200m Superretter

Becken

Im Programm von ILS

Zweiphasige Ausdauerdisziplin: 75 m Freistil, Figurenbergung (5-m-Zone) und 25 m Schleppen, dann Flossen und Rettungsgürtel anlegen, 50 m schwimmen und eine zweite Puppe auf den letzten 50 m ins Ziel bringen.

Ablauf

1. Startsprung
2. 75 m Freistil
3. 25 m Puppe transportieren
4. Flossen und Rettungsgürtel anziehen
5. 50 m mit Flossen und Rettungsgürtel
6. 50 m Puppe schleppen

Wichtige Punkte

✓ Die erste, volle Puppe bei 75 m aufnehmen. Im 25-m-Becken ist die Wandberührung bei dieser Aufnahme nicht obligatorisch. Korrekte Transportposition innerhalb von 5 m.

✓ Bei 100 m die Wand berühren, bevor die Puppe losgelassen wird; Flossen und Gurt im Wasser anziehen und weiterschwimmen. Das Material wird gemäss Anweisungen am Beckenrand bereitgelegt.

✓ Bei 150 m die Wand berühren, bevor die zweite (schwimmende) Puppe genommen und eingeklinkt wird. Korrekte Befestigung vor der 10-m-Linie.

✓ Bei 175 m die Wand berühren und dabei das Gesicht der Puppe über Wasser halten. Mit korrekt angebrachtem Rettungsgürtel und Puppe ins Ziel schwimmen.

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

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
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
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
DQ20	Gesicht der Puppe ausserhalb der erlaubten Zone unter Wasser (auch bei der Wende)	ILS
DQ21	Puppe vor dem Anschlag an der Wende oder im Ziel loslassen	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.