenommen werden, solange er den 2. Schwimmer nicht zum Wechsel angeschlagen hat.
- Schiedsrichter dürfen die Kleidungsstücke nicht ins Wasser zurückwerfen.
 - Wird der 3. Schwimmer im Ring transportiert, darf er mit den Beinen mitschwimmen.

Punkteverteilung

4 : 00,0 min 0 P
ab 4 : 00,0 min für jede 0,1 s 1 P

Beispiel 4 : 18,1 min = 181 P
4 : 46,9 min = 469 P

Zusatzstrafpunkte

- 1. Fehlstart = Start ist gültig, Verursacher je 30 P
- Festhalten am Beckenrand beim Ausziehen oder Werfen der Kleidung 50 P
- Ein anderer als der erste Schwimmer nimmt die Kleidungsstücke ganz oder teilweise aus dem Wasser 50 P
- Kleidungsstücke liegen nach Wechsel ganz oder teilweise im Wasser je 25 P
- Frühstart beim Wechsel (falscher Wechsel) je 25 P
- Schwimmunterstützung durch 3. Schwimmer (im Ring) mit der Hand 50 P
- Falscher Schleppgriff beim Transport der Rettungspuppe 50 P
- Lösen des 4. und 5. Schwimmers beim Ringtransport vom Ring je 50 P
- Falsche Lage des 3. Schwimmers im Ring 50 P

6 x 100 m Retten mit Gurt und Leine

Aufgabenstellung

Retten von Personen mit Leine und Gurt

Durchführung

Die Gurtleine wird von einem Schwimmer der Mannschaft ausgeschwommen.

Der Startschwimmer steht hinter dem Startblock, unmittelbar seitlich neben ihm liegen die Flossen und der Rettungsgurt. Die anderen 5 Staffelmitglieder stehen mindestens 1 m hinter dem Startschwimmer.

Auf das Startzeichen legt der Startschwimmer den Gurt und die Flossen ohne fremde Hilfe an. Jedes Staffelmitglied schwimmt die ersten 50 m in Freistil und ertaucht in seiner Bahn einen Gegenstand aus einem Behälter in etwa 1,80 m Tiefe. Beim Auftauchen gibt er ein deutliches Handzeichen zum Zurückziehen. Der Wettkämpfer wird nun zum Startplatz zurückgezogen. Er kann dieses Zurückziehen durch Beinbewegungen unterstützen und muss den Gegenstand mit 2 Händen vor der Brust bis ca. 5 m vor dem Ziel halten. Zum Staffelwechsel ist der Gegenstand einem Staffelmitglied zu übergeben. Dieses legt ihn in einen Behälter, der rechts neben dem Startblock steht. Erst nach Übergabe des Gegenstandes erfolgt die Übergabe des Rettungsgurtes und der Wechsel. Alle Staffelmitglieder (einschl. des Startschwimmers) starten stehend vom Startblock. Es dürfen max. 4 Wettkämpfer den Gurt ziehen, ein Wettkämpfer muss den Gurt ständig führen.

Die Zeitnahme erfolgt, wenn der 6. Starter mit einer Hand an die Beckenwand anschlägt, einen Gegenstand in der Hand hält und sich 5 Gegenstände im Korb befinden.

Allgemeine Hinweise

- Erkennt ein für diesen Wettkampf eingesetzter Kampfrichter beim Zurückziehen eines Teilnehmers eine Unfallgefahr, so ist er verpflichtet, durch Pfiff oder Ruf den Wettkampf zu unterbrechen.
- Das Ziehen ist aus Sicherheitsgründen nur aus dem Stand gestattet.
- Bei Verlust des Gegenstandes beim Wechsel oder beim Transport ist dieser von dem im Rennen befindlichen Wettkämpfer zu ertauchen.
- Beim Zurückziehen muss sich der Kopf des Wettkämpfers sichtbar über der Wasseroberfläche befinden.
- Das Tragen von Handschuhen ist während des Ziehens der Leine gestattet.
- Der Leinenführer darf nicht mitziehen.

Wertung

Die Zeitwerte werden in Fehlerpunkte umgerechnet. Zusätzliche Strafpunkte können bei Verstoß gegen die Durchführungsbestimmungen gegeben werden.

Punkteverteilung

6 : 00,0 min 0 P
ab 6 : 00,1 min für jede 0,1 s 1 P

Beispiel 6 : 03,1 = 31 P
6 : 31,9 = 319 P

Zusatzstrafpunkte

- 1. Fehlstart = Start ist gültig, Verursacher je 30 P
- 1. mal ziehen nicht aus dem Stand Ermahnung und 30 P
- 2. mal ziehen nicht aus dem Stand Disqualifikation
- Ertaucht ein Schwimmer den Gegenstand auf einer anderen Bahn und transportiert ihn 50 P
- 1. mal keine Leinenführung Ermahnung und 30 P
- 2. mal keine Leinenführung Disqualifikation
- Liegen beim Zielanschlag keine 5 Gegenstände im Korb, je fehlender Gegenstand 50 P
- Hat der 6. Schwimmer beim Zielanschlag keinen Gegenstand in der Hand 50 P
- Wird der Gegenstand nicht mit beiden Händen vor der Brust gehalten je 10 P
- Ist der Kopf des Schwimmers während er gezogen wird mehr als 5m unter Wasser erfolgt Ermahnung und 25 P
- Startet einer der Schwimmer nicht stehend über den Startblock je 20 P