

WETTKAMPFBESTIMMUNGEN FÜR DIE SCHWIMMDISZIPLINEN BEI DEN RETROLYMPICS

A. Grundsätzlich gelten für die Schwimmdisziplinen die nachfolgend wiedergegebenen FINA-Regeln.

1) Start (FINA-Regel SW 4)

1. Zum Wettkampf aufgerufene Schwimmer haben sich unverzüglich bei ihren Startplätzen einzufinden, widrigenfalls sind sie vom Start auszuschließen.
2. Der Start zum Freistil-, Brust-, Schmetterling- und Lagenschwimmen erfolgt durch Sprung. Nach dem langen Pfiff des Schiedsrichters treten die Schwimmer auf den Startblock und verbleiben hier. Auf Kommando des Starters „Auf die Plätze“ nehmen die Schwimmer sofort mit mindestens einem Fuß an der Vorderkante des Startblocks die Starthaltung ein. Wenn alle Schwimmer die Starthaltung eingenommen haben und sich ruhig verhalten, gibt der Starter das Startsignal.
3. Für alle Schwimmwettkämpfe gilt die **Einstart-Regel**.

Einstart-Regel

- a) Bei dieser Regel ist ein gegebenes Startsignal in jedem Fall gültig. Die Fehlstartleine darf nicht in das Wasser gelassen werden und der Wettkampf wird durchgeführt, auch wenn einer oder mehrere Schwimmer einen Fehlstart verursachen. Diese Schwimmer sind nach Beendigung des Wettkampfes vom Schiedsrichter zu disqualifizieren.
- b) Wenn bei Staffelwettkämpfen ein Schwimmer mit den Füßen seinen Startblock bzw. beim Rückenschwimmen mit den Händen die Haltegriffe bzw. die Startwand vor dem Anschlag des ablösenden Schwimmers verlässt, so ist dies ein Frühstart und die Leistung der Staffel wird nicht anerkannt. Schwimmt jedoch ein zu früh gestarteter Schwimmer zur Startwand zurück und schwimmt von dort aus seine Teilstrecke, so ist die Leistung der Staffel anzuerkennen.

2) Ausführung der Schwimmarten; Wende und Anschlag am Ziel

1. **FREISTIL** (FINA-Regel SW 5)
Freistil bedeutet, dass der Schwimmer in einem so bezeichneten Wettkampf jede Schwimmart schwimmen darf.
2. Ein Teil des Schwimmers muss während des gesamten Wettkampfes die Wasseroberfläche durchbrechen. Es ist dem Schwimmer jedoch erlaubt, während der Wende sowie für eine Strecke von 15 Metern nach dem Start und nach jeder Wende völlig untergetaucht zu sein. An diesem Punkt muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben.
3. Beim Wenden bzw. beim Zielansschlag muss der Schwimmer die Wand mit irgendeinem Körperteil berühren.

3) Verhalten beim Wettkampf

1. Gehen am Beckenboden, das Abstoßen vom Boden des Schwimmbeckens oder das Festhalten an den Bahnbegrenzungsleinen ist verboten. Jedoch ist den Schwimmern das Stehen auf dem Boden des Schwimmbeckens während eines Wettkampfes in ihrer Schwimmbahn erlaubt und führt nicht zur Disqualifikation.
2. Jede Behinderung eines anderen Schwimmers wie Zurückhalten, Treten oder Schlagen ist verboten.
3. Die Schwimmer dürfen während des Wettkampfes Hilfsmittel weder benützen noch tragen, durch die Geschwindigkeit, der Auftrieb oder die Ausdauer erhöht werden. Schwimmbrillen, Badehauben und Nasenklammern können getragen werden.
4. Verstößt ein Schwimmer gegen diese Bestimmungen, so wird seine Leistung nicht anerkannt.
5. Jedes Schrittmachen, Zurufen von Zwischenzeiten, Mitlaufen am Rand des Schwimmbeckens und ähnliches ist verboten. Die Leistungen der Schwimmer, die dadurch einen Vorteil erlangen, werden nicht anerkannt.
6. Bei wesentlicher Beeinflussung des Ergebnisses durch regelwidriges Verhalten der Schwimmer oder Außenstehender während des Wettkampfes kann das Rennen für ungültig erklärt und der Wettkampf unter Ausschluss des Schuldigen wiederholt werden.
7. Unerlaubtes Hineinspringen: Ein Schwimmer, der nicht zu einem Wettkampf gemeldet ist und der in das Wasser springt, in dem der Wettkampf durchgeführt wird, bevor alle Schwimmer ihren Wettkampf beendet haben, wird von dem nächsten für ihn vorgesehenen Wettkampf der Veranstaltung disqualifiziert. Ein Staffelteilnehmer und seine Staffelmansschaft werden von einem Wettkampf disqualifiziert, wenn ein anderes Staffelmittglied als der für die Staffel bezeichnete Schwimmer in das Wasser springt, in dem der Wettkampf durchgeführt wird, bevor nicht alle teilnehmenden Mannschaften den Wettkampf beendet haben.
8. Wird ein Schwimmer nach Beendigung seines Wettkampfes durch den Schiedsrichter wegen eines Verstoßes nach den Wettkampfbestimmungen disqualifiziert, ist dies durch den Sprecher sofort bekannt zu geben.

4) Wettkampfergebnis

1. Wird für einen Schwimmer die Zeit vom Startsignal bis zum Anschlag am Ziel mit einer elektronischen Zeitmessanlage gemessen, gilt diese Zeit als offiziell.
2. Wird für einen Schwimmer die Zeit vom Startsignal bis zum Anschlag am Ziel von einem eingeteilten Zeitnehmer mit einer Stoppuhr gemessen, da keine elektronische Zeitmessanlage vorhanden ist oder diese während des Wettkampfes ausgefallen ist, gilt diese Zeit als offiziell.
3. Die Reihenfolge des Zieleinlaufes wird vom/von den Zielrichter/n festgelegt. Ergibt sich bei den Zielrichtern keine Mehrheit, so entscheidet der Schiedsrichter.
4. Es ist nicht erlaubt, Zeiten bekannt zu geben, die nicht die Reihung der Zielrichter bestätigen. Wenn daher die von den Zeitnehmern gemessenen Zeiten nicht mit der Entscheidung der Zielrichter übereinstimmt, entscheidet über die offizielle Zeit der Schiedsrichter.

Aus den Zeiten des Erst- und Zweitgereihten werden das arithmetische Mittel gebildet und diese Zeit wird als offizielle Zeit für beide Schwimmer anerkannt. Dabei ist auf Zehntelsekunden zu Gunsten der Schwimmer abzurunden.

5. Bei Wettkämpfen, die in Vor- und Endläufen ausgetragen werden, besteht das Wettkampfergebnis aus dem Ergebnis der Vorläufe und dem Ergebnis des Endlaufes, wobei beide getrennt anzuführen sind.
6. Ein Schwimmer kann in einem Wettkampf im Alleingang nur dann Sieger werden, wenn er die ausgeschriebene Strecke zurückgelegt hat.
7. Die Ermittlung der Zeiten und des Zieleinlaufes mittels einer Einrichtung zur automatischen Ziel- und Zeitmessung hat nach den FINA-Regeln SW 11 und SW 13 zu erfolgen. Bei allen Handzeitmessungen ist die ermittelte Zeit nur auf Zehntelsekundengenauigkeit in die Startkarte einzutragen.

Dabei ist

- bei handgestoppten Uhren, wenn der Zeiger einen Zehntelsekunden Teilstrich auch nur knapp überschritten hat, die angezeigte Zehntelsekunde anzugeben.
- bei handgestoppten elektronischen Uhren mit **digitaler** Zeitanzeige die angezeigte Hundertstelsekunde zu vernachlässigen.

Ausgenommen von dieser Regelung sind handgestoppte Uhren, die unter Anwendung der FINA-Regel SW 11 zur Ermittlung der offiziellen Zeit bei den in der FINA-Regel SW 11.1 angegebenen Fällen einer fehlenden oder fehlerhaften Zeitangabe bei Verwendung einer automatischen Ziel- und Zeitmesseinrichtung heranzuziehen sind. Voraussetzung ist jedoch, dass zur Handstopppung dabei nur elektronische Uhren mit digitaler Zeitanzeige verwendet werden.

B. Ergänzend gelten für die nachfolgend aufgeführten Schwimmdisziplinen bei den Retroympics folgende Regelungen:

Für alle Wettbewerbe mit mehr als 8 Startern wird vom Beckenrand und nicht vom Startblock gestartet.

1) 200 m Mannschaft

Gewertet werden die Platzierungen der einzelnen Teilnehmer pro Lauf. Ist eine Mannschaft in einem Lauf nicht vertreten, wird sie auf den letzten Platz mit der höchst möglichen Platzziffer gesetzt. Die Platzierungen werden addiert. Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Gesamtplatzierungssumme. Haben 2 Mannschaften die gleiche Gesamtplatzierungssumme, entscheidet die Mehrheit der 1. Plätze, bei Gleichheit der 2. Plätze usw. Ergibt sich auch danach keine Entscheidung, entscheidet die bessere Platzierung im 4. Lauf.

Werden Vorläufe durchgeführt, so bestimmen die Vorlaufzeiten der einzelnen Mannschaftsmitglieder die Startreihenfolge innerhalb der Mannschaft wie folgt. Der Schnellste startet im 4. Lauf, der 2. Schnellste im 3. Lauf, der 3. Schnellste im 2. Lauf und der 4. Schnellste im 1. Lauf. Ein Auswechseln von Startern zwischen Vor- und Endlauf ist nicht gestattet.

2) 4 000 m und 1 000 m

Sofern der Wettbewerb in einem Schwimmbad ausgetragen wird und sich mehrere Teilnehmer eine Bahn teilen, haben sie in der Bahn stets rechts zu schwimmen. Zum Überholen dürfen sie links am Überholten vorbeischwimmen.

3) 200 m Hindernisschwimmen

Als Hindernis dient ein Schlauchboot in der Mitte der Bahn, das auf den ungeraden Bahnen (bei 50 m Bahnlänge auf der 1. und 3. Bahn bzw. bei 25 m Bahnlänge auf der 1., 3., 5. und 7. Bahn) zu untertauchen ist bzw. auf den geraden Bahnen (bei 50 m Bahnlänge auf der 2. und 4. Bahn bzw. bei 25 m Bahnlänge auf der 2., 4., 6. und 8. Bahn) zu überklettern ist.

C. Für die Tauchwettbewerbe gelten die nachfolgend aufgeführten Regeln:

Kopfweitsprung

Ab Aufruf hat der Teilnehmer innerhalb von 30 Sekunden vom Startblock abzuspringen. Gewertet wird die Weite des Sprunges einschließlich Gleitphase bis zum Zeitpunkt des Auftauchens des Gesichtes bzw. der ersten Schwimmbewegung (einschließlich Drehung).

Als Maßstelle gilt die Spitze des Kopfes. Jeder Teilnehmer hat 2 Versuche. Für den 1. Versuch wird die Startreihenfolge ausgelost, beim 2. Versuch wird in umgekehrter Reihenfolge der erzielten Weite des 1. Versuches gestartet.