100m Rettungsübung

Becken

Im Programm von **ILS**

Die ersten 50 m werden in Freistil absolviert. Nach der Wende taucht der Retter zu einer Puppe in 17,5 m Wandentfernung ab, bringt sie innerhalb von 5 m an die Oberfläche und schleppt sie ins Ziel.

Ablauf

1. Startsprung
2. 50 m Freistil
3. Wende, dann 17,5 m unter Wasser
4. Puppe aufnehmen und auftauchen
5. 32,5 m Puppe transportieren

Wichtige Punkte

✓ Nach den 50 m Freistil wenden und sofort mit der Tauchstrecke beginnen. Die Puppe liegt 17,5 m von der Wendewand entfernt; danach bleiben 32,5 m Puppentransport.

✓ Der Schwimmer darf bei der Wende nach 50 m pausieren und atmen, muss aber nach dem Verlassen der Wand bis zur Aufnahme der Puppe unter Wasser bleiben.

✓ Nach der Aufnahme die Puppe in der vorgesehenen Zone in die korrekte Transportposition bringen und bis zum Zielanschlag halten.

✓ Das Abstossen vom Boden zum Auftauchen mit der Puppe ist erlaubt; es darf nicht zur Fortbewegung während der Tauchstrecke dienen.

Disqualifikationen

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

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
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
DQ16	Nach dem Startsprung nicht vor dem Berühren der Wendewand auftauchen	ILS
DQ17	Hilfe durch Leine, Treppe, Beckenrand oder ein anderes Element des Beckens (z. B. beim Auftauchen)	ILS
DQ18	Puppe nach der 5-m-Linie nicht in korrekter Transportposition	ILS
DQ19	Falscher Transport der Puppe (geschoben, am Stöpsel gehalten, Füsse voran, unzulässiges Untertauchen, Kontaktverlust)	ILS
DQ21	Puppe vor dem Anschlag an der Wende oder im Ziel loslassen	ILS
DQ22	Auftauchen während der Tauchstrecke, bevor die Puppe aufgenommen wurde	ILS

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