



Neujahrs-Jugendwettkampf Sumiswald 2013 im Hallenbad FORUM Sumiswald

Wettkampffreglement

Ausgabe 2013

1. Teilnahmeberechtigung

An den Jugendwettkämpfen der SLRG Emmental sind alle Mädchen und Knaben startberechtigt, welche die nachfolgenden Bedingungen erfüllen: 1.) Gültiges Brevet SLRG 2.) 11 – 16-jährig

2. Wettkämpfe

2.1 Kategorien

Kategorie 1 11- bis 16-jährige Knaben

Kategorie 2 11- bis 16-jährige Mädchen

Kategorie 3 11- bis 13-jährige Mädchen und Knaben

Als 16-, 15-, 14-, 13, 12 resp. 11-jährig gelten Mädchen und Knaben mit dem entsprechenden Jahrgang, z.B. Geburtsjahr 1997 = 16-jährig im Jahr 2013.

2.2 Anzahl Teilnehmer

Eine Mannschaft setzt sich aus mindestens 4 und höchstens 6 Teilnehmern zusammen. Pro Disziplin starten 4 Teilnehmer. Mädchen dürfen in Knabenteams starten, umgekehrt jedoch nicht (Einschränkung nur Kategorie 1 und 2).

Der Wettkampf ist auf 25 Teams beschränkt. Es zählt der Eingang der Anmeldung.

2.3 Disziplinen

Disziplin 1 Hindernisstaffel 4 x 50m

Disziplin 2 Puppenstaffel 4 x 25m

Disziplin 3 Flossenstaffel 4 x 25m

Disziplin 4 Gurtretterstaffel 4 x 50m

Punktebewertung

Richtzeit für 1'000 Punkte: 70s – Abzug für 10s längere Zeit: 100 Punkte.

Wie Disziplin 1.

Wie Disziplin 1.

Wie Disziplin 1.

2.4 Startliste

Die Startliste wird vom OK erstellt.

3. Bewertung und Rangierung

3.1 Bewertungssystem

Für jede Disziplin gilt eine Zeit-Punkte-Umrechnungstabelle. Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl wird Sieger.

3.2 Rangliste

Für jede Kategorie wird eine Gesamtrangliste erstellt. Die Rangfolge wird durch die Gesamtpunktezahl aller Disziplinen bestimmt. Bei gleichem Punktetotal gewinnt das Team mit der höheren Punktezahl bei der Puppenstaffel (Disziplin 2).

3.3 Wiederholung eines Wettkampfes

Wird ein Team bei einer Disziplin ohne eigenes Verschulden wesentlich benachteiligt – z.B. bei Behinderung oder Materialdefekt – darf es diese Disziplin wiederholen.

Die Entscheidung liegt beim OK. Liegt der Defekt beim eigenen Material, ist keine Wiederholung gestattet.

3.4 Material

Das für die Wettkämpfe zur Verfügung gestellte Material darf nicht abgeändert werden. Die Verwendung von zusätzlichem Material und Hilfsmitteln ist nicht gestattet. Schwimmbrillen: Das Schwimmen mit Schwimmbrillen ist in allen Disziplinen erlaubt.

Spezielle Wettkampfausrüstungen – insbesondere Fiberglasflossen – sind an diesem Jugendwettkampf nicht erwünscht und in Folge dessen nicht erlaubt.

3.5 Disqualifikation

Ein Team, das sich unsportlich verhält, kann von den Wettkämpfen ausgeschlossen werden. Erscheint ein Team nicht rechtzeitig zum Start, behindert einen Konkurrenten oder verletzt die Wettkampfbedingungen in grober Weise, so wird es mit einem Abzug von 100 Punkten zur geschwommenen Zeit gewertet (Disziplin 1 – 3). Beim Ballwerfen entscheidet das OK von Fall zu Fall.

Beim Fehlstart gilt die Ein-Start-Regel: Der erste Start wird durchgeführt. Startet ein Wettkämpfer vor dem Startsignal, wird die Disziplin fortgesetzt. Sämtliche zu früh gestarteten Mannschaften werden nach Beendigung der Disziplin disqualifiziert. Bestrafung – Disqualifikation = Schlechteste Kategorienzeit + 10 Sekunden.



3.6 Schiedsgericht

Das Schiedsgericht wird vom OK zusammengestellt. Es entscheidet in allen Fällen als letzte Instanz.

4. Beschreibung der Wettkampfdisziplinen

Die Disziplinenbeschreibung gilt für alle Teilnehmerkategorien.

Startkommando: Auf das Signal des Wettkampfleiters (langes Pfeifen) treten die Teilnehmer auf den hinteren Teil des Startblockes und bleiben dort ruhig stehen. Beim Start im Wasser begibt sich der Teilnehmer oder die Mannschaft ins Wasser. Dann gibt der Wettkampfleiter dem Starter das Signal zum Starten. Auf das Kommando des Starters „Auf die Plätze“ nehmen die Teilnehmer oder die Mannschaften sofort ihre Startposition ein. (Wasserstart: mindestens 1 Hand an Beckenstirnwand). Wenn alle Teilnehmer oder Mannschaften bereit sind, gilt der Starter ein akustisches Signal.

Das Startkommando wird zu Beginn des Wettkampfes demonstriert.

Disziplin 1 Hindernisstaffel 4 x 50m

Nach dem akustischen Startsignal legen die nacheinander Wettkämpfer nacheinander die 50m Strecke in Freistil zurück und untertauchen die Hindernisse. Jeder Wettkämpfer muss nach seinem Start vor und hinter jedem Hindernis mindestens einmal auftauchen, das heisst, der Kopf muss die Wasseroberfläche durchbrechen. Die Wettkämpfer dürfen sich beim Untertauchen des Hindernisses vom Bassinboden abstossen. Überschwimmen ein Wettkämpfer ein Hindernis, wird die Mannschaft disqualifiziert. Schwimmt er jedoch wieder zurück und untertaucht es, kann er die Disziplin ohne Ahndung der Verstosses fortsetzen.

Die im Bassin verankerten Hindernisse, befinden sich je 12,5m von der Beckenstirnseite entfernt.

Disziplin 2 Puppenstaffel 4 x 25m

Alle vier Wettkämpfer starten im Wasser. Der Startwettkämpfer hält sich mit einer Hand am Bassinrand fest. Mit der anderen Hand hält er die Rettungspuppe mit Mund und Nase über der Wasserlinie. Nach dem Startkommando schleppt er die Rettungspuppe über 25m und übergibt sie dort dem im Wasser wartenden zweiten Wettkämpfer. Dieser schleppt die Rettungspuppe ebenfalls über 25m. Jeder weitere Wettkämpfer schwimmt wie der Zweite. Der Wettkampf ist beendet, wenn der vierte Wettkämpfer anschlägt.

Die Rettungspuppe muss geschleppt und darf nicht geschoben werden. Sobald sich der Kopf der Rettungspuppe vor dem Kopf des Wettkämpfers befindet, gilt dies als geschoben.

Das Gesicht der Rettungspuppe (Mund und Nase) muss während dem ganzen Wettkampf über Wasser gehalten werden.

Der ankommende Wettkämpfer muss zuerst anschlagen, bevor er die Rettungspuppe dem nachfolgenden Wettkämpfer übergibt. Der ankommende Wettkämpfer darf die Rettungspuppe erst loslassen, wenn die Nachfolgende sie ergriffen hat. Dabei muss immer ein Wettkämpfer mit mindestens einer Hand Kontakt zur Rettungspuppe halten.

Beim Jugendwettkampf ist die Rettungspuppe leer.

Disziplin 3 Flossenstaffel 4 x 25m

- | | |
|----------------|--|
| 1. Wettkämpfer | 25m Flossenschwimmen |
| 2. Wettkämpfer | 25m Flossenschwimmen, wovon die ersten 20m getaucht werden |
| 3. Wettkämpfer | 25m Schleppen einer leeren Rettungspuppe ohne Flossen |
| 4. Wettkämpfer | 25m Schleppen einer leeren Rettungspuppe mit Flossen |

Start Wettkämpfer 1+2 starten mit Kopfsprung, Rettungsschwimmer 3+4 im Wasser.

Wechsel Jede Ablösung findet tatt, wenn der vorhergehende Wettkämpfer angeschlagen hat.

Der Wettkampf ist beendet, wenn der vierte Wettkämpfer anschlägt.

Die Rettungspuppe muss geschleppt und darf nicht geschoben werden. Sobald sich der Kopf der Rettungspuppe vor dem Kopf des Wettkämpfers befindet, gilt dies als geschoben.

Das Gesicht der Rettungspuppe (Mund und Nase) muss während dem ganzen Wettkampf über Wasser gehalten werden.



Disziplin 4

Gurtretterstaffel 4 x 50m

- | | |
|----------------|---|
| 1. Wettkämpfer | 50m Freistil |
| 2. Wettkämpfer | 50m Freistil mit Flossen |
| 3. Wettkämpfer | 50m Freistil mit Gurtretter, anschliessend Rettling |
| 4. Wettkämpfer | 50m Freistil mit Flossen, Gurtretter und Abschleppen des Rettlings (3. Wettkämpfer) |

Nach dem Startsignal startet der erste Wettkämpfer mit einem Startsprung, und schwimmt 50m Freistil (ohne Flossen).

Nach dem Anschlagen des ersten Schwimmers, startet der zweite Wettkämpfer mit einem Startsprung und schwimmt 50m Freistil mit Flossen.

Der dritte Wettkämpfer legt den Gurtretter über eine Schulter an. Er muss sicherstellen, dass während des Starts kein Teil des Gurtretters in eine benachbarte Bahn ragt. Nach dem Anschlagen des zweiten Wettkämpfers startet er mit einem Startsprung und schwimmt 50m Freistil (ohne Flossen) mit Gurtretter.

Der vierte Wettkämpfer trägt Flossen und wartet im Wasser mit einer Hand am Beckenrand auf den Anschlag des dritten Wettkämpfers. Nach dem Anschlag übernimmt er den Gurtretter und legt ihn über eine Schulter an. Der Wettkämpfer 3 wird zum Rettling und ergreift innerhalb des 5m Bereichs mit beiden Händen den Auftriebskörper und hält diese Position. Der 4. Wettkämpfer zieht den Rettling mit dem Gurtretter ins Ziel.

Eine Mithilfe des Rettlings durch Beinbewegung ist erlaubt. Beim Wechsel und bei der Wende darf er sich von der Beckenwand abstoßen. Ein ständiger Kontakt zum Gurtretter muss von den Wettkämpfer gewährleistet sein. Der Rettling muss sich am Auftriebskörper festhalten, keinesfalls am Seil, oder an der Schnalle.

Die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper muss im Wasser hinter jedem Wettkämpfer in voller Länge ausgelegt und darf in keiner Form verkürzt sein. Ei der Wende/Anschlag mit Gurtretter reicht der Anschlag des Retters.

Das Rennen ist beendet wenn der vierte Wettkämpfer anschlägt, und das Opfer immer noch Kontakt mit dem Rettungsgurt hat.

5. Wanderpreise

Jeder Kategoriensieger erhält einen Wanderpreis.

Die Wanderpreise sind der Sektion Emental unaufgefordert am Wettkampftag zurückzugeben.

Die Wanderpreise können nicht definitiv gewonnen werden.

Wasen, 12.11.2012 – SLRG Sektion Emental, Matthias Küng