



Member of Swiss Olympic  
Association



SWISS SWIMMING

Schweizerischer Schwimmverband  
Fédération Suisse de Natation  
Federazione Svizzera di Nuoto

## Reglement 7.3.1 (d)

# Die Regeln der FINA für Wettkämpfe im Schwimmen (RF-SW)

mit Ergänzungen, Präzisierungen  
und Kommentaren des SSCHV

**Ausgabe 2011**

**(gültig ab 01. August 2010)**



## 1. DER START

### 1.1 Freistil-, Brust-, Delfin- und Einzel-Lagen-Wettkämpfe

- 1.1.1 Bei Freistil-, Brust-, Delfin- und Einzel-Lagen-Wettkämpfen erfolgt der Start mit einem Sprung.
- 1.1.2 Auf einen lange andauernden Pfiff steigen die Schwimmer unverzüglich auf den Startblock, wo sie das Vorkommando abwarten.

*Kommentar:*

*Gemäss FINA-Regeln sollen die Schwimmer vorher durch mehrere kurze Pfliffe aufgefordert werden, sich bis auf die Schwimmbekleidung auszuziehen. Bei den meisten schweizerischen Wettkampfveranstaltungen ist diese Aufforderung sachlich nicht notwendig oder aus organisatorischen Gründen nicht machbar.*

*Werden die Schwimmer auf diese Weise zum Umziehen aufgefordert, haben sie dieser Aufforderung unverzüglich nachzukommen.*

- 1.1.3 Mit dem Vorkommando "Auf die Plätze" nehmen sie unverzüglich ihre Startstellung auf dem Startblock ein und warten unbeweglich auf das Startkommando. Dabei muss mindestens einer der beiden Füsse an der Vorderkante des Startblocks sein. Die Stellung der Hände ist unerheblich.

*Kommentar:*

*Das Vorkommando „Auf die Plätze“ wird nicht in Befehlsform ausgesprochen.*

*Verzögert ein Schwimmer den Start, insbesondere indem er demonstrativ langsam die Startposition einnimmt, gilt dies als Nichtbeachten einer Anordnung des Starters.*

- 1.1.4 Sobald alle Schwimmer unbeweglich sind, folgt das Startkommando (in der Regel Hupe oder Pfiff).

*Kommentar:*

*Das Startkommando wird nicht gegeben, wenn zu erwarten ist, dass ein Schwimmer ins Wasser fallen wird.*

*Zur Wahrung der Chancengleichheit aller Schwimmer kann es notwendig sein, den Start zwischen dem Vorkommando "Auf die Plätze" und dem Startkommando durch die langsam ausgesprochenen Worte "Bitte erstellen" abzubrechen. Auf die Worte "Bitte erstellen" ist bei Bedarf die Fehlstartleine hinunterzulassen.*

*Anschliessend wiederholt der Starter den Startvorgang, beginnend mit dem langen Pfiff vor dem Vorkommando.*

## 1.2 Rückenwettkämpfe und Lagenstaffeln

1.2.1 Bei Rückenwettkämpfen und Lagenstaffeln erfolgt der Start im Wasser.

1.2.2 Auf einen ersten lange andauernden Pfiff begeben sich die Schwimmer unverzüglich ins Wasser.

Auf den zweiten lang andauernden Pfiff stellen sie sich unverzüglich an der Stirnwand im Wasser auf, das Gesicht zur Startbrücke gerichtet und beide Hände an den Haltevorrichtungen.

*Kommentar:*

*Der Kommentar zu Ziffer 1.1.2 gilt sinngemäss.*

*Begibt sich ein Schwimmer auf den zweiten lange andauernden Pfiff nicht unverzüglich zum Start, gilt dies als Nichtbeachten einer Anordnung des Starters.*

*Es ist nicht erlaubt, sich am Bassinrand oder an der Überlauftrinne zu halten. Bei Jugendlichen, die Mühe haben, die Haltevorrichtungen zu erreichen, ist dies zu tolerieren.*

1.2.3 Mit dem Vorkommando "Auf die Plätze" nehmen sie unverzüglich die Startstellung ein und warten unbeweglich auf das Startkommando.

Es ist verboten, in oder auf der Abflusstrinne zu stehen oder die Zehen über den Rand der Abflusstrinne zu beugen, und zwar auch dann, wenn sich diese unter der Wasseroberfläche befindet.

*Kommentar:*

*Der Kommentar zu Ziffer 1.1.3 gilt sinngemäss.*

1.2.4 Sobald alle Schwimmer entsprechend Ziffer 1.2.3 in Startstellung und unbeweglich sind, folgt das Startkommando (in der Regel Hupe oder Pfiff). Die Hände dürfen die Handgriffe erst verlassen, nachdem das Startkommando gegeben wurde.

*Kommentar:*

*Der Kommentar zu Ziffer 1.1.4 gilt sinngemäss. Der Starter wiederholt den Startvorgang, beginnend mit dem langen Pfiff vor dem Vorkommando; die Schwimmer müssen das Wasser nicht verlassen.*

## 1.3 Frühstart

Ein gegebenes Startkommando ist in jedem Fall gültig. Die Fehlstartleine darf nicht hinuntergelassen werden, und das Rennen ist laufen zu lassen, auch wenn ein oder mehrere Schwimmer sich vor dem Startkommando in der Startstellung bewegt haben sollten.

## 1.4 Ungültiger Start

Im Falle eines Fehlers der Zeitmessanlage oder eines Richters sowie bei besonderen Umständen (wie beispielsweise Pfiffe oder Hupen aus dem Publikum) kann der Start als ungültig erklärt werden.

In solchen Fällen pfeift der den Start überwachende Richter bzw. wiederholt der Starter das Startkommando mehrmals nacheinander in rascher Folge, und es wird die Fehlstartleine hinuntergelassen.

## 1.5 Verstöße von Schwimmern

1.5.1 Ein Schwimmer verstösst gegen die Regeln, wenn er:

- a. den Anordnungen des Starters nicht unverzüglich Folge leistet;
- b. auf andere Art den Start verzögert;
- c. vor dem Startkommando ins Wasser fällt;
- d. sich unmittelbar vor dem Startkommando bewegt;
- e. vor dem Startkommando startet.

Hat der Starter beim Verstoss eines Schwimmers gegen die Regeln das Startkommando noch nicht gegeben, wird der betreffende Schwimmer nicht mehr zum Start zugelassen, und zwar auch nicht ausser Konkurrenz.

1.5.2 Im Becken, in dem die Wettkämpfe ausgetragen werden, darf sich ein Schwimmer nicht ins Wasser begeben, ausser:

- a. das Becken sei zwischen zwei Wettkampfab schnitten oder in einer anderen Pause für das freie Schwimmen freigegeben worden, oder
- b. mit Erlaubnis des Schiedsrichters oder des Starters.

Zu widerhandlung gilt als Nichtbeachten einer Anordnung.

1.5.3 Begibt sich ein Schwimmer unerlaubterweise während eines Rennens ins Wasser, d.h. bevor alle Schwimmer angeschlagen haben, gilt dies als Unsportlichkeit.

## 2. FREISTIL

2.0.1 Freistil bedeutet, dass in einem so bezeichneten Wettkampf der Schwimmer in jeder beliebigen Schwimmart schwimmen kann.

In einer Lagenstaffel oder bei einem Einzel-Lagen-Wettkampf ist auf der Freistilstrecke jede andere Schwimmart erlaubt ausser Rücken, Brust oder Delfin.

2.0.2 Ein Teil des Körpers muss dauernd die Wasseroberfläche durchbrechen, ausser nach dem Start und nach jeder Wende, wo es dem Schwimmer erlaubt ist, bis längstens 15 m nach der Wand vollständig unter Wasser zu sein. Bei der 15 m-Marke muss der Kopf des Schwimmers die Wasseroberfläche durchbrochen haben.

2.0.3 Beim Wenden und beim Zielanschlag kann der Schwimmer die Wand mit jedem beliebigen Teil seines Körpers berühren. Ein Anschlag mit der Hand ist nicht vorgeschrieben.

## 3. RÜCKEN (FREISTIL IN RÜCKENLAGE)

3.0.1 Nach dem Startkommando und nach den Wenden muss der Schwimmer in Rückenlage abstossen und ständig auf dem Rücken schwimmen, ausser beim Ausführen einer Wende nach Ziffer 3.0.3.

Die normale Rückenlage erlaubt eine Rollbewegung des Körpers bis zu 90° gegenüber der Horizontalen. Die Stellung des Kopfes ist nicht massgebend.

*Kommentar:*

*Die Schultern müssen nicht parallel zur Wasseroberfläche sein. Erst Rollbewegungen von 90° und mehr über die Horizontale sind nicht erlaubt.*

3.0.2 Ein Teil des Körpers muss dauernd die Wasseroberfläche durchbrechen, ausser nach dem Start, während einer Wende und nach jeder Wende, wo es erlaubt ist, bis längstens 15 m nach der Wand vollständig unter Wasser zu sein. Bei der 15 m-Marke muss der Kopf des Schwimmers die Wasseroberfläche durchbrochen haben.

*Kommentar:*

*Die FINA-Regeln verlangen nicht, dass Rückencrawl geschwommen wird.*

*Nach Start und Wende ist es üblich, dass Delfinbeinschläge in Rückenlage angewendet werden.*

3.0.3 **Beim Wenden** muss die Wand mit irgendeinem Körperteil berührt werden.

**Zum Ausführen der Wende** dürfen die Schultern über die Vertikale hinaus in die Brustlage gedreht werden, worauf ein **kontinuierlicher** einfacher oder ein **kontinuierlicher** doppelter Armzug ausgeführt werden **darf**, der die Wendebewegung auslöst.

Der Schwimmer muss in die Rückenlage zurückgekehrt sein, bevor die Füsse die Wand verlassen haben.

3.0.4 Beim Zielanschlag muss der Schwimmer die Wand auf der eigenen Bahn in Rückenlage berühren. Dabei darf der Körper vollständig unter Wasser sein.

## 4. BRUST

4.0.1 Ab Beginn des ersten Armzuges nach Start und Wenden muss der Körper in Brustlage gehalten werden.

Das Drehen in die Rückenlage ist zu keiner Zeit erlaubt.

**Beim Start und während des ganzen Rennens** muss der Bewegungszyklus aus jeweils einem Armzug und einem Beinschlag, in dieser Reihenfolge, bestehen.

*Kommentar:*

*Seitliches Abstossen mit anschliessendem Drehen während der Gleitphase in die verlangte Brustlage ist zulässig, nicht jedoch Abstossen in Rückenlage.*

4.0.2 Alle Bewegungen der Arme müssen gleichzeitig in derselben horizontalen Ebene ohne Wechselbewegung erfolgen.

4.0.3 Die Hände müssen miteinander auf, unter oder über der Wasseroberfläche von der Brust nach vorne geführt werden. Dabei müssen die Ellbogen stets unter Wasser sein, ausser beim letzten Armzug zum Anschlag an der Wende, während der Wende und beim letzten Armzug zum Zielanschlag.

Die Hände müssen an oder unter der Wasseroberfläche nach hinten gebracht werden. Dabei dürfen sie nicht weiter nach hinten geführt werden als bis zu den Hüftgelenken.

4.0.4 Alle Bewegungen der Beine müssen gleichzeitig in der gleichen horizontalen Ebene ohne Wechselbewegung erfolgen.

**Beim Beinschlag müssen die Füsse während des Vortriebs auswärts gedreht sein.** Bewegungen in der Art des Wechselbeinschlages oder des Delfinbeinschlages sind nicht erlaubt.

Die Füsse dürfen die Wasseroberfläche durchbrechen, vorausgesetzt, dass die Abwärtsbewegung nicht in der Form eines Delfinbeinschlages fortgesetzt wird.

4.0.5 Beim Wenden und am Ziel hat der Anschlag mit beiden Händen gleichzeitig zu erfolgen, und zwar entweder an, über oder unter der Wasseroberfläche.

*Kommentar:*

*Bei der Ausführung der Wende und am Ziel dürfen die Hände die Wand auf unterschiedlicher Höhe berühren.*

4.0.6 Während eines jeden vollständigen Bewegungszyklus muss der Schwimmer mindestens einmal mit einem Teil des Kopfes die Wasseroberfläche vollständig durchbrochen haben.

*Kommentar:*

*Der Kopf muss echt aus dem Wasser kommen. Es genügt nicht, wenn er wohl höher als die mittlere Wasseroberfläche ist, aber von Wellen überflutet wird.*

4.0.7 In Abweichung von Ziffer 4.0.6 darf der Schwimmer nach dem Start und nach den Wenden, bevor er an die Wasseroberfläche zurückkehrt, einen vollständigen Bewegungszyklus unter Wasser ausführen, ohne mit dem Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen zu haben.

Während dieses Bewegungszyklus darf er, unter Wasser oder an der Wasseroberfläche,

- a. in Abweichung von Ziffer 4.0.3 Absatz 2 einen Armzug mit Streckung der Arme nach hinten bis zu den Beinen ausführen,
- b. in Abweichung von Ziffer 4.0.4 Absatz 2 **während oder am Schluss des kontinuierlich ausgeführten Armzugs, aber vor Beginn des Brustbeinschlags**, einen einzigen Delfinbeinschlag ausführen.

Der Kopf des Schwimmers muss beim zweiten Bewegungszyklus nach dem Start und nach den Wenden die Wasseroberfläche während der Rückwärtsbewegung der Arme vollständig durchbrochen haben, und dies bevor die Hände nach innen gedreht und wieder nach vorne gebracht werden.

## 5. DELFIN

5.0.1 Ab Beginn des ersten Armzuges nach Start und Wenden muss der Körper an der Wasseroberfläche in Brustlage gehalten werden.

Das Drehen in die Rückenlage ist zu keiner Zeit erlaubt.

*Kommentar:*

*Der Kommentar zu Ziffer 4.0.1 gilt sinngemäss.*

5.0.2 Beide Arme müssen gleichzeitig über dem Wasser oder **sichtbar an der Wasseroberfläche** nach vorne geführt werden; sie müssen gleichzeitig nach hinten gebracht werden.

*Kommentar:*

*Diese Regel gilt auch für die Armbewegung vor dem Anschlag. Die besonders bei Jugendlichen und schwächeren Schwimmern vorkommenden Ausgleichsbewegungen der Arme sind höchstens bis Schulterbreite zu tolerieren, und auch nur dann, wenn sie nicht der Vorwärtsbewegung dienen (keine Rückwärtsbewegung).*

5.0.3 Alle Auf- und Abwärtsbewegungen der Füsse müssen gleichzeitig ausgeführt werden. Dabei ist es nicht nötig, dass die Beine und/oder die Füsse in derselben horizontalen Ebene sind; Wechselschlagbewegungen (Crawl) und Brustbeinschläge sind nicht erlaubt.

5.0.4 Beim Wenden und am Ziel hat der Anschlag mit beiden Händen gleichzeitig zu erfolgen, und zwar entweder an, über oder unter der Wasseroberfläche.

*Kommentar:*

*Bei der Ausführung der Wende und am Ziel dürfen die Hände die Wand auf unterschiedlicher Höhe berühren.*

5.0.5 Nach Start und Wenden darf der Schwimmer einen oder mehrere Beinschläge, aber nur einen Armzug ausführen, um die Wasseroberfläche zu erreichen.

Es ist erlaubt, bis längstens 15 m nach der Wand vollständig unter Wasser zu sein. Bei der 15 m-Marke muss der Kopf des Schwimmers die Wasseroberfläche durchbrochen haben.

Unterwasserdelfinbeinschläge in Seitenlage sind nach Start und Wende erlaubt.

*Kommentar:*

*Nach Start und Wenden sind beliebig viele Beinschläge gestattet. Die Arme dürfen aber nie unter Wasser nach vorne gebracht werden. Es ist gleichgültig, ob sie beim Gleiten am Körper nach hinten anliegen oder ob sie nach vorne ausgestreckt sind.*

## 6. LAGEN

6.0.1 Bei einem Einzel-Lagen-Wettkampf muss der Schwimmer die vier Schwimmarten in der folgenden Reihenfolge zurücklegen:

Delfin ⇔ Rücken ⇔ Brust ⇔ Freistil

6.0.2 Bei einer Lagenstaffel müssen die Schwimmer die vier Schwimmarten in der folgenden Reihenfolge zurücklegen:

Rücken ⇔ Brust ⇔ Delfin ⇔ Freistil

6.0.3 Jeder Abschnitt erstreckt sich über einen Viertel der Gesamtdistanz und muss nach den Regeln für die jeweilige Schwimmart geschwommen und beendet werden.

*Kommentar:*

*Dies bedeutet, dass am Ende der Rückenstrecke in Rückenlage angeschlagen werden muss.*

## 7. WEITERE, DAS RENNEN BETREFFENDE REGELN

### 7.1 Unerlaubte Mittel

- 7.1.1 Während eines Rennens darf ein Schwimmer keine Hilfsmittel gebrauchen, welche seine Geschwindigkeit, Wasserlage oder Ausdauer beeinflussen (Handschuhe, Flossen und anderes).
- 7.1.2 Schwimmbrillen, Badekappen und Nasenklammern dürfen getragen werden.
- 7.1.3 Die Verwendung jeglicher Art von Bandagen oder Tapes ist untersagt. Der Schiedsrichter kann bei offensichtlichen Fällen oder basierend auf einem aktuellen Arztzeugnis medizinisch begründete **Stabilisations- oder Fixationsverbände** zulassen, sofern dem Schwimmer dadurch keine Vorteile erwachsen, **nicht aber sogenannte "funktionelle" Tapes**.

### 7.2 Coaching und Schrittmachen

- 7.2.1 Während des Rennens dürfen den Schwimmern keine Instruktionen erteilt werden (Coaching).

*Kommentar:*

*Wird ein Schwimmer innerhalb der eigentlichen Wettkampfanlage, welche für die Startenden und das Wettkampfericht reserviert und in der Regel durch eine Abschränkung abgetrennt ist, etwas zugerufen, werden ihm Zeichen oder Zeiten übermittelt, wird er angefeuert oder sonst wie seine Leistung von aussen beeinflusst, gilt dies als Erteilen von Instruktionen.*

*Nicht als Coaching gelten:*

- a. das Anfeuern und das Geben von Zeichen aus den Teilen der Badeanlage, die den Zuschauern und den nicht eingesetzten Schwimmern zur Verfügung stehen. Fehlt eine Abschränkung, gilt als eigentliche Wettkampfanlage, vorbehaltlich einer Präzisierung durch den Schiedsrichter, ein Bereich von ca. 5 m um das Wettkampfbecken;
- b. das Anzeigen der durch den Schwimmer noch zurückzulegenden Strecke bei Wettkämpfen über 800 m oder 1500 m (vergl. Regl. 7.3.2 / Aufgaben der Wenderichter auf der Wende-seite).
- 7.2.2 Schrittmachen ist nicht erlaubt. Es darf auch keine Apparatur oder eine andere Einrichtung verwendet werden, um diese Wirkung zu erzielen.

*Kommentar:*

*Unter Schrittmachen ist ebenfalls das Marschieren längs des Beckens und das dauernde oder nur zeitweilige Mitschwimmen eines nicht für den gleichen Wettkampf eingeschriebenen und im gleichen Rennen eingeteilten Schwimmers auf einer sonst freien Bahn zu verstehen.*

### 7.3 Behindern, Verlassen des Schwimmbeckens

- 7.3.1 Ein Schwimmer muss sein Rennen in derselben Bahn schwimmen und beenden, in der er es begonnen hat.
- 7.3.2 Er darf einen anderen Schwimmer während des Rennens nicht behindern oder stören.
- 7.3.3 Schwimmer dürfen bei Einzelwettkämpfen und als Schlusschwimmer einer Staffel ihre Bahn erst verlassen, nachdem alle Schwimmer des betreffenden Laufs angeschlagen haben, ausser wenn dies der Schiedsrichter oder ein anderer Richter anordnet.

- 7.3.4 Schwimmer, die bei Staffeln ihre Teilstrecke beendet haben, nicht aber der Schlusschwimmer, müssen das Wettkampfbecken unverzüglich derart verlassen, dass Schwimmer auf anderen Bahnen nicht gestört werden; ein Verbleib im Zielbereich der eigenen oder anderer Bahnen ist nicht erlaubt, ausser wenn dies der Schiedsrichter oder ein anderer Richter anordnet.

### 7.4 Stehen, Gehen und Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine

- 7.4.1 Stehen auf dem Bassinboden ist nicht erlaubt, ausser während des Freistilrennens oder während der Freistilstrecke eines Lagenwettkampfes, wobei es jedoch untersagt ist, vom Bassinboden abzustossen oder auf dem Bassinboden zu gehen.
- 7.4.2 Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine ist nicht erlaubt.

### 7.5 Schwimmanzüge

- 7.5.1. Schwimmanzüge dürfen aus einem oder zwei Teilen bestehen, nur bis zu den Knien reichen und:
- für Männer nicht oberhalb des Bauchnabels enden;
  - für Frauen weder den Nacken noch die Schultern bedecken.

Reissverschlüsse und andere (ähnliche) Schliesssysteme sind nicht erlaubt.

Für Wettkämpfe in offenen Gewässern gelten erleichterte Bestimmungen. So:

- dürfen die Schwimmanzüge bis zu den Knöcheln reichen;
  - gelten für Männer die gleichen Bestimmungen wie für Frauen.
- 7.5.2. Es darf während des Rennens nur ein Schwimmanzug getragen werden. Es ist nicht erlaubt, zwei oder mehr Schwimmanzüge übereinander zu tragen. Schwimmanzüge mit **eingenähten** Slips oder Innenhosen, wie sie beispielsweise von Wasserballern verwendet werden, gelten als zwei Anzüge.
- 7.5.3. Schwimmanzüge dürfen Anstandsregeln nicht verletzen und müssen aus undurchsichtigem, durchlässigem **Gewirk oder Gewebe** ("Textile materials" gemäss FINA) beschaffen sein.

*Hinweise:*

*An Wettkampferveranstaltungen in der Schweiz sind alle Schwimmanzüge zugelassen, die zweifelsfrei den Anforderungen der Ziffern 7.5.1 bis 7.5.3 genügen, auch wenn sie kein offizielles Zulassungsetikett der FINA aufweisen.*

*An Wettkampferveranstaltungen von nationalen Verbänden können strengere Vorschriften gelten.*

*An Wettkampferveranstaltungen der FINA, der LEN und/oder anderer Internationaler Organisationen gelten strengere Vorschriften. Insbesondere müssen die Schwimmanzüge auf der aktuellen Liste der von der FINA geprüften zugelassenen Modelle aufgeführt sein (→ <http://www.fina.org>).*

*Gleiches gilt für Zeiten, die als Qualifikation für eine Wettkampferveranstaltung der FINA, der LEN und/oder anderer Internationaler Organisationen oder als deren Rekorde anerkannt werden sollen. An solchen Wettkämpfen muss ein von der FINA geprüfter und zugelassener Schwimmanzug getragen werden. Als Beweis, dass ein von der FINA homologierter Schwimmanzug getragen wurde, kann der Schwimmer zum Voraus ein offizielles Formular ausfüllen und die Richtigkeit vom Startordner bestätigen lassen. Das Formular verbleibt beim Schwimmer, damit er es auf Verlangen eines zuständigen Funktionärs vorweisen kann.*

## 7.6 Besondere Bestimmungen für Masters-Wettkämpfe

- 7.6.1 Beim Start dürfen Masters, statt vom Startblock ins Wasser zu springen, auch neben dem Startblock durch Startsprung oder im Wasser durch Abstossen von der Wand starten.
- 7.6.2 Bei Delfinwettkämpfen sind Bewegungszyklen, bestehend aus je einem Delfinarmzug und einem Brustbeinschlag, in dieser Reihenfolge, erlaubt.  
Nach dem Start und nach der Wende ist ein einziger Brustbeinschlag vor dem ersten Armzug erlaubt.  
Vor jeder Wende und vor dem Zielanschlag ist ein einziger Brustbeinschlag mit nach vorne gestreckten Armen erlaubt.

## 7.7 Besondere Bestimmungen für Behinderte

- 7.7.1 Behinderte, die an Schwimmwettkämpfen unter der Kontrolle des SSCHV teilnehmen, werden nicht disqualifiziert, wenn es dem Behinderten wegen seiner Behinderung nicht möglich ist, die Regeln dem Buchstaben nach einzuhalten. Gestützt auf diese Regelung darf sich aber für den behinderten Schwimmer kein Vorteil ergeben gegenüber einem nicht behinderten Schwimmer, bei welchem die Regeln angewendet werden.
- 7.7.2 Beim Start dürfen Behinderte, statt vom Startblock ins Wasser zu springen, auch neben dem Startblock durch Startsprung oder im Wasser durch Abstossen von der Wand starten.

## 8. WEITERE, DIE STAFFELN BETREFFENDE REGELN

- 8.0.1 Jede Staffel besteht aus so vielen Schwimmern, wie Teilstrecken ausgeschrieben sind. Jeder Schwimmer darf in seiner Staffel nur einmal starten.  
Startet ein Verein in einem Wettkampf mit mehreren Staffeln, müssen so viele Schwimmer eingesetzt werden, wie es sich aus der Anzahl der durch diesen Verein zu schwimmenden Teilstrecken ergibt.  
Es ist erlaubt, eine Staffel bei den Vorläufen und bei den Endläufen in anderer Besetzung zu schwimmen.
- 8.0.2 Die Namen der in einer Staffel mitwirkenden Schwimmer und die Reihenfolge, in der sie starten, müssen spätestens zu dem in der Ausschreibung genannten Zeitpunkt dem Schiedsrichter schriftlich bekanntgegeben werden. Ist in der Ausschreibung nichts festgelegt, legt der Schiedsrichter den Zeitpunkt an der Mannschaftsführersitzung fest.  
Der Einsatz eines nicht gemeldeten Schwimmers anstelle eines gemeldeten (Umbesetzung) oder die Änderung der gemeldeten Reihenfolge (Umstellung) wird vom Schiedsrichter nur in begründeten Ausnahmefällen bewilligt.
- 8.0.3 Die Ablösungen haben auf der gleichen Bahn zu erfolgen. Die Verwendung von mehreren Bahnen für die gleiche Staffel ist nicht gestattet.
- 8.0.4 Bei Staffeln darf ein Schwimmer mit den Füßen den Startblock (bzw. bei Rückenstaffeln die Wand) nicht verlassen haben, bevor sein ankommender Partner die Wand berührt hat.
- 8.0.5 Es ist nicht erlaubt, dass ein anderes Staffelmittglied als der für die betreffende Teilstrecke bezeichnete Schwimmer ins Wasser springt, bevor alle am betreffenden Lauf teilnehmenden Mannschaften ihr Rennen beendet haben.

## 9. MASSNAHMEN BEI VERSTÖSSEN GEGEN DIE REGELN

- 9.0.1 Jeder Schwimmer, der gegen die Regeln verstösst, wird disqualifiziert.
- 9.0.2 Jeder Schwimmer, der absichtlich gegen die Regeln verstösst, begeht eine Unsportlichkeit.
- 9.0.3 Jeder Schwimmer oder Betreuer, der mündliche oder schriftliche Anordnungen des Schiedsrichters oder eines anderen Richters nicht unverzüglich befolgt, wird verwahrt.  
Wenn ein verwahrter Schwimmer oder Betreuer an der gleichen Wettkampfveranstaltung erneut eine Anordnung nicht beachtet, begeht er eine Unsportlichkeit.
- 9.0.4 Jeder Schwimmer, der eine Unsportlichkeit begeht, darf das nächste Mal, wenn er bei einem Einzelwettkampf starten sollte, nicht starten, und zwar auch nicht ausser Konkurrenz.  
Jeder Betreuer, der eine Unsportlichkeit begeht, verliert seine Sonderrechte als Betreuer.
- 9.0.5 Wer gegen Richter reklamiert, Richter oder Dritte beschimpft oder sich sonst wie ungebührlich verhält, begeht eine grobe Unsportlichkeit. Zusätzlich zu den Massnahmen nach den Ziffern 9.0.3 bzw. 9.0.4 wird die betreffende Person auf dem Schiedsrichterrapport aufgeführt, damit die zuständige Stelle allfällige Massnahmen anordnen kann.  
Der Schiedsrichter kann dem Hausherrn der Badeanlage beantragen, Personen, die sich grob unsportlich verhalten, den Zugang zur Anlage zu beschränken oder zu verbieten.
- 9.0.6 War der Verstoss eines Schwimmers gegen Regeln die Folge eines Fehlers des Schiedsrichters oder eines anderen Richters, oder war er die Folge eines technischen Fehlers, so kann der Schiedsrichter den Schwimmer entlasten.  
Der Schiedsrichter kann den Schwimmer auch dann entlasten, wenn nach dem Verstoss des Schwimmers gegen die Regeln der Schiedsrichter oder ein anderer Richter einen Fehler begangen hat.
- 9.0.7 Wenn in einem Vorlauf einem Schwimmer die Erfolgschance genommen wird, kann ihm der Schiedsrichter gestatten, in einem der folgenden Läufe des gleichen Wettkampfs oder allein erneut zu schwimmen; in einem solchen Fall ist die zuerst geschwommene Zeit ungültig.  
Wird einem Schwimmer die Erfolgschance im Endlauf oder im schnellsten Lauf bei Klassierung nach Zeit genommen, kann der Schiedsrichter die Wiederholung dieses Laufs anordnen.

\*\*\*\*\*

Der vorliegende Text entspricht den diesbezüglichen Bestimmungen des FINA-Reglements. Einzelne Bestimmungen wurden allerdings, gestützt auf Artikel 1.2 AWB, präzisiert oder an die schweizerischen Verhältnisse angepasst.

Ittigen, 1. August 2010

Swiss Swimming:

Die Direktorin Schwimmen:  
Jeannine Pilloud

Der Chef «Wettkampfbetrieb»:  
Hans Ulrich Schweizer