



# Regionaltreffen

## Reglement

## Regional Wettkämpfe der SLRG Region Zürich

### Ingres

Im vorliegenden Dokument beziehen sich sämtliche verwendete Begriffe sowohl auf die weibliche als auch auf die männliche Sprachform

### Sinn und Geist der Wettkämpfe

Durch fairen, sportlichen Wettkampfgeist sollen die Techniken und Leistungsfähigkeit der Rettungsschwimmer verbessert und der Rettungsgedanke aufrecht erhalten werden.

Nebst dem Wettkampfgedanken soll genügend Zeit und Raum für Begegnung, Gedankenaustausch sowie Pflege der Kameradschaft vorhanden sein.

# Inhaltsverzeichnis

## 1. Allgemeines

## 2. Wettkämpfe

- 2.1. Kategorien
- 2.2. Anzahl Wettkämpfer
- 2.3. Disziplinen

## 3. Allgemeine Bestimmungen

- 3.1. Teilnahmeberechtigung
- 3.2. Versicherung
- 3.3. Material
- 3.4. Wettkampfbekleidung
- 3.5. Schwimmbrillen
- 3.6. Behinderung
- 3.7. Befugnisse Wettkampfcchef
- 3.8. Mannschaftsänderungen während dem Wettkampf

## 4. Bewertung / Rangierung

- 4.1. Wertung
- 4.2. Ranglisten
- 4.3. Preise / Auszeichnungen
- 4.4. Disqualifikation
- 4.5. Schiedsgericht
- 4.6. Beschwerden

## 5. Start / Zeitnahme

- 5.1. Der Start
- 5.2. Der Startablauf
- 5.3. Fehlstart
- 5.4. Zeitnahme
- 5.5. Beschwerde Zeitnahme

## 6. Technische Regeln für die Wettkämpfe

- 6.1. Rettungs – Staffel
- 6.2. Mannschaftsschwimmen mit Kleider 1 x 100m
- 6.3. Tauch – Stafette 2 x 75 m
- 6.4. Gurtretterstaffel 4 x 50 m
- 6.5. Stabtauch – Stafette 4 x 50 m

# 1. Allgemeines

Das Regionaltreffen ist ein regional ausgeschriebener Rettungswettkampf, welcher von jeder Sektion der Region Zürich organisiert werden kann. Möglich und sehr erwünscht ist die Kombination des Wettkampfes in einem 25 m - Hallenbad mit einem Abendessen. Der Wettkampf kann an einem Samstag oder Sonntag durchgeführt werden. Die Möglichkeiten für die Gestaltung des Abends sind sehr vielfältig und Sache des Organizers.

Anpassungen am Wettkampfbegleitprogramm können Sektionen schriftlich bei der Region beantragen. Die Technische Kommission stimmt darüber ab und veröffentlicht diese.

## 2. Wettkämpfe

### 2.1 Kategorien

A	Herren	mindestens ein Herr, sonst frei
B	Damen	keine Herren erlaubt
C	Plausch	Gemischt, mindestens ein Herr und eine Dame
D	Oldies	Gemischt, die Mannschaft muss zusammen mindestens 170 Jahre alt sein; es werden die 4 jüngsten gezählt

### 2.2. Anzahl Wettkämpfer

Eine Mannschaft setzt sich aus **mindestens 4 und maximal 6 Wettkämpfern** zusammen. Wettkämpfer dürfen nur in einer Mannschaft starten. Der Wettkampfbegleitprogramm setzt die maximale Anzahl der Teilnehmer zusammen mit der organisierenden Sektion fest.

### 2.3. Disziplinen

Alle Kategorien bestreiten die gleichen Disziplinen

Rettungs – Stafel

Mannschaftsschwimmen mit Kleidern 1 x 100 m

Tauch – Stafette 2 x 75 m

Gurtretterstaffel 4 x 50 m

Stabtauch – Stafette 4 x 50m

### **3. Allgemeine Bestimmungen**

#### **3.1. Teilnahmeberechtigung**

Jede teilnehmende Sektion muss zwingend einen Funktionär stellen. Ohne Funktionär sind die Mannschaften der jeweiligen Sektionen nicht startberechtigt und werden disqualifiziert.

Um am Regionaltreffen startberechtigt zu sein, wird mindestens ein gültiges SLRG Brevet Basis Pool benötigt.

#### **3.2. Versicherung**

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer.

Die organisierende SLRG Sektion sowie die Region lehnen jegliche Haftung bei Unfällen ab.

#### **3.3. Material**

Das während der Veranstaltung genutzte Material wird mit Ausnahme der Freitaucherausrüstung (Flossen, Taucherbrille und Schnorchel) den Teilnehmern von der SLRG Region Zürich kostenlos zu Verfügung gestellt. Das Material darf nicht abgeändert werden. Die Verwendung von zusätzlichem Material und Hilfsmitteln ist nicht gestattet. Das Rettungsmaterial ist gemäss dem angestammten Zweck zu tragen und entsprechend zu benutzen.

#### **3.4. Wettkampfbekleidung**

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

Der Badeanzug ist gemäss den Richtlinien der ILS (International Life Saving Federation) zu tragen.

Bademützen sind erlaubt.

#### **3.5. Schwimmbrillen**

Bei allen Disziplinen sind Schwimmbrillen erlaubt

#### **3.6. Behinderung**

Wird während einer Disziplin ein Teilnehmer behindert, muss er den Wettkampf trotzdem beenden. Das Schiedsgericht entscheidet über eine allfällige erneute Startberechtigung der betroffenen Mannschaft. In diesem Fall zählt das zweite Resultat.

Nicht erlaubt ist es, Schwimmer mit irgendwelchen Lampen oder Blitzlichter zu blenden.

#### **3.7. Befugnisse Wettkampfchef**

Der Wettkampfchef 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. Dabei ist Punkt 2.2. zu berücksichtigen. Die endgültige Entscheidung fällt der Wettkampfchef.

## **4. Wertungen / Rangierung**

### **4.1. Wertung**

Die Leistung der Wettkämpfer werden in Punkteangaben gewertet. Diese Punkte werden anhand einer von der SLRG vorgegebenen Wertungstabelle errechnet. Davon werden eventuelle Strafpunkte abgezogen. Es werden keine Minuspunkte gewertet. Die jeweils aktuelle Wertungstabelle ist während des Wettkampfes an der Infowand einsehbar.

### **4.2. Ranglisten**

Pro Disziplin und Kategorie wird je eine Rangliste erstellt. Am Schluss gibt es pro Kategorie eine Gesamtrangliste.

### **4.3. Preise / Auszeichnungen**

Wanderpokal für Kategoriensieger A und B

In den Kategorien C und D werden je drei Naturalpreise unter allen teilnehmenden Mannschaften verlost.

### **4.4. Disqualifikation**

0 Punkte (Disqualifikation) in einzelnen Disziplinen erhält eine Mannschaft, die nicht rechtzeitig zum Start erscheint oder eine Disziplin nicht entsprechend dem vorliegenden Reglement ausführt. Diese Disziplin wird in der Gesamtrangliste mit gewertet.

Eine Mannschaft wird vom gesamten Wettkampf disqualifiziert, wenn sie

- Offensichtlich Ungehorsam oder Fehlverhalten zeigt.
- Bewusst das Material verändert.
- Hilfen anwendet, die ihr gegenüber anderen Teilnehmern unlautere Vorteile verschafft.

Einzelne Teilnehmer werden nur in Ausnahmesituationen disqualifiziert.

Die definitive Entscheidung fällt der Wettkampfchef.

### **4.5. Schiedsgericht**

Das Schiedsgericht besteht aus drei Mitgliedern und wird durch den Wettkampfchef bestimmt, welcher auch den Vorsitz einnimmt. Das Schiedsgericht besteht aus Mitgliedern verschiedener Sektionen. Der Wettkampfchef wird als sektionsneutral gewertet. Er entscheidet in allen Fällen als letzte Instanz.

### **4.6. Beschwerden**

Jede begründete Beschwerde muss spätestens 30 Minuten nach Bekanntgabe der Ereignisse 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

Der Wettkampfbefehl kann im eigenen Ermessen entscheiden, auf welcher Badseite die einzelnen Disziplinen gestartet werden.

- Grundsätzlich erfolgt der Start mit einem Kopfsprung
- Für folgende Disziplinen erfolgt der Start im Wasser
  - Rettungsstaffel
  - Mannschaftschwimmen mit Kleidern
  - Tauch – Stafette

### 5.2. Startablauf

- langer Piff *Schwimmer gehen an den Start*
- Kommando „Auf die Plätze“ *Schwimmer gehen in Startposition*
- akustisches Startsignal *Schwimmer starten*

### 5.3. Fehlstart

Es gilt die Ein-Start-Regelung, das heisst: Der erste Start wird durchgeführt. Startet ein Rettungsschwimmer **unmittelbar** vor dem Startsignal wird die Disziplin fortgesetzt. Sämtliche zu früh gestartete Mannschaften werden nach Beendigung der Disziplin mit 50 Strafpunkten belegt.

Der Startvorgang wird abgebrochen, wenn ein Rettungsschwimmer startet, ohne dass ein Startsignal ertönt ist. Sämtliche zu früh gestarteten Mannschaften werden mit 50 Strafpunkten belegt.

### 5.4. Zeitnahme

Die Zeitmessungen erfolgen auf eine 1/10 Sek. genau. Pro Lauf ist nebst jeder Bahn mindestens eine zusätzliche Uhr im Einsatz.

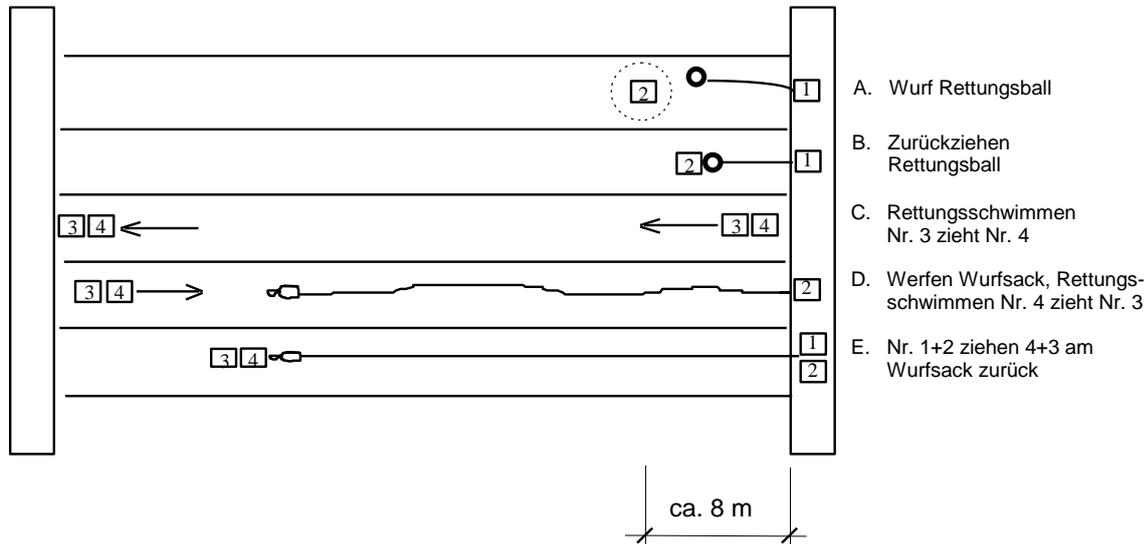
### 5.5. Beschwerde Zeitnahme

Stimmen bei einem Durchlauf die Klassifizierungen der Einlaufkontrolle nicht mit der Reihenfolge der Zeiten der Zeitnehmer überein, entscheidet die Einlaufkontrolle, welche Platzierung die Teilnehmer einnehmen. Beiden Mannschaften wird dieselbe Zeit gegeben, die durch den Mittelwert der von beiden errechneten Zeiten berechnet wird.

## 6. Technische Regeln für Wettkämpfe

### 6.1 Rettungs – Staffel (Rettungsball / Wurfsack)

#### 6.1.1 Ablaufdiagramm



#### 6.1.2. Beschreibung der Disziplin

**A.** Rettungsball darf zu Beginn in der Hand gehalten werden. Schwimmer 1 wirft einen Rettungsball mit Seil dem Schwimmer 2 zu, welcher sich in einer Distanz von ca. 8 m vom Bassinrand in der Mitte der Bahn befindet. Schwimmer 2 muss sich am Ball (und nicht am Seil) halten. Schwimmer 2 darf den Ball nur übernehmen, wenn dieser innerhalb seiner Reichweite (ohne Schwimmbewegungen) erreichbar ist. Sofern Schwimmer 2 den Ball nicht übernehmen kann, hat Schwimmer 1 diesen wieder am Seil einzuziehen und erneut zu werfen. Dies ist so lange zu wiederholen, bis der Rettling den Ball übernehmen kann. Nach 30 Sekunden dürfen Schwimmer 3 und 4 auf Kommando des zuständigen Zeitnehmers losschwimmen. Beim Zurückziehen von Schwimmer 2 darf dieser mit Beinschlag nachhelfen.

**B.** Schwimmer 1 zieht Schwimmer 2 am Rettungsball zurück.

**C.** Sobald Schwimmer 2 angeschlagen hat, transportiert Schwimmer 3 Schwimmer 4 in einem Rettungsgriff über eine Strecke von 25 m, nach Anschlagen von Schwimmer Nr. 3 ... (Schwimmer 4 darf nicht mit Beinschlag nachhelfen).

**D.** ... wirft Schwimmer 2 den Wurfsack möglichst weit in die eigene Bahn. Gleichzeitig wechseln Schwimmer 3 und 4 ihre Aufgaben und Schwimmer 4 transportiert Schwimmer 3 bis zum Wurfsack und hält sich an diesem bzw. dessen Seil fest (nur Schwimmer 4 darf sich an Wurfsack festhalten). Schwimmer 3 darf nicht mit Beinschlag nachhelfen.

Sofern der Wurfsack nicht in der eigenen Bahn landet, ist der Rettungsgriff auf der gesamten Länge anzuwenden. Der Wurfsack darf in diesem Fall erst zurückgezogen werden, wenn alle gestarteten Mannschaften im Ziel sind. Ist der Wurfsack ein Hindernis für eine andere Mannschaft, darf dieser auf Anforderung des Zeitnehmers zurückgezogen werden. Ein zweiter Wurfversuch ist nicht gestattet.

E. Schwimmer 1 und 2 ziehen Schwimmer 4 und 3 am Seil des Wurfsackes ins Ziel zurück. Schwimmer 4 schlägt an der Wand an.

**6.1.3 Start**

Schwimmer 2 bei der Markierung im Wasser, Schwimmer 1 bereit zum Werfen des Rettungsballs.

**6.1.4 Ausrüstung**

Rettungsball mit Seil und Wurfsack

**6.1.5 Schwimmstil**

Rettungsgriffe nach Ausbildungsrichtlinien SLRG

**6.1.6 Ziel**

Schwimmer 4 schlägt am Bassinrand an

**6.1.7 Strafen**

- Fehlstart des Startschwimmers **50 Punkte**
- Schwimmer 2 hält am Seil und nicht am Ball **50 Punkte**
- Schwimmer 2 bewegt sich zum Rettungsball **100 Punkte**
- Schwimmer 2/3 schlägt nicht am Bassinrand an **20 Punkte**
- Beinschlag beim Abschleppen **30 Punkte**
- falscher Rettungsgriff **20 Punkte**
- Am Seil Schwimmer 3 und 4 zurückziehen obwohl in der falschen Bahn **50 Punkte**

## 6.2. Mannschaftsschwimmen mit Kleidern

1 x 100 m

### 6.2.1 Beschreibung der Disziplin

Es muss von sämtlichen Schwimmern inkl. einer Rettungspuppe eine Distanz von 100 m zurückgelegt werden. Alle Schwimmer haben dabei Kleider zu tragen.

Die Schwimmer dürfen die Puppe beliebig oft übergeben respektive übernehmen. Sie darf aber **niemals** losgelassen werden. Vom Start bis ins Ziel muss sie immer von mindestens einer Hand eines Schwimmers gehalten werden

### 6.2.2 Start

Der Start erfolgt im Wasser, wobei jeder Schwimmer den Bassinrand mit einer Hand berühren muss.

### 6.2.3. Wende

Jeder Schwimmer berührt mit einem Körperteil die Wand. **Die Puppe darf erst gewendet werden**, wenn der Schwimmer, der die Puppe transportiert, an der Wand angeschlagen hat.

### 6.2.4. Schwimmstil

Der Schwimmstil der Schwimmer, welche die Puppe nicht transportieren ist frei. Die Puppe muss geschleppt, nicht geschoben werden. Sobald sich der Kopf der Puppe vor dem Kopf des Wettkämpfers befindet, gilt dies als geschoben.

### 6.2.5. Ausrüstung

Herren            Latzhosen

Damen            Bluse und Jupe

werden von der Region zur Verfügung gestellt. Die Kleider sind normal anzuziehen, sprich Latzhose, Jupe und Bluse dürfen nicht gekürzt oder anderweitig geändert werden.

### 6.2.6. Ziel

Alle vier (4) Schwimmer schlagen nach 100 m am Bassinrand an.

### 6.2.7. Strafen

- Fehlstart des Startschwimmers **50 Punkte**
- Jedes Loslassen der Puppe **20 Punkte**
- Zu frühe Wende von Puppe oder Schwimmer **20 Punkte**
- falscher Rettungsgriff (Puppe wird an Kehle, Mund, Nase oder Augen gehalten) **20 Punkte**
- Nichtanschlagen an der Bassinwand **20 Punkte**
- Puppe wird geschoben **20 Punkte**
- Kleider nicht richtig getragen; siehe Punkt 6.2.5 **50 Punkte**

## 6.3. Tauch – Stafette

2 x 75m

### 6.3.1 Beschreibung der Disziplin

Schwimmer 1 und 2 starten gemeinsam mit Tauchausrüstung (Brille/Flossen/Schnorchel) und tauchen 25 m nach einer Rettungspuppe. Die Rettungspuppe liegt auf der Gegenseite am Bassinboden, mit dem Stumpf zur Wand. Die am Bassinboden liegende Rettungspuppe wird an die Wasseroberfläche geholt (anschlagen Schwimmer 1 und 2 nicht vergessen), und muss nun von Schwimmer 1 und 2 während 50 m transportiert werden. Nach Anschlagen von Schwimmer 1 und 2 übernehmen Schwimmer 3 und 4 die Rettungspuppe und transportieren diese zuerst 50 m. Im Anschluss daran müssen sie noch 25 m im Freistil (auch Tauchen möglich) zurücklegen.

### 6.3.2. Start

Der Start erfolgt im Wasser, wobei jeder Wettkämpfer den Bassinrand mit einer Hand berühren muss.

### 6.3.3. Wende

Anschlagen an der Wand (auch mit Fuss möglich), alle 25m von jedem Schwimmer.

### 6.3.4. Schwimmstil

Schwimm- und Tauchstil sind frei. Die Rettungspuppe muss gezogen werden, das heisst sobald sich der Kopf der Puppe vor dem Kopf des Wettkämpfers befindet, gilt dies als geschoben. Die Puppe darf nicht an Kehle, Mund, Nase oder Augen gehalten werden. Die Rettungspuppe kann von beiden Wettkämpfern gemeinsam oder auch nur von einem Schwimmer gezogen werden. Der Schnorchel muss **immer** im Mund sein, ausser wenn in Rückenlage geschwommen respektive abgeschleppt wird, ist der Schnorchel ausserhalb des Mundes.

### 6.3.5. Ausrüstung

Tauchausrüstung nach Wettkampffreglement SLRG CH

### 6.3.6. Ziel

Schwimmer 3 und 4 schlagen nach 75 m am Bassinrand an.

### 6.3.7 Strafen

- Fehlstart der Startschwimmer **50 Punkte**
- Zu frühes Auftauchen bei den ersten 25 m **10 Punkte**
- Nichtanschlagen an der Bassinwand **20 Punkte**
- Puppe wird geschoben **20 Punkte**
- falscher Rettungsgriff (Puppe wird an Kehle, Mund, Nase oder Augen gehalten) **20 Punkte**
- Ausrüstung nicht korrekt angezogen (Maske/Schnorchel/Flossen) **20 Punkte**
- Schnorchel nicht im Mund **20 Punkte**

## 6.4. Gurtretterstaffel

4 x 50m

### 6.4.1. Beschreibung der Disziplin

1. Rettungsschwimmer: 50m Freistil mit Gurtretter, anschliessend Rettling
2. Rettungsschwimmer: 50m Freistil mit Flossen, Gurtretter und Abschleppen des Rettlings
3. Rettungsschwimmer: 50m Freistil mit Gurtretter, anschliessend Rettling
4. Rettungsschwimmer: 50m Freistil mit Flossen, Gurtretter und Abschleppen des Rettlings

Schwimmer 1 startet mit Kopfsprung und schwimmt 50 m im Freistil mit Gurtretter, den er hinter sich herzieht. Den Gurtretter hat er beim Start einsatzbereit. Nach dem Anschlagen am Beckenrand schlüpft Schwimmer 1 aus der Schlaufe des Gurtretters und übergibt diese an Schwimmer 2, welcher sich mit Flossen im Wasser befindet. Er hält sich mit mindestens einer Hand am Beckenrand fest. Schwimmer 1 übernimmt die Rolle des Rettlings und hält sich mit **beiden** Händen am Auftriebskörper fest. Er wird von Schwimmer 2 im Freistil 50 m gezogen. Dabei darf der Rettling den Schwimmer 2 mit Beinschlag unterstützen, die Hände bleiben am Auftriebskörper. Jegliche andere Hilfe ist untersagt. Der Rettling, darf sich bei der Wende abstossen, muss aber die Wand bei der Wende nicht berühren.

Schwimmer 3 und 4 analog Schwimmer 1 und 2 mit Ausnahme, dass Schwimmer 3 den Gurtretter im Wasser von Schwimmer 2 übernehmen muss. Bei der Übergabe an Schwimmer 3 reicht der Anschlag des Retters (Schwimmer 2). Schwimmer 1 darf den Gurtretter loslassen, sobald Schwimmer 2 angeschlagen hat.

Die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper muss im Wasser hinter jedem Rettungsschwimmer in voller Länge ausgelegt und darf in keiner Form verkürzt sein.

Wenn der Rettling den Gurtretter loslässt, muss dieser an Ort und Stelle stehen bleiben. Schwimmer 2/4 muss zum Rettling zurück schwimmen und dem Rettling den Auftriebskörper wieder in die Hände geben.

### 6.4.2 Start

Kopfsprung ab Startblock

### 6.4.3. Wende

Jede Ablösung findet nach Anschlagen des Schwimmers statt.

### 6.4.4. Ziel

Schwimmer 4 schlägt am Bassinrand an.

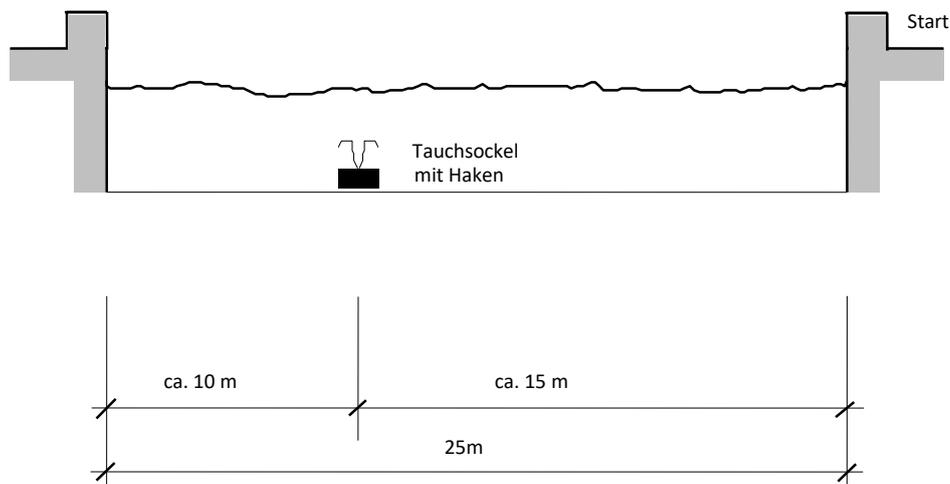
#### **6.4.5. Strafen**

- Fehlstart des Startschwimmers **50 Punkt**
- Rettling oder Schwimmer starten nicht vom Beckenrand **30 Punkte**
- Rettling hält sich **nicht** mit beiden Händen am Auftriebskörper fest (auch Loslassen) **30 Punkte**
- Leine des Gurtretters verkürzt **20 Punkte**
- Rettling hilft beim Abschleppen mit Armzug mit **30 Punkte**
- Nichtanschlagen an der Bassinwand **20 Punkte**

## 6.5 Stabtauch – Stafette

4 x 50m

### 6.5.1 Beschreibung der Disziplin



Mit dem Stab bis zum Haken tauchen und Stab einhängen. Bis zum Bassinrand weiterschwimmen oder tauchen, Anschlagen, wenden und auf dem Rückweg Stab am Haken aushängen und dem nächsten Schwimmer übergeben.

### 6.5.2. Start

Kat. Herren, Damen und Plausch: Mit Kopfsprung mit dem Tauch-Stab

Kat. Oldies: **Der Start kann auch im Wasser erfolgen (dies wird jeder Mannschaft frei gelassen)** mit dem Tauch-Stab, bei Start im Wasser muss der Schwimmer den Bassinrand mit einer Hand berühren muss.

### 6.5.3. Schwimmstil

Ist frei. Es muss mind. 1m unter der Wasseroberfläche getaucht werden (= während dem Tauchen darf kein Körperteil die Wasseroberfläche durchstossen).

### 6.5.4. Wende

Schwimmer schlägt nach 25m bei der Wende an der Wand an.

Schwimmer schlagen nach 50 m mit anschließender Übergabe des Stabes an.

### 6.5.5 Ziel

Schwimmer 4 schlägt am Bassinrand an.

### 6.5.6. Strafen

- Fehlstart des Startschwimmers **50 Punkte**
- Auftauchen des Schwimmers vor Tauchsockel **20 Punkte**
- Auftauchen des Stabes **20 Punkte**
- Nicht anschlagen an der Bassinwand vor Stabübergabe **20 Punkte**
- Nicht mitnehmen des Stabes **20 Punkte**