50m Figurenretten

Becken

Im Programm von ILS

Nach 25 m Freistil taucht der Retter ab und holt eine Puppe vom Beckenboden. Er muss sie innerhalb von 5 m an die Oberfläche bringen und anschließend bis zur Ziellinie schleppen.

Ablauf

1. Startsprung
2. 25 m Freistil
3. Puppe heraufholen
4. 25 m Puppe transportieren

Wichtige Punkte

✓ Vor dem Abtauchen zur Puppe auftauchen. Die Puppe ist voll gefüllt, liegt auf dem Rücken, der Kopf zeigt in Richtung Rückweg.

✓ Im Kurzbahnbecken (ILS) muss die Wand beim Aufnehmen der Puppe nicht berührt werden; verboten ist es aber nicht.

✓ Mit der Puppe auftauchen und innerhalb von 5 m nach der Aufnahme die korrekte Position einnehmen.

✓ Die Puppe bis zum Zielanschlag in der Hand behalten.

Disqualifikationen

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
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
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
DQ15	Vor dem Abtauchen zur Puppe nicht auftauchen	ILS

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
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

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