



SLRG SSS
Region ZH

Ihre Rettungsschwimmer

Speedlifesaver Region ZH

SLRG Region ZH

Reglement Version 1.2

Dezember 2025

1	Wettkämpfe	4
1.1	Kategorien.....	4
1.2	Altersklassen:.....	4
1.3	Anzahl Wettkämpfer	4
1.4	Disziplinen	4
2	Allgemeine Bestimmungen	5
2.1	Teilnahmeberechtigung	5
2.2	Versicherung	5
2.3	Material	5
2.4	Behinderung.....	5
2.5	Mannschaftsänderung während dem Wettkampf.....	5
2.6	Betreuung am Bassinrand	5
2.7	Wettkampfunterbruch	5
3	Wertung / Rangierung	5
3.1	Wertung.....	5
3.2	Ranglisten	6
3.3	Preise	6
3.4	Disqualifikation	6
3.5	Beschwerde / Schiedsgericht	6
4	Start / Zeitnahme	7
4.1	Der Start.....	7
4.2	Startablauf Start vom Block	7
4.3	Startablauf Start vom Block	7
4.4	Fehlstart	7
5	Disziplinen	8
5.1	Team Disziplin Hindernisschwimmen	8
5.1.1	Teamdisziplin 2 x 25 m Hindernisschwimmen AK10 und AK11/12.....	8
5.1.2	Teamdisziplin 2 x 50 m Hindernisschwimmen AK13/14 und AK15/16	8
5.2	Teamdisziplin Ringlischwimmen.....	9
5.2.1	Teamdisziplin 2 x 25 m Ringlischwimmen AK10; AK11/12	9
5.2.2	Teamdisziplin 2 x 25 m Puppenschwimmen AK13/14; AK15/16.....	10
5.3	Teamdisziplin Gurtretterstaffel.....	10
5.3.1	Teamdisziplin 2 x 25 m Gurtretterstaffel AK10 und AK11/12	10
5.3.2	Teamdisziplin 2 x 50 m Gurtretterstaffel AK13/14 und AK15/16	11
5.4	Einzeldisziplin Mainikin Carry / Ringlitauchen	12

5.4.1	Einzeldisziplin Ringlitauchen AK10; AK11/12 und AK13/14.....	12
5.4.2	Einzeldisziplin Manikin Carry AK15/16	12
5.5	Einzeldisziplin Manikin tow with fins	13
5.5.1	Einzeldisziplin Rettungsgurt mit Flossen AK10.....	13
5.5.2	Einzeldisziplin Rettungsgurt mit Flossen AK11/12 und AK13/14	13
5.5.3	Einzeldisziplin Manikin tow with fins 15/16	14
5.6	Einzeldisziplin Finale: Super Speedlifesaver	15
5.6.1	Einzeldisziplin Finale: Super Speedlifesaver AK10 und AK11/12	15
5.6.2	Einzeldisziplin Finale: Superlifesaver AK13/14.....	16
5.6.3	Einzeldisziplin Superlifesaver AK15/16	17

Ingres

Im vorliegenden Dokument beziehen sich sämtliche verwendeten Begriffe sowohl auf die weibliche als auch auf die männliche Sprachform.

1 Wettkämpfe

1.1 Kategorien

AK10: 10 Jahre und jünger gemischt

AK11/12: getrennt

AK13/14: getrennt

AK15/16: getrennt (je nach Ausschreibung AK17/open, gleiche Disziplinen wie AK15/16)

1.2 Altersklassen:

Als 16- resp. 15-, 14-, 13-, 12-, 11-, 10-jährig gelten Knaben und Mädchen mit dem entsprechenden Jahrgang.

Als Alter gilt das Jahr des Geburtsdatums: Beispiel: ein Aktiver mit dem Geburtsdatum 2.12.2010 gilt im Jahr 2025 als 15 Jährig.

1.3 Anzahl Wettkämpfer

Jede Sektion darf so viele Wettkämpfer aufstellen, wie sie möchten. Es können Disziplinen ausgelassen werden.

Teams bestehen aus minimal 2 und maximal 3 Wettkämpfer. Das Alter des ältesten Aktiven pro Team bestimmt die Alterskategorie. Beispiel: sind im Team 2 Teilnehmende Jahrgang 12 und ein Teilnehmender Jahrgang 13, dann startet das Team in der AK13/14.

Gemischte Teams aus Jungen und Mädchen starten in der Jungenkategorie.

1.4 Disziplinen

Die folgenden Disziplinen werden ausgetragen:

Teamdisziplinen

- 2 x 25 / 50 m Hindernisschwimmen

- 2 x 25 m Ringli- bzw Puppenschwimmen

- 2 x 25 / 50 m Gurtretter

Einzeldisziplinen

- Manikin Carry / Fischlitauchen

- Manikin tow with fins / Flossenschwimmen

- Finale: Super Speedlifesaver

Die Disziplinen sind unter Kapitel 5 detailliert beschrieben

2 Allgemeine Bestimmungen

2.1 Teilnahmeberechtigung

Am Speedlifesaver der Region Zürich sind Mädchen und Knaben startberechtigt, welche Mitglied einer Sektion sind und nicht älter als 16 Jahre sind.

Jede teilnehmende Sektion muss zwingend mindestens einen Funktionär stellen.

2.2 Versicherung

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Die organisierende SLRG Sektion sowie die Region lehnen jegliche Haftung bei Unfällen ab.

2.3 Material

Jede Sektion muss die benötigten Flossen mitnehmen. Das übrige, während der Veranstaltung genutzte Material wird den Teilnehmern von der SLRG Region Zürich zur Verfügung gestellt. Das Material darf nicht abgeändert werden.

Schwimmbrillen sind grundsätzlich erlaubt. Es dürfen keine zusätzlichen Hilfsmittel verwendet werden.

Einheitliche Badekappen sind NICHT zwingend notwendig, aber empfohlen (sie helfen dem Kampfgericht).

Fiberglassflossen sind nur für die AK 15/16 erlaubt. Monoflossen sind nicht erlaubt.

2.4 Behinderung

Wird während einer Disziplin ein Teilnehmer behindert, muss er den Wettkampf trotzdem beenden. Das Schiedsgericht entscheidet über eine allfällige erneute Startberechtigung der betroffenen Mannschaft. In diesem Fall zählt das zweite Resultat.

2.5 Mannschaftsänderung während dem Wettkampf

Fällt innerhalb einer Mannschaft ein Teilnehmer (z.B. infolge Krankheit, Unfall) aus, so ist dies dem Schiedsgericht bis 30 min vor dem Wettkampf zu melden.

2.6 Betreuung am Bassinrand

Grundsätzlich darf sich ein Betreuer pro Mannschaft startseitig und wendeseitig zur Bahn aufhalten, ausser es wird an der Mannschaftsleitersitzung etwas anderes mitgeteilt. Den Weisungen der Funktionäre muss Folge geleistet werden.

2.7 Wettkampfunterbruch

Bei Bedarf hat der Wettkampfleiter die alleinige Kompetenz, den Wettkampf zu unterbrechen.

3 Wertung / Rangierung

3.1 Wertung

Für die Disziplinen mit Ausnahme Finale Superlifesaver wird jeweils die geschwommenen Zeiten (plus Strafsekunden) genommen und diese in Punkte

umgerechnet. Die schnellste Zeit aus den Vorjahren gilt als 1000 Punkte Referenz; bei Fehlen einer entsprechenden Referenz wird eine Limitzeit als 1000 Punkte Referenz gesetzt.

Die Punkte der Team und Einzeldisziplinen werden separat geführt. Die Punkte werden addiert und eine Rangliste erstellt.

Die jeweils 5-8 Aktiven (je nach Anzahl der Bahnen) einer jeden Kategorie in den Einzeldisziplinen, die die meisten Punkte haben, tragen einen Finallauf Superlifesaver aus. Dieser wird nach Zeit und Einlauf gewertet.

3.2 Ranglisten

Pro Disziplin und Kategorie wird je eine Rangliste, sowie eine Gesamtrangliste für Team- und Einzeldisziplinen erstellt.

3.3 Preise

Die 1.-3. Aktiven einer jeden Kategorie in den Einzeldisziplinen, die die meisten Punkte haben, erhalten Medaillen.

Die 1 Platzierten der Finalläufe einer jeden Kategorie erhalten jeweils einen Adi Mettler Sonderpreis.

Die 1.-3. platzierten Teams pro Kategorie erhalten ebenfalls einen Preis

3.4 Disqualifikation

Disqualifikation in einer Disziplin erhält ein:e Aktive:r, der:die nicht rechtzeitig zum Start erscheint oder die eine Disziplin nicht entsprechend dem vorliegenden Reglement ausführt. Das heisst, sie wird in dieser Disziplin auf 0 Punkte gesetzt. Diese Disziplin wird in der Gesamtrangliste mitgewertet.

Ein:e Aktive:r wird vom gesamten Wettkampf ausgeschlossen, wenn sie:

- offensichtlich Ungehorsam oder Fehlverhalten zeigt,
 - bewusst das Material verändert,
 - Hilfen anwendet, die ihr gegenüber anderen Teilnehmern unlautere Vorteile verschafft.
- Die definitive Entscheidung fällt der Wettkampfcchef.

Kommt es durch einen Aktiven eines Teams zu einer Behinderung eines anderen Teams, so wird sein Team für diese Disziplin disqualifiziert.

3.5 Beschwerde / Schiedsgericht

Jede begründete Beschwerde muss spätestens 15 Minuten nach der Bekanntgabe der Ereignisse schriftlich im Wettkampfsekretariat abgegeben werden.

Diese Beschwerde muss von dem Einspruch erhebenden Teamleiter verfasst und unterzeichnet sein. Beschwerdeberechtigt sind nur direkt betroffene Mannschaften.

Über eingereichte Beschwerden entscheidet die Jury bestehend aus:

- dem Regionalen Jugendverantwortlichen RJV
- dem Wettkampfleiter (kann auch mit dem RJV identisch sein)
- 1 Funktionär, der von der Mannschaftsleitersitzung bestimmt wird.

4 Start / Zeitnahme

4.1 Der Start

Der Wettkampfcchef kann im eigenen Ermessen entscheiden, auf welcher Badseite die einzelnen Disziplinen gestartet werden.

Der Start erfolgt vom Block (Kopf oder Fussprung). Es ist aber auch erlaubt, anstatt vom Block auch vom Bassinrand oder im Wasser zu starten.

Je nach Bedingungen kann der Wettkampfcchef Wasserstarts anordnen.

4.2 Startablauf Start vom Block

1. Langer Piff: Schwimmer gehen an den Start.
2. Kommando „Auf die Plätze“: Schwimmer gehen in Startposition
3. Akustisches kurzes Startsignal: Schwimmer starten

4.3 Startablauf Start vom Block

1. Langer Piff: Schwimmer gehen ins Wasser.
2. Kommando „Auf die Plätze“: Schwimmer gehen in Startposition, eine Hand befindet sich an der Wand oder Halterung am Startblock.
3. Akustisches kurzes Startsignal: Schwimmer starten

4.4 Fehlstart

Es gilt die Ein-Start-Regelung, das heisst: Der erste Start wird durchgeführt. Startet ein Rettungsschwimmer unmittelbar vor dem Startsignal wird die Disziplin fortgesetzt. Sämtliche zu früh gestartete Mannschaften werden nach Beendigung der Disziplin mit 50 Strafpunkten belegt.

Der Startvorgang wird abgebrochen, wenn ein Rettungsschwimmer startet, ohne dass ein Startsignal ertönt ist.

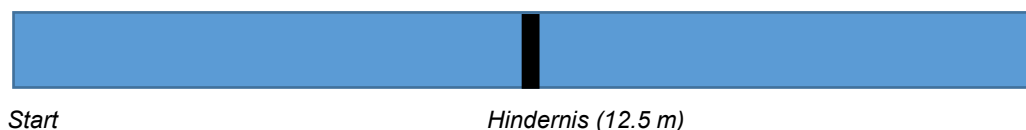
5 Disziplinen

5.1 Team Disziplin Hindernisschwimmen

5.1.1 Teamdisziplin 2 x 25 m Hindernisschwimmen AK10 und AK11/12

Strecke: 2 x 25 m

Material: Hindernisse auf ca 12 m im Wasser, 50 – 70 cm tief.



Start: Vom Startblock

Ausführung: Mit einem Startsprung schwimmt der Wettkämpfer 25 m Freistil und untertaucht dabei ein Hindernis. Die Wettkämpfer müssen nach dem Startsprung und Wende auftauchen, bevor das Hindernis untertaucht wird. Auftauchen heisst die Wasseroberfläche mit dem Kopf durchbrechen. Nach dem Anschlagen von Schwimmer 1 startet Schwimmer 2 und schwimmt 25 m Hindernis wie Schwimmer 1.

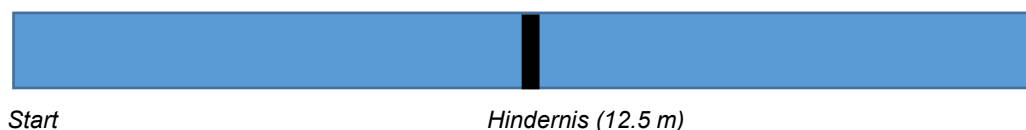
Strafen:

- Überschwimmen der Hindernisse: 250 Punkte
- Nicht Auftauchen nach dem Startsprung: 150 Punkte
- Start vor dem Anschlagen des Schwimmer 1: 250 Punkte

5.1.2 Teamdisziplin 2 x 50 m Hindernisschwimmen AK13/14 und AK15/16

Strecke: 2 x 50 m

Material: Hindernisse auf ca 12 m im Wasser, 50 – 70 cm tief.



Start: Vom Startblock

Ausführung: Mit einem Startsprung schwimmt der Wettkämpfer 25 m Freistil und untertaucht dabei ein Hindernis. Nach der Wende tut er dies auf der Rückbahn wieder.

Die Wettkämpfer müssen nach dem Startsprung und Wende auftauchen, bevor das Hindernis untertaucht wird. Auftauchen heisst die Wasseroberfläche mit dem Kopf durchbrechen. Nach dem Anschlagen von Schwimmer 1 startet Schwimmer 2 und schwimmt 25 m Hindernis wie Schwimmer 1.

Strafen:

- Überschwimmen der Hindernisse: 250 Punkte
- Nicht Auftauchen nach dem Startsprung: 150 Punkte
- Start vor dem Anschlagen des Schwimmer 1: 250 Punkte

5.2 Teamdisziplin Ringlischwimmen

5.2.1 Teamdisziplin 2 x 25 m Ringlischwimmen AK10

Strecke: 2 x 25 m

Material: Tauchringli



Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen im freien Stil 25 m. (Tauchen ist auch erlaubt). Sie holen dabei ein Tauchringli bei ca 12-13 m aus dem Wasser. Nach dem Anschlagen von Schwimmer 1 startet Schwimmer 2 und schwimmt 25 m wie Schwimmer 1 und nimmt ebenfalls ein Ringli auf. Das Ringli muss ruhig gehalten werden und darf nicht vor den Kopf gehalten werden.

Strafen:

- Verlieren oder Nichtaufnahme des Tauchringlis: Disqualifikation
- Ringli vor den Kopf des Schwimmers gehalten: 250 Punkte
- Start vor dem Anschlagen des Schwimmer 1: 250 Punkte

5.2.2 Teamdisziplin 2 x 25 m Puppenschwimmen AK11/12; AK13/14; AK15/16

Strecke: 2 x 25 m

Material: Puppe



Start

Start: Im Wasser

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen mit der Puppe 25 m. Die Puppe darf nicht geschoben werden, heisst, der Kopf des Retters ist immer vor dem Kopf der Puppe. Nach dem Anschlagen von Schwimmer 1 übernimmt der Schwimmer 2 die Puppe und schwimmt ebenfalls 25 m. Die Zeit wird nach Anschlag des Schwimmer 2 genommen. Die AK11/12 und AK13/14 starten mit leerer Puppe, die AK15/16 mit gefüllter Puppe

Strafen:

- Verlieren der Puppe: Disqualifikation
- Puppe geschoben: 250 Punkte
- Anfassen der Puppe von Schwimmer 2 vor dem Anschlagen des Schwimmer 1: 250 Punkte

5.3 Teamdisziplin Gurtretterstaffel

5.3.1 Teamdisziplin 2 x 25 m Gurtretterstaffel AK10 und AK11/12

Strecke: 2 x 25 m

Material: Rettungsgurt, Flossen (keine Wettkampfflossen)



Start

Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen mit Flossen und dem umgehängenen Gurt im freien Stil 25 m. (Tauchen ist auch erlaubt). Nach dem Anschlagen von Schwimmer 1 übernimmt der Schwimmer 2 den Gurt und schwimmt ebenfalls 25 m. Der Gurt muss nach 5 m über der Schulter richtig sitzen. Er kann diagonal oder über eine Schulter getragen werden.

Strafen:

- Verlieren des Gurtes: Disqualifikation
- Anfassen des Gurtes von Schwimmer 2 vor dem Anschlagen des Schwimmer 1: 250 Punkte

5.3.2 Teamdisziplin 2 x 50 m Gurtretterstaffel AK13/14 und AK15/16

Strecke: 2 x 50 m

Material: Rettungsgurt, Flossen (AK13/14 keine Wettkampfflossen)



Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen mit dem umgehängenen (diagonal oder über eine Schulter) Gurt und ohne Flossen im freien Stil 50 m. (Tauchen ist auch erlaubt). Nach dem Anschlagen von Schwimmer 1 übernimmt der Schwimmer 2, der Flossen anhat, den Gurt und zieht ihn Diagonal über die Schulter an. Schwimmer 1 hängt sich an den Gurt und beide schwimmen wiederum 50 m. Der Schwimmer 1 muss nach 5 m den Gurt mit beiden Händen gefasst haben, und darf diesen nicht mehr loslassen.

Bei der Wende muss der Schwimmer, der den Gurt mit beiden Händen gefasst hat, nicht anschlagen, und darf absteigen, bzw. vom Boden abstossen. Er darf auch Beinschlag machen.

Die Zeit wird genommen, wenn Schwimmer 2 angeschlagen hat.

Strafen:

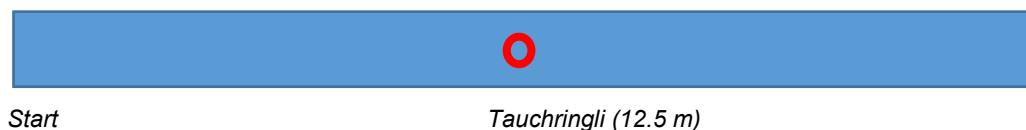
- Verlieren des Gurtes oder Rettlings: Disqualifikation
- Anfassen des Gurtes von Schwimmer 2 vor dem Anschlagen des Schwimmer 1: 250 Punkte
- Loslassen des Gurtes durch den Rettling: 250 Punkte

5.4 Einzeldisziplin Mainikin Carry / Ringlitauchen

5.4.1 Einzeldisziplin Ringlitauchen AK10; AK11/12 und AK13/14

Strecke: 25 m

Material: Tauchringli



Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen im freien Stil 25 m. (Tauchen ist auch erlaubt). Sie holen dabei einen Tauchringli bei ca 12-13 m aus dem Wasser. Das Ringli muss ruhig gehalten werden und darf nicht vor den Kopf gehalten werden.

Strafen:

- Verlieren oder Nichtaufnahme des Tauchringlis: Disqualifikation
- Ringli vor den Kopf des Schwimmers gehalten: 250 Punkte

5.4.2 Einzeldisziplin Mainikin Carry AK15/16

Strecke: 50 m

Material: Puppe



Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen im freien Stil 25 m. (Tauchen ist auch erlaubt). Sie bergen bei 25 m eine Puppe vom Boden und schwimmen mit dieser 25m zurück.

Strafen:

- Verlieren oder Nichtaufnahme der Puppe: Disqualifikation
- Puppe geschoben: 250 Punkte

5.5 Einzeldisziplin Manikin tow with fins

5.5.1 Einzeldisziplin Rettungsgurt mit Flossen AK10

Strecke: 25 m

Material: Rettungsgurt, Flossen (keine Wettkampfflossen)



Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen mit Flossen und dem umgehängenen Gurt im freien Stil 25 m. (Tauchen ist auch erlaubt).

Strafen:

- Verlieren des Gurtes: Disqualifikation

5.5.2 Einzeldisziplin Rettungsgurt mit Flossen AK11/12 und AK13/14

Strecke: 50 m

Material: Rettungsgurt, Flossen (keine Wettkampfflossen)



Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen mit Flossen und dem umgehängenen Gurt im freien Stil 25 m. (Tauchen ist auch erlaubt). Sie schlagen nach 25 mit einem beliebigen Körperteil an der Wand an und schliessen den Gurt mit einen der 2 dafür vorgesehenen Ringe. Die Bahn zurück schwimmen die Wettkämpfer mit dem Gurt im freien Stil.

Strafen:

- Nicht berühren der Wand bei Wende: 250 Punkte
- Nicht schliessen oder verlieren des Gurtes: Disqualifikation

5.5.3 Einzeldisziplin Manikin tow with fins 15/16

Strecke: 50 m

Material: Flossen (AK13/14 keine Wettkampfflossen), Rettungsgurt



Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen mit Flossen und dem umgehängenen Gurt im freien Stil 25 m. (Tauchen ist auch erlaubt). Sie schlagen nach 25 mit einem beliebigen Körperteil an der Wand an, und übernehmen eine halb gefüllte Puppe. Diese fixieren sie mit dem Rettungsgurt innerhalb der 5 m Zone. Den Rest der Bahn schwimmen die Wettkämpfer im freien Stil. Die Zeit wird genommen, wenn die Wettkämpfer mit einem beliebigen Körperteil an der Wand anschlagen.

Strafen:

- Nicht berühren der Wand bei Wende: 250 Punkte
- Puppe ist nicht fixiert innerhalb der 5 m Zone: 250 Punkte
- Puppe wird verloren: Disqualifikation
- Puppe ist mit Gesicht nach unten fixiert: Disqualifikation

5.6 Einzeldisziplin Finale: Super Speedlifesaver

5.6.1 Einzeldisziplin Finale: Super Speedlifesaver AK10 und AK11/12

Strecke: 50 m



Material: Flossen (keine Wettkampfflossen), Tauchringli

Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen mit Flossen im freien Stil 25 m, und nehmen in der Mitte des Beckens eine Tauchringli auf. Das Ringli muss ruhig gehalten werden und darf nicht vor den Kopf gehalten werden. An der Wand legen sie das Tauchringli ab und ziehen sich den Rettungsgurt an, AK11/12 schliessen ihn. Die Wettkämpfer schwimmen 25 m mit Gurt im freien Stil zurück. Der Gurt muss diagonal angelegt werden.

Strafen:

- Nicht berühren der Wand bei Wende: 250 Punkte
- Ringli vor den Kopf des Schwimmers gehalten: 250 Punkte
- Tauchring abgelegt, bevor die Wand berührt wurde: 150 Punkte
- Gurt nicht vorschriftsgemäss angezogen: 150 Punkte
- Verlieren oder Nichtaufnahme des Tauchrings: 250 Punkte

5.6.2 Einzeldisziplin Finale: Superlifesaver AK13/14

Strecke: 100 m



Material: Puppe, Flossen, Gurt

Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen im freien Stil 25 m, wenden und nehmen auf der Rückbahn in der Mitte des Beckens Tauchringli auf. Das Ringli muss ruhig gehalten werden und darf nicht vor den Kopf gehalten werden.

Nach Anschlagen an der Wand (nach 50 m) lassen sie die Puppe fallen, ziehen Flossen und Gurt an und schwimmen im freien Stil 25 m. Der Gurt muss diagonal angelegt werden. Nach Anschlagen an der Wand (nach 75 m) wird der Gurt geschlossen (vorschriftsmässig in einen dafür am Gurt vorgesehenen Ringe). Die letzten 20-25 m schwimmen die Wettkämpfer im freien Stil mit geschlossenem Gurt.

Strafen:

- Nicht berühren der Wand bei Wende: 250 Punkte
- Ringli vor dem Anschlagen losgelassen: 250 Punkte
- Ringli vor den Kopf des Schwimmers gehalten: 250 Punkte
- Gurt nicht vorschriftsgemässe angezogen: 250 Punkte
- Verlieren oder Nichtaufnahme des Ringlis: Disqualifikation
- Gurt nicht in der 5 m Zone geschlossen: 250 Punkte

5.6.3 Einzeldisziplin Superlifesaver AK15/16

Strecke: 100 m



Material: Puppe, Flossen, Gurt

Start: Vom Startblock

Ausführung: Die Wettkämpfer schwimmen im freien Stil 25 m, wenden und nehmen auf der Rückbahn in der Mitte des Beckens eine Puppe auf.

Nach Anschlagen an der Wand (nach 50 m) lassen sie die Puppe fallen, ziehen Flossen und Gurt an und schwimmen im freien Stil 25 m. Der Gurt muss diagonal angelegt werden. An der Wand (nach 75 m) befindet sich eine halbvolle Puppe. Diese muss innerhalb der 5 m Marke an den Gurt angehängen werden. Die letzten 20-25 m schwimmen die Wettkämpfer im freien Stil mit Gurt und Puppe.

Strafen:

- Nicht berühren der Wand bei Wende: 250 Punkte
- Puppe vor dem Anschlagen losgelassen: 250 Punkte
- Gurt nicht vorschriftsgemässe angezogen: 250 Punkte
- Loslassen der Puppe: 150 Punkte
- Verlieren oder Nichtaufnahme der Puppe: Disqualifikation
- Puppe im Gurt mit Gesicht im Wasser oder nach unten: Disqualifikation
- Puppe nicht in der 5 m Zone an den Gurt angehängen: 250 Punkte