
Reglement 7.3.1 (d)

Die Regeln der FINA für Wettkämpfe im Schwimmen

mit Ergänzungen, Präzisierungen und Kommentaren von Swiss Swimming

**Ausgabe 2014,
gültig ab 1. Juni 2014**

Der Text dieses Reglements entspricht den diesbezüglichen Bestimmungen der FINA. Einzelne Bestimmungen wurden, gestützt auf Artikel 1.2 AWB, präzisiert und/oder an die schweizerischen Verhältnisse angepasst.

Ittigen, 22. Mai 2014

Swiss Swimming:

Der Direktor Schwimmen:
Philippe Walter

Der Chef «Wettkampfbetrieb»:
Rolf Ingold

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 Wettkampfanstaltungen 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" abzurechnen. 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 Beckenrand 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.

Wird eine Rückenstarthilfe verwendet, muss ein Teil eines jeden Fusses mit der Wand oder der Anschlagplatte in Kontakt sein.

Es ist verboten, in oder auf der Abflussrinne zu stehen oder die Zehen über den Rand der Abflussrinne 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:

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. Die Schwimmer müssen das Wasser nicht verlassen.

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

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 Pfeife 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 gegen die Regeln während des Startvorgangs

1.5.1 Ein Schwimmer verstösst während des Startvorgangs gegen die Regeln, wenn er:

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

1.5.2 Unterbricht der Starter den Startvorgang, weil ein Schwimmer gegen die Regeln verstossen hat, wird der betreffende Schwimmer von diesem Wettkampf ausgeschlossen und nicht mehr zum erneuten Startvorgang zugelassen, und zwar auch nicht ausser Konkurrenz.

2. FREISTIL

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

In einer Lagenstaffel oder bei einem Einzel-Lagen-Wettkampf ist auf der Freistilstrecke **ist jede andere Schwimmlage** erlaubt ausser die Wettkampfschwimmlagen 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. Spätestens nach 15 m 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 Rückenlage erlaubt eine Rollbewegung des Körpers bis zu 90° gegenüber der Horizontalen. Die Stellung des Kopfes ist nicht massgebend.

Kommentar:

Die Schultern müssen nicht immer 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. Spätestens nach 15 m 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. **Der Körper darf vollständig untergetaucht sein.**

Während des Ausführens der Wende dürfen die Schultern über die Vertikale hinaus in die Brustlage gedreht werden. Nach dem Drehen in Brustlage muss **unverzüglich kontinuierlich** entweder:

- ein **Armzug mit einem Arm** oder ein **gleichzeitiger Armzug mit beiden Armen** ausgeführt werden, der die Wendebewegung auslöst, oder
- die Wand berührt werden, gefolgt von der eigentlichen Wendebewegung.

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 in Rückenlage berühren. **Der Körper darf nicht vollständig untergetaucht sein.**

4. BRUST

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

Drehen in die Rückenlage ist zu keiner Zeit erlaubt, ausser bei der Wende, für die nach dem Berühren der Wand beliebiges Drehen erlaubt ist. Beim Verlassen der Wand muss der Körper in Brustlage sein.

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

Kommentar:

Der erste Bewegungszyklus beginnt mit dem Auseinanderführen der Hände.

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 der Vortriebsphase nach 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, **voneinander getrennten** Händen gleichzeitig zu erfolgen, und zwar entweder an, über oder unter der Wasseroberfläche.

Dem letzten Armzug vor dem Anschlag an Wende und Ziel muss nicht zwingend ein Beinschlag folgen.

Kommentar:

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

„Voneinander getrennte Hände“ bedeutet, dass die Hände nicht übereinander gestapelt werden dürfen. Es ist nicht notwendig, einen Zwischenraum zwischen den Händen zu sehen. Kontakt der Finger ist kein Regelverstoss.

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

Kommentar:

Ein Teil des Kopfes 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 **Nach dem Start und nach den Wenden darf der Schwimmer:**
- in Abweichung von Ziffer 4.0.6 einen vollständigen ersten Bewegungszyklus unter Wasser ausführen, bevor er an die Wasseroberfläche zurückkehrt; der Kopf des Schwimmers muss die Wasseroberfläche durchbrochen haben, bevor beim zweiten Bewegungszyklus die Hände an der weitesten Stelle des Armzuges nach innen gedreht werden.
 - in Abweichung von Ziffer 4.0.3 Absatz 2 während des ersten Bewegungszyklus, sei es unter Wasser oder an der Wasseroberfläche, einen Armzug mit Streckung der Arme nach hinten bis zu den Beinen ausführen;
 - in Abweichung von Ziffer 4.0.4 Absatz 2 ab Beginn des ersten nach hinten führenden Armzugs einen einzigen Delfinbeinschlag ausführen, gefolgt von einem regulären Brustbeinschlag.

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, ausser bei der Wende, für die nach dem Berühren der Wand beliebiges Drehen erlaubt ist, sofern der Körper beim Verlassen der Wand in Brustlage ist.

Kommentar:

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

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

Kommentar:

Diese Regel gilt auch für die Armbewegung vor dem Anschlag. Ausgleichsbewegungen sind zu tolerieren, wenn sie nicht der Vorwärtsbewegung dienen (keine Rückwärtsbewegung der Arme).

- 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; Wechschlagsbewegungen **der Beine** und Brustbeinschläge sind nicht erlaubt.

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

Kommentare:

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

„Voneinander getrennte Hände“ bedeutet, dass die Hände nicht übereinander gestapelt werden dürfen.

Es ist nicht notwendig, einen Zwischenraum zwischen den Händen zu sehen. Kontakt der Finger ist kein Regelverstoß.

- 5.0.5 Nach Start und Wenden darf der Schwimmer einen oder mehrere Beinschläge, aber nur einen einzigen 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 dem Start und nach Wenden erlaubt.

Kommentar:

Nach dem Start und nach 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 Wettkampfschwimmarten in der folgenden Reihenfolge zurücklegen:

Delfin → Rücken → Brust → Freistil

- 6.0.2 Bei einer Lagenstaffel müssen die Schwimmer die vier Wettkampfschwimmarten 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 Wettkampfschwimmart geschwommen und beendet werden.

Kommentar:

Gemäss Ziffer 3.0.4 muss am Ende der Rückenstrecke in Rückenlage angeschlagen werden und der Körper darf nicht vollständig untergetaucht sein.

7. WEITERE, DAS RENNEN BETREFFENDE REGELN

7.1 Unerlaubtes ins Wasser gehen

- 7.1.1 Ein am aktuellen Wettkampf beteiligter Schwimmer darf sich nur ins Wasser des Wettkampfbeckens begeben,
- beim Start zu seinem Rennen nach Aufforderung des Starters, oder
 - bei Staffeln für seinen Staffeleinsatz, oder
 - als Staffelschwimmer seiner Mannschaft, nachdem alle Mannschaften des betreffenden Laufs angeschlagen haben, oder
 - wenn er in besonderen Fällen vom Schiedsrichter oder einem anderen Richter dazu aufgefordert wurde.

Zu widerhandlung gilt als Verstoß gegen die Schwimmregeln.

- 7.1.2 Nicht am aktuellen Wettkampf beteiligte Schwimmer und alle anderen Personen dürfen sich während einer Wettkampfveranstaltung nicht ins Wasser des Wettkampfbeckens begeben, ausser:
- wenn es für die Schwimmer zum Einschwimmen oder in einer Pause zum freien Schwimmen freigegeben wurde, oder
 - mit Erlaubnis des Schiedsrichters oder eines anderen Richters.

Zu widerhandlung gilt als Nichtbefolgen einer Anordnung.

7.2 Unerlaubte Mittel

- 7.2.1 Während eines Rennens darf ein Schwimmer keine Hilfsmittel gebrauchen, welche seine Geschwindigkeit, Wasserlage oder Ausdauer beeinflussen (Handschuhe, Flossen, Pull-Buoy, Brett, Klebemittel, Kraftbänder und anderes).

Schwimmbrillen, eine oder zwei Badekappen und Nasenklammern dürfen getragen werden.

- 7.2.2 Die Verwendung jeglicher Art von Bandagen oder Tapes ist untersagt, ausser ein Verbandsarzt von Swiss Swimming erteile auf begründeten, frühzeitig eingereichten Antrag eine Ausnahmegewilligung.

Wasserdichte Wundpflaster sind erlaubt.

Bei offensichtlichen frischen Verstauchungen anlässlich der Wettkampfveranstaltung kann der Schiedsrichter gelenkversteifende (fixierende, nicht elastische) Verbände zulassen.

Kommentare:

Name und Adresse eines legitimierten Verbandsarztes können bei der Geschäftsstelle von Swiss Swimming erfragt werden.

Ausnahmegewilligungen werden, entsprechend der internationalen Praxis, nur sehr restriktiv erteilt. Der Verbandarzt stützt sich dabei auf eine (vertrauliche) Beurteilung durch einen Facharzt mit entsprechender Anerkennung.

7.3 Coaching und Schrittmachen

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

Kommentar:

Wird ein Schwimmer innerhalb der Wettkampfanlage, welche für die Startenden und das Wettkampfrichter 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 „Coaching“.

Fehlt eine Abschränkung, gilt als Wettkampfanlage, vorbehaltlich einer Präzisierung durch den Schiedsrichter, ein Bereich von ca. 5 m um das Wettkampfbecken.

Nicht als Coaching gelten:

- a. *das Anfeuern und das Geben von Zeichen ausserhalb der Wettkampfanlage, d.h. aus den Teilen der Badeanlage, die den Zuschauern und den nicht eingesetzten Schwimmern zur Verfügung stehen;*
- b. *die Anzeige 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 Wendeseite).*

- 7.3.2 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.

7.4 Stehen, Gehen und Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine

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

- 7.4.2 Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine ist nicht erlaubt.

7.5 Behindern und Stören eines anderen Schwimmers, Verlassen des Schwimmbeckens

- 7.5.1 Ein Schwimmer muss sein Rennen in der Bahn schwimmen und beenden, **in der er gestartet ist**.

- 7.5.2 Er darf einen anderen Schwimmer weder behindern noch stören.

- 7.5.3 Nach dem Zielanschlag bleibt der Schwimmer in seiner Bahn, bis der letzte Schwimmer des betreffenden Laufs angeschlagen hat.

Er darf seine Bahn nur verlassen, wenn er sicher ist, dass andere Schwimmer weder gestört noch behindert werden können.

- 7.5.4 Ein Schwimmer, der bei Staffeln seine Teilstrecke beendet hat, nicht aber der Schlusschwimmer, muss das Wettkampfbecken unverzüglich derart verlassen, dass Schwimmer auf anderen Bahnen weder gestört noch behindert werden können; ein Verbleib im Zielbereich der eigenen oder einer anderen Bahn ist nicht erlaubt, ausser wenn dies der Zeitnehmer oder ein anderer Richter anordnet.

7.6 Schwimmanzüge

- 7.6.1 Schwimmanzüge dürfen aus einem oder zwei Teilen bestehen, nur bis zu den Knien reichen und:
- a. für Männer nicht oberhalb des Bauchnabels enden;
 - b. 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:

- a. dürfen die Schwimmanzüge bis zu den Knöcheln reichen;
- b. gelten für Männer die gleichen Bestimmungen wie für Frauen.

- 7.6.2 Es darf während des Rennens nur ein Schwimmanzug getragen werden. Es ist nicht erlaubt, zwei oder mehr Schwimmanzüge übereinander zu tragen.

Kommentar:

Schwimmanzüge mit eingenähten Slips oder Innenhosen, wie sie beispielsweise von Wasserballern verwendet werden, gelten als zwei Anzüge.

Das Tragen eines Bikinis unter dem Schwimmanzug (zwei Teile oder nur ein Teil) ist nicht erlaubt.

- 7.6.3 Schwimmanzüge dürfen Anstandsregeln nicht verletzen und müssen aus undurchsichtigem, durchlässigem Gewirk oder Gewebe ("Textile material(s)" gemäss FINA) beschaffen sein.

Hinweise zum Abschnitt 7.6:

An Wettkampfanstellungen in der Schweiz sind alle Schwimmanzüge zugelassen, die den Anforderungen der Ziffern 7.6.1 bis 7.6.3 genügen, auch wenn sie kein offizielles Zulassungsetikett der FINA aufweisen.

An Wettkampfanstellungen von nationalen Verbänden können andere Vorschriften gelten.

An Wettkampfanstellungen 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 Wettkämpfe, deren Zeiten als Qualifikation für eine Wettkampfanstellung 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.

7.7 Besondere Bestimmungen für Masters-Wettkämpfe

- 7.7.1 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.
- 7.7.2 Bei Delfinwettkämpfen sind Bewegungszyklen, bestehend aus je einem Delfinarmszug 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.

7.8 Besondere Bestimmungen für Behinderte

- 7.8.1 Behinderte, die an Schwimmwettkämpfen unter der Kontrolle von Swiss Swimming 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.
- 7.8.2 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 Staffelmannschaft besteht aus so vielen Schwimmern, wie Teilstrecken ausgeschrieben sind. Startet ein Verein in einem Staffelwettkampf mit mehreren Mannschaften, müssen so viele Schwimmer eingesetzt werden, wie es sich aus der Anzahl der durch diesen Verein zu schwimmenden Teilstrecken ergibt.
- Eine Mannschaft darf in verschiedenen Läufen jeweils in anderer Besetzung 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 oder die Änderung der gemeldeten Reihenfolge 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. DISZIPLINARMASSNAHMEN (neu, gemäss Regl. 2.2 «Rechtspflegereglement 2014»)

9.1 Verstösse gegen die Schwimmregeln

- 9.1.1 Jeder Schwimmer, der gegen Schwimmregeln verstösst, wird disqualifiziert.
- 9.1.2 War der Verstoß eines Schwimmers gegen Schwimmregeln die Folge eines Fehlers des Schiedsrichters, des Starters oder eines anderen Richters, oder war er die Folge eines technischen Fehlers, so kann der Schiedsrichter den Schwimmer entlasten und die Disqualifikation aufheben.
- 9.1.3 Wird einem Schwimmer in einem Vorlauf oder in einem Lauf mit Klassierung nach Zeit durch einen anderen Schwimmer, durch eine Drittperson oder durch einen technischen Fehler die Erfolgschance genommen, kann ihm der Schiedsrichter gestatten, in einem der folgenden Läufe des gleichen Wettkampfs oder allein erneut zu schwimmen.
- In solchen Fällen 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.

9.2 Nichtbefolgen von Anordnungen

- 9.2.1 Der Schiedsrichter kann Schwimmer und Betreuer, die mündliche oder schriftliche Anordnungen des Schiedsrichters oder eines anderen Richters nicht unverzüglich befolgen, verwarnen, disqualifizieren oder ausschliessen.

9.3 Unsportliches Verhalten

- 9.3.1 Eine Unsportlichkeit begeht insbesondere:
- jede Person, die absichtlich gegen die Regeln verstösst, um sich oder einem anderen Schwimmer einen Vorteil zu verschaffen;
 - ein verwarnter Schwimmer oder Betreuer, der an der gleichen Wettkampfveranstaltung erneut eine Anordnung nicht beachtet;
 - jede Person, die gegen Richter reklamiert, Richter oder Dritte beschimpft oder sich sonst wie ungebührlich verhält;
 - ein Schwimmer, der ohne Dispens des Schiedsrichters nicht an der Siegerehrung teilnimmt.
- 9.3.2 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 Privilegien und Sonderrechte als Betreuer.
- Jeder Schwimmer oder Betreuer, der eine Unsportlichkeit begeht, wird zudem auf dem Schiedsrichterrapport aufgeführt, damit die zuständige Stelle allfällige weitere Disziplinarmaßnahmen anordnen kann.
- 9.3.3 Der Schiedsrichter kann jeder Person, die anlässlich einer Wettkampfveranstaltung eine Unsportlichkeit begeht oder sich auf andere Weise ungebührlich benimmt, die Anwesenheit im Bereich rund um die Wettkampfanlage und/oder auf der Tribüne auf bestimmte Zeit oder für die ganze Wettkampfveranstaltung verbieten.
- Ebenso kann er dem Hausherrn der Badeanlage beantragen, solch einer Person den Zugang zur Badeanlage zu beschränken oder gänzlich zu verbieten.