



Schweizerische Lebensrettungsgesellschaft (SLRG)
Sektion Rütli
Reglement Clubmeisterschaft
Version 2.0
www.moby.ch
info@moby.ch



Reglement Clubmeisterschaft SLRG Sektion Rütli

Version 2.0

Ingress

- Im vorliegenden Dokument beziehen sich sämtliche verwendeten Begriffe sowohl auf die weibliche als auch auf die männliche Sprachform.
-

Sinn und Geist der Wettkämpfe

Durch fairen, sportlichen Wettkampfgeist sollen die Techniken und die Leistungsfähigkeit der Schwimmer verbessert sowie der Rettungsgedanke aufrechterhalten werden. Der Spass soll dabei nicht zu kurz kommen.



1	Teilnahmeberechtigung	3
2	Wettkampf	3
2.1	Kategorien	3
2.2	Anzahl Wettkämpfer	3
2.3	Disziplinen	3
2.4	Durchführung und Termine	3
3	Allgemeine Bestimmungen	4
3.1	Material	4
3.2	Wettkampfbekleidung	4
3.3	Schwimmbrillen	4
3.4	Behinderung	4
3.5	Anzahl Bahnen	4
4	Bewertung/Rangierung	5
4.1	Bewertung	5
4.2	Rangliste	5
4.3	Preise	5
4.4	Disqualifikation	5
4.5	Schiedsgericht	5
4.6	Beschwerde	5
5	Start/Zeitnahme	6
5.1	Der Start	6
5.2	Startablauf	6
5.3	Fehlstart	6
5.4	Zeitnahme	6
5.5	Beschwerden Zeitnahme	6
6	Technische Regeln für die Wettkämpfe	7
6.1	Tellertauchen (Hallenbad)	7
6.2	Rettungsbrett (Freibad)	8
6.3	Lagen (Hallenbad)	9
6.4	Puppentransport mit Kleidern (Hallenbad)	10
6.5	RFT-Staffette (Freibad)	11
6.6	Plauschdisziplin „Paddeln im Schwimmring“ (Hallenbad)	12



Schweizerische Lebensrettungsgesellschaft (SLRG)
Sektion Rüti
Reglement Clubmeisterschaft
Version 2.0
www.moby.ch
info@moby.ch



1 Teilnahmeberechtigung

An der Clubmeisterschaft sind alle Aktivmitglieder der SLRG Sektion Rüti startberechtigt.

2 Wettkampf

2.1 Kategorien

Es wird zwischen den Kategorien Damen und Herren unterschieden.

2.2 Anzahl Wettkämpfer

Die Clubmeisterschaft ist ein Einzelwettkampf.

2.3 Disziplinen

Beide Kategorien bestreiten die gleichen Disziplinen:

1. Tellertauchen (Hallenbad)
2. Rettungsbrett mit Ring (Freibad)
3. Lagen (Hallenbad)
4. Puppentransport mit Kleidern (Hallenbad)
5. RFT-Staffette (Freibad)
6. Plauschdisziplin (Hallenbad)

2.4 Durchführung und Termine

Der Wettkampf wird über das ganze Jahr verteilt. Das heisst, jeweils eine Disziplin wird während eines Trainings durchgeführt. Die Termine dafür werden bis zum ersten Training im neuen Jahr bekannt gegeben.

→ siehe: www.moby.ch



Schweizerische Lebensrettungsgesellschaft (SLRG)
Sektion Rüti
Reglement Clubmeisterschaft
Version 2.0
www.moby.ch
info@moby.ch



3 Allgemeine Bestimmungen

3.1 Material

Das während des Wettkampfes genutzte Material wird den Teilnehmern von der SLRG Sektion Rüti zur Verfügung gestellt. Ausnahme: RFT-Ausrüstung (persönliches Material). Das Material darf nicht abgeändert werden. Die Verwendung von zusätzlichem Material sowie Hilfsmitteln ist nicht gestattet. Das Rettungsmaterial ist gemäss dem angestammten Zweck zu tragen und zu benutzen.

3.2 Wettkampfbekleidung

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

3.3 Schwimmbrillen

Bei allen Disziplinen sind grundsätzlich Schwimmbrillen erlaubt. (Ausnahme: Tauch-Disziplinen)

3.4 Behinderung

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

3.5 Anzahl Bahnen

Es muss mindestens auf zwei Bahnen gestartet werden. (Einzige Ausnahme: Zu wenig Material für gleichzeitigen Start auf zwei Bahnen)



4 Bewertung/Rangierung

4.1 Bewertung

Die Leistungen der Wettkämpfer werden in Zeitangaben gewertet. Es werden fünf der sechs Disziplinen gewertet. Die schlechteste Disziplin pro Teilnehmer gilt als Streichresultat. Hat ein Teilnehmer nur an fünf der sechs Disziplinen teilgenommen entfällt das Streichresultat. Er kommt aber in die Wertung. Teilnehmer mit weniger als fünf Disziplinen kommen nicht in die Wertung.

4.2 Rangliste

Es wird vom Trainer eine Rangliste erstellt, auf welcher die Zeiten und Punkte (CPR) von jeder Disziplin aufgeführt sein müssen.

4.3 Preise

- Wanderpreise für die Kategoriensieger.
- Die Ränge 1-3 im Gesamtklassement jeder Kategorie bekommen ein kleines Geschenk.

4.4 Disqualifikation

Zeitmaximum + 30 Strafsekunden in einer Disziplinen erhält wer eine Disziplin nicht entsprechend dem vorliegenden Reglement ausführt. Diese Disziplin wird in der Gesamtrangliste mitgewertet. Disqualifikationen gelten nicht als Streichresultat.

Ein Wettkämpfer wird vom gesamten Wettkampf disqualifiziert, wenn er:

- offensichtlich Ungehorsam oder Fehlverhalten zeigt,
- bewusst das Material verändert oder
- Hilfen anwendet, die ihm, gegenüber anderen Teilnehmern, unlautere Vorteile verschafft.

Entscheidung: Trainer

4.5 Schiedsgericht

Das Schiedsgericht besteht aus dem Trainer, dem technischen Leiter und dem Präsidenten. Es entscheidet in allen Fällen als letzte Instanz.

4.6 Beschwerde

Jede begründete Beschwerde muss spätestens 30 Minuten nach der Bekanntgabe der Ereignisse mündlich dem Trainer mitgeteilt werden.



Schweizerische Lebensrettungsgesellschaft (SLRG)
Sektion Rüti
Reglement Clubmeisterschaft
Version 2.0
www.moby.ch
info@moby.ch



5 Start/Zeitnahme

5.1 Der Start

Für folgende Disziplinen erfolgt der Start mit einem Kopfsprung:

- 6.1. Tellertauchen
- 6.3. Lagen
- 6.4. Puppentransport mit Kleidern

Für folgende Disziplinen erfolgt der Start im Wasser:

- 6.2. Rettungsbrett
- 6.5. RFT-Staffette
- 6.6. Plauschdisziplin

5.2 Startablauf

Die Teilnehmer treten hinter die Startblöcke und bleiben dort ruhig stehen. Beim Start im Wasser begeben sich die Teilnehmer ins Wasser. Auf das Kommando des Starters, „Auf die Plätze“, nehmen die Teilnehmer sofort ihre Startposition ein. (Wasserstart: gemäss Disziplinenbeschreibung). Wenn alle Teilnehmer bereit sind, gibt der Starter ein akustisches Start-Signal.

5.3 Fehlstart

Bei einem Fehlstart ruft der Starter die Teilnehmer zurück und verwarnt den Verursacher. Bei einem zweiten Fehlstart wird der verursachende Teilnehmer (auch wenn bisher nicht verwarnt) mit 10 Strafsekunden bestraft. Jeder weitere Fehlstart wird mit weiteren 10 Strafsekunden bestraft.

5.4 Zeitnahme

Die Zeitmessungen erfolgen auf eine 1/10 Sek. genau.
Pro Bahn ist mindestens ein Zeitnehmer im Ziel im Einsatz.

5.5 Beschwerden Zeitnahme

Stimmen bei einem Durchlauf die Klassierungen nicht mit den Zeiten überein, entscheiden die Zeitnehmer im Ziel, 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 Tellertauchen (Hallenbad)

6.1.1 Beschreibung der Disziplin

Der Schwimmer startet mit einem Kopfsprung ab dem Startbock. Nach dem Start taucht er bis an das Beckenende und schlägt dort an (unter oder über Wasser). Der am Beckenboden liegende Tauchteller wird ergriffen und mit ihm in der Hand zurück zum Start geschwommen oder getaucht.

Der Wettkampf ist beendet wenn der Schwimmer mit dem Tauchteller nach zwei Längen an der Beckenstirnwand anschlägt.

6.1.2 Material

- Tauchteller

6.1.3 Start

Der Start erfolgt mit einem Kopfsprung ab dem Startbock.

6.1.4 Wende

Bei der Wende muss mind. mit einer Hand die Beckenstirnwand berührt werden.

6.1.5 Strafsekunden

- Auftauchen bevor der Teller ergriffen wurde
- Teller verlieren

5s
10s

6.1.6 Disqualifikation

- Der Schwimmer nimmt keinen Teller mit.



6.2 Rettungsbrett (Freibad)

6.2.1 Beschreibung der Disziplin

Der Wettkämpfer hat ein Rettungsbrett und mind. 2 Bahnen zur Verfügung. Der Schwimmer ist neben dem Brett im Wasser, am flachen Ende des Becken. Der Heckteil des Brettes sowie eine Hand des Schwimmers berühren den Beckenrand. Nach dem Start-Signal steigt der Schwimmer auf das Brett und paddelt damit 50m. Am anderen Ende angekommen muss der 5kg Ring vom Beckengrund gehoben werden und auf das Brett geladen werden. Nun kann der Schwimmer das Brett drehen, aufsteigen, und zurück zum Start paddeln. Der Wettkampf ist beendet wenn, der Schwimmer mit dem Rettungsbrett, auf welchem der 5kg Ring liegt, an der Beckenstirnwand anschlägt.

6.2.2 Material

- Offizielles Rettungsbrett der SLRG
- 5kg Ring

6.2.3 Start

Start im Wasser.

6.2.4 Wende

Bei der Wende muss mit dem Rettungsbrett die Beckenstirnwand berührt werden.
(Gummipuffer)

6.2.5 Runterfallen vom Brett

Sollte ein Wettkämpfer vom Brett fallen, so muss er an Ort und Stelle wieder aufsteigen und darf erst danach weiter paddeln. Sollte der Ring vom Brett fallen, muss der Ring geborgen werden und erst danach darf weitergepaddelt werden.

6.2.6 Strafsekunden

- Ring verlieren

5s

6.2.7 Disqualifikation

→ siehe: [4.4. Disqualifikation](#)



6.3 Lagen (Hallenbad)

6.3.1 Beschreibung der Disziplin

Der Schwimmer startet mit der ersten Disziplin und fährt dann wie aufgelistet fort.
Der Wettkampf ist beendet, wenn der Schwimmer nach 4 Längen an der Beckenstirnwand anschlägt.

- 1 Länge Delphin oder Butterfly
- 1 Länge Rückencrawl
- 1 Länge Brust
- 1 Länge Crawl

6.3.2 Start

Der Start erfolgt mit einem Kopfsprung ab dem Startbock.

6.3.3 Wenden

Bei den Wenden muss mind. mit einer Hand die Beckenstirnwand berührt werden.

6.3.4 Strafsekunden

- Reihenfolge der Disziplinen nicht einhalten

5s

6.3.5 Disqualifikation

→ siehe: [4.4. Disqualifikation](#)



6.4 Puppentransport mit Kleidern (Hallenbad)

6.4.1 Beschreibung der Disziplin

Der Wettkämpfer startet mit einem Kopfsprung ab dem Startbock und schwimmt zwei Längen Freistil. Nach zwei Längen wird die Puppe vom Beckengrund geborgen und zwei Längen abgeschleppt. Nacken- oder Stirn-Nackengriff.

Der Wettkampf ist beendet wenn der Schwimmer nach vier Längen an der Beckenstirnwand anschlägt.

Abschleppmodalitäten:

- Die Puppe muss 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 sich beim Abschleppen der Puppe darum bemüht, dass sich deren Nase und/oder Mund über der Wasseroberfläche befindet.

6.4.2 Material

- Puppe:
Die vorschriftsmässige Puppe muss luftdicht sein. Das Gewicht der untergetauchten Puppe beträgt 1.5kg. Der Hinterkopf der Puppe muss in einer Kontrastfarbe zur übrigen Farbe der Puppe und zur Wasserfarbe angestrichen sein.
- Kleider Herren:
Blaue Latzhosen
- Kleider Damen:
Rock und T-Shirt.

6.4.3 Start

Der Start erfolgt mit einem Kopfsprung ab dem Startbock.

6.4.4 Wende

Bei der Wende muss mit einem Körperteil die Beckenstirnwand berührt werden.

6.4.5 Strafsekunden

- Mund und/oder Nase der Puppe mehr als 25% nicht über Wasser 5s
- Loslassen der Puppe während dem Abschleppen 5s

6.4.6 Disqualifikation

- Mund und/oder Nase der Puppe mehr als 75% nicht über Wasser.



6.5 RFT-Staffette (Freibad)

6.5.1 Beschreibung der Disziplin

Der Schwimmer startet im Wasser mit der kompletten RFT-Ausrüstung. Schnorchel im Mund! Er schwimmt die ersten 50m an der Wasseroberfläche, und taucht dann 25m bis zur Beckenmitte. In der Beckenmitte liegt eine Puppe am Beckengrund, welche geborgen werden muss. Diese Puppe wird nun die letzten 25m transportiert. Sobald die Puppe transportiert wird, muss der Schnorchel nicht mehr im Mund sein. Wenn der Schwimmer an der Beckenstirnwand angeschlagen hat, wird die Zeit gestoppt. Nun muss er die RFT-Ausrüstung ablegen und zum zuvor vorbereiteten Phantom gehen. Vier Minuten Herz-Kreislauf Wiederbelebung müssen nun absolviert werden. (30/2 Rhythmus) Der CPR-Teil wird separat gewertet.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der Schwimmer die 4 Minuten CPR beendet hat.

Abschleppmodalitäten:

- Die Puppe muss 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 deren Nase und/oder Mund über der Wasseroberfläche befindet.

6.5.2 Material

- RFT-Ausrüstung:
Die Ausrüstung muss komplett und gemäss SLRG-Richtlinien zulässig sein. Im Zweifelsfalle entscheidet der Trainer über die Zulässigkeit.
- Puppe:
Die vorschriftsmässige Puppe muss luftdicht sein. Das Gewicht der untergetauchten Puppe beträgt 1.5kg. Der Hinterkopf der Puppe muss in einer Kontrastfarbe zur übrigen Farbe der Puppe und zur Wasserfarbe angestrichen sein.
- Phantom:
Gemäss SLRG-Richtlinien für die CPR-Ausbildung.

6.5.3 Start

Start im Wasser, mindestens eine Hand berührt die Startwand.

6.5.4 Wende

Bei der Wende muss mit einem Körperteil die Beckenstirnwand berührt werden.

6.5.5 Strafsekunden

- | | |
|---|-----|
| • Schnorchel aus dem Mund nehmen während den ersten 75m | 5s |
| • zu spät abtauchen | 10s |
| • loslassen der Puppe während dem Abschleppen | 5s |

6.5.6 Disqualifikation

- Schnorchel andauernd nicht im Mund während ersten 75m.
- Puppe wird nicht mitgenommen.



Schweizerische Lebensrettungsgesellschaft (SLRG)
Sektion Rüti
Reglement Clubmeisterschaft
Version 2.0
www.moby.ch
info@moby.ch



6.6 Plauschdisziplin „Paddeln im Schwimmring“ (Hallenbad)

6.6.1 Beschreibung der Disziplin

Der Schwimmer startet im Wasser. Eine Hand und der Schwimmring (Radio Zürisee) berühren die Beckenstirnwand. Nun muss er in den Schwimmring sitzen und zwei Längen paddeln. Ob vorwärts oder rückwärts spielt dabei keine Rolle. Der Wettkampf ist beendet wenn der Schwimmer nach zwei Längen mit dem Schwimmring an der Beckenstirnwand anschlägt.

6.6.2 Material

- Schwimmring „Radio Zürisee“

6.6.3 Start

Der Start erfolgt im Wasser.

6.6.4 Wende

Bei den Wendungen muss mit dem Schwimmring die Beckenstirnwand berührt werden.

6.6.5 Disqualifikation

→ siehe: [4.4. Disqualifikation](#)

6.6.6 Besonderes

Die Clubmeister des vergangenen Jahres dürfen für das nächste Jahr eine neue Plausch-Disziplin definieren. Bedingungen: Hallenbad Disziplin, nicht mehr als vier Längen, oder max. 5 Minuten pro Lauf. Die Disziplin muss bis Ende des aktuellen Jahres bekannt gegeben werden. Ansonsten definiert das OK die neue Disziplin für das kommende Jahr.