

## SpeedLifeSaving Cup

Regeln, Standards und Verfahren für den SpeedLifeSaving Cup 2026 (AK 13/14 bis oAK)

### INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung .....	2
1.1    Geschichte.....	2
1.2    Allgemeines.....	2
2. Wettkampfdisziplinen.....	3
2.1    25 m Freistil/ 25 m freestyle (AK 13/14).....	3
2.2    50 m Freistil/ 50 m freestyle (AK 15/16 – oAK).....	3
2.3    25 m Retten einer Puppe (25 m Manikin Carry) (AK 13/14 - oAK).....	3
2.4    25 m Retten einer Puppe mit Flossen (25 m Manikin Carry with Fins) (AK 13/14) .....	3
2.5    50 m Retten einer Puppe mit Flossen (50 m Manikin Carry with Fins) (AK 15/16 - oAK).....	4
2.6    50 m Hindernisschwimmen (50 m Obstacle Swim) (AK 13/14) .....	4
2.7    100 m Hindernisschwimmen (100 m Obstacle Swim) (AK 15/16 - oAK).....	4
2.8    100 m Super Lifesaver (13 Jahre – oAK).....	5
2.9    50 m Lifesaver (AK 13/14 – oAK) (50 m Manikin Tow with Fins) .....	6
2.10   50 m kombinierte Rettungsübung (50 m Rescue Medley) (13 Jahre – oAK) .....	7
3. Team Event.....	8
3.1    Line Throw (AK 13/14 – oAK ) .....	8
3.2    4 x 25 m Gurtretterstaffel (4 x 25 m Medley Relay AK 13/14 – oAK ).....	9
4. Anlage 1: DISQUALIFICATION CODES FOR POOL EVENTS .....	11
4. Anlage 2: DISQUALIFIKATIONS CODE-NUMMER UND DISQUALIFIKATIONS-GRÜNDE.....	16

## 1. Einführung

### 1.1 Geschichte

Die Idee zu **SpeedLifeSaving** entstand während der Abschlussparty des Deutschland-Cups 2011. Damals erzählte Pascal Stöckli seinem Kollegen Manuel Zöllig, dass er gerne einmal an einem Rettungssport-Wettbewerb in einem 25-Meter-Becken teilnehmen würde – mit Disziplinen, die den klassischen 50-Meter-Wettkämpfen möglichst nahekommen. Da ein solcher Wettbewerb jedoch nicht existierte, beschlossen die beiden Weltrekordhalter im Line Throw kurzerhand, gemeinsam einen eigenen Wettbewerb zu organisieren und nannten ihn **SpeedLifeSaving**.

### 1.2 Allgemeines

Das Grundprinzip von **SpeedLifeSaving** ist einfach: Die offiziellen ILS-Pooldisziplinen, die ursprünglich für ein 50-Meter-Becken entwickelt wurden, werden auf die Hälfte reduziert und in einem 25-Meter-Becken ausgetragen. Einige Regeln wurden dafür angepasst, dennoch sind alle Disziplinen im Kontext des aktuellen **ILS-Rulebook** durchzuführen. In Anlage 1 finden sich die Disqualification Codes for Pool Events (Stand: 1. September 2025), die auch für diesen Wettkampf gelten.

Das vorliegende Regelwerk wurde für ausgewählte SpeedLifeSaving-Disziplinen aktualisiert. Je nach Austragungsort können zusätzliche Anpassungen notwendig sein, die in der Kampfrichter- und Mannschaftsführerbesprechung bekanntgegeben werden. Dies betrifft beispielsweise die Positionen der Puppen auf dem Beckenboden, die aufgrund baulicher Gegebenheiten bereits bei 10 m statt bei 12,5 m ab Beckenwand liegen können. Zudem wurde im Rahmen dieses Regelwerks bewusst festgelegt, dass die 10-Meter-Markierung für Flossendisziplinen bestehen bleibt und nicht auf 12,5 Meter erweitert wird. Für Kopfsprünge vom Startblock oder Beckenrand muss die Wassertiefe mindestens 1,80 m betragen. Bei einer geringeren Wassertiefe muss der Start bzw. Wechsel im Wasser erfolgen.

Teilnehmende der AK offen entscheiden vor Wettkampfbeginn, ob sie – sofern die Voraussetzungen erfüllt sind – in der Wertung der AK ab 40 starten möchten. Eine Doppelwertung ist ausgeschlossen.

Rettungssportler, welche die Disziplinen 100 m Super Lifesaver sowie 50 m kombinierte Rettungsübung schwimmen, müssen am Tag des SpeedLifeSaving Cups mindestens 13 Jahre alt sein.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet.

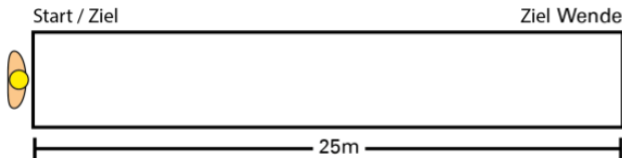
Eine deutschsprachige Übersetzung des internationalen Regelwerks 2025, erstellt von Andreas Taschner, ist auf [www.rettungssport.com](http://www.rettungssport.com) verfügbar. Der Pool-Teil befindet sich in Section 3.

Dieses Regelwerk darf für den 4. SpeedLifeSaving Cup von Charlottenburg-Wilmersdorf vervielfältigt und im Rahmen der Veranstaltung genutzt werden. Jede Änderung, Ergänzung oder Weiterentwicklung im Zusammenhang mit SpeedLifeSaving Cups ist vorab den Autoren Andreas Andexer und Andrea Opitz mitzuteilen.

## 2. Wettkampfdisziplinen

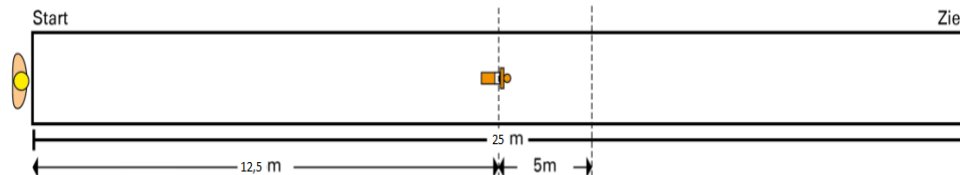
### 2.1 25 m Freistil/ 25 m freestyle (AK 13/14)

### 2.2 50 m Freistil/ 50 m freestyle (AK 15/16 – oAK)



Nach dem Startsignal legt der Rettungssportler 25 m / 50 m in Freistil zurück und schlägt im Ziel an der Beckenwand an.

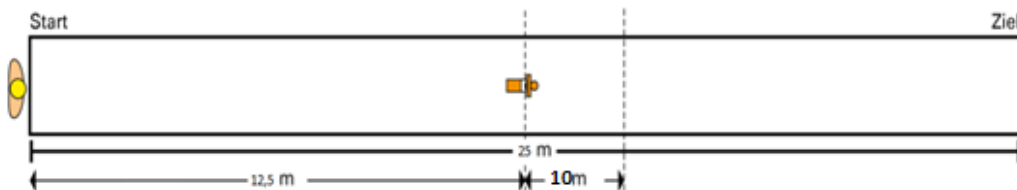
### 2.3 25 m Retten einer Puppe (25 m Manikin Carry) (AK 13/14 - oAK)



*25 m Retten einer Puppe: 12,5 m Freistil, Puppenaufnahme und 12,5 m Schleppen der Puppe*

Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 12,5 m Freistil. Er muss auftauchen, bevor er zur Puppenaufnahme abtauchen darf. Er nimmt die Puppe auf, taucht mit ihr innerhalb des 5-m-Aufnahmebereiches auf (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) und schleppt diese die verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel. Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden.

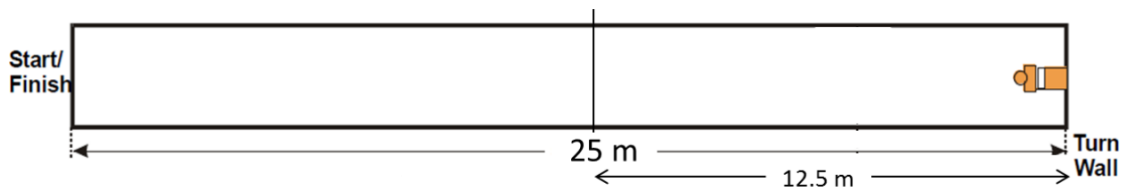
### 2.4 25 m Retten einer Puppe mit Flossen (25 m Manikin Carry with Fins) (AK 13/14)



*25 m Retten einer Puppe mit Flossen: 12,5 m Flossenschwimmen, Puppenaufnahme und 12,5 m Schleppen der Puppe mit Flossen*

Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 12,5 m Freistil mit Flossen, nimmt die Puppe auf, taucht mit ihr innerhalb des 10-m-Aufnahmebereiches auf (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) und schleppt diese die verbleibende Strecke regelkonform bis zum Ziel. Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden.

## 2.5 50 m Retten einer Puppe mit Flossen (50 m Manikin Carry with Fins) (AK 15/16 - oAK)



*50 m Retten einer Puppe mit Flossen: 25 m Flossenschwimmen, Puppenaufnahme und 25 m Schleppen der Puppe mit Flossen*

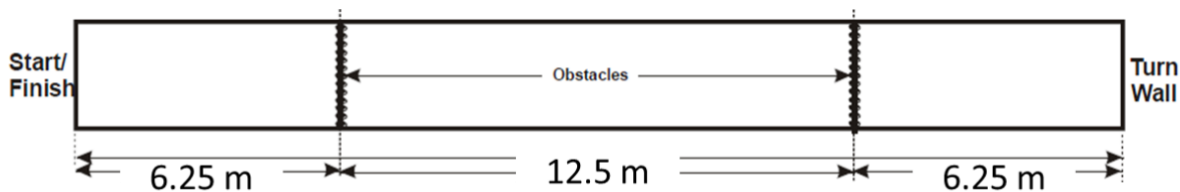
Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 25 m Freistil mit Flossen, nimmt die Puppe auf, taucht mit ihr innerhalb des 10-m-Aufnahmebereiches auf (der Kopf der Puppe dient als Orientierung) und schleppt diese die verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel.

Beim Anschlag muss die Puppe regelkonform gehalten werden. Die Puppenaufnahme gilt als Wende.

Wird die Puppe von einem Helfer senkrecht mit dem Gesicht zur Beckenwand gehalten, gilt die Übernahme der Puppe als Wende. Der Helfer darf der Puppe keinen Impuls in Richtung des Rettungssportlers bzw. des Ziels geben.

## 2.6 50 m Hindernisschwimmen (50 m Obstacle Swim) (AK 13/14)

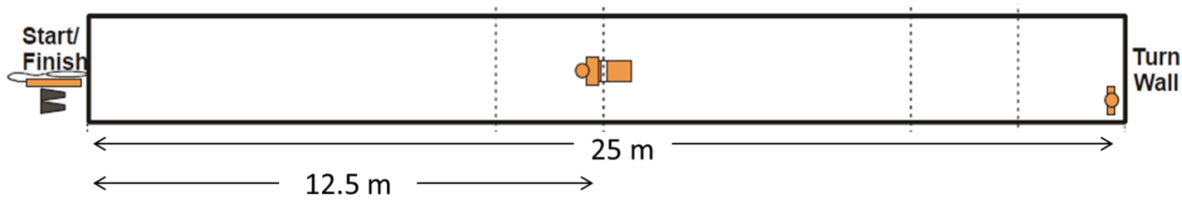
## 2.7 100 m Hindernisschwimmen (100 m Obstacle Swim) (AK 15/16 - oAK)



Nach dem Startsignal legt der Rettungssportler die vorgeschriebene Strecke in Freistil zurück und untertaucht die Hindernisse. Er muss dabei, jeweils auf der 12,5 m Strecke zwischen den Hindernissen, mindestens einmal mit dem Kopf die Wasseroberfläche durchbrechen. Die 6,25 m Strecke darf getaucht werden.

Beim Untertauchen des Hindernisses ist ein Abstoßen vom Beckenboden erlaubt. Überschwimmt der Rettungssportler ein Hindernis, schwimmt er jedoch über oder unter dem Hindernis wieder zurück und untertaucht es dann, kann er die Wettkampfdisziplin ohne Ahndung eines Verstoßes fortsetzen.

## 2.8 100 m Super Lifesaver (13 Jahre – oAK)



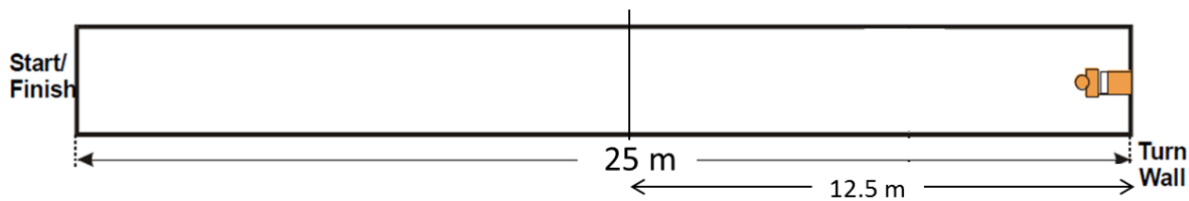
*37,5 m Freistil, Puppenaufnahme, 12,5 m Schleppen der Puppe, Anlegen von Flossen und Gurtretter, 25 m Flossenschwimmen mit Gurtretter, Puppenübernahme, 25 m Ziehen der Puppe mit Flossen und Gurtretter*

Vor dem Start legt der Rettungssportler innerhalb seiner Bahn Flossen und Gurtretter neben dem Startblock bereit. Die zweite Puppe wird vor dem Start und beim Anschlag des Rettungssportlers bei der 75-m-Wende von einem Helfer senkrecht mit dem Gesicht zur Beckenwand in der natürlichen Auftriebsposition festgehalten. Während des Anschwimmens darf die Position der Puppe innerhalb der Bahn verändert werden. Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 37,5 m Freistil, nimmt die Puppe auf und taucht mit ihr innerhalb des 5-m-Aufnahmebereiches auf (der Kopf der Puppe dient als Orientierung). Anschließend schleppt er die Puppe regelgerecht bis zur Wende. Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden. Nach dem Anschlag lässt der Rettungssportler die Puppe los, zieht sich im Wasser seine Flossen an und legt den Gurt des Gurtretters über eine Schulter oder beide Schultern an. Anschließend schwimmt er 25 m Freistil mit Flossen und Gurtretter. Hierbei darf die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper verkürzt sein; es muss ein ständiger Kontakt zum Gurtretter bestehen.

Bei der Wende muss der Rettungssportler zuerst an der Beckenwand anschlagen, bevor er die Puppe berührt. Ein versehentliches Berühren der Puppe vor dem Anschlag an der Beckenwand wird nicht geahndet. Der Helfer muss die Puppe zwischen dem Anschlag des Rettungssportlers an der Beckenwand und seiner absichtlichen Kontaktaufnahme zur Puppe loslassen. Er darf der Puppe dabei nicht einen Impuls in Richtung des Rettungssportlers bzw. des Ziels geben.

Der Rettungssportler legt den Auftriebskörper des Gurtretters unterhalb beider Armstümpfe um die Puppe und klinkt den Gurtretter innerhalb eines 10-m-Aufnahmebereiches ein (der Kopf der Puppe dient als Orientierung). Das heißt: Die Puppe muss innerhalb des 10-m-Aufnahmebereiches vollständig im Gurtretter gesichert werden. Außerhalb des Aufnahmebereichs muss die Puppe so im Gurtretter positioniert sein, dass sich deren Mund oder Nase oberhalb der Wasserlinie befinden. Ein Verrutschen des Gurtretters über einen Armstumpf oder ein Nachsichern, um den Verlust der Puppe zu verhindern, wird nicht geahndet.

## 2.9 50 m Lifesaver (AK 13/14 – oAK) (50 m Manikin Tow with Fins)



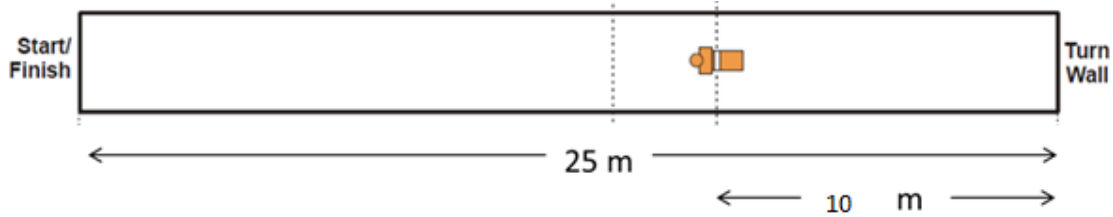
*50 m Retten einer Puppe mit Flossen und Gurtretter: 25 m Flossenschwimmen mit Gurtretter, Puppenübernahme, 25 m Ziehen der Puppe mit Flossen und Gurtretter*

Eine Puppe wird soweit mit Wasser gefüllt, dass sich der obere Rand des weißen Bruststrings in Höhe der Wasserlinie befindet.

Vor dem Start und bis zum Anschlag des Rettungssportlers bei der 25-m-Wende wird die Puppe von einem Helfer senkrecht mit dem Gesicht zur Beckenwand in der natürlichen Auftriebsposition festgehalten. Während des Anschwimmens darf die Position der Puppe innerhalb der Bahn verändert werden. Der Rettungssportler legt den Gurt des Gurtretters über eine oder beide Schultern an. Er muss für eine sichere und korrekte Position des Gurtretters sorgen und sicherstellen, dass während des Starts kein Teil des Gurtretters in eine benachbarte Bahn ragt. Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler 25 m Freistil mit Flossen und Gurtretter. Hierbei darf die Leine zwischen Gurt und Auftriebskörper verkürzt sein; es muss ein ständiger Kontakt zum Gurtretter bestehen. Bei der Wende muss der Rettungssportler zuerst an der Beckenwand anschlagen, bevor er die Puppe berührt. Ein versehentliches Berühren der Puppe vor dem Anschlag an der Beckenwand wird nicht geahndet. Der Helfer muss die Puppe zwischen dem Anschlag des Rettungssportlers an der Beckenwand und seiner absichtlichen Kontaktaufnahme zur Puppe loslassen. Er darf der Puppe dabei nicht einen Impuls in Richtung des Rettungssportlers bzw. des Ziels geben.

Der Rettungssportler legt den Auftriebskörper des Gurtretters unterhalb beider Armstümpfe um die Puppe und klinkt den Gurtretter innerhalb eines 10-m-Aufnahmebereiches ein (der Kopf der Puppe dient als Orientierung). Das heißt: Die Puppe muss innerhalb des 10-m-Aufnahmebereiches vollständig im Gurtretter gesichert werden. Der Rettungssportler zieht die Puppe im Gurtretter zum Ziel. Außerhalb des Aufnahmebereiches muss die Puppe so im Gurtretter positioniert sein, dass sich deren Mund oder Nase oberhalb der Wasserlinie befinden. Ein Verrutschen des Gurtretters über einen Armstumpf oder ein Nachsichern, um den Verlust der Puppe zu verhindern, wird nicht geahndet.

## 2.10 50 m kombinierte Rettungsübung (50 m Rescue Medley) (13 Jahre – oAK)

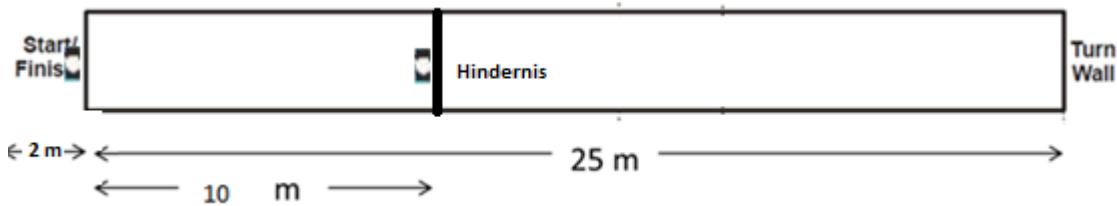


*25 m Freistil, 10 m Tauchen, Puppenaufnahme, 15 m Schleppen der Puppe*

Nach dem Startsignal schwimmt der Rettungssportler zunächst 25 m Freistil. Anschließend taucht er eine Strecke von 10 m, nimmt die Puppe auf, taucht mit ihr innerhalb des 5-m-Aufnahmebereiches auf und schleppt diese die verbleibende Strecke regelgerecht bis zum Ziel. Rettungssportler dürfen während der 25-m-Wende einatmen aber nicht mehr, nachdem die Füße die Wand verlassen haben und bevor die Puppe heraufgeholt wurde. Mit dem Verlassen der Wendemarke beginnt die Tauchstrecke. Beim Anschlag muss die Puppe regelgerecht gehalten werden.

### 3. Team Event

#### 3.1 Line Throw (AK 13/14 – oAK )



Bei Altersgemischten Teams wird das Team in der AK des älteren Teilnehmers gewertet.

Bei einer Wertung in der AK 40+ müssen beide Teilnehmer das entsprechende Alter haben.

Bei diesem 45-Sekunden-Wettkampf wirft der Wettkämpfer eine ungewichtete Leine von einer Wurfzone am Beckenrand zu einem Mannschaftskameraden, der sich im Wasser auf der nahen Seite einer 10 m entfernten Querstange befindet. Der Wettkämpfer zieht dieses "Opfer" zurück zur Zielwand/zum Beckenrand.

A. Wurfzone: Die Wurfzone ist der Bereich, der von der jedem Team zugewiesenen Bahn begrenzt wird. Sie erstreckt sich von der senkrechten Kante der Beckenwand bis zur Vorderseite der Bahn eines Teams und wird an den Seiten durch eine nicht markierte verlängerte Linie in der Mitte der Bahnseile auf jeder Seite der Bahn eines Teams und bis zum Rand des Beckendecks oder der erhöhten Plattform begrenzt. Die hintere Linie der Wurfzone muss nicht markiert werden, aber ein Mindestabstand von 2,0 m über die vertikale Kante der Beckenwand hinaus ist erforderlich, um einen ungehinderten Wurf und den Einzug zu ermöglichen.

Anmerkung 1: Für die Zwecke der Kampfrichter müssen die Teilnehmer weiterhin in ihrer Bahn bleiben. Der Schwerpunkt liegt jedoch nicht auf der Platzierung der Füße auf einer Linie, sondern vielmehr darauf, dass kein anderes Team bei einem Wettkampf behindert wird.

Anmerkung 2: Um einen freien Bereich für den Wurf und den Einzug des Opfers zu gewährleisten, kann eine Linie auf dem Boden oder eine temporäre Seil- oder Bandbarriere ca. 2,0 m hinter der vertikalen Kante der Beckenwand angebracht werden, was jedoch nicht zwingend erforderlich ist. Eine Rückwärtsbewegung des Wettkämpfers innerhalb dieses Bereichs wird nicht als Disqualifikation gewertet.

B. Der Start: Beim ersten Pfiff bereiten sich die Wettkämpfer (d. h. Werfer und Opfer) auf den Start vor. Der "Werfer" hält nur ein Ende der Wurfleine in einer Hand. Das "Opfer" nimmt das andere Ende der Leine, steigt ins Wasser und bewegt sich zur Querstange. Die Leine wird dann zwischen dem Opfer und dem Werfer verlängert. Die überschüssige Leine kann auf beiden Seiten der Querlatte verbleiben. Wird sie über die 10-m-Marke hinaus verlängert, kann sie entweder über oder unter die Querstange geführt werden. Vor dem Start sind keine Übungswürfe erlaubt. Beim zweiten Pfiff nehmen die Werfer ohne unnötige Verzögerung ihre Startpositionen ein. Wenn alle Teilnehmer ihre Startpositionen eingenommen haben, gibt der Starter das Kommando „Take your marks“/ "Auf die Plätze". Wenn alle Werfer und Opfer stillstehen, gibt der Starter das akustische Startsignal.

C. Startposition: Der Werfer steht in der Wurfzone, dem Opfer zugewandt. Das Ende der Wurfleine wird in einer Hand gehalten. Das Opfer befindet sich auf der nahen Seite der starren Querstange in der ihm

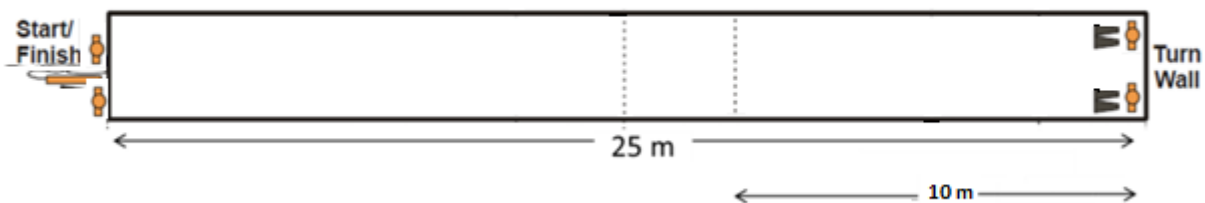
zugewiesenen Bahn. Das Opfer hält sich mit einer oder zwei Händen während des Startpiffs an der Querlatte fest.

D. Der Start: Auf ein akustisches Startsignal hin, holt der Werfer die Wurfleine ein, wirft sie zurück zum Opfer (welches diese ergreift) und zieht das Opfer (in Bauchlage) durch das Wasser, bis es die Zielwand/Kante berührt.

E. Der Verunglückte darf die Leine nur dann ergreifen, wenn es sich um einen "fairen Wurf" handelt. Ein fairer Wurf ist ein Wurf, bei dem das Opfer die Wurfleine mit einer Hand greifen kann, aber nur innerhalb der ihm zugewiesenen Bahn, entweder vor oder hinter der Querstange. Die Bandenmarkierung befindet sich nicht „innerhalb der Bahn“. D. h. eine Wurfleine, welche auf der Bandenmarkierung liegt, befindet sich nicht „innerhalb der Bahnen“. Solange das Opfer vollständig in der ihm zugewiesenen Bahn bleibt und den Griff um die Querstange nicht loslässt, kann es den Fuß oder einem anderen Körperteil benutzen, um die Wurfleine innerhalb seiner Bahn in eine Position zu manövrieren, in der es die Leine mit der Hand fassen kann. Das Opfer kann seine Hand überall entlang der Querstange gleiten lassen, muss aber die Querstange festhalten, wenn es die Leine mit irgendeinem Körperteil berührt und wenn es die Leine ergreift.

Es gibt keine Strafe für das Ziehen an der starren Querstange beim Versuch, die Wurfleine zu erreichen.

### 3.2 4 x 25 m Gurtretterstaffel (4 x 25 m Medley Relay AK 13/14 – oAK)



1. RS: 25 m Freistil; 2. RS: 25 m Flossenschwimmen; 3. RS: 25 m Freistil mit Gurtretter; 4. RS: 50 m Flossenschwimmen mit Gurtretter und Verunglücktem

Nach dem Startsignal schwimmt der 1. Rettungssportler 25 m Freistil ohne Flossen. Der erste Teilnehmer muss die Wasseroberfläche durchbrechen, bevor er die Wendewand/Kante berührt. (Hinweis: „Die Wasseroberfläche durchbrechen“ bedeutet beim Schwimmen, dass der Kopf des Teilnehmers die Ebene der Wasseroberfläche durchbrechen muss.) Nach dem Berühren der Wendewand/Kante durch den ersten Teilnehmer startet der 2. Rettungssportler mit einem Sprung vom Startblock (Wasserstart - wenn Wassertiefe kleiner 1,80 m) und schwimmt 25 m Freistil mit Flossen. Der zweite Teilnehmer muss vor dem Berühren der Wendewand/Kante nicht die Wasseroberfläche durchbrechen. Nachdem der 2. Rettungssportler die Wende/Kante berührt hat, schwimmt der 3. Rettungssportler 25 m Freistil ohne Flossen und zieht dabei einen Gurtretter hinter sich her. Der dritte Teilnehmer berührt die Wende/Kante. Der 4. Rettungssportler (mit Flossen) befindet sich im Wasser, wobei mindestens eine Hand Kontakt mit der Wendewand/Kante oder dem Startblock hat, und legt den Gurt an. Der vierte Teilnehmer darf den Gurtretter, deren Gurt oder Leine mit einer Hand berühren oder

greifen, bevor der dritte Teilnehmer die Wendewand/Kante berührt hat, muss jedoch mindestens eine Hand an der Wendewand/Kante oder dem Startblock haben, bis der dritte Teilnehmer die Kante berührt. Der vierte Teilnehmer darf sich mit der Hand, dem Arm oder den Füßen von der Wand/Kante abstoßen. Der dritte Teilnehmer, der die Rolle des „Opfers“ spielt, hält den Gurtretter und/oder den Clip mit beiden Händen fest, während er vom vierten Teilnehmer 25 m bis zum Ziel gezogen wird. Das Opfer muss den Gurtretter korrekt festhalten, wenn die Spitze des Kopfes des „Opfers“ die 10-m-Linie überquert.

*Anmerkung 1: Der dritte und vierte Teilnehmer dürfen stehen/ gehen, nachdem sie die Wendekante berührt haben und bevor der Kopf des Opfers die 10-Meter-Markierung/Linie passiert hat, wobei das Opfer Kontakt mit dem Gurtretter haben muss.*

*Anmerkung 2: Siehe Wechsel zum dritten Teilnehmer – Teams werden disqualifiziert, wenn die Zugsleine/das Seil des Gurtretters vor Beginn der Etappe des dritten Teilnehmers absichtlich verkürzt wird, um das Opfer zu ziehen (z. B. durch Schleifen und Binden/Knoten oder Einhängen der Leine/des Seils)..*

*Anmerkung 3: Teilnehmer werden nicht disqualifiziert, wenn sich die Leine des Gurtretters während des Rennens um das Opfer wickelt oder auf andere Weise durch einen Teilnehmer verkürzt wird. Das Opfer darf während des Schleppens mit den Beinen strampeln, jede andere Hilfe ist nicht erlaubt. Das Opfer muss den Hauptkörper des Gurtretters und/oder den Clip festhalten – nicht das Seil. Das Opfer muss sich während des Schleppvorgangs mit beiden Händen am Gurtretter und/oder Clip festhalten, darf jedoch während des Schleppvorgangs seine Hände am Gurtretter und/oder Clip neu positionieren, ohne disqualifiziert zu werden. Der Wettkampf ist beendet, wenn der vierte Teilnehmer die Zielwand/den Rand des Beckens berührt, während das Opfer Kontakt mit dem Gurtretter hat.*

#### 4. Anlage 1: DISQUALIFICATION CODES FOR POOL EVENTS

Code and Disqualification	Events
1. Not completing the event in accordance with the event description or general rules.	All Events
2. A competitor or team may be disqualified if a competitor, team, or handler is deemed to have competed unfairly. Examples of “competing unfairly” include: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Committing a doping or doping-related infraction.</li> <li>• Impersonating another competitor.</li> <li>• Attempting to defeat the ballot or draw for events or positions.</li> <li>• Competing twice in the same individual event.</li> <li>• Competing twice in the same event in different teams.</li> <li>• Purposely interfering with a course to gain advantage.</li> <li>• Jostling or obstructing another competitor or handler so as to impede their progress.</li> <li>• Receiving physical or material outside assistance (other than verbal or other direction).</li> <li>• Participating contrary to the spirit of the competition (as described in the code of fair play).</li> </ul>	All Events
3. Competitors may not be permitted to start in an event if they are late reporting to the Marshalling Area. This may be noted as a “did not start” (DNS) or similar on result sheets.	All Events
4. A competitor or team absent from the start of an event shall be disqualified except for the A- or B-final. This may be noted as a “did not start” (DNS) or similar on result sheets.	All Events
5. Activities that result in wilful damage to the venue sites, accommodation sites or the property of others will result in disqualification of the individuals involved from competition.	All Events
6. Abuse of Officials resulting in disqualification from the competition.	All Events
7. Using sticky, tacky, or adhesive substances (liquid, solid or aerosol) on hands or feet, or on the manikin or rescue tube to improve grip or push off the bottom of the pool.	All Events
8. Taking assistance from the pool bottom except where specifically allowed (i.e. Obstacle Swim and Relay, 4 x 25m Manikin Relay, Manikin Tow, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley, Medley Relay, Rescue Tow Relay).	All Events
9. Leaving the water after an event before permission is given by the Official.	All Events
10. Initiating a starting motion before the starting signal has been given.	All Events

Code and Disqualification	Events
11. Passing over an obstacle without immediately returning over or under that obstacle and then passing under it.	Obstacle Swim Obstacle Relay
12. Failure to surface after the dive entry or after a turn before and after passing under an obstacle.	Obstacle Swim Obstacle Relay
13. Failure to touch the wall/edge during the turn.	Obstacle Swim
14. Failure to touch the finish wall/edge.	All Events
15. Not surfacing before diving to the manikin.	Manikin Carry Manikin Lifesaver Medley
16. Competitor not surfacing after the dive entry and before touching the 50m turning wall/edge	Rescue Medley Super Lifesaver
<b>Note:</b> For Relay events this applies only to this is the first competitor.	Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
17. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, drains or underwater hockey fittings) when surfacing with the manikin (as applicable for the event) – not including, where specified, the bottom of the pool.	Manikin Carry Rescue Medley Manikin Carry with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Manikin Relay Obstacle Relay Pool Lifesaver Relay
18. Not having the manikin in a correct carrying position before the top of the manikin’s head passes the 5m line (for carries without fins).	Manikin Carry Manikin Relay Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
19. Using an incorrect manikin carrying technique (as described in 1-3).	Manikin Carry Manikin Carry with Fins Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
20. Towing the manikin with the face below the surface.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
21. Releasing the manikin before touching the finish wall/edge or the turning wall/edge.	Manikin Carry Manikin Carry with Fins Rescue Medley

Code and Disqualification	Events
	Super Lifesaver Manikin Relay Manikin Lifesaver Medley
22. Surfacing after turning and before lifting the manikin.	Rescue Medley
23. Not having the manikin in the correct carrying position before the top of the manikin's head passes the 10m line (for carries with fins).	Manikin Carry with Fins Pool Lifesaver Relay
24. Taking assistance from any pool fitting (e.g., lane rope, steps, underwater hockey fittings) when fixing the rescue tube around the manikin (or victim in the Rescue Tow Relay) except where the All Events International Life Saving Federation Competition Rule Book - 2025 Edition – Section 3 – Pool Events Page S3.36 Code and Disqualification Events minimum pool depth allows the competitor to stand/walk while securing a rescue tube around the manikin (or victim) (i.e. Manikin Tow, Super Lifesaver, Manikin Lifesaver Medley, Rescue Tow Relay).	All Events
25. At 50m / 150m, competitor not touching the pool wall/edge before intentionally touching manikin.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
26. Manikin handler releasing the manikin before the competitor touches the turning wall/edge).	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
27. Manikin handler intentionally entering the water during the event or entering the water and interfering with the performance of another competitor or interfering with the judging of the event.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
28. Competitor clipping the rescue tube into the O-ring before touching the turning wall/edge.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Rescue Tow Relay
29. Incorrect securing of the rescue tube around the manikin (i.e., not around body and under both arms and not clipped to an O-ring).	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
30. Not securing the rescue tube around the manikin/victim within the 10m change-over zone (judged at the top of the manikin's head).	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Rescue Tow Relay

Code and Disqualification	Events
31. Pushing or carrying, instead of towing the manikin.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Rescue Tow Relay
32. The line of the rescue tube being intentionally shortened by a competitor prior to the commencement of a race for the purpose of towing the manikin/victim.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Medley Relay Rescue Tow Relay
33. The manikin/victim becoming detached from the rescue tube (other than a technical defect with the tube – see tube defect note) after passing the 10m line and prior to the rescuer touching the finishing edge/wall.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Rescue Tow Relay
34. Touching the finish wall/edge without the rescue tube and manikin/victim in place.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
35. Assistance from a third competitor during the exchange between the incoming and outgoing competitors.	Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
36. One competitor repeating two or more legs of the event.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
37. Leaving the starting block/releasing contact with the turning wall/edge/ starting block before the previous competitor has touched the wall/edge. Note: The second competitor in the Pool Lifesaver Relay is not required to touch the turning wall/edge before or following surfacing with the manikin. However, the third competitor must not release contact with the turning wall/edge until the head of the manikin has broken the surface of the water and they have grasped the manikin.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
38. The manikin changing hands before or beyond the designated changeover zone	Manikin Relay
39. Releasing the manikin before the next competitor has grasped it (i.e., one hand and/or arm of each competitor must be in contact with the manikin).	Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
40. The competitor clipping the rescue tube into the ring.	Medley Relay
41. The victim holding the rescue tube by the rope.	Medley Relay
42. The victim helping with arm movements or not holding the rescue tube and/or clip with both hands.	Medley Relay

<b>Code and Disqualification</b>	<b>Events</b>
43. The victim not holding or losing the rescue tube (or clip) after passing the 10m line.	Medley Relay
44. A competitor re-entering the water after completing their leg of the relay.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
45. Victim not keeping a grasp on the crossbar with their hand when using any part of their body to gather or to grasp the line for the pull to the finish wall/edge.	Line Throw
46. Line/Rope Thrower who, after the start signal and before their victim touches the finish wall/edge, exits their allocated throw zone.	Line Throw
47. Line/Rope Thrower not hauling in using their arms and walking or running with the line/rope grasped in their hands or held around any part of their body or hauling in beyond the 2.0m back line mark to return the victim to the pool finish wall/edge).	Line Throw
48. Victim grasping the throw line/rope outside their lane.	Line Throw
49. Victim not on their front while being pulled to the finish wall/edge.	Line Throw
50. Victim not holding the throw line/rope with both hands while being pulled to the finish wall/edge (victim may release the line with one hand for the sole purpose of touching the wall/edge).	Line Throw
51. Victim "climbing" the throw line/rope hand-over-hand.	Line Throw
52. Line/Rope thrower executing practice throws.	Line Throw
53. The third competitor releasing contact with the turning wall/edge during the changeover before the head of the manikin has broken the surface of the water.	Pool Lifesaver Relay
54. The victim not being towed on their back and clipped into the rescue tube and behind the rescuer.	Rescue Tow Relay
55. The victim swimming backstroke or any other swim style with an out-of-water arm recovery. Note: The victim sculling under the water to assist the with tow or the victim repositioning their arms to a position in front of their head to streamline is not a disqualification.	Rescue Tow Relay
56. The victim touching the finishing edge/wall before the rescuer.	Rescue Tow Relay

**Note:** In the Line Throw event failure to get the victim to the finish wall/edge before the 45-second acoustic completion signal shall be designated as a DNF, not a DQ.

## 4. Anlage 2: DISQUALIFIKATIONS CODE-NUMMER UND DISQUALIFIKATIONS-GRÜNDE

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
<b>1.</b> Nichtbeendigung der Veranstaltung gemäß der Veranstaltungsbeschreibung oder den allgemeinen Regeln.	All Events
<b>2.</b> Ein Teilnehmer oder ein Team kann disqualifiziert werden, wenn ein Teilnehmer, ein Team oder ein Hundeführer als unfair handelnd eingestuft wird. Beispiele für „unfares Verhalten“ sind: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doping oder dopingbezogene Verstöße.</li> <li>• Sich als anderer Teilnehmer ausgeben.</li> <li>• Versuche, die Auslosung oder das Losverfahren für Wettbewerbe oder Positionen zu manipulieren.</li> <li>• Zweimalige Teilnahme am selben Einzelwettbewerb.</li> <li>• Zweimalige Teilnahme an derselben Veranstaltung in verschiedenen Teams.</li> <li>• Absichtliche Beeinträchtigung eines Parcours, um sich einen Vorteil zu verschaffen.</li> <li>• Anrennelpeln oder Behindern eines anderen Teilnehmers oder Hundeführers, um dessen Fortschritt zu behindern.</li> <li>• Erhalten von physischer oder materieller Hilfe von außen (außer verbalen oder anderen Anweisungen).</li> <li>• Teilnahme entgegen dem Geist des Wettbewerbs (wie im Fairplay-Kodex beschrieben).</li> </ul>	All Events
<b>3.</b> Teilnehmer, die sich verspätet im Marshalling-Bereich einfinden, dürfen nicht an den Start gehen. Dies kann als "nicht gestartet" (DNS) oder ähnlich auf den Ergebnislisten vermerkt werden.	All Events
<b>4.</b> Ein Teilnehmer oder eine Mannschaft, der/die zu Beginn einer Veranstaltung nicht anwesend ist, wird disqualifiziert, außer im A- oder B- Finale. Dies kann auf den Ergebnislisten als „nicht gestartet“ (DNS) oder ähnlich vermerkt werden.	All Events
<b>5.</b> Aktivitäten, die zu vorsätzlichen Schäden an den Veranstaltungsorten, Unterkünften oder dem Eigentum anderer führen, haben die Disqualifikation der beteiligten Personen vom Wettbewerb zur Folge.	All Events
<b>6.</b> Missbrauch von Offiziellen, der zum Ausschluss vom Wettbewerb führt.	All Events
<b>7.</b> Verwendung von klebrigen, haftenden oder klebenden Substanzen (flüssig, fest oder als Aerosol) an Händen oder Füßen oder auf der Puppe oder der Rettungsröhre, um den Halt zu verbessern oder sich vom Boden des Beckens abzustößen.	All Events
<b>8.</b> Unterstützung vom Beckenboden nehmen, außer wenn dies ausdrücklich erlaubt ist (d. h. Hindernisschwimmen und Staffel, 4 x 25 m Puppenstaffel, Puppen-Schlepp, Super-Lifesaver, Puppen-Lifesaver-Medley, Medley-Staffel, Rettungs-Staffel).	All Events
<b>9.</b> Das Wasser nach einer Veranstaltung verlassen, bevor die Erlaubnis des Offiziellen erteilt wurde.	All Events
<b>10.</b> Eine Startbewegung einleiten, bevor das Startsignal gegeben wurde.	All Events
<b>11.</b> Ein Hindernis überqueren, ohne sofort über oder unter diesem Hindernis zurückzukehren, und dann darunter zu passieren.	Obstacle Swim, Obstacle Relay
<b>12.</b> Nicht auftauchen nach dem Eintauchen oder nach einer Wende vor und nach dem Passieren eines Hindernisses.	Obstacle Swim, Obstacle Relay

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
13. Versäumnis, während der Drehung die Wand/Kante zu berühren.	Obstacle Swim,
14. Das Nichtberühren der Zielwand/Zielkante.	All Events
15. Nicht auftauchen, bevor man zur Puppe taucht.	Manikin Carry
16. Der Wettkämpfer taucht nach dem Sprung nicht auf und berührt die 50 Meter-Wendzone/Kante nicht.	Rescue Medles Super Lifesaver
<b>Hinweis:</b> Bei Staffelwettbewerben gilt dies nur für den ersten Teilnehmer.	Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
17. Sich beim Auftauchen mit der Puppe (je nach Disziplin) an einer beliebigen Poolausstattung (z. B. Bahnleine, Stufen, Abflüsse oder Unterwasser-Armaturen) festhalten – sofern nicht anders angegeben, gilt dies nicht für den Boden des Pools.	Manikin Carry Rescue Medley Manikin Carry with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Manikin Relay Obstacle Relay Pool Lifesaver Relay
18. Die Puppe befindet sich nicht in der korrekten Schleppposition, bevor die Oberseite ihres Kopfes die 5-Meter-Linie passiert (bei Transporten ohne Flossen).	Manikin Carry Manikin Relay Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
19. Verwendung einer falschen Technik zum Schleppen der Puppe (wie in 1-3 beschrieben).	Manikin Carry Manikin Carry with Fins Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
20. Das Ziehen der Puppe mit dem Gesicht unter der Wasseroberfläche.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
21. Die Puppe loslassen, bevor die Ziellinie/Kante oder die Wendelinie/Kante berührt wird.	Manikin Carry Manikin Carry with Fins Rescue Medley Super Lifesaver Manikin Relay Manikin Lifesaver Medley
22. Nach der Wende und vor dem Anheben der Puppe auftauchen.	Rescue Medley
23. Die Puppe befindet sich nicht in der korrekten Schleppposition, bevor die Oberseite des Kopfes die 10-Meter-Linie passiert (beim Schleppen mit Flossen).	Manikin Carry with Fins Pool Lifesaver Relay
24. Die Verwendung von Hilfsmitteln aus der Schwimmbadausstattung (z. B. Schwimmleinen, Stufen, Unterwasserhockey-Ausrüstung) beim Befestigen des Gurtretters um die Puppe (oder das Opfer im Rettungs-Zugstaffellauf), außer wenn die Mindesttiefe des Schwimmbeckens es dem Teilnehmer ermöglicht, zu stehen/zu gehen, während er den Gurtretter um die Puppe (oder das Opfer) befestigt (d. h. Puppen-Zug, Super-Lifesaver, PuppenLifesaver- Medley, Rescue Tow Relay) .	All Events
25. Bei 50 m / 150 m nichtberühren der Beckenwand/den Beckenrand , bevor er absichtlich die Puppe berührt.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
<b>26.</b> Der Helfer, der die Puppe hält, lässt diese los, bevor der Teilnehmer die Wendewand/Kante berührt.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
<b>27.</b> Der Helfer der die Puppe hält, der während des Wettkampfs absichtlich ins Wasser geht oder ins Wasser geht und dabei die Leistung eines anderen Teilnehmers beeinträchtigt oder die Wertung des Wettkampfs stört.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
<b>28.</b> Der Wettkämpfer befestigt den Gurtretter am O-Ring, bevor er die Wendewand/Kante berührt.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Rescue Tow Relay
<b>29.</b> Falsche Befestigung den Gurtretter um die Puppe (d. h. nicht um den Körper und unter beiden Armen und nicht an einem O-Ring befestigt).	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
<b>30.</b> Der Gurtretter wurde nicht innerhalb der 10 m langen Wechselzone (gemessen an der Spitze des Kopfes der Puppe) um die Puppe/das Opfer gesichert.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Rescue Tow Relay
<b>31.</b> Schieben oder Schleppen anstelle von Ziehen der Puppe.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Rescue Tow Relay
<b>32.</b> Das absichtliche Kürzen der Leine des Gurtretters durch einen Teilnehmer vor Beginn eines Rennens, um die Puppe/das Opfer zu schleppen.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Medley Relay Rescue Tow Relay
<b>33.</b> Die Puppe/das Opfer löst sich vom Gurtretter (außer bei einem technischen Defekt des Gurtes – siehe Hinweis zu Gurtretter-defekten), nachdem sie/es die 10-Meter-Linie passiert hat und bevor der Retter die Ziellinie/Wand berührt.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley Rescue Tow Relay
<b>34.</b> Berühren der Zielwand/Zielkante ohne Gurtretter und Puppe/Opfer an Ort und Stelle.	Manikin Tow with Fins Super Lifesaver Manikin Lifesaver Medley
<b>35.</b> Unterstützung durch einen dritten Wettkämpfer während des Wechsels zwischen dem ankommenden und dem abgehenden Wettkämpfer.	Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
<b>36.</b> Ein Teilnehmer wiederholt zwei oder mehr Etappen der Veranstaltung.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
<b>37.</b> Verlassen des Startblocks/Loslassen der Wand/Kante/des Startblocks, bevor der vorherige Teilnehmer die Wand/Kante berührt hat. Hinweis: Der zweite Teilnehmer der Pool-Lifesaver-Staffel muss die Wand/Kante vor oder nach dem Auftauchen mit der Puppe nicht berühren. Der dritte Teilnehmer darf jedoch die Wand/Kante erst loslassen, wenn der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbrochen hat und er die Puppe festhält.	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
<b>38.</b> Der Wechsel der Puppe vor oder außerhalb der dafür vorgesehenen Wechselzone	Manikin Relay

Code-Nummer and Disqualifikationsgründe	Events
<b>39.</b> Loslassen der Puppe bevor der nächste Teilnehmer sie ergriffen hat (d. h. eine Hand und/oder ein Arm jedes Teilnehmers muss Kontakt mit der Puppe haben).	Manikin Relay Pool Lifesaver Relay
<b>40.</b> Der Teilnehmer, der den Gurtretter in den Ring einhängt.	Medley Relay
<b>41.</b> Das Opfer hält sich am Seil des Gurtretters fest.	Medley Relay
<b>42.</b> Das Opfer hilft mit Armbewegungen oder hält den Gurtretter und/oder den Clip nicht mit beiden Händen fest.	Medley Relay
<b>43.</b> Das Opfer hält den Gurtretter (oder den Clip) nicht fest oder verliert ihn, nachdem es die 10-Meter-Linie passiert hat.	Medley Relay
<b>44.</b> Ein Teilnehmer, der nach Beendigung seiner Etappe der Staffel wieder ins Wasser steigt	Obstacle Relay Manikin Relay Medley Relay Pool Lifesaver Relay Rescue Tow Relay
<b>45.</b> Das Opfer hält sich nicht mit der Hand an der Querstange fest, wenn es einen Teil seines Körpers einsetzt, um sich festzuhalten oder die Leine zu greifen, um sich zur Zielwand/zum Zielrand zu ziehen.	Line Throw
<b>46.</b> Seilwerfer, der nach dem Startsignal und bevor sein Opfer die Zielwand/den Zielrand berührt, seine zugewiesene Wurfzone verlässt.	Line Throw
<b>47.</b> Der Leinen-/Seilwerfer darf nicht mit den Armen ziehen und dabei gehen oder laufen, während er die Leine/das Seil in den Händen hält oder um einen Körperteil geschlungen hat, oder über die 2,0-m-Hinterlinie hinausziehen, um das Opfer zur Beckenwand/zum Beckenrand zurückzubringen.	Line Throw
<b>48.</b> Das Opfer greift nach der Rettungsleine/dem Seil außerhalb seiner Bahn.	Line Throw
<b>49.</b> Das Opfer befindet sich nicht auf dem Bauch, während es zur Zielwand/zum Zielrand gezogen wird.	Line Throw
<b>50.</b> Das Opfer hält die Wurfleine/das Seil nicht mit beiden Händen fest, während es zur Zielwand/zum Zielrand gezogen wird (das Opfer darf die Leine mit einer Hand loslassen, um die Wand/den Rand zu berühren).	Line Throw
<b>51.</b> Opfer „klettert“ an der Wurfleine/dem Seil mit den Händen.	Line Throw
<b>52.</b> Leinen-/Seilwerfer führt Übungswürfe aus.	Line Throw
<b>53.</b> Der dritte Wettkämpfer, der den Kontakt mit der Wand/Kante verliert, bevor der Kopf der Puppe die Wasseroberfläche durchbrochen hat und er die Puppe ergriffen hat.	Pool Lifesaver Relay
<b>54.</b> Das Opfer wird nicht auf dem Rücken gezogen und in den Gurtretter und hinter den Retter eingeklinkt.	Rescue Tow Relay
<b>55.</b> Das Opfer schwimmt Rückenschwimmen oder einen anderen Schwimmstil mit einem Armzug außerhalb des Wassers. <b>Hinweis:</b> Das Opfer rudert unter Wasser, um das Abschleppen zu unterstützen, oder das Opfer bringt seine Arme in eine Position vor dem Kopf, um sich stromlinienförmig zu machen. Dies ist kein Grund für eine Disqualifikation.	Rescue Tow Relay
<b>56.</b> Das Opfer berührt die Zielkante/Wand vor dem Retter.	Rescue Tow Relay
<b>56.</b> Das Opfer berührt die Zielkante/Wand vor dem Retter.	Rescue Tow Relay

**Hinweis:** Wenn es beim Line Throw nicht gelingt, das Opfer vor dem akustischen Signal nach 45 Sekunden zur Zielwand/zum Zielrand zu bringen, wird dies als DNF und nicht als DQ gewertet.