



Sektion Thun-Oberland

Jugendwettkampf Oberhofen der SLRG Thun-Oberland

Wettkampfbreglement

Ausgabe 2009

1. Teilnahmeberechtigung

An den Jugendwettkämpfen der SLRG Thun-Oberland sind alle Mädchen und Knaben startberechtigt, welche die nachfolgenden Bedingungen erfüllen: 1) Gültiges Brevet der 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 11- bis 13-jährige Knaben

Als 16-, 15-, 14-, 13-, 12- resp. 11-jährig gelten Knaben und Mädchen mit dem entsprechenden Jahrgang, z.B. Geburtsjahr 1993 = 16-jährig im Jahr 2009.

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 für Kategorien 1 und 2).

2.3 Disziplinen

Punktebewertung

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

Disziplin 2 Ringlitauchen mit Flossen Wie Disziplin 1.

Disziplin 3 Rettungsstaffel Wie Disziplin 1.

Disziplin 4 Ballwerfen Innerer Ring: 30 Punkte – Mittlerer Ring: 20 Punkte – Äusserer Ring: 10 Punkte.

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 Ranglisten

Für jede Kategorie wird eine Gesamtrangliste erstellt. Die Rangfolge wird durch die Gesamtpunktzahl aller Disziplinen bestimmt. Bei gleichem Punktetotal gewinnt das Team mit der höheren Punktezahl bei der Rettungsstaffel (Disziplin 3).

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: Hier gilt der Grundsatz "Wer taucht trägt keine Schwimmbrille".

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

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 (Disziplinen 1 – 3). Beim Ballwerfen entscheidet das OK von Fall zu Fall.

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, gibt der Starter ein akustisches Signal.

Das Startkommando wird zu Beginn des Wettkampfes demonstriert.

Disziplin 1 Transportschwimmen (4 x 25m)

Die ersten zwei Wettkämpfer halten sich im Wasser am Bassinrand bereit (mindestens je eine Hand am Bassinrand). Nach dem Startkommando legt sich der Rettling auf den Rücken und der Retter schwimmt eine Bassinlänge (25m) gemäss Lehrbuch.

Für die nächsten 25m werden die Rollen getauscht. Nach dem Anschlagen der Wettkämpfer 1 und 2 schwimmen die Wettkämpfer 3 und 4 dasselbe Programm.

Sowohl beim Start als auch nach jeder geschwommenen Bassinlänge (25m Bassin) haben Retter und Rettling anzuschlagen.

Der Rettling verhält sich immer passiv! Schwimmbrillen sind erlaubt.

Der Wettkampf ist beendet, wenn beide (Retter und Rettling) angeschlagen haben.

Disziplin 2 Ringlitauchen mit Flossen (4 x 25m)

Der Startwettkämpfer befindet sich im Wasser und hält sich mit einer Hand am Bassinrand fest. Nach dem Startkommando schwimmt der Wettkämpfer zwischen 10m und 15m an der Wasseroberfläche, taucht dann ab, ergreift ein Tauchringli und taucht oder schwimmt die restlichen 10 bis 15 m bis zum Bassinrand.

Nach dem Anschlagen am Bassinrand startet der nächste Wettkämpfer (Start im Wasser) und schwimmt und taucht wie der erste Wettkämpfer. Der Wettkampf ist beendet, wenn der letzte Wettkämpfer am Bassinrand angeschlagen hat.

Schwimmbrillen sind nicht erlaubt.

Disziplin 3 Rettungsstaffel (4 x 25m)

Der Wettkämpfer 1 (ohne Flossen, ohne Schwimmbrille) startet beim Startkommando vom Startsockel mit einem Startsprung. Er taucht (ohne Schwimmbrille) bis zur Markierung in Beckenmitte (12.5m) und schwimmt anschliessend die restliche Strecke bis zum Bassinrand an der Wasseroberfläche in freiem Stil (Anschlagen über Wasser).

Nachdem Wettkämpfer 1 am Bassinrand angeschlagen hat, startet der Wettkämpfer 2 (mit Flossen, ohne Schwimmbrille) vom Bassinrand mit einem Startsprung und taucht bis zur Beckenmitte (12.5m). Anschliessend schwimmt er die restliche Strecke bis zum Bassinrand an der Wasseroberfläche in freiem Stil.

Wettkämpfer 3 wartet im Wasser in Startposition für das Rückenschwimmen und startet, nachdem Wettkämpfer 2 am Bassinrand angeschlagen hat. Wettkämpfer 3 legt eine Bassinlänge (25m) in Rückenlage ohne Flossen mit einem Rettungsball zurück, wobei der Rettungsball mit einer Hand nachgezogen werden muss. Der Rettungsball muss die Wasseroberfläche immer berühren.

Das Tragen einer Schwimmbrille ist für Wettkämpfer 3 und 4 erlaubt.

Wettkämpfer 4 wartet im Wasser in Startposition für das Rückenschwimmen und startet, nachdem Wettkämpfer 3 am Bassinrand angeschlagen hat. Wettkämpfer 4 legt eine Bassinlänge (25m) in Rückenlage mit Flossen mit einem Rettungsball zurück, wobei der Rettungsball mit einer Hand nachgezogen werden muss. Der Rettungsball muss die Wasseroberfläche immer berühren.

Der Wettkampf ist beendet, wenn Wettkämpfer 4 am Bassinrand angeschlagen hat.

Disziplin 4 Ballwerfen (4 x 2 Bälle)

Eine Mannschaft besteht aus vier Wettkämpfern, von denen jeder zwei Rettungsballen in das nach Kategorien verschieden weit entfernte Ziel werfen muss. Die Zielscheibe besteht aus 3 Kreisen von 2, 4 und 6m Durchmesser mit gleichem Zentrum.

Die Wurfedistanz beträgt 10m für die Kategorien 1 und 2. Für die Kategorie 3 beträgt die Wurfedistanz 8m.

Geworfen wird von der Markierungslinie der entsprechenden Kategorie. Bewertet wird nach dem Stillstand des Rettungsballs.

Werden bereits geworfene Rettungsballen nachträglich verschoben, so werden sie nicht neu bewertet.

Bewertung der Zielfelder:

Innerer Ring: 30 Punkte Mittlerer Ring: 20 Punkte Äusserer Ring: 10 Punkte Ausserhalb der Ringe: 0 Punkte

5. Wanderpreise

Jeder Kategoriensieger erhält einen Wanderpreis.

Die Wanderpreise sind der Sektion Thun-Oberland unaufgefordert 1 Monat vor dem nächsten Wettkampf mit Jahrgang und Sektionsname graviert zurückzusenden.

Die Wanderpreise können nicht definitiv gewonnen werden.

Thun, 06.02.2009 – SLRG Sektion Thun-Oberland, Martin Schaller und Alain Brülisauer

1. Ausgabe 1997, R. Schärli – Revidiert 1998 durch M. Schaller; 2. Ausgabe 2002: Komplette Überarbeitung M. Schaller unter Mitarbeit der Regionalen Jugendkommission; Ausgabe 2003: Ergänzende Ausgabe 2002 (Fiberglasflossen) – Ausgabe 2009: Präzisierungen (u.a. 3.4 und Disziplin 3).