

14. LINE THROW (12.5M)



FIGURE 8: LINE THROW (12.5M).

14.1. Even description

In this 45-second event, the competitor throws an unweighted line from a throw zone on the edge of the pool to a fellow team member located in the water on the near side of a crossbar located 12.5m distant. The competitor pulls this "victim" back to the finish wall/edge of the pool.

- A. **Throw zone:** The throw zone is the area bounded by each team's allotted lane. It extends from the vertical edge of the pool wall to the front of a team's lane and is defined at the sides by an unmarked extended line in the middle of the lane ropes on each side of a team's lane and to the edge of the pool deck or raised platform. The back line of the throw zone does not need to be marked but a minimum of 2.0m is required beyond the vertical edge of the pool wall to allow for an unimpeded throw and the haul in.

Note 1: For the purposes of judging competitors are still required to remain within their lane. However, the focus is not on the placement of feet on a line but, rather, not interfering with any other team in an event.

Note 2: While not a compulsory requirement, to ensure a clear area for the throw and the victim haul in, a line on the ground, or temporary rope or tape barrier may be placed approximately 2.0m behind the vertical edge of the pool wall. Backward movement by the competitor within this area would not be regarded as a disqualification.

- B. **The start:** On the first whistle, competitors (i.e., thrower and victim) prepare for the start. The "thrower" holds only one end of the throw line in one hand. The "victim" takes the other end of the line, enters the water, and proceeds to the crossbar. The line is then extended between the victim and the thrower. The surplus line can be left on either side of the cross bar and, if extended beyond the 12.5m crossbar mark, the surplus line may be passed either over or under the crossbar

No practice throws are permitted prior to the start.

At the second whistle, throwers take their positions for the start without undue delay. When all competitors have assumed their starting positions, the Starter shall give the command "Take your marks". When all throwers and victims are stationary, the Starter gives the acoustic starting signal.

- C. **Starting position:** The thrower stands in the throw zone facing the victim, motionless with heels and/or knees together and arms straight down and beside the body. The end of the throw line is held in one hand.

The victim is located on the near side of the rigid crossbar in their allotted lane. The victim has contact with the throw line and grasps the crossbar with one or two hands.

- D. On an acoustic starting signal: The thrower shall retrieve the line, throw it back to the victim (who grasps it), and pull the victim through the water until the victim touches the finish wall/edge.

- E. Victims may only grasp the line if it is a "fair throw". A fair throw is one that a victim is able to grasp the throw line with their hand but only within their designated lane either in front or behind the crossbar. The lane marker is not "within the lane".

As long as victims remain entirely within their designated lane and they do not release their grasp on the crossbar, they may use their foot or other part of the body to manoeuvre the throw line within their lane to a position where they can grasp the line with their hand.

The victim can slide their hand anywhere along the crossbar but must be grasping the crossbar when touching the line with any part of their body and when grasping the line.

There is no penalty for pulling on the rigid crossbar while attempting to reach the throw line.

14. LINE THROW (12.5M)

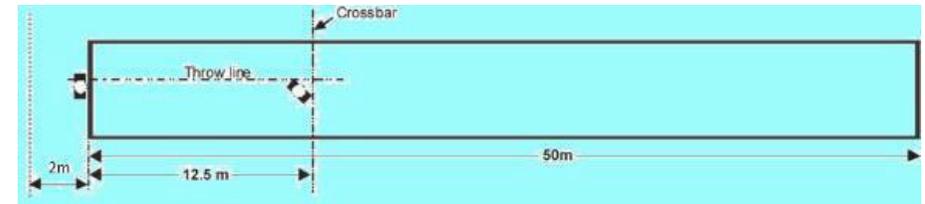


FIGURE 8: LINE THROW (12.5M).

14.1. Beschreibung

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 12,5 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 einer Mannschaft und wird an den Seiten durch eine nicht markierte verlängerte Linie in der Mitte der Bahnseile auf jeder Seite der Bahn einer Mannschaft 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, und wenn sie über die 12,5-m-Marke hinaus verlängert wird, kann die überschüssige Leine 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". Wenn alle Werfer und Opfer stillstehen, gibt der Starter das akustische Startsignal.

- C. **Startposition:** Der Werfer steht in der Wurfzone, dem Opfer zugewandt, bewegungslos mit den Fersen und/oder Knien zusammen und den Armen gerade nach unten und neben dem Körper. 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 hat Kontakt mit der Wurfleine und hält sich mit einer oder zwei Händen an der Querlatte fest.

- D. Auf ein akustisches Startsignal: Der Werfer holt die Wurfleine ein, wirft sie zurück zum Opfer (das sie ergreift) und zieht das Opfer 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 der Hand greifen kann, aber nur innerhalb der ihm zugewiesenen Bahn, entweder vor oder hinter der Querstange. Die Bandenmarkierung befindet sich nicht "innerhalb der Bahn".

Solange das Opfer vollständig in der ihm zugewiesenen Bahn bleibt und den Griff um die Querstange nicht loslässt, kann es den Fuß oder einen 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 Linie mit irgendeinem Körperteil berührt und wenn es die Linie ergreift.

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

Note: The victim may release their contact with the crossbar after the starting signal without penalty, but they must be grasping the crossbar with their hand when using any part of their body to gather or to grasp the line with the other hand.

- F. Pull through the water: While being pulled to the edge, victims must be on their front grasping the throw line with both hands. Victims may not "climb" the throw line hand-over-hand. For safety reasons, victims may release the line with one hand for the sole purpose of touching the wall/edge. This will not result in disqualification. Victims may wear swim goggles.
- G. Throwers who exit their throw zone while pulling the victim shall be disqualified. Throwers must not interfere with other teams or use the space allocated to an adjoining lane. This can be demonstrated by the thrower maintaining at least one foot wholly within the inside edge of their throw zone, either on the ground or in the air above their throw zone. Any part of the thrower's feet may cross over the front of the "pool edge" in their throw zone without penalty.
Note 1: The Line Thrower must haul in their victim using their arms and are not permitted to walk or run with the throw line grasped in their hands or held around any part of their body or to deliberately walk backwards while hauling in the victim to the finish wall.
Note 2: If there is a line on the ground, or a temporary rope or tape barrier placed approximately 2.0m behind the vertical edge of the pool wall, any backward movement by the competitor within this area would not be regarded as a disqualification.
- H. Throwers may reach to retrieve a line dropped outside the throw zone as long as there is no interference with another competitor (as defined above). Throwers who enter (or fall into) the water shall be disqualified.
- I. To avoid any possible interference with other lanes, the victim may not exit the water and is to remain in their lane. The team will be disqualified if they attempt to climb out of the water beyond their waist or sit on the pool edge or lane rope before the acoustic signal is given by the delegated official for the completion of the race.
Similarly, the thrower is not to interfere with any other teams in the event caused by not remaining within their allotted throw zone until the event completion signal is given by the delegated official for the completion of the race.
- J. Time limit: Throwers must make a fair throw and pull the victim to the finish wall/edge within 45 seconds.
Throwers who fail to get the victim to the finish wall/edge before the 45-second acoustic completion signal shall be designated as "Did Not Finish" (DNF).

14.2. Equipment

- A. Throw line: See Section 8. The throw line must be between 16.5m and 17.5m in length. Competitors must use the throw lines supplied by organisers.
- B. The rigid crossbar is positioned on the surface across each lane 12.5m from the starting end of the pool. A tolerance of plus 100mm and minus 0.00mm in each lane is allowed.

14.3. Disqualification

In addition to Section 2 and those rules outlined in S3-1 to 2, the following behaviour shall result in disqualification:

- A. Line Thrower executing practice throw(s) (DQ58).
- B. 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. (DQ50).
- C. Victim grasping the throw line outside the lane (DQ54).
- D. Victim not on their front while being pulled to the finish wall/edge (DQ55).
- E. Victim not holding the throw line 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) (DQ56).
- F. Victim "climbing" the throw line hand-over-hand (DQ57).
- G. Line Thrower interfering with other teams in the event caused by not staying in their allotted throw zone after the start signal and before the 45-second acoustic completion signal (DQ51).
- H. Line Thrower not hauling in using their arms and walking or running with the line grasped in their hands or held around any part of their body to return the victim to the pool finish wall. (DQ52).
- I. Victim exiting the water before the 45-second acoustic completion signal (DQ53).
- J. Failure to touch the finish wall/edge (DQ15).

Anmerkung: Der Verunglückte darf den Kontakt mit der Querstange nach dem Startsignal ohne Strafe lösen, aber er muss die Querstange mit der Hand festhalten, wenn er irgendeinen Teil seines Körpers zum Auffangen oder zum Greifen der Leine mit der anderen Hand benutzt.

- F. Ziehen durch das Wasser: Während das Opfer zum Rand gezogen wird, muss es auf der Brust liegen und sich mit beiden Händen an der Wurfleine festhalten. Das Opfer darf die Wurfleine nicht von Hand zu Hand "erklimmen". Aus Sicherheitsgründen darf das Opfer die Wurfleine nur mit einer Hand loslassen, um die Wand/Kante zu berühren. Dies führt nicht zur Disqualifikation.
Die Opfer dürfen eine Schwimmbrille tragen.
- G. Werfer, die ihre Wurfzone verlassen, während sie das Opfer ziehen, werden disqualifiziert. Werfer dürfen andere Mannschaften nicht behindern oder den Platz einer benachbarten Bahn benutzen. Dies kann dadurch nachgewiesen werden, dass der Werfer mindestens einen Fuß vollständig innerhalb der Innenkante seiner Wurfzone hält, entweder auf dem Boden oder in der Luft über seiner Wurfzone. Ein beliebiger Teil des Fußes des Werfers darf die Vorderseite des "Beckenrandes" in seiner Wurfzone ohne Strafe überragen
Anmerkung 1: Der Linienwerfer muss sein Opfer mit den Armen einholen und darf nicht gehen oder laufen, während er die Wurfleine in den Händen hält oder um irgendeinen Teil seines Körpers wickelt, oder absichtlich rückwärts gehen, während er das Opfer zur Zielwand einholt.
Anmerkung 2: Befindet sich eine Linie auf dem Boden oder eine temporäre Seil- oder Bandbarriere etwa 2,0 m hinter der senkrechten Kante der Beckenwand, wird jede Rückwärtsbewegung des Wettkämpfers innerhalb dieses Bereichs nicht als Disqualifikation gewertet.
- H. Werfer dürfen eine außerhalb der Wurfzone abgeworfene Wurfleine auffangen, solange sie dabei keinen anderen Wettkämpfer (wie oben definiert) behindern. Werfer, die ins Wasser gehen (oder hineinfallen), werden disqualifiziert.
- I. Um eine mögliche Beeinträchtigung anderer Bahnen zu vermeiden, darf das Opfer das Wasser nicht verlassen und muss in seiner Bahn bleiben. Die Mannschaft wird disqualifiziert, wenn sie versucht, über die Taille hinaus aus dem Wasser zu klettern oder sich auf den Beckenrand oder das Bahnseil zu setzen, bevor der beauftragte Offizielle das akustische Signal für die Beendigung des Rennens gibt.
Ebenso darf der Werfer die anderen Mannschaften des Wettkampfs nicht behindern, indem er nicht innerhalb der ihm zugewiesenen Wurfzone bleibt, bis der beauftragte Offizielle das Signal für die Beendigung des Wettkampfs gibt.
- J. **Zeitlimit:** Die Werfer müssen einen fairen Wurf ausführen und das Opfer innerhalb von 45 Sekunden zur Zielwand/Kante ziehen.
Werfer, die es nicht schaffen, das Opfer vor dem akustischen Schlussignal von 45 Sekunden zur Zielwand/Kante zu bringen, werden als "Did Not Finish" (DNF) bezeichnet.

14.2. Ausrüstung

- A. Wurfleine: Siehe Abschnitt 8. Die Wurfleine muss zwischen 16,5 und 17,5 m lang sein. Die Teilnehmer müssen die von den Organisatoren zur Verfügung gestellten Wurfleinen verwenden.
- B. Die starre Querstange wird auf der Oberfläche über jeder Bahn 12,5 m vom Startende des Beckens positioniert. Eine Toleranz von plus 100 mm und minus 0,00 mm in jeder Bahn ist erlaubt.

14.3. Disqualifikation

Zusätzlich zu Abschnitt 2 und den in S3-1 bis 2 beschriebenen Regeln führt das folgende Verhalten zur Disqualifikation:

- A. Werfer, der Übungswürfe ausführt (DQ58).
- B. Das Opfer hält die Querstange nicht mit der Hand fest, wenn es irgendeinen Teil seines Körpers benutzt, um die Leine für den Zug zur Zielwand/Kante zu sammeln oder zu ergreifen. (DQ50).
- C. Das Opfer ergreift die Wurfleine außerhalb der Bahn (DQ54).
- D. Das Opfer liegt nicht auf der Brust, während es zur Zielwand/Kante gezogen wird (DQ55).
- E. Das Opfer hält die Wurfleine nicht mit beiden Händen, während es zur Zielwand/Kante gezogen wird (das Opfer darf die Leine mit einer Hand loslassen, um die Wand/Kante zu berühren) (DQ56).
- F. Das Opfer "erklimmt" die Wurfleine von Hand zu Hand (DQ57).
- G. Der Werfer behindert die anderen Mannschaften des Wettkampfs, indem er nach dem Startsignal und vor dem 45-Sekunden-Signal für die akustische Beendigung nicht in der ihm zugewiesenen Wurfzone bleibt (DQ51).
- H. Der Werfer zieht die Leine nicht mit den Armen ein und geht oder läuft mit der Leine in der Hand oder um einen Körperteil herum, um das Opfer zur Zielwand des Schwimmbeckens zurückzubringen. (DQ52).
- I. Das Opfer verlässt das Wasser vor dem 45-Sekunden-Signal (DQ53).
- J. Nichtberührung der Zielwand/des Randes (DQ15).