4×25m Figurenstaffel

Becken

Im Programm von ILS

Jeder der vier Schwimmer schleppt eine Puppe über 25 m, der Start erfolgt im Wasser. Der Wechsel findet statt, wenn der Schwimmer die Beckenwand berührt.

Ablauf

1. Die 4 Schwimmer transportieren nacheinander dieselbe Puppe über je 25 m
2. Start im Wasser; im 25-m-Becken erfolgen die 3 Übergaben an der Wand

Wichtige Punkte

✓ Vor dem Start stellen sich die Schwimmer auf und steigen gemäss den Anweisungen der Offiziellen ins Wasser.

✓ Beim Start hält der 1. Schwimmer mit einer Hand den Beckenrand / Startblock und mit der anderen die Puppe.

✓ Der Übernehmende hält eine Hand an der Wand, bis der ankommende Schwimmer anschlägt. Er darf die Puppe vor diesem Anschlag mit der freien Hand nehmen, ohne vorzeitig zu starten.

✓ Korrekte Position innerhalb der vorgeschriebenen Zone (5 m) nach dem Start und nach jeder Übergabe; massgebend ist der Kopf der Puppe.

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

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
DQ10	Fehlstart: Startbewegung vor dem Startsignal	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
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
DQ35	Hilfe eines dritten Wettkämpfers bei der Übergabe	ILS
DQ36	Ein Wettkämpfer absolviert mehr als eine Teilstrecke	ILS
DQ37	Startblock verlassen / Wandkontakt lösen, bevor der vorherige Wettkämpfer angeschlagen hat	ILS
DQ38	Übergabe der Puppe ausserhalb der erlaubten Zone	ILS
DQ39	Puppe loslassen, bevor der nächste Wettkämpfer sie ergriffen hat	ILS
DQ44	Ein Wettkämpfer steigt nach seiner Teilstrecke erneut ins Wasser	ILS

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