

Regelwerk "Sport Diving" im Pool angepasst für den LTV-NÖ

Inhaltsverzeichnis

1.1 Ziele von "Sport Diving"	2
1.2 Definition "Sport Diving"	2
1.3 Events.....	2
1.4 Teilnahmebedingungen	2
1.5 Ausrüstung des Tauchers.....	3
1.6 Anforderungen an die Wettkampfstätte	3
1.7 Wettkampfrichter Zusammensetzung	4
1.7.1 Der Hauptschiedsrichter	4
1.7.2 Der Administrator.....	5
1.7.3 Der Startrichter.....	5
1.7.4 Der Vorstartrichter	5
1.7.5 Der Hauptzeitrichter	5
1.7.6 Die Zeitrichter.....	6
1.7.7 Die Wenderichter	6
1.7.8 Die Unterwasserrichter.....	6
1.7.9 Der Sprecher	6
1.7.10 Arzt oder medizinisches Personal.....	7
2. Allgemeine Austragungsregeln	7
2.1 Flaschen Befüllung	7
2.2 Warmup.....	7
2.3 Startreihenfolge	7
2.4 Der Start	7
2.5 Beendigung des Durchganges.....	8
3. Bewerbungsregeln	8
3.1 "Trial M" 200m	8
3.2 Nachttauchen	10
3.3 Liftback 6kg	13
3.4 Hinderniskurs	15

1.1 Die Ausrichtung des Wettkampfes "Sport Diving" hat folgende Ziele zum Inhalt:

- Die Entwicklung einer neuen Unterwassersportart auf Grundlage der Weiterentwicklung und technischen Gegebenheiten unseres Sportes.
- Die Förderung von Unterwasseraktivitäten im Indoorbereich, bei schwierigen Außenbedingungen, um das Sporttauchen ganzjährig auszuüben.
- Optimale Trainingsbedingungen für Sporttaucher zur Verfügung zu stellen, die Ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten weiterentwickeln wollen.
- Eine unterhaltsame Darstellung des Tauchsportes auf kompetitiver Ebene.
- Bereicherung des Vereinslebens

1.2 Definition "Sport Diving"

„Sport Diving“ ist die Austragung von Individual- oder Teamevents unter technischen, taktischen Bedingungen, basierend auf Sporttauchfertigkeiten und deren Ausrüstungsbestandteile, abgehalten in einer vertrauten, abgegrenzten Umgebung unter den Regeln eines Unterwasserverbandes.

1.3 Events

- Individual event (Einzelbewerb)
 - o "Trial M" 200m
 - o Nachttauchen
 - o Liftback 6kg
- Team event (2er Buddy Team)
 - o Hinderniskurs

1.4 Teilnahmebedingungen

- Der Taucher muss eine gültige TSVÖ Mitgliedschaft besitzen und nach CMAS oder international anerkannter Sporttauchrichtlinien ausgebildet sein (mind. Basic Diver).

- Der Teilnehmer muss zum Zeitpunkt des Wettkampfes das 14. Lebensjahr vollendet haben.
- Klassement:
 - o Getrennt nach Männer und Frauen
- Jeder Teilnehmer muss ein tauchsportärztliches Attest am Wettkampftag vorlegen, das nicht älter als ein Jahr ist.
- Bei Jugendlichen ist das Einverständnis der Eltern zu belegen.

1.5 Ausrüstung des Tauchers

Der Taucher muss folgende Mindest-Ausrüstungsbestandteile gemäß TSVÖ Standards mit sich führen bzw. Normen einhalten:

- Männer müssen in Badehose, Damen im Badeanzug antreten.
- Optional dürfen über der Badebekleidung ein Neoprenanzug, Schuhe oder Neoprensocken getragen werden.
- Sporttauchmaske
- Schnorchel muss immer mitgeführt werden
- 2 Stk. Gerätetauch- oder Badeflossen (keine Mono- oder längeren Apnoeflossen)
- Bleigurt oder Bleitaschen im Jacket (Blei ist optional)
- Tarierhilfe (Jacket) mit mind. 10 L Auftrieb
- Atemregler (bestehend aus mindestens einer Ersten Stufe und zwei Zweiten Stufen, sowie Inflatorschlauch)
- Finimeter oder andere Anzeige zum Messen des Flaschendrucks
- Tauchflasche mit mindestens 10 Liter Volumen (Jugendliche mind. 7 L)

1.6 Anforderungen an die Wettkampfstätte

- Minimumtiefe von 1,80m
- Mindestlänge 25 m

1.7 Wettkampfrichter Zusammensetzung

Die Zusammensetzung des Schiedsrichterteams liegt in der Verantwortung des Wettkampfveranstalters.

- Ein Hauptschiedsrichter
- Ein Administrator
- Ein Starrichter
- Ein Vorstarrichter
- Ein Hauptzeitrichter
- Ein Zeitrichter pro Bahn
- Ein Wenderichter pro Bahn
- Ein Unterwasserrichter pro Bahn
- Ein Sprecher
- Arzt oder medizinisches Personal

1.7.1 Der Hauptschiedsrichter

- Er trägt die Verantwortung im Wettkampf hinsichtlich der Bekanntgabe der Regeln und Richtlinien, der Ordnungsgemäßheit der Wettkampfstätte und der Einhaltung der Sicherheitsrichtlinien.
- Einhaltung der Formalitäten bezüglich Wettkampfteilnahme und Startreihenfolge.
- Verantwortung über die Veröffentlichung der Ergebnisse
- Einhaltung der CMAS Standards bzw. sinngemäße Adaptierung wenn es die Situation erwartet.
- Sicherstellung der Funktionen der anderen Richter, er darf auch andere Personen zu Schiedsrichtern bestimmen.
- Der Hauptschiedsrichter autorisiert den Starrichter mit der Freigabe zum Start und trägt die Verantwortung, dass zum Startzeitpunkt alle Richter bereit sind.
- Unabhängig vom Starrichter, darf er über einen Fehlstart entscheiden. Es gilt die Ein-Start-Regel.
- Der Hauptschiedsrichter darf jeden Taucher disqualifizieren, wenn er gegen die Regeln verstößt.

1.7.2 Der Administrator

- Er hat die Verantwortung über die organisatorische Abwicklung der erforderlichen Dokumente und Erfordernisse der Wettkämpfer.
- Stellt die ordnungsgemäße Weiterverarbeitung und Veröffentlichung der Ergebnisse sicher.
- Feststellung neuer Rekorde
- Koordination und Sicherstellung der Funktion der technischen Zeitnehmung, Ergebnisverarbeitung und Veröffentlichung (Anzeigetafel, Sprechermikrofon).

1.7.3 Der Startrichter

- Er hat die Verantwortung über die Wettkämpfer sobald der Hauptschiedsrichter die Startfreigabe erteilt hat.
- Er muss jeden Regelverstoß der Wettkämpfer dem Hauptschiedsrichter melden bezüglich Ausrüstung oder Benehmen, Fehlstart, usw. Nur der Hauptschiedsrichter kann einen Wettkämpfer ausschließen.
- Die Position des Startrichters muss so gewählt werden, dass er gute Sicht auf die Wettkämpfer hat, niemanden beim Start behindert und für alle Wettkampfteilnehmer und anderen Richter gut zu hören ist.
- Er koordiniert das geregelte Verlassen des Pools nach jedem Wettkampfdurchgang.

1.7.4 Der Vorstartrichter

- Er ruft alle Wettkämpfer für den kommenden Durchgang im Vorfeld auf.
- Er teilt dem Hauptschiedsrichter fehlende Teilnehmer mit.
- Er hat die Verantwortung über die Kontrolle der Ausrüstung.
- Er koordiniert und kontrolliert, dass jeder Starter am richtigen Startplatz steht.

1.7.5 Der Hauptzeitrichter

- Weist jedem Zeitrichter eine Bahn und einen Standort zu.
- Trägt die Verantwortung für die technische Funktion der Zeitnehmung.
- Er erhält von allen Zeitrichtern die Ergebnisse und gibt sie an den Administrator weiter.

1.7.6 Die Zeitrichter

- Sie stellen die korrekte Zeitnehmung in ihrer zugewiesenen Bahn sicher.
- Beim Startsignal des Hauptzeitrichters stoppen sie manuell die Zeit des Wettkämpfers in Ihrer Bahn.
- Nach dem Durchgang geben Sie die von ihnen gestoppte Zeit dem Hauptzeitrichter weiter.
- Sie sind verantwortlich, dass die Wenden und die Beendigung des Durchganges regelkonform sind.

1.7.7 Die Wenderichter

- Sie werden vom Hauptrichter eingeteilt.
- Sie müssen prüfen ob der Wettkämpfer die Wende ordnungsgemäß entsprechend dem Regelwerk vollzogen hat.
- Sie müssen aufzeichnen, wenn ein Wettkämpfer nicht ordnungsgemäß gewendet hat und diese dem Hauptschiedsrichter melden.

1.7.8 Die Unterwasserrichter

- Pro Bahn muss es einen Unterwasserrichter geben.
- Sie müssen nahe von kritischen Punkten unter Wasser positioniert werden. (Ringe beim Hinderniskurs oder beim z.B. Liftback)
- Sie können auch Schnorchler an der Oberfläche sein oder zur Unterstützung weitere Schnorchler haben und selbst mit Gerät im Wasser sein (entsprechend der Disziplin).
- Sie müssen umgehend nach jedem Durchgang den Hauptschiedsrichter über Regelverstöße in Kenntnis setzen.

1.7.9 Der Sprecher

- Er ruft die Wettkämpfer auf.
- Er verkündet die Ergebnisse, wenn es keine elektronische Darstellung gibt.
- Er verkündet organisatorische Informationen während des Wettkampfes.
- Er verkündigt Ausschlüsse aufgrund von Regelverstößen.

1.7.10 Arzt oder medizinisches Personal

- Er trägt die Verantwortung über die medizinische Versorgung an der Wettkampfstätte für alle Anwesenden.

2. Allgemeine Austragungsregeln

2.1 Flaschen Befüllung

Der Organisator stellt einen Kompressor und Füllbeauftragten zur Verfügung, der auf Wunsch der Wettkampfteilnehmer deren Flaschen wieder befüllt, zu zuvor vereinbarten Zeitpunkten (Pausenvereinbarungen).

2.2 Warmup

Vor jedem Wettkampf (jeder Disziplin) gibt es die Möglichkeit ein Warmup durchzuführen. Das Zeitfenster dafür wird vom Organisator bzw. Sprecher verlautbart (ca. 15 – 30 min vor dem Bewerb).

2.3 Startreihenfolge

Die Startreihenfolge wird den Wettkämpfern mit angemessener Vorlaufzeit mitgeteilt.

2.4 Der Start

- Zu Beginn jedes Durchganges gibt der Startrichter drei kurze Pfeiftöne ab. Ab diesem Zeitpunkt haben die Wettkämpfer noch zwei Minuten um Ihre Ausrüstung vollständig und korrekt anzuziehen.
- Nach einem langen Pfeifton haben sich die Wettkämpfer auf die Podeste zu begeben und nehmen ihre Startposition ein. Der Hauptschiedsrichter hebt ab jetzt den Arm.
- Nachdem alle Wettkämpfer bereit sind, sagt der Starter laut „Auf die Plätze“ und nun dürfen sich die Teilnehmer nicht mehr bewegen. Jede Bewegung ist als Frühstart zu werten und der Wettkämpfer wird von dem Bewerb disqualifiziert.
- Mit einem kurzen Pfiff wird gestartet.

2.5 Beendigung des Durchganges

Nachdem der Wettkämpfer den Durchgang beendet hat ist vom Zeitrichter folgendes zu prüfen:

- Das Finimeter muss mindestens 50bar aufweisen.
- Alle Ausrüstungsbestandteile müssen vollständig und korrekt angezogen sein.

3. Bewerbungsregeln

3.1 "Trial M" 200m

Diese Disziplin soll die Fertigkeiten des Flossenschwimmen, Abtauchen, Apnoetauchen und das Tauchen mit Gerät vereinen.

Die ersten 25m

Nach dem Startsignal beginnt der Wettkämpfer mit einem Schrittsprung ins Wasser, danach muss er sofort abtauchen, ohne sich an der Wasseroberfläche fortzubewegen.

Zwischen 12,5m und 25m legt der Wettkämpfer sein Jacket mit der Flasche und den Atemreglern (PTG) am Beckenrund ab und taucht auf.

25m-100m

Ab 25m muss er aufgetaucht sein und an der Wasseroberfläche schwimmend die Bahnlänge plus Wende zurück hinter sich bringen. (100m bis dahin)

100m – 200m

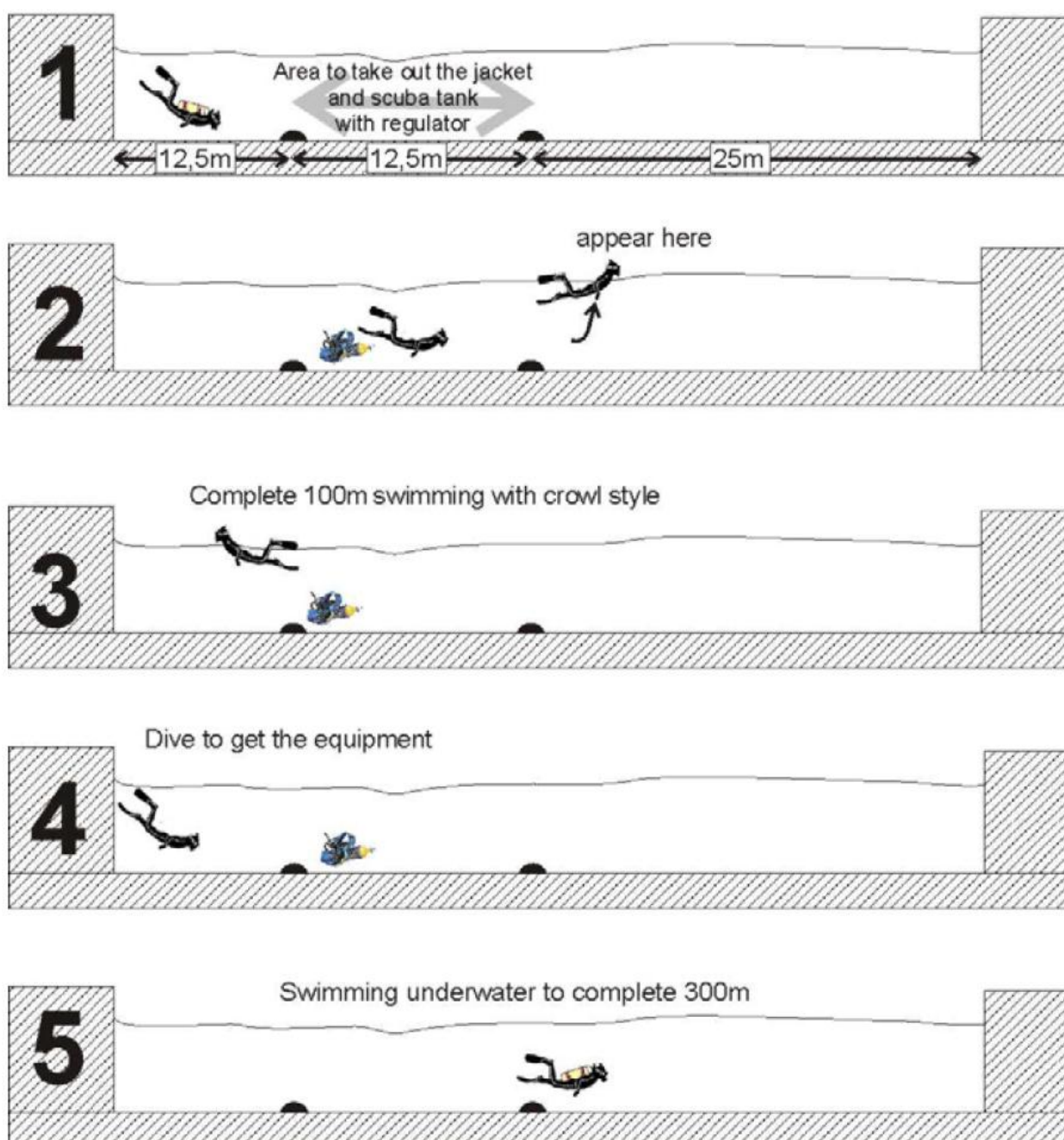
Nach der zweiten Wende (100m) muss der Wettkämpfer abtauchen und in Apnoe bis zu seinem abgelegten PTG tauchen. Dort das komplette Equipment ordnungsgemäß anlegen und die restlichen Weg bis zur Beendigung der 200m Distanz mit Gerät tauchen.

Disqualifikationsgründe

- Der Wettkämpfer bewegt sich nach dem Start an der Oberfläche vorwärts und taucht nicht unmittelbar.
- Der Wettkämpfer hat während der Tauchphase einen Körper-, oder Ausrüstungsteil außer Wasser.
- Der Wettkämpfer hat die Bande bei der Wende nicht mit einem Körperteil berührt. Flossenberührung zählt nicht als korrekte Wende.

- Der Wettkämpfer verlässt seine Bahn.
- Das Finimeter zeigt weniger als 50bar.
- Ausrüstungsbestandteile sind nicht vollständig oder inkorrekt angezogen.

SWIMMING POOL 50M



3.2 Nachttauchen

Ziel: Beim Nachttauchen soll die Fertigkeit der Tarierung unter erschwerten Bedingungen gefestigt werden. Weiters kommt eine Radialsuche zum Einsatz.

Material vom Veranstalter

- Abgedunkelte Maske (Abgeklebte Maske)
- Spool mit 5m Leine.
- Boltsnap
- Ein an der Ausrüstung anbringbarer Sack um die gefundenen Teile einzusammeln.

Startvorbereitung:

Der Wettkämpfer befindet sich am Beckenrand mit angelegter Ausrüstung und bekommt die abgedunkelte Maske, Spool mit Boltsnap und den Sack ausgehändigt.

Mit aufgeblasenem Jacket wird der Wettkämpfer vom Unterwasserjudge zu dem Startplatz an der Oberfläche in Rückenlage geführt mit dem Regler im Mund.

Am Startplatz (Längenbegrenzungsleine oder Boje mit Seil) wird der Wettkämpfer mit dem dort moniertem Seil in Berührung gebracht und frei gelassen.

Start

Der Startrichter gibt das Signal zum Start.

Ein Zeitrichter beginnt ab dem Startsignal die Zeit zu nehmen.

Abtauchen und Sammeln

Der Wettkämpfer taucht nach Ertönen des Startsignals ab und befestigt am Beckenboden seine Leine mittels Boltsnap an dem Seil der Boje an dem er gerade abgetaucht ist.

Danach beginnt er Wettkämpfer die drei Suchteile (Bleigewichte 0,5 bis 1 kg) einzusammeln.

Wenn er alle Suchteile gefunden und gesammelt hat beginnt er die Spool wieder aufzurollen und zum Seil zurückzukehren.

Auftauchen

Der Wettkämpfer muss mit der Hand am Seil wieder auftauchen. Die Zeitnehmung wird gestoppt sobald die Hand die Wasseroberfläche durchstößt.

Sollte ein Wettkämpfer nach 3 min noch nicht alle drei Teile gefunden haben, wird er von einem Unterwasserrichter an der Hand genommen und zum Seil zurückgebracht. Daraufhin hat er mit dem Auftauchen zu beginnen.

An der Oberfläche muss der Wettkämpfer mit aufgeblasenem Jacket warten bis der Unterwasserrichter ihn wieder zum Beckenrand bringt mit.

Erst am Beckenrand wird vom Startrichter die Vollständigkeit und Ordnungsmäßigkeit der Ausrüstung und der gefundenen Teile überprüft und bewertet.

Disqualifikation

- Wenn der Wettkämpfer sich Sicht verschafft
- Wenn ein Körper-, oder Ausrüstungsteil aus dem Wasser ragt, ohne dass sich dabei eine Hand am Seil befindet.
- Verlust von Ausrüstungsgegenständen (Spool, Boltsnap, Sack, ...)
- Das Finimeter zeigt weniger als 50bar Druck.

Punktekalkulation:

Für jedes gefundene Suchteil erhält der Wettkämpfer am Ende Punkte. Ebenso für die Zeit in der er den Tauchgang ordnungsgemäß beendet hat.

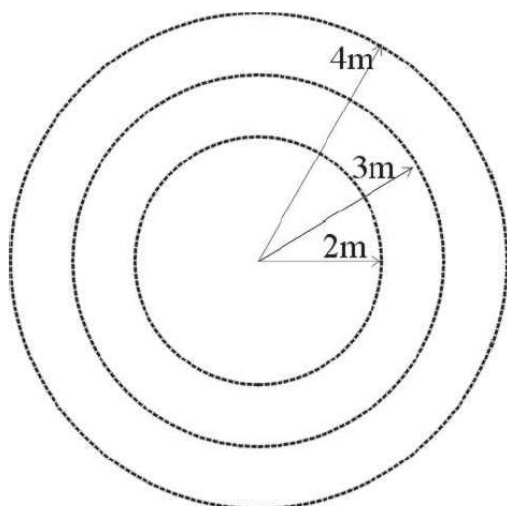
Die Summe daraus sind die Gesamtpunkte für den Wettkämpfer.

COLLECTED ELEMENTS	POINTS
1	180
2	240
3	300

TIME	POINTS	TIME	POINTS	TIME	POINTS	TIME	POINTS
3'00''	180	2'30''	210	2'00''	240	1'30''	270
2'59''	181	2'29''	211	1'59''	241	1'29''	271
2'58''	182	2'28''	212	1'58''	242	1'28''	272
2'57''	183	2'27''	213	1'57''	243	1'27''	273
2'56''	184	2'26''	214	1'56''	244	1'26''	274
2'55''	185	2'25''	215	1'55''	245	1'25''	275
2'54''	186	2'24''	216	1'54''	246	1'24''	276
2'53''	187	2'23''	217	1'53''	247	1'23''	277
2'52''	188	2'22''	218	1'52''	248	1'22''	278
2'51''	189	2'21''	219	1'51''	249	1'21''	279
2'50''	190	2'20''	220	1'50''	250	1'20''	280
2'49''	191	2'19''	221	1'49''	251	1'19''	281
2'48''	192	2'18''	222	1'48''	252	1'18''	282
2'47''	193	2'17''	223	1'47''	253	1'17''	283
2'46''	194	2'16''	224	1'46''	254	1'16''	284
2'45''	195	2'15''	225	1'45''	255	1'15''	285
2'44''	196	2'14''	226	1'44''	256	1'14''	286
2'43''	197	2'13''	227	1'43''	257	1'13''	287
2'42''	198	2'12''	228	1'42''	258	1'12''	288
2'41''	199	2'11''	229	1'41''	259	1'11''	289
2'40''	200	2'10''	230	1'40''	260	1'10''	290
2'39''	201	2'09''	231	1'39''	261	1'09''	291
2'38''	202	2'08''	232	1'38''	262	1'08''	292
2'37''	203	2'07''	233	1'37''	263	1'07''	293
2'36''	204	2'06''	234	1'36''	264	1'06''	294
2'35''	205	2'05''	235	1'35''	265	1'05''	295
2'34''	206	2'04''	236	1'34''	266	1'04''	296
2'33''	207	2'03''	237	1'33''	267	1'03''	297
2'32''	208	2'02''	238	1'32''	268	1'02''	298
2'31''	209	2'01''	239	1'31''	269	1'01''	299
2'30''	210	2'00''	240	1'30''	270	1'00''	300

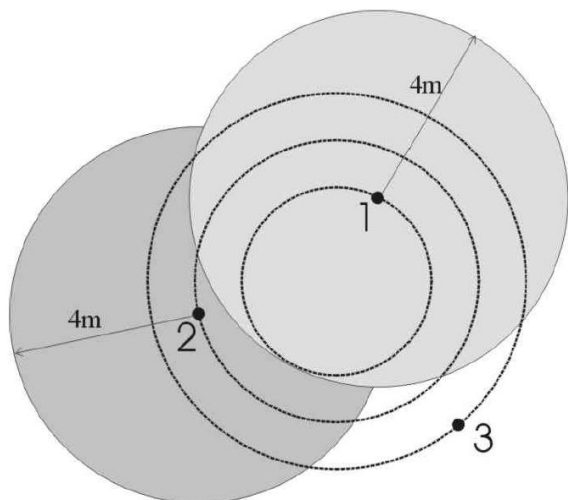
Positionierung der Suchteile

Die Teile müssen in einem 2m, 3m und 4m Radius ausgehend von der Boje ausgelegt werden.



Versetzung der Suchteile

Die Distanz zwischen den Teilen muss 4m betragen.



3.3 Liftback 6kg

Ziel: Boje setzen und gleichzeitig Tarierung beibehalten

Material vom Veranstalter

- Eine Boje zur Bergung des 6kg Gewichtes falls der Wettkämpfer keine hat.
- Geeignete Anbringungsmöglichkeit der Boje an das Gewicht
- Ein 6kg Gewicht. (Gesammelt in einem geeigneten Sack, oder als Einzelgewicht das vom Badbetreiber genehmigt wird, möglichst ummantelt)

Startvorbereitung

Das Gewicht wird in 25m Entfernung zum Start- und Einstiegspunkt vom Unterwasserrichter platziert.

Der Startrichter kontrolliert die ordnungsgemäße Ausstattung der Wettkämpfer.

Start

Mittels dem Standardstartvorgang wird der Durchgang gestartet und der Wettkämpfer taucht unverzüglich mittels Schrittsprung ins Wasser ab. Die Zeitrichter starten beim Startsignal die Zeitnehmung.

Tauchgang

Der Wettkämpfer taucht zu dem versenkten Gewicht und bringt es mittels der Boje an die Oberfläche. Das Setzen der Boje darf nur mit dem Zweitregler niemals mit dem Hauptregler erfolgen. Zur Sicherheit der Taucher darf sich niemand unter dem Gewicht befinden.

Ein Unterwasserrichter pro Bahn überprüft die Einhaltung des Ablaufes.

Beendigung

Die Zeitrichter stoppen die Zeitnehmung wenn die Boje die Wasseroberfläche durchbricht. Die Boje muss für mind. 15sek. an der Oberfläche stabil sein. Der Wettkämpfer darf in dieser Zeit nicht die Wasseroberfläche durchbrechen.

Disqualifikation

- Der Wettkämpfer bewegt sich nach dem Start an der Oberfläche vorwärts und taucht nicht unmittelbar ab.
- Der Wettkämpfer hat während der Tauchphase einen Körper-, oder Ausrüstungsteil außer Wasser.
- Der Wettkämpfer verlässt seine Bahn.
- Das Finimeter zeigt weniger als 50bar.
- Ausrüstungsbestandteile sind nicht vollständig oder inkorrekt angezogen.
- Wenn das Gewicht nicht mittels der Auftriebskraft der Luft in der Boje gehoben wird.
- Nicht das gesamte Gewicht wird mittels der Boje gehoben.
- Die Boje ist innerhalb der 15sek. instabil.
- Der Wettkämpfer taucht innerhalb der 15sek. auf. (Zeichen zum Auftauchen durch den Schiedsrichter)

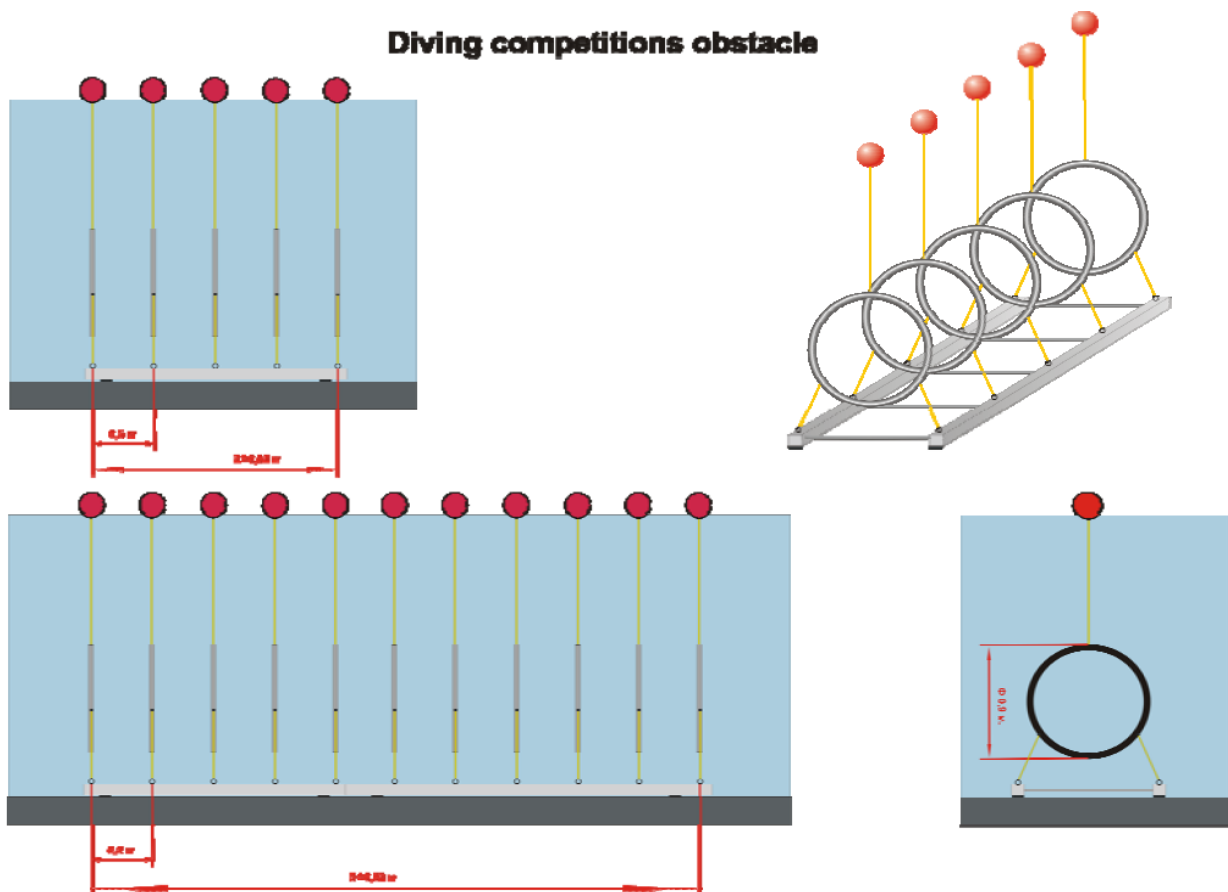
3.4 Hinderniskurs

Ziel: Übung der Tarierung durch Ringe, alternative Luftversorgung des Buddy, Maske ablegen und wieder aufsetzen, Jacket ablegen und wieder aufnehmen.

Material:

- Es gibt zwei Tunnel bestehend aus Reifen mit rund 1m Durchmesser jeweils 2x2m (5 Reifen) und einmal mit 5m Länge (11 Reifen). Die Oberkante der Reifen sollte rund 0,5m unter der Wasseroberfläche sein.

Die Distanz zwischen den Reifen sollte 0,5m betragen.



- Weiters wird am Ende der Bahn eine Aufbewahrungsbox benötigt, in die die Wettkämpfer ihre Maske ablegen können. Diese Box sollte noch ein Gewicht beinhalten um sie gegen Verrutschen zu sichern. Rund (0,6m x 0,4m x 0,3m).
- Das Schleppobjekt ist ein „Hüpfball“ mit Bleigewichten um es am Grund platzieren zu können.

Aufbau der Unterwasserhindernisse:



Ablauf:

- Gestartet wird in 2er Teams mittels Schrittsprung ins Wasser. Danach wird von jedem der erste kurze Tunnel durchtaucht.
- Nach dem Tunnel muss ein Wettkämpfer dem anderen ALV geben bevor die 12m Markierung kommt bis hin zur 42m Markierung. Danach nehmen beide wieder die Atmung aus ihrem eigenen Gerät auf.
- Bei dem in 5m von der Wende angebrachten Korb legen beide auf jeweils ihrer Bahn die Maske ab und vollziehen die Wende mit Wandberührung. Danach kehren sie zum Korb zurück und setzen die Maske wieder auf (M ausblasen).
- Vor dem folgenden langen Tunnel (5m) muss das PGT abgenommen werden und vor dem Wettkämpfer durch den Tunnel geführt werden.
- Nach dem Tunnel legt der Wettkämpfer das Gerät wieder an und wartet auf den Partner. Danach nehmen beide das Schleppobjekt bei der 73m Marke auf und tauchen auf.

- Ab der 75m Marke müssen beide Wettkämpfer ohne Atemregler im Mund das Schleppobjekt bis zum Ende des Kurses (100m Marke) an der Oberfläche schleppen.
- Die Zeit wird gestoppt, wenn einer der Wettkämpfer die 100m Marke erreicht hat. Dabei müssen beide Kontakt zum Schleppobjekt haben.

Fehler und Zeitzuschläge:

- Verwendung der Hände beim Schwimmen an der Oberfläche (15)
- Berührung der Ringe, des Beckenbodens (5)
- Hilfestellung des Partners (10)
- Fehler der Distanzen und Bereichseinhaltung (10)
- Atmen aus dem Regler während des Schleppens (10)
- Verrückung eines Objektes (Tunnel, Maskenbox) (15)