



Schweizerische Lebensrettungsgesellschaft (SLRG)
Sektion Rütli
Reglement Clubmeisterschaft
Version 2018
www.moby.ch
info@moby.ch



Reglement Clubmeisterschaft SLRG Sektion Rütli

Version 3.4 (Spezialreglement 2018)

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	Lagen (Hallenbad).....	8
6.3	Puppentransport (Hallenbad)	9
6.4	200m Schwimmen (Hallenbad)	10



Schweizerische Lebensrettungsgesellschaft (SLRG)
Sektion Rüti
Reglement Clubmeisterschaft
Version 2018
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. Lagen | (Hallenbad) |
| 3. Puppentransport | (Hallenbad) |
| 4. 200m Schwimmen | (Hallenbad) |

2.4 Durchführung und Termine

Der Wettkampf findet während einem regulären Training statt. Der genaue Termin wird nicht bekanntgegeben. Dadurch soll die Teilnehmerzahl, besonders der Damen, gesteigert werden.



Schweizerische Lebensrettungsgesellschaft (SLRG)
Sektion Rüti
Reglement Clubmeisterschaft
Version 2018
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.

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 alle Disziplinen gewertet. Es gibt kein Streichresultat. Teilnehmer die nicht alle Disziplinen geschwommen sind, kommen nicht in die Wertung.

4.2 Rangliste

Es wird vom Trainer eine Rangliste erstellt, auf welcher die Zeiten von jeder Disziplin aufgeführt sein müssen.

4.3 Preise

- Wanderpreise für die Kategoriensieger.
- Die Ränge 1-3 im Gesamtklassament 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 2018
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
- 6.2. Lagen
- 6.3. Puppentransport
- 6.4. 200m Schwimmen

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, der am Beckenboden liegende Tauchteller wird ergriffen und mit mindestens einer Hand an der Beckenstirnwand angeschlagen (unter oder über Wasser). Mit dem Tauchteller in der Hand wird 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 5s
- Teller verlieren 10s

6.1.6 Disqualifikation

- Der Schwimmer nimmt keinen Teller mit.



6.2 Lagen (Hallenbad)

6.2.1 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

6.2.2 Material

- keines

6.2.3 Start

Der Start erfolgt mit einem Kopfsprung ab dem Startbock.

6.2.4 Wenden

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

6.2.5 Strafsekunden

- Reihenfolge der Disziplinen nicht einhalten 5s
- Bei der Wende nicht mit mind. einer Hand anschlagen 5s

6.2.6 Disqualifikation

→ siehe: [4.4. Disqualifikation](#)

6.2.7 Sonderbestimmungen

Die Aktivmitglieder die erst neu von der Jugend 3 dazu gestossen sind, dürfen die erste Länge Rückengleichschlag schwimmen, sofern sie das wünschen.



6.3 Puppentransport (Hallenbad)

6.3.1 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.

6.3.2 Material

- Puppe:
Die vorschriftsmässige Puppe muss luftdicht 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 mit einem Kopfsprung ab dem Startbock.

6.3.4 Wende

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

6.3.5 Strafsekunden

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

6.3.6 Disqualifikation

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



6.4 200m Schwimmen (Hallenbad)

6.4.1 Beschreibung der Disziplin

Der Wettkämpfer startet mit einem Kopfsprung ab dem Startbock. Nach dem Start schwimmt er Freistil zwölf Längen.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der Schwimmer nach zwölf (12) Längen an der Beckenstirnwand anschlägt.

6.4.2 Material

- keines

6.4.3 Start

Der Start erfolgt mit einem Kopfsprung ab dem Startbock.

6.4.4 Wende

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

6.4.5 Strafsekunden

- Bei der Wende die Beckenstirnwand nicht berühren

5s

6.4.6 Disqualifikation

Der Schwimmer absolviert nicht alle zwölf Längen.