



Österreichische Wasserrettung

www.tirol.owr.at

Landesverband Tirol



Tiroler Meisterschaften im Rettungsschwimmen

Information für Wertungsrichter und
Strafenkatalog

Wir bedanken uns für die Unterstützung bei:



Übersicht:

Wer wertet welche Strafen?

Hauptkampfrichter - kann grundsätzlich alle Strafen werten, wenn er sie selbst gesehen hat.

Vorstarter

Starter

Seitenrichter

Bahnrichter

Wendenrichter

Strafenkatalog:

Kinderklasse 1:

Nr	Art	Strafpunkte
V1	<i>Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig</i>	<i>DNS</i>
V2	<i>Fehlstart</i>	<i>20</i>
V3	<i>Startverzögerung</i>	<i>20</i>
S1	<i>Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
Z1	<i>Nichtanschlagen im Ziel</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
Zusätzlich beim Brettschwimmen		
Z2	<i>Kein Kontakt zum Brett beim Anschlag im Ziel</i>	<i>20</i>
Z5	<i>Mehr als einmaliger Wechsel zw. Brust- und Kraulbeine</i>	<i>20</i>

Schülerklasse 1 und 2:

Nr	Art	Strafpunkte
V1	Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig	DNS
V2	Fehlstart	40
V3	Startverzögerung	20
Z1	Im Ziel nicht angeschlagen	schlechteste Zeit +20
Hindernisschwimmen		
S1	Überschwimmen eines Hindernisses, ohne zurückzukehren und das Hindernis korrekt zu durchtauchen.	schlechteste Zeit +20
S2	Nichtauftauchen vor dem Hindernis	20
S2a	Nichtauftauchen vor dem Anschlag	20
S4	Nichtauftauchen nach der Wende	20
Z3	Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine	schlechteste Zeit +20
Brustschwimmen		
Z2	Im Ziel nicht mit beiden Händen angeschlagen (SK 2)	20
Z4	Mehr als ein Tauchzug nach dem Start	20
Rückenschwimmen		
P4	Loslassen des Schwimmkörpers bevor die Wettkampfdisziplin beendet ist	schlechteste Zeit +20
S1	Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen	schlechteste Zeit +20
Z1	Im Ziel nicht angeschlagen	schlechteste Zeit +20
Z2	Kein Kontakt zum Schwimmkörper beim Anschlag im Ziel	schlechteste Zeit +20
Z3	Mit dem Brett im Ziel angeschlagen (statt mit der Hand oder einem anderen Körperteil)	schlechteste Zeit +20
Z5	Mehr als einmaliger Wechsel zw. Brust- und Kraulbeine	20

Schülerklasse 3:

Nr	Art	Strafpunkte
V1	Versäumt ein Wettkämpfer den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nichtangetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig	DNS
V2	Fehlstart	60
V3	Startverzögerung	60
V4	Starthaltung wird nicht unverzüglich oder nicht korrekt Eingenommen	20
Z1	Nichtanschlagen im Ziel	schlechteste Zeit +20
Hindernisschwimmen		
S1	Überschwimmen eines Hindernisses, ohne zurückzukehren und das Hindernis korrekt zu durchtauchen	schlechteste Zeit +20
S2	Nichtauftauchen vor dem ersten Hindernis	20
S2a	Nichtauftauchen vor dem Anschlag	20
S4	Nichtauftauchen nach der Wende	20
W1	Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt	60
Z3	Ziehen an der Bahnbegrenzungslinie	schlechteste Zeit +20
Brustschwimmen		
Z2	Im Ziel nicht mit beiden Händen angeschlagen	60
Z4	Mehr als ein Tauchzug nach dem Start	40
Z6	Unkorrekte Delphinbeinschläge	40
Schwimmen mit Flossen und Gurtretter		
W1	Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt	60
S1	Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen	schlechteste Zeit +20
S2	Gurtretter und/oder Gurtretterleine fällt/ragt auch in Teilen in die benachbarte Bahn und behindert(*) den in dieser Bahn startenden/schwimmenden Wettkämpfer	schlechteste Zeit +20
G2	Kontakt zum Gurtretter verloren - nicht ordnungsgemäß angelegt	schlechteste Zeit +20
G3	Anschlag ohne Gurtretter	schlechteste Zeit +20
G4	Leine des Gurtretters ist nicht in voller Länge, vor dem Durchbrechen der 10m Markierung durch den Auftriebskörper, ausgelegt(siehe Graphik)	schlechteste Zeit +20

Jugendklasse, Allgemeine Klasse und Mastersklasse:

Nr.	Art	Strafpunkte
V1	Versäumt ein Wettkämpfer bzw. eine Mannschaft den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig	DNS
V2	Fehlstart	60
V3	Starthaltung wird nicht unverzüglich oder nicht korrekt Eingenommen	20
V4	Startverzögerung	60
Z1	Nichtanschlagen im Ziel	schlechteste Zeit +20
Hindernisschwimmen		
W1	Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt	60
S1	Überschwimmen eines Hindernisses, ohne sofort zurückzukehren.	schlechteste Zeit +20
S2	Nichtauftauchen vor dem ersten Hindernis	40
S3	Nichtauftauchen zwischen den Hindernissen	40
S4	Nichtauftauchen nach der Wende vor dem Hindernis	40
Retten einer Tauchpuppe mit Flossen		
	Die behelfsmäßige Verwendung von Gegenständen (z.B. Seil, Stufen) beim an die Wasseroberfläche und bringen der Puppe	40
P1	Der Kopf der Puppe ist nicht in der korrekten Position, nach dem Passieren der entsprechende Markierung (10 m bzw. 5 m bei der Wende) Nicht korrektes Heraufholen der Puppe	40
P2	Beim Schleppen/Anschlag befinden sich Mund oder Nase der Puppe unter der Wasserlinie	schlechteste Zeit +20
P3	Nicht regelgerechtes Halten der Puppe (Festhalten an Ringen, Ösen, Mund, Nase, Augen, Kehlkopf o.Ä., Gesicht der Puppe > 90°, Schieben der Puppe)	schlechteste Zeit +20
P4	Loslassen der Puppe, bevor die Wettkampfdisziplin beendet ist	schlechteste Zeit +20
W1	Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt	40

<i>Retten mit Flossen und Gurtretter</i>		
<i>W1</i>	<i>Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt</i>	<i>40</i>
<i>S1</i>	<i>Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
<i>G1</i>	<i>Gurt des Gurtretters beim Start nicht über eine Schulter angelegt</i>	<i>20</i>
<i>G2</i>	<i>Kontakt zum Gurtretter oder Puppe verloren</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
<i>G3</i>	<i>Wende/Anschlag ohne Gurtretter und/oder Verunglücktem oder Puppe</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
<i>G4</i>	<i>Leine des Gurtretters nicht in voller Länge ausgelegt oder verkürzt</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
<i>G5</i>	<i>Wettkämpfer legt den Auftriebskörper nicht innerhalb des 5-m-Bereiches um die Puppe</i>	<i>60</i>
<i>G6</i>	<i>Helfer lässt die Puppe nicht regelgerecht los</i>	<i>50</i>
<i>G7</i>	<i>Ergreifen von Puppe oder Auftriebskörper, bevor die Wand berührt wurde</i>	<i>50</i>
<i>P2</i>	<i>Beim Schleppen/Anschlag befinden sich Mund oder Nase der Puppe unter der Wasserlinie</i>	<i>50</i>

Schülerstaffel:

Nr	Art	Strafpunkte
<i>V1</i>	<i>Versäumt ein Wettkämpfer bzw. eine Mannschaft den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig</i>	<i>DNS</i>
<i>V2</i>	<i>Fehlstart</i>	<i>60</i>
<i>V3</i>	<i>Starthaltung wird nicht unverzüglich oder nicht korrekt Eingenommen</i>	<i>20</i>
<i>V4</i>	<i>Startverzögerung</i>	<i>60</i>
<i>V5</i>	<i>Frühstart bei der Staffelablösung</i>	<i>schlechteste Zeit + 10</i>
<i>W1</i>	<i>Bei der Wende wird die Beckenwand nicht berührt</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
<i>S1</i>	<i>Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
<i>Z1</i>	<i>Nichtanschlagen im Ziel</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>

Gemische Rettungsstaffeln:

Nr.	Art	Strafpunkte
V1	<i>Versäumt ein Wettkämpfer bzw. eine Mannschaft den Start, gilt das als zum Rettungswettkampf nicht angetreten. Ein Nachstart ist nicht zulässig</i>	<i>DNS</i>
V2	<i>Fehlstart ohne Startsignal</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>
V3	<i>Starthaltung wird nicht unverzüglich oder nicht korrekt eingenommen</i>	<i>10</i>
V4	<i>Fehlstart</i>	<i>60</i>
V5	<i>Frühstart bei der Staffelablösung</i>	<i>schlechteste Zeit + 10</i>
S1	<i>Strecke oder Teilstrecke wird nicht regelgerecht zurückgelegt - zusätzlich zu den gesondert aufgeführten Verstößen</i>	<i>Schlechteste Zeit +20</i>
G1	<i>Gurt des Gurtretters beim Start nicht über eine Schulter angelegt</i>	<i>50</i>
G2	<i>Kontakt zum Gurtretter verloren</i>	<i>schlechteste Zeit+20</i>
G3	<i>Wende/Anschlag ohne Gurtretter und/oder Verunglücktem</i>	<i>schlechteste Zeit+20</i>
G4	<i>Leine des Gurtretters nicht in voller Länge ausgelegt oder verkürzt</i>	<i>schlechteste Zeit+20</i>
G7	<i>Ergreifen des Auftriebskörpers, bevor der Anschlag Wand berührt wurde.</i>	<i>50</i>
G8	<i>Verunglückter hält Auftriebskörper nicht regelgerecht</i>	<i>50</i>
G9	<i>Verunglückter unterstützt mit Armbewegung</i>	<i>schlechteste Zeit+20</i>
Z1	<i>Nichtanschlagen im Ziel</i>	<i>schlechteste Zeit +20</i>