

DIE REGELN VON WORLD AQUATICS FÜR DAS WETT- KAMPFSCHWIMMEN

REGLEMENT 7.3.1

ÄNDERUNGEN

2019	Die vorliegende Ausgabe enthält alle Änderungen, die bis 31. August 2019 beschlossen wurden.
2020	Übertragung auf neues Format A4, Präzisierungen zum Ablauf Start und neue Artikel 1.1.5 sowie 1.2.5, weitere geringe textliche Ergänzungen, Anpassung Logo und Swiss Aquatics.
2023	Anpassung Regeländerungen Fina Kongress Nov 2022 / World Aquatics März 2023. Terminologie World Aquatics (ehemals Fina). Wettkampfschwimmt Schmetterling, andere textliche Ergänzungen und Präzisierungen, neue Formulierung 'Verlassen des Schwimmbeckens'.
2026	Primäre relevante Regeländerungen aus den "World Aquatics Competition Rules" vom Februar 2026: • Freistil, Art.3.0.4: Körper darf untergetaucht sein beim Zielanschlag • Brust, Art. 4.0.1: gestrichen wurde der Satz «Beim Verlassen der Wand muss der Körper in Brustlage sein». • Schmetterling, Art. 5.0.1: gestrichen wurde im zweiten Satz «sofern der Körper beim Verlassen der Wand in Brustlage ist». • Schmetterling, Art. 5.0.6: Körper darf untergetaucht sein beim Zielanschlag • Erlaubte Mittel, Art. 7.3.2: Einsatz von Tapes.

Der Text dieses Reglements entspricht den diesbezüglichen Bestimmungen von World Aquatics. Einzelne Bestimmungen wurden präzisiert und/oder an die schweizerischen Verhältnisse angepasst.

Die in diesem Reglement verwendeten Begriffe wie «Sportdirektor», «Richter», «Richterbildung» usw. beziehen sich immer auf die Sportart Schwimmen, und nicht auf andere Sportarten des SSCHV; sie umfassen jeweils die Angehörigen beider Geschlechter.

Bei Unstimmigkeiten zwischen der deutschen, italienischen und der französischen Version während eines Wettkampfes ist die deutsche Version massgebend.

SCHWEIZERISCHER SCHWIMMVERBAND

Sportdirektion Schwimmen:
 Beat Hugenschmidt

Chef «Richter»:
 Boris Chiavi

Chef «Wettkampfbetrieb»:
 Rolf Ingold

Ausgabe 2026
 Gültig ab 12. März 2026

SUPPLIERS



PARTNERS



INHALTSVERZEICHNIS

1.	DER START	3
1.1.	FREISTIL-, BRUST-, SCHMETTERLING- UND EINZELLAGEN-WETTKÄMPFE	3
1.2.	RÜCKENWETTKÄMPFE UND LAGENSTAFFELN	3
1.3.	FRÜHSTART	4
1.4.	UNGÜLTIGER START	4
1.5.	VERSTÖSSE GEGEN DIE REGELN WÄHREND DES STARTVORGANGS	4
2.	FREISTIL	5
3.	RÜCKEN (FREISTIL IN RÜCKENLAGE)	5
4.	BRUST	6
5.	SCHMETTERLING	7
6.	LAGEN	7
7.	WEITERE, DAS RENNEN BETREFFENDE REGELN	8
7.1.	UNERLAUBTES INS WASSER GEHEN	8
7.2.	WEITERE REGELN WÄHREND DES RENNENS	8
7.3.	ERLAUBTE / UNERLAUBTE MITTEL	9
7.4.	BEHINDERN UND STÖREN EINES ANDEREN SCHWIMMERS, VERLASSEN DES SCHWIMMBECKENS	9
7.5.	SCHWIMMANZÜGE	10
7.6.	BESONDERE BESTIMMUNGEN FÜR MASTERS-WETTKÄMPFE	11
7.7.	BESONDERE BESTIMMUNGEN FÜR BEHINDERTE	11
8.	WEITERE, DIE STAFFELN BETREFFENDE REGELN	12
9.	DISZIPLINARMASSNAHMEN	13
9.1.	VERSTÖSSE GEGEN DIE SCHWIMMREGELN	13
9.2.	NICHTBEFOLGEN VON ANORDNUNGEN	13
9.3.	UNSPORTLICHES VERHALTEN	13

1. DER START

1.1. FREISTIL-, BRUST-, SCHMETTERLING- UND EINZELLAGEN-WETTKÄMPFE

- 1.1.1 Bei Freistil-, Brust-, Schmetterling- und Einzellagen-Wettkämpfen erfolgt der Start mit einem Sprung.
- 1.1.2 Durch mehrere kurze Piffe werden die Schwimmer auf den unmittelbar bevorstehenden Start aufmerksam gemacht und aufgefordert, sich bis auf die Schwimmbekleidung auszuziehen. Sie haben der Aufforderung unverzüglich nachzukommen.
- 1.1.3 Auf einen lang andauernden Pfiff steigen die Schwimmer unverzüglich auf den Startblock, wo sie das Kommando abwarten.
- 1.1.4 Mit dem Kommando „Take your marks“ nehmen sie unverzüglich ihre Startstellung auf dem Startblock ein. Dabei muss mindestens einer der beiden Füße an der Vorderkante des Startblocks sein. Die Stellung der Hände ist unerheblich.
- 1.1.5 Verzögert ein Schwimmer den Startvorgang, insbesondere indem der Schwimmer demonstrativ langsam die Startstellung einnimmt, gilt dies als Nichtbeachten einer Anordnung des Schiedsrichters bzw. Starters.
- 1.1.6 Sobald alle Schwimmer ihre Startposition eingenommen haben, folgt das Startsignal:
Zur Wahrung der Chancengleichheit aller Schwimmer kann es notwendig sein, den Start vor oder zwischen dem Kommando "Take your marks" und dem Startsignal durch die langsam gesprochenen Worte "relax please" abubrechen, situativ gefolgt durch die Worte "step back please" oder "step down please". Bei Bedarf ist die Fehlstartleine hinunterzulassen.
Anschliessend wird der Startvorgang wiederholt, beginnend mit dem lang andauernden Pfiff vor dem Kommando.

1.2. RÜCKENWETTKÄMPFE UND LAGENSTAFFELN

- 1.2.1 Bei Rückenwettkämpfen und Lagenstaffeln erfolgt der Start im Wasser.
- 1.2.2 Durch mehrere kurze Piffe werden die Schwimmer auf den unmittelbar bevorstehenden Start aufmerksam gemacht und aufgefordert, sich bis auf die Schwimmbekleidung auszuziehen. Sie haben der Aufforderung unverzüglich nachzukommen.
- 1.2.3 Auf einen ersten lang 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.
- 1.2.4 Mit dem Kommando „Take your marks“ nehmen sie unverzüglich die Startstellung ein.
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.
Zehen dürfen nicht über den oberen Rand der Anschlagplatte gebeugt werden.
Wird eine Rückenstarthilfe verwendet, muss mindestens eine Zehe eines jeden Fusses mit der Wand oder der Anschlagplatte in Kontakt sein.

- 1.2.5 Verzögert ein Schwimmer den Startvorgang, insbesondere indem der Schwimmer sich auf den zweiten lang andauernden Pfiff nicht unverzüglich an der Stirnwand im Wasser aufstellt oder demonstrativ langsam die Startstellung einnimmt, gilt dies als Nichtbeachten einer Anordnung des Schiedsrichters bzw. Starters.
- 1.2.6 Sobald alle Schwimmer entsprechend Ziffer 1.2.4 in Startstellung sind, folgt das Startsignal. Zur Wahrung der Chancengleichheit aller Schwimmer kann es notwendig sein, den Start zwischen dem Kommando "Take your marks" und dem Startsignal durch die langsam ausgesprochenen Worte "relax please" abubrechen. Bei Bedarf ist die Fehlstartleine hinunterzulassen. Die Schwimmer müssen das Wasser nicht verlassen. Anschliessend wird der Startvorgang wiederholt, beginnend mit dem zweiten lang andauernden Pfiff vor dem Kommando.

1.3. FRÜHSTART

Ein gegebenes Startsignal ist in jedem Fall gültig. Die Fehlstartleine darf nicht hinuntergelassen werden, und das Rennen ist laufen zu lassen. Eine Disqualifikation wegen Frühstart muss sowohl vom Starter und Schiedsrichter beobachtet und bestätigt worden sein.

1.4. UNGÜLTIGER START

Im Falle eines Fehlers der Zeitmessanlage oder eines Richters sowie bei besonderen Umständen (wie beispielsweise Pfiße oder Hupen aus dem Publikum) kann der Start als ungültig erklärt werden. In solchen Fällen pfeift der den Start überwachende Schiedsrichter bzw. wiederholt der Starter das Startsignal 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 der Schwimmer:
- a. den Anordnungen des Schiedsrichters oder Starters nicht unverzüglich Folge leistet;
 - b. auf andere Art den Start verzögert;
 - c. vor dem Startsignal ins Wasser fällt;
 - d. vor dem Startsignal startet;
 - e. den Start durch eine Bewegung nach vorne einleitet ('initiating').
- 1.5.2 Unterbricht der Schiedsrichter oder 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

- 2.01 Freistil bedeutet, dass in einem so bezeichneten Wettkampf der Schwimmer in jeder beliebigen Wettkampfschwimmart schwimmen kann.
In einer Lagenstaffel oder bei einem Einzel-Lagen-Wettkampf, ist auf der Freistilstrecke jede andere Wettkampfschwimmart erlaubt ausser Rücken, Brust oder Schmetterling.
- 2.02 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. Bei der 15-m-Marke muss der Kopf des Schwimmers die Wasseroberfläche durchbrochen haben.
- 2.03 Beim Wenden und beim Zielanschlag kann der Schwimmer die Wand mit jedem beliebigen Teil des Körpers berühren. Ein Anschlag mit der Hand ist nicht vorgeschrieben.
- 2.04 Beim Zielanschlag darf der Körper komplett untergetaucht sein, nachdem ein Teil des Kopfes die 5 Meter Markierung vor dem Zielanschlag passiert hat.

3. RÜCKEN (FREISTIL IN RÜCKENLAGE)

- 3.01 Nach dem Startsignal 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.
- 3.02 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.
- 3.03 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 entweder:
- a. ein kontinuierlicher Armzug mit einem Arm oder mit beiden Armen gleichzeitig ausgeführt werden, der die Wendebewegung auslöst, oder
 - b. die Wand berührt werden, gefolgt von der eigentlichen Wendebewegung.
Der Schwimmer muss in die Rückenlage zurückgekehrt sein, bevor die Füsse die Wand verlassen haben.
- 3.04 Beim Zielanschlag muss der Schwimmer die Wand in Rückenlage berühren. Der Körper darf komplett untergetaucht sein, nachdem ein Teil des Kopfes die 5 Meter Markierung vor dem Zielanschlag passiert hat.

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 Start und während des ganzen Rennens muss der Bewegungszyklus aus jeweils einem Armzug und einem Beinschlag, in dieser Reihenfolge, bestehen.
- 4.0.2 Alle Bewegungen der Arme müssen gleichzeitig, 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, ohne Bewegungen in der Art eines Wechselbeinschlages oder eines aktiven Kicks, erfolgen. Beim Beinschlag müssen die Füsse während der Vortriebsphase nach auswärts gedreht sein.
- 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.
- 4.0.6 Während eines jeden vollständigen Bewegungszyklus muss der Schwimmer mindestens einmal mit einem Teil des Kopfes die Wasseroberfläche vollständig durchbrechen.
- 4.0.7 Nach dem Start und nach den Wenden darf der Schwimmer:
- einen vollständigen ersten Bewegungszyklus unter Wasser ausführen, bevor der Schwimmer 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.
 - 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;
 - vor dem ersten Brustbeinschlag einen einzigen Schmetterlingsbeinschlag ausführen.

5. SCHMETTERLING

- 5.01 Ab Beginn des ersten Armzugs 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.
- 5.02 Beide Arme müssen gleichzeitig über dem Wasser oder sichtbar an der Wasseroberfläche nach vorne geführt werden; sie müssen gleichzeitig unter der Wasseroberfläche nach hinten gebracht werden.
- 5.03 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 sind nicht erlaubt.
Brustbeinschläge sind nicht erlaubt.
- 5.04 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.
- 5.05 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.
- 5.06 Beim Zielansschlag darf der Körper komplett untergetaucht sein, nachdem ein Teil des Kopfes die 5 Meter Markierung vor dem Zielansschlag passiert hat.

6. LAGEN

- 6.01 Bei einem Einzel-Lagen-Wettkampf muss der Schwimmer die vier Wettkampfschwimmarten in der folgenden Reihenfolge zurücklegen:
Schmetterling → Rücken → Brust → Freistil.
- 6.02 Bei einer Lagenstaffel müssen die Schwimmer die vier Wettkampfschwimmarten in der folgenden Reihenfolge zurücklegen:
Rücken → Brust → Schmetterling → Freistil.
- 6.03 Jeder Abschnitt muss jeweils über einen Viertel der Gesamtdistanz nach den Regeln für die jeweilige Wettkampfschwimmart geschwommen und beendet werden.
- 6.04 Bei der Wende in die Wettkampfschwimmart Freistil, nach Verlassen der Wand, vor dem Ausführen des ersten Armzugs oder ersten Beinschlags jeglicher Art, muss der Schwimmer in die Brustlage zurückgekehrt 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,

- a. beim Start zu seinem Rennen oder nach Aufforderung des Schiedsrichters,
- b. bei Staffeln für seinen Staffeleinsatz,
- c. wenn der Schwimmer in besonderen Fällen vom Schiedsrichter oder einem anderen Richter dazu aufgefordert wurde.

Zuwiderhandlung gilt als Verstoss gegen die Schwimmregeln und führt zu Disqualifikation.

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:

- a. wenn es für die Schwimmer zum Einschwimmen oder in einer Pause zum freien Schwimmen freigegeben wurde, oder
- b. mit Erlaubnis des Schiedsrichters oder eines anderen Richters.

Zuwiderhandlung gilt als Nichtbefolgen einer Anordnung.

7.2. WEITERE REGELN WÄHREND DES RENNENS

7.2.1 Ein Schwimmer, welcher nicht die gesamte Distanz zurücklegt, wird disqualifiziert.

7.2.2 Ein Schwimmer darf seine Bahn während des Rennens nicht verlassen.

7.2.3 Während des Freistilrennens oder während der Freistilstrecke eines Lagenwettkampfes ist Stehen auf dem Beckenboden erlaubt; der Schwimmer darf aber nicht auf dem Beckenboden gehen.

7.2.4 Ziehen an der Bahnbegrenzungsleine ist nicht erlaubt.

7.2.5 Während des Rennens dürfen den Schwimmer keine Instruktionen erteilt werden (Coaching).
Schrittmachen ist nicht erlaubt.

7.3. ERLAUBTE / UNERLAUBTE MITTEL

- 7.3.1 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.
- 7.3.2 Einem Schwimmer ist es gestattet, Tape an einem (1) oder zwei (2) Fingern oder Zehen zu verwenden (einschliesslich zum Zusammenbinden von zwei Fingern oder Zehen), wenn die Verwendung des Tapes zur Behandlung oder zum Schutz einer Verletzung an einem Finger oder einer Zehe erforderlich ist.
- 7.3.3 Technologien und Geräte zur automatischen ausschliesslichen Datensammlung sind erlaubt, wenn sie von World Aquatics aufgelistet sind und die Datenschutzbestimmungen nicht verletzt werden.
- 7.3.4 Der Einsatz von Geräten und Installationen zur Unterstützung des Wettkampfgerichts dürfen nur verwendet werden, wenn sie für den betreffenden Wettkampf erlaubt sind.

7.4. BEHINDERN UND STÖREN EINES ANDEREN SCHWIMMERS, VERLASSEN DES SCHWIMMBECKENS

- 7.4.1 Der Schwimmer darf einen anderen Schwimmer weder behindern noch stören.
- 7.4.2 Nach dem Zielanschlag muss der Schwimmer oder Staffelschwimmer das Wettkampfbecken den Umständen angepasst zeitgerecht seitlich verlassen. Der Schiedsrichter kann diesbezüglich Anordnungen erlassen und es ist den individuellen Aufforderungen der Richter nachzukommen.
- 7.4.3 Bei Nichtbeachtung der Vorgaben zum Verlassen des Beckens, kann der Schwimmer
 - a. verwarnet werden;
 - b. im Wiederholungsfall disqualifiziert werden.

7.5. SCHWIMMANZÜGE

- 7.5.1. Schwimmanzüge dürfen aus einem oder zwei Teilen bestehen, nur bis zu den Knien reichen und:
- a. für Herren nicht oberhalb des Bauchnabels enden;
 - b. für Damen weder den Nacken noch die Schultern bedecken.
- Reissverschlüsse und andere (ähnliche) Schliesssysteme sind nicht erlaubt.
- 7.5.2. Es darf während des Rennens nur ein Schwimmanzug getragen werden. Es ist nicht erlaubt, mehrere Schwimmanzüge übereinander zu tragen, weder ganz noch teilweise und weder einzeln noch aneinander befestigt.
- 7.5.3. Schwimmanzüge dürfen Anstandsregeln nicht verletzen und müssen aus undurchsichtigem, durchlässigem Gewirk oder Gewebe [Textile material(s) gemäss World Aquatics] beschaffen sein.
- 7.5.4. An Wettkampfveranstaltungen in der Schweiz sind alle Schwimmanzüge zugelassen, die den Anforderungen der Ziffern 7.5.1 bis 7.5.3 genügen, auch wenn sie kein offizielles Zulassungsetikett von World Aquatics aufweisen.
- An Wettkampfveranstaltungen von nationalen Verbänden können andere Vorschriften gelten.
- An Wettkampfveranstaltungen von World Aquatics, European Aquatics und/oder anderer internationaler Organisationen müssen Schwimmanzüge getragen werden, die auf der aktuellen Liste, der von World Aquatics geprüften zugelassenen Modelle aufgeführt sind.
- Gleiches gilt für Wettkämpfe, deren Zeiten als Qualifikation für eine Wettkampfveranstaltung von World Aquatics, European Aquatics und/oder anderer internationaler Organisationen oder als deren Rekorde anerkannt werden sollen. Für den Nachweis, dass ein von World Aquatics homologierter Schwimmanzug getragen wurde, liegt die Beweislast beim der Schwimmer.

7.6. BESONDERE BESTIMMUNGEN FÜR MASTERS-WETTKÄMPFE

- 7.6.1 Masters-Wettkämpfe sind die mit den entsprechenden Kategorien ausgeschriebenen Wettkampfveranstaltungen. Für sie gelten die Masters Rules von World Aquatics.
- 7.6.2 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.
- 7.6.3 Bei Schmetterlingswettkämpfen sind Bewegungszyklen, bestehend aus je einem Schmetterlingsarmzug 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.

7.7. BESONDERE BESTIMMUNGEN FÜR BEHINDERTE

- 7.7.1 Behinderte, die an Schwimmwettkämpfen unter der Kontrolle von Swiss Aquatics 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.
- 7.7.2 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 müssen vom Startblock erfolgen, ausser bei Rückenstaffeln.
Ablösungen durch Rennen oder Laufen vom Pooldeck aus sind nicht erlaubt.
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 der ankommende Schwimmer die Wand berührt hat.
- 8.0.5 Es ist nicht erlaubt, dass ein anderes Staffelmitglied als der für die betreffende Teilstrecke bezeichnete Schwimmer ins Wasser springt, bevor alle am betreffenden Lauf teilnehmenden Mannschaften ihr Rennen beendet haben.

9. DISZIPLINARMASSNAHMEN

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 Betreuende, die mündlichen oder schriftlichen 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:
- a. jede Person, die absichtlich gegen die Regeln verstösst, um sich oder einem anderen Schwimmer einen Vorteil zu verschaffen;
 - b. eine verwarnete Person, die an der gleichen Wettkampfveranstaltung erneut eine Anordnung nicht beachtet;
 - c. jede Person, die gegen Richtende reklamiert, Richtende oder Dritte beschimpft oder sich sonst wie ungebührlich verhält;
 - d. 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 der Schwimmer 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 Disziplinar massnahmen 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 der Schiedsrichter den Führenden der Badeanlage beantragen, solch einer Person den Zugang zur Badeanlage zu beschränken oder gänzlich zu verbieten.