100m Figurenschleppen mit Rettungsgürtel

Becken

Im Programm von **ILS**

Der Retter trägt Flossen und Rettungsgürtel. Nach 50 m Freistil nimmt er an der Wende eine an der Wasseroberfläche liegende Puppe, befestigt sie am Gürtel und schleppt sie auf den restlichen 50 m ins Ziel.

Ablauf

1. Startsprung
2. 50 m mit Flossen und Rettungsgürtel
3. Wand berühren, dann die Puppe einklinken
4. 50 m Puppe schleppen

Wichtige Punkte

✓ Start mit korrekt getragenem Gurt über einer oder beiden Schultern oder diagonal. Rettungsgürtel vor der Aufnahme nicht eingeklinkt; Leine nicht durch eine vorbereitete Befestigung verkürzt.

✓ Ein Handler hält die Puppe mit mindestens einer Hand senkrecht, irgendwo in der zugeteilten Bahn, das Gesicht zur Wendewand gerichtet, wenn der Wettkämpfer die Wand berührt. Handler dürfen während der Disziplin nicht absichtlich ins Wasser steigen.

✓ Zuerst die Wand bei 50 m berühren, dann die Puppe nehmen und einklinken. Nach diesem Anschlag darf der Handler die Puppe während des Befestigens halten.

✓ Nach der 10-m-Linie: korrekte Befestigung, Gesicht der Puppe über Wasser. Bei der Wende nach 75 m bleibt das Gesicht über Wasser und der Schwimmer berührt die Wand.

✓ Bis zum Zielanschlag schleppen, Rettungsgürtel und Puppe stets korrekt angebracht.

Disqualifikationen

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
DQ1	Die Disziplin nicht gemäss Beschreibung oder allgemeinen Regeln absolvieren	ILS
DQ2	Unsportliches Verhalten / unfairer Wettkampf	ILS

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
DQ3	Verspätetes Erscheinen im Vorstartbereich (Marshalling Area)	ILS
DQ4	Nichterscheinen am Start der Disziplin	ILS
DQ5	Mutwillige Beschädigung der Anlage, der Unterkunft oder fremden Eigentums	ILS
DQ6	Fehlverhalten gegenüber Offiziellen	ILS
DQ7	Verwendung einer klebenden Substanz zur Verbesserung von Griff oder Halt (Hände, Füsse, Puppe, Rettungsgürtel)	ILS
DQ8	Abstossen bzw. Hilfe am Beckenboden, ausser wenn die Disziplinregel dies ausdrücklich erlaubt	ILS
DQ9	Verlassen des Wassers nach der Disziplin vor der Freigabe durch den Offiziellen (Schlusspfiff)	ILS
DQ10	Fehlstart: Startbewegung vor dem Startsignal	ILS
DQ14	Wand/Beckenrand im Ziel nicht berühren	ILS
DQ20	Gesicht der Puppe ausserhalb der erlaubten Zone unter Wasser (auch bei der Wende)	ILS
DQ24	Abstützen an einer Beckeneinrichtung beim Befestigen des Rettungsgürtels um die Puppe/das Opfer	ILS
DQ25	Puppe absichtlich berühren, bevor die Wand berührt wurde	ILS
DQ26	Der Handler lässt die Puppe zu früh los (vor dem Anschlag des Wettkämpfers)	ILS
DQ27	Der Handler steigt absichtlich ins Wasser oder behindert Wettkämpfer / Offizielle	ILS
DQ28	Karabiner des Rettungsgürtels vor dem Anschlag schliessen	ILS
DQ29	Rettungsgürtel falsch um die Puppe befestigt	ILS
DQ30	Rettungsgürtel nicht korrekt befestigt, bevor die Puppe die 10-m-Linie überquert	ILS
DQ31	Puppe geschoben oder getragen statt geschleppt	ILS
DQ32	Leine des Rettungsgürtels vor dem Start absichtlich verkürzt	ILS
DQ33	Puppe löst sich vom Rettungsgürtel	ILS
DQ34	Zielankunft ohne getragenen Rettungsgürtel oder ohne korrekt befestigte Puppe	ILS

Bezeichnungen und Detailregeln können je nach Reglement variieren: Massgebend ist immer das offizielle Wettkampfreglement.