Pool Lifesaver Staffel (Mixed)

Becken

Im Programm von ILS

Gemischte Staffel mit vier Athleten (zwei Frauen, zwei Männer), je 50 m: Freistil, Flossen, Figur schleppen, Figur mit Flossen.

Ablauf

1. S1: 50 m Freistil
2. S2: 50 m mit Flossen, dann die Puppe aufnehmen
3. S3: übernimmt die Puppe, dann 50 m Puppe transportieren
4. S4: übernimmt die Puppe, dann 50 m Puppe transportieren mit Flossen

Wichtige Punkte

✓ Der 3. Schwimmer wartet im Wasser, hält sich mit mindestens einer Hand am Beckenrand / Startblock fest und ergreift die Puppe mit der freien Hand. Erst wenn dieser Kontakt besteht und der Kopf der Puppe aus dem Wasser ist, darf er den Rand loslassen und die Puppe transportieren.

✓ Der 4. Schwimmer darf die Puppe vor dem Anschlag des 3. Schwimmers mit einer Hand berühren, sofern er mit der anderen Hand den Beckenrand / Startblock hält.

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
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

CODE	BEDEUTUNG	REGLEMENT
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
DQ23	Puppe nicht in korrekter Position, wenn ihr Scheitel die 10-m-Linie überquert	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
DQ39	Puppe loslassen, bevor der nächste Wettkämpfer sie ergriffen hat	ILS
DQ44	Ein Wettkämpfer steigt nach seiner Teilstrecke erneut ins Wasser	ILS
DQ53	Der 3. Wettkämpfer löst den Wandkontakt, bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbricht und er sie ergriffen hat	ILS

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