



World Water Safety

INTERNATIONAL LIFE SAVING FEDERATION

ILS COMPETITION RULE BOOK SECTION 3 POOL EVENTS



2023 Edition
(Effective 1 June 2023)

SECTION 3 POOL EVENTS

The following pool events are described in this section:

- Obstacle Swim – 200m and 100m
- Manikin Carry – 50m
- Rescue Medley – 100m
- Manikin Carry with Fins – 100m
- Manikin Tow with Fins – 100m
- Super Lifesaver – 200m
- Manikin Lifesaver Medley -100m
- Line Throw – 12.5m
- Manikin Relay – 4 x 25m
- Obstacle Relay – 4 x 50m
- Medley Relay – 4 x 50m
- Pool Lifesaver Relay Mixed – 4 x 50m
- Rescue Tow Relay – 4 x 50m

1. GENERAL CONDITIONS FOR POOL COMPETITION

Team management and competitors are responsible for being familiar with the competition schedule, and with the rules and procedures governing events.

- A. Competitors may not be permitted to start in an event if they are late reporting to the marshalling area (DQ3).
- B. A competitor or team absent from the start of an event shall be disqualified (DQ4).
- C. Only competitors and officials shall be allowed on the pool deck in the designated competition area. Competitors and officials must leave the designated competition area when not competing or officiating.
- D. Unless specifically provided for in the rules, no artificial means of propulsion may be used in competition (e.g., hand webs, arm bands).
- E. The use of sticky, tacky or adhesive substances (liquid, solid or aerosol) on competitors' hands or feet, or applied to the surface of the manikin or rescue tube to improve grip, or to assist the competitor to push off the pool bottom, is not permitted in pool events (DQ7).
- F. Body tape used for preventative, medical, therapeutic or kinesiology purposes is allowed at the discretion of the Chief Referee as long as it does not provide a competitive advantage to improve grip, grasping, or propulsion.
Note: The above means that, in general, tapes on the body (including limbs but not extremities) may be acceptable. Further, in general tape is not permitted: - on multiple fingers (two or more fingers taped together) as they may aid swimming and/or grip on a manikin: and - on a single finger, if it improves manikin/equipment grasping and manikin carry.
- G. Competitors shall not take assistance from the pool bottom except where specifically allowed (e.g., Obstacle Swim, surfacing with a manikin, 4 x 25m Manikin Relay, Super Lifesaver) (DQ8).
- H. Taking assistance from any pool fittings (e.g., lane ropes, steps, drains or underwater hockey fittings) is not permitted (DQ17, DQ24).
- I. A competitor who interferes with another competitor during a race shall be disqualified (DQ2).
- J. Unless otherwise specified in event rules, competitors must remain in their designated lane for the entire race and, at the conclusion of the race; competitors shall remain in the water in their lane until instructed to leave the pool (DQ9). Competitors must exit by the sides of the pool, not by the pool end over timing pads.
- K. Competitors shall wear their club or national team swim caps in all events. Ocean event caps or rubber or silicone caps may be worn.
- L. Order-of-finish decisions, whether by Judges or automated timing equipment, are not subject to protest or appeal.
- M. Start decisions by the Event Director, Starter, or Chief Referee (or Chief Referee's designate) are not subject to protest or appeal.
- N. The Chief Referee may permit a competitor or team to re-swim/run/throw a race due to provided equipment failure or interference. The re-swim/run/throw time shall become the official time and inserted into the results.

POOL- VERANSTALTUNGEN

Die folgenden Schwimmwettkämpfe werden in diesem Abschnitt beschrieben:

- Hindernisschwimmen - 200m und 100m
- Puppentragen - 50m
- Rettungsmedley - 100m
- Manikin Carry mit Flossen - 100m
- Puppenschleppen mit Flossen - 100m
- Super-Rettungsschwimmer - 200m
- Rettungspuppe Lifesaver Medley - 100m
- Leinen-Wurf - 12,5m
- Manikin-Staffel - 4 x 25m
- Hindernis-Staffel - 4 x 50m
- Medley-Staffel - 4 x 50m
- Pool-Rettungsschwimmer-Staffel gemischt - 4 x 50m
- Rettungsschleppstaffel - 4 x 50m

1. ALLGEMEINE BEDINGUNGEN FÜR WETTKÄMPFE IM SCHWIMMBAD

Die Mannschaftsleitung und die Wettkämpfer sind dafür verantwortlich, dass sie mit dem Wettkampfplan und den Regeln und Verfahren für die Veranstaltungen vertraut sind.

- A. Wettkämpfer, die sich zu spät im Marshalling-Bereich einfinden (DQ3), können nicht zum Start zugelassen werden.
- B. Ein Wettkämpfer oder eine Mannschaft, der/die beim Start eines Wettkampfes fehlt, wird disqualifiziert (DQ4).
- C. Nur Wettkämpfer und Offizielle dürfen sich auf dem Pooldeck im ausgewiesenen Wettkampfbereich aufhalten. Wettkämpfer und Offizielle müssen den ausgewiesenen Wettkampfbereich verlassen, wenn sie nicht an Wettkämpfen teilnehmen oder Offizielle sind.
- D. Sofern nicht ausdrücklich in den Regeln vorgesehen, dürfen im Wettkampf keine künstlichen Antriebsmittel (z.B. Handschlaufen, Armbänder) verwendet werden.
- E. Die Verwendung von klebrigen, klebrigen oder adhäsiven Substanzen (flüssig, fest oder als Aerosol) an den Händen oder Füßen der Wettkämpfer oder auf der Oberfläche der Übungspuppe oder des Rescue Tubes zur Verbesserung der Griffigkeit oder zur Unterstützung des Wettkämpfers beim Abstoßen vom Beckenboden ist bei Schwimmwettkämpfen nicht gestattet (DQ7).
- F. Körperbandagen, die zu präventiven, medizinischen, therapeutischen oder kinesiologischen Zwecken verwendet werden, sind nach dem Ermessen des Hauptkampfrichters erlaubt, solange sie keinen Wettbewerbsvorteil zur Verbesserung von Griff, Greifen oder Vortrieb bieten.
Anmerkung: Dies bedeutet, dass Tapes am Körper (einschließlich der Gliedmaßen, aber nicht der Extremitäten) im Allgemeinen zulässig sind. Darüber hinaus sind Klebebänder im Allgemeinen nicht erlaubt: - an mehreren Fingern (zwei oder mehr Finger, die mit Klebeband verbunden sind), da sie das Schwimmen und/oder das Greifen auf einer Prüfpuppe erleichtern können; und - an einem einzelnen Finger, wenn dies das Greifen der Puppe bzw. der Ausrüstung und das Tragen der Prüfpuppe verbessert.
- G. Die Wettkämpfer dürfen keine Hilfe vom Beckenboden annehmen, es sei denn, dies ist ausdrücklich erlaubt (z.B. Hindernisschwimmen, Auftauchen mit einer Puppe, 4 x 25m Puppenstaffel, Super Lifesaver) (DQ8).
- H. Es ist nicht erlaubt, Hilfe von Beckeneinrichtungen (z.B. Bahnseile, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) in Anspruch zu nehmen (DQ17, DQ24).
- I. Ein Wettkämpfer, der einen anderen Wettkämpfer während eines Rennens behindert, wird disqualifiziert (DQ2).
- J. Sofern in den Veranstaltungsregeln nichts anderes festgelegt ist, müssen die Wettkämpfer während des gesamten Rennens in der ihnen zugewiesenen Bahn bleiben, und am Ende des Rennens müssen die Wettkämpfer in ihrer Bahn im Wasser bleiben, bis sie angewiesen werden, das Becken zu verlassen (DQ9). Die Wettkämpfer müssen das Schwimmbecken an den Seiten verlassen, nicht am Beckenende über die Zeitmessungspads.
- K. Die Wettkämpfer müssen bei allen Wettkämpfen ihre Vereins- oder Nationalmannschaftsschwimmkappen tragen. Kappen für Ozeanveranstaltungen oder Gummi- oder Silikonkappen können getragen werden.
- L. Gegen Entscheidungen der Kampfrichter oder der automatischen Zeitmessanlage über die Reihenfolge des Zieleinlaufs kann nicht protestiert oder Einspruch erhoben werden.
- M. Startentscheidungen des Veranstaltungsleiters, des Starters oder des Hauptkampfrichters (oder des vom Hauptkampfrichter ernannten Vertreters) sind nicht Gegenstand von Protesten oder Berufungen.
- N. Der Hauptkampfrichter kann einem Wettkämpfer oder einer Mannschaft gestatten, ein Rennen aufgrund eines Ausrüstungsfehlers oder einer Störung zu wiederholen/laufen/werfen. Die Zeit des erneuten Schwimmens/Laufs/Wurfs wird zur offiziellen Zeit und in die Ergebnisliste aufgenommen.

- O. Retrieving lost fins: Competitors may retrieve fins lost after the start and continue without disqualification as long as the rules governing manikins are not violated (see S3-3 Manikins). Competitors are not permitted to start again in another heat.

2. THE START

- A. Prior to the start of each race, the Event Director or designated officials shall:
- Check that all technical officials are in position.
 - Check that competitors, manikin handlers and victims are properly attired and in correct positions.
 - Check that all equipment is in a safe and correct position.
 - Notify competitors to remove all clothing except for swimwear and get ready to race.
- B. When competitors and technical officials are ready for a legal start, a designated official shall:
- Signal the official start of each race with a long whistle indicating that the competitors should take their position on the starting platform or, for the Manikin Relay event, enter the water.
 - Signal the Starter (that the competitors are under the Starter's control) with an outstretched arm in the direction of the course.
- C. Notwithstanding that the above procedure is undertaken officials are not responsible if a competitor or team are not in attendance for the start of a race or are improperly attired i.e., no protest or appeal is permitted by a competitor/team/handler on the above points.
- Note 1:** At the discretion of the Chief Referee, "over the top" starts may be used.
- Note 2:** See event description for start procedure for Line Throw (see S3-14).

2.1 Dive start procedure

At world championships, the one-start rule shall be used.

- A. On the long whistle, competitors step onto the starting platform and remain there.
- B. On the Starter's "Take your Marks" command, competitors immediately assume a starting position with at least one foot at the front of the starting platform. When competitors are stationary, the Starter gives the acoustic starting signal.
- C. Competitors may start on the starting platform, or on the pool deck, or in the water with one hand in contact with the starting wall/edge or starting block.

2.2 In-water start procedure

Refer to the individual event descriptions for the detailed start procedures for the Manikin Relay and Line Throw events that begin with an in-water start.

2.3 Disqualification

- A. All competitors who start (i.e., commence a starting motion) before the starting signal has been given, shall be disqualified (DQ10).
Competitors shall be disqualified if they "commence a forward starting motion" prior to the starting signal. Movement by itself is not a disqualification. Anticipating the starting signal and commencing a starting motion is a disqualification (DQ10).
The Event Director, Starter, and Chief Referee use their discretion in determining whether a competitor – or more than one competitor – has commenced a starting motion. Commonly, the early starting motion of one competitor causes movement by other competitors. Such movements are not a DQ.
- B. If the starting signal sounds before the disqualification is declared, the race shall continue and the competitor(s) shall be disqualified upon completion of the race (DQ10).
- C. If the disqualification is declared before the starting signal, the signal shall not be given; the remaining competitors shall be called back and start again (DQ10).
- D. The signal to call back the competitors shall be the same as the starting signal but repeated along with dropping of the false start rope. Alternatively, if the Chief Referee or Chief Referee's designate decides that the start is not fair, the Chief Referee or Chief Referee's designate shall blow a whistle, to be followed by the Starter's signal (repeated).
- E. For the 100m Manikin Carry with Fins event, the call-back signal will be by an underwater acoustic signal whenever possible. Competitors will be advised if an alternate call-back signal is to be used.
- F. If an error by an official follows a fault by a competitor, the fault of the competitor may be expunged.

- O. Wiedererlangung verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weitermachen, solange die Regeln für die Gliederpuppen nicht verletzt werden (siehe S3-3 Gliederpuppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.

2. DER START

- A. Vor dem Start eines jeden Rennens muss der Veranstaltungsleiter oder ein von ihm benannter Offizieller:
- Überprüfen, dass alle technischen Offiziellen in Position sind.
 - Überprüfen Sie, ob die Teilnehmer, Puppenführer und Opfer richtig gekleidet sind und sich in der richtigen Position befinden.
 - Überprüfen Sie, ob alle Ausrüstungsgegenstände in einer sicheren und korrekten Position sind.
 - Den Wettkämpfern mitteilen, dass sie alle Kleidungsstücke außer der Badebekleidung ausziehen und sich für den Wettkampf bereit machen sollen.
- B. Wenn die Wettkämpfer und die technischen Offiziellen für einen legalen Start bereit sind, muss ein designierter Offizieller:
- Signalisiert den offiziellen Start eines jeden Rennens mit einem langen Pfiff, der anzeigt, dass die Wettkämpfer ihre Position auf der Startplattform einnehmen oder, für die Puppenstaffel, ins Wasser gehen sollen.
 - Er signalisiert dem Starter (dass die Wettkämpfer unter seiner Kontrolle sind) mit einem ausgestreckten Arm in Richtung der Strecke.
- C. Ungeachtet der oben beschriebenen Vorgehensweise sind die Offiziellen nicht dafür verantwortlich, wenn ein Wettkämpfer oder eine Mannschaft nicht zum Start des Rennens anwesend ist oder unangemessen gekleidet ist, d.h. es ist kein Protest oder Einspruch seitens eines Wettkämpfers/Teams/Handlers zu den oben genannten Punkten zulässig.
- Anmerkung 1:** Nach Ermessen des Hauptkampfrichters können "Over the Top"-Starts durchgeführt werden.
- Anmerkung 2:** Siehe Wettkampfbeschreibung für das Startverfahren beim Linienwurf (siehe S3-14).

2.1 Startverfahren für den Startsprung

Bei Weltmeisterschaften ist die Ein-Start-Regel anzuwenden.

- A. Auf den langen Pfiff hin betreten die Wettkämpfer die Startplattform und bleiben dort stehen.
- B. Auf das Kommando des Starters "Take your Marks" nehmen die Wettkämpfer sofort eine Startposition ein, wobei mindestens ein Fuß vorne auf der Startplattform steht. Wenn die Teilnehmer stehen bleiben, gibt der Starter das akustische Startsignal.
- C. Die Wettkämpfer können auf der Startplattform, auf dem Beckendeck oder im Wasser starten, wobei sie mit einer Hand die Startwand/-kante oder den Startblock berühren.

2.2 Ablauf des Starts im Wasser

Die detaillierten Startprozeduren für die Puppenstaffel und den Leinenwurf, die mit einem Start im Wasser beginnen, sind in den einzelnen Wettkampfbeschreibungen zu finden.

2.3 Disqualifikation

- A. Alle Wettkämpfer, die starten (d.h. eine Startbewegung ausführen), bevor das Startsignal gegeben wurde, werden disqualifiziert (DQ10).
Wettkämpfer werden disqualifiziert, wenn sie vor dem Startsignal "eine Startbewegung nach vorne machen". Die Bewegung an sich führt nicht zur Disqualifikation. Das Antizipieren des Startsignals und das Einleiten einer Startbewegung ist eine Disqualifikation (DQ10).
Es liegt im Ermessen des Veranstaltungsleiters, des Starters und des Hauptkampfrichters zu entscheiden, ob ein Wettkämpfer - oder mehr als ein Wettkämpfer - eine Startbewegung begonnen hat. In der Regel verursacht die frühe Startbewegung eines Teilnehmers eine Bewegung anderer Teilnehmer. Solche Bewegungen führen nicht zu einem DQ.
- B. Wenn das Startsignal ertönt, bevor die Disqualifikation ausgesprochen wird, wird das Rennen fortgesetzt und der/die Wettkämpfer wird/werden nach Beendigung des Rennens disqualifiziert (DQ10).
- C. Wenn die Disqualifikation vor dem Startsignal erklärt wird, wird das Signal nicht gegeben; die verbleibenden Teilnehmer werden zurückgerufen und starten erneut (DQ10).
- D. Das Signal zum Rückruf der Wettkämpfer muss dasselbe sein wie das Startsignal, aber zusammen mit dem Fallenlassen des Fehlstartseils wiederholt werden. Wenn der Hauptkampfrichter oder der designierte Hauptkampfrichter entscheidet, dass der Start nicht fair ist, muss der Hauptkampfrichter oder der designierte Hauptkampfrichter einen Pfiff ertönen lassen, gefolgt vom Signal des Starters (wiederholt).
- E. Für den 100m Manikin Carry with Fins Wettkampf wird das Rückrufsignal, wenn möglich, durch ein akustisches Unterwassersignal gegeben. Die Wettkämpfer werden darauf hingewiesen, wenn ein anderes Rückrufsignal verwendet werden soll.
- F. Wenn ein Fehler eines Offiziellen auf einen Fehler eines Wettkämpfers folgt, kann der Fehler des Wettkämpfers gestrichen werden.

Note 1: The duty of the Event Director, Chief Referee and Starter is to ensure a fair start. If the Event Director, Starter, or Chief Referee decides that a start is not fair, for any reason, including technical or equipment fault, the competitors shall be called back, and the race shall be started again.

Note 2: Start decisions by the Event Director, Starter, or Chief Referee (or Chief Referee's designate) are not subject to protest or appeal.

3. MANIKINS

3.1 Competitors surfacing the manikin

- A. Competitors may push off the pool bottom when surfacing with the manikin.
- B. Competitors must:
 - Break the surface with the manikin.
 - Have the manikin in a correct carrying position when the top of the manikin's head passes the 5m line (Manikin Carry, Rescue Medley, Super Lifesaver) or 10m line (Manikin Carry with Fins).
 - Not re-submerge after surfacing.

Note 1: The competitor must break the surface of the water while holding the manikin with at least one hand before the designated 5/10m line. The competitor cannot swim underwater beyond the designated 5/10m lines and must remain at the surface with the manikin throughout the race beyond these lines.

Note 2: Surfacing the manikin judging criteria applies only when the top of the manikin's head passes the relevant 5/10m line.

Note 3: When judging the manikin carry, the competitor and manikin are treated as one unit/entity. The judging focus is on the competitors' actions, their carrying technique, and the position of the manikin. Water flowing over the manikin is not a judging criterion.

Note 4: "Surface" means the horizontal plane of the surface of a still water pool.

3.2 Carrying the manikin

The manikin carry rules have been amended to improve fair judging of events by removing the disqualification for the manikin being gripped or grasped by the throat (neck), mouth, nose, or eyes, or carried with an arm over or around the throat (neck) of the manikin.

- A. In events where the manikin is carried, the manikin (as victim) is presumed to be non-breathing. Water over the face is not a judged criterion.
- B. Competitors must carry the manikin with at least one hand and must always be in contact with the manikin.
- C. The manikin may not be "pushed" – a push is defined as the manikin's head is forward of the competitor's head.
- D. Competitors must carry the manikin with the head of the manikin facing the direction of the carry i.e., the manikin cannot be carried with the bottom of the manikin facing the direction of the carry.
- E. The manikin must not be gripped by the sealing plugs.
- F. The competitor and manikin are considered to be one unit and, when in the carry position, either must remain above the surface of the water.

Note 1: "Surface" means the horizontal plane of the surface of a still water pool.

Note 2: If the competitor **and** manikin are both fully "below the surface", it is a disqualification.

Note 3: If the competitor and manikin are both below surface as the result of the competitor's final stroke/lunge to touch the turning or finish wall/edge or for a relay exchange, it shall not be a disqualification.

- G. Carrying the manikin judging criteria applies only when the top of the manikin's head passes the 5m or 10m line.
- H. In the 5m start zone and in the changeover zones of the Manikin Relay, and the changeover zone of the Lifesaver Relay event, competitors are not judged on carrying the manikin criteria. However, competitors need to maintain contact with at least one hand with the manikin at all times including during the manikin exchanges.

Note: As with all events, the standard "carrying the manikin" criteria (defined in this section) applies to the final relay competitor at the finish of the Manikin Relay and Lifesaver Relay.

Anmerkung 1: Die Aufgabe des Veranstaltungsleiters, des Hauptschiedsrichters und des Starters ist es, einen fairen Start zu gewährleisten. Wenn der Veranstaltungsleiter, der Starter oder der Hauptkampfrichter entscheidet, dass ein Start nicht fair ist, aus welchem Grund auch immer, einschließlich eines technischen oder Ausrüstungsfehlers, werden die Wettkämpfer zurückgerufen, und das Rennen wird neu gestartet.

Anmerkung 2: Gegen Startentscheidungen des Veranstaltungsleiters, des Starters oder des Hauptkampfrichters (oder des vom Hauptkampfrichter ernannten Vertreters) kann nicht protestiert oder Berufung eingelegt werden.

3. MANIKINS

3.1 Auftauchen der Wettkämpfer auf der Puppe

- A. Die Wettkämpfer dürfen sich vom Beckenboden abstoßen, wenn sie mit der Puppe auftauchen.
- B. Die Wettkämpfer müssen:
- Die Oberfläche mit der Puppe durchbrechen.
 - Die Puppe muss sich in einer korrekten Halteposition befinden, wenn der Kopf der Puppe die 5-m-Linie (Manikin Carry, Rescue Medley, Super Lifesaver) oder die 10-m-Linie (Manikin Carry with Fins) passiert.
 - Nach dem Auftauchen darf nicht wieder abgetaucht werden.

Anmerkung 1: Der Wettkämpfer muss die Wasseroberfläche durchbrechen, während er die Puppe mit mindestens einer Hand vor der ausgewiesenen 5/10m-Linie hält. Der Wettkämpfer kann nicht über die 5/10m-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 Kriterium für das Auftauchen der Puppe gilt nur, wenn der Kopf der Puppe die entsprechende 5/10m-Linie passiert.

Anmerkung 3: Bei der Bewertung des Schlepens der Puppe werden der Wettkämpfer und die Puppe als eine Einheit behandelt. Die Kampfrichter konzentrieren sich auf die Aktionen der Wettkämpfer, ihre Schlepptechnik und die Position der Puppe. Wasser, das über die Puppe fließt, ist kein Kriterium.

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

3.2 Transportieren der Puppe

Die Regeln für das Transportieren der Puppe wurden geändert, um das faire Beurteilen von Wettkämpfen zu verbessern, indem die Disqualifikation für das Greifen oder Festhalten der Puppe an Hals, Mund, Nase oder Augen oder das Tragen mit einem Arm über oder um den Hals der Puppe gestrichen wurde.

- A. Bei Veranstaltungen, bei denen die Puppe transportiert wird, wird davon ausgegangen, dass die Puppe (als Opfer) nicht atmet. Wasser über dem Gesicht ist kein Kampfrichterkriterium.
- B. Die Wettkämpfer müssen die Puppe mit mindestens einer Hand transportieren und immer in Kontakt mit der Puppe sein.
- C. Die Puppe darf nicht "geschoben" werden - ein Schieben ist definiert, wenn der Kopf der Puppe vor dem Kopf des Teilnehmers ist.
- D. Die Teilnehmer müssen die Puppe so transportieren, dass der Kopf der Puppe in die Schwimmrichtung zeigt, d. h., die Puppe darf nicht mit der Unterseite in die Schwimmrichtung geschleppt werden.
- E. Die Puppe darf nicht an den Verschlussstopfen angefasst werden.
- F. Der Teilnehmer und die Puppe werden als eine Einheit betrachtet, und in der Transportposition muss einer der beiden oberhalb der Wasseroberfläche bleiben.

Anmerkung 1: Unter "Oberfläche" ist die horizontale Ebene der Oberfläche eines stehenden Gewässers zu verstehen.

Anmerkung 2: Befinden sich sowohl der Teilnehmer als auch die Puppe vollständig "unter der Wasseroberfläche", so 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 weil er einen Staffelwechsel durchführt, so ist dies keine Disqualifikation.

- G. Das Kampfrichter-Kriterium "Transportieren der Puppe" gilt nur, wenn der Kopf der Puppe die 5-m- oder 10-m-Linie überschreitet.
- H. In der 5m-Startzone und in den Wechselzonen der Puppenstaffel sowie in der Wechselzone der Rettungsstaffel werden die Wettkämpfer nicht nach dem Kriterium des "Transportieren der Puppe" bewertet. Die Teilnehmer müssen jedoch zu jeder Zeit, auch während des Puppenwechsels, mit mindestens einer Hand Kontakt zur Puppe halten.

Hinweis: Wie bei allen Wettbewerben gelten die Standardkriterien für das "Transportieren der Puppe" (wie in diesem Abschnitt definiert) für den letzten Teilnehmer der Staffel am Ende der Puppenstaffel und der Rettungsstaffel.

3.3 Towing the manikin

- A. In events where the manikin is towed, the manikin (as victim) is presumed to be breathing. Before the tow, competitors must secure the manikin correctly within the 10m pick-up zone. “Correctly” means the rescue tube is secured around the body and under both arms of the manikin and clipped to an O-ring.
Note: It is not a disqualification where the minimum pool depth allows the competitor to stand while securing the manikin around the rescue tube.
- B. Competitors may return back into the 10m change over zone to re-secure the manikin provided the top of the manikin’s head has not passed the 10m line.
- C. Competitors may swim on their back, side or front and may use any kick or stroke while towing the manikin.
- D. Beyond the 10m pick-up zone, competitors must tow the manikin correctly secured with the manikin face above the surface of the water.
Note: The manikin towing rules have been amended. The previous requirement to secure the manikin under both arms at the 5m mark has been modified to securing the manikin within 10m mark.
- E. The line of the rescue tube must become fully extended by the time the top of the manikin’s head passes the 10m line.
- F. Competitors shall be disqualified if the rescue tube and manikin become separated. Competitors shall not be disqualified if the rescue tube slips from under one arm of the Manikin during the tow, provided that the rescue tube was “secured correctly” at the 10m line and the face of the manikin remains above the water surface.
- G. Competitors shall be disqualified if the line of the rescue tube is or becomes wrapped around the Manikin as it is deemed to be shortening of the line.
- H. Competitors shall not be disqualified if the manikin rotates in the rescue tube as long as the manikin’s face remains above the surface of the water. In addition, the manikin does not need to be carried head first provided it was secured correctly at the 10m line and the manikin’s face remains above the surface of the water.
Note: The manikin towing rules have been amended from the previous rules to remove the disqualification for a manikin rotating within the rescue tube provided that the face remains above the surface of the water.

3.4 Manikin handlers

- A. A member of the competitor’s team assists as manikin handler in the Manikin Tow with Fins, the Super Lifesaver, and the Lifesaver Medley events. With the Chief Referee’s approval, non-team members may act as handlers, provided they are registered in the competition in some capacity.
- B. Manikin handlers must wear a competition cap.
- C. For the handover, the manikin handler, using at least one hand, positions and holds the manikin upright and facing the turning wall floating at its natural buoyancy position anywhere within the allotted lane.
- D. The manikin handler may let go of the manikin after the competitor has touched the turning wall but must release contact with it immediately the competitor has deliberately made contact with the manikin to secure it for the tow.
- E. Make every effort to ensure that any part of their person, the manikin they are holding, and/or any water movement they cause, does not impede any other competitor in the race (otherwise disqualification of their competitor may result).
- F. Manikin handlers may not intentionally enter the water during the event.
- G. Comply with all race instructions of officials.

4. SEEDING

- A. Seeding shall be used.
- B. For pool events, competitors’ times are required to be submitted for both individual and team events. Competitors and teams shall be ranked according to the entry times.
- C. Competitors for whom no times are submitted shall be considered to have the slowest times.
- E. Placement of competitors with identical times and placement of those without times shall be determined by draw.

3.3 Schleppen der Puppe

- A. Bei Wettkämpfen, bei denen die Puppe geschleppt wird, wird davon ausgegangen, dass die Puppe (als Opfer) atmet. Vor dem Schleppen müssen die Wettkämpfer die Puppe innerhalb der 10-m-Aufnahmezone korrekt sichern. "Korrekt" bedeutet, dass der Rescue Tube um den Körper und unter beiden Armen der Puppe befestigt und an einem O-Ring angeklippt ist.
- Hinweis:** Es ist keine Disqualifikation, wenn die Mindestdiefe des Schwimmbeckens es dem Wettkämpfer erlaubt, zu stehen, während er die Puppe um den Rescue Tube sichert.
- B. Die Wettkämpfer dürfen in die 10m Wechselzone zurückkehren, um die Puppe erneut zu sichern, vorausgesetzt der Kopf der Puppe hat die 10m Linie nicht überschritten.
- C. Die Wettkämpfer dürfen auf dem Rücken, auf der Seite oder auf der Vorderseite schwimmen und beim Ziehen der Übungspuppe jeden Stoß oder Schlag ausführen.
- D. Außerhalb der 10-m-Aufnahmezone müssen die Wettkämpfer die Puppe korrekt gesichert ziehen, wobei sich das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche befinden muss.
- Anmerkung:** Die Regeln für das Ziehen der Puppe wurden geändert. Die frühere Anforderung, die Puppe an der 5m-Marke unter beiden Armen zu sichern, wurde dahingehend geändert, dass die Puppe innerhalb der 10m-Marke gesichert werden muss.
- E. Die Leine des Rescue Tube muss vollständig ausgefahren sein, wenn der Kopf der Puppe die 10m-Linie passiert.
- F. Ein Wettkämpfer wird disqualifiziert, wenn das Rescue Tube und die Puppe getrennt werden. Ein Wettkämpfer wird nicht disqualifiziert, wenn das Rescue Tube während des Schlepps unter einem Arm der Gliederpuppe durchrutscht, vorausgesetzt, dass das Rescue Tube an der 10m-Linie "korrekt gesichert" wurde und das Gesicht der Puppe oberhalb der Wasseroberfläche bleibt.
- G. Wettkämpfer werden disqualifiziert, wenn sich die Leine des Rescue Tubes um die Puppe wickelt oder gewickelt wird, da dies als Verkürzung der Leine angesehen wird.
- H. Wettkämpfer werden nicht disqualifiziert, wenn sich die Puppe im Rescue Tube dreht, solange das Gesicht der Puppe oberhalb der Wasseroberfläche bleibt. Außerdem muss die Puppe nicht mit dem Kopf voran getragen werden, sofern sie an der 10m-Linie korrekt gesichert wurde und das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt.
- Anmerkung:** Die Regeln für das Ziehen der Puppe wurden gegenüber den vorherigen Regeln dahingehend geändert, dass die Disqualifikation für eine sich im Rescue Tube drehende Puppe aufgehoben wurde, vorausgesetzt, das Gesicht bleibt über der Wasseroberfläche.

3.4 Puppenhelfer

- A. Ein Mitglied des Teams des Wettkämpfers assistiert als Puppenhelfer bei den Disziplinen Puppenschleppen mit Flossen, Super Lifesaver und Lifesaver Medley. Mit Genehmigung des Hauptkampfrichters können auch Nicht-Mannschaftsmitglieder als Betreuer fungieren, vorausgesetzt, sie sind in irgendeiner Form für den Wettbewerb registriert.
- B. Die Puppenhelfer müssen eine Wettkampfmütze tragen.
- C. Für die Übergabe positioniert und hält der Helfer die Puppe mit mindestens einer Hand aufrecht und mit Blick auf die Wendewand in ihrer natürlichen Schwimmlage irgendwo innerhalb der zugewiesenen Bahn.
- D. Der Helfer kann die Puppe loslassen, nachdem der Wettkämpfer die Wand berührt hat, muss aber den Kontakt mit der Puppe sofort aufgeben, wenn der Wettkämpfer die Puppe absichtlich berührt hat, um sie für den Zug zu sichern.
- E. Alle Anstrengungen unternehmen, um sicherzustellen, dass kein Teil seiner Person, die Puppe, die er hält, und/oder jede Wasserbewegung, die er verursacht, einen anderen Wettkämpfer im Rennen behindert (andernfalls kann der Wettkämpfer disqualifiziert werden).
- F. Helfer dürfen während des Wettkampfs nicht absichtlich ins Wasser gehen.
- G. Befolgen Sie alle Anweisungen der Rennleitung.

4. SEEDING

- A. Es muss eine Startaufstellung verwendet werden.
- B. Bei Schwimmwettbewerben müssen die Zeiten der Teilnehmer sowohl für Einzel- als auch für Mannschaftswettbewerbe eingereicht werden. Die Wettkämpfer und Mannschaften werden nach den Meldezeiten gereiht.
- C. Teilnehmer, für die keine Zeiten eingereicht werden, gelten als die langsamsten Zeiten.
- E. Die Platzierung von Wettkämpfern mit identischen Zeiten und die Platzierung von Wettkämpfern ohne Zeiten wird durch das Los bestimmt.

4.1 Seeding in heats

Where events are conducted as heats and finals (according to the entries received), competitors shall be seeded in heats according to submitted times in the following manner:

- A. If one heat:
It shall be seeded as a final and swum during the final session.
- B. If two heats:
The fastest competitor shall be seeded in the second heat, next fastest in the first heat, next fastest in the second heat, next in the first heat, etc.
- C. If three heats:
The fastest swimmer shall be placed in the third heat, next fastest in the second, next fastest in the first. The fourth fastest shall be placed in the third heat, the fifth in the second heat, and the sixth fastest in the first heat, the seventh fastest in the third heat, etc.
- D. If four or more heats:
The last three heats of the event shall be seeded in accordance with point C above. The heat preceding the last three heats shall consist of the next fastest competitors; the heat preceding the last four heats shall consist of the next fastest competitors, etc. Lanes shall be assigned in descending order of submitted times within each heat, in accordance with the pattern outlined in Assignment of lanes below.
- E. Exception:
When there are two or more heats in an event, there shall be a minimum of three competitors seeded into any one preliminary heat.

4.2 Seeding in time-finals

Where events are conducted as time-finals, competitors shall be seeded into heats according to submitted times in the following manner:

- A. If one heat
It shall be seeded as a final.
- B. If two or more heats
The fastest competitors shall be seeded in the last heat according to assignment of lanes detailed in the next section, the next fastest competitors into the second last heat, and so on until all competitors have been allocated a heat and lane according to submitted times.

4.3 Assignment of lanes

Lanes shall be assigned by placing the fastest competitor or team in lane four of an eight-lane pool. (Lane one is on the right side of the pool viewed from the starting end.) The competitor having the next fastest time is placed on the left of the fastest, then alternating other competitors to right and left in accordance with the submitted times. Competitors with identical times shall be assigned lane positions by draw within the aforesaid pattern.

4.4 Seeding in finals

Starting positions for pool events shall be by seeding as follows:

- A. Based on the times established in heats, competitors with the top eight times shall be assigned lanes in the A-final. Competitors with the ninth through sixteenth top times shall be assigned lanes in the B-final.
- B. In the event that competitors from the same or different heats have equal times registered to 1/100 second for either the eighth place or sixteenth place, there shall be a swim-off to determine which swimmer shall advance to the appropriate finals. Such swim-off shall take place not less than one hour after all involved competitors have completed their heat (unless affected competitors agree to a shorter time interval). Another swim-off will take place if equal times are registered again.
- C. Competitors or teams who withdraw or do not start (DNS) in an A or B final shall not earn any points to their team's point score (i.e., zero points are scored for a "no show").
- E. Where one or more competitors or teams withdraw from an A-final, competitors shall be called forward from the B-final, alternate competitors up to a maximum of four competitors shall be called forward from the heats. Should insufficient reserves be on standby the B final shall progress with those who have marshalled. If there is sufficient time both finals will be re-seeded based on heat times.

Note: In pool events, reserves shall be determined based on heat times.

4.1 Setzung in den Vorläufen

Bei Wettkämpfen, die als Vorläufe und Finals (entsprechend der eingegangenen Meldungen) durchgeführt werden, werden die Wettkämpfer in den Vorläufen entsprechend der eingereichten Zeiten auf folgende Weise gesetzt:

- A. Wenn ein Vorlauf:
Er wird als Finale gewertet und während des Finaldurchgangs geschwommen.
- B. Bei zwei Vorläufen:
Der schnellste Teilnehmer wird im zweiten Durchgang gesetzt, der nächstschnellere im ersten Durchgang, der nächstschnellere im zweiten Durchgang, der nächste im ersten Durchgang, usw.
- C. Bei drei Läufen:
Der schnellste Schwimmer wird in den dritten Lauf gesetzt, der nächstschnellste in den zweiten, der nächstschnellste in den ersten. Der Viertschnellste wird in den dritten Lauf gesetzt, der Fünftschnellste in den zweiten Lauf, der Sechstschnellste in den ersten Lauf, der Siebtschnellste in den dritten Lauf usw.
- D. Bei vier oder mehr Läufen:
Die letzten drei Läufe des Wettkampfs werden gemäß Punkt C 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 nach dem unter "Zuweisung der Bahnen" beschriebenen Muster zugewiesen.
- E. Ausnahmen:
Wenn es zwei oder mehr Läufe in einer Veranstaltung gibt, müssen mindestens drei Teilnehmer in einem Vorlauf gesetzt werden.

4.2 Platzierung in Zeitfinals

Bei Wettkämpfen, die als Zeitfinale ausgetragen werden, werden die Wettkämpfer nach den eingereichten Zeiten wie folgt in die Vorläufe eingeteilt:

- A. Wenn ein Lauf
Wird dieser als Finale gewertet.
- B. Bei zwei oder mehr Vorläufen
Die schnellsten Wettkämpfer werden gemäß der im nächsten Abschnitt beschriebenen Bahnzuweisung in den letzten Lauf gesetzt, die nächstschnellsten Wettkämpfer in den vorletzten Lauf und so weiter, bis allen Wettkämpfern entsprechend den eingereichten Zeiten ein Lauf und eine Bahn zugewiesen worden ist.

4.3 Zuteilung der Bahnen

Die Zuteilung der Bahnen erfolgt durch Platzierung des schnellsten Teilnehmers oder der schnellsten Mannschaft in Bahn 4 eines 8-Bahnen-Schwimmbeckens (Bahn 1 befindet sich vom Start aus gesehen auf der rechten Seite des Schwimmbeckens). Der Teilnehmer mit der nächstschnelleren Zeit wird links vom Schnellsten platziert, dann werden die anderen Teilnehmer entsprechend den eingereichten Zeiten abwechselnd nach rechts und links platziert. Wettkämpfer mit identischen Zeiten werden innerhalb des vorgenannten Musters per Los auf die Bahnen verteilt.

4.4 Platzierung in den Finals

Die Startpositionen für die Schwimmwettkämpfe werden wie folgt festgelegt:

- A. Auf der Grundlage der in den Vorläufen erzielten Zeiten werden den Teilnehmern mit den acht besten Zeiten Bahnen im A-Finale zugewiesen. Die Teilnehmer mit den besten neunten bis sechzehnten Zeiten erhalten Bahnen für das B-Finale.
- B. Für den Fall, dass Wettkämpfer aus demselben oder aus verschiedenen Vorläufen auf 1/100 Sekunde genau die gleiche Zeit für den achten oder sechzehnten Platz erreicht haben, findet ein Stechen statt, um zu entscheiden, welcher Schwimmer in das entsprechende Finale aufsteigt. Ein solches Stechen findet mindestens eine Stunde nach Beendigung des Vorlaufs aller beteiligten Schwimmer statt (es sei denn, die betroffenen Schwimmer einigen sich auf eine kürzere Zeitspanne). Ein weiteres Stechen findet statt, wenn wieder gleiche Zeiten registriert werden.
- C. Wettkämpfer oder Mannschaften, die in einem A- oder B-Finale zurücktreten oder nicht starten (DNS), erhalten keine Punkte für die Punktzahl ihrer Mannschaft (d.h. für ein "Nichtantreten" gibt es null Punkte).
- E. Wenn ein oder mehrere Wettkämpfer oder Teams aus einem A-Finale ausscheiden, müssen die Wettkämpfer aus dem B-Finale nachrücken, Ersatzwettkämpfer bis zu einem Maximum von vier Wettkämpfern müssen aus den Vorläufen nachrücken. Sollten nicht genügend Reserven zur Verfügung stehen, wird das B-Finale mit denjenigen fortgesetzt, die das Marshalling übernommen haben. Wenn genügend Zeit zur Verfügung steht, werden beide Finals auf der Grundlage der Vorlaufzeiten neu eingeteilt.

Anmerkung: Bei Poolwettbewerben werden die Reserven auf der Grundlage der Vorlaufzeiten ermittelt.

5. TIMEKEEPING AND DETERMINATION OF PLACING

Automatic officiating equipment should be used for all pool events to record the time of each competitor and to determine the place of each competitor.

5.1 Automatic officiating equipment

- A. Any equipment installed must not interfere with competitors' start and turns. The automatic officiating equipment must be activated by the Starter and must provide easy digital readings of competitors' times.
- B. Times recorded by automatic officiating equipment shall be used to determine the winner and all placings, and the time applicable to each lane. Results shall be recorded to 1/100 of a second.
- C. The placing and times determined by automatic officiating equipment shall have precedence over the decision of Judges and timekeepers. This includes the back-up stops (buttons or plungers) to be operated by the timekeepers.
- D. In addition to the electronic timekeeping, a minimum of two timekeepers per lane are required. These timekeepers may operate both the back-up stops (buttons or plungers) and separate (manual) stopwatches.
- E. If the electronic equipment fails, and/or a competitor's touch is not registered with the back-up stops (buttons or plungers) the following will apply using the manual stopwatches:
 - With three timekeepers, where two of them have the same time, this time shall be considered official. If the three timekeepers differ, the middle time shall be official. If one watch fails, the average of the other two times shall constitute the competitor's official time.
 - With two timekeepers, where they have the same time, this time shall be considered official. If the two timekeepers differ, the average of the two times shall be official. If one watch fails, the remaining time shall constitute the competitor's official time.
 - If the order of finish indicated by the times recorded by manual timekeepers does not coincide with the order of finish determined by the Finish Judges, the Finish Judges' placings prevail.
 - The times assigned to the competitors involved shall be identical. For example, if two competitors are involved, the times assigned shall be the time of the competitor whose time is recorded correctly by the automatic equipment. Otherwise, if there is no correctly recorded time by the automatic equipment, the times assigned shall be the sum of their individual times recorded divided by the number of separate stopwatches of the involved competitors.

5.2 Manual time keeping and officiating

- A. In ILS-sanctioned lifesaving competitions where automatic officiating equipment is unavailable, the time of each competitor must be recorded by three timekeepers. There shall be two additional timekeepers designated, either of whom shall be directed to replace a timekeeper whose watch did not start or stopped during an event, or who for any other reason is not able to record the time.
- B. Watches are started when the starting signal is given and stopped when the competitor touches (clearly visible to the timekeeper) the finish wall/edge with any part of the competitor's body.
- C. With three timekeepers, where two of them have the same time, this time shall be considered official. If the three timekeepers differ, the middle time shall be official. If one watch fails, the average of the other two times shall constitute the competitor's official time.
- D. If the order of finish indicated by the times recorded by manual timekeepers does not coincide with the order of finish determined by the Finish Judges, the Finish Judges placings prevail. The times assigned to the competitors involved shall be identical. For example, if two competitors are involved, the times assigned shall be the sum of their individual times divided by two.

6. TECHNICAL OFFICIALS

- A. Technical Officials ensure that events operate fairly and within ILS rules and procedures.
- B. Technical Officials also assess whether competitors' technique complies with specific event rules.
- C. Technical Officials must be positioned to ensure they have a clear view of the lane they are judging.

5. ZEITMESSUNG UND ERMITTLUNG DER PLATZIERUNG

Für alle Schwimmwettkämpfe sollten automatische Zeitmessgeräte verwendet werden, um die Zeit jedes Teilnehmers zu erfassen und die Platzierung jedes Teilnehmers zu bestimmen.

5.1 Automatische Zeitmessgeräte

- A. Alle installierten Geräte dürfen die Starts und Wenden der Wettkämpfer nicht beeinträchtigen. Die automatische Zeitmessanlage muss vom Starter aktiviert werden und muss die Zeiten der Wettkämpfer einfach digital ablesen können.
- B. Die von der automatischen Zeitmessanlage aufgezeichneten Zeiten werden zur Ermittlung des Siegers und aller Platzierungen sowie der für jede Bahn geltenden Zeit verwendet. Die Ergebnisse müssen auf 1/100 Sekunden genau aufgezeichnet werden.
- C. Die von den automatischen Wettkampfgeräten ermittelten Platzierungen und Zeiten haben Vorrang vor den Entscheidungen der Kampfrichter und Zeitnehmer. Dies gilt auch für die von den Zeitnehmern zu betätigenden Back Up Zeit (Knöpfe oder Drücker).
- D. Zusätzlich zur elektronischen Zeitmessung sind mindestens zwei Zeitnehmer pro Bahn erforderlich. Diese Zeitnehmer können sowohl die Hilfsstopps (Knöpfe oder Stößel) als auch separate (manuelle) Stoppuhren bedienen.
- E. Wenn die elektronische Ausrüstung ausfällt und/oder die Berührung eines Wettkämpfers nicht von den Ersatzstopps (Knöpfe oder Stößel) registriert wird, gilt das Folgende unter Verwendung der manuellen Stoppuhren:
 - Bei drei Zeitnehmern, von denen zwei die gleiche Zeit anzeigen, gilt diese Zeit als offiziell. Weichen die Zeiten der drei Zeitnehmer voneinander ab, gilt die mittlere Zeit als offiziell. Fällt eine Uhr aus, so gilt der Durchschnitt der beiden anderen Zeiten als offizielle Zeit des Teilnehmers.
 - Haben zwei Zeitnehmer die gleiche Zeit, so gilt diese als offizielle Zeit. Weichen die beiden Zeitnehmer voneinander ab, so gilt der Durchschnitt der beiden Zeiten als offizielle Zeit. Fällt eine Uhr aus, so gilt die verbleibende Zeit als offizielle Zeit des Teilnehmers.
 - Wenn die Reihenfolge des Zieleinlaufs, die sich aus den von den manuellen Zeitnehmern erfassten Zeiten ergibt, nicht mit der von den Kampfrichtern festgelegten Reihenfolge übereinstimmt, sind die Platzierungen der Kampfrichter maßgebend.
 - Die den beteiligten Wettkämpfern zugewiesenen Zeiten müssen identisch sein. Sind beispielsweise zwei Wettkämpfer beteiligt, so wird die Zeit desjenigen Wettkämpfers gewertet, dessen Zeit von der automatischen Anlage korrekt erfasst wurde. Andernfalls, wenn keine korrekte Zeitmessung durch die automatische Anlage vorliegt, wird die Summe der Einzelzeiten, geteilt durch die Anzahl der separaten Stoppuhren der beteiligten Wettkämpfer, als Zeit zugewiesen.

5.2 Manuelle Zeitnahme und OffIALIZIERUNG

- A. Bei von der ILS genehmigten Wettkämpfen im Rettungsschwimmen, bei denen keine automatische Zeitmessanlage zur Verfügung steht, muss die Zeit jedes Wettkämpfers von drei Zeitnehmern erfasst werden. Es müssen zwei zusätzliche Zeitnehmer bestimmt werden, von denen einer angewiesen wird, einen Zeitnehmer zu ersetzen, dessen Uhr während eines Wettkampfes nicht gestartet oder stehen geblieben ist oder der aus einem anderen Grund nicht in der Lage ist, die Zeit zu erfassen.
- B. Die Uhren werden gestartet, wenn das Startsignal gegeben wird, und gestoppt, wenn der Wettkämpfer mit irgendeinem Körperteil die Zielwand/Kante berührt (für den Zeitnehmer deutlich sichtbar).
- C. Bei drei Zeitnehmern, von denen zwei die gleiche Zeit anzeigen, gilt diese Zeit als offiziell. Wenn die drei Zeitnehmer nicht übereinstimmen, gilt die mittlere Zeit als offiziell. Fällt eine Uhr aus, so gilt der Durchschnitt der beiden anderen Zeiten als offizielle Zeit des Wettkämpfers.
- D. Wenn die Reihenfolge des Zieleinlaufs, die sich aus den von den manuellen Zeitnehmern erfassten Zeiten ergibt, nicht mit der von den Kampfrichtern festgelegten Reihenfolge übereinstimmt, sind die Platzierungen der Kampfrichter maßgebend. Die den beteiligten Wettkämpfern zugewiesenen Zeiten müssen identisch sein. Sind beispielsweise zwei Wettkämpfer beteiligt, so ist die Summe ihrer Einzelzeiten geteilt durch zwei die zugeteilte Zeit.

6. TECHNISCHE OFFIZIELLE

- A. Die Technischen Offiziellen stellen sicher, dass die Veranstaltungen fair und innerhalb der ILS-Regeln und -Verfahren ablaufen.
- B. Die Technischen Offiziellen beurteilen auch, ob die Technik der Teilnehmer mit den spezifischen Regeln der Veranstaltung übereinstimmt.
- C. Die Technischen Offiziellen müssen so positioniert sein, dass sie freie Sicht auf die zu beurteilende Bahn haben.

7. OBSTACLE SWIM (200M AND 100M)

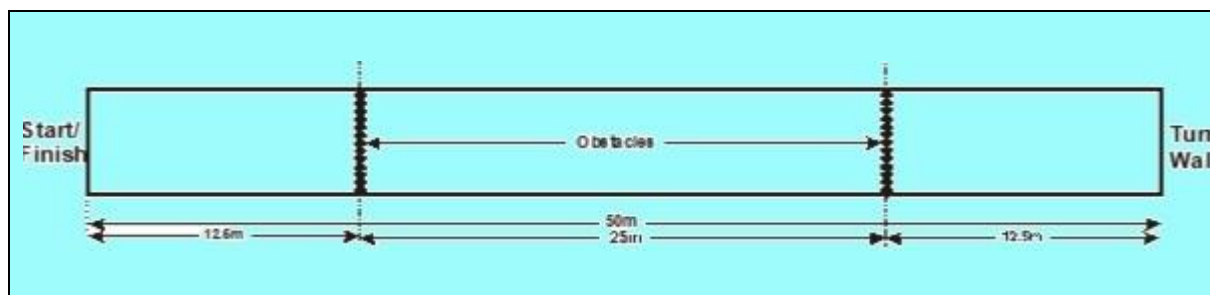


FIGURE 1: OBSTACLE SWIM (200M AND 100M)

7.1. Event description – 200m

With a dive start on an acoustic signal, the competitor swims the 200m course passing eight times under the immersed obstacles to touch the finish wall/edge of the pool.

- A. Competitors must break the surface of the water after the dive entry before the first obstacle; after passing under each obstacle; and after a turn prior to passing under an obstacle.
- B. Competitors may push off the pool bottom when surfacing from under each of the obstacles. “Surfacing” means the competitor’s head breaks the plane of the surface of the water.
- C. Swimming into or otherwise bumping an obstacle is not a behaviour that results in disqualification.

7.2. Event description – 100m

With a dive start on an acoustic signal, the competitor swims the 100m course passing four times under the immersed obstacles to touch the finish wall/edge of the pool.

- A. Competitors must surface after the dive entry before the first obstacle; after passing under each obstacle; and after a turn prior to passing under an obstacle.
- B. Competitors may push off the pool bottom when surfacing from under each of the obstacles. “Surfacing” means the competitor’s head breaks the plane of the surface of the water.
- C. Swimming into or otherwise bumping an obstacle is not a behaviour that results in disqualification.

7.3. Equipment

Obstacles: See Section 8.

Obstacles are fixed at right angles onto lane ropes in a straight line across all lanes. The first obstacle is located 12.5m from the start wall, with the second obstacle located 12.5m from the opposite end. The distance between the two obstacles is 25m.

7.4. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-2, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Passing over an obstacle without immediately returning over or under that obstacle and then passing under it (DQ11).
- B. Failure to surface after the dive entry or after a turn before passing under an obstacle (DQ12).
- C. Failure to surface after each obstacle (DQ13).
- D. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) when surfacing – not including the bottom of the pool (DQ17).
- E. Failure to touch the wall/edge during the turn (DQ14).
- F. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

7. OBSTACLE SWIM (200M AND 100M)

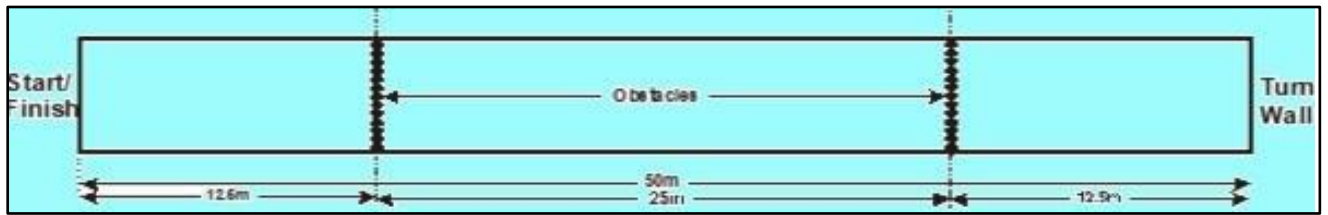


FIGURE 1: OBSTACLE SWIM (200M AND 100M)

7.1. Wettkampfbeschreibung - 200m

Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der Teilnehmer die 200 m lange Strecke, wobei er achtmal unter den eingetauchten Hindernissen hindurchschwimmt und die Zielwand/den Beckenrand berührt.

- A. Die Teilnehmer müssen die Wasseroberfläche nach dem Startsprung vor dem ersten Hindernis, nach dem Untertauchen jedes Hindernisses und nach einer Wende vor dem Untertauchen eines Hindernisses durchbrechen.
- B. Die Wettkämpfer dürfen sich beim Auftauchen unter jedem Hindernis vom Beckenboden abstoßen. "Auftauchen" bedeutet, dass der Kopf des Wettkämpfers die Wasseroberfläche durchbricht.
- C. Das Anschwimmen oder Anstoßen eines Hindernisses ist kein Verhalten, das zur Disqualifikation führt.

7.2. Beschreibung des Wettkampfes - 100m

Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der Wettkämpfer die 100m Strecke, wobei er viermal unter den eingetauchten Hindernissen hindurch schwimmt, um die Zielwand/den Beckenrand zu berühren.

- A. Die Wettkämpfer müssen nach dem Start vor dem ersten Hindernis auftauchen, nachdem sie jedes Hindernis unterquert haben, und nach einer Wende, bevor sie ein Hindernis unterqueren.
- B. Die Wettkämpfer dürfen sich beim Auftauchen unter jedem Hindernis vom Beckenboden abstoßen. Auftauchen" bedeutet, dass der Kopf des Wettkämpfers die Ebene der Wasseroberfläche verlässt.
- C. Das Anschwimmen oder Anstoßen eines Hindernisses ist kein Verhalten, das zur Disqualifikation führt.

7.3. Ausrüstung

Hindernisse: Siehe Abschnitt 8.

Die Hindernisse sind im rechten Winkel zu den Bahnseilen in einer geraden Linie über alle Bahnen befestigt. Das erste Hindernis befindet sich 12,5 m von der Startwand entfernt, das zweite Hindernis befindet sich 12,5 m vom gegenüberliegenden Ende. Der Abstand zwischen den beiden Hindernissen beträgt 25 m.

7.4. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-2 beschriebenen Regeln führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Überqueren eines Hindernisses, ohne sofort über oder unter dem Hindernis zurückzukehren und dann unter dem Hindernis durchzufahren (DQ11).
- B. Das Nichtauftauchen nach dem Eintauchen oder nach einer Wende vor dem Unterfahren eines Hindernisses (DQ12).
- C. Versäumnis, nach jedem Hindernis aufzutauchen (DQ13).
- D. Beim Auftauchen Hilfe von einer Beckeneinrichtung (z. B. Bahnseil, Stufen, Abfluss oder Unterwasser-Armaturen) in Anspruch zu nehmen - mit Ausnahme des Beckenbodens (DQ17).
- E. Nichtberühren der Wand/Kante während der Wende (DQ14).
- F. Nichtberührung der Zielwand/-kante (DQ15).

8. MANIKIN CARRY (50M)

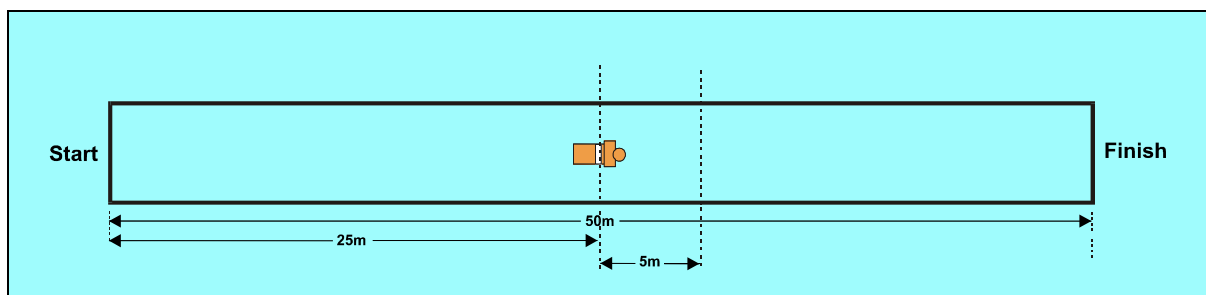


FIGURE 2: MANIKIN CARRY (50M)

8.1. Event description

With a dive start on an acoustic signal, the competitor swims 25m freestyle and then dives to recover a submerged manikin. Competitors must break the surface of the water after the dive entry and before recovering the manikin. The competitor surfaces the manikin within the 5m pick-up zone and carries it to the finish wall/edge of the pool.

Competitors may push off the pool bottom when surfacing with the manikin.

The event is complete when the competitor touches the finish wall/edge of the pool.

8.2. Equipment

- A. Manikin: See Section 8.
The manikin is completely filled with water and sealed for the event. Competitors must use the manikins supplied by organisers.
- B. Positioning the manikin: The manikin is located at a depth between 1.8 m and 3 m. In water deeper than 3 m, the manikin shall be placed on a platform (or other suitable support) to position it at the required depth.
- C. The manikin is positioned on its back, the head in the direction of the finish, with the top of the transverse line on the 25m line.
- D. Surfacing the manikin: Competitors must have the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line.

8.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-3, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Not surfacing before diving to the manikin (DQ16).
- B. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) when surfacing with the manikin – not including the bottom of the pool (DQ17).
- C. Not having the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line (DQ18).
- D. Using an incorrect carrying technique as described in S3-3 Manikins (DQ19).
- E. Releasing the manikin before touching the finish wall/edge (DQ21).
- F. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

8. MANIKIN CARRY (50M)

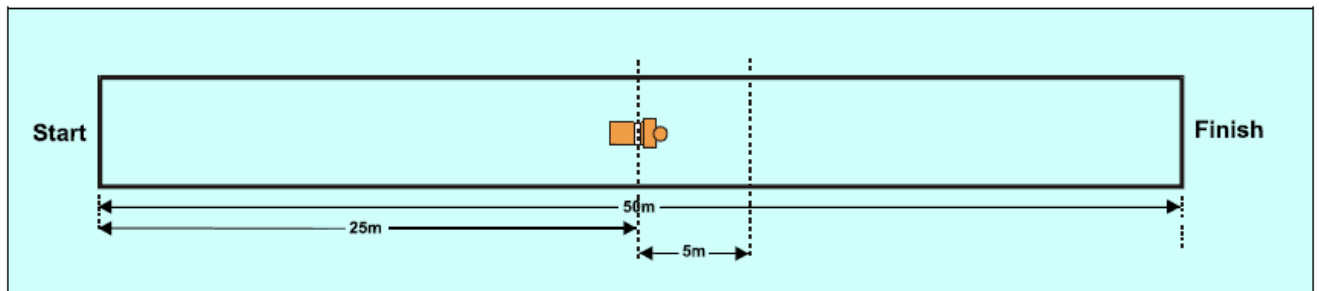


FIGURE 2: MANIKIN CARRY (50M)

8.1. Beschreibung des Wettkampfs

Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der Teilnehmer 25 m Freistil und taucht dann, um eine untergetauchte Puppe zu bergen. Der Wettkämpfer muss die Wasseroberfläche nach dem Eintauchen und vor dem Holen der Puppe durchbrechen. Der Wettkämpfer bringt die Puppe innerhalb der 5-m-Aufnahmezone an die Oberfläche und transportiert sie bis zur Zielwand/zum Beckenrand.

Der Wettkämpfer darf sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Beckenboden abstoßen.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der Wettkämpfer die Zielwand/den Rand des Schwimmbeckens berührt.

8.2. Ausrüstung

- A. Übungspuppe: Siehe Abschnitt 8.
Die Puppe ist für die Veranstaltung vollständig mit Wasser gefüllt und 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. Bei einer Wassertiefe von mehr als 3 m muss die Puppe auf eine Plattform (oder eine andere geeignete Unterlage) gestellt werden, um sie in der erforderlichen Tiefe zu positionieren.
- C. Die Puppe wird auf den Rücken gelegt, wobei der Kopf in Richtung des Ziels zeigt und die Oberkante der Querlinie auf der 25-m-Linie liegt.
- D. Auftauchen der Puppe: Die Wettkämpfer müssen die Puppe in der richtigen Trageposition haben, bevor der Kopf der Puppe die 5-m-Linie passiert.

8.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-3 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Nicht Auftauchen vor dem Sprung zur Puppe (DQ16).
- B. Inanspruchnahme von Hilfsmitteln im Schwimmbecken (z. B. Bahnenseile, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) beim Auftauchen mit der Puppe - mit Ausnahme des Beckenbodens (DQ17).
- C. Die Puppe nicht in der richtigen Transportposition zu haben, bevor der Kopf der Puppe die 5-m-Linie passiert (DQ18).
- D. Verwendung einer falschen Technik zum Transportieren, wie in S3-3 Puppen beschrieben (DQ19).
- E. Loslassen der Puppe, bevor sie die Zielwand/Kante berührt (DQ21).
- F. Nichtberührung der Zielwand/-kante (DQ15).

9. RESCUE MEDLEY (100M)

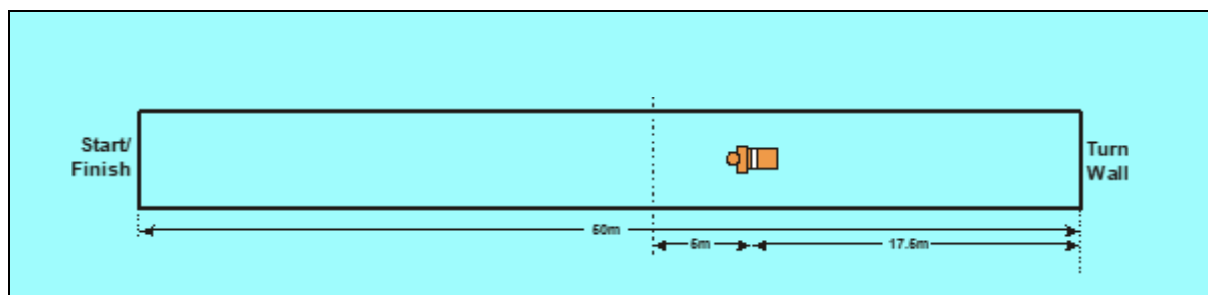


FIGURE 3: RESCUE MEDLEY (100M).

9.1. Event description

With a dive start on an acoustic signal, the competitor swims 50m freestyle to turn, dive, and swim underwater to a submerged manikin located at 17.5m from the turning wall.

The competitor surfaces the manikin within the 5m pick-up line, and then carries it the remaining distance to touch the finish wall/edge.

Competitors may breathe during the turn, but not after their feet leave the turning wall/edge until they surface with the manikin.

Competitors may push off the bottom when surfacing with the manikin.

9.2. Equipment

- A. Manikin: See Section 8. The manikin is completely filled with water and sealed for the event. Competitors must use the manikins supplied by organisers.
- B. Positioning the manikin:
 - The manikin is positioned at a depth between 1.8 m and 3 m. In water deeper than 3 m, the manikin shall be placed on a platform (or other suitable support) to position it at the required depth.
 - The manikin is positioned on its back, head in the direction of the finish, with the top of the transverse line on the 17.5m line.
- C. Surfacing the manikin: Competitors must have the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line.

9.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-3, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Surfacing after turning and before lifting the manikin (DQ22).
- B. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) when surfacing with the manikin – not including the bottom of the pool (DQ17).
- C. Not having the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line (DQ18).
- D. Using an incorrect carrying technique as described in S3-3 Manikins (DQ19).
- E. Releasing the manikin before touching the finish wall/edge (DQ21).
- F. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

9. RESCUE MEDLEY (100M)

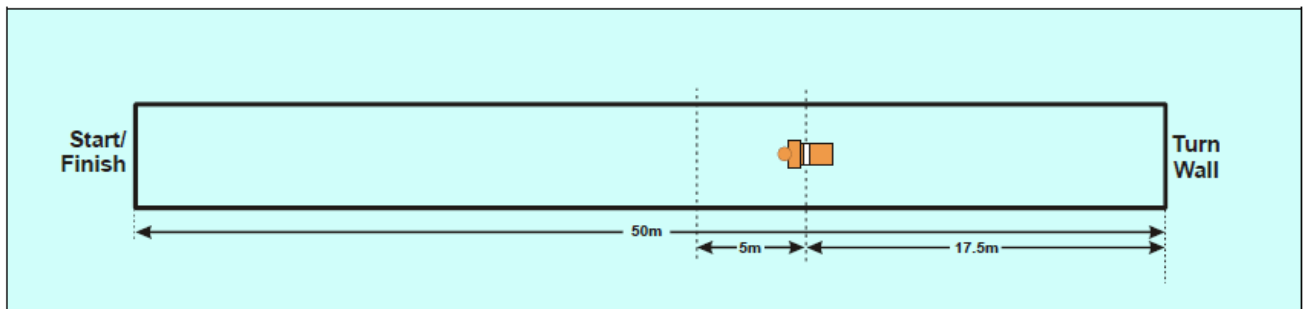


FIGURE 3: RESCUE MEDLEY (100M).

9.1. Beschreibung des Wettkampfs

Mit einem Startsprung durch ein akustisches Signal schwimmt der Wettkämpfer 50 m Freistil, wendet, taucht und schwimmt unter Wasser zu einer untergetauchten Puppe, die sich 17,5 m von der Wendemauer entfernt befindet.

Der Wettkämpfer taucht die Puppe innerhalb der 5 m langen Aufnahmelinie auf und trägt sie dann die restliche Strecke bis zur Berührung der Zielwand/Kante.

Der Wettkämpfer darf während der Drehung atmen, aber nicht nachdem seine Füße die Drehwand/Kante verlassen haben, bis er mit der Puppe auftaucht.

Der Wettkämpfer darf sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Boden abstoßen.

9.2. Ausrüstung

- A. Puppe: Siehe Abschnitt 8. Die Puppe ist für die Veranstaltung vollständig mit Wasser gefüllt und versiegelt. Die Teilnehmer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen verwenden.
- B. Positionierung der Puppe:
 - Die Puppe wird in einer Tiefe zwischen 1,8 m und 3 m positioniert. Bei einer Wassertiefe von mehr als 3 m muss die Puppe auf eine Plattform (oder eine andere geeignete Unterlage) gestellt werden, um sie in der erforderlichen Tiefe zu positionieren.
 - Die Puppe wird auf den Rücken gelegt, mit dem Kopf in Richtung des Ziels, wobei die Oberkante der Querlinie auf der 17,5-m-Linie liegt.
- C. Auftauchen der Puppe: Die Wettkämpfer müssen die Puppe in der richtigen Transportposition haben, bevor der Kopf der Puppe die 5-m-Linie passiert.

9.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-3 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Auftauchen nach dem Wenden und vor dem Anheben der Puppe (DQ22).
- B. Inanspruchnahme von Hilfsmitteln im Schwimmbecken (z. B. Bahnenseile, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) beim Auftauchen mit der Puppe - mit Ausnahme des Beckenbodens (DQ17).
- C. Die Puppe nicht in der richtigen Transportposition zu haben, bevor der Kopf der Puppe die 5-m-Linie passiert (DQ18).
- D. Verwendung einer falschen Technik zum Transportieren, wie in S3-3 Puppen beschrieben (DQ19).
- E. Loslassen der Puppe, bevor sie die Zielwand/Kante berührt (DQ21).
- F. Nichtberührung der Zielwand/-kante (DQ15).

10. MANIKIN CARRY WITH FINS (100M)

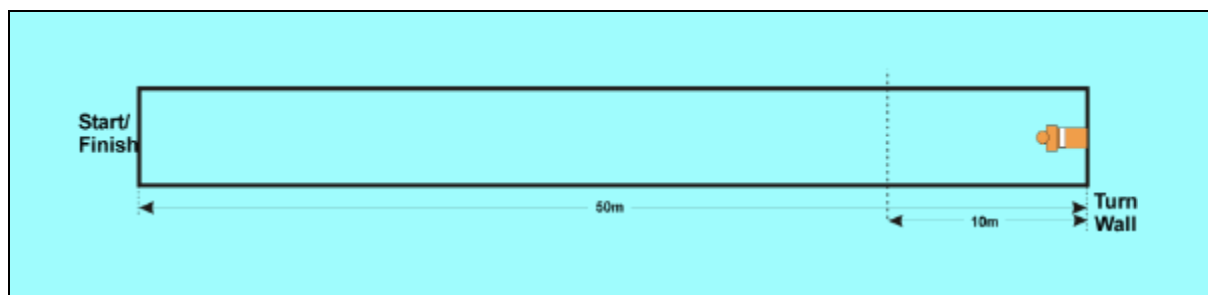


FIGURE 4: MANIKIN CARRY WITH FINS (100M).

10.1. Event description

With a dive start on an acoustic signal, the competitor swims 50m freestyle wearing fins and then recovers a submerged manikin to the surface within 10m of the turning wall. The competitor carries the manikin to touch the finish wall/edge of the pool.

Competitors need not surface before touching the manikin.

Competitors do need not touch the turning wall/edge of the pool.

Competitors may push off the bottom when surfacing with the manikin.

10.2. Equipment

- A. Manikins, fins: See Section 8. The manikin is completely filled with water and sealed for the event. Competitors must use the manikins supplied by organisers.
- B. Positioning the manikin: The manikin is located at a depth between 1.8m and 3m. In water deeper than 3m, the manikin shall be placed on a platform (or other suitable support) to position it at the required depth.
The manikin is positioned on its back in contact with the pool bottom and its base touching the pool wall, with its head in the direction of the finish.
Where the facility design does not provide a vertical wall that joins the bottom at 90 degrees, the manikin must be positioned as close as possible to the wall, but no further than 300mm from the wall as measured at the water surface.
- C. Surfacing the manikin: Competitors must have the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 10m line.
- D. Retrieving lost fins: Competitors may retrieve fins lost after the start and continue without disqualification as long as the rules governing manikins are not violated (see 3.3 Manikins). Competitors are not permitted to start again in another heat.

10.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-3, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) when surfacing with the manikin – not including the bottom of the pool (DQ17).
- B. Not having the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 10m line (DQ23).
- C. Using an incorrect carrying technique as described in S3-3 Manikins (DQ19).
- D. Releasing the manikin before touching the finish wall/edge (DQ21).
- E. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

10. MANIKIN CARRY WITH FINS (100M)

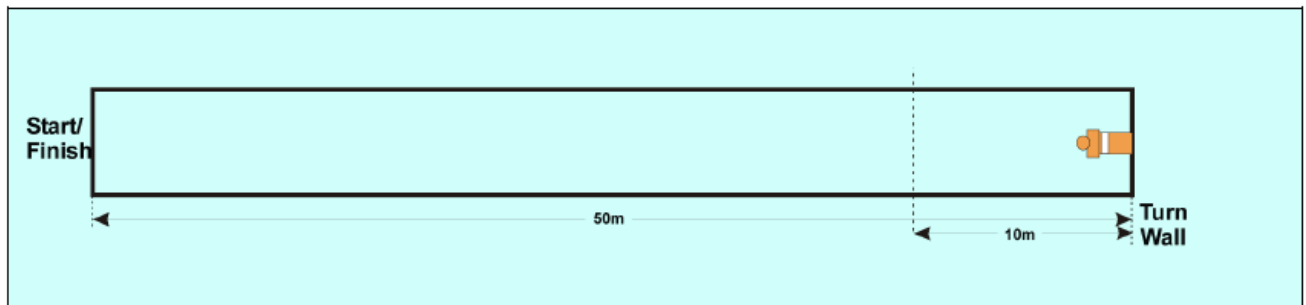


FIGURE 4: MANIKIN CARRY WITH FINS (100M).

10.1. Beschreibung des Wettkampfs

Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der Wettkämpfer 50 m Freistil mit Flossen und holt dann eine untergetauchte Puppe innerhalb von 10 m vor der Wende an die Oberfläche. Der Wettkämpfer transportiert die Puppe bis zur Berührung der Zielwand/des Beckenrandes.

Der Wettkämpfer muss nicht auftauchen, bevor er die Puppe berührt.

Die Wettkämpfer müssen die Wendemauer/den Rand des Beckens nicht berühren.

Die Wettkämpfer dürfen sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Boden abstoßen.

10.2. Ausrüstung

- A. Puppen, Flossen: Siehe Abschnitt 8. Die Puppe ist für den Wettkampf vollständig mit Wasser gefüllt und versiegelt. Die Wettkämpfer 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. Bei einer Wassertiefe von mehr als 3 m muss die Puppe auf eine Plattform (oder eine andere geeignete Unterlage) gestellt werden, um sie auf die erforderliche Tiefe zu bringen.
Die Puppe wird auf dem Rücken liegend in Kontakt mit dem Beckenboden positioniert, wobei ihr Fuß die Beckenwand berührt und ihr Kopf in Richtung der Oberfläche zeigt.
Sieht die Konstruktion der Anlage keine senkrechte Wand vor, die im 90-Grad-Winkel an den Beckenboden anschließt, muss die Puppe so nah wie möglich an der Wand aufgestellt werden, jedoch nicht weiter als 300 mm von der Wand entfernt, gemessen an der Wasseroberfläche.
- C. Auftauchen der Puppe: Die Wettkämpfer müssen die Puppe in der richtigen Transportposition haben, bevor der Kopf der Puppe die 10m-Linie passiert.
- D. Wiedererlangen verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weitermachen, solange die Regeln für Puppen nicht verletzt werden (siehe 3.3 Puppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.

10.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-3 aufgeführten Regeln führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Die Inanspruchnahme von Hilfsmitteln (z.B. Bahnenseil, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) beim Auftauchen mit der Puppe - mit Ausnahme des Beckenbodens (DQ17).
- B. Die Puppe befindet sich nicht in der richtigen Transportposition, bevor der Kopf der Puppe die 10-m-Linie passiert (DQ23).
- C. Verwendung einer falschen Transporttechnik wie in S3-3 Puppen (DQ19) beschrieben.
- D. Loslassen der Puppe, bevor sie die Zielwand/Kante berührt (DQ21).
- E. Nichtberührung der Zielwand/-kante (DQ15).

11. MANIKIN TOW WITH FINS (100M)

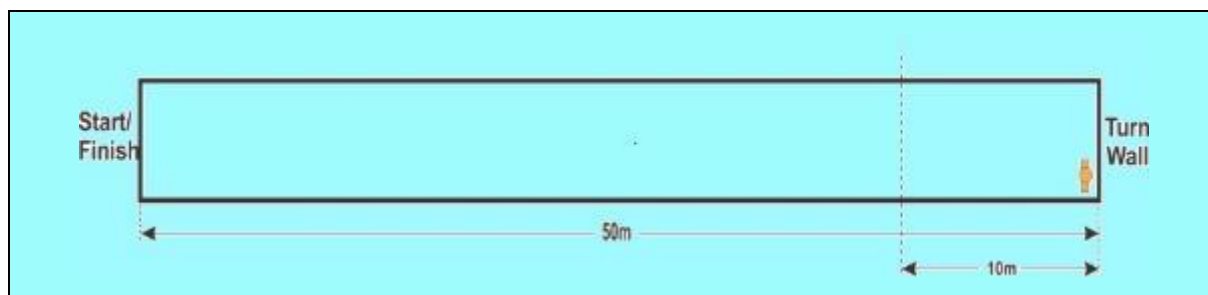


FIGURE 5: MANIKIN TOW WITH FINS (100M).

11.1. Event description

With a dive start on an acoustic signal, the competitor swims 50m freestyle with fins and rescue tube. After touching the turning wall/edge, and within the 10m pick-up zone, the competitor fixes the rescue tube correctly around a manikin and tows it to the finish. The event is complete when the competitor touches the finish wall/edge of the pool.

Competitors need not surface before touching the turning wall/edge.

11.2. Equipment

- A. Manikin, fins, rescue tube: See Section 8. Competitors must use the manikins and rescue tubes supplied by organisers. The manikin is filled with water and sealed so that it floats with the top of its transverse line at the surface.
- B. Positioning the manikin: A member of the competitor's team assists as manikin handler. For the handover, the manikin handler, using at least one hand, positions and holds the manikin upright, facing the turning wall, and floating at its natural buoyancy position anywhere within the allotted lane.
The manikin handler may let go of the manikin after the competitor has touched the turning wall but must release contact with it immediately the competitor has deliberately made contact with the manikin to secure it for the tow.
The handler may not push the manikin toward the competitor or the finish wall.
Manikin handlers may not intentionally enter the water during the event.
With the Chief Referee's approval, non-team members may act as handlers, provided they are registered in the competition in some capacity. Manikin handlers must wear a competition cap.
- C. Starts with rescue tubes: At the start, the rescue tube and rescue tube line may be positioned at the competitor's discretion, but within the competitor's allotted lane. Competitors should ensure a safe and correct position of rescue tube and line. The rescue tube remains unclipped until secured around the manikin.
- D. Wearing rescue tubes: Rescue tubes must be donned correctly, either with the loop over one or two shoulders, or over the shoulder and across the chest – at the competitor's discretion. Assuming the rescue tube was donned correctly, there is no cause for disqualification if the loop falls down on the competitor's arm or elbow during the competitor's approach to the manikin or during the manikin tow.
- E. Securing the manikin: After first touching the turning wall/edge, the competitor then secures the manikin correctly with the rescue tube around the body and under both arms of the manikin, and clipped to an O-ring, within the 10m pick-up zone. Competitors may go back into the 10m change over zone to re-secure the manikin provided the manikin's head has not passed the 10m line.
Note: Unintentionally touching the manikin before touching the turning wall/edge is not a disqualification.
- F. Towing the manikin: Competitors must tow the manikin as detailed in the general conditions for pool competition. The rescue tube must be attached to the manikin and the line of the rescue tube must be fully extended by the time the top of the manikin's head passes the 10m line.
- G. Competitors shall be disqualified if the rescue tube and manikin become separated. Competitors shall not be disqualified if the rescue tube slips from under one arm of the Manikin during the tow, provided that the rescue tube was "secured correctly" at the 10m line and the face of the manikin remains above the water surface.

11. MANIKIN TOW WITH FINS (100M)

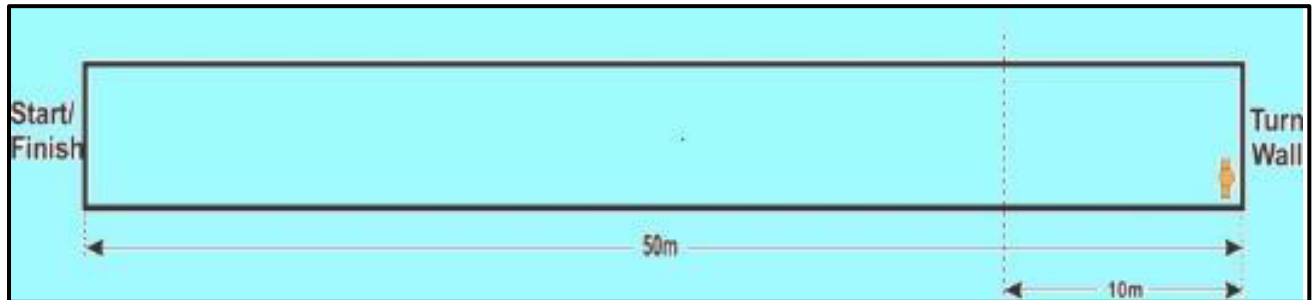


FIGURE 5: MANIKIN TOW WITH FINS (100M).

11.1. Beschreibung des Wettkampfes

Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der Wettkämpfer 50m Freistil mit Flossen und Rescue Tube. Nach dem Berühren der Wendemauer/-kante und innerhalb der 10m-Aufnahmezone befestigt der Wettkämpfer den Rescue Tube korrekt um eine Puppe und schleppt sie ins Ziel. Der Wettkampf ist beendet, wenn der Wettkämpfer die Zielwand/Kante des Schwimmbeckens berührt.

Die Wettkämpfer müssen nicht auftauchen, bevor sie die Wendemauer/Kante berühren.

11.2. Ausrüstung

- A. Puppe, Flossen, Rescue Tube: Siehe Abschnitt 8. Die Wettkämpfer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen und Rescue Tubes verwenden. Die Puppe wird mit Wasser gefüllt und so verschlossen, dass sie mit der Spitze ihrer Querlinie an der Oberfläche schwimmt.
- B. Positionierung der Puppe: Ein Mitglied des Teams des Teilnehmers hilft als Helfer bei der Übergabe der Puppe. Für die Übergabe positioniert und hält der Helfer die Puppe mit mindestens einer Hand aufrecht, mit dem Gesicht zur Wand, und schwimmt in seiner natürlichen Auftriebslage irgendwo innerhalb der zugewiesenen Bahn. Der Helfer darf die Puppe loslassen, nachdem der Wettkämpfer die Wendemauer berührt hat, muss aber den Kontakt mit der Puppe sofort lösen, wenn der Wettkämpfer die Puppe absichtlich berührt hat, um sie für den Schleppvorgang zu sichern. Der Helfer darf die Puppe nicht in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand schieben. Helfer dürfen während des Wettkampfes nicht absichtlich ins Wasser gehen. Mit Genehmigung des Hauptkampfrichters können auch Nicht-Team-Mitglieder als Helfer fungieren, sofern sie in irgendeiner Form für den Wettbewerb registriert sind. Die Helfer müssen eine Wettkampfmütze tragen.
- C. Starts mit Rescue Tubes: Am Start können das Rescue Tube und die Rescue Tube Leine nach Ermessen des Wettkämpfers positioniert werden, jedoch innerhalb der dem Wettkämpfer zugewiesenen Bahn. Die Wettkämpfer sollten auf eine sichere und korrekte Position des Rescue Tubes und der Leine achten. Das Rescue Tube bleibt offen, bis es um die Puppe gesichert ist.
- D. Anlegen der Rescue Tubes: Die Rescue Tubes müssen korrekt angelegt werden, entweder mit der Schlaufe über eine oder zwei Schultern oder über die Schulter und quer über die Brust - je nach Ermessen des Teilnehmers. Es liegt im Ermessen des Wettkämpfers, ob er das Rescue Tube korrekt anzieht. Wenn die Schlaufe während der Annäherung des Wettkämpfers an die Puppe oder während des Schleppens der Puppe auf den Arm oder Ellbogen des Wettkämpfers fällt, ist dies kein Grund für eine Disqualifikation.
- E. Sichern der Puppe: Nachdem der Wettkämpfer zum ersten Mal die Wendewand/Kante berührt hat, sichert der Wettkämpfer die Puppe ordnungsgemäß mit dem Rescue Tube um den Körper und unter beiden Armen der Puppe und befestigt es an einem O-Ring innerhalb der 10m-Aufnahmezone. Die Wettkämpfer dürfen in die 10m-Wechselzone zurückgehen, um die Puppe erneut zu sichern, vorausgesetzt, der Kopf der Puppe hat die 10m-Linie nicht überschritten.
Anmerkung: Das unbeabsichtigte Berühren der Puppe vor dem Berühren der Wendewand/Kante führt nicht zur Disqualifikation.
- F. Abschleppen der Puppe: Die Wettkämpfer müssen die Puppe wie in den allgemeinen Wettkampfbedingungen für Schwimmbäder beschrieben schleppen. Der Rescue Tube muss an der Puppe befestigt sein und die Leine des Rescue Tube muss vollständig gelängt sein, wenn der Kopf der Puppe die 10m-Linie passiert.
- G. Wettkämpfer werden disqualifiziert, wenn der Rescue Tube und die Puppe getrennt werden. Ein Wettkämpfer wird nicht disqualifiziert, wenn das Rescue Tube während des Schlepps unter einem Arm der Gliederpuppe durchrutscht, vorausgesetzt, dass das Rescue Tube an der 10m-Linie "korrekt gesichert" wurde und das Gesicht der Puppe oberhalb der Wasseroberfläche bleibt.

- H. Competitors shall be disqualified if the line of the rescue tube is or becomes wrapped around the Manikin as it is deemed to be shortening of the line.
- I. Competitors shall not be disqualified if the manikin rotates in the rescue tube as long as the manikin's face remains above the surface of the water. The manikin does not need to be carried headfirst provided it was secured correctly at the 10m line and the manikin's face remains above the surface of the water.
- J. Retrieving lost fins: Competitors may retrieve fins lost after the start and continue without disqualification as long as the rules governing manikins are not violated (see S3-3 Manikins). Competitors are not permitted to start again in another heat.
- K. Rescue Tube Defect: If in the opinion of the Chief Referee the rescue tube, line and/or harness (belt) presents a technical defect during the race, the Chief Referee may allow the competitor to start again in another heat but only if the rescue tubes for the event were supplied by the organising body and the rules required that the provided tubes must be used by all competitors.

11.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-4, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, underwater hockey fittings) when fixing the rescue tube around the manikin except where the minimum pool depth allows the competitor to stand while securing the rescue tube around the manikin. (DQ24).
- B. Competitor clipping the rescue tube into the ring before touching the turning wall/edge. (DQ30)
- C. Manikin handler not releasing the manikin immediately after the competitor makes deliberate contact with the manikin (after first touching the turning wall/edge) (DQ27).00000.0
- D. Manikin handler pushing the manikin towards the competitor or the finish wall/edge (DQ28).
- E. Manikin handler positioning the manikin incorrectly or making deliberate contact with the manikin after the competitor has grasped the manikin (DQ25).
- F. Manikin handler intentionally entering the water during the event or entering the water and interfering with the performance of another competitor or interfering with the judging of the event (DQ29).
- G. At 50m, the competitor not touching the pool wall/edge before intentionally touching the manikin (DQ26).
- H. Incorrectly securing the rescue tube around the manikin (i.e., not around body and under both arms and not clipped to an O-ring) (DQ31).
- I. Not securing the rescue tube around the manikin within the 10m pick-up zone, judged at the top of the manikin's head (DQ32).
- J. The line of the rescue tube not becoming fully extended before the top of the manikin's head passes the 10m line (DQ34).
- K. Not towing the manikin with the line of the rescue tube fully extended beyond the 10m (DQ35).
- L. Towing the manikin with the face below the surface (DQ20).
- M. Pushing or carrying, instead of towing, the manikin (DQ33).
- N. The rescue tube and manikin become separated after the rescue tube has been secured correctly around the manikin (DQ36).
- O. Touching the finish wall/edge without the rescue tube and manikin in place (DQ37).
- P. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

- H. Teilnehmer werden disqualifiziert, wenn sich die Leine des Rescue Tubes um die Puppe wickelt oder gewickelt wird, da dies als Verkürzung der Leine angesehen wird.
- I. Wettkämpfer werden nicht disqualifiziert, wenn sich die Puppe im Rescue Tube dreht, solange das Gesicht der Puppe oberhalb der Wasseroberfläche bleibt. Die Puppe muss nicht kopfüber gezogen werden, sofern sie an der 10m-Linie korrekt gesichert wurde und das Gesicht der Puppe oberhalb der Wasseroberfläche bleibt.
- J. Wiedererlangung verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weitermachen, solange die Regeln für die Übungspuppen nicht verletzt werden (siehe S3-3 Puppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.
- K. Rescue Tube Defekt: Wenn nach Meinung des Oberschiedsrichters der Rescue Tube, die Leine und/oder das Gurtzeug (Gürtel) während des Wettkampfes einen technischen Defekt aufweisen, kann der Oberschiedsrichter dem Wettkämpfer erlauben, in einem anderen Lauf erneut zu starten, jedoch nur, wenn die Rescue Tubes für den Wettkampf vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wurden und die Regeln vorschreiben, dass die zur Verfügung gestellten Tubes von allen Wettkämpfern benutzt werden müssen.

11.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-4 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Die Inanspruchnahme von Hilfsmitteln (z.B. Bahnenseil, Stufen, Unterwasser-Hockey-armaturen) beim Befestigen des Rescue Tubes um die Puppe, es sei denn, die Mindesttiefe des Schwimmbeckens erlaubt es dem Wettkämpfer, während des Befestigens des Rescue Tubes um die Puppe zu stehen. (DQ24).
- B. Der Wettkämpfer klippt das Rescue Tube in den Ring ein, bevor er die Drehwand/Kante berührt. (DQ30)
- C. Der Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer absichtlich Kontakt mit der Puppe aufgenommen hat (nachdem er zuerst die Drehwand/Kante berührt hat) (DQ27).00000.0
- D. Der Helfer schiebt die Puppe in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand/-kante (DQ28).
- E. Falsche Positionierung der Puppe oder absichtlicher Kontakt mit der Puppe, nachdem der Wettkämpfer die Puppe ergriffen hat (DQ25).
- F. Absichtliches Betreten des Wassers während des Wettkampfes oder Betreten des Wassers und Beeinträchtigung der Leistung eines anderen Wettkämpfers oder Beeinträchtigung der Bewertung des Wettkampfes (DQ29).
- G. Auf 50 m berührt der Wettkämpfer die Beckenwand/den Beckenrand nicht, bevor er die Puppe absichtlich berührt (DQ26).
- H. Falsche Befestigung des Rescue Tubes um die Puppe (d.h. nicht um den Körper und unter beiden Armen und nicht an einem O-Ring befestigt) (DQ31).
- I. Nichtbefestigung des Rescue Tubes um die Puppe innerhalb der 10-m-Aufnahmezone, die am oberen Ende des Kopfes der Puppe beurteilt wird (DQ32).
- J. Die Leine des Rescue Tube wird nicht vollständig ausgezogen, bevor der Kopf der Puppe die 10m-Linie passiert hat (DQ34).
- K. Die Puppe wird nicht geschleppt, wenn die Leine des Rescue Tube über die 10m-Leine hinaus vollständig ausgezogen ist (DQ35).
- L. Ziehen der Puppe mit dem Gesicht unter der Oberfläche (DQ20).
- M. Schieben oder Tragen der Puppe, anstatt sie zu schleppen (DQ33).
- N. Das Rescue Tube und die Puppe werden getrennt, nachdem das Rescue Tube korrekt um die Puppe befestigt wurde (DQ36).
- O. Berühren der Zielwand/-kante, ohne dass das Rescue Tube und die Puppe in Position sind (DQ37).
- P. Versäumnis, die Zielwand/-kante zu berühren (DQ15).

12. SUPER LIFESAVER (200M)

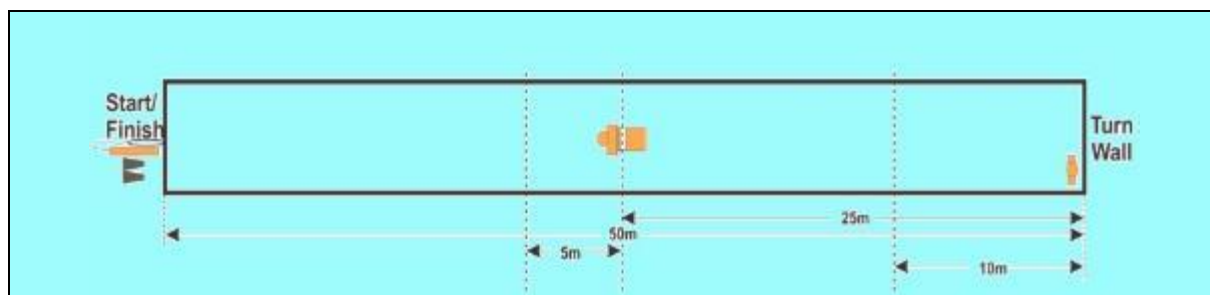


FIGURE 6: SUPER LIFESAVER (200M).

12.1. Event description

With a dive start on an acoustic signal, the competitor swims 75m freestyle and then dives to recover a submerged manikin. The competitor surfaces the manikin within the 5m pick-up zone and carries it to the turning wall/edge. After touching the wall/edge, the competitor releases the manikin.

In the water, the competitor puts on fins and rescue tube and swims 50m freestyle. After touching the wall/edge, and within the 10m pick-up zone, the competitor fixes the rescue tube correctly around a manikin and tows it to the finish.

The event is complete when the competitor touches the finish wall/edge of the pool.

12.2. Equipment

- A. Manikins, fins, rescue tubes: See Section 8. Competitors must use the manikins and rescue tubes supplied by organisers. The first manikin that is used for the carry is completely filled with water and sealed for the event. The second manikin that is used for the tow is filled with water and sealed so that it floats with the top of its transverse line at the surface.
- B. Placement of fins and rescue tubes: Prior to the start, competitors must place the fins and rescue tube on the pool deck – not the starting block/podium – within the confines of their allotted lane.
- C. Positioning the manikin for the carry: The manikin is located at a depth between 1.8m and 3m. In water deeper than 3m, the manikin shall be placed on a platform (or other support) to position it at the required depth.
The manikin is positioned on its back, head in the direction of the finish with the top of the transverse line on the 25m line.
- D. Surfacing the first manikin: Competitors may push off the bottom of the pool when surfacing with the manikin.
Competitors must have the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line.
- E. Donning tube and fins: After first touching the turning wall/edge, the competitor discards the first manikin. In the water, the competitor dons fins and rescue tube and swims 50m freestyle.
- F. Wearing rescue tubes: Rescue tubes must be donned correctly, either with the loop over one or two shoulders, or over the shoulder and across the chest – at the competitor's discretion. Assuming the rescue tube was donned correctly, there is no cause for disqualification if the loop falls down on the competitor's arm or elbow during the competitor's approach to the manikin or during the manikin tow.
The rescue tube remains unclipped until secured around the manikin.
- G. Positioning the manikin for the tow: A member of the competitor's team assists as manikin handler. For the handover, the manikin handler, using at least one hand, positions and holds the manikin upright, facing the turning wall, and floating at its natural buoyancy position anywhere within the allotted lane.
The manikin handler may let go of the manikin after the competitor has touched the turning wall but must release contact with it immediately the competitor has deliberately made contact with the manikin to secure it for the tow.
With the Chief Referee's approval, non-team members may act as handlers, provided they are registered in the competition in some capacity. Manikin handlers must wear a competition cap. The handler may not push the manikin toward the competitor or the finish wall. Manikin handlers may not intentionally enter the water during the event.

12. SUPER LIFESAVER (200M)

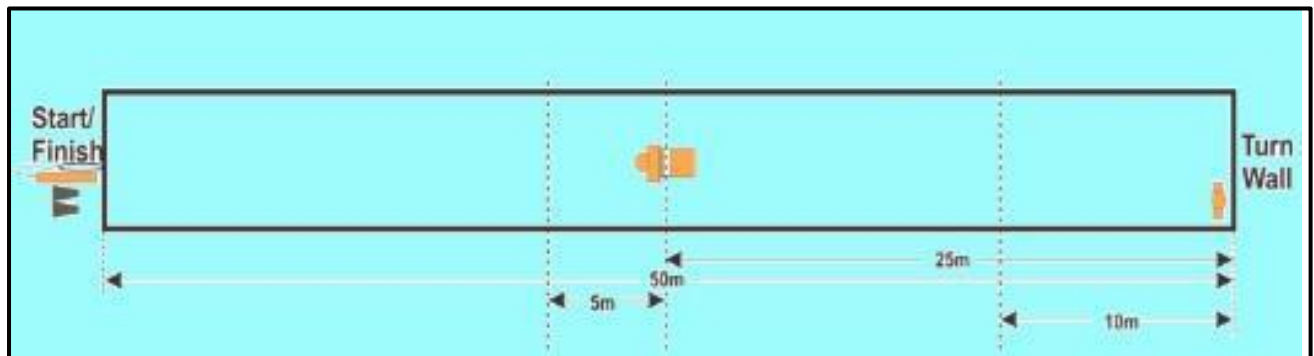


FIGURE 6: SUPER LIFESAVER (200M).

12.1. Beschreibung des Wettkampfs

Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der Teilnehmer 75 m Freistil und taucht dann, um eine untergetauchte Puppe zu bergen. Der Wettkämpfer taucht mit der Puppe innerhalb der 5-m-Aufnahmezone auf und transportiert sie zur Wendemauer/Kante. Nachdem er die Wand/Kante berührt hat, lässt der Wettkämpfer die Puppe los. Im Wasser zieht der Wettkämpfer Flossen und Rescue Tube an und schwimmt 50 m Freistil. Nach dem Berühren der Wand/Kante und innerhalb der 10m-Aufnahmezone befestigt der Wettkämpfer den Rescue Tube korrekt um eine Puppe und zieht sie ins Ziel.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der Wettkämpfer die Zielwand/den Beckenrand berührt.

12.2. Ausrüstung

- A. Puppen, Flossen, Rescue Tubes: Siehe Abschnitt 8. Die Wettkämpfer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen und Rescue Tubes verwenden. Die erste Puppe, die für das Transportieren verwendet wird, ist vollständig mit Wasser gefüllt und für den Wettkampf versiegelt. Die zweite Puppe, die für das Schleppen verwendet wird, wird mit Wasser gefüllt und versiegelt, so dass sie mit der Spitze ihrer Querleine an der Oberfläche schwimmt.
- B. Platzierung der Flossen und Rescue Tubes: Vor dem Start müssen die Wettkämpfer die Flossen und das Rescue Tube auf dem Beckendeck - nicht auf dem Startblock/Podium - innerhalb der Grenzen der ihnen zugewiesenen Bahn platzieren.
- C. Positionierung der Puppe für das Transportieren: Die Puppe befindet sich in einer Tiefe zwischen 1,8 m und 3 m. Bei einer Wassertiefe von mehr als 3 m wird die Puppe auf eine Plattform (oder eine andere Stütze) gestellt, um sie auf die erforderliche Tiefe zu bringen.
Die Puppe wird auf den Rücken gelegt, mit dem Kopf in Richtung des Ziels, wobei die Oberkante der Querleine auf der 25-m-Linie liegt.
- D. Auftauchen der ersten Puppe: Die Wettkämpfer dürfen sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Beckenboden abstoßen.
Die Wettkämpfer müssen die Puppe in der richtigen Transportposition haben, bevor der Kopf der Puppe die 5-m-Linie passiert.
- E. Anziehen von Schlauch und Flossen: Nach der ersten Berührung der Wendemauer/Kante lässt der Wettkämpfer die erste Puppe los. Im Wasser zieht der Wettkämpfer Flossen und Rescue Tube an und schwimmt 50 m Freistil.
- F. Anlegen der Rescue Tubes: Die Rescue Tubes müssen korrekt angelegt werden, entweder mit der Schlaufe über eine oder zwei Schultern oder über die Schulter und quer über die Brust - je nach Ermessen des Wettkämpfers. Wenn das Rescue Tube korrekt angelegt wurde, gibt es keinen Grund für eine Disqualifikation, wenn die Schlaufe während der Annäherung des Wettkämpfers an die Puppe oder während des Schleppens der Puppe auf den Arm oder Ellbogen des Wettkämpfers fällt.
Das Rescue Tube bleibt offen, bis es um die Puppe gesichert ist.
- G. Positionierung der Puppe für den Schleppvorgang: Ein Mitglied des Teams des Wettkämpfers hilft als Helfer für die Puppe. Für die Übergabe positioniert und hält der Helfer die Puppe mit mindestens einer Hand aufrecht, mit dem Gesicht zur Wand, und schwimmt in seiner natürlichen Schwimmlage irgendwo innerhalb der zugewiesenen Bahn. Der Helfer darf die Puppe loslassen, nachdem der Wettkämpfer die Wand berührt hat, muss aber den Kontakt mit der Puppe sofort aufgeben, wenn der Wettkämpfer die Puppe absichtlich berührt hat, um sie für den Schleppvorgang zu sichern.
Mit Genehmigung des Hauptkampfrichters können auch Nicht-Mannschaftsmitglieder als Helfer fungieren, vorausgesetzt, sie sind in irgendeiner Funktion für den Wettbewerb registriert. Helfer müssen eine Wettkampfmütze tragen.
Der Helfer darf die Puppe nicht in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand schieben.
Helfer dürfen während des Wettkampfs nicht absichtlich ins Wasser gehen.

- H. Securing the manikin: After first touching the turning wall/edge, the competitor then secures the manikin correctly with the rescue tube around the body and under both arms of the manikin, and clipped to an O-ring, within the 10m pick-up zone. Competitors may go back into the 10m change over zone to re-secure the manikin provided the manikin's head has not passed the 10m line.
Note: Unintentionally touching the manikin before touching the turning wall/edge is not a disqualification.
- I. Competitors must tow the manikin as detailed in the general conditions for pool competition. The rescue tube must be attached to the manikin and the line of the rescue tube must be fully extended by the time the top of the manikin's head passes the 10m line.
- J. Competitors shall be disqualified if the rescue tube and manikin become separated. Competitors shall not be disqualified if the rescue tube slips during the tow, provided that the rescue tube was "secured correctly" at the 10m line and that the face of the manikin remains above the water surface.
- K. Competitors shall be disqualified if the line of the rescue tube is or becomes wrapped around the Manikin as it is deemed to be shortening of the line
- L. Competitors shall not be disqualified if the manikin rotates in the rescue tube as long as the manikin's face remains above the surface of the water. The manikin does not need to be carried headfirst provided it was secured correctly at the 10m line and the manikin's face remains above the surface of the water.
- M. Retrieving lost fins: Competitors may retrieve fins lost after the start and continue without disqualification as long as the rules governing manikins are not violated (see S3-3 Manikins). Competitors are not permitted to start again in another heat.
- N. Rescue Tube Defect: If in the opinion of the Chief Referee the rescue tube, line and/or harness (belt) presents a technical defect during the race, the Chief Referee may allow the competitor to start again in another heat but only if the rescue tubes for the event were supplied by the organising body and the rules required that the provided tubes must be used by all competitors.

12.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-4, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) – not including the bottom of the pool when surfacing the manikin (DQ17).
- B. Not having the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m pick-up zone (DQ18).
- C. Using an incorrect carrying technique as described in S3-3 Manikins. (DQ19).
- D. Releasing the manikin before touching the turning wall/edge. (DQ21).
- E. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, underwater hockey fittings) when fixing the rescue tube around the manikin and where the minimum pool depth allows the competitor to stand while securing the rescue tube around the manikin (DQ24).
- F. Competitor clipping the rescue tube into the ring before touching the turning wall/edge. (DQ30).
- G. Manikin handler not releasing the manikin immediately after the competitor makes deliberate contact with the manikin (after first touching the turning wall/edge) (DQ27).
- H. Manikin handler pushing the manikin towards the competitor or the finish wall (DQ28).
- I. Manikin handler positioning the manikin incorrectly or making deliberate contact with the manikin after the competitor has grasped the manikin (DQ25).
- J. Manikin handler intentionally entering the water during the event or entering the water and interfering with the performance of another competitor or interfering with the judging of the event (DQ29).
- K. At 150m, the competitor not touching the pool wall/edge before intentionally touching the manikin (DQ26).
- L. Incorrect securing of the rescue tube around the manikin (i.e., not around body and under both arms and not clipped to an O-ring) (DQ31).
- M. Not securing the rescue tube around the manikin within the 10m pick-up zone judged at the top of the manikin's head (DQ32).
- N. The line of the rescue tube not becoming fully extended before the top of the manikin's head passes the 10m line (DQ34).
- O. Not towing the manikin with the line of the rescue tube fully extended beyond the 10m line (DQ35).

- H. Sichern der Puppe: Nachdem der Wettkämpfer zum ersten Mal die Wendewand/Kante berührt hat, sichert er die Puppe korrekt mit dem Rescue Tube um den Körper und unter beiden Armen der Puppe und mit einem O-Ring innerhalb der 10m-Aufnahmezone. Die Wettkämpfer dürfen in die 10-m-Wechselzone zurückgehen, um die Puppe erneut zu sichern, vorausgesetzt, der Kopf der Puppe hat die 10-m-Linie nicht überschritten.
Anmerkung: Das unbeabsichtigte Berühren der Puppe vor dem Berühren der Wendewand/Kante führt nicht zur Disqualifikation.
- I. Die Wettkämpfer müssen die Puppe wie in den allgemeinen Wettkampfbedingungen für Schwimmbäder beschrieben ziehen. Der Rescue Tube muss an der Puppe befestigt sein und die Leine des Rescue Tube muss vollständig ausgezogen sein, wenn der Kopf der Puppe die 10m-Linie passiert.
- J. Ein Wettkämpfer wird disqualifiziert, wenn der Rescue Tube und die Puppe getrennt werden. Ein Wettkämpfer wird nicht disqualifiziert, wenn das Rescue Tube während des Schlepps verrutscht, vorausgesetzt, dass das Rescue Tube an der 10m-Linie "korrekt gesichert" wurde und dass das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt.
- K. Ein Wettkämpfer wird disqualifiziert, wenn sich die Leine des Rescue Tubes um die Puppe wickelt, da dies als Verkürzung der Leine angesehen wird.
- L. Wettkämpfer werden nicht disqualifiziert, wenn sich die Puppe im Rescue Tube dreht, solange das Gesicht der Puppe oberhalb der Wasseroberfläche bleibt. Die Puppe muss nicht kopfüber geschleppt werden, vorausgesetzt sie wurde an der 10m-Linie korrekt gesichert und das Gesicht der Puppe bleibt über der Wasseroberfläche.
- M. Wiedererlangung verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weitermachen, solange die Regeln für die Puppen nicht verletzt werden (siehe S3-3 Puppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.
- N. Rescue Tube Defekt: Wenn nach Meinung des Oberschiedsrichters der Rescue Tube, die Leine und/oder der Gurt während des Wettkampfes einen technischen Defekt aufweist, kann der Oberschiedsrichter dem Wettkämpfer erlauben, in einem anderen Lauf erneut zu starten, jedoch nur, wenn die Rescue Tubes für den Wettkampf vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wurden und die Regeln vorschreiben, dass die zur Verfügung gestellten Tubes von allen Wettkämpfern benutzt werden müssen.

12.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-4 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Entnahme von Hilfsmitteln aus dem Becken (z. B. Bahnseile, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) - ausgenommen der Beckenboden beim Auftauchen der Puppe (DQ17).
- B. Die Puppe befindet sich nicht in der richtigen Transportposition, bevor der Kopf der Puppe die 5-m-Aufnahmezone passiert hat (DQ18).
- C. Verwendung einer falschen Transporttechnik, wie in S3-3 Puppen beschrieben. (DQ19).
- D. Loslassen der Puppe, bevor sie die Wendewand/Kante berührt. (DQ21).
- E. Die Inanspruchnahme von Hilfsmitteln im Schwimmbecken (z. B. Bahnseil, Stufen, Unterwasserarmaturen) bei der Befestigung des Rescue Tube um die Puppe und wenn die Mindesttiefe des Schwimmbeckens es dem Wettkämpfer erlaubt, während der Befestigung des Rescue Tube um die Puppe zu stehen (DQ24).
- F. Der Wettkämpfer kippt den Rescue Tube in den Ring ein, bevor er die Drehwand/Kante berührt. (DQ30).
- G. Der Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer absichtlich Kontakt mit der Puppe aufgenommen hat (nachdem er zuerst die Drehwand/Kante berührt hat) (DQ27).
- H. Der Helfer drückt die Puppe in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand (DQ28).
- I. Falsche Positionierung der Puppe oder absichtlicher Kontakt mit der Puppe, nachdem der Wettkämpfer die Puppe ergriffen hat (DQ25).
- J. Absichtliches Betreten des Wassers während des Wettkampfes oder Betreten des Wassers und Beeinträchtigung der Leistung eines anderen Wettkämpfers oder Beeinträchtigung der Bewertung des Wettkampfes (DQ29).
- K. Bei 150 m berührt der Wettkämpfer die Beckenwand/den Beckenrand nicht, bevor er absichtlich die Puppe berührt (DQ26).
- L. Falsche Befestigung des Rescue Tubes um die Puppe (d.h. nicht um den Körper und unter beiden Armen und nicht an einem O-Ring befestigt) (DQ31).
- M. Nichtbefestigung des Rescue Tubes um die Puppe innerhalb der 10m-Aufnahmezone, die am oberen Kopf der Puppe beurteilt wird (DQ32).
- N. Die Leine des Rescue Tubes wird nicht vollständig ausgezogen, bevor der obere Teil des Kopfes der Puppe die 10m-Linie passiert (DQ34).
- O. Die Puppe wird nicht geschleppt, wenn die Leine des Rescue Tube über die 10m-Leine hinaus vollständig ausgezogen ist (DQ35).

- P. Towing the manikin with the face below the surface (DQ20).
- Q. Pushing or carrying, instead of towing, the manikin (DQ33).
- R. The rescue tube and manikin become separated after the rescue tube has been secured correctly around the manikin (DQ36).
- S. Touching the finish wall/edge without the rescue tube and manikin in place (DQ37).
- T. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

- P. Schleppen der Puppe mit dem Gesicht unter der Oberfläche (DQ20).
- Q. Schieben oder Tragen der Puppe, anstatt sie zu ziehen (DQ33).
- R. Das Rescue Tube und die Puppe werden getrennt, nachdem das Rescue Tube korrekt um die Puppe befestigt wurde (DQ36).
- S. Berühren der Zielwand/-kante, ohne dass das Rescue Tube und die Puppe in der korrekten Position sind (DQ37).
- T. Versäumnis, die Zielwand/-kante zu berühren (DQ15).

13. MANIKIN LIFESAVER MEDLEY (100M)

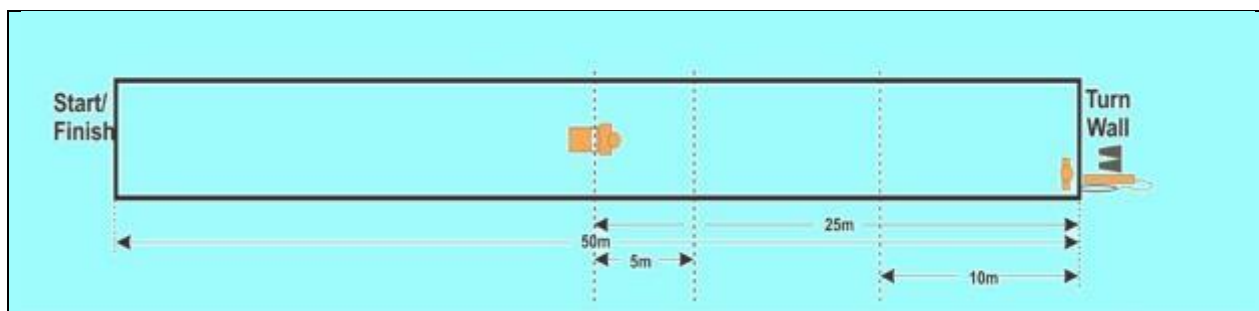


FIGURE 7: MANIKIN LIFESAVER MEDLEY (100M)

13.1. Event description

With a dive start on an acoustic signal, the competitor swims 25m freestyle and then dives to recover a submerged manikin. Competitors must break the surface of the water after the dive entry and before recovering the first manikin. The competitor surfaces the manikin within the 5m pick-up zone and carries it to the turning wall/edge of the pool. Competitors may push off the pool bottom when surfacing with the manikin. After touching the wall/edge, the competitor releases this manikin.

In the water, the competitor puts on fins and rescue tube and within the 10m pick-up zone, the competitor fixes the rescue tube correctly around a second manikin and tows it to the finish.

The event is complete when the competitor touches the finish wall/edge of the pool.

13.2. Equipment

- A. Manikins, fins, rescue tubes: See Section 8. Competitors must use the manikins and rescue tubes supplied by organisers. The first manikin that is used for the carry is completely filled with water and sealed for the event. The second manikin that is used for the tow is filled with water and sealed so that it floats with the top of its transverse line at the surface.
- B. Placement of fins and rescue tubes: Prior to the start, the manikin handler must place the fins and rescue tube on the pool deck at the 50m turning edge – not the starting block/podium – within the confines of their competitor's allotted lane.
- C. Positioning the manikin for the carry: The manikin is completely filled with water and sealed for the event. The manikin is located at a depth between 1.8 m and 3 m. In water deeper than 3m, the manikin shall be placed on a platform (or other support) to position it at the required depth. The manikin is positioned on its back, head in the direction of the turning wall with the top of the transverse line on the 25m line.
- D. Surfacing the first manikin: The competitor may push off the bottom of the pool when surfacing with the manikin.
- E. Carry: The competitor must have the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line. The competitor then carries the manikin as detailed in the general conditions for pool competition to the turn edge/wall.
- F. Positioning the manikin for the tow: A member of the competitor's team assists as manikin handler. For the handover, the manikin handler, using at least one hand, positions and holds the manikin upright, facing the turning wall, and floating at its natural buoyancy position anywhere within the allotted lane.
The manikin handler may let go of the manikin after the competitor has touched the turning wall but must release contact with it immediately the competitor has deliberately made contact with the manikin to secure it for the tow.
With the Chief Referee's approval, non-team members may act as handlers, provided they are registered in the competition in some capacity. Manikin handlers must wear a competition cap. The handler may not push the manikin towards the competitor or the finish wall. Manikin handlers may not intentionally enter the water during the event.
- G. Second Manikin: After first touching the turning wall/edge and discarding the first manikin, the competitor dons their fins and rescue tube, and then grasps the second manikin.

Note: Unintentionally touching the second manikin before touching the turning wall/edge is not a disqualification.

13. MANIKIN LIFESAVER MEDLEY (100M)

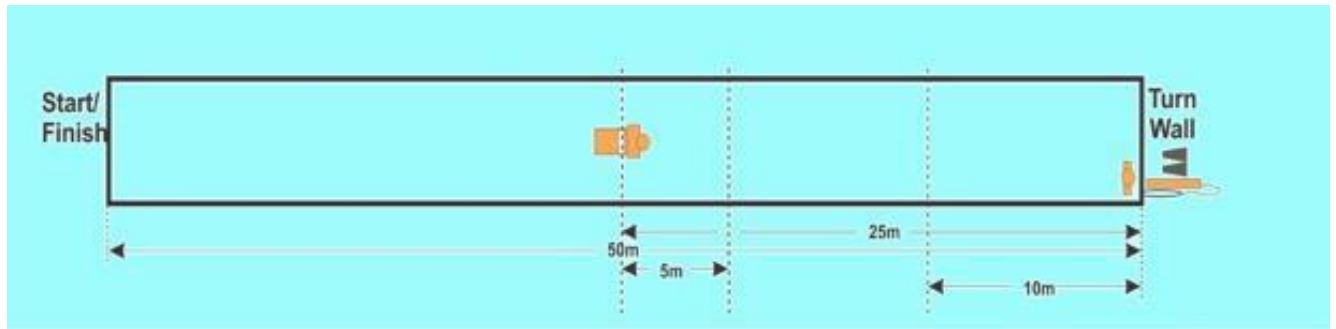


FIGURE 7: MANIKIN LIFESAVER MEDLEY (100M)

13.1. Beschreibung des Wettkampfs

Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der Teilnehmer 25 m Freistil und taucht dann, um eine untergetauchte Puppe zu retten. Der Wettkämpfer muss die Wasseroberfläche nach dem Start und vor dem Herausheben der ersten Puppe durchbrechen. Der Wettkämpfer bringt die Puppe innerhalb der 5-m-Aufnahmezone an die Oberfläche und transportiert sie bis zur Wendewand/zum Beckenrand. Der Wettkämpfer darf sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Beckenboden abstoßen. Nachdem er die Wand/den Rand berührt hat, lässt der Wettkämpfer die Puppe los.

Im Wasser zieht der Wettkämpfer die Flossen und den Rescue Tube an und befestigt den Rescue Tube innerhalb der 10-m-Aufnahmezone korrekt um eine zweite Puppe und zieht diese ins Ziel.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der Wettkämpfer die Zielwand/den Beckenrand berührt.

13.2. Ausrüstung

- A. Puppen, Flossen, Rescue Tubes: Siehe Abschnitt 8. Die Wettkämpfer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen und Rescue Tubes verwenden. Die erste Puppe, die für das Transportieren verwendet wird, ist vollständig mit Wasser gefüllt und für den Wettkampf versiegelt. Die zweite Puppe, die für das Schleppen verwendet wird, wird mit Wasser gefüllt und versiegelt, so dass sie mit der Spitze ihrer Querleine an der Oberfläche schwimmt.
- B. Platzierung der Flossen und Rescue Tubes: Vor dem Start muss der Helfer die Flossen und das Rescue Tube auf dem Beckendeck an der 50m-Wendekante platzieren - nicht auf dem Startblock/Podium - innerhalb der dem Wettkämpfer zugewiesenen Bahn.
- C. Positionierung der Puppe für das Transportieren: Die Puppe ist für den Wettkampf vollständig mit Wasser gefüllt und versiegelt. Die Puppe befindet sich in einer Tiefe zwischen 1,8 m und 3 m. Bei einer Wassertiefe von mehr als 3 m muss die Puppe auf eine Plattform (oder eine andere Stütze) gestellt werden, um sie in der erforderlichen Tiefe zu positionieren. Die Puppe wird auf den Rücken gelegt, mit dem Kopf in Richtung der Wendewand, wobei die Oberkante der Querlinie auf der 25-m-Linie liegt.
- D. Auftauchen der ersten Puppe: Der Wettkämpfer darf sich beim Auftauchen mit der Puppe vom Beckenboden abstoßen.
- E. Transportieren: Der Wettkämpfer muss die Puppe in die richtige Transportposition bringen, bevor der Kopf der Puppe die 5-Meter-Linie passiert. Der Wettkämpfer transportiert dann die Puppe wie in den allgemeinen Bedingungen für Schwimmwettkämpfe beschrieben bis zur Wendekante/Wand.
- F. Positionierung der Puppe für das Schleppen: Ein Mitglied des Teams des Wettkämpfers hilft als Helfer für die Puppe. Für die Übergabe positioniert und hält der Helfer die Puppe mit mindestens einer Hand aufrecht, mit dem Gesicht zur Wand, und schwimmt in seiner natürlichen Auftriebslage irgendwo innerhalb der zugewiesenen Bahn.

Der Helfer darf die Puppe loslassen, nachdem der Wettkämpfer die Wand berührt hat, muss aber den Kontakt mit der Puppe sofort aufgeben, wenn der Wettkämpfer die Puppe absichtlich berührt hat, um sie für den Schleppvorgang zu sichern.

Mit Genehmigung des Hauptkampfrichters können auch Nicht-Mannschaftsmitglieder als Helfer fungieren, vorausgesetzt, sie sind in irgendeiner Funktion für den Wettbewerb registriert. Helfer müssen eine Wettkampfmütze tragen.

Der Helfer darf die Puppe nicht in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand schieben.

Helfer dürfen während des Wettkampfs nicht absichtlich ins Wasser gehen.

- G. Zweite Puppe: Nach dem ersten Berühren der Wendemauer/Kante und dem Loslassen der ersten Puppe zieht der Wettkämpfer seine Flossen und sein Rescue Tube an und ergreift dann die zweite Puppe.

Anmerkung: Das unbeabsichtigte Berühren der zweiten Puppe vor dem Berühren der Wendemauer/Kante führt nicht zur Disqualifikation.

- H. Securing the second manikin: The competitor must secure the manikin correctly with the rescue tube around the body and under both arms of the manikin, and clipped to an O-ring, within the 10m pick-up zone. Competitors may go back into the 10m change over zone to re-secure the manikin provided the manikin's head has not passed the 10m line.
- I. Wearing rescue tubes: Rescue tubes must be donned correctly, either with the loop over one or two shoulders, or over the shoulder and across the chest – at the competitor's discretion. Assuming the rescue tube was donned correctly, there is no cause for disqualification if the loop falls down on the competitor's arm or elbow during the competitor's manikin tow.
- J. Competitors must tow the manikin as detailed in the general conditions for pool competition. The rescue tube must be attached to the manikin and the line of the rescue tube must be fully extended by the time the top of the manikin's head passes the 10m line.
- K. Competitors shall be disqualified if the rescue tube and manikin become separated. Competitors shall not be disqualified if the rescue tube slips during the tow, provided that the rescue tube was "secured correctly" at the 10m line and that the face of the manikin remains above the water surface.
- L. Competitors shall be disqualified if the line of the rescue tube is or becomes wrapped around the manikin as it is deemed to be shortening of the line.
- M. Competitors shall not be disqualified if the manikin rotates in the rescue tube as long as the manikin's face remains above the surface of the water. The manikin does not need to be carried headfirst provided it was secured correctly at the 10m line and the manikin's face remains above the surface of the water.
- N. Retrieving lost fins: Competitors may retrieve fins lost after the start and continue without disqualification as long as the rules governing manikins are not violated (see S3-3 Manikins). Competitors are not permitted to start again in another heat.
- O. Rescue Tube Defect: If in the opinion of the Chief Referee the rescue tube, line and/or harness (belt) presents a technical defect during the race, the Chief Referee may allow the competitor to start again in another heat but only if the rescue tubes for the event were supplied by the organising body and the rules required that the provided tubes must be used by all competitors.

13.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-4, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Not surfacing before diving to the first manikin (DQ16).
- B. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) – not including the bottom of the pool when surfacing the manikin (DQ17).
- C. Not having the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m pick-up zone (DQ18).
- D. Using an incorrect carrying technique as described in S3-3 Manikins (DQ19).
- E. Releasing the first manikin before touching the turning wall/edge (DQ21).
- F. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, underwater hockey fittings) when fixing the rescue tube around the second manikin and where the minimum pool depth allows the competitor to stand while securing the rescue tube around the manikin (DQ24).
- G. Competitor clipping the rescue tube into the ring before touching the turning wall/edge. (DQ30).
- H. Manikin handler not releasing the manikin immediately after the competitor makes deliberate contact with the manikin (after first touching the turning wall/edge and donning their fins) (DQ27).
- I. Manikin handler pushing the manikin towards the competitor or the finish wall (DQ28).
- J. Manikin handler positioning the manikin incorrectly or making deliberate contact with the manikin after the competitor has grasped the manikin (DQ25).
- K. Manikin handler intentionally entering the water during the event or entering the water and interfering with the performance of another competitor or interfering with the judging of the event (DQ29).
- L. At 50m, the competitor not touching the pool wall/edge before intentionally touching the manikin (DQ26).
- M. Incorrect securing of the rescue tube around the manikin (i.e., not around body and under both arms and not clipped to an O-ring) (DQ31).
- N. Not securing the rescue tube around the manikin within the 10m pick-up zone judged at the top of the manikin's head (DQ32).

- H. Sichern der zweiten Puppe: Der Wettkämpfer muss die Puppe korrekt mit dem Rescue Tube um den Körper und unter beiden Armen der Puppe sichern und an einem O-Ring innerhalb der 10m-Aufnahmezone befestigen. Der Wettkämpfer darf in die 10m Wechselzone zurückgehen, um die Puppe erneut zu sichern, vorausgesetzt der Kopf der Puppe hat die 10m Linie nicht überschritten.
- I. Anlegen der Rescue Tubes: Rescue Tubes müssen korrekt angelegt werden, entweder mit der Schlaufe über eine oder zwei Schultern oder über die Schulter und quer über die Brust - je nach Ermessen des Teilnehmers. Es liegt im Ermessen des Wettkämpfers, ob er den Rescue Tube richtig angelegt hat. Wenn die Schlaufe während des Schleppens der Übungspuppe auf den Arm oder den Ellbogen des Wettkämpfers fällt, ist dies kein Grund für eine Disqualifikation.
- J. Die Wettkämpfer müssen die Puppe so ziehen, wie in den allgemeinen Wettkampfbedingungen für Schwimmwettkämpfe beschrieben. Der Rescue Tube muss an der Puppe befestigt sein und die Leine des Rescue Tube muss vollständig ausgezogen sein, wenn der Kopf der Puppe die 10m-Linie passiert.
- K. Wettkämpfer werden disqualifiziert, wenn der Rescue Tube und die Puppe getrennt werden. Ein Wettkämpfer wird nicht disqualifiziert, wenn das Rescue Tube während des Schlepps verrutscht, vorausgesetzt, dass das Rescue Tube an der 10m-Linie "korrekt gesichert" wurde und das Gesicht der Puppe über der Wasseroberfläche bleibt.
- L. Ein Wettkämpfer wird disqualifiziert, wenn sich die Leine des Rescue Tubes um die Puppe wickelt oder gewickelt wird, da dies als Verkürzung der Leine angesehen wird.
- M. Wettkämpfer werden nicht disqualifiziert, wenn sich die Puppe im Rescue Tube dreht, solange das Gesicht der Puppe oberhalb der Wasseroberfläche bleibt. Die Puppe muss nicht kopfüber geschleppt werden, vorausgesetzt sie wurde an der 10m-Linie korrekt gesichert und das Gesicht der Puppe bleibt über der Wasseroberfläche.
- N. Wiedererlangung verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weitermachen, solange die Regeln für Puppen nicht verletzt werden (siehe S3-3 Puppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.
- O. Rescue Tube Defekt: Wenn nach Meinung des Oberschiedsrichters der Rescue Tube, die Leine und/oder das Gurtzeug (Gürtel) während des Rennens einen technischen Defekt aufweisen, kann der Oberschiedsrichter dem Wettkämpfer erlauben, in einem anderen Lauf erneut zu starten, aber nur, wenn die Rescue Tubes für den Wettkampf vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wurden und die Regeln vorschreiben, dass die zur Verfügung gestellten Tubes von allen Wettkämpfern benutzt werden müssen.

13.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-4 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Nicht Auftauchen vor dem Tauchen zur ersten Puppe (DQ16).
- B. Entgegennahme von Hilfsmitteln aus dem Schwimmbecken (z. B. Bahnenseil, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) - ausgenommen der Beckenboden - beim Auftauchen der Puppe (DQ17).
- C. Die Puppe nicht in der richtigen Transportposition zu haben, bevor der Kopf der Puppe die 5-m-Aufnahmezone passiert (DQ18).
- D. Verwendung einer falschen Transporttechnik, wie in S3-3 Puppen beschrieben (DQ19).
- E. Loslassen der ersten Puppe, bevor sie die Wendewand/Kante berührt hat (DQ21).
- F. Inanspruchnahme von Hilfsmitteln im Schwimmbecken (z.B. Bahnseil, Stufen, Unterwasserarmaturen) beim Befestigen des Rescue Tube um die zweite Puppe und wenn die Mindesttiefe des Schwimmbeckens es dem Wettkämpfer erlaubt, zu stehen, während er das Rescue Tube um die Puppe befestigt (DQ24).
- G. Der Wettkämpfer klippt den Rescue Tube in den Ring ein, bevor er die Wendewand/Kante berührt. (DQ30).
- H. Der Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer absichtlich Kontakt mit der Puppe aufgenommen hat (nachdem er zuerst die Drehwand/Kante berührt und die Flossen angelegt hat) (DQ27).
- I. Der Helfer stößt die Puppe in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand (DQ28).
- J. Falsche Positionierung der Puppe durch den Helfer oder absichtlicher Kontakt mit der Puppe, nachdem der Wettkämpfer die Puppe ergriffen hat (DQ25).
- K. Absichtliches Betreten des Wassers während des Wettkampfes oder Betreten des Wassers und Beeinträchtigung der Leistung eines anderen Wettkämpfers oder Beeinträchtigung der Bewertung des Wettkampfes (DQ29).
- L. Auf 50 m berührt der Wettkämpfer die Beckenwand/den Beckenrand nicht, bevor er absichtlich die Puppe berührt (DQ26).
- M. Falsche Befestigung des Rescue Tubes um die Puppe (d.h. nicht um den Körper und unter beiden Armen und nicht an einem O-Ring befestigt) (DQ31).
- N. Nichtbefestigung des Rescue Tubes um die Puppe innerhalb der 10m-Aufnahmezone, die am oberen Kopf der Puppe beurteilt wird (DQ32).

-
- O. The line of the rescue tube not becoming fully extended before the top of the manikin's head passes the 10m line (DQ34).
 - P. Not towing the manikin with the line of the rescue tube fully extended beyond the 10m line (DQ35).
 - Q. Towing the manikin with the face below the surface (DQ20).
 - R. Pushing or carrying, instead of towing, the manikin (DQ33).
 - S. The rescue tube and manikin become separated after the rescue tube has been secured correctly around the manikin (DQ36).
 - T. Touching the finish wall/edge without the rescue tube and manikin in place (DQ37).
 - U. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

- O. Die Leine des Rescue Tube wird nicht vollständig ausgezogen, bevor der Kopf der Puppe die 10-m-Linie passiert (DQ34).
- P. Die Puppe wird nicht geschleppt, wenn die Leine des Rescue Tube über die 10m-Leine hinaus vollständig ausgezogen ist (DQ35).
- Q. Ziehen der Puppe mit dem Gesicht unter der Oberfläche (DQ20).
- R. Schieben oder Tragen der Puppe, anstatt sie zu schleppen (DQ33).
- S. Der Rescue Tube und die Puppe werden getrennt, nachdem der Rescue Tube korrekt um die Puppe befestigt wurde (DQ36).
- T. Berühren der Zielwand/-kante, ohne dass das Rescue Tube und die Prüfpuppe in der richtigen Position sind (DQ37).
- U. Versäumnis, die Zielwand/-kante zu berühren (DQ15).

14. LINE THROW (12.5M)

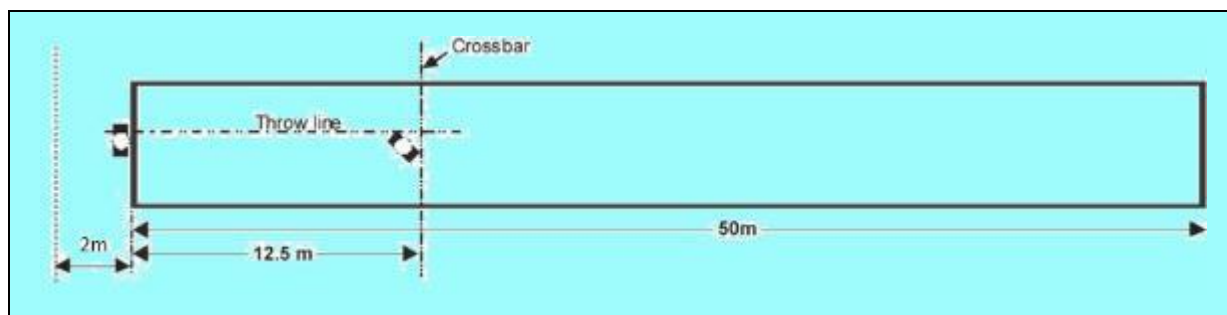


FIGURE 8: LINE THROW (12.5M).

14.1. Even description

In this 45-second event, the competitor throws an unweighted line from a throw zone on the edge of the pool to a fellow team member located in the water on the near side of a crossbar located 12.5m distant. The competitor pulls this “victim” back to the finish wall/edge of the pool.

- A. Throw zone: The throw zone is the area bounded by each team’s allotted lane. It extends from the vertical edge of the pool wall to the front of a team’s lane and is defined at the sides by an unmarked extended line in the middle of the lane ropes on each side of a team’s lane and to the edge of the pool deck or raised platform. The back line of the throw zone does not need to be marked but a minimum of 2.0m is required beyond the vertical edge of the pool wall to allow for an unimpeded throw and the haul in.

Note 1: For the purposes of judging competitors are still required to remain within their lane. However, the focus is not on the placement of feet on a line but, rather, not interfering with any other team in an event.

Note 2: While not a compulsory requirement, to ensure a clear area for the throw and the victim haul in, a line on the ground, or temporary rope or tape barrier may be placed approximately 2.0m behind the vertical edge of the pool wall. Backward movement by the competitor within this area would not be regarded as a disqualification.

- B. The start: On the first whistle, competitors (i.e., thrower and victim) prepare for the start. The “thrower” holds only one end of the throw line in one hand. The “victim” takes the other end of the line, enters the water, and proceeds to the crossbar. The line is then extended between the victim and the thrower. The surplus line can be left on either side of the cross bar and, if extended beyond the 12.5m crossbar mark, the surplus line may be passed either over or under the crossbar

No practice throws are permitted prior to the start.

At the second whistle, throwers take their positions for the start without undue delay. When all competitors have assumed their starting positions, the Starter shall give the command “Take your marks”. When all throwers and victims are stationary, the Starter gives the acoustic starting signal.

- C. Starting position: The thrower stands in the throw zone facing the victim, motionless with heels and/or knees together and arms straight down and beside the body. The end of the throw line is held in one hand.

The victim is located on the near side of the rigid crossbar in their allotted lane. The victim has contact with the throw line and grasps the crossbar with one or two hands.

- D. On an acoustic starting signal: The thrower shall retrieve the line, throw it back to the victim (who grasps it), and pull the victim through the water until the victim touches the finish wall/edge.

- E. Victims may only grasp the line if it is a “fair throw”. A fair throw is one that a victim is able to grasp the throw line with their hand but only within their designated lane either in front or behind the crossbar. The lane marker is not “within the lane”.

As long as victims remain entirely within their designated lane and they do not release their grasp on the crossbar, they may use their foot or other part of the body to manoeuvre the throw line within their lane to a position where they can grasp the line with their hand.

The victim can slide their hand anywhere along the crossbar but must be grasping the crossbar when touching the line with any part of their body and when grasping the line.

There is no penalty for pulling on the rigid crossbar while attempting to reach the throw line.

14. LINE THROW (12.5M)



FIGURE 8: LINE THROW (12.5M).

14.1. Beschreibung

Bei diesem 45-Sekunden-Wettkampf wirft der Wettkämpfer eine ungewichtete Leine von einer Wurfzone am Beckenrand zu einem Mannschaftskameraden, der sich im Wasser auf der nahen Seite einer 12,5 m entfernten Querstange befindet. Der Wettkämpfer zieht dieses "Opfer" zurück zur Zielwand/zum Beckenrand.

- A. **Wurfzone:** Die Wurfzone ist der Bereich, der von der jedem Team zugewiesenen Bahn begrenzt wird. Sie erstreckt sich von der senkrechten Kante der Beckenwand bis zur Vorderseite der Bahn einer Mannschaft und wird an den Seiten durch eine nicht markierte verlängerte Linie in der Mitte der Bahnseile auf jeder Seite der Bahn einer Mannschaft und bis zum Rand des Beckendecks oder der erhöhten Plattform begrenzt. Die hintere Linie der Wurfzone muss nicht markiert werden, aber ein Mindestabstand von 2,0 m über die vertikale Kante der Beckenwand hinaus ist erforderlich, um einen ungehinderten Wurf und den Einzug zu ermöglichen.

Anmerkung 1: Für die Zwecke der Kampfrichter müssen die Teilnehmer weiterhin in ihrer Bahn bleiben. Der Schwerpunkt liegt jedoch nicht auf der Platzierung der Füße auf einer Linie, sondern vielmehr darauf, dass kein anderes Team bei einem Wettkampf behindert wird.

Anmerkung 2: Um einen freien Bereich für den Wurf und den Einzug des Opfers zu gewährleisten, kann eine Linie auf dem Boden oder eine temporäre Seil- oder Bandbarriere ca. 2,0 m hinter der vertikalen Kante der Beckenwand angebracht werden, was jedoch nicht zwingend erforderlich ist. Eine Rückwärtsbewegung des Wettkämpfers innerhalb dieses Bereichs wird nicht als Disqualifikation gewertet.

- B. **Der Start:** Beim ersten Pfiff bereiten sich die Wettkämpfer (d.h. Werfer und Opfer) auf den Start vor. Der "Werfer" hält nur ein Ende der Wurfleine in einer Hand. Das "Opfer" nimmt das andere Ende der Leine, steigt ins Wasser und bewegt sich zur Querstange. Die Leine wird dann zwischen dem Opfer und dem Werfer verlängert. Die überschüssige Leine kann auf beiden Seiten der Querlatte verbleiben, und wenn sie über die 12,5-m-Marke hinaus verlängert wird, kann die überschüssige Leine entweder über oder unter die Querstange geführt werden.

Vor dem Start sind keine Übungwürfe erlaubt.

Beim zweiten Pfiff nehmen die Werfer ohne unnötige Verzögerung ihre Startpositionen ein. Wenn alle Teilnehmer ihre Startpositionen eingenommen haben, gibt der Starter das Kommando "Take your marks". Wenn alle Werfer und Opfer stillstehen, gibt der Starter das akustische Startsignal.

- C. **Startposition:** Der Werfer steht in der Wurfzone, dem Opfer zugewandt, bewegungslos mit den 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 nahen Seite der starren Querstange in der ihm zugewiesenen Bahn. Das Opfer hat Kontakt mit der Wurfleine und hält sich mit einer oder zwei Händen an der Querlatte fest.

- D. Auf ein akustisches Startsignal: Der Werfer holt die Wurfleine ein, wirft sie zurück zum Opfer (das sie ergreift) und zieht das Opfer durch das Wasser, bis es die Zielwand/Kante berührt.

- E. Der Verunglückte darf die Leine nur dann ergreifen, wenn es sich um einen "fairen Wurf" handelt. Ein fairer Wurf ist ein Wurf, bei dem das Opfer die Wurfleine mit der Hand greifen kann, aber nur innerhalb der ihm zugewiesenen Bahn, entweder vor oder hinter der Querlatte. Die Bandenmarkierung befindet sich nicht "innerhalb der Bahn".

Solange das Opfer vollständig in der ihm zugewiesenen Bahn bleibt und den Griff um die Querstange nicht loslässt, kann es den Fuß oder einen anderen Körperteil benutzen, um die Wurfleine innerhalb seiner Bahn in eine Position zu manövrieren, in der es die Leine mit der Hand fassen kann.

Das Opfer kann seine Hand überall entlang der Querstange gleiten lassen, muss aber die Querstange festhalten, wenn es die Linie mit irgendeinem Körperteil berührt und wenn es die Linie ergreift.

Es gibt keine Strafe für das Ziehen an der starren Querstange beim Versuch, die Wurflinie zu erreichen.

Note: The victim may release their contact with the crossbar after the starting signal without penalty, but they must be grasping the crossbar with their hand when using any part of their body to gather or to grasp the line with the other hand.

- F. Pull through the water: While being pulled to the edge, victims must be on their front grasping the throw line with both hands. Victims may not “climb” the throw line hand-over-hand. For safety reasons, victims may release the line with one hand for the sole purpose of touching the wall/edge. This will not result in disqualification.
Victims may wear swim goggles.
- G. Throwers who exit their throw zone while pulling the victim shall be disqualified. Throwers must not interfere with other teams or use the space allocated to an adjoining lane. This can be demonstrated by the thrower maintaining at least one foot wholly within the inside edge of their throw zone, either on the ground or in the air above their throw zone. Any part of the thrower's feet may cross over the front of the “pool edge” in their throw zone without penalty.
Note 1: The Line Thrower must haul in their victim using their arms and are not permitted to walk or run with the throw line grasped in their hands or held around any part of their body or to deliberately walk backwards while hauling in the victim to the finish wall.
Note 2: If there is a line on the ground, or a temporary rope or tape barrier placed approximately 2.0m behind the vertical edge of the pool wall, any backward movement by the competitor within this area would not be regarded as a disqualification.
- H. Throwers may reach to retrieve a line dropped outside the throw zone as long as there is no interference with another competitor (as defined above). Throwers who enter (or fall into) the water shall be disqualified.
- I. To avoid any possible interference with other lanes, the victim may not exit the water and is to remain in their lane. The team will be disqualified if they attempt to climb out of the water beyond their waist or sit on the pool edge or lane rope before the acoustic signal is given by the delegated official for the completion of the race.
Similarly, the thrower is not to interfere with any other teams in the event caused by not remaining within their allotted throw zone until the event completion signal is given by the delegated official for the completion of the race.
- J. Time limit: Throwers must make a fair throw and pull the victim to the finish wall/edge within 45 seconds.
Throwers who fail to get the victim to the finish wall/edge before the 45-second acoustic completion signal shall be designated as “Did Not Finish” (DNF).

14.2. Equipment

- A. Throw line: See Section 8. The throw line must be between 16.5m and 17.5m in length. Competitors must use the throw lines supplied by organisers.
- B. The rigid crossbar is positioned on the surface across each lane 12.5m from the starting end of the pool. A tolerance of plus 100mm and minus 0.00mm in each lane is allowed.

14.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to 2, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Line Thrower executing practice throw(s) (DQ58).
- B. Victim not keeping a grasp on the crossbar with their hand when using any part of their body to gather or to grasp the line for the pull to the finish wall/edge. (DQ50).
- C. Victim grasping the throw line outside the lane (DQ54).
- D. Victim not on their front while being pulled to the finish wall/edge (DQ55).
- E. Victim not holding the throw line with both hands while being pulled to the finish wall/edge (victim may release the line with one hand for the sole purpose of touching the wall/edge) (DQ56).
- F. Victim “climbing” the throw line hand-over-hand (DQ57).
- G. Line Thrower interfering with other teams in the event caused by not staying in their allotted throw zone after the start signal and before the 45-second acoustic completion signal (DQ51).
- H. Line Thrower not hauling in using their arms and walking or running with the line grasped in their hands or held around any part of their body to return the victim to the pool finish wall. (DQ52).
- I. Victim exiting the water before the 45-second acoustic completion signal (DQ53).
- J. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

Anmerkung: Der Verunglückte darf den Kontakt mit der Querstange nach dem Startsignal ohne Strafe lösen, aber er muss die Querstange mit der Hand festhalten, wenn er irgendeinen Teil seines Körpers zum Auffangen oder zum Greifen der Leine mit der anderen Hand benutzt.

- F. Ziehen durch das Wasser: Während das Opfer zum Rand gezogen wird, muss es auf der Brust liegen und sich mit beiden Händen an der Wurfleine festhalten. Das Opfer darf die Wurfleine nicht von Hand zu Hand "erklimmen". Aus Sicherheitsgründen darf das Opfer die Wurfleine nur mit einer Hand loslassen, um die Wand/Kante zu berühren. Dies führt nicht zur Disqualifikation.

Die Opfer dürfen eine Schwimmbrille tragen.

- G. Werfer, die ihre Wurfzone verlassen, während sie das Opfer ziehen, werden disqualifiziert. Werfer dürfen andere Mannschaften nicht behindern oder den Platz einer benachbarten Bahn benutzen. Dies kann dadurch nachgewiesen werden, dass der Werfer mindestens einen Fuß vollständig innerhalb der Innenkante seiner Wurfzone hält, entweder auf dem Boden oder in der Luft über seiner Wurfzone. Ein beliebiger Teil des Fußes des Werfers darf die Vorderseite des "Beckenrandes" in seiner Wurfzone ohne Strafe überragen

Anmerkung 1: Der Linienwerfer muss sein Opfer mit den Armen einholen und darf nicht gehen oder laufen, während er die Wurfleine in den Händen hält oder um irgendeinen Teil seines Körpers wickelt, oder absichtlich rückwärts gehen, während er das Opfer zur Zielwand einholt.

Anmerkung 2: Befindet sich eine Linie auf dem Boden oder eine temporäre Seil- oder Bandbarriere etwa 2,0 m hinter der senkrechten Kante der Beckenwand, wird jede Rückwärtsbewegung des Wettkämpfers innerhalb dieses Bereichs nicht als Disqualifikation gewertet.

- H. Werfer dürfen eine außerhalb der Wurfzone abgeworfene Wurfleine auffangen, solange sie dabei keinen anderen Wettkämpfer (wie oben definiert) behindern. Werfer, die ins Wasser gehen (oder hineinfallen), werden disqualifiziert.
- I. Um eine mögliche Beeinträchtigung anderer Bahnen zu vermeiden, darf das Opfer das Wasser nicht verlassen und muss in seiner Bahn bleiben. Die Mannschaft wird disqualifiziert, wenn sie versucht, über die Taille hinaus aus dem Wasser zu klettern oder sich auf den Beckenrand oder das Bahnseil zu setzen, bevor der beauftragte Offizielle das akustische Signal für die Beendigung des Rennens gibt.
- Ebenso darf der Werfer die anderen Mannschaften des Wettkampfs nicht behindern, indem er nicht innerhalb der ihm zugewiesenen Wurfzone bleibt, bis der beauftragte Offizielle das Signal für die Beendigung des Wettkampfs gibt.
- J. **Zeitlimit:** Die Werfer müssen einen fairen Wurf ausführen und das Opfer innerhalb von 45 Sekunden zur Zielwand/Kante ziehen.
- Werfer, die es nicht schaffen, das Opfer vor dem akustischen Schlussignal von 45 Sekunden zur Zielwand/Kante zu bringen, werden als "Did Not Finish" (DNF) bezeichnet.

14.2. Ausrüstung

- A. Wurfleine: Siehe Abschnitt 8. Die Wurfleine muss zwischen 16,5 und 17,5 m lang sein. Die Teilnehmer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Wurfleinen verwenden.
- B. Die starre Querstange wird auf der Oberfläche über jeder Bahn 12,5 m vom Startende des Beckens positioniert. Eine Toleranz von plus 100 mm und minus 0,00 mm in jeder Bahn ist erlaubt.

14.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis 2 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Werfer, der Übungswürfe ausführt (DQ58).
- B. Das Opfer hält die Querstange nicht mit der Hand fest, wenn es irgendeinen Teil seines Körpers benutzt, um die Leine für den Zug zur Zielwand/Kante zu sammeln oder zu ergreifen. (DQ50).
- C. Das Opfer ergreift die Wurfleine außerhalb der Bahn (DQ54).
- D. Das Opfer liegt nicht auf der Brust, während es zur Zielwand/Kante gezogen wird (DQ55).
- E. Das Opfer hält die Wurfleine nicht mit beiden Händen, während es zur Zielwand/Kante gezogen wird (das Opfer darf die Leine mit einer Hand loslassen, um die Wand/Kante zu berühren) (DQ56).
- F. Das Opfer "erklimmt" die Wurfleine von Hand zu Hand (DQ57).
- G. Der Werfer behindert die anderen Mannschaften des Wettkampfs, indem er nach dem Startsignal und vor dem 45-Sekunden-Signal für die akustische Beendigung nicht in der ihm zugewiesenen Wurfzone bleibt (DQ51).
- H. Der Werfer zieht die Leine nicht mit den Armen ein und geht oder läuft mit der Leine in der Hand oder um einen Körperteil herum, um das Opfer zur Zielwand des Schwimmbeckens zurückzubringen. (DQ52).
- I. Das Opfer verlässt das Wasser vor dem 45-Sekunden-Signal (DQ53).
- J. Nichtberührung der Zielwand/des Randes (DQ15).

15. MANIKIN RELAY (4 X 25M)



FIGURE 9: MANIKIN RELAY (4 X 25M).

15.1. Event description

Four competitors in turn carry a manikin approximately 25m each.

- A. On the first long whistle, all competitors enter the water. On the second long whistle, all competitors, without undue delay, prepare for the start.
- B. The first competitor is holding a manikin with one hand and the start wall/edge or starting block with the other hand and the second, third, and fourth competitors are in the water at the 25 m, 50m and 75m marks respectively.
- C. When all competitors have assumed their starting positions, the Starter shall give the command "Take your Marks".
- D. When the first competitors are stationary, the Starter gives the acoustic starting signal.
- E. The first competitor: The first competitor carries the manikin and passes it to the second competitor within the 5m changeover zone situated between the 22.5m and 27.5m mark.
- F. The second competitor: The second competitor carries the manikin to touch the turning wall/edge and passes the manikin to the third competitor who is in contact with the turning wall/edge or starting block with at least one hand.
- G. The third competitor: The third competitor may touch or grasp the manikin with one hand before the second competitor touches the turning wall/edge or starting block but must not release contact with the turning wall/edge or starting block until the second competitor has touched the turning wall/edge.
The third competitor carries the manikin and passes it to the fourth competitor in the changeover zone between the 72.5m and 77.5m mark.
- H. The fourth competitor: The fourth competitor completes the event by carrying the manikin to touch the finish wall/edge with any part of the competitor's body.
- I. Once they have completed their leg of the race and the exchange, competitors must remain in the water, in their lane in the changeover zone, staying clear of any following exchanges, and remain there until the completion of the event has been signalled.
- J. Only the incoming and outgoing competitors may participate in the manikin exchange within their changeover zones. The incoming competitors may assist outgoing competitors, but only as long as the manikin's head remains within the changeover zones.
- K. The hand of one competitor must be in contact with the manikin at all times.
- L. The start zone and relay changeover zones shall be indicated by flags, poles, or cones.
- M. Competitors involved in the exchange may push off the pool bottom in the changeover zone.
- N. In the start and in changeover zones competitors are not judged on "carrying the manikin" criteria (defined in S3-3) however competitors need to maintain contact with the manikin with at least one hand at all times and including during the exchanges.
Note: The standard "carrying the manikin" criteria (defined in S3-3) applies to the final relay competitor at the finish of the event.
- O. The manikin exchange must take place within the designated changeover zones, as judged by the top of the manikin's head.

15.2. Equipment

Manikin: See Section 8. The manikin is completely filled with water and sealed. Competitors must use the manikins supplied by organisers.

15. MANIKIN RELAY (4 X 25M)



FIGURE 9: MANIKIN RELAY (4 X 25M).

15.1. Beschreibung der Veranstaltung

Vier Wettkämpfer transportieren abwechselnd eine Puppe ca. 25 m weit.

- A. Beim ersten langen Pfiff betreten alle Wettkämpfer das Wasser. Beim zweiten langen Pfiff bereiten sich alle Wettkämpfer ohne unnötige Verzögerung auf den Start vor.
- B. Der erste Wettkämpfer hält mit einer Hand eine Puppe und mit der anderen Hand die Startwand/Kante oder den Startblock. Der zweite, dritte und vierte Wettkämpfer befinden sich an den 25 m, 50 m bzw. 75 m-Marken im Wasser.
- C. Wenn alle Wettkämpfer ihre Startpositionen eingenommen haben, gibt der Starter das Kommando "Take your Marks".
- D. Wenn die ersten Wettkämpfer unbeweglich sind, gibt der Starter das akustische Startsignal.
- E. **Der erste Wettkämpfer:** Der erste Wettkämpfer transportiert die Puppe und übergibt sie dem zweiten Wettkämpfer innerhalb der 5-m-Wechselzone zwischen der 22,5-m- und der 27,5-m-Marke.
- F. **Der zweite Wettkämpfer:** Der zweite Wettkämpfer transportiert die Puppe bis zur Berührung der Wendewand/Kante und übergibt die Puppe an den dritten Wettkämpfer, der mit mindestens einer Hand Kontakt zur Wendewand/Kante oder zum Startblock hat.
- G. **Der dritte Wettkämpfer:** Der dritte Wettkämpfer darf die Puppe mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der zweite Wettkämpfer die Drehwand/Kante oder den Startblock berührt, darf aber den Kontakt mit der Drehwand/Kante oder dem Startblock nicht lösen, bevor der zweite Wettkämpfer die Drehwand/Kante berührt hat.
Der dritte Wettkämpfer transportiert die Puppe und übergibt sie an den vierten Wettkämpfer in der Wechselzone zwischen der 72,5 und 77,5 m Marke.
- H. **Der vierte Wettkämpfer:** Der vierte Wettkämpfer beendet den Wettkampf, indem er die Puppe transportiert und mit einem beliebigen Körperteil die Zielwand/Kante berührt.
- I. Nach Beendigung des Wettkampfes und des Wechsels müssen die Wettkämpfer im Wasser bleiben, und zwar in ihrer Bahn in der Wechselzone, wobei sie sich von allen nachfolgenden Wechsels fernhalten müssen, und dort bleiben, bis das Ende des Wettkampfes signalisiert wird.
- J. Nur der ankommende und der abgehende Wettkämpfer dürfen innerhalb ihrer Wechselzone an dem Puppenwechsel teilnehmen. Die ankommenden Wettkämpfer dürfen den abgehenden Wettkämpfern helfen, aber nur solange der Kopf der Puppe innerhalb der Wechselzone bleibt.
- K. Die Hand eines Wettkämpfers muss zu jeder Zeit in Kontakt mit der Puppe sein.
- L. Die Startzone und die Staffelwechselzonen müssen durch Fahnen, Stangen oder Kegel gekennzeichnet sein.
- M. Die am Wechsel beteiligten Wettkämpfer dürfen sich in der Wechselzone vom Beckenboden abstoßen.
- N. In der Start- und Wechselzone werden die Wettkämpfer nicht nach dem Kriterium des "Transportierens der Puppe" (definiert in S3-3) bewertet, jedoch müssen die Wettkämpfer zu jeder Zeit und auch während des Wechsels mit mindestens einer Hand Kontakt mit der Puppe halten.
Anmerkung: Das Standardkriterium "Transportieren der Puppe" (definiert in S3-3) gilt für den letzten Staffelteilnehmer am Ende des Wettkampfes.
- O. Der Puppenwechsel muss innerhalb der ausgewiesenen Wechselzonen stattfinden, was anhand der Oberseite des Kopfes der Puppe zu beurteilen ist.

15.2. Ausrüstung

Puppe: Siehe Abschnitt 8. Die Prüfpuppe ist vollständig mit Wasser gefüllt und versiegelt. Die Teilnehmer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen verwenden.

15.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-3, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Using incorrect manikin carry technique as described in Section 3, point 3 Manikins (DQ19).
- B. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) – not including the bottom of the pool (DQ17).
- C. The third competitor releasing contact with the turning wall/edge/starting block before the second competitor has touched the wall/edge (DQ40).
- D. The manikin changing hands before or beyond the designated changeover zone (DQ41).
- E. Assistance from a third competitor during the exchange between the incoming and outgoing competitors (DQ38).
- F. Releasing the manikin before the next competitor has grasped it (i.e., one hand of each competitor must be in contact with the manikin) (DQ42).
- G. Not having the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line (DQ18).
- H. Releasing the manikin before touching the turning wall/edge or finish wall/edge (DQ21).
- I. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).
- J. A competitor leaving the water after completing their leg of the relay (DQ50) and before the all-clear signal is given (DQ60).
- K. One competitor completing two or more legs of the event (DQ39).

15.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-3 aufgeführten Regeln führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Verwendung einer falschen Technik zum Transportieren der Puppe, wie in Abschnitt 3, Punkt 3 "Puppen" (DQ19) beschrieben.
- B. Entgegennahme von Hilfsmitteln aus dem Schwimmbecken (z. B. Bahnenseile, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) - mit Ausnahme des Beckenbodens (DQ17).
- C. Der dritte Wettkämpfer löst den Kontakt mit der Wendemauer/Kante/Startblock, bevor der zweite Wettkämpfer die Wand/Kante berührt hat (DQ40).
- D. Der Puppenwechsel vor oder außerhalb der vorgesehenen Wechselzone (DQ41).
- E. Unterstützung durch einen dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem abgehenden Wettkämpfer (DQ38).
- F. Loslassen der Puppe, bevor der nächste Wettkämpfer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Wettkämpfers muss in Kontakt mit der Puppe sein) (DQ42).
- G. Die Puppe nicht in der richtigen Transportposition zu haben, bevor der Kopf der Puppe die 5m-Linie passiert (DQ18).
- H. Loslassen der Puppe, bevor sie die Wendewand/Kante oder die Zielwand/Kante berührt (DQ21).
- I. Nichtberührung der Zielwand/-kante (DQ15).
- J. Ein Wettkämpfer verlässt das Wasser, nachdem er seinen Teil des Staffellaufs beendet hat (DQ50) und bevor das Freigabezeichen gegeben wird (DQ60).
- K. Ein Wettkämpfer, der zwei oder mehr Abschnitte des Wettkampfs absolviert (DQ39).

16. OBSTACLE RELAY (4 X 50M)



FIGURE 10: OBSTACLE RELAY (4 X 50M).

16.1. Event description

Four competitors in turn swim a distance of 50m under obstacles.

- A. The first competitor: With a dive start on an acoustic signal, the first competitor swims 50m freestyle passing under two obstacles.
- B. The second, third and fourth competitors: After the first competitor touches the turning wall/edge the second, third, and fourth competitors repeat the procedure in turn.
- C. Competitors must surface after the dive entry before the first obstacle and after passing under each obstacle. “Surfacing” means the competitor’s head breaks the surface of the water.
- D. Competitors may push off the pool bottom when surfacing from under the obstacles.
- E. Swimming into or otherwise bumping an obstacle is not a behaviour that results in disqualification.
- F. The first, second and third competitors must leave the water upon finishing their legs of the relay without obstructing any other competitors. The first, second and third competitors may not re-enter the water.

16.2. Equipment

Obstacles: See Section 8. Obstacles are fixed at right angles on lane ropes in a straight line across all lanes. The first obstacle is positioned 12.5m from the start wall with the second obstacle 12.5m from the opposite end. The distance between the two obstacles is 25m.

16.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3.2, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Passing over an obstacle and not immediately returning over or under that obstacle and then passing under it (DQ11).
- B. Failure to surface after each dive entry (Q12).
- C. Failure to surface after each obstacle (DQ13).
- D. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) when surfacing – not including the bottom of the pool (DQ17).
- E. Leaving the starting block before the previous competitor has touched the wall/edge (DQ40).
- F. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).
- G. A competitor re-entering the water after completing their leg of the relay (DQ49).
- H. One competitor repeating two or more legs of the event (DQ39).

16. OBSTACLE RELAY (4 X 50M)

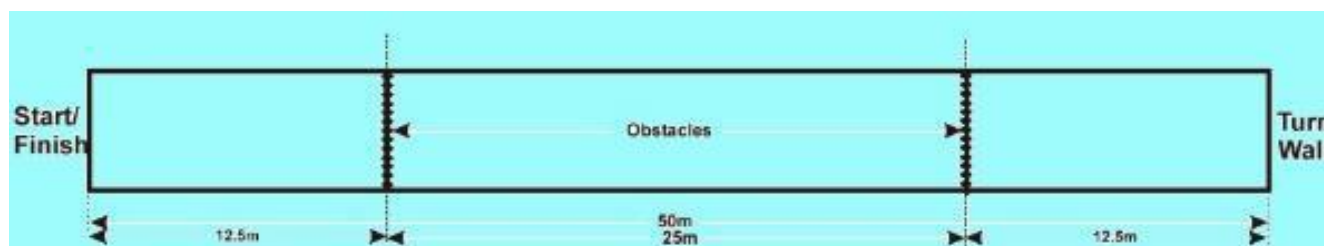


FIGURE 10: OBSTACLE RELAY (4 X 50M).

16.1. Beschreibung des Wettkampfs

Vier Wettkämpfer schwimmen nacheinander eine Strecke von 50m unter Hindernissen.

- A. **Der erste Wettkämpfer:** Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der erste Wettkämpfer 50 m Freistil unter zwei Hindernissen hindurch.
- B. **Der zweite, dritte und vierte Teilnehmer:** Nachdem der erste Wettkämpfer die Wendemauer/Kante berührt hat, wiederholen der zweite, dritte und vierte Wettkämpfer den Vorgang der Reihe nach.
- C. Die Wettkämpfer müssen nach dem Eintauchen vor dem ersten Hindernis und nach dem Unterqueren jedes Hindernisses auftauchen. "Auftauchen" bedeutet, dass der Kopf des Wettkämpfers die Wasseroberfläche durchbricht.
- D. Die Wettkämpfer dürfen sich beim Auftauchen unter den Hindernissen vom Beckenboden abstoßen.
- E. Das Anschwimmen oder Anstoßen eines Hindernisses ist kein Verhalten, das zur Disqualifikation führt.
- F. Der erste, zweite und dritte Wettkämpfer müssen das Wasser nach Beendigung ihrer Staffelabschnitte verlassen, ohne andere Wettkämpfer zu behindern. Der erste, zweite und dritte Wettkämpfer dürfen das Wasser nicht wieder betreten.

16.2. Ausrüstung

Hindernisse: Siehe Abschnitt 8. Die Hindernisse sind im rechten Winkel an den Bahnseilen in einer geraden 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.

16.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3.2 beschriebenen Regeln führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Überqueren eines Hindernisses und nicht sofortige Rückkehr über oder unter das Hindernis und anschließendes Unterqueren (DQ11).
- B. Nichtauftauchen nach jedem Tauchgang (Q12).
- C. Nichtauftauchen nach jedem Hindernis (DQ13).
- D. Die Inanspruchnahme von Hilfsmitteln beim Auftauchen (z. B. Bahnenseile, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen), ausgenommen der Beckenboden (DQ17).
- E. Verlassen des Startblocks, bevor der vorherige Wettkämpfer die Wand/Kante berührt hat (DQ40).
- F. Nichtberühren der Zielwand/-kante (DQ15).
- G. Ein Wettkämpfer betritt das Wasser erneut, nachdem er seinen Teil der Staffel beendet hat (DQ49).
- H. Ein Wettkämpfer wiederholt zwei oder mehr Teilstrecken des Wettkampfes (DQ39).

17. MEDLEY RELAY (4 X 50M)

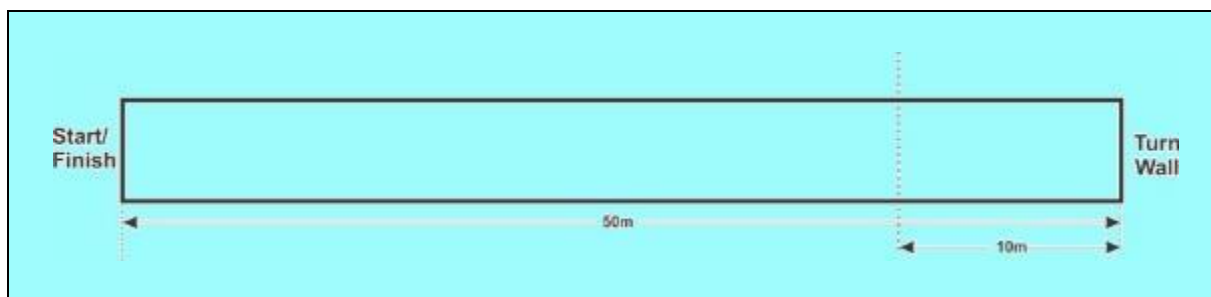


FIGURE 11: MEDLEY RELAY (4 X 50M).

17.1. Event description

Four competitors in turn swim a distance of 50m undertaking different tasks.

- A. The first competitor: With a dive start on an acoustic signal, the first competitor swims 50m freestyle without fins
- B. The second competitor: With a dive start after the first competitor touches the turning wall/edge, the second competitor swims 50m freestyle with fins. The second competitor does not need to surface before touching the turning wall/edge.
- C. The third competitor: With a dive start after the second competitor touches the turning wall/edge, the third competitor swims 50m freestyle without fins towing a rescue tube. The third competitor touches the turning wall/edge.
- D. The fourth competitor: The fourth competitor (with fins) is in the water with at least one hand in contact with turning wall/edge or starting block, dons the harness. The fourth competitor may make touch or grasp the rescue tube, its harness or line with one hand, before the third competitor has touched the turning wall/edge but must have at least one hand on the turning wall/edge or starting block until the third competitor touches the edge. The fourth competitor may push off the wall/edge with hand, arm, or feet.
- E. The third competitor, playing the role of “victim”, holds the rescue tube and/or clip with both hands while being towed 50m by the fourth competitor to the finish.
- F. The victim must be in contact with the rescue tube before passing the 10m line. The line of the rescue tube must be fully extended beyond the 10m line when the top of the “victim’s” head crosses the 10m line.
Note: Should the line of the rescue tube not be fully extended because of the power of the victim’s kick the team shall not be disqualified.
- G. The victim may kick while being towed, but no other assistance is permitted.
- H. The victim must grip the main body of the rescue tube and/or clip – not the rope.
- I. The victim must hold onto the rescue tube and/or clip with both hands while being towed but may reposition their hands on the tube and/or clip during the tow without disqualification.
- J. The event is complete when the fourth competitor touches the finish wall/edge of the pool with the victim in contact with the rescue tube.
- K. The first and second competitors must leave the water upon finishing their legs of the relay without obstructing any other competitors. The first and second competitors may not re-enter the water.

17.2. Equipment

- A. Rescue tube, swim fins: See Section 8. Competitors must use the rescue tubes supplied by organisers.
- B. Starts with rescue tubes: For the third competitor’s start, the rescue tube and rescue tube line may be positioned at the competitor’s discretion, but within the competitor’s allotted lane. Competitors should ensure a safe and correct position of rescue tube and line. The rescue tube remains unclipped throughout.
- C. Wearing rescue tubes: Rescue tubes must be donned correctly, either with the loop over one or two shoulders, or over the shoulder and across the chest – at the competitor’s discretion. Assuming the rescue tube was donned correctly, there is no cause for disqualification if the loop falls down on the competitor’s arm or elbow during the competitor’s approach or tow.

17. MEDLEY RELAY (4 X 50M)



FIGURE 11: MEDLEY RELAY (4 X 50M).

17.1. Wettkampfbeschreibung

Vier Wettkämpfer schwimmen abwechselnd eine Strecke von 50m und haben dabei verschiedene Aufgaben.

- A. **Der erste Wettkämpfer:** Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der erste Wettkämpfer 50 m Freistil ohne Flossen.
- B. **Der zweite Teilnehmer:** Mit einem Startsprung, nachdem der erste Wettkämpfer die Wendewand berührt hat, schwimmt der zweite Wettkämpfer 50 m Freistil mit Flossen. Der zweite Wettkämpfer muss nicht auftauchen, bevor er die Wendewand berührt hat.
- C. **Der dritte Wettkämpfer:** Mit einem Startsprung, nachdem der zweite Wettkämpfer die Wendewand berührt hat ohne Flossen und mit einem Rescue Tube im Schlepptau, schwimmt er 50m. Der dritte Wettkämpfer berührt die Wendemauer/Kante.
- D. **Der vierte Wettkämpfer:** Der vierte Wettkämpfer (mit Flossen) befindet sich im Wasser und berührt mit mindestens einer Hand die Wendemauer/-kante oder den Startblock und zieht den Gurt vom Rescue Tube an. Der vierte Wettkämpfer darf das Rescue Tube, sein Gurt oder die Leine mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendemauer/Kante berührt hat, muss aber mindestens eine Hand an der Wendemauer/Kante oder am Startblock haben, bis der dritte Wettkämpfer die Wand berührt. Der vierte Wettkämpfer darf sich mit der Hand, dem Arm oder den Füßen von der Wand/Kante abstoßen.
- E. Der dritte Wettkämpfer, der die Rolle des "Opfers" spielt, hält das Rescue Tube und/oder den Clip mit beiden Händen fest, während er vom vierten Wettkämpfer 50 m weit ins Ziel gezogen wird.
- F. Der Verunglückte muss mit dem Rescue Tube in Kontakt sein, bevor er die 10m-Linie überquert. Die Leine des Rescue Tube muss vollständig über die 10m-Linie hinaus ausgezogen sein, wenn der obere Teil des Kopfes des "Opfers" die 10m-Linie überquert.
Anmerkung: Sollte die Leine des Rescue Tubes aufgrund der Kraft des Trittes des Opfers nicht vollständig ausgezogen sein, wird die Mannschaft nicht disqualifiziert.
- G. Der Verunglückte darf mit den Füßen treten, während er geschleppt wird, aber es ist keine andere Unterstützung erlaubt.
- H. Der Verunglückte muss sich am Hauptteil des Rescue Tube und/oder dem Clip festhalten, nicht am Seil.
- I. Der Verunglückte muss sich während des Ziehens mit beiden Händen am Rescue Tube und/oder der Clip festhalten, darf aber während des Ziehens seine Hände am Tube und/oder der Clip neu positionieren, ohne disqualifiziert zu werden.
- J. Der Wettkampf ist beendet, wenn der vierte Wettkämpfer die Zielwand/den Beckenrand berührt, während der Verunglückte den Rescue Tube hält.
- K. Der erste und der zweite Wettkämpfer müssen das Wasser nach Beendigung ihrer Staffelabschnitte verlassen, ohne andere Wettkämpfer zu behindern. Der erste und der zweite Wettkämpfer dürfen das Wasser nicht wieder betreten.

17.2. Ausrüstung

- A. Rescue Tube, Schwimmflossen: Siehe Abschnitt 8. Die Wettkämpfer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Rescue Tubes verwenden.
- B. **Starts mit Rescue Tubes:** Beim dritten Start eines Wettkämpfers können das Rescue Tube und die Leine für das Rescue Tube nach Ermessen des Wettkämpfers positioniert werden, jedoch innerhalb der dem Wettkämpfer zugewiesenen Bahn. Die Wettkämpfer sollten auf eine sichere und korrekte Position des Rescue Tube und der Leine achten. Das Rescue Tube bleibt während des gesamten Wettkampfs offen.
- C. **Anlegen der Rescue Tubes:** Die Rescue Tubes müssen korrekt angelegt werden, entweder mit der Schlaufe über eine oder zwei Schultern oder über die Schulter und quer über die Brust - je nach Ermessen des Wettkämpfers. Wenn das Rescue Tube korrekt angelegt wurde, gibt es keinen Grund für eine Disqualifikation, wenn die Schlaufe während des Anschwimmens oder des Schleppens auf den Arm oder den Ellbogen des Wettkämpfers abrutscht.

- D. Towing the victim: Competitors must tow the victim with the line of the rescue tube fully extended. Competitors may go back into the 10m change over zone to re-secure the victim provided the top of the “victim’s” head has not passed the 10m line.
- E. Retrieving lost fins: Competitors may retrieve fins lost after the start and continue without disqualification as long as the rules governing manikins (if being used in the leg of the race) are not violated (see 3.3 Manikins). Competitors are not permitted to start again in another heat.
- F. Rescue Tube Defect: If in the opinion of the Chief Referee the rescue tube, line and/or harness (belt) presents a technical defect during the race, the Chief Referee may allow the competitor to start again in another heat but only if the rescue tubes for the event were supplied by the organising body and the rules required that the provided tubes must be used by all competitors.

17.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-3, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Leaving the starting block/releasing contact with the turning wall/edge/starting block before the previous competitor has touched the wall/edge (DQ40).
- B. The competitor clipping the rescue tube into the ring (DQ44).
- C. The victim holding the rescue tube by the rope (DQ45).
- D. The victim helping with arm movements, or not holding the rescue tube and/or clip with both hands (DQ46).
- E. The victim not holding or losing the rescue tube after passing the 10m line (DQ47).
- F. The fourth competitor towing the victim without the line of the rescue tube fully extended beyond the 10m line (DQ48).
- G. One competitor completing two or more legs of the event (excludes third competitor acting as victim) (DQ39).
- H. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).
- I. A competitor re-entering the water after completing their leg of the relay (DQ49).

- D. Ziehen des Verunglückten: Die Wettkämpfer müssen den Verunglückten mit vollständig ausgezogenem Seil des Rescue Tube ziehen. Die Wettkämpfer dürfen in die 10m Wechselzone zurückkehren, um den Verunglückten wieder zu sichern, vorausgesetzt, der Kopf des Verunglückten hat die 10m Linie nicht überschritten.
- E. Wiedererlangung verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weitermachen, solange die Regeln für die Puppen (falls sie in dem Abschnitt des Rennens verwendet werden) nicht verletzt werden (siehe 3.3 Puppen). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.
- F. Defekt des Rescue Tubes: Wenn nach Meinung des Oberschiedsrichters der Rescue Tube, die Leine und/oder der Gurt während des Rennens einen technischen Defekt aufweist, kann der Oberschiedsrichter dem Wettkämpfer erlauben, in einem anderen Lauf erneut zu starten, aber nur, wenn die Rescue Tubes für den Wettkampf vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wurden und die Regeln vorschreiben, dass die zur Verfügung gestellten Tubes von allen Wettkämpfern benutzt werden müssen.

17.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-3 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Verlassen des Startblocks/Lösen des Kontakts mit der Wendewand/Kante/Startblock, bevor der vorherige Wettkämpfer die Wand/Kante berührt hat (DQ40).
- B. Der Wettkämpfer klippt den Rescue Tube in den Ring (DQ44).
- C. Der Verunglückte hält den Rescue Tube am Seil fest (DQ45).
- D. Der Verunglückte hilft mit Armbewegungen oder hält das Rescue Tube und/oder den Clip nicht mit beiden Händen (DQ46).
- E. Der Verunglückte hält das Rescue Tube nicht fest oder verliert es nach Überschreiten der 10m-Linie (DQ47).
- F. Der vierte Wettkämpfer schleppt den Verunglückten, ohne dass die Leine des Rescue Tube über die 10m-Leine hinaus vollständig ausgezogen ist (DQ48).
- G. Ein Wettkämpfer absolviert zwei oder mehr Teilstrecken des Wettkampfs (ausgenommen der dritte Wettkämpfer, der als Opfer fungiert) (DQ39).
- H. Nichtberührung der Zielwand/Kante (DQ15).
- I. Ein Wettkämpfer betritt das Wasser erneut, nachdem er seinen Abschnitt der Staffel beendet hat (DQ49).

18. POOL LIFESAVER RELAY (4 X 50M)

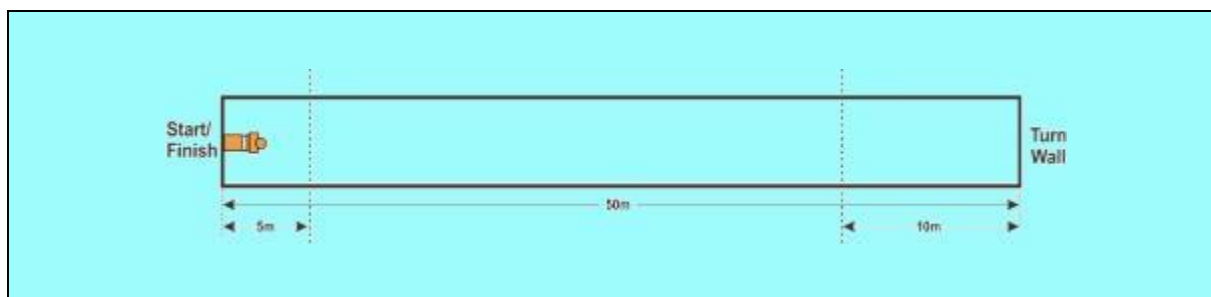


FIGURE 12: POOL LIFESAVER RELAY (4 X 50M).

18.1 Event description

Four competitors in turn swim a distance of 50m undertaking different tasks.

- A. The first competitor: With a dive start on an acoustic signal, the first competitor swims 50m freestyle without fins.
- B. The second competitor: With a dive start after the first competitor touches the wall/edge, the second competitor swims 50m with fins and dives to retrieve a submerged manikin. The second competitor does not need to touch the turning edge before passing the manikin to the third competitor.
Note: The second swimmer is permitted to swim the whole lap underwater before surfacing with manikin or may surface one or more times after the start and before diving to retrieve the manikin.
- C. The third competitor: The third competitor is waiting in the water (without fins) in contact with the turning wall/edge or starting block with at least one hand. The third competitor may touch or grasp the manikin with one hand before the head of the manikin breaks the surface of the water. After the manikin's head breaks the surface of the water the third competitor releases their contact with the turning wall/edge or starting block. The second competitor is not required to touch the turning wall/edge after surfacing with the manikin, but the manikin must not be released by the second competitor until the third competitor has grasped it (i.e., the hand of at least one competitor must be in contact with the manikin at all times). The third competitor then carries the manikin 50m and touches the wall/edge before passing the manikin to the fourth competitor.
- D. The fourth competitor: The fourth competitor (with fins) is in the water with at least one hand in contact with the turning wall/edge or starting block. The fourth competitor may touch or grasp the manikin with one hand before the third competitor has touched the turning wall/edge. The fourth competitor must not release contact with the turning wall or starting block until the third competitor has touched the turning wall/edge and the manikin must not be released by the third competitor until the fourth competitor has grasped it (i.e., one hand of each competitor must be in contact with the manikin at all times). The fourth competitor then carries the manikin to touch the finish wall/edge with any part of the competitor's body.
- E. The incoming second and third competitors may assist their outgoing competitors, but only as long as the manikin's head remains within the changeover zones.
- F. Flags, poles, or cones shall indicate the changeover zones for the manikin carry legs:
 - At the 2nd to 3rd competitor changeover - 5m from the pool wall.
 - At the 3rd to 4th competitor changeover - 10m from the pool wall.
- G. Competitors must have the manikin in the correct carrying position as follows:
 - Third competitor - 5m from the pool wall.
 - Fourth competitor - 10m from the pool wall.
- H. Competitors may not release the manikin until the next competitor has grasped it (i.e., one hand of each competitor must be in contact with the manikin).
- I. The third and fourth competitors are not judged on "carrying the manikin" criteria (see S3-3) within the changeover zones as judged by the top of the manikin's head. Carrying the manikin criteria do apply within the finish zone at the end of the relay.
- J. The third and fourth competitors may push off the wall/edge with hand, arm, or feet after taking the manikin for their respective legs.

18. POOL LIFESAVER RELAY (4 X 50M)

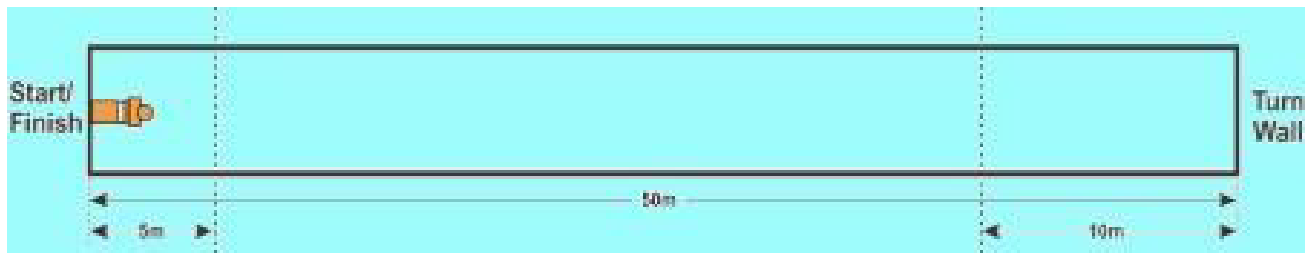


FIGURE 12: POOL LIFESAVER RELAY (4 X 50M)

18.1 Beschreibung des Wettkampfs

Vier Wettkämpfer schwimmen abwechselnd eine Strecke von 50m und haben dabei verschiedene Aufgaben.

- A. **Der erste Wettkämpfer:** Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der erste Wettkämpfer 50 m Freistil ohne Flossen.
- B. **Der zweite Wettkämpfer:** Mit einem Startsprung, nachdem der erste Wettkämpfer die Wand/Kante berührt hat, schwimmt der zweite Wettkämpfer 50 m mit Flossen und taucht, um eine untergetauchte Puppe zu bergen. Der zweite Wettkämpfer muss die Wendekante nicht berühren, bevor er die Puppe an den dritten Wettkämpfer übergibt.
Anmerkung: Der zweite Schwimmer darf die gesamte Strecke unter Wasser schwimmen, bevor er mit der Puppe auftaucht, oder er darf nach dem Start ein oder mehrere Male auftauchen, bevor er taucht, um die Puppe zu bergen.
- C. **Der dritte Wettkämpfer:** Der dritte Wettkämpfer wartet im Wasser (ohne Flossen) und berührt mit mindestens einer Hand die Wendemauer/Kante oder den Startblock. Der dritte Wettkämpfer darf die Puppe mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbricht. Nachdem der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbrochen hat, löst der dritte Wettkämpfer den Kontakt mit der Wendewand/Kante oder dem Startblock. Der zweite Teilnehmer muss nach dem Auftauchen der Puppe die Wendewand/Kante nicht berühren, aber die Puppe darf vom zweiten Teilnehmer nicht losgelassen werden, bevor der dritte Teilnehmer sie ergriffen hat (d.h. die Hand mindestens eines Teilnehmers muss zu jeder Zeit in Kontakt mit der Puppe sein). Der dritte Wettkämpfer transportiert dann die Puppe 50 m weit und berührt die Wand/Kante, bevor er die Puppe an den vierten Wettkämpfer weitergibt.
- D. **Der vierte Wettkämpfer:** Der vierte Wettkämpfer (mit Flossen) befindet sich im Wasser und berührt mit mindestens einer Hand die Wendemauer/-kante oder den Startblock. Der vierte Wettkämpfer darf die Puppe mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendemauer/Kante berührt hat. Der vierte Wettkämpfer darf den Kontakt mit der Drehwand oder dem Startblock erst lösen, wenn der dritte Wettkämpfer die Wendewand berührt hat, und die Puppe darf vom dritten Wettkämpfer erst losgelassen werden, wenn der vierte Wettkämpfer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Wettkämpfers muss zu jeder Zeit in Kontakt mit der Puppe sein). Der vierte Wettkämpfer transportiert dann die Puppe, um die Zielwand/Kante mit irgendeinem Körperteil des Wettkämpfers zu berühren.
- E. Der ankommende zweite und dritte Wettkämpfer darf dem abgehenden Wettkämpfer helfen, aber nur solange der Kopf der Puppe innerhalb der Wechselzone bleibt.
- F. Flaggen, Stangen oder Kegel müssen die Wechselzonen für die Wechselzone anzeigen
 - Beim Wechsel vom 2. zum 3. Wettkämpfer - 5 m von der Beckenwand entfernt.
 - Beim Wechsel vom 3. zum 4. Wettkämpfer - 10 m von der Beckenwand entfernt.
- G. Die Wettkämpfer müssen die Puppe in der richtigen Transportposition haben für den:
 - Dritter Wettkämpfer - 5 m von der Beckenwand entfernt.
 - Vierter Wettkämpfer - 10 m von der Beckenwand entfernt.
- H. Die Teilnehmer dürfen die Puppe nicht loslassen, bevor der nächste Teilnehmer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Teilnehmers muss die Puppe berühren).
- I. Der dritte und vierte Wettkämpfer wird nicht nach dem Kriterium des "Transportieren der Puppe" (siehe S3-3) innerhalb der Wechselzonen bewertet, bis die Oberseite des Kopfes der Puppe die Wechselzone verläßt. Die Kriterien für das Transportieren der Puppe gelten bis zur Zielzone am Ende des Staffellaufs.
- J. Der dritte und vierte Wettkämpfer darf sich mit der Hand, dem Arm oder den Füßen von der Wand/Kante abstoßen, nachdem er die Puppe für seine jeweilige Strecke genommen hat.

- K. The event is complete when the fourth competitor touches the finish wall/edge of the pool while still correctly carrying the manikin.
- L. The first, second and third competitors must leave the water upon finishing their legs of the relay without obstructing any other competitors. These competitors may not re-enter the water.
- M. Retrieving lost fins: Competitors may retrieve fins lost after the start and continue without disqualification as long as the rules governing manikins (if being used in the leg of the race) are not violated (see S3-3). Competitors are not permitted to start again in another heat.
Note: For Lifesaving World Championships each team shall consist of two males and two females.
Teams are permitted to select their own gender order.

18.2. Equipment

Manikin: See Section 8. The manikin is completely filled with water and sealed. Competitors must use the manikins supplied by organisers.

Swim fins: See Section 8.

18.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to S3-3, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Using incorrect manikin carry technique as described in 3.3 Manikins (DQ19).
- B. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) – not including the bottom of the pool (DQ17).
- C. The third competitor releasing contact with the wall/edge before the head of the manikin breaks the surface of the water (DQ59).
- D. The third competitor not having the manikin in a correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line (DQ18).
- E. Assistance from a third competitor during the exchange between the incoming and outgoing competitors (DQ38).
- F. Releasing the manikin before the next competitor has grasped it (i.e., one hand of each competitor must be in contact with the manikin) (DQ42).
- G. The fourth competitor not having the manikin in a correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 10m line (DQ23).
- H. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).
- I. One competitor completing two or more legs of the event (DQ39).
- J. Leaving the starting block/releasing contact with the turning wall/edge/ starting block before the previous competitor has touched the wall/edge (DQ40).
- K. A competitor re-entering the water after completing their leg of the relay (DQ49).

- K. Der Wettkampf ist beendet, wenn der vierte Wettkämpfer die Zielwand/den Beckenrand berührt, während er die Puppe noch korrekt transportiert.
- L. Der erste, zweite und dritte Wettkämpfer müssen das Wasser nach Beendigung ihrer Teilstrecken der Staffel verlassen, ohne andere Wettkämpfer zu behindern. Diese Wettkämpfer dürfen das Wasser nicht wieder betreten.
- M. Wiedererlangen verlorener Flossen: Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weitermachen, solange die Regeln für die Puppen (falls sie in dem Abschnitt des Rennens verwendet werden) nicht verletzt werden (siehe S3-3). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.

Anmerkung: Bei Weltmeisterschaften im Rettungsschwimmen besteht jede Mannschaft aus zwei männlichen und zwei weiblichen Teilnehmern.

Den Mannschaften ist es gestattet, die Reihenfolge der Geschlechter selbst zu bestimmen.

18.2. Ausrüstung

Puppe: Siehe Abschnitt 8. Die Puppe ist vollständig mit Wasser gefüllt und versiegelt. Die Wettkämpfer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Puppen verwenden.

Schwimmflossen: Siehe Abschnitt 8.

18.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis S3-3 aufgeführten Regeln führt folgendes Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Verwendung einer falschen Technik zum Tragen der Puppe, wie in 3.3 Puppen (DQ19) beschrieben.
- B. Entgegennahme von Hilfsmitteln aus dem Schwimmbecken (z. B. Bahnenseile, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) - ausgenommen der Beckenboden (DQ17).
- C. Der dritte Wettkämpfer löst den Kontakt mit der Wand/dem Rand, bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbricht (DQ59).
- D. Der dritte Wettkämpfer hat die Puppe nicht in einer korrekten Transportposition, bevor der Kopf der Puppe die 5m-Linie passiert (DQ18).
- E. Hilfestellung durch einen dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem abgehenden Wettkämpfer (DQ38).
- F. Loslassen der Puppe, bevor der nächste Wettkämpfer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Wettkämpfers muss in Kontakt mit der Puppe sein) (DQ42).
- G. Der vierte Wettkämpfer hat die Puppe nicht in einer korrekten Transportposition, bevor der Kopf der Puppe die 10m-Linie passiert (DQ23).
- H. Nichtberührung der Zielwand/Kante (DQ15).
- I. Ein Teilnehmer absolviert zwei oder mehr Teilstrecken des Wettkampfes (DQ39).
- J. Verlassen des Startblocks/Lösen des Kontakts mit der Wendewand/Kante/dem Startblock, bevor der vorherige Teilnehmer die Wand/Kante berührt hat (DQ40).
- K. Ein Wettkämpfer betritt das Wasser erneut, nachdem er seinen Teil der Strecke absolviert hat (DQ49).

19. RESCUE TOW RELAY (4 X 50M)

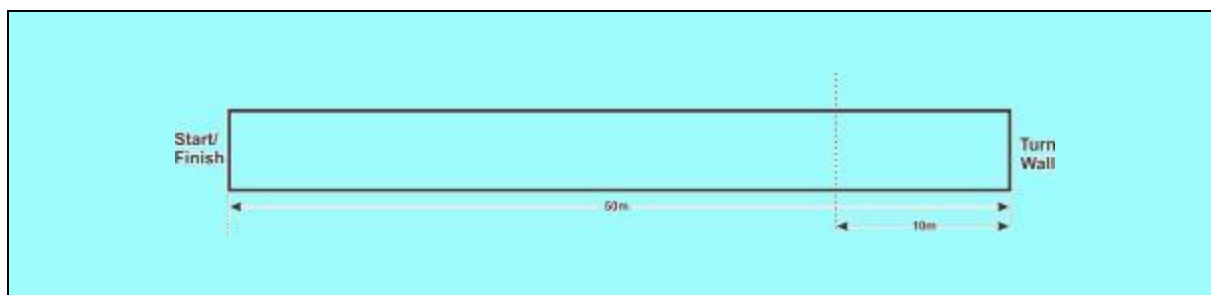


FIGURE 13: RESCUE TOW RELAY (4 X 50M)

19.1 Event description

Four competitors in turn swim a distance of 50m undertaking different tasks.

- A. First competitor: With a dive start on an acoustic signal, the first competitor swims 50m freestyle without fins.
- B. Second competitor: With a dive start after the first competitor touches the wall/edge, the second competitor swims 50m freestyle with fins.
- C. Third competitor: With a dive start after the second competitor touches the wall/edge, the third competitor swims 50m freestyle with fins towing a rescue tube. The third competitor (who plays the role of rescuer) touches the turning wall/edge.
- D. Fourth competitor: The fourth competitor (playing the role of victim) is in the water with at least one hand in contact with the turning wall/edge or the starting block. The fourth competitor may touch or grasp the rescue tube, its harness or line with one hand before the third competitor has touched the turning wall/edge. The fourth competitor must not release contact with the turning wall or starting block until the third competitor has touched the turning wall/edge.

Note: The third competitor unintentionally touching the fourth competitor before the touching the turning wall/edge is not a disqualification.

- E. As soon as the third competitor has touched the turning edge/wall of the pool, they can release contact with the turn edge/wall or starting block and the “clip in” into the rescue tube can commence.
- F. The rescuer and/or the victim secures the rescue tube around the victim’s body under both arms and clipped to an O-ring.
- G. Both the rescuer and the victim must leave from the turning wall/edge. The victim must be in secured with the rescue tube clipped in around their body before passing the 10m line. The line of the rescue tube must be fully extended beyond the 10m line when the top of the “victim’s” head crosses the 10m line.

Note 1: Should the line of the rescue tube not be fully extended because of the power of the victim’s kick the team shall not be disqualified.

Note 2: It is permitted for the rescuer and/or victim to push off from the turning wall.

- H. Outside of the 10m line the victim must be towed on their back and the victim cannot be towed in any other way than clipped into the rescue tube.
- I. Outside of the 10m line the victim is permitted to assist by sculling under the surface of the water and kicking, but they must not swim backstroke or any other swim style with an out-of-water recovery.

Note: The victim repositioning their arms to a position in front of their head to streamline is not a disqualification.

- J. The event is complete when the rescuer touches the finish wall/edge of the pool with the victim clipped into the rescue tube.
- K. The first and second competitors must leave the water upon finishing their legs of the relay without obstructing any other competitors. The first and second competitors may not re-enter the water.

19.2 Equipment

- A. Rescue tube, swim fins: See Section 8. Competitors must use the rescue tubes supplied by organisers.

19. RESCUE TOW RELAY (4 X 50M)

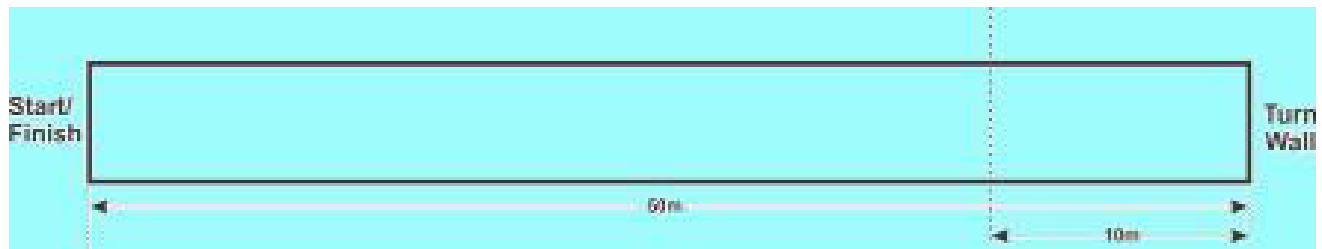


FIGURE 13: RESCUE TOW RELAY (4 X 50M)

19.1 Beschreibung des Wettkampfs

Vier Wettkämpfer schwimmen abwechselnd eine Strecke von 50m und haben dabei verschiedene Aufgaben.

- A. **Erster Wettkämpfer:** Mit einem Startsprung auf ein akustisches Signal schwimmt der erste Wettkämpfer 50 m Freistil ohne Flossen.
- B. **Zweiter Wettkämpfer:** Mit einem Startsprung, nachdem der erste Wettkämpfer die Wand/Kante berührt hat, schwimmt der zweite Wettkämpfer 50m Freistil mit Flossen.
- C. **Dritter Teilnehmer:** Mit einem Startsprung, nachdem der zweite Wettkämpfer die Wand/Kante berührt hat, schwimmt der dritte Wettkämpfer 50 m Freistil mit Flossen und zieht einen Rescue Tube. Der dritte Wettkämpfer (der die Rolle des Retters spielt) berührt die Wendemauer/Kante.
- D. **Vierter Wettkämpfer:** Der vierte Wettkämpfer (in der Rolle des Verunglückten) befindet sich im Wasser und berührt mit mindestens einer Hand die Wendemauer/-kante oder den Startblock. Der vierte Wettkämpfer darf das Rescue Tube, den Gurt oder die Leine mit einer Hand berühren oder ergreifen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendemauer/-kante berührt hat. Der vierte Wettkämpfer darf den Kontakt mit der Wendewand oder dem Startblock nicht lösen, bevor der dritte Wettkämpfer die Wendewand/Kante berührt hat.

Anmerkung: Eine unbeabsichtigte Berührung des dritten Wettkämpfers durch den vierten Wettkämpfer vor dem Berühren der Drehwand/Kante führt nicht zur Disqualifikation.

- E. Sobald der dritte Wettkämpfer die Wendekante/Wand des Schwimmbeckens berührt hat, kann er den Kontakt mit der Wendekante/Wand oder dem Startblock lösen und das "Einklippen" in den Rescue Tube kann beginnen.
- F. Der Retter und/oder der Verunglückte legt den Rescue Tube unter beiden Armen um den Körper des Verunglückten und klippt ihn an einen O-Ring.
- G. Sowohl der Retter als auch der Verunglückte müssen von der sich von der Wand/Kante entfernen. Der Verunglückte muss mit dem um den Körper gelegten Rescue Tube gesichert sein, bevor die 10m-Leine übergeben wird. Die Leine des Rescue Tube muss vollständig über die 10m-Linie hinaus ausgezogen sein, wenn der Kopf des "Opfers" die 10m-Linie überquert.

Anmerkung 1: Sollte die Leine des Rescue Tubes aufgrund der Kraft der Beinarbeit des Opfers nicht vollständig ausgezogen sein, wird die Mannschaft nicht disqualifiziert.

Anmerkung 2: Es ist erlaubt, dass der Retter und/oder das Opfer sich von der Wendewand abstoßen.

- H. Außerhalb der 10m-Linie muss der Verunglückte auf dem Rücken geschleppt werden, und der Verunglückte darf auf keine andere Weise geschleppt werden, als wenn er in den Rescue Tube eingeklinkt ist.
- I. Außerhalb der 10-Meter-Linie darf der Verunglückte durch Rudern unter der Wasseroberfläche und Treten helfen, aber er darf weder Rückenschwimmen noch einen anderen Schwimmstil mit einer Rettung aus dem Wasser ausführen.

Anmerkung: Wenn der Verunglückte seine Arme in eine Position vor seinem Kopf bringt, um eine Stromlinie zu erreichen, ist dies keine Disqualifikation.

- J. Der Wettkampf ist beendet, wenn der Retter die Zielwand/den Beckenrand berührt und der Verunglückte im Rescue Tube eingehängt ist.
- K. Der erste und der zweite Wettkämpfer müssen das Wasser nach Beendigung ihrer Teilstrecken verlassen, ohne andere Wettkämpfer zu behindern. Der erste und der zweite Wettkämpfer dürfen das Wasser nicht wieder betreten.

19.2 Ausrüstung

- A. Rescue Tube, Schwimmflossen: Siehe Abschnitt 8. Die Wettkämpfer müssen die von den Organisatoren bereitgestellten Rescue Tubes verwenden.

- B. Starts with rescue tubes: For the third competitor's start, the rescue tube and rescue tube line may be positioned at the competitor's discretion, but within the competitor's allotted lane. Competitors should ensure a safe and correct position of rescue tube and line. The rescue tube remains unclipped until the rescuer secures the victim.
- C. Wearing rescue tubes: Rescue tubes must be donned correctly, either with the loop over one or two shoulders, or over the shoulder and across the chest – at the competitor's discretion. Assuming the rescue tube was donned correctly, there is no cause for disqualification if the loop falls down on the competitor's arm or elbow during the competitor's approach or tow.
- D. Towing the victim: Rescuers must tow the victim with rescue tube clipped around the victim's body and with the line of the rescue tube fully extended. Rescuers may go back into the 10m change over zone to re-secure the victim provided the top of the "victim's" head has not passed the 10m line.
- E. Retrieving lost fins: Competitors may retrieve fins lost after the start and continue without disqualification as long as the rules governing the towing of victims (if being used towed in the leg of the race) are not violated (see S3-3). Competitors are not permitted to start again in another heat.
- F. Rescue Tube Defect: If in the opinion of the Chief Referee the rescue tube, line and/or harness (belt) presents a technical defect during the race, the Chief Referee may allow the competitor to start again in another heat but only if the rescue tubes for the event were supplied by the organising body and the rules required that the provided tubes must be used by all competitors.

19.3 Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to 3-2, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. The fourth competitor releasing contact with the turning wall/edge/starting block before the previous competitor has touched the turning wall/edge. (DQ40)
- B. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps) when securing the rescue tube around the victim (except where the minimum pool depth allows the athlete to stand). (DQ 17)
- C. The competitor (rescuer) clipping the rescue tube into the ring before touching the turning edge/wall. (DQ30)
- D. The rescue tube not being secured around the victim (judged at the top of the victim's head) before passing the 10m line. (DQ61)
- E. The victim becoming detached from the rescue tube (other than a technical defect with the tube - see tube defect note) after passing the 10m line and prior to the rescuer touching the finishing edge/wall. (DQ62)
- F. The victim not being towed on their back and clipped into the rescue tube and behind the rescuer. (DQ63)
- G. The victim swimming backstroke or any other swim style with an out-of-water arm recovery. (DQ64)
Note: The victim sculling under the water to assist the with tow or the victim repositioning their arms to a position in front of their head to streamline is not a disqualification.
- H. The victim touching the finish edge/wall before the rescuer. (DQ65)
- I. One competitor completing two or more legs of the event. (DQ39)
- J. Failure to touch the finish wall/edge. (DQ15)
- K. A competitor re-entering the water after completing their leg of the relay (DQ49).

- B. **Starts mit Rescue Tubes:** Beim dritten Start eines Wettkämpfers können das Rescue Tube und die Rescue Tube-Leine nach Ermessen des Wettkämpfers positioniert werden, jedoch innerhalb der dem Wettkämpfer zugewiesenen Bahn. Die Wettkämpfer sollten auf eine sichere und korrekte Position des Rescue Tube und der Leine achten. Das Rescue Tube bleibt offen, bis der Retter das Opfer gesichert hat.
- C. **Anlegen der Rescue Tubes:** Die Rescue Tubes müssen korrekt angelegt werden, entweder mit der Schlaufe über eine oder zwei Schultern oder über die Schulter und quer über die Brust - je nach Ermessen des Wettkämpfers. Wenn der Rescue Tube korrekt angelegt wurde, gibt es keinen Grund für eine Disqualifikation, wenn die Schlaufe während des Anschwimmens oder des Schleppens auf den Arm oder den Ellbogen des Wettkämpfers rutscht.
- D. **Abschleppen des Verunglückten:** Die Retter müssen den Verunglückten mit um den Körper des Verunglückten gelegten Rescue Tube schleppen, wobei die Leine des Rescue Tube vollständig ausgezogen sein muss. Retter dürfen in die 10m Wechselzone zurückkehren, um den Verunglückten wieder zu sichern, vorausgesetzt der Kopf des Verunglückten hat die 10m Linie nicht überschritten.
- E. **Wiedererlangung verlorener Flossen:** Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start verlorene Flossen zurückholen und ohne Disqualifikation weitermachen, solange die Regeln für das Schleppen von Verunglückten (wenn sie im Lauf des Rennens geschleppt werden) nicht verletzt werden (siehe S3-3). Ein erneuter Start in einem anderen Lauf ist nicht erlaubt.
- F. **Defekt des Rescue Tubes:** Wenn nach Meinung des Oberschiedsrichters der Rescue Tube, die Leine und/oder der Gurt während des Rennens einen technischen Defekt aufweist, kann der Oberschiedsrichter dem Wettkämpfer erlauben, in einem anderen Lauf erneut zu starten, jedoch nur, wenn die Rescue Tubes für den Wettkampf vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wurden und die Regeln vorschreiben, dass die zur Verfügung gestellten Tubes von allen Wettkämpfern benutzt werden müssen.

19.3 Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis 3-2 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Der vierte Wettkämpfer löst den Kontakt mit der Wendewand/Kante/Startblock, bevor der vorherige Wettkämpfer die Wendewand/Kante berührt hat. (DQ40)
- B. Die Inanspruchnahme von Hilfsmitteln im Schwimmbecken (z.B. Bahnenseil, Stufen) beim Befestigen des Rescue Tubes um den Verunglückten (es sei denn, die Mindesttiefe des Schwimmbeckens erlaubt es dem Athleten, zu stehen). (DQ 17)
- C. Der Wettkämpfer (Retter) klinkt den Rescue Tube in den Ring ein, bevor er die Wendekante/Wand berührt. (DQ30)
- D. Der Rescue Tube wird nicht um den Verunglückten gelegt (beurteilt am Kopf des Verunglückten), bevor er die 10m-Linie passiert. (DQ61)
- E. Der Verunglückte löst sich nach dem Überqueren der 10m-Linie und bevor der Retter die Zielkante/Wand berührt, vom Rescue Tube (außer bei einem technischen Defekt des Tubes - siehe Defektnotiz zum Tube). (DQ62)
- F. Der Verunglückte wird nicht auf dem Rücken geschleppt und in den Rescue Tube und hinter den Retter geklemmt. (DQ63)
- G. Der Verunglückte schwimmt Rückenschwimmen oder einen anderen Schwimmstil mit einer Armbewegung außerhalb des Wassers. (DQ64)
Anmerkung: Wenn der Verunglückte unter dem Wasser rudert, um das Schleppen zu unterstützen, oder wenn der Verunglückte seine Arme in eine Position vor seinem Kopf bringt, um eine Stromlinie zu erreichen, ist dies keine Disqualifikation.
- H. Der Verunglückte berührt die Zielkante/Wand vor dem Retter. (DQ65)
- I. Ein Wettkämpfer absolviert zwei oder mehr Teilstrecken des Wettkampfs. (DQ39)
- J. Nichtberührung der Zielwand/Kante. (DQ15)
- K. Ein Wettkämpfer betritt das Wasser erneut, nachdem er seinen Teil der Staffel beendet hat (DQ49).

20. DISQUALIFICATION CODES FOR POOL EVENTS

Code and Disqualification	Events
1. Not completing the event in accordance with the event description or general rules.	All events
2. A competitor or team may be disqualified if a competitor, team, or handler is deemed to have competed unfairly. Examples of “competing unfairly” include: <ul style="list-style-type: none"> • Committing a doping or doping-related infraction. • Impersonating another competitor. • Attempting to defeat the ballot or draw for events or positions. • Competing twice in the same individual event. • Competing twice in the same event in different teams. • Purposely interfering with a course to gain advantage. • Jostling or obstructing another competitor or handler so as to impede their progress. • Receiving physical or material outside assistance (other than verbal or other direction). • Participating contrary to the spirit of the competition (as described in the code of fair play). 	All events
3. Competitors may not be permitted to start in an event if they are late reporting to the marshalling area. This may be noted as a “did not start” (DNS) or similar on result sheets.	All events
4. A competitor or team absent from the start of an event shall be disqualified except for the A- or B-final. This may be noted as a “did not start” (DNS) or similar on result sheets.	All events
5. Activities that result in wilful damage to the venue sites, accommodation sites or the property of others will result in disqualification of the individuals involved from competition.	All events
6. Abuse of officials resulting in disqualification from the competition.	All events
7. Using sticky, tacky, or adhesive substances (liquid, solid or aerosol) on hands or feet, or on the manikin or rescue tube to improve grip or push of the bottom of the pool.	All events
8. Taking assistance from the pool bottom except where specifically allowed (e.g., Obstacle Swim, 4 x 25m Manikin Relay).	All events
9. Leaving the water after an event before permission is given by the official.	All events
10. Commencing a starting motion before the starting signal has been given.	All events
11. Passing over an obstacle without immediately returning over or under that obstacle and then passing under it.	Obstacle Swim Obstacle Relay
12. Failure to surface after the dive entry or after a turn before passing under an obstacle.	Obstacle Swim Obstacle Relay
13. Failure to surface after each obstacle.	Obstacle Swim Obstacle Relay
14. Failure to touch the wall/edge during the turn.	Obstacle Swim
15. Failure to touch the finish wall/edge.	All events
16. Not surfacing before diving to the manikin.	Manikin Carry Manikin Lifesaver Medley
17. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) when surfacing with the manikin (as applicable for the event) – not including, where specified, the bottom of the pool.	Obstacle Swim Obstacle Relay Manikin Carry Manikin Carry with Fins

20. 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 eine Mannschaft kann disqualifiziert werden, wenn ein Wettkämpfer, eine Mannschaft oder ein Betreuer als unfairer Wettkämpfer angesehen wird. Beispiele für einen "unfairen Wettkampf" sind: -Begehen eines Dopingverstoßes oder eines dopingbezogenen Verstoßes. <ul style="list-style-type: none"> - Sich für einen anderen Wettkämpfer ausgeben. - Der Versuch, die Abstimmung oder die Auslosung von Disziplinen oder Positionen zu umgehen. - Doppeltes Antreten in derselben Einzelveranstaltung. - Zweimaliges Antreten in derselben Disziplin in verschiedenen Mannschaften. - Vorsätzliche Störung eines Parcours, um sich einen Vorteil zu verschaffen. - Einen anderen Wettkämpfer oder Hundeführer anrempeeln oder behindern, um sein Fortkommen zu behindern. - Entgegennahme von körperlicher oder materieller Hilfe von außen (mit Ausnahme von verbalen oder anderen Anweisungen). - - Teilnahme entgegen dem Geist des Wettbewerbs (wie im Code of Fair Play beschrieben). 	All events
3. Teilnehmer, die sich verspätet im Marshalling-Bereich einfinden, dürfen nicht an den Start gehen. Dies kann als "nicht gestartet" (DNS) oder ähnlich auf den Ergebnislisten vermerkt werden.	All events
4. Ein Wettkämpfer oder eine Mannschaft, der/die nicht am Start eines Wettkampfes ist, wird disqualifiziert, außer für das A- oder B-Finale. Dies kann als "nicht gestartet" (DNS) oder ähnlich auf den Ergebnislisten vermerkt werden.	All events
5. Aktivitäten, die zu einer mutwilligen Beschädigung des Veranstaltungsgeländes, der Unterkünfte oder des Eigentums anderer führen, haben den Ausschluss der betreffenden 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 Griffbarkeit oder den Abdruck vom Boden des Schwimmbeckens zu verbessern.	All events
8. Nutzen der Hilfe vom Beckenboden, es sei denn, es ist ausdrücklich erlaubt (z.B. Hindernisschwimmen, 4 x 25 m Puppenstaffel).	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. Unterlassen des Auftauchens nach dem Start in den Tauchgang oder nach einer Wende, bevor ein Hindernis unterschwommen wird.	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 Manikin Lifesaver Medley
17. Inanspruchnahme von Hilfsmitteln (z. B. Bahnenseile, Stufen, Abflüsse oder Unterwasserarmaturen) beim Auftauchen mit der Puppe (je nach Veranstaltung) - ausgenommen, falls angegeben, der Boden des Schwimmbeckens.	Obstacle Swim Obstacle Relay Manikin Carry Manikin Carry with Fins

Code and Disqualification	Events
	Manikin Lifesaver Medley Line Throw Manikin Relay Rescue Medley Super Lifesaver Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
18. Not having the manikin in a correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 5m line (for carries without fins).	Manikin Carry Manikin Relay Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
19. Using an incorrect manikin carrying technique (as described in S3-3).	Manikin Carry Manikin Carry with Fins Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
20. Towing the manikin with the face below the surface.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
21. Releasing the manikin before touching the finish wall/edge or the turning wall/edge.	Manikin Carry Manikin Carry with Fins Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Relay Manikin Lifesaver Medley
22. Surfacing after turning and before lifting the manikin.	Rescue Medley
23. Not having the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 10m line (for carries with fins).	Manikin Carry with Fins Pool Lifesaver Relay
24. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, underwater hockey fittings) when fixing the rescue tube around the manikin and where the minimum pool depth allows the competitor to stand while securing a rescue tube around the manikin.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
25. Manikin handler positioning the manikin incorrectly or again making contact with the manikin after the competitor has grasped the manikin.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
26. At 50m / 150m, competitor not touching the pool wall/edge before intentionally touching manikin.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
27. Manikin handler not releasing the manikin immediately after the competitor makes deliberate contact with the manikin (after first touching the turning wall/edge) and, for the Manikin Lifesaver Relay only, the competitor has donned their fins and rescue tube and makes deliberate contact with the manikin.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
28. Manikin handler pushing the manikin towards the competitor or the finish wall/edge.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
29. Manikin handler intentionally entering the water during the event or entering the water and interfering with the performance of another competitor or interfering with the judging of the event.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
30. Competitor clipping the rescue tube into the ring before touching the turning wall/edge.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
	Manikin Lifesaver Medley Line Throw Manikin Relay Rescue Medley Super Lifesaver Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
18. Die Puppe befindet sich nicht in der richtigen Transportposition, bevor der Kopf der Puppe die 5-Meter-Linie überquert (bei Transportvorgängen ohne Flossen).	Manikin Carry Manikin Relay Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
19. Verwendung einer falschen Technik zum Transportieren der Prüfpuppe (wie in S3-3 beschrieben).	Manikin Carry Manikin Carry with Fins Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
20. Schleppen der Puppe mit dem Gesicht unter der Wasseroberfläche.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
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 Manikin Lifesaver Medley
22. Auftauchen nach dem Wenden und vor dem Anheben der Puppe.	Rescue Medley
23. Die Puppe befindet sich nicht in der korrekten Transportposition, bevor der Kopf der Puppe die 10-m-Linie überquert (bei Transportvorgängen mit Flossen).	Manikin Carry with Fins, Pool Lifesaver Relay
24. Die Inanspruchnahme von Hilfsmitteln im Schwimmbecken (z. B. Bahnenseil, Stufen, Unterwasserarmaturen) bei der Befestigung des Rescue Tube um die Puppe und wenn die Mindesttiefe des Schwimmbeckens es dem Wettkämpfer erlaubt, während der Befestigung des Rescue Tube um die Puppe zu stehen.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
25. Falsche Positionierung der Puppe durch den Helfer oder erneuter Kontakt mit der Puppe, nachdem der Wettkämpfer die Puppe ergriffen 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 Manikin Lifesaver Medley
27. Der Helfer lässt die Puppe nicht sofort los, nachdem der Wettkämpfer die Puppe bewusst berührt hat (nachdem er zum ersten Mal die Drehwand/Kante berührt hat) und, nur bei der Rettungspuppenstaffel, hat der Wettkämpfer seine Flossen und das Rescue Tube angelegt und nimmt bewusst Kontakt mit der Puppe auf..	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
28. Helfer schiebt die Puppe in Richtung des Teilnehmers oder der Zielwand/-kante.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
29. Der Helfer betritt während des Wettkampfes absichtlich das Wasser oder er betritt das Wasser und stört die Leistung eines anderen Wettkämpfers oder stört die Bewertung des Wettkampfes.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
30. Competitor clipping the rescue tube into the ring before touching the turning wall/edge.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley

Code and Disqualification	Events
	Rescue Tow Relay
31. Incorrect securing of the rescue tube around the manikin (i.e., not around body and under both arms and not clipped to an O-ring).	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
32. Not securing the rescue tube around the manikin within the 10m pick-up zone (judged at the top of the manikin's head).	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
33. Pushing or carrying, instead of towing the manikin.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
34. The line of the rescue tube not becoming fully extended before the top of the manikin's head passes the 10m line.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
35. Not towing the manikin with the line of the rescue tube fully extended beyond the 10m line.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
36. The rescue tube and manikin become separated after the rescue tube has been secured correctly around the manikin.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
37. Touching the finish wall/edge without the rescue tube and manikin in place.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
38. Assistance from a third competitor during the exchange between the incoming and outgoing competitors.	Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
39. One competitor repeating two or more legs of the event.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
40. Leaving the starting block/releasing contact with the turning wall/edge/starting block before the previous competitor has touched the wall/edge.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
41. The manikin changing hands before or beyond the designated changeover zone	Manikin Relay
42. Releasing the manikin before the next competitor has grasped it (i.e., one hand of each competitor must be in contact with the manikin).	Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
43. Deleted	
44. The competitor clipping the rescue tube into the ring.	Medley Relay
45. The victim holding the rescue tube by the rope.	Medley Relay
46. The victim helping with arm movements, or not holding the rescue tube and/or clip with both hands.	Medley Relay
47. The victim not holding or losing the rescue tube after passing the 10m line.	Medley Relay
48. The fourth competitor towing the victim without the line of the rescue tube fully extended beyond the 10m line.	Medley Relay
49. A competitor re-entering the water after completing their leg of the relay.	Obstacle Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
31. Falsche Befestigung des Rescue Tubes um die Puppe (d.h. nicht um den Körper und unter beiden Armen und nicht an einem O-Ring befestigt).	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
32. Nichtbefestigung des Rescue Tubes um die Puppe innerhalb der 10-m-Aufnahmezone (gemessen am Kopf der Puppe).	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
33. Schieben oder Transportieren, anstatt die Puppe zu ziehen.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
34. Die Leine des Rescue Tubes wird nicht vollständig ausgezogen, bevor der Kopf der Puppe die 10m-Leine passiert.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
35. Nicht Schleppen der Puppe mit voll gelängtem Seil des Rescue Tubes nach der 10m Linie.	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
36. Der Rescue Tube und die Puppe werden getrennt, nachdem der Rescue Tube korrekt um die Puppe befestigt wurde..	Manikin Tow with Fins, Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
37. Berühren der Zielwand/-kante ohne Rescue Tube und Puppe in der richtigen Position.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
38. Unterstützung durch einen dritten Teilnehmer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem abgehenden Teilnehmer.	Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
39. Ein Teilnehmer wiederholt zwei oder mehr Etappen des Wettkampfs.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
40. Verlassen des Startblocks / Lösen des Kontakts mit der Wendewand / Kante / Startblock, bevor der vorherige Teilnehmer die Wand / Kante berührt hat.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
41. Der Wechsel der Puppe erfolgt vor oder außerhalb der vorgesehenen Wechselzone.	Manikin Relay,
42. Loslassen der Puppe, bevor der nächste Teilnehmer sie ergriffen hat (d.h. eine Hand jedes Teilnehmers muss mit der Puppe in Kontakt sein).	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. Gelöscht	
44. Der Wettkämpfer hängt den Rescue Tube in den Ring ein.	Medley Relay
45. Das Opfer hält sich am Seil des Rescue Tube fest.	Medley Relay
46. Das Opfer hilft mit Armbewegungen oder hält das Rescue Tube und/oder den Clip nicht mit beiden Händen.	Medley Relay
47. Der Verunglückte hält den Rescue Tube nicht fest oder verliert ihn, nachdem er die 10m-Leine passiert hat.	Medley Relay
48. Der vierte Teilnehmer schleppt den Verunglückten, ohne dass die Leine des Rescue Tube vollständig über die 10m-Leine hinaus ausgestreckt ist.	Medley Relay
49. Ein Wettkämpfer, der nach Beendigung seines Teils des Staffellaufs wieder ins Wasser geht.	Obstacle Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay

Code and Disqualification	Events
50. Victim not keeping a grasp on the crossbar with their hand when using any part of their body to gather or to grasp the line for the pull to the finish wall/edge.	Line Throw
51. Line Thrower interfering with other teams in the event caused by not staying in their allotted throw zone after the start signal and before the 45-second acoustic completion signal.	Line Throw
52. Line Thrower not hauling in using their arms and walking or running with the line grasped in their hands or held around any part of their body to return the victim to the pool finish wall. While it is not a compulsory requirement, to ensure a clear area for the throw and the victim haul in, a line on the ground, or temporary rope or tape barrier may be placed approximately 2.0m behind the vertical edge of the pool wall. Backward movement by the thrower within this area would not be regarded as a disqualification.	Line Throw
53. Victim exiting the water before the 45-second acoustic completion signal.	Line Throw
54. Victim grasping the throw line outside their lane.	Line Throw
55. Victim not on their front while being pulled to the finish wall/edge.	Line Throw
56. Victim not holding the throw line with both hands while being pulled to the finish wall/edge (victim may release the line with one hand for the sole purpose of touching the wall/edge).	Line Throw
57. Victim “climbing” the throw line hand-over-hand.	Line Throw
58. Line thrower executing practice throws.	Line Throw
59. The third competitor releasing contact with the wall/edge before the head of the manikin breaks the surface of the water.	Pool Lifesaver Relay
60. A competitor in the Manikin Relay leaving the water after completing their leg of the relay and before the all-clear signal is given.	Manikin Relay
61. The rescue tube not being secured around the victim (judged at the top of the victim’s head) before passing the 10m line.	Rescue Tow Relay
62. The victim becoming detached from the rescue tube (other than a technical defect with the tube – see tube defect note) after passing the 10m line and prior to the rescuer touching the finishing edge/wall.	Rescue Tow Relay
63. The victim not being towed on their back and clipped into the rescue tube and behind the rescuer.	Rescue Tow Relay
64. The victim swimming backstroke or any other swim style with an out-of-water arm recovery. Note: The victim sculling under the water to assist the with tow and without or the victim repositioning their arms to a position in front of their head to streamline is not a disqualification.	Rescue Tow Relay
65. The victim touching the finishing edge/wall before the rescuer.	Rescue Tow Relay

Note: In the Line Throw event failure to get the victim to the finish wall/edge before the 45-second acoustic completion signal shall be designated DNF, not a DQ

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
50. Das Opfer hält die Querstange nicht mit der Hand fest, wenn es irgendeinen Teil seines Körpers benutzt, um sich zu strecken oder die Leine für den Zug zur Zielwand/Kante zu fassen.	Line Throw
51. Leinenwerfer, die andere Mannschaften bei der Veranstaltung behindern, indem sie nach dem Startsignal und vor dem 45-Sekunden-Signal für die akustische Beendigung nicht in ihrer zugewiesenen Wurfzone bleiben	Line Throw
52. Der Werfer zieht die Leine nicht mit den Armen ein und geht oder läuft mit der Leine in der Hand oder um einen Körperteil herum, um den Verunglückten zur Zielwand des Schwimmbeckens zurückzubringen. Um einen freien Bereich für den Wurf und das Einholen des Verunglückten zu gewährleisten, kann eine Leine auf dem Boden oder eine temporäre Seil- oder Bandbarriere ca. 2,0 m hinter der senkrechten Kante der Beckenwand angebracht werden, obwohl dies nicht zwingend vorgeschrieben ist. Eine Rückwärtsbewegung des Werfers innerhalb dieses Bereichs wird nicht als Disqualifikation gewertet..	Line Throw
53. Das Opfer verlässt das Wasser vor dem 45-sekündigen akustischen Schlussignal.	Line Throw
54. Das Opfer fasst die Wurfleine außerhalb seiner Bahn an.	Line Throw
55. Das Opfer liegt nicht auf dem Bauch, während es zur 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 loslassen, um die Wand/Kante zu berühren).	Line Throw
57. Das Opfer "klettert" von Hand zu Hand über die Wurfleine.	Line Throw
58. Linienwerfer bei der Ausführung von Übungswürfen.	Line Throw
59. Der dritte Wettkämpfer löst den Kontakt mit der Wand/Kante, bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbricht.	Pool Lifesaver Relay
60. Ein Teilnehmer der Puppenstaffel verlässt das Wasser, nachdem er seinen Teil des Staffellaufs beendet hat und bevor das Signal zur Freigabe gegeben wird.	Rescue Tow Relay
61. Der Rescue Tube ist vor dem Überqueren der 10m-Linie nicht um den Verunglückten gesichert (beurteilt am Kopf des Verunglückten).	Rescue Tow Relay
62. Der Verunglückte löst sich aus dem Rescue Tube (außer bei einem technischen Defekt des Tubes - siehe Hinweis zum Defekt des Tubes), nachdem er die 10m-Linie passiert hat und bevor der Retter die Zielkante/Wand berührt hat.	Rescue Tow Relay
63. Der Verunglückte wird nicht auf dem Rücken geschleppt, sondern in den Rescue Tube und hinter den Retter eingeklinkt.	Rescue Tow Relay
64. Der Verunglückte schwimmt Rückenschwimmen oder einen anderen Schwimmstil mit einer Armbewegung außerhalb des Wassers. Anmerkung: Wenn der Verunglückte unter Wasser rudert, um das Schleppen zu unterstützen, oder wenn er seine Arme vor dem Kopf positioniert, um die Stromlinie zu erreichen, ist dies keine Disqualifikation.	Rescue Tow Relay
65. Das Opfer berührt vor dem Retter die Abschlusskante/Wand.	Rescue Tow Relay

Anmerkung: Wenn das Opfer beim Leinenwurf nicht vor dem 45-Sekunden-Signal an der Zielwand/Kante ankommt, wird dies als DNF und nicht als DQ gewertet.