



REGLEMENT

Ziele

- Moment des Teilens und des Austauschs zwischen allen Mermaiding-Schulen der Schweiz.
- Entwicklung der Disziplin Mermaiding auf nationaler Ebene.
- Entwicklung einer sportlicheren Dynamik in einem strukturierten Ansatz.
- Inklusiver, wohlwollender, kreativer Ansatz.

Teilnahmebedingungen

Jede Schule kann maximal 6 Athlet*innen (Mädchen* oder Jungen*) anmelden.
Die Kandidat*innen müssen von mindestens 1 Trainer*in begleitet werden.

Anmeldung

Der Organisator veröffentlicht die Einladung spätestens 6 Monate vor dem Datum des Wettkampfes.
Die Teilnehmenden müssen ihre Voranmeldungen bis spätestens 3 Monate vor dem Wettbewerb einreichen.
Die definitive Anmeldungen erfolgen spätestens 1 Monat vor dem Wettbewerb.

Kategorien

- Kinder: 8-10 Jahre alt (am 31. Dezember des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet)
- Jugendliche : 11-13 Jahre alt (am 31. Dezember des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet)
- Teens: 14-17 Jahre alt (am 31. Dezember des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet)
- Erwachsene : 18 Jahre alt oder älter (am 31. Dezember des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet)

Material

Die Athlet*innen bringen ihre eigenen Anzüge und Monoflossen für den Wettkampf mit.

Aus Sicherheitsgründen muss es sich bei der Monoflosse um eine anerkannte Marke handeln. Ausserdem muss die Monoflosse die Form eines Meerjungfrauenschwanzes haben, sonst wird sie nicht akzeptiert.

Zum Beispiel: Mertailor, Mng Fins, FinFun, Mermaid Kat, Mermaid Linden, Aquamermaid, Mahina, Waterway Mermaid, Mermaid Tail Factory, Suntail, Kuaki, Magictail, usw.

Es werden keine Monoflossen von Internetseiten wie Alibaba oder Wish akzeptiert.



Disziplinen

Jede*r Athlet*in muss in den folgenden fünf Disziplinen antreten:

- 1. Figuren** (Auslosung von 1 Element aus jeder Kategorie a., b. und c.)
 - a. Wellen
 - i. Wellen auf dem Bauch (ober oder unter Wasser)
 - ii. Wellen auf dem Rücken (ober oder unter Wasser)
 - iii. Wellen auf der Seite (ober oder unter Wasser)
 - b. Flips
 - i. Front flip
 - ii. Back flip
 - c. Diverses
 - i. Schraube unter Wasser
 - ii. Auf dem Rücken 10 Sekunden schweben

Vor Beginn des Wettkampfes werden 3 Disziplinen ausgelost. Die Athlet*innen bereiten sich für alle Figuren vor, es werden aber nur die drei ausgelosten Figuren präsentiert.

→ **Nur** Unterwasser Figuren werden gezählt, keine Figuren mit Kopf über Wasser

➤ Bewertung durch die Jury

2. Posing

Jed*er Athlet*in bereitet eine Pose vor (über oder unter Wasser), die er den Fotograf*innen vorgeführt.

De*Dier Athlet*in muss mindestens 5 Sekunden in dieser Position vor dem*der Fotografen*in verharren.

➤ Bewertung durch die Jury

3. Schnelligkeit

- Kategorie Kinder: so schnell wie möglich 15 m auf dem Bauch und an der Oberfläche schwimmen
- Kategorie Jugendliche/Teens: so schnell wie möglich 25 m auf dem Bauch und an der Oberfläche schwimmen
- Kategorie Erwachsene: so schnell wie möglich 50 m auf dem Bauch und an der Oberfläche schwimmen

Der Start erfolgt mit mindestens einer an der Wand hängenden Hand, wobei die Monoflosse gegen die Wand gedrückt wird. Der Athlet startet auf ein von der Jury gegebenes Signal.

Die Ankunft erfolgt mit beiden Händen an der Wand. (Die Zeit wird gestoppt, wenn beide Hände des*der Athleten*in die Wand berühren).

➤ Bewertung: Zeit

4. Rettung

- Kategorie Kinder : eine Puppe 10 m an die Oberfläche ziehen
- Kategorie Jugendliche/Teens :eine Puppe auf dem Boden suchen, sie herausholen und 15 m ziehen



- Kategorie Erwachsene : 25 m unter Wasser tauchen, die Puppe auf dem Boden suchen, sie wieder herausholen und 25 m ziehen
- Bewertung: Qualität der Rettung, Befolgung des Reglementes

5. Ökologie/Apnoe

- Kategorie Kinder: in 1 Minute so viel "Müll" wie möglich vom Boden holen, in maximal 2 Metern Tiefe.
 - Kategorie Jugendliche/Teens : in 1 Minute 30 Sekunden so viel "Müll" wie möglich vom Boden holen, in maximal 2 Metern Tiefe.
 - Kategorie Erwachsene : in 1 Minute 30 Sekunden so viel "Müll" wie möglich vom Boden holen, in maximal 3-4 Metern Tiefe.
- Bewertung: Anzahl der zurückgebrachten "Müll"

- Jeder Athlet erhält vor dem Start ein Netz
 - Schutzbrille oder Maske sind erlaubt
 - Die Athleten dürfen während ihres Zeitlimits so oft atmen, wie sie wollen
 - Nur 1 Athlet ist zur gleichen Zeit im Wasser
 - Es werden gute (z. B. Muscheln) und schlechte (z. B. Abfall) Gegenstände ins Wasser geworfen. Die Athleten sollten nur schlechte Gegenstände in das Netz werfen und das Netz nach Ablauf der Zeit (1 Minute für Kinder, Jugendliche und Teenager, 1 Minute 30 Sekunden für Erwachsene) zur Jury zurückbringen.
 - Die Jury macht nach Ablauf der Zeit ein lautes Geräusch (der Athlet hört es unter Wasser)
- Bewertung: Anzahl der zurückgebrachten "Abfälle"

Zusätzliche Informationen Veranstaltungen

- Videos sind auf der Homepage verfügbar: <https://www.swissmerlympics.com/subscribe>
- Nasenklammern sind nicht erlaubt
- Make-up und Accessoires sind NUR für das Fotoshooting erlaubt
- Schutzbrillen oder Masken sind NUR für die Disziplin "Ökologie" erlaubt

Mahlzeiten

- Freitagabend: Die Mahlzeiten werden bis 19.30 Uhr serviert. Es ist nicht möglich, später zu essen.
- Informationen zum Frühstück (Samstag und Sonntag) erhalten Sie bei Ihrer Ankunft im Zentrum.



Startgeld

Die Startgebühren unterscheiden sich je nachdem, ob die Delegation im Sportzentrum von Fiesch mit Vollpension untergebracht ist (Buchung über das Organisationskomitee).

	Vollpension	ohne Vollpension
Club/Schule Kinder (8-10)	CHF 25.00	CHF 40.00
Club/Schule - Jugendliche/Teens (11-17)	CHF 30.00	CHF 45.00
Club/Schule - Erwachsene (18+)	CHF 35.00	CHF 50.00
Einzelathlet*innen (12-17)	CHF 35.00	CHF 50.00
Einzelathlet*innen (18+)	CHF 45.00	CHF 60.00

Startliste

Die Auslosung der Startreihenfolge findet vor Beginn des Wettbewerbs statt und wird den teilnehmenden Schulen/Vereinen und Einzelathlet*innen mitgeteilt.

Jury

Die Jury wird vom Organisationskomitee einberufen und besteht aus Expert*innen aus dem Bereich Mermaiding oder Wassersport.

Sicherheit

Sicherheitsapneist*innen werden im Wasser anwesend sein.
Bademeiste*innen werden am Beckenrand anwesend sein.

Unfällen oder Krankheit

Die Teilnehmer*innen nehmen auf eigenes Risiko und auf eigene Verantwortung am Merlympics teil. Der Organisator übernimmt bei Unfällen oder Krankheiten keine Haftung.

Versicherung

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer*innen. Jed*re Teilnehmer*in muss gegen Unfall versichert sein.

Titel und Auszeichnungen

Die drei besten Athlet*innen jeder Kategorie werden ausgezeichnet.