

Schweizerische Lebensrettungs-Gesellschaft SLRG
Société Suisse de Sauvetage SSS
Società Svizzera di Salvataggio SSS
Societad Svizra da Salvament SSS

Mitglied des Schweizerischen Roten Kreuzes SRK
Membre de la Croix-Rouge Suisse CRS
Membro della Croce Rossa Svizzera CRS



Wettkampfbreglement

Jugend Schweizermeisterschaften SLRG (JSM SLRG)

Sinn und Geist der Jugend Schweizermeisterschaften

Es ist richtig und sinnvoll, dass wir an den Jugend Schweizermeisterschaften eine sportliche Leistung zeigen und uns auf dieses Grossereignis seriös vorbereiten. Somit distanzieren wir uns voll und ganz vom Drogen-, Alkohol- und Tabakkonsum.

Es geht aber nicht nur um Sieg und Zehntelsekunden, sondern auch um einen fairen, sportlichen Wettkampf. Daneben sollte genügend Zeit und Raum für Begegnungen, Gedankenaustausch, sowie für die Kameradschaft unter allen Beteiligten vorhanden sein.

Formulierungen

Es wird nur die Männliche Formulierung angewandt. Sie gilt auch für die Wettkämpferinnen
Eventuelle Ausnahmen und Konzessionen erteilt der Chef Wettkämpfe SLRG.

Erstellt durch:

Fachbereich Ausbildung SLRG

Leitung:

Fachbereich Jugend SLRG

Version 2006 (ersetzt Version 2004)

Inhaltsverzeichnis

1	Teilnahmeberechtigung	3
2	Wettkämpfe	3
	2.1 Kategorien	3
	2.2 Anzahl Wettkämpfer	3
	2.3 Disziplinen	3
	2.4 Bahnverteilung	3
	2.5 Betreuung am Bassinrand	3
	2.6 Kategorienwechsel	4
3	Allgemeine Bestimmungen	4
	3.1 Arzt	4
	3.2 Material	4
	3.3 Wettkampfbekleidung	4
	3.4 Schwimmbrillen	4
	3.5 Behinderung	4
	3.6 Anzahl Bahnen	5
	3.7 Stellvertretung Chef Wettkämpfe SLRG	5
	3.8 Mannschaftsänderungen während dem Wettkampf	5
4	Bewertung/Rangierung	5
	4.1 Bewertung	5
	4.2 Ranglisten	5
	4.3 Preise/Auszeichnungen	5
	4.4 Punkteabzug / Disqualifikation	5
	4.5 Schiedsgericht	6
	4.6 Beschwerden	6
5	Start/Zeitnahme	6
	5.1 Der Start	6
	5.2 Startablauf	6
	5.3 Fehlstart	6
	5.4 Zeitnahme	7
	5.5 Beschwerden Zeitnahme	7
6	Technische Regeln für die Wettkämpfe	7
	6.1 Gurtretterstaffel 4 x 50 m	7
	6.2 Rettungsbrettstaffel	8
	6.3 Puppenstaffel	9
	6.4 Hindernisschwimmen	10
	6.5 Rettungsball-Zielwurf (4 x 2 Bälle)	11
	6.6 Plauschwettkampf	12
7	Wertungstabelle	12

1 Teilnahmeberechtigung

An den Jugend Schweizermeisterschaften der SLRG sind alle 11-16 jährigen Inhaber eines SLRG-Brevets startberechtigt.

Vor dem Wettkampf werden eine Kopie eines amtlichen Ausweises mit Foto, die Brevet-Ausweise und das vom Mannschaftsleiter unterschriebene Mannschaftsdatenblatt abgegeben.

2 Wettkämpfe

2.1 Kategorien

Kategorie 1: 14- bis 16-jährige Knaben

Kategorie 2: 14- bis 16-jährige Mädchen

Kategorie 3: 11- bis 13-jährige Mädchen und Knaben

Als 16- resp. 15-, 14-, 13-, 12-, 11-jährig gelten Knaben und Mädchen mit dem entsprechenden Jahrgang.

Mädchen dürfen in Knabenmannschaften starten, umgekehrt jedoch nicht. In den Kategorien 1 und 2 dürfen auch jüngere starten.

2.2 Anzahl Wettkämpfer

Eine Mannschaft setzt sich aus mindestens 4 und maximal 6 Wettkämpfern zusammen. Jede SLRG-Sektion kann mit maximal 4 Mannschaften starten. Wettkämpfer dürfen nur in einer Mannschaft starten.

2.3 Disziplinen

Alle Kategorien bestreiten die gleichen Disziplinen.

Wettkampf

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1. Gurtretterstaffel | 4 x 50m |
| 2. Rettungsbrettstaffel | 4 x 50m |
| 3. Puppenstaffel | 4 x 25m |
| 4. Hindernisschwimmen | 4 x 50m |
| 5. Rettungsball-Zielwurf | 4 x 2 Bälle |
| 6. Plauschwettkampf | |

2.4 Bahnverteilung

Die Bahnen werden durch den Chef Wettkämpfe SLRG zugeteilt.

2.5 Betreuung am Bassinrand

Grundsätzlich darf sich ein Betreuer pro Mannschaft startseitig zur Bahn aufhalten, ausser es wird an der Mannschaftsleitersitzung etwas anderes mitgeteilt.

Den Weisungen der Funktionäre muss Folge geleistet werden, wer diesen

nach einmaliger Aufforderung nicht nachkommt, muss mit 150 Strafpunkten für die Mannschaft rechnen.

2.6 Kategorienwechsel

Ein Wechsel der Kategorie ist bis zum Wettkampfbeginn möglich. Wird ein solches Änderungsbegehren aber erst nach dem Beginn der Mannschaftsleitersitzung dem Chef Wettkämpfe oder der Mannschaftsmeldestelle mitgeteilt, so werden dem betroffenen Team bei der ersten Disziplin am ersten Tag 250 Strafpunkte auferlegt.

3 Allgemeine Bestimmungen

3.1 Arzt

Während der ganzen Zeitdauer des Wettkampfes muss ein Arzt anwesend sein.

3.2 Material

Das während der Veranstaltung genutzte Material wird den Teilnehmern von der SLRG zur Verfügung gestellt. Ausnahme: Flossen (persönliches Material). Das Material darf nicht abgeändert werden. Die Verwendung von zusätzlichem Material und Hilfsmitteln ist nicht gestattet.

3.3 Wettkampfbekleidung

Kein Wettkämpfer oder keine Mannschaft darf etwas an sich tragen oder verwenden, das unlautere Vorteile gegenüber anderen Wettkämpfern oder Mannschaften bewirkt.

Alle Wettkämpfer der gleichen Mannschaft tragen die gleiche Bademütze. Diese ist durch die jeweilige Sektion selbst zu organisieren. Die Farbe als auch das Material bestimmt die jeweilige Sektion. Ideal wäre eine Farbwahl/Beschriftung der Bademütze, die auf die Herkunft der jeweiligen Sektion hindeutet. Die der Mannschaft zugewiesene Startnummer wird am rechten Oberarm oder an der rechten Hüftseite gut erkenntlich mit einem wasserfesten, antiallergischen Filzschreiber markiert. Die zugewiesene Startnummer wird spätestens bei der Mannschaftsleitersitzung bekannt gegeben.

3.4 Schwimmbrillen

Bei allen Disziplinen sind grundsätzlich Schwimmbrillen erlaubt. Ausnahme: Plauschwettkampf, hier hängt dies vom jeweiligen separaten Reglement ab.

3.5 Behinderung

Wird während einer Disziplin ein Teilnehmer in seiner Bahn behindert, muss er den Wettkampf trotzdem beenden.

Der Mannschaftsleiter kann unmittelbar nach Beendigung des Laufes beim Schiedsgericht eine Wiederholung für die betroffene Mannschaft beantragen. Die fehlbare Mannschaft wird mit 150 Strafpunkten bestraft.

3.6 Anzahl Bahnen

Das gesamte Wettkampfreglement ist auf ein Schwimmbad mit 8 Bahnen ausgelegt. Sollten die Jugend Schweizermeisterschaften in einem Schwimmbecken mit 6 Bahnen durchgeführt werden, kann eine Disziplin weggelassen werden. Die endgültige Entscheidung fällt dabei der Chef Wettkämpfe SLRG.

3.7 Stellvertretung Chef Wettkämpfe SLRG

Der Chef Wettkämpfe hat die Befugnis, sämtliche Rechte und Pflichten zu delegieren.

3.8 Mannschaftsänderungen während dem Wettkampf

Fällt innerhalb einer Mannschaft ein Teilnehmer (z.B. infolge Krankheit, Unfall) aus, so besteht die Möglichkeit diesen durch eine andere Person zu ersetzen. Die endgültige Entscheidung fällt dabei der Chef Wettkämpfe SLRG.

4 Bewertung / Rangierung

4.1 Bewertung

Die Leistungen der Wettkämpfer werden in Zeit- und / oder Punkteangaben gewertet. Diese Angaben werden anhand einer von der SLRG vorgegebenen Wertungstabelle ausgerechnet. Von diesen Punkten werden eventuelle Strafpunkte abgezogen. Es werden keine Minuspunkte gewertet. Die Wertungstabelle ist Bestandteil des Reglements (7.).

4.2 Ranglisten

Es werden folgende Ranglisten erstellt:

- Mannschaftsranglisten für jede Disziplin, nach Kategorien getrennt. Die Rangfolge wird durch die Zeit bestimmt. Beim Rettungsball-Zielwurf wird nach der erreichten Punktezahl rangiert.
- Gesamtrangliste nach Kategorien (Disziplinen 1-5)
Die Rangfolge wird durch die erreichten Punktezahlen bestimmt. Bei gleicher Punktezahl entscheidet für den besseren Rang die Totalzeit in den Disziplinen 1-4.
- Der Wettkampf Nr. 6 Plauschwettkampf wird separat gewertet und zählt nicht für die Gesamtrangliste.

4.3 Preise / Auszeichnungen

- Wanderpreise für alle Kategoriensieger
- Definitive Gewinner: 3 x in Reihenfolge, oder 4 x ohne Reihenfolge.
- Der definitive Gewinner sucht nach Möglichkeit einen neuen Spender.
- Die Ränge 1-3 im Gesamtklassement jeder Kategorie werden mit maximal je 6 Gold-, Silber- und Bronze-Medaillen ausgezeichnet.
- Jeder Teilnehmer erhält ein Erinnerungsgeschenk. Die Form dieses Präsensts bestimmt der Organisator.

4.4 Punkteabzug / Disqualifikation

Punkteabzug / Disqualifikation erhält eine Mannschaft, die nicht rechtzeitig zum Start erscheint oder die eine Disziplin nicht entsprechend dem

vorliegenden Reglement ausführt. Diese Disziplin wird in der Gesamtrangliste mitgewertet.

Eine Mannschaft wird disqualifiziert, wenn sie

- offensichtlich Ungehorsam oder Fehlverhalten zeigt (zum Beispiel, wenn ein Wettkämpfer in zwei verschiedenen Mannschaften startet),
- bewusst das Material verändert,
- Hilfen anwendet, die ihr gegenüber anderen Teilnehmern unlautere Vorteile verschafft.

Einzelne Teilnehmer werden nur in Ausnahmesituationen disqualifiziert.
Entscheidung: Chef Wettkämpfe SLRG.

4.5 Schiedsgericht

Das Schiedsgericht besteht aus dem Chef Wettkämpfe SLRG (Obmann), dem Hauptschiedsrichter sowie einem Vertreter der Jugendkommission Schweiz. Es entscheidet in allen Fällen als letzte Instanz.

4.6 Beschwerden

Jede begründete Beschwerde muss spätestens 30 Minuten nach der Bekanntgabe der Ergebnisse schriftlich im Wettkampfsekretariat abgegeben werden. Diese Beschwerde muss von der Einspruch erhebenden Mannschaft verfasst und vom Mannschaftsleiter unterzeichnet sein. Beschwerdeberechtigt sind nur direkt betroffene Mannschaften.

5 Start / Zeitnahme

5.1 Der Start

Für folgende Disziplinen erfolgt der Start mit einem Kopfsprung:

- Wettkampf 1 + 4 (Siehe Disziplinenbeschreibung).

Für folgende Disziplinen erfolgt der Start im Wasser:

- Wettkampf 2 + 3.

Für die Disziplinen 5 + 6 wird der Start speziell eingegeben.

5.2 Startablauf

Auf das Signal des Wettkampfleiters (langes Pfeifen) treten die Teilnehmer auf den hinteren Teil des Startblockes und bleiben dort ruhig stehen. Beim Start im Wasser begibt sich der Teilnehmer oder die Mannschaft ins Wasser. Dann gibt der Wettkampfleiter dem Starter das Signal zum Starten. Auf das Kommando des Starters („Auf die Plätze“) nehmen die Teilnehmer oder die Mannschaften sofort ihre Startpositionen ein. (Wasserstart: mind. 1 Hand an Beckenstirnwand). Wenn alle Teilnehmer oder Mannschaften bereit sind, gibt der Starter ein akustisches Signal.

5.3 Fehlstart

Bei einem Fehlstart ruft der Starter die Teilnehmer zurück und verwahrt den Verursacher. Bei einem zweiten Fehlstart wird die verursachende Mannschaft (auch wenn bisher nicht verwahrt) mit 50 Strafpunkten bestraft. Jeder weitere Fehlstart wird mit zusätzlich 50 Strafpunkten bestraft. Eine Fehlstartleine befindet sich bei 15 m. Der Fehlstart wird durch ein akustisches Signal auf Metall unter Wasser angezeigt.

5.4 Zeitnahme

Die Zeitmessungen erfolgen auf eine 1/10-Sekunde genau. Pro Lauf ist mindestens eine zusätzliche Uhr im Einsatz. Eine eventuelle elektronische oder halbelektronische Zeitmessanlage wird unter offizieller und kompetenter Aufsicht eingesetzt. Die eingerichtete Anlage darf die Schwimmer weder beim Starten noch beim Wenden behindern. Die elektronische Anlage wird vom Starter in Gang gesetzt. Zusätzlich zur elektronischen Zeitnahme ist wenigstens ein (1) Zeitnehmer pro Bahn einzusetzen.

5.5 Beschwerden Zeitnahme

Stimmen bei einem Durchlauf die Klassifizierungen der Kampfrichter nicht mit den Zeiten der Zeitnehmer überein, entscheiden die Zielrichter am Start, welche Platzierung die Teilnehmer einnehmen. Beiden Teilnehmern wird dieselbe Zeit gegeben, die durch das Mittel der von beiden erreichten Zeit berechnet wird.

6 Technische Regeln für die Wettkämpfe

6.1 Gurtretterstaffel 4 x 50 m

6.1.1 Beschreibung der Disziplin

1. 50 m Freistil
2. 50 m Freistil mit Flossen
3. 50 m Freistil mit Gurtretter
4. 50m Freistil mit Flossen, Gurtretter und Abschleppen des 3. Schwimmers

Der Schwimmer 1 startet mit einem Kopfsprung und schwimmt 50 m Freistil (ohne Flossen). Schwimmer 2 startet nach dem Anschlagen des Schwimmers 1 50 m Freistil mit Flossen. Schwimmer 3 startet nach dem Anschlagen des Schwimmers 2 und schwimmt 50 m in freiem Stil mit dem Gurtretter, den er hinter sich herziehen muss. Den Gurtretter hat er vor dem Start bereits angezogen.

Nach dem Anschlagen an der Beckenstirnwand schlüpft Schwimmer 3 aus der Schlaufe des Gurtretters und übergibt diese an Schwimmer 4, welcher sich mit angezogenen Flossen im Wasser befindet. Er hält sich mit mindestens einer Hand am Beckenrand fest. Schwimmer 3 übernimmt die Rolle des Rettlings und hält sich mit beiden Händen am Auftriebskörper fest. Er wird vom Schwimmer 4 in freiem Stil 50 m zurückgezogen. Dabei darf der Rettling den Schwimmer 4 mit Beinschlag unterstützen. Jegliche andere Hilfe ist untersagt.

Der Wettkampf ist beendet, wenn Schwimmer 4 nach 50 m an der Beckenstirnwand anschlägt und Schwimmer 3 mit beiden Händen Kontakt zum Auftriebskörper (nicht zum Seil oder Schlaufe) hat.

6.1.2 Beschreibung des Materials

Flossen:

Die Verwendung von Monoflossen ist untersagt. Verliert ein Teilnehmer nach dem Start eine oder beide Flossen, berechtigt dies nicht zur Wiederholung der Disziplin.

Gurtretter:

Die Gurtretter sollen möglichst dem Australischen Standard AS2259 entsprechen und werden zur Verfügung gestellt.

6.1.3 Start

Schwimmer 1 bis 3: Start mit Kopfsprung.

6.1.4 Wechsel

Jede Ablösung findet erst nach Anschlagen des vorgehenden Schwimmers statt.

6.1.5 Strafpunkte / Disqualifikation

Strafpunkte

- Fehlstart des Startschwimmers (5.3.)
- Vorzeitiger Start (=Start der Teilnehmer 2 und 3, bevor der vorangehende Wettkämpfer angeschlagen hat, oder Übergabe des Gurtretters vor dem Anschlagen des vorgehenden Schwimmers): 250 Punkte
- Wettkämpfer 4 greift nach dem Gurtretter, bevor Wettkämpfer 3 angeschlagen hat: 250 Punkte
- Das Opfer und Wettkämpfer 4 starten nicht von der Beckenstirnwand: 250 Punkte
- Das Opfer hält sich nicht am Hauptauftriebskörper fest: 150 Punkte
- Das Opfer hilft ausgenommen Crawl-Beinschlag beim Abschleppen mit oder hält sich nicht mit beiden Händen fest: 150 Punkte
- Das Opfer verliert den Kontakt zum Gurtretter, nachdem die 5 m Marke (bis hierher muss Schwimmer 4 den Gurtretter korrekt angezogen haben) durch Schwimmer 4 überschwommen wurde: 250 Punkte.
- Schwimmer 4 überschwimmt die 5 m Marke, ohne dass er den Gurtretter korrekt angezogen hat: 150 Punkte.

Disqualifikation

- Ein Schwimmer schwimmt mehr als eine der vier Teilstrecken (mit Ausnahme des Schwimmers 3, welcher nach den 50 m Freistil mit Gurtretter noch 50 m als Opfer fungiert).

6.2 Rettungsbrettstaffel

6.2.1 Beschreibung der Disziplin

Eine Mannschaft besteht aus vier Wettkämpfern. Jede Mannschaft verfügt über drei Rettungsbretter. Es stehen pro Mannschaft zwei Bahnen zur Verfügung.

Der erste Schwimmer liegt auf dem Brett. Der Heckteil des Brettes berührt die Startwand. Nach dem Start-Signal paddelt er mit dem Brett 50 m. Nach dem Anschlagen mit dem Brett startet der zweite Schwimmer gleich wie der erste. Jeder Teilnehmer startet und paddelt gleich wie der erste Schwimmer. Beim Start und bei den Ablösungen dürfen die Mannschaftsmitglieder nach dem Anschlag behilflich sein. Die Disziplin ist beendet, wenn der letzte Schwimmer mit dem Brett angeschlagen hat. Ein Leiter pro Mannschaft darf vom Beckenrand aus behilflich sein.

6.2.2 Beschreibung des Materials

Rettungsbrett:

Offizielles Rettungsbrett der SLRG (wird zur Verfügung gestellt).

6.2.3 Start

Start im Wasser, gemäss Disziplinenbeschrieb.

6.2.4 Wenden

Gemäss Disziplinenbeschrieb.

6.2.5 Strafpunkte / Disqualifikation

Strafpunkte

- Fehlstart des Startschwimmers (5.3.)
- Nicht Anschlagen mit dem Brett: 250 Punkte
- Hilfe der Mannschaft bei der Ablösung vor dem Anschlagen: 250 Punkte
- Frühstarts bei den Ablösungen: 150 Punkte

Disqualifikation

- Ein Schwimmer schwimmt mehr als eine der vier Teilstrecken.
- Der Mannschaftsleiter fällt ins Wasser(z.B. bei Hilfestellungen).

6.3 Puppenstaffel

6.3.1 Beschreibung der Disziplin

Der erste Teilnehmer befindet sich mit der Puppe im Wasser. Die Puppe, sowie mindestens eine Hand, berühren die Startwand. Nach dem Startsignal schleppt er die Puppe bis zur Mitte des Beckens (25 m) ab und übergibt sie hier dem zweiten Teilnehmer, der sie nach dem Anschlagen auf der gegenüberliegenden Seite dem dritten Teilnehmer übergibt. Dieser schleppt die Puppe 25 m ab und übergibt sie dem vierten Teilnehmer. Die Disziplin ist beendet, wenn ein Körperteil des letzten Schwimmers die Beckenstirnwand berührt hat.

Abschleppmodalitäten:

- die Puppe muss entweder mit dem offiziellen Nacken- oder Nackenstirngriff geschleppt, nicht geschoben werden. (Sobald sich der Kopf der Puppe vor dem Kopf des Wettkämpfers befindet gilt dies als geschoben).
- Der Wettkämpfer muss deutlich zu erkennen geben, dass er beim Abschleppen der Puppe sich darum bemüht, dass sich Nase und/oder Mund über der Wasseroberfläche befindet.

6.3.2 Beschreibung des Materials

Die vorschriftsmässige Puppe muss leer sein.

Der Hinterkopf der Puppe muss in einer Kontrastfarbe zur übrigen Farbe der Puppe und zur Wasserfarbe angestrichen sein.

6.3.3 Start

Der Start erfolgt im Wasser. Schwimmer 2 und 4 befinden sich in der Übergabezone in der Mitte des Bassins.

6.3.4 Wechsel

Der Teilnehmer, der die Puppe abschleppt, darf diese nicht loslassen, bevor der nächste Teilnehmer sie übernommen hat. Während der Übergabe des zweiten Teilnehmers muss der dritte Teilnehmer noch Kontakt mit der Beckenwand haben, bis er die Puppe übernommen hat. Er darf die Puppe erst übernehmen, wenn der zweite Teilnehmer mit der Hand angeschlagen hat. Die Übergabe der Puppe vom ersten zum zweiten Teilnehmer erfolgt zwischen 23 m und 27 m, vom dritten und zum vierten zwischen 73 m und 77 m. Die Schwimmer 1 + 3 müssen die Wechselzone nach der Übergabe sofort in die Richtung ihrer Startseite verlassen. Die Übergabezone wird mit zwei Flaggen über der Wasseroberfläche gekennzeichnet.

6.3.5 Strafpunkte / Disqualifikation

Strafpunkte

- Fehlstart des Startschwimmers (5.3.)
- Unkorrekte Übergabe: 250 Punkte
- Vorzeitiger Start (Übergabe der Puppe vor dem Anschlagen, oder vorzeitiger Start des folgenden Teilnehmers): 250 Punkte
- Übergabe ausserhalb der Übergabezone: 250 Punkte
- Der Wettkämpfer ist nicht bemüht den Mund und die Nase über der Wasseroberfläche zu halten (mehr 50% der Strecke unter Wasser): 150 Punkte
- Loslassen der Puppe während des Abschleppens: 150 Punkte
- Stossen der Puppe: 250 Punkte
- Unkorrekter Griff: 250 Punkte

Disqualifikation

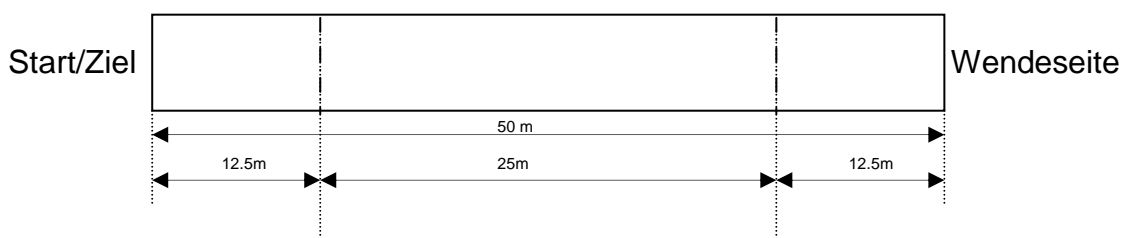
- Ein Schwimmer schwimmt mehr als eine der vier Teilstrecken.

6.4 Hindernisschwimmen

6.4.1 Beschreibung der Disziplin

Mit einem Startsprung schwimmt der erste Wettkämpfer 50 m Freistil und untertaucht dabei zwei Hindernisse. Nach Anschlagen des vorangehenden Schwimmers startet der 2., 3. und 4. Schwimmer im gleichen Rahmen wie der 1. Schwimmer.

Die Wettkämpfer müssen nach dem Startsprung auftauchen, bevor das erste Hindernis untertaucht wird. Nach jedem Untertauchen eines Hindernisses muss wiederum aufgetaucht werden. Auftauchen heisst die Wasseroberfläche mit dem Kopf durchbrechen.



6.4.2 Beschreibung des Materials

Die Hindernisse sind 12.5 m von den Beckenstirnseiten entfernt. Der Abstand zwischen den beiden Hindernissen beträgt 25 m. Die Hindernisse dürfen keine Verletzungen verursachen und können maximal 70 cm tief ins Wasser hineinragen.

6.4.3 Start

Start mit Kopfsprung

6.4.4 Wechsel

Jede Ablösung findet erst nach dem Anschlagen des vorhergehenden Schwimmers statt.

6.4.5 Strafpunkte / Disqualifikation

Strafpunkte

- Fehlstart des Startschwimmers (5.3.)
- Vorzeitiger Start (=Start der Teilnehmer 2, 3 und 4, bevor der vorangehende Wettkämpfer angeschlagen hat.): 250 Punkte
- Überschwimmen der Hindernisse: 250 Punkte
- Nicht Auftauchen nach dem Startsprung oder zwischen den beiden Hindernissen: 150

Disqualifikation

- Ein Schwimmer schwimmt mehr als eine der vier Teilstrecken.

6.5 Rettungsball-Zielwurf (4 x 2 Bälle)

6.5.1 Beschreibung der Disziplin

Es wird ab einem Podium von ca. 100 x 80 x 50 cm (L x B x H), in ein für die Kategorien 1 und 2 → 12 m, Kategorie 3 → 10 m entferntes Ziel geworfen. Die Zielscheibe ist in Kreise von 2, 4 und 6 m Durchmesser unterteilt. Der Mannschaft stehen für die Würfel 2 x 2 Minuten zur Verfügung. Während des Unterbruchs können die bereits geworfenen Bälle aus den Zielfeldern entfernt werden. Bewertet wird nach dem Stillstand des Balles. Werden bereits geworfene und gewertete Bälle nachträglich verschoben, werden sie nicht neu gewertet.

6.5.2 Beschreibung des Materials

Rettungsbälle: Offizielle Rettungsbälle (Würfel) der SLRG (Schaumstoff-Schwimmkörper mit Nylon-Netz)

Podium: Holzpodium aus dem Materialdepot der SLRG.

6.5.3 Start

Start, Unterbruch, Zweitstart und Ende durch Kommando des entsprechenden Funktionärs.

