200m Hindernisschwimmen

Becken

Im Programm von ILS

Auf 200 m Freistilstrecke sind acht Hindernisse in 70 cm Tiefe versenkt. Der Schwimmer muss jeden Durchgang unterhalb absolvieren und dabei jeweils mindestens einmal vor und hinter dem Hindernis auftauchen.

Ablauf

1. Startsprung
2. 200 m Hindernisschwimmen (4 Längen hin und zurück)

Wichtige Punkte

✓ Vor jedem Hindernis mindestens einmal auftauchen.

✓ Wer ein Hindernis überschwommen hat, darf zurückschwimmen und es ohne Strafe untertauchen.

✓ Bei jeder Wende und im Ziel die Wand berühren.

✓ Eine unbeabsichtigte Berührung des Hindernisses ist für sich allein kein Fehler.

✓ Das Abstossen vom Boden zum Auftauchen nach dem Untertauchen des Hindernisses ist erlaubt.

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
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

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
DQ10	Fehlstart: Startbewegung vor dem Startsignal	ILS
DQ11	Ein Hindernis überschwimmen, ohne den Fehler sofort zu korrigieren	ILS
DQ12	Nicht vor jedem Hindernis auftauchen	ILS
DQ13	Wand bei der Wende nicht berühren	ILS
DQ14	Wand/Beckenrand im Ziel nicht berühren	ILS
DQ17	Hilfe durch Leine, Treppe, Beckenrand oder ein anderes Element des Beckens (z. B. beim Auftauchen)	ILS

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