Regelwerk ILS Stand 12.03.2021

Änderungen und Klarstellungen sind in gelb gekennzeichnet! (in der Orignalversion)

ABSCHNITT 3: POOL EVENT

Die folgenden Pool-Events werden in diesem Abschnitt beschrieben:

- Hindernisschwimmen 200m und 100m
- Manikin Carry 50m
- Rescue Medley 100m
- Manikin Carry with Fins 100m
- Manikin Tow with Fins 100m
- Super Lifesaver -200 m
- Line Throw -12,5 m
- Manikin Relay 4 X 25m
- Obstacle Relay 4 X 50m
- Medley Relay 4 X 50m
- Pool Lifesaver Relay Mixed 4 X 50m

3.1 GENERELLE BEDINGUNGEN FÜR DEN POOL-WETTBEWERB

Die Veranstalter und die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, mit dem Wettkampfplan und den Regeln und Verfahren für die Veranstaltungen vertraut zu sein.

(a) Den Teilnehmern ist es nicht gestattet, in einer Veranstaltung zu starten, wenn sie sich verspätet zum Marshalling (DQ3) melden.

(b) Ein Teilnehmer oder ein Team, das zu Beginn einer Veranstaltung abwesend ist, wird disqualifiziert (DQ4).

(c) Nur Teilnehmer und Offizielle dürfen auf dem Pooldeck in dem ausgewiesenen Wettkampfbereich Platz sein. Wettbewerber und Offizielle müssen das ausgewiesene Wettbewerbsgebiet verlassen, wenn sie nicht amtieren oder starten.

(d) Sofern in den Regeln nicht ausdrücklich vorgesehen, dürfen im Wettbewerb keine künstlichen Antriebsmittel (z.B. Handnetze, Armbänder) verwendet werden.

(e) Die Verwendung von klebrigen, haftend oder anhaftenden Substanzen (flüssig, fest oder Aerosol) auf Händen oder Füßen von Mitbewerbern oder auf die Oberfläche der Puppe oder des Rettungsgurtes zur Verbesserung der Griffigkeit oder zur Unterstützung des Teilnehmers beim Abstoßen vom Beckenbodens ist bei Poolveranstaltungen (DQ7) nicht zulässig.

(f) Körperband, das für präventive, medizinische, therapeutische oder kinetische Zwecke verwendet wird, ist nach Ermessen des Chief Referees erlaubt, solange es keinen Wettbewerbsvorteil zur Verbesserung von Griff, Greifen oder Vortrieb bietet;

> **Anmerkung**: Das oben Gesagte bedeutet, dass im Allgemeinen Bänder am Körper (einschließlich Gliedmaßen, aber nicht Extremitäten) akzeptabel sein können.
>
> Darüber hinaus ist es im Allgemeinen nicht gestattet, Klebeband zu verwenden: -auf mehrere Finger (zwei oder mehr Finger zusammengeklebt), da sie das Schwimmen und/oder den Griff auf einer Puppe erleichtern können; und -auf einen einzigen Finger, wenn sie das Greifen von Puppen/Ausrüstung und das Tragen von Puppen verbessern.

(g) Die Teilnehmer dürfen keine Unterstützung vom Beckenboden aus in Anspruch nehmen, es sei denn, dies ist ausdrücklich erlaubt (z.B. Hindernisschwimmen, Auftauchen mit einer Puppe, 4 x 25 m Puppenstaffel) (DQ8).

(h) Unterstützung durch eine Pooleinrichtung (z.B, (DQ17, 24) ist nicht erlaubt.

(i) Ein Teilnehmer, der während eines Rennens in einen anderen Teilnehmer behindert, wird disqualifiziert (DQ2).

(j) Sofern in den Veranstaltungsregeln nichts anderes festgelegt ist, müssen die Teilnehmer während des gesamten Rennens in der ihnen zugewiesenen Bahn bleiben. Nach Abschluss des Rennens müssen die Teilnehmer in ihrer Bahn im Wasser bleiben, bis sie aufgefordert werden, das Becken zu verlassen (DQ9).

Die Teilnehmer müssen an den Seiten des Pools aussteigen, nicht am Pool Ende und über die Zeitmessmatten.

(k) Die Teilnehmer müssen bei allen Veranstaltungen ihre Vereins- oder Nationalmannschwimmkappen tragen. Ocean Event Caps oder Gummi- oder Silikonkappen können getragen werden

(l) Order-of-Finish-Entscheidungen, ob durch Kampfrichter oder Zeitmessautomaten, sind nicht protestierbar oder anfechtbar.

(m) Für Startentscheidungen, die der Event Director, der Starter oder der Chief Referee (oder der designierte Hauptkampfrichter) trifft darf kein Protest oder Berufung eingelegt werden.

(n) Der Chief Referee kann aufgrund von Ausfällen oder Störungen der Ausrüstung eine Wiederholung oder einen erneuten Ablauf eines Rennens gestatten. Die Wiederholungs-/Wiederwurf-Zeit ist die offizielle Zeit.

(o) Zurückholen verlorener Flossen: Die Teilnehmer können nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation fortsetzen, solange die Regeln für Puppen nicht verletzt werden (siehe 3.3 Puppen). Es ist den Teilnehmern nicht gestattet, in einem anderen Lauf zu starten.

3.2 START

(a) Vor Beginn eines jeden Rennens muss der Event Director oder der eingeteilte Kampfrichter:

(i) Überprüfen, ob alle Kampfrichter in Position sind.

(ii) Überprüfen, ob die Teilnehmer, die Betreuer der Puppen und die Opfer ordnungsgemäß angezogen und in den richtigen Positionen sind.

(iii) Überprüfen, ob sich alle Ausrüstungsgegenstände in einer sicheren und korrekten Position befinden.

(iv) Benachrichtigen Sie die Teilnehmer, alle Kleidungsstücke außer Badebekleidung auszuziehen und sich für das Rennen vorzubereiten.

(b) Wenn Teilnehmer und Kampfrichter zu einem legalen Start bereit sind, muss ein benannter Offizieller:

(i) den offiziellen Start jedes Rennens mit einem langen Pfeifton signalisieren, dass die Teilnehmer ihre Position auf der Startplattform einnehmen sollten, oder, für das Manikin Relay Event, ins Wasser gehen. (ii) Dem Starter signalisieren (dass die Teilnehmer unter der Kontrolle des Starter stehen) mit einem ausgestreckten Arm in Richtung der Wettkampfstrecke.

Anmerkungen:

1. Ungeachtet dessen, dass das oben genannte Verfahren durchgeführt wird, sind Kampfrichter nicht verantwortlich, wenn ein Teilnehmer oder ein Team nicht am Start eines Rennens anwesend ist oder unangemessen gekleidet ist, d.h. es ist kein Protest oder Berufung durch einen Teilnehmer/Teamführer zu den oben genannten Punkten zulässig ist.

2. Nach Ermessen des Chief Referee können "over the top"-Starts verwendet werden.

3. Siehe Veranstaltungsbeschreibung für das Startverfahren für Leinenwerfen (3.13).

3.2.1 Startsprung-Ablauf:

Bei Weltmeisterschaften soll die Ein-Start-Regel angewendet werden.

(a) Nach dem langen Pfeifen treten die Teilnehmer auf die Startplattform und bleiben dort.
(b) Auf dem Befehl "Take your Marks" des Starters nehmen die Teilnehmer sofort eine Startposition mit mindestens einem Fuß an der Spitze der Startplattform ein. Wenn die Teilnehmer stationär sind, gibt der Starter das akustische Startsignal.
(c) Die Teilnehmer können auf der Startplattform, auf dem Pooldeck oder im Wasser mit einer Hand in Kontakt mit der Startwand / Kante oder dem Startblock starten.

3.2.2.2 Im-Wasser-Startverfahren

Die Manikin Relay- und Leinenwurf-Events beginnen mit einem Im-Wasser-Start wie folgt:

(a) Nach dem Pfeifen treten die ersten Teilnehmer des Manikin Relay- und Leinenwurf-Opfers in das Wasser ein und bereiten sich auf den Start vor.
(b) Nach dem zweiten Pfeifen nehmen die Teilnehmer ihre Positionen für den Start ohne unnötige Verzögerung ein.
(c) Im Manikin-Staffel startet der Wettkämpfer mit der Puppe in Kontakt mit einer Hand und mit der anderen Hand an der Beckenwand bzw. -kante oder den Startblock.
(d) Beim Line Throw tritt das Opfer im Wasser auf der nahen Seite der starren Querlatte in der zugeordneten Bahn. Das Opfer hält sowohl das Wurfseil als sich auch irgendwo an der Querstange mit einer oder zwei Händen fest.
(e) Wenn alle Teilnehmer ihre Startpositionen eingenommen haben, gibt der Starter den Befehl "Take your marks".
(f) Wenn alle Teilnehmer stationär sind, gibt der Starter das akustische Startsignal.

3.2.3 Disqualifikation

a. Alle Teilnehmer, die starten (d.h. eine Startbewegung einleiten), bevor das Startsignal gegeben wurde, sind zu disqualifizieren (DQ10).

b. Wenn das Startsignal vor der Erklärung der Disqualifikation ertönt, wird das Rennen fortgesetzt und der/die Teilnehmer werden nach Beendigung des Rennens (DQ10) disqualifiziert.

c. Wird die Disqualifikation vor dem Startsignal erklärt, darf das Signal nicht gegeben werden; die übrigen Teilnehmer müssen zurückgerufen und neu gestartet werden (DQ10).

d. Das Signal zum Rückruf der Teilnehmer muss das gleiche wie das Startsignal sein, aber zusammen mit dem Fallenlassen der Fehlstartleine wiederholt werden. Wenn der Chief Referee oder der Event Director entscheidet, dass der Start nicht fair ist, bläst der Chief Referee oder der Event Director mit der Pfeife, auf die das Startsignal folgt (wiederholt).

e. Für das 100 m Manikin Carry with Fins Event wird das Rückrufsignal nach Möglichkeit durch ein akustisches Unterwassersignal ausgegeben. Die Teilnehmer werden benachrichtigt, wenn ein alternatives Rückrufsignal verwendet werden soll.

f. Folgt ein Fehler eines Kampfrichters einem Fehler eines Teilnehmers, kann der Fehler des Teilnehmers gelöscht werden.

3.2.4 Anmerkungen:

1. Die Aufgabe des Chief Referee, Event-Direktors und Starter ist es, einen fairen Start zu gewährleisten. Wenn der Event Director, Starter oder Chief Referee entscheidet, dass ein Start aus irgendeinem Grund, einschließlich technischer oder ausrüstungstechnischer Gründe, nicht fair ist, werden die Teilnehmer zurückgerufen und das Rennen erneut gestartet.

2. Die Teilnehmer werden disqualifiziert, wenn sie vor dem Startsignal "eine Vorwärtsstartbewegung" starten. Eine Bewegung an sich ist keine Disqualifikation. Das Vorwegnehmen des Startsignals und das Starten einer Vorwärtsbewegung ist eine Disqualifikation (DQ10).

3. Der Event Director, Starter und Chief Referee entscheidet nach eigenem Ermessen, ob ein Teilnehmer - oder mehr als ein Teilnehmer - eine Startbewegung begonnen hat. In der Regel führt die frühe Startbewegung eines Wettbewerbers zu einer Bewegung durch andere Wettbewerber. Solche Bewegungen sind keine DQ.

4. Startentscheidungen des Event-Direktors, Starters oder Chief Referees (oder designierter Chief Referees) sind nicht protestierbar oder anfechtbar.

3.3 Puppen/Manikins

3.3.1 Wettkämpfe, bei denen mit der Puppe aufgetaucht wird

(a) Die Teilnehmer dürfen sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Beckenboden abstoßen.

(b) Wettkämpfer müssen:

(i) die Oberfläche mit der Puppe durchbrechen

(ii) die Puppe in einer korrekten Position haben, wenn die Oberseite des Kopfes der Puppe die 5-m-Linie (Tragen der Puppe, Rettungsmedley, Super Lifesaver) oder die 10-m-Linie (Tragen der Puppe mit Flossen) passiert

(iii) nach dem Auftauchen nicht wieder abzutauchen

Anmerkung 1: Der Wettkämpfer muss die Wasseroberfläche durchbrechen, während er die Puppe mit mindestens einer Hand vor der gekennzeichneten 5/10 m Linie hält. Der Teilnehmer kann nicht über die 5/10 m-Linie hinaus unter Wasser schwimmen und muss während des gesamten Rennens über diese Linie hinaus mit der Puppe an der Oberfläche bleiben.

Anmerkung 2: Das Bewertungskriterium für das Auftauchen der Puppe gilt nur, wenn die Oberseite des Kopfes der Puppe die entsprechende 5/10 m-Linie passiert.

Anmerkung 3: Bei der Beurteilung der Rettungstechnik werden der Teilnehmer und die Puppe als eine Einheit behandelt. Der Schwerpunkt der Bewertung liegt auf den Handlungen des Teilnehmers, seiner Rettungstechnik und der Position der Puppe.

Wasser, das über die Puppe fließt, ist kein Bewertungskriterium.

Anmerkung 4: "Oberfläche" bedeutet die horizontale Ebene der Oberfläche eines stillen Wasserbeckens.

3.3.2 Retten der Puppe

Hinweis: Die Regeln für das Retten der Puppe wurden geändert, um die Disqualifikation für das Retten der Puppe in einem Winkel zum Beckenboden oder mit dem Gesicht nach unten zu entfernen und um die faire Bewertung der Wettkämpfe zu verbessern.

a. In Fällen, in denen die Puppe gerettet wird, wird davon ausgegangen, dass die Puppe (als Opfer) nicht atmet. Wasser im Gesicht ist kein Beurteilungskriterium.

b. Die Teilnehmer müssen die Puppe mit mindestens einer Hand schleppen, die immer in Kontakt mit der Puppe steht.

c. Die Puppe darf nicht "geschoben" werden - schieben ist definiert als der Kopf der Puppe vor dem Kopf der Teilnehmerin.

d. Die Puppe darf nicht am Hals, am Mund, an der Nase oder an den Augen gegriffen oder festgehalten werden.

e. Der Wettkämpfer und die Puppe werden als eine Einheit betrachtet und einer von beiden muss an der Oberfläche bleiben.
Anmerkung 1: "Oberfläche" bedeutet die horizontale Ebene der Oberfläche eines Stillwater-Pools.
Anmerkung 2: Wenn sich der Teilnehmer und die Übungspuppe beide "unterhalb der Oberfläche" befinden, ist dies eine Disqualifikation.

Anmerkung 3: Befinden sich sowohl der Wettkämpfer als auch die Puppe unter der Wasseroberfläche, weil der Wettkämpfer mit seinem letzten Zug/Sprung die Wende- oder Zielwand/Kante berührt oder um einen Staffelwechsel durchzuführen, so ist dies keine Disqualifikation.

f. Die Bewertungskriterien für das Retten einer Puppe gilt nur, wenn die Spitze des Kopfes der Puppe die 5-m- oder 10-m-Linie überschreitet.

g. In der 5-m-Startzone und in den Wechselzonen der Puppenstaffel sowie in der Wechselzone der Rettungsstaffel werden die Wettkämpfer nicht nach dem Kriterium des Rettens der Puppe beurteilt. Die Teilnehmer müssen jedoch zu jeder Zeit, auch während der Puppenwechsel, mit mindestens einer Hand Kontakt mit der Puppe halten.

Hinweis: Wie bei allen Wettbewerben gilt das Standardkriterium " Schleppen der Puppe" (in diesem Abschnitt definiert) für den letzten Staffelteilnehmer am Ende der Manikin-Staffel und der Lifesaver-Staffel.

3.3.3 Schleppen der Puppe

a. In Fällen, in denen die Puppe Geschleppt wird, wird davon ausgegangen, dass die Puppe (als Opfer) atmet. Vor dem Schleppen müssen die Teilnehmer die Puppe innerhalb der 10 m Aufnahmezone korrekt sichern. "Richtig" bedeutet, dass der Rettungsgurt um den Körper und unter beiden Armen der Puppe herum befestigt und an einem O-Ring eingehakt ist.

b. Die Teilnehmer können in die 10 m Einhakzone zurückkehren, um die Puppe wieder zu sichern, sofern der Kopf der Puppe die 10 m Linie nicht passiert hat.

c. Die Teilnehmer können auf dem Rücken, der Seite oder der Vorderseite schwimmen und können beim Schleppen der Puppe jeden Bein- oder Armschlag ausführen.

d. Über die 10 m Aufnahmezone hinaus müssen die Teilnehmer die Puppe richtig gesichert mit dem Puppengesicht über der Wasseroberfläche schleppen. Die bisherige Anforderung, das die Puppe unter beiden Armen bei der 5m-Marke zu sichern, wurde dahingehend geändert, dass das die Puppe innerhalb der 10m-Marke gesichert wird.

e. Das Seil des Rettungsgurtes muss beim Überschreiten der 10m-Linie vollständig gelängt sein, der Kopf der Puppe dient als Markierung.

f. Wettbewerber werden disqualifiziert, wenn sich Rettungsgurt und Puppe trennen. Teilnehmer dürfen nicht disqualifiziert werden, wenn der Rettungsgurt während des Abschleppens unter einem Arm der Puppe herausrutscht, vorausgesetzt, dass der Rettungsgurt auf der 10 m langen Linie "richtig gesichert" wurde und das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt.

g. Teilnehmer werden disqualifiziert, wenn die Leine des Rettungsgurtes um die Puppe gewickelt ist oder wird, da sie als Verkürzung der Leine angesehen wird.

h. Teilnehmer werden nicht disqualifiziert, wenn sich die Puppe im Rettungsgurt dreht, solange das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt. Darüber hinaus muss die Puppe nicht mit dem Kopf gerettet werden, vorausgesetzt, sie wurde korrekt an der 10 m Markierung eingehakt und das Gesicht der Puppe bleibt über der Wasseroberfläche.

Hinweis: Die Schleppregeln für Puppen wurden gegenüber den vorherigen Regeln geändert, um die Disqualifikation für eine Puppe, die sich im Rettungsgurt dreht, zu beseitigen, vorausgesetzt, dass das Gesicht über der Wasseroberfläche bleibt.

3.3.4 Manikin-Handler / Puppenhelfer

a. Ein Mitglied des Teams des Teilnehmers unterstützt als Puppen-Helfer im „Manikin Tow with Fins“ und bei den „Super Lifesaver Events“. Mit Zustimmung des Hauptkampfrichters können Nicht-Teammitglieder als Helfer fungieren, vorausgesetzt, sie sind in gewisser Weise im Wettbewerb angemeldet.

b. Beim Start und während des Rennens positioniert und hält der Helfer die Puppe mit beiden Händen senkrecht und mit dem Gesicht zur Wand in ihrer natürlichen Auftriebsposition irgendwo innerhalb der zugewiesenen Bahn.

c. Helfer müssen eine Wettkampfkappe tragen.

d. Helfer dürfen während des Wettkampfes nicht absichtlich ins Wasser gehen.

3.4 SETZEN (SEEDING)

a. Setzen wird angewendet.

b. Für Poolevents sind die Zeiten der Teilnehmer sowohl für Einzel- als auch für Mannschaftswettbewerbe einzureichen. Die Rangfolge der Teilnehmer und Mannschaften erfolgt nach den Startzeiten.

c. Teilnehmer, für die keine Zeiten eingereicht werden, gelten als die langsamsten Zeiten.

d. Platzierung von Teilnehmern mit identischen Zeiten und Platzierung dieser ohne Zeiten wird durch Auslosung bestimmt.

3.4.1 Setzen in Läufen

Wo Veranstaltungen als Läufe und Finale (entsprechend den eingegangenen Einsendungen) durchgeführt werden, werden die Teilnehmer in Läufen entsprechend den eingereichten Zeiten wie folgt gesetzt:

a. Wenn nur ein Lauf : dann wird er als Finallauf gesetzt

b. Wenn zwei Läufe stattfinden: Der schnellste Teilnehmer soll im zweiten Lauf gesetzt werden, der nächstschnellste im ersten Lauf, der nächstschnellste im zweiten Lauf, der nächstschnellste im ersten Lauf, usw.

c. Wenn drei Läufe stattfinden: der schnellste Schwimmer soll im dritten Lauf platziert werden, der nächstschnellste im zweiten, der nächstschnellste im ersten. Der viertschnellste Lauf wird im dritten Lauf platziert, der fünfte im zweiten Lauf und der sechste im ersten Lauf, der siebte im dritten Lauf usw.

d. Bei vier oder mehr Läufen: Die letzten drei Läufe der Veranstaltung werden gemäß oben gesetzt. Der Lauf vor den letzten drei Läufen besteht aus den nächstschnellsten Teilnehmern; der Lauf vor den letzten vier Läufen besteht aus den nächstschnellsten Teilnehmern usw. Die Bahnen werden in absteigender Reihenfolge der eingereichten Zeiten innerhalb jedes Laufs gemäß dem unter Zuweisung der Bahnen unten beschriebenen Muster zugewiesen.

e. Ausnahme: Wenn es in einem Event zwei oder mehr Läufe gibt, müssen mindestens drei Teilnehmer in einem Vorlauf gesetzt sein.

3.4.2 Setzen im Zeitfinale

Wo Veranstaltungen als Zeitfinale durchgeführt werden, werden die Teilnehmer wie folgt in Läufe gesetzt:

a. Wenn ein Lauf: er soll als Finale gesetzt werden.

b. Wenn zwei oder mehr Läufe: die schnellsten Teilnehmer sollen im letzten Lauf gemäß der im nächsten Abschnitt beschriebenen Bahnzuweisung gesetzt werden, die vorletzten Teilnehmer in den vorletzten Lauf, und so weiter, bis allen Teilnehmern ein Lauf und eine Bahn gemäß den vorgegebenen Zeiten zugeordnet wurde.

3.4.3 Die Zuweisung von Bahnen

Bahnen werden durch die Platzierung des schnellsten Teilnehmers oder Teams in der vierten Spur eines achtspurigen Pools zugeteilt. Der Teilnehmer mit der nächstbesten Zeit wird links von der schnellsten platziert, dann wechseln andere Teilnehmer entsprechend den eingereichten Zeiten nach rechts und links. Teilnehmern mit identischen Zeiten werden innerhalb des vorgenannten Musters durch Ziehung Bahnpositionen zugewiesen.

3.4.4.4 Setzen im Finale

Startpositionen für Pool-Events werden wie folgt besetzt:

a. Basierend auf den in Läufen festgelegten Zeiten werden den Teilnehmern mit den acht besten Zeiten Spitzenbahnen im A-Finale Bahnen zugewiesen. Den Teilnehmern mit der neunten bis sechzehnten Bestzeit werden im B-Finale Bahnen zugewiesen.

b. Falls Teilnehmer mit gleichen oder unterschiedlichen Läufen gleichwertige Zeiten von 1/100 Sekunde für den achten oder sechzehnten Platz aufweisen, muss ein Schwimmwettbewerb stattfinden, um zu bestimmen, welcher Schwimmer in das entsprechende Finale vorrückt. Dieses Schwimmen darf nicht weniger als eine Stunde nach dem Aufwärmen durch alle beteiligten Wettbewerber stattfinden (es sei denn, die betroffenen Wettbewerber stimmen einer kürzeren Zeitspanne zu). Ein weiterer Schwimmlauf findet statt, wenn wieder gleiche Zeiten registriert werden.

c. Teilnehmer oder Mannschaften, die in einem A- oder B-Finale aussteigen oder nicht starten (DNS), erhalten keine Punkte für die Punktzahl ihrer Mannschaft (d.h. für ein "No-Show" werden Nullpunkte vergeben).

d. Wenn ein oder mehrere Teilnehmer oder Mannschaften aus einem A-Finale aussteigen, werden Teilnehmer aus dem B-Finale ausgeschrieben, alternative Teilnehmer bis maximal vier Teilnehmer werden aus den Läufen ausgeschrieben. Das B-Finale darf nicht neu bestückt werden. Sollten die Reserven nicht ausreichen, um auf Abruf zur Verfügung zu stehen, wird das B-Finale mit denjenigen fortgesetzt, die eingewinkt haben.

Hinweis: Bei Pool-Events werden die Reserven anhand der Laufzeiten ermittelt.

3.5 Zeitmessung und Festlegung der Platzierung

Eine automatische Zeitmessanlage sollte für alle Pool-Events verwendet werden, um die Zeit jedes Teilnehmers zu erfassen und den Ort jedes Teilnehmers zu bestimmen.

3.5.1 Automatisch arbeitende Geräte

a. Die installierten Geräte dürfen den Start und die Wenden der Wettbewerber nicht beeinträchtigen. Die Anlage muss vom Starter aktiviert werden und eine einfache digitale Anzeige der Zeiten der Teilnehmer ermöglichen.

b. Die von der Anlage erfassten Zeiten werden zur Bestimmung des Gewinners und aller Platzierungen sowie der für jede Spur geltenden Zeit verwendet. Die Ergebnisse werden auf 1/100 Sekunden aufgezeichnet.

c. Die von den amtierenden Automaten bestimmten Orte und Zeiten haben Vorrang vor der Entscheidung der Richter und Zeitnehmer. Fällt die elektronische Ausrüstung aus oder fällt sie aus oder hat ein Wettbewerber sie nicht aktiviert, so sind die Entscheidungen der menschlichen Zeitnehmer offiziell.

d. Zusätzlich zur elektronischen Zeitmessung sind mindestens zwei Zeitnehmer pro Spur erforderlich.

3.5.2 Manuelle Zeitmessung und – verwalten

a. Bei vom ILS sanktionierten lebensrettenden Wettbewerben, bei denen keine automatische Ausrüstung zur Verfügung steht, muss die Zeit jedes Teilnehmers von drei Zeitnehmern aufgezeichnet werden. Es müssen zwei zusätzliche Zeitnehmer benannt werden, von denen einer davon angewiesen wird, einen Zeitnehmer zu ersetzen, dessen Uhr während einer Veranstaltung nicht gestartet oder gestoppt wurde, oder der aus anderen Gründen nicht in der Lage ist, die Zeit aufzuzeichnen.

b. Die Uhren werden gestartet, wenn das Startsignal gegeben wird, und gestoppt, wenn der Teilnehmer die Zielwand bzw. -kante mit einem Teil des Körpers des Teilnehmers berührt (für den Zeitnehmer deutlich sichtbar).

c. Bei drei Zeitnehmern, von denen zwei gleichzeitig Zeitnehmer sind, gilt diese Zeit als offiziell. Wenn die drei Zeitnehmer unterschiedlich sind, ist die Zwischenzeit offiziell. Wenn eine Uhr ausfällt, gilt der Durchschnitt der anderen zwei Zeiten als offizielle Zeit des Teilnehmers.

d. Wenn die Reihenfolge des Zieleinlaufes, die durch die von den manuellen Zeitmessern erfassten Zeiten angegeben wird, nicht mit der von den Zielrichtern festgelegten Reihenfolge des Ziels übereinstimmt, gelten die Platzierungen der Zielrichter. Die den beteiligten Teilnehmern zugewiesenen Zeiten müssen identisch sein. Sind beispielsweise zwei Teilnehmer beteiligt, so ergibt sich die zugewiesene Zeit aus der Summe ihrer Einzelzeiten dividiert durch zwei.

3.6 Kampfrichter

a. Die Kampfrichter stellen sicher, dass die Veranstaltungen fair ablaufen und den Regeln und Verfahren des ILS entsprechen.

b. Die Kampfrichter beurteilen auch, ob die Technik der Teilnehmer den spezifischen Regeln der Veranstaltung entspricht. Kampfrichter müssen so positioniert sein, dass sie einen freien Blick auf die Fahrspur haben, die sie beurteilen.

c. Kampfrichter müssen so positioniert sein, dass sie eine klare Sicht auf jene Bahn haben, die sie beurteilen.

POOL EVENTS

3.7 OBSTACLE SWIM (200 m and 100 m)

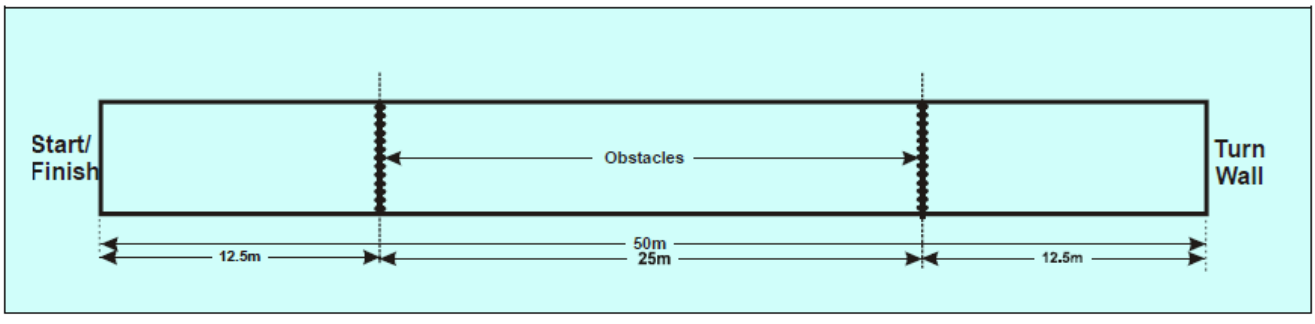

FIGURE 1: OBSTACLE SWIM (200 M AND 100 M)

3.7.1 Ablauf -200 m/ bzw 100 m

Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der Teilnehmer den 200 m/ 100m langen Kurs achtmal/ viermal unter den eingetauchten Hindernissen hindurch, um die Zielwand bzw. den Rand des Pools zu berühren.

a. Die Teilnehmer müssen nach dem Tauchen vor dem ersten Hindernis, nach dem Unterqueren jedes Hindernisses und nach einer Wende vor dem Unterqueren eines Hindernisses auftauchen.

b. Die Teilnehmer können sich vom Beckenboden beim Auftauchen unter jedem der Hindernisse abdrücken. "Auftauchen" bedeutet, dass der Kopf des Teilnehmers die Ebene der Wasseroberfläche durchbricht.

c. Das Schwimmen in ein Hindernis oder das sonstige Stoßen auf ein Hindernis ist kein Verhalten, das zur Disqualifikation führt.

3.7.4 Disqualifikation

Zusätzlich zu den Allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

(a) Überqueren eines Hindernisses, ohne sofort über oder unter diesem Hindernis zurückzukehren und dann darunter durchzutauchen (DQ11).

(b) Nichtauftauchen nach dem Startsprung oder der Wende vor dem Untertauchen eines Hindernisses (DQ12).

(c) Versäumnis, nach jedem Hindernis aufzutauchen (DQ13).

(d) Das Nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnseil, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-beschläge) beim Auftauchen - ausgenommen der Beckenboden (DQ17).

(e) Nichtberühren der Wand/Kante während der Wende (DQ14).

(f) Nichtberühren der Zielwand/-kante (DQ15).

3.8 MANIKIN CARRY (50 m)

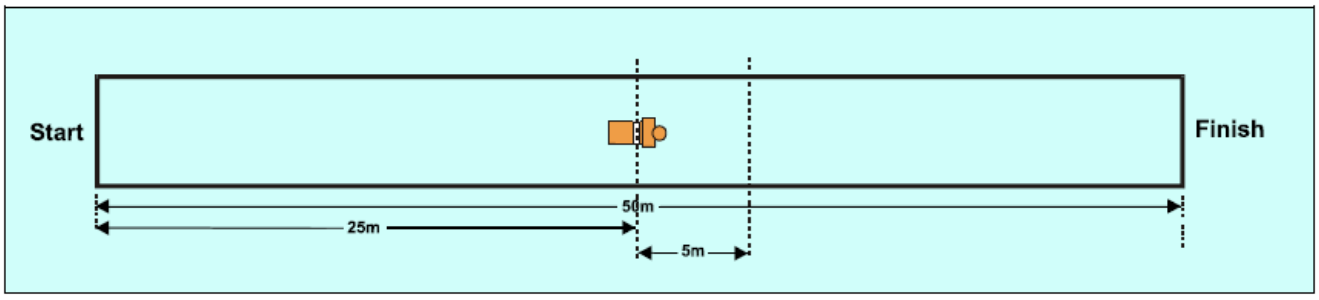

FIGURE 2: MANIKIN CARRY (50M)

3.8.1 Beschreibung

Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der Teilnehmer 25 m Freistil und taucht dann, um eine versunkene Puppe innerhalb von 5 m nach der Aufnahmelinie an die Oberfläche zu bringen. Der Teilnehmer schleppt dann die Puppe, um die Zielwand/Kante des Pools zu berühren, er kann sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Beckenboden abstoßen.

3.8.2 Equipment

a. Puppe: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Die Puppen sind komplett mit Wasser gefüllt und für die Veranstaltung versiegelt. Die Teilnehmer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen verwenden.

b. Positionierung der Puppe: Die Puppe befindet sich in einer Tiefe zwischen 1,8 m und 3 m. Im Wasser, das tiefer als 3 m ist, soll sie auf einer Plattform (oder einer anderen Halterung) platziert werden, um sie in der erforderlichen Tiefe zu positionieren. Die Puppe wird auf dem Rücken, dem Kopf in Richtung des Ziels, mit der Spitze der Querlinie auf der 25 m langen Linie positioniert.

c. Die Teilnehmer müssen die Puppe in der richtigen Rettungsposition haben, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 5-m-Linie passiert.

3.8.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den Allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

a. Nicht auftauchen vor dem abtauchen zur Puppe (DQ16).

b. Das Nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnseil, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-beschläge) beim Auftauchen - ausgenommen der Beckenboden (DQ17).

c. Nicht in der richtigen Rettungsposition zu haben, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 5 m lange Linie (DQ18) passiert.

d. Verwendung einer falschen Schlepptechnik wie in 3.3 Puppen (DQ19) beschrieben.

e. Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielwand/Beckenwand (DQ21).

f. Nichtberühren der Zielwand /-kante (DQ15)

3.9 RESCUE MEDLEY (100 m)

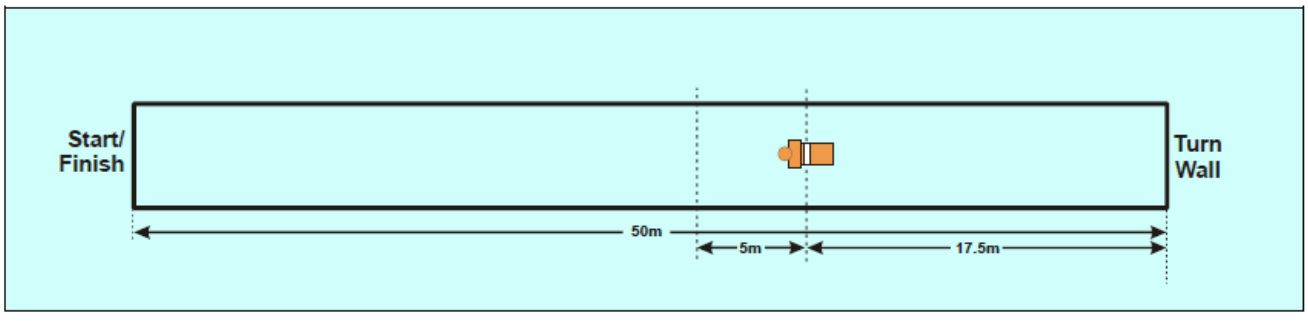

FIGURE 3: RESCUE MEDLEY (100 M)

3.9.1 Ereignisbeschreibung

Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der Teilnehmer 50 m Freistil, um sich zu drehen, zu tauchen und unter Wasser zu einer versunkenen Puppe zu schwimmen, die sich bei 17,5 m von der Wand entfernt befindet. Der Wettbewerber taucht mit der Puppe innerhalb der 5 m langen Pickup-Zone auf und schleppt es dann die verbleibende Distanz, um die Zielwand zu berühren, während der Drehung kann er atmen, aber nicht nachdem seine Füße die Wendewand bzw. Kante verlassen hat, bis er mit der Puppe auftaucht. Teilnehmer können sich vom Beckenboden abdrücken, wenn sie mit der Puppe auftauchen.

3.9.2 Ausrüstung

a. Puppen: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Die Puppe ist komplett mit Wasser gefüllt und für die Veranstaltung versiegelt. Die Teilnehmer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen verwenden.

b. Positionierung der Puppe: Die Puppe befindet sich in einer Tiefe zwischen 1,8 m und 3 m. Im Wasser, das tiefer als 3 m ist, wird die Puppe auf einer Plattform (oder einer anderen geeigneten Halterung) platziert, um sie in der erforderlichen Tiefe zu positionieren.

   Die Puppe wird auf dem Rücken positioniert, Kopf in Richtung Ziel, mit der Spitze der Querlinie auf der 17,5 m langen Linie.

c. Auftauchen der Puppe: Die Teilnehmer müssen die Puppe in der richtigen Rettungsposition haben, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 5 m Markierung passiert.

3.9.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den Allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

a. Auftauchen nach dem Drehen und vor dem Anheben der Puppe (DQ22).

b. Das Nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnseil, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-beschläge) beim Auftauchen - ausgenommen der Beckenboden (DQ17).

c. Nicht in der richtigen Rettungsposition zu haben, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 5 m Markierung (DQ18) passiert.

d. Verwendung einer falschen Rettungstechnik wie in 3.3 Puppen (DQ19) beschrieben.

e. Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielwand/-kante (DQ21).

f. Nichtberühren der Zielwand /-kante (DQ15)

3.10 MANIKIN CARRY WITH FINS (100 m)

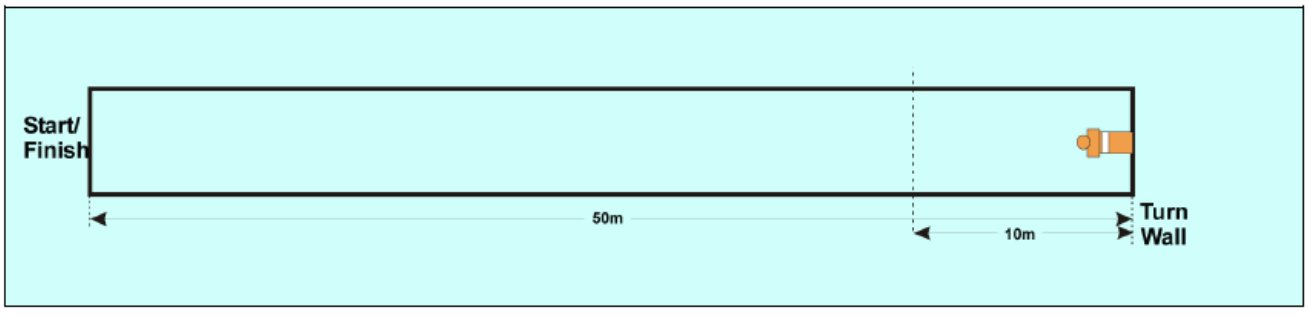

FIGURE 4: MANIKIN CARRY WITH FINS (100 M)

3.10.1 Ereignisbeschreibung

Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der Teilnehmer 50 m Freistil in Flossen und rettet dann eine untergetauchte Puppe innerhalb von 10 m von der Wendewand an die Oberfläche. Der Teilnehmer schleppt die Puppe, um die Zielwand/-kante des Pools zu berühren, die Teilnehmer müssen die Wendewand/Kante des Pools nicht berühren. Der Teilnehmer kann sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Boden abdrücken.

3.10.2 Ausrüstung

a. Puppen, Flossen: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Die Puppe ist komplett mit Wasser gefüllt und für die Veranstaltung versiegelt. Die Teilnehmer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen verwenden.

b. Positionierung der Puppe: Die Puppe befindet sich in einer Tiefe zwischen 1,8 m und 3 m. Im Wasser, das tiefer als 3 m ist, wird sie auf eine Plattform (oder eine andere Halterung) gestellt, um sie in der erforderlichen Tiefe zu positionieren.

   Die Puppe wird auf dem Rücken in Kontakt mit dem Beckenboden und ihrem Boden, der die Beckenwand berührt, positioniert, wobei ihr Kopf in Richtung des Ziels zeigt.

   Wenn das Anlagendesign keine vertikale Wand vorsieht, die den Boden um 90 Grad verbindet, muss die Puppe so nah wie möglich an der Wand positioniert werden, jedoch nicht weiter als 300 mm von der Wand, gemessen an der Wasseroberfläche.

c. Auftauchen der Puppe: Die Teilnehmer müssen die Puppe in der richtigen Rettungsposition haben, bevor die Spitze des Kopfes des Puppe die 10 m Markierung passiert.

d. Zurückholen verlorener Flossen: Die Teilnehmer können nach dem Start verlorene Finnen zurückholen und ohne Disqualifikation fortsetzen, solange die Regeln für Puppen nicht verletzt werden (siehe 3.3 Puppen). Es ist den Teilnehmern nicht gestattet, in einem anderen Durchgang erneut zu starten.

3.10.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

a. Das Nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnseil, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser- beschläge) beim Auftauchen - ausgenommen der Beckenboden (DQ17).

b. Nicht in der richtigen Rettungsposition zu haben, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 10 m lange Linie (DQ23) passiert.

c. Verwendung einer falschen Rettungstechnik wie in 3.3 Puppen (DQ19) beschrieben.

d. Freigeben der Puppe vor dem Berühren der Zielwand/-kante (DQ21).

e. Nichtberühren der Zielwand/-kante (DQ15)

3.11 MANIKIN TOW WITH FINS (100 m)

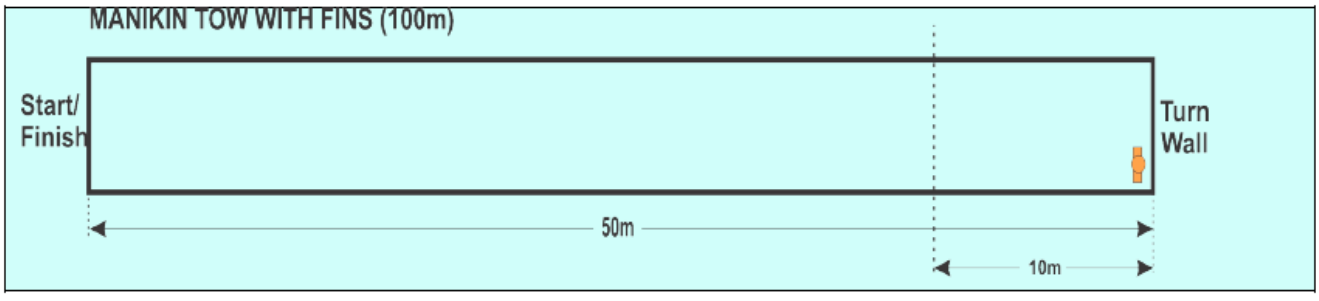

FIGURE 5: MANIKIN TOW WITH FINS (100 M)

3.11.1 Ereignisbeschreibung

Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der Teilnehmer 50 m Freistil mit Flossen und Rettungsgurt. Nach dem Berühren der Wendewand/Kante und innerhalb der 10 m Aufnahmezone fixiert der Teilnehmer den Rettungsgurt korrekt um eine Puppe und zieht sie ins Ziel. Das Event ist beendet, wenn der Teilnehmer die Zielwand bzw. den Rand des Pools berührt.

3.11.2 Ausrüstung

a. Puppe, Flossen, Rettungsgurt: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Die Puppe ist mit Wasser gefüllt, so dass sie mit der Spitze ihrer Querlinie an der Oberfläche schwebt. Die Teilnehmer müssen die von den Veranstaltern zur Verfügung gestellten Puppen und Rettungsgurte mitnehmen.

b. Positionierung der Puppe: Ein Mitglied des Teams des Teilnehmers assistiert als Puppenhandler. Mit Zustimmung des Chief- Referee können Nichtmitglieder des Teams als Handler fungieren, vorausgesetzt, sie sind in gewisser Weise am Wettbewerb angemeldet.

   Vor dem Start und während des Rennens positioniert der Puppenhandler die Puppe vertikal und der Wand zugewandt in seiner natürlichen Auftriebsposition - überall auf der zugeteilten Bahn - und gibt es sofort frei, sobald der Teilnehmer die Wand berührt.

   Der Handler darf die Puppe nicht in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand schieben. Während des Wettkampfes dürfen die Handler nicht absichtlich ins Wasser gehen.

c. Start mit Rettungsgurt: Zu Beginn können der Rettungsgurt und das Rettungsgurtseil nach Ermessen des Teilnehmers, aber innerhalb der ihm zugewiesenen Bahn positioniert werden. Wettbewerber sollten eine sichere und korrekte Position von Rettungsgurt und -leine gewährleisten. Der Rettungsgurt bleibt ausgeklinkt, bis er um die Puppe herum gesichert ist.

d. Tragen des Rettungsgurtes: Rettungsgurte müssen richtig angelegt werden, entweder mit der Schlaufe über eine oder zwei Schultern, oder über die Schulter und über die Brust - nach Ermessen des Teilnehmers. Unter der Voraussetzung, dass der Rettungsgurt richtig angelegt wurde, gibt es keinen Grund zur Disqualifikation, wenn die Schlaufe beim Annähern des Teilnehmers an die Puppe oder beim Schleppen auf den Arm oder Ellenbogen des Teilnehmers fällt.

e. Sicherung der Puppe: Nach dem ersten Berühren der Wendewand/Kante sichert der Teilnehmer die Puppe dann korrekt mit dem Rettungsgurt um den Körper herum und unter beiden Armen der Puppe und wird an einem O-Ring innerhalb der 10 m Aufnahmezone befestigt. Die Teilnehmer können in die 10 m Aufnahmezone zurückkehren, um die Puppe wieder zu sichern, sofern der Kopf der Puppe die 10 m lange Linie nicht passiert hat.

f. Abschleppen der Puppe: Die Teilnehmer müssen die Puppe wie in den Allgemeinen Bedingungen für den Poolwettbewerb beschrieben abschleppen. Der Rettungsgurt muss an der Puppe befestigt sein und das Seil des Rettungsgurtes muss vollständig verlängert sein, bis die Spitze des Kopfes der Puppe die 10 m Schnur passiert.

g. Wettbewerber sind zu disqualifizieren, wenn sich der Rettungsgurt und die dazugehörige Puppe trennen. Teilnehmer dürfen nicht disqualifiziert werden, wenn der Rettungsgurt während des Abschleppens unter einem Arm der Puppe herausrutscht, vorausgesetzt, dass der Rettungsgurt an die 10 m Linie "richtig gesichert" wurde und das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt.

h. Wettbewerber werden disqualifiziert, wenn das Seil des Rettungsgurtes um die Puppe gewickelt ist oder wird, da sie als Verkürzung der Schnur gilt.

i. Teilnehmer dürfen nicht disqualifiziert werden, wenn sich die Puppe im Rettungsgurt dreht, solange das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt. Die Puppe muss nicht mit Kopf voraus geschleppt werden, vorausgesetzt, sie wurde korrekt an der 10 m Linie eingehakt und das Gesicht der Puppe bleibt über der Wasseroberfläche.

j. Wiedererlangen verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weiterfahren, solange die Regeln für Puppen nicht verletzt werden (siehe 3.3 Puppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.

k. Defekt am Rettungsgurt: Wenn nach Meinung des Chief Referee der Auftriebskörper, die Leine und/oder der Gurt während des Rennens einen technischen Defekt aufweist, kann der Chief- Referee dem Wettkämpfer erlauben, in einem anderen Lauf erneut zu starten, aber nur, wenn die Rettungsgurte für den Wettkampf vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wurden und die Regeln vorschreiben, dass die bereitgestellten Gurte von allen Wettkämpfern verwendet werden müssen.

3.11.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

a. Das Nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnseil, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-beschläge) beim Fixieren des Rettungsgurtes um die Puppe (DQ24).

b. Wettbewerber klemmen den Rettungsgurt in den Ring, bevor sie die Wende/Kante berühren. (DQ30)

c. Puppenhandler, der die Puppe nicht sofort freigibt, nachdem der Teilnehmer die Wendewand/Kante berührt hat (DQ27).

d. Helfer schiebt die Puppe in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand/Kante (DQ28).

e. Puppen- Handhabung, die die Puppe falsch positioniert oder Kontakt mit der Puppe aufnimmt, nachdem der Teilnehmer die Wendewand bzw. -kante berührt hat (DQ25).

f. Puppen- Handler, die während der Veranstaltung absichtlich in das Wasser eintreten oder in das Wasser eintritt um die Leistung eines anderen Mitbewerbers beeinträchtigt oder die Beurteilung der Veranstaltung stört (DQ29).

g. Bei 50 m nicht die Beckenwand/den Beckenrand berührt, bevor die Puppe absichtlich berührt wird (DQ26).

h. Falsche Befestigung des Rettungsgurtes um die Puppe herum (z.B. nicht um den Körper und unter beiden Armen und nicht an einem O-Ring befestigt) (DQ31).

i. Nichtbefestigung des Rettungsgurtes um die Puppe herum innerhalb der 10 m Aufnahmezone, gemessen an der Spitze des Kopfes der Puppe (DQ32).

j. Das Seil des Rettungsgurtes ist nicht vollständig gelängt, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 10 m Linie (DQ34) passiert.

k. Nicht Abschleppen der Puppe mit dem Seil des Rettungsgurtes, der sich vollständig über die 10 m (DQ35) hinaus erstreckt.

i. Abschleppen der Puppe mit dem Gesicht unter der Wasseroberfläche (DQ20).

m. Schieben oder Tragen der Puppe (DQ33) anstelle des Abschleppens.

n. Der Rettungsgurt und die Puppe werden getrennt, nachdem der Rettungsgurt korrekt um die Puppe herum befestigt wurde (DQ36).

o. Berühren der Zielwand/Kante ohne den Rettungsgurt und die Puppe (DQ37).

p. Nicht Berühren der Zielwand/Kante (DQ15).

3.12 SUPER LIFESAVER (200 m)

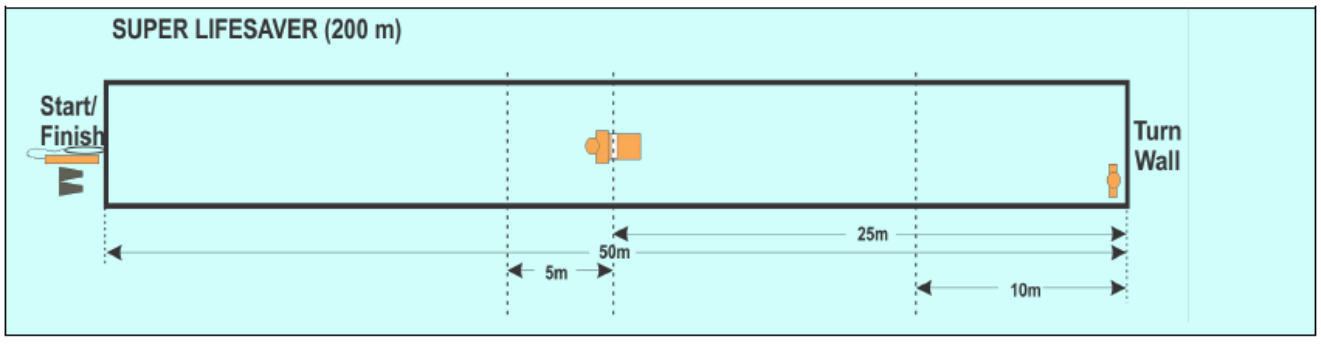

FIGURE 6: SUPER LIFESAVER (200 M)

3.12.1 Ereignisbeschreibung

Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der Teilnehmer 75 m Freistil und taucht dann, um eine versenktes Puppe zu retten. Der Wettbewerber taucht mit der Puppe innerhalb der 5 m Aufnahmezone auf und schleppt sie zur Wendewand/Kante. Nach dem Berühren der Wand/Kante gibt der Wettkämpfer die Puppe frei, im Wasser zieht er Flossen und den Rettungsgurt an und schwimmt 50 m Freistil. Nach dem Berühren der Wand/Kante und innerhalb der 10 m Aufnahmezone fixiert der Teilnehmer den Rettungsgurt korrekt um eine Puppe und zieht sie ins Ziel. Das Event ist beendet, wenn der Teilnehmer die Zielwand bzw. den Rand des Pools berührt.

3.12.2 Ausrüstung

Puppen, Flossen, Rettungsgurt: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Die Teilnehmer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen und Rettungsgurte verwenden.

a. Platzierung von Flossen und Rettungsgurt: Vor dem Start müssen die Teilnehmer die Flossen und den Rettungsgurt auf dem Beckenrand - nicht auf dem Startblock/Podium - innerhalb der Grenzen ihrer zugewiesenen Bahn platzieren.

b. Positionierung der Puppe für den Transport: Die Puppe ist komplett mit Wasser gefüllt und für die Veranstaltung versiegelt. Die Puppe befindet sich in einer Tiefe zwischen 1,8 m und 3 m. Im Wasser, das tiefer als 3 m ist, wird die Puppe auf eine Plattform (oder eine andere Halterung) gestellt, um sie in der erforderlichen Tiefe zu positionieren.

c. Positionierung der Puppe für das Abschleppen: Die Puppe ist mit Wasser gefüllt, so dass sie mit der Spitze ihrer Querlinie an der Oberfläche schwebt. Ein Mitglied des Teams des Teilnehmers assistiert als Puppenhandler. Mit Zustimmung des Chief Referee können Nichtmitglieder des Teams als Handler fungieren, vorausgesetzt, sie sind in gewisser Weise am Wettbewerb angemeldet. Puppenhandler müssen die gleiche Mannschaftskappe tragen. Vor dem Start positioniert der Puppen-Handler die Puppe vertikal und gegenüber der Wand in ihrer natürlichen Auftriebsposition an beliebiger Stelle innerhalb der zugewiesenen Bahn.
Der Puppenhandler muss die Puppe sofort loslassen, nachdem der Teilnehmer die Wendewand/Kante berührt hat.
Der Handler darf die Puppe nicht in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand schieben.
Während der Veranstaltung dürfen die Handler nicht absichtlich ins Wasser gehen.

d. Heraufholen der ersten Puppe: Die Teilnehmer müssen die Puppe in der richtigen Rettungsposition haben, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 5 m Linie passiert.

e. Anziehen vom Rettungsgurt und den Flossen: Nach dem ersten Berühren der Wand/Kante wirft der Teilnehmer die erste Puppe ab. Im Wasser zieht der Wettbewerber Flossen und Rettungsgurt an und schwimmt 50 m Freistil.

f. Tragen des Rettungsgurtes: Rettungsgurte müssen richtig angelegt werden, entweder mit der Schlaufe über eine oder zwei Schultern, oder über die Schulter und über die Brust - nach Ermessen des Teilnehmers.
Unter der Voraussetzung, dass der Rettungsgurt richtig angelegt wurde, gibt es keinen Grund zur Disqualifikation, wenn die Schlaufe beim Annähern des Teilnehmers an die Puppe oder beim Schleppen auf den Arm oder Ellenbogen des Teilnehmers fällt.
Der Rettungsgurt bleibt unverschlossen, bis er um die Puppe herum gesichert ist.

g. Sicherung der Puppe: Nach dem ersten Berühren der Wendewand/Kante sichert der Teilnehmer die Puppe dann mit dem Rettungsgurt korrekt um den Körper herum und unter beiden Armen, der Gurt wird an einem O-Ring innerhalb der 10 m Aufnahmezone eingeklinkt. Die Teilnehmer können in die 10 m Aufnahmezone zurückkehren, um die Puppe wieder zu sichern, sofern der Kopf der Puppe die 10 m lange Linie nicht passiert hat.

h. Die Teilnehmer müssen die Puppe gemäß den allgemeinen Bedingungen für den Poolwettbewerb abschleppen. Das Seil des Rettungsgurtes muss an der Puppe befestigt sein und das Seil des Rettungsgurtes muss vollständig gelängt sein, bis die Spitze des Kopfes der Puppe die 10 m lange Linie passiert.

i. Teilnehmer sind zu disqualifizieren, wenn sich der Rettungsgurt und die Puppe trennen. Die Teilnehmer dürfen nicht disqualifiziert werden, wenn der Rettungsgurt während des Abschleppens rutscht, vorausgesetzt, dass der Rettungsgurtauf der 10 m langen Linie "richtig gesichert" wurde und das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt.

j. Wettbewerber werden disqualifiziert, wenn das Seil des Rettungsgurtes um die Puppe gewickelt ist oder wird, da es sich um eine Verkürzung der Seilführung handelt.

k. Teilnehmer dürfen nicht disqualifiziert werden, wenn sich die Puppe im Rettungsgurt dreht, solange das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt. Die Puppe muss nicht Kopf voran geschleppt werden, vorausgesetzt, sie wurde korrekt an der 10 m langen Linie befestigt und das Gesicht der Puppe bleibt über der Wasseroberfläche.

l. Wiedererlangen verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weiterfahren, solange die Regeln für Puppen nicht verletzt werden (siehe 3.3 Puppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.

m. Defekt am Rettungsgurt: Wenn nach Meinung des Chief Referee der Auftriebskörper, die Leine und/oder der Gurt während des Rennens einen technischen Defekt aufweist, kann der Chief- Referee dem Wettkämpfer erlauben, in einem anderen Lauf erneut zu starten, aber nur, wenn die Rettungsgurte für den Wettkampf vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wurden und die Regeln vorschreiben, dass die bereitgestellten Gurte von allen Wettkämpfern verwendet werden müssen.

3.12.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

a. Das nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnabtrennungen, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserbeschläge) – beim Auftauchen-ausgenommen der Beckenboden (DQ17).

b. Die Puppe nicht in der richtigen Rettungsposition zu haben, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 5 m Aufnahmezone (DQ18) passiert.

c. Verwendung einer falschen Rettungstechnik wie in 3.3 Puppen (DQ19) beschrieben.

d. Freigeben der Puppe, bevor Sie die Wendewand bzw. -kante berühren. (DQ21).

e. Nimmt bei der Befestigung des Tube um die Puppe (DQ24) Hilfe von einer beliebigen Beckenarmatur (z. B. Bahnabtrennungen, Stufen, Unterwasserbeschläge) in Anspruch.

f. Teilnehmer hakt den Rettungsgurt in den Ring, bevor er die Wendewand/Kante berührt. (DQ30).

g. Puppenhelfer gibt die Puppe nicht sofort frei, nachdem der Sportler die Wendewand/Kante berührt hat (DQ27).

h. Puppenhelfer, der die Puppe in Richtung des Schwimmers oder der Zielwand (DQ28) schiebt.

i. Puppenhelfer, der die Puppe falsch positioniert oder Kontakt mit der Puppe aufnimmt, nachdem der Teilnehmer die Wendewand/-kante berührt hat (DQ25).

j. Puppenhelfer, der während der Veranstaltung absichtlich in das Wasser eintritt oder in das Wasser eintritt und die Leistung eines anderen Teilnehmers beeinträchtigt oder die Bewertung der Veranstaltung stört (DQ29).

k. Bei 150 m nicht berühren der Beckenwand/-kante, bevor Sie die Puppe (DQ26) absichtlich berühren.

l. Falsche Sicherung des Rettungsgurtes um die Puppe herum (d.h. nicht um den Körper herum und unter beiden Armen und nicht an einem O-Ring befestigt) (DQ31).

m. Nichtbefestigung des Rettungsgurtes um die Puppe herum innerhalb der 10 m Aufnahmezone, die an der Spitze des Kopfes der Puppe gemessen wurde (DQ32).

n. Das Seil des Rettungsgurtes wird nicht vollständig ausgestreckt, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 10 m lange Linie passiert (DQ34).

o. Nicht Schleppen der Puppe mit dem Seil des Rettungsgurtes, der sich vollständig über die 10 m Markierung (DQ35) hinaus erstreckt.

p. Abschleppen der Puppe mit dem Gesicht unter der Oberfläche (DQ20).

q. Schieben oder Schleppen der Puppe (DQ33) anstelle des Abschleppens.

r. Der Rettungsgurt und die Puppe werden getrennt, nachdem der Rettungsgurt korrekt um die Puppe herum befestigt wurde (DQ36).

s. Berühren der Zielwand/Kante ohne Rettungsgurt und Puppe (DQ37).

t. Nichtberühren der Zielwand / -kante (DQ15)

3.13 LINE THROW – 12.5 m

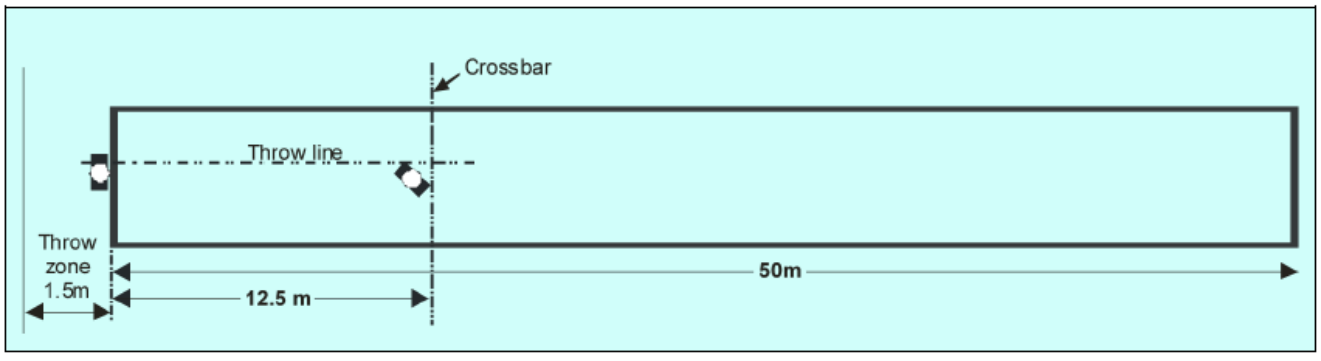

FIGURE 7: LINE THROW– 12.5 M

3.13.1 Ereignisbeschreibung

In diesem 45-Sekunden-Event wirft der Teilnehmer ein ungewichtetes Seil zu einem Teamkollegen, der sich im Wasser auf der gegenüberliegenden Seite einer starren Querstange befindet, die 12,5 m entfernt ist. Der Wettkämpfer zieht dieses "Opfer" zurück zur Zielwand bzw. -kante des Pools.

a. **Der Start**: Nach dem ersten Pfiff treten die Teilnehmer (d.h. Werfer und Opfer) in die Wurfzone. Der "Werfer" hält nur ein Ende der Wurflinie in einer Hand. Das Seil reicht bis zum "Opfer", das sowohl das Seil als auch die Querstange mit einer oder zwei Händen am Start hält. Das "Opfer" nimmt das Seil und tritt Wasser. Vor dem Start sind keine Würfe erlaubt. Das überschüssige Seil kann auf beiden Seiten, über oder unter der Stange liegen. Nach dem zweiten Pfiff nehmen die Werfer ihre Positionen für den Start ohne unangemessene Verzögerung ein. Wenn alle Teilnehmer ihre Startpositionen eingenommen haben, gibt der Starter den Befehl "Take your Marks". Wenn alle Werfer und Opfer stationär sind, gibt der Starter das akustische Startsignal.

b. **Ausgangsposition**: Der Werfer steht in der Wurfzone gegenüber dem Opfer, bewegungslos mit Fersen und/oder Knien zusammen und den Armen gerade nach unten und neben dem Körper. Das Ende der Wurfleine wird in einer Hand gehalten. Das Opfer befindet sich auf der Längsseite der starren Querstange in der zugewiesenen Fahrspur. Das Opfer hat Kontakt mit der Wurflinie und greift die Querstange mit einer oder zwei Händen.

c. **Nach dem akustischen Startsignal**: Der Werfer holt die Leine ein, wirft sie zurück zum Opfer (das sie greift) und zieht sie durch das Wasser, bis das Opfer die Zielwand berührt. Das Opfer darf das Seil nur in der dafür vorgesehenen Bahn vor oder hinter der Querstange greifen.
Hinweis: Das Opfer kann seine Hand überall entlang der Querstange bewegen, muss aber die Stange greifen, wenn es das Seil mit einem beliebigen Teil seines Körpers berührt und das Seil erfasst.
Um mögliche Störungen anderer Bahnen zu vermeiden, darf das Opfer das Wasser nicht verlassen und bleibt in seiner Bahn. Das Team wird disqualifiziert, wenn es versucht, über seine Taille hinaus aus dem Wasser zu klettern oder vor dem Signal des Hauptkampfrichters auf der Poolkante zu sitzen, und der Werfer bleibt in der Wurfzone, bis der Event Direktor den Abschluss des Rennens anzeigt. Es gibt keine Strafe für das Ziehen an der starren Querstange beim Versuch, die Wurflinie zu erreichen.

d. **Fairer Wurf:** Die Opfer müssen die Wurfleine mit den Händen nur innerhalb ihrer Bahn greifen. Die Bahnabtrennungen befinden sich nicht "innerhalb der Bahn". Die Opfer können untertauchen, um die Wurfleine zurückzuholen. Die Opfer dürfen die Querstange nicht lösen, bevor sie die Wurfleine mit der anderen Hand greifen. Solange die Opfer vollständig in ihrer vorgesehenen Bahn bleiben und ihren Griff an der Querlatte nicht lösen, bevor sie die Leine greifen, können sie mit dem Fuß oder einem anderen Körperteil die Wurfleine innerhalb ihrer Bahn in eine Position bewegen, in der sie das Seil mit der Hand greifen können.
Hinweis: Das Opfer kann seine Hand überall entlang der Stange bewegen, muss aber die Stange greifen, wenn es das Seil mit einem beliebigen Teil seines Körpers berührt und das Seil erfasst.

e. **Ziehen im Wasser**: Während sie an den Rand gezogen werden, müssen die Opfer auf ihrer Vorderseite liegen und die Wurfleine mit beiden Händen greifen. Die Opfer dürfen an der Wurfleine nicht Hand in Hand "klettern". Aus Sicherheitsgründen können die Opfer die Leine mit einer Hand loslassen, nur um die Wand bzw. den Rand zu berühren. Dies führt nicht zur Disqualifikation. Die Opfer dürfen eine Schwimmbrille tragen.

f. **Wurfzone**: Die Werfer müssen sich auf dem Deck und in ihrer zugewiesenen Spur am Beckenrand einer klar definierten Linie 1,5 m vom Beckenrand entfernt aufhalten. Wenn es einen erhöhten Abschnitt des Beckenrandes gibt, muss die Linie 1,5 m von der Deckseite des erhöhten Abschnitts entfernt sein. Werfer, die die Wurfzone beim Ziehen des Opfers oder vor dem Fertigstellungssignal verlassen, müssen disqualifiziert werden. Die Werfer müssen mindestens einen Fuß ganz innerhalb der Innenkante der Wurfzone halten, entweder auf dem Boden oder innerhalb der Wurfzone. Jeder Teil der Füße des Werfers kann ohne Strafe über die Vorderseite der "Beckenkante" der Wurfzone ragen.
Die Werfer können eine Leine, die außerhalb der Wurfzone fallen gelassen wird, zurückholen, solange sie mindestens einen Fuß vollständig innerhalb der Wurfzone halten und keine Interferenzen mit einem anderen Wettbewerber bestehen. Werfer, die in das Wasser eindringen (oder hineinfallen), werden disqualifiziert.

g. **Zeitlimit:** Die Werfer müssen einen fairen Wurf machen und das Opfer innerhalb von 45 Sekunden zur Zielwand/Kante ziehen. Werfer, die es nicht schaffen, das Opfer vor dem 45-Sekunden-Abschlusssignal zur Zielwand/Kante zu bringen, werden als "Nicht beendet" bezeichnet (DNF).

3.13.2 Ausrüstung

a. Wurfleine: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsnormen und Prüfverfahren. Die Wurfleine muss zwischen 16,5 m und 17,5 m lang sein. Die Teilnehmer müssen die von den Veranstaltern bereitgestellten Wurfleinen verwenden.

b. Die starre Querstange, die auf der Oberfläche über jede Fahrspur 12,5 m vom Anfangsende des Beckens entfernt angeordnet ist. Eine Toleranz von plus 0,10 m und minus 0,00 m in jeder Spur ist zulässig.

3.13.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

a. Werfer, der Übungswürfe ausführt (DQ58).

b. Das Opfer hält die Querstange nicht fest, wenn es das Seil für den Zug zur Zielwand/-kante ergreift. (DQ51).

c. Opfer, das die Wurfleine außerhalb der Bahn (DQ54) erfasst.

d. Opfer, das nicht auf seiner Vorderseite liegt, während es zur Zielwand/Kante (DQ55) gezogen wird.

e. Opfer, das die Wurfleine nicht mit beiden Händen hält, während es zur Zielwand/Kante gezogen wird (das Opfer kann die Leine mit einer Hand loslassen, nur um die Wand/Kante zu berühren) (DQ56).

f. Opfer "klettert" zieht sich an der Wurfleinen ran (DQ57).

g. Leinenwerfer, der die Wurfzone jederzeit nach dem Start und vor dem 45-Sekunden-Abschlusssignal (DQ52) verlässt.

h. Opfer, das das Wasser vor dem 45-Sekunden-Abschlusssignal (DQ53) verlässt.

i. Nicht Berühren der Zielwand bzw. -kante (DQ15).

3.14 MANIKIN RELAY (4 x 25 m)

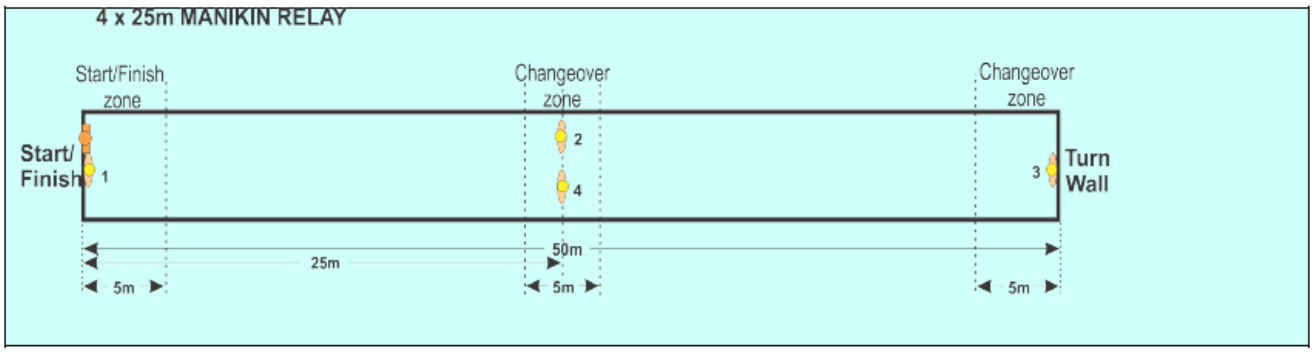

FIGURE 8: MANIKIN RELAY (4 X 25 M)

3.14.1 Ereignisbeschreibung

Vier Teilnehmer schleppen ihrerseits jeweils eine Puppe von ca. 25 m Länge.

a. Der erste Teilnehmer startet im Wasser und hält mit einer Hand eine Puppe an der Oberfläche und mit der anderen Hand die Startwand/Kante oder den Startblock. Auf ein akustisches Signal hin schleppt der Teilnehmer die Puppe und übergibt sie an den zweiten Teilnehmer innerhalb der 5 m Wechselzone zwischen der 22,5 m und 27,5 m Marke.

b. Der zweite Teilnehmer schleppt die Puppe, um die Wendewand zu berühren, und übergibt die Puppe an den dritten Teilnehmer, der mit mindestens einer Hand mit der Wendewand oder dem Startblock in Kontakt steht. Der dritte Teilnehmer darf die Puppe erst berühren, nachdem der zweite Teilnehmer die Wendewand bzw. -kante berührt hat.

c. Der dritte Teilnehmer schleppt die Puppe und übergibt sie an den vierten Teilnehmer in der Wechselzone zwischen der 72,5 m und 77,5 m Marke.

d. **Der vierte Teilnehmer** beendet das Event, indem er die Puppe schleppt, um die Zielwand bzw. -kante mit einem beliebigen Teil des Körpers des Teilnehmers zu berühren.

e. Sobald sie ihre Etappe und den Tausch beendet haben, müssen die Teilnehmer im Wasser bleiben, in ihrer Bahn in der Wechselzone, sich von allen nachfolgenden Wechselvorgängen fernhalten und dortbleiben, bis der Abschluss des Ereignisses signalisiert wurde.

f. Nur die ein- und ausgehenden Wettbewerber dürfen innerhalb ihrer Wechselzone an der Puppenübergabe teilnehmen. Die ankommenden Schwimmer können ausgehende Schwimmer unterstützen, aber nur so lange, wie der Kopf der Puppe innerhalb der Wechselzonen bleibt.

g. Die Hand eines Teilnehmers muss jederzeit mit der Puppe in Kontakt sein.

h. Die Startzone und die Wechselzonen sind durch Markierungen zu kennzeichnen.

i. Die an dem Wechsel beteiligten Wettbewerber können sich vom Beckenboden in der Wechselzone abdrücken.

j. In den Start-, Ziel- und Wechselzonen werden die Teilnehmer nicht nach den Kriterien des "Schleppen einer Puppe" (definiert in 3.3) beurteilt, jedoch müssen die Teilnehmer jederzeit und auch während des Austausches mit mindestens einer Hand Kontakt mit der Puppe halten.
Hinweis: Die Standardkriterien für das "Schleppen der Puppe" (definiert in 3.3) gelten für den letzten Staffelteilnehmer am Ende des Laufs.

k. Der Austausch von Puppen muss innerhalb der vorgesehenen Wechselzonen stattfinden, gemessen an der Spitze des Kopfes der Puppe.

3.14.2 Equipment

Puppe: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Die Puppe ist komplett mit Wasser gefüllt und versiegelt. Die Teilnehmer müssen die von den Veranstaltern zur Verfügung gestellten Puppen verwenden.

3.14.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

a. Verwendung einer falschen Rettungstechnik wie in 3.3 Puppen (DQ19) beschrieben.

b. Das nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnabtrennungen, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserbeschläge) – beim Auftauchen-ausgenommen der Beckenboden (DQ17).

c. Verlassen des Startplatzes, bevor der vorherige Teilnehmer die Wand bzw. Kante berührt hat (DQ41).

d. Die Puppe wird übergeben (DQ42):

- vor oder außerhalb der vorgesehene Wechselzone
- bevor der zweite Wettkämpfer die Beckenwand bzw. -kante berührt

e. Unterstützung durch einen dritten Wettkämpfer beim Wechsel zwischen den ein- und ausgehenden Wettkämpfer (DQ39).

f. Freigeben der Puppe, bevor der nächste Teilnehmer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Teilnehmers muss mit der Puppe in Kontakt sein) (DQ43).

g. Die Puppe nicht in der richtigen Rettungsposition zu haben, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 5-m-Linie passiert (DQ18).

h. Loslassen der Puppe, bevor Sie die Wendewand/Kante oder die Zielwand/Kante berühren (DQ21).

i. Nichtberühren der Zielwand / -kante (DQ15).

j. Ein Wettbewerber, der das Wasser verlässt, nachdem er seinen Abschnitt des Laufes (DQ50) beendet hat und bevor das Freizeichen gegeben wurde (DQ61).

k. Ein Teilnehmer, der zwei oder mehr Etappen der Veranstaltung absolviert (DQ40).

3.15 OBSTACLE RELAY (4 x 50 m)

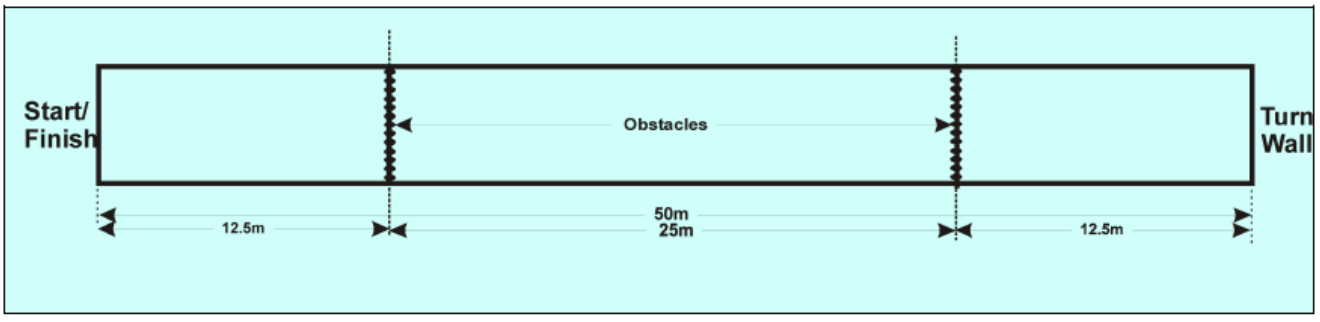

FIGURE 9: OBSTACLE RELAY (4 X 50 M)

3.15.1 Ereignisbeschreibung

Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der erste Teilnehmer 50 m Freistil unter zwei Hindernissen. Nachdem der erste Teilnehmer die Wendewand/Kante berührt hat, wiederholen der zweite, dritte und vierte Teilnehmer den Vorgang nacheinander.

a. Die Teilnehmer müssen nach dem Tauchen vor dem ersten Hindernis und nach dem Untertauchen jedes Hindernisses auftauchen. "Auftauchen" bedeutet, dass der Kopf des Schwimmers die Ebene der Wasseroberfläche durchbricht.
b. Wettbewerber können sich vom Beckenbodenabdrücken, wenn sie unter den Hindernissen auftauchen.
c. Das Schwimmen in ein Hindernis oder das sonstige Stoßen auf ein Hindernis ist kein Verhalten, das zur Disqualifikation führt.
d. Der erste, zweite und dritte Teilnehmer muss das Wasser verlassen, wenn er seine Etappen der Staffel beendet hat, ohne andere Teilnehmer zu behindern. Der erste, zweite und dritte Teilnehmer darf nicht wieder ins Wasser steigen.

3.15.2 Ausrüstung

Hindernisse: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Hindernisse werden rechtwinklig an Bahnseilen in gerader Linie über alle Bahnen befestigt.

Das erste Hindernis befindet sich 12,5 m von der Startwand entfernt, das zweite Hindernis 12,5 m vom gegenüberliegenden Ende.

Der Abstand zwischen den beiden Hindernissen beträgt 25 m.

3.15.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

a. Überwinden eines Hindernisses und nicht sofort zurückkehren über oder unter dieses Hindernis und dann unter das Hindernis tauchen lassen (DQ11).
b. Nicht auftauchen nach jedem Tauchgang (DQ12)
c. Nicht auftauchen nach jedem Hindernis (DQ13).
d. Das nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnabtrennungen, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserbeschläge) – beim Auftauchen-ausgenommen der Beckenboden (DQ17).
e. Starten, bevor der vorherige Teilnehmer die Wand bzw. Kante berührt hat (DQ41).
f. Nicht Berühren der Zielwand/-kante (DQ15).
g. Ein Wettbewerber, der nach Abschluss seiner Etappe des Wechsels (DQ50) wieder in das Wasser eintritt.
h. Ein Teilnehmer, der zwei oder mehr Etappen der Veranstaltung wiederholt (DQ40).

3.16 MEDLEY RELAY (4 x 50 m)

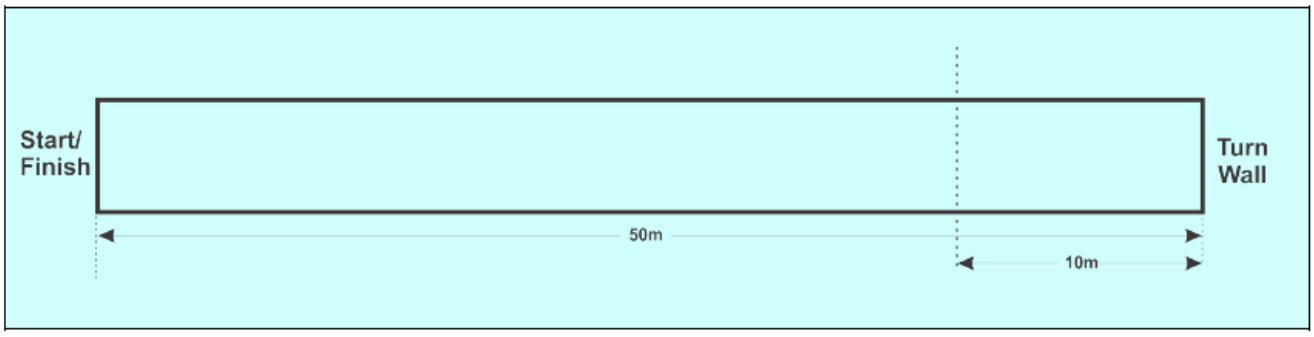

FIGURE 10: MEDLEY RELAY (4 X 50 M)

3.16.1 Eventbeschreibung

Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der erste Teilnehmer 50 m Freistil ohne Flossen.
Mit einem Startsprung, nach dem der ersten Teilnehmer die Wand / Kante berührt hat, schwimmt der zweite Teilnehmer 50 m Freistil mit Flossen. Mit einem Startsprung nach dem der zweiten Teilnehmer die Wand berührt, schwimmt der dritte Teilnehmer 50 m Freistil ohne Flossen mit einem Rettungsgurt.
Der dritte Wettbewerber berührt die Wendewand/Kante, der vierte Wettbewerber, der im Wasser mit Flossen mit mindestens einer Hand an der Wendewand/Kante oder am Startblock wartet, übernimmt den Gurt.
Dem vierten Teilnehmer ist es nicht gestattet, einen Teil des Rettungsgurtes, der Leine oder einen Teil des Rettungsgurtes zu berühren, bis der dritte Teilnehmer die umlaufende Wand bzw. Kante berührt hat.
Der dritte Wettbewerber, der die Rolle des "Opfers" spielt, hält den Rettungsgurt und/oder den Clip mit beiden Händen und wird vom vierten Wettbewerber 50 m ins Ziel geschleppt.

a. Sowohl der vierte als auch der dritte Wettbewerber (Opfer) müssen von der Wendewand bzw. -kante weg. Das Opfer muss mit dem Rettungsgurt in Kontakt sein, bevor es die 10 m Linie passiert. Das Seil des Rettungsgurtes muss vollständig über die 10 m-Linie hinaus gelängt sein, wenn die Oberseite des Kopfes des "Opfers" die 10 m-Linie überschreitet.

b. **Hinweis:** Sollte das Seil des Rettungsgurtes aufgrund der Stärke der Beinarbeit des Opfers nicht vollständig gelängt sein, darf das Team nicht disqualifiziert werden.

c. Das Ereignis ist abgeschlossen, wenn der vierte Teilnehmer die Zielwand bzw. den Rand des Beckens berührt, wobei das Opfer in Kontakt mit dem Rettungsgurt ist.

d. Das Opfer kann beim Abschleppen mit den Beinen unterstützen, aber es ist keine andere Hilfe zulässig.

e. Das Opfer muss den Hauptkörper des Rettungsgurtes und/oder den Clip greifen - nicht das Seil.

f. Das Opfer muss den Rettungsgurt und/oder den Clip mit beiden Händen während des Schleppens festhalten, kann aber seine Hände während des Schleppens ohne Disqualifikation auf dem Auftriebskörper und/oder dem Clip neu positionieren.

g. Während der vierte Teilnehmer mindestens eine Hand an der Wendewand bzw. -kante oder am Startblock haben muss, wenn der dritte Teilnehmer die Kante berührt, kann sich der vierte Teilnehmer von der Wand/Kante mit Hand, Arm oder Füßen abstoßen. Der vierte Teilnehmer darf keinen Teil des Rettungsgurtes, seines Gurtzeuges oder der Leine berühren, bis der dritte Teilnehmer die Wendewand bzw. Kante berührt hat.

h. Der erste und zweite Teilnehmer müssen das Wasser nach Beendigung der Etappen der Staffel verlassen, ohne andere Teilnehmer zu behindern. Der erste und zweite Teilnehmer dürfen nicht wieder ins Wasser steigen.

3.16.2 Ausrüstung

a. Rettungsgurt, Schwimmflossen: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Die Teilnehmer müssen die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Rettungsgurte verwenden.

b. Start mit Rettungsgurt: Für den Start des dritten Teilnehmers können der Rettungsgurt und die Rettungsleine nach Ermessen des Teilnehmers, aber innerhalb der ihm zugewiesenen Bahn des Teilnehmers positioniert werden. Die Teilnehmer sollten für eine sichere und korrekte Position von Rettungsgurt und -leine sorgen. Der Rettungsgurt bleibt durchgehend offen.

c. Tragen von Rettungsgurten: Die Rettungsgurte müssen richtig angelegt werden, entweder mit der Schlaufe über eine oder zwei Schultern, oder über die Schulter und über die Brust - nach Ermessen des Teilnehmers. Unter der Voraussetzung, dass der Rettungsgurt richtig angelegt wurde, gibt es keinen Grund zur Disqualifikation, wenn die Schlaufe beim Annähern oder Abschleppen des Konkurrenten auf den Arm oder Ellenbogen des Konkurrenten fällt.

d. Abschleppen des Opfers: Die Teilnehmer müssen das Opfer mit vollständig gelängtem Seil des Rettungsgurtes abschleppen. Die Teilnehmer können in die 10 m Wechselzone zurückkehren, um das Opfer wieder zu sichern, sofern der Kopf des "Opfers" die 10 m Linie nicht passiert hat.

e. Wiedererlangen verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weiterfahren, solange die Regeln für Puppen nicht verletzt werden (siehe 3.3 Puppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.

f. Defekt am Rettungsgurt: Wenn nach Meinung des Chief Referees der Auftriebskörper, die Leine und/oder der Gurt während des Rennens einen technischen Defekt aufweist, kann der Chief- Referee dem Wettkämpfer erlauben, in einem anderen Lauf erneut zu starten, aber nur, wenn die Rettungsgurte für den Wettkampf vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wurden und die Regeln vorschreiben, dass die bereitgestellten Gurte von allen Wettkämpfern verwendet werden müssen.

3.16.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

a. Verlassen des Starts, bevor der vorherige Teilnehmer die Wand bzw. Kante berührt hat (DQ41).
b. Der vierte Wettbewerber berührt den Rettungsgurt, die Leine oder einen Teil des Rettungsgurtes, bevor der dritte Wettbewerber die Wendewand bzw. Kante berührt (DQ44).
c. Der Wettbewerber, der den Rettungsgurt in den Ring (DQ45) einklinkt.
d. Das Opfer, das den Rettungsgurt am Seil hält (DQ46).
e. Das Opfer hilft mit Armbewegungen oder hält den Rettungsgurt und/oder den Clip nicht mit beiden Händen (DQ47).
f. Das Opfer hält den Rettungsgurt nicht fest oder verliert den Kontakt nach dem Passieren der 10-m-Linie (DQ48).
g. Der vierte Wettbewerber, der das Opfer schleppt, ohne dass die Leine des Rettungsgurtes vollständig gelängt ist, hinter der 10 m Markierung (DQ49).
h. Ein Teilnehmer, der zwei oder mehr Etappen der Veranstaltung absolviert hat (mit Ausnahme des dritten Teilnehmers, der als Opfer fungiert) (DQ40).
i. Nichtberühren der Zielwand/-kante (DQ15).
j. Der Wettkämpfer geht nach Abschluss seiner Staffelstrecke wieder ins Wasser (DQ50).

3.17 POOL LIFESAVER RELAY (4 x 50 m)

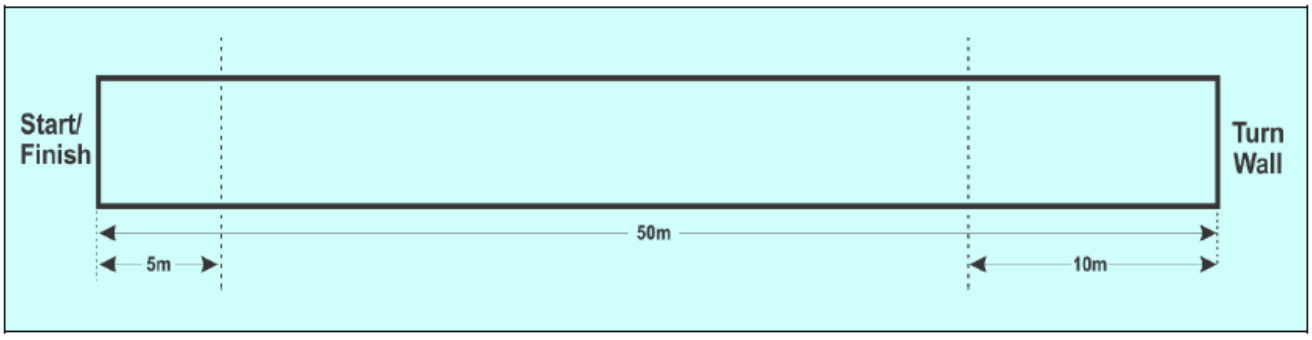

FIGURE 11: POOL LIFESAVER RELAY (4 X 50 M)

3.17.1 Ereignisbeschreibung

a. **Der erste Teilnehmer**: Mit einem Startsprung nach dem akustischen Signal schwimmt der erste Teilnehmer 50 m Freistil ohne Flossen.

b. **Der zweite Teilnehmer**: Mit einem Startsprung, nachdem der erste Teilnehmer die Wand bzw. den Rand berührt hat, schwimmt der zweite Teilnehmer 50 m mit Flossen und Tauchgängen, um eine getauchte Puppe zurückzuholen. Der zweite Teilnehmer muss die Wendekante nicht berühren, bevor er die Puppe an den dritten Teilnehmer weitergibt.
Hinweis: Der zweite Schwimmer darf die gesamte Runde unter Wasser schwimmen, bevor er mit der Puppe auftaucht, oder er kann ein oder mehrere Male nach dem Start und vor dem Tauchen auftauchen, um die Puppe zurückzuholen.

c. **Der dritte Teilnehmer**: Der dritte Wettbewerber wartet im Wasser (ohne Flossen) in Kontakt mit der Wendewand/Kante oder dem Startblock mit mindestens einer Hand.
Der dritte Teilnehmer darf die Puppe berühren (aber nicht greifen), bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbricht. Nachdem der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbrochen hat, kann der Teilnehmer die Kontrolle über die Puppe übernehmen und seinen Kontakt zur Wand, Kante oder dem Startblock lösen. Der dritte Teilnehmer schleppt dann die Puppe 50 Meter und berührt die Wand/Kante, bevor er die Puppe an den vierten Teilnehmer weitergibt.

d. **Der vierte Teilnehmer**: Der vierte Wettkämpfer (mit Flossen) hält die Wendewand/Kante oder den Startblock mit mindestens einer Hand fest, bis er die Puppe nimmt. Der vierte Wettkämpfer darf die Puppe erst dann berühren, wenn der dritte Wettkämpfer die Wendewand/Kante berührt hat. Der vierte Wettkämpfer schleppt dann die Puppe, um die Zielwand/-kante mit irgendeinem Körperteil des Wettkämpfers zu berühren.

e. Die ankommenden zweiten und dritten Schwimmer können ihren abgehenden Schwimmer helfen, jedoch nur so lange, wie der Kopf der Puppe innerhalb der Wechselzonen bleibt.

f. Markierungen müssen die Wechselzonen für die Puppenwechsel angeben:
- Beim 2. bis 3. Schwimmerwechsel -5 m von der Beckenwand entfernt,
- Beim 3. bis 4. Schwimmerwechsel -10 m von der Beckenwand entfernt

g. Die Teilnehmer dürfen die Puppe erst freigeben, wenn der nächste Teilnehmer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Teilnehmers muss mit der Puppe in Kontakt sein).

h. Die dritten und vierten Konkurrenten werden nicht nach den Kriterien des "Schleppens der Puppe" (definiert in 3.3) innerhalb der Wechselzonen beurteilt, gemessen an der Spitze des Kopfes der Puppe. Die Einhaltung der Puppenkriterien gilt innerhalb der Zielzone am Ende des Relais.

i. Der dritte und vierte Teilnehmer kann sich von der Wand / Kante mit Hand, Arm oder Füßen abstoßen, nachdem er die Puppe für seine jeweilige Bahn übernommen hat.

j. Das Ereignis ist beendet, wenn der vierte Teilnehmer die Zielwand bzw. den Rand des Pools berührt und die Puppe noch korrekt schleppt.

k. Die ersten, zweiten und dritten Teilnehmer müssen das Wasser verlassen, wenn sie ihre Etappen der Staffel beendet haben, ohne andere Teilnehmer zu behindern. Diese Teilnehmer dürfen nicht wieder in das Wasser eindringen.

l. **Wiedererlangen verlorener Flossen:** Die Teilnehmer können nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weiterfahren, solange die Regeln für die Puppen (wenn sie im Lauf verwendet werden) nicht verletzt werden (siehe 3.3 Puppen). Die Teilnehmer dürfen in einem anderen Lauf nicht mehr starten.

Hinweis: Für die Lebensrettungs-Weltmeisterschaften besteht jedes Team aus zwei Männern und zwei Frauen.

Mannschaften dürfen ihre eigene Reihenfolge der Geschlechter wählen.

3.17.2 Equipment

Puppen/ Manikin: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren. Die Puppe ist komplett mit Wasser gefüllt und versiegelt. Die Teilnehmer müssen die von den Veranstaltern zur Verfügung gestellten Puppen verwenden.

Schwimmflossen: Siehe Abschnitt 8 - Anlagen- und Ausstattungsstandards und Abnahmeverfahren.

3.17.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu den allgemeinen Regeln in Abschnitt 2 und den in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 beschriebenen Verhaltensweisen führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

a. Verwendung einer falschen Rettungstechnik wie in 3.3 Puppen (DQ19) beschrieben.
b. Das nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnabtrennungen, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserbeschläge) – beim Auftauchen-ausgenommen der Beckenboden (DQ17).
c. Der dritte Wettbewerber, der den Kontakt mit der Wand/Kante freigibt oder die Puppe greift, bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbricht (DQ59).
d. Der dritte Teilnehmer, der die Puppe nicht in einer korrekten Rettungsposition hat, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 5 m Markierung passiert (DQ18).
e. Der vierte Teilnehmer berührt die Puppe, bevor der dritte Teilnehmer die Beckenwand bzw. -kante berührt (DQ60).
f. Unterstützung eines dritten Wettbewerbers beim Austausch zwischen dem ein- und ausgehenden Schwimmers (DQ39).
g. Freigeben der Puppe, bevor der nächste Teilnehmer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Teilnehmers muss mit der Puppe in Kontakt sein) (DQ43).
h. Der vierte Teilnehmer hat die Puppe nicht in einer korrekten Rettungsposition, bevor die Spitze des Kopfes der Puppe die 10 m lange Linie (DQ23) passiert.
i. Nichtberühren der Zielwand/-kante (DQ15).
j. Ein Teilnehmer, der zwei oder mehr Etappen der Veranstaltung absolviert (DQ40).
k. Starten, bevor der vorherige Teilnehmer die Wand bzw. Kante berührt hat (DQ41).
l. Ein Teilnehmer betritt das Wasser erneut, nachdem er seinen Teil des Laufs beendet hat. (DQ50)

DISQUALIFICATION CODES FOR POOL EVENTS

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
1. Nichtbeendigung der Veranstaltung gemäß der Veranstaltungsbeschreibung oder den allgemeinen Regeln.	All events
2. Ein Wettkämpfer oder ein Team kann disqualifiziert werden, wenn ein Wettkämpfer, ein Team oder ein Helfer als unfairer Wettkämpfer angesehen wird. Beispiele für einen "unfairen Wettkampf" sind: - das Begehen eines Doping- oder dopingbezogenen Verstoßes - sich für einen anderen Wettkämpfer ausgeben - der Versuch, die Abstimmung oder Auslosung von Disziplinen oder Positionen zu umgehen - zweimalige Teilnahme an der gleichen Einzelveranstaltung - Zweimaliges Antreten in derselben Veranstaltung in verschiedenen Teams - absichtliche Beeinträchtigung eines Parcours, um sich einen Vorteil zu verschaffen - Einen Helfer eines anderen Teilnehmers anrempeln oder behindern, um dessen Fortschritt zu behindern - Annahme von körperlicher oder materieller Hilfe von außen (außer verbaler oder sonstiger Anweisung)	All events
3. Teilnehmern, die sich zu spät im Einweisungsbereich melden, darf der Start zu einer Veranstaltung nicht gestattet werden.	All events
4. Ein Teilnehmer oder eine Mannschaft, der/die beim Start einer Veranstaltung abwesend ist, wird disqualifiziert, außer für das A- oder B-Finale.	All events
5. Aktivitäten, die zu einer mutwilligen Beschädigung des Veranstaltungsgeländes, der Unterkünfte oder des Eigentums anderer führen, haben die Disqualifikation der beteiligten Personen vom Wettbewerb zur Folge.	All events
6. Missbrauch von Offiziellen, was zur Disqualifikation vom Wettbewerb führt.	All events
7. Verwendung von klebrigen, klebrigen oder adhäsiven Substanzen (flüssig, fest oder als Aerosol) an Händen oder Füßen oder auf der Puppe oder dem Tube, um die Griffigkeit oder den Abdruck vom Boden des Schwimmbeckens zu verbessern.	All events
8. Unterstützung vom Beckenboden zu nutzen, es sei denn, es ist ausdrücklich erlaubt (z. B. Hindernisschwimmen, 4 x 25 m Manikin-Staffel).	All events
9. Verlassen des Wassers nach einer Veranstaltung, bevor die Erlaubnis des Offiziellen vorliegt.	All events
10. Starten einer Startbewegung, bevor das Startsignal gegeben wurde.	All events
11. Überqueren eines Hindernisses, ohne sofort über oder unter diesem Hindernis zurückzukehren und es dann zu unterqueren.	Obstacle Swim, Obstacle Relay
12. Versäumnis, nach dem Einstieg in den Tauchgang oder nach einer Wende aufzutauchen, bevor Sie ein Hindernis unterqueren.	Obstacle Swim, Obstacle Relay
13. Nicht auftauchen nach jedem Hindernis.	Obstacle Swim, Obstacle Relay
14. Nichtberührung der Wand/Kante während der Wende.	Obstacle Swim
15. Nichtberührung der Zielwand/-kante.	All events
16 Nicht auftauchen vor dem Tauchen zur Puppe.	Manikin Carry
17 Das nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnabtrennungen, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserbeschläge) – beim Auftauchen-ausgenommen der Beckenboden.	Obstacle Swim, Obstacle Relay, Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Manikin Relay, Rescue Medley, Super Lifesaver, Pool Lifesaver Relay

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
18. Die Puppe befindet sich nicht in einer korrekten Schleppposition, bevor der obere Teil des Kopfes der Puppe die 5-m-Linie überquert (bei Schleppvorgängen ohne Flossen).	Manikin Carry, Manikin Relay Rescue Medley, Super Lifesaver
19. Verwendung einer falschen Schlepptechnik (wie in 3.3 Übungspuppen beschrieben).	Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Manikin Relay, Rescue Medley, Super Lifesaver, Pool Lifesaver Relay
20. Schleppen der Puppe mit dem Gesicht unter der Wasseroberfläche.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
21. Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Zielwand/-kante oder der Wendewand/-kante.	Manikin Carry, Manikin Carry with Fins, Rescue Medley, Super Lifesaver, Manikin Relay, Pool Lifesaver Relay
22. Auftauchen nach dem Wenden und vor dem Anheben der Puppe.	Rescue Medley
23. Die Puppe befindet sich nicht in der korrekten Trageposition, bevor die Oberseite des Kopfes der Puppe die 10-m-Linie passiert (bei Tragevorgängen mit Flossen).	Manikin Carry with Fins, Pool Lifesaver Relay
24. Das nutzen von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnabtrennungen, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserbeschläge) –beim Befestigen des Tubes um die Puppe.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
25. Helfer positioniert die Puppe falsch oder berührt die Puppe, nachdem der Teilnehmer die Beckenwand/Kante berührt hat.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
26. Bei 50 m / 150 m nicht die Beckenwand/den Beckenrand berührt, bevor die Puppe absichtlich berührt wird.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
27. Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Teilnehmer die Beckenwand/Kante berührt hat.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
28. Helfer schiebt die Puppe in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand/-kante.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
29. Der Helfer der Puppe betritt absichtlich das Wasser während der Veranstaltung oder er betritt das Wasser und stört die Leistung eines anderen Teilnehmers oder er stört die Zielrichter der Veranstaltung.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
30. Teilnehmer klippt den Tube in den Ring, bevor er die Wechselwand/Kante berührt.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
31. Falsche Befestigung des Tubes um die Puppe (d. h. nicht um den Körper und unter beiden Armen und nicht an einem O-Ring eingeklinkt).	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
32. Nichtbefestigung des Rescue-Tubes um die Puppe innerhalb der 10-m-Aufnahmezone (beurteilt am oberen Kopfende der Puppe).	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
33. Schieben oder Tragen, statt Ziehen der Puppe	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
34. Die Leine des Tube wird nicht vollständig ausgezogen, bevor die Oberkante des Kopfes der Puppe die 10-m-Linie passiert.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
35. Zieht die Puppe nicht, wenn die Leine des Tube vollständig über die 10-m-Leine hinaus ausgezogen ist.	Manikin Tow with Fins,

	Super Lifesaver
Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	**Events**
36. Der Tube und die Puppe werden getrennt, nachdem der Tube korrekt um die Puppe befestigt wurde.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
37. Berühren der Zielwand/-kante, ohne den Tube und die Puppe in ihrer Position zu haben.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver
~~**38**. Loslassen der Puppe vor dem Berühren der Wende- oder Zielwand/-kante.~~ Anmerkung: Der Punkt DQ 38 ist ein Duplikat des DQ 21 und dementsprechend wird DQ 38 gestrichen.	Manikin Relay, Manikin Carry with Fins, Super Lifesaver
39. Unterstützung durch einen dritten Teilnehmer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem abgehenden Teilnehmer.	Manikin Relay, Pool Lifesaver Relay
40. Ein Teilnehmer, der zwei oder mehr Etappen des Events wiederholt.	Obstacle Relay, Manikin Relay, Medley Relay, Pool Lifesaver Relay
41. Verlassen des Starts, bevor der vorherige Teilnehmer die Wand/Kante berührt hat.	Obstacle Relay, Manikin Relay, Medley Relay, Pool Lifesaver Relay
42. Die Puppe wird gewechselt: - vor oder außerhalb der ausgewiesenen Wechselzone - bevor der zweite Wettkämpfer die Beckenwand/den Beckenrand berührt	Manikin Relay
43. Loslassen der Puppe, bevor der nächste Teilnehmer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Teilnehmers muss in Kontakt mit der Puppe sein).	Manikin Relay, Pool Lifesaver Relay
44. Der vierte Teilnehmer berührt das Gurtzeug des Rescue-Tubes, die Leine oder irgendein Teil des Rescue-Tubes, bevor der dritte Teilnehmer die Wendewand/Kante berührt.	Medley Relay
45. Der Teilnehmer klinkt den Tube in den Ring ein.	Medley Relay
46. Das Opfer hält den Tube am Seil.	Medley Relay
47. Das Opfer hilft mit Armbewegungen oder hält den Tube und/oder Clip nicht mit beiden Händen.	Medley Relay
48. Das Opfer hält den Tube nicht fest oder verliert ihn nach dem Passieren der 10-m-Linie.	Medley Relay
49. Der vierte Teilnehmer schleppt den Verunglückten, ohne dass die Leine des Rescue-Tubes vollständig über die 10 m Leine hinaus ausgezogen ist.	Medley Relay
50. Ein Teilnehmer betritt das Wasser erneut, nachdem er seinen Teil des Staffellaufs beendet hat.	Obstacle Relay, Medley Relay, Pool Lifesaver Relay
51. Das Opfer hält sich nicht an der Querstange fest, wenn es die Leine für den Zug zur Zielwand/-kante ergreift. (DQ51).	Line Throw
52. Leinenwerfer, der die Wurfzone zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem Start und vor dem akustischen 45-Sekunden-Beendigungssignal verlässt.	Line Throw
53. Das Opfer verlässt das Wasser vor dem 45-sekündigen akustischen Beendigungssignal.	Line Throw
54. Opfer fasst die Wurfleine außerhalb seiner Bahn an.	Line Throw
55. Opfer liegt nicht auf der Brust, während es an die Zielwand/-kante gezogen wird.	Line Throw
56. Das Opfer hält die Wurfleine nicht mit beiden Händen, während es zur Zielwand/-kante gezogen wird (das Opfer darf die Leine mit einer Hand	Line Throw

loslassen, nur um die Wand/Kante zu berühren).	
Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	**Events**
57. Opfer "zieht sich" an der Wurfleine von Hand zu Hand.	Line Throw
58. Leinenwerfer bei der Ausführung von Übungswürfen.	Line Throw
59. Der dritte Teilnehmer löst den Kontakt mit der Wand/Kante oder ergreift die Puppe, bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbricht.	Pool Lifesaver Relay
60. Der vierte Teilnehmer berührt die Puppe, bevor der dritte Teilnehmer die Beckenwand/Kante berührt.	Pool Lifesaver Relay
61. Ein Teilnehmer der Puppen-Staffel verlässt das Wasser, nachdem er seinen Teil des Staffellaufs beendet hat und bevor das Signal zur Freigabe gegeben wird	Manikin Relay
Note: Beim Leinenwurf wird das Versäumnis, das Opfer vor dem 45-Sekunden-Signal zur Zielwand/-kante zu bringen, als DNF und nicht als DQ gewertet.	