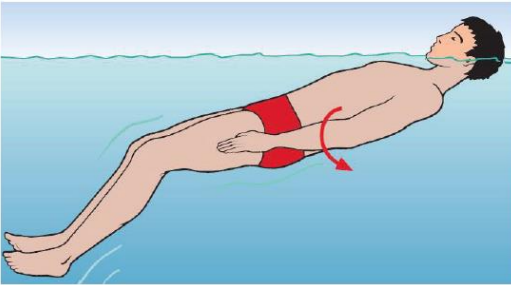
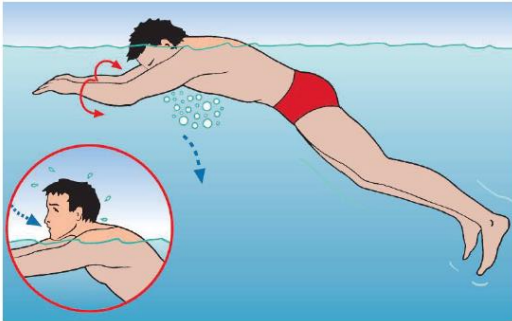


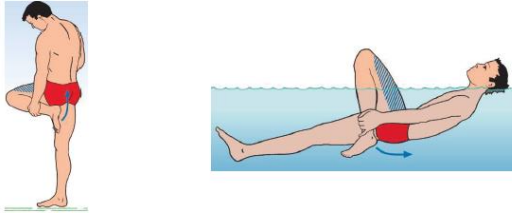
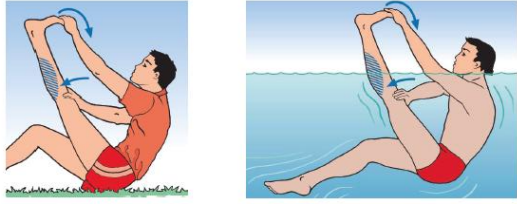
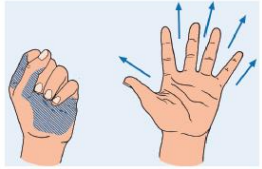
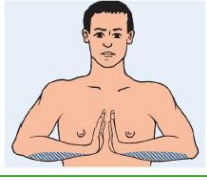
1. Erschöpfung

Bist du erschöpft und kannst nicht weiterschwimmen, solltest du dich in die Rücken- oder Bauchlage begeben.

„Toter Mann“ - Rückenlage	„Froschlage“ - Bauchlage
<ul style="list-style-type: none">• Lege dich flach auf den Rücken.• Tauche den Kopf bis zu den Ohren ein.• Sorge mit den Händen und Beinen für das Gleichgewicht.• Liege möglichst ruhig und erhole dich.• Falls möglich: Mache andere auf dich aufmerksam.	<ul style="list-style-type: none">• Lege dich entspannt auf den Bauch.• Lege das Gesicht ins Wasser.• Hebe nur zum Einatmen den Mund kurz aus dem Wasser.• Atme ruhig und langsam ins Wasser aus.
	

2. Muskelkrampf

Kommt es zu einem Muskelkrampf, solltest du versuchen diesen zu lösen.

<p>1. Oberschenkelkrampf</p> <ul style="list-style-type: none">• Fasse den Unterschenkel am Fußgelenk.• Ziehe die Ferse Richtung Gesäß. 	<p>2. Wadenkrampf</p> <ul style="list-style-type: none">• Fasse die Fußspitze und ziehe sie zum Körper hin.• Strecke das Bein (freie Hand drückt oberhalb des Knies). 
<p>3. Fingerkrampf</p> <ul style="list-style-type: none">• Finger wiederholt zur Faust schließen und ruckartig strecken. 	<p>4. Unterarmkrampf</p> <ul style="list-style-type: none">• Handflächen aneinander legen und die Hände so drehen, dass die Fingerspitzen zur Brust gerichtet sind. 

Nachbehandlung von Krämpfen:

Nach Lösung des Krampfes solltest du das Wasser verlassen, da der Krampf sich oft wiederholt.

An Land wird der verkrampfte Körperteil massiert und gebürstet, damit er erwärmt und gut durchblutet wird.

Du solltest am gleichen Tag nicht mehr schwimmen!

3. Strömungen und Strudel

3.1 Strömungen

Vermeide als Schwimmer strömende Gewässer.

Strömungen entstehen in Gewässern, in denen etwas drin ist: Brückenpfeiler, Felsen, Büsche und Bäumen. Davor und dahinter können sich Wirbel bilden, die dem Schwimmer gefährlich werden können. Als Schwimmer kannst du hier hinein und unter Wasser gedrückt werden.

Was tun, wenn man in eine Strömung kommt?

Gerätst du in eine starke Strömung, solltest du nicht gegen diese anschwimmen. Du solltest versuchen auf dem kürzesten Weg mit der Strömung zum Ufer zu schwimmen.

Um Erschöpfung und Krämpfen vorzubeugen, lasse dich mit der Strömung treiben und versuche so langsam schräg mit der Strömung ans Ufer zu kommen. Auch wenn man dadurch etwas abtreibt, ist es dennoch die sicherste Methode. Wenn du in der Strömung der Erschöpfung nahe bist, lege dich auf den Rücken und lasse dich mit den Füßen und mit Blick nach vorne treiben. Mit den Armen kannst du nun etwas die Richtung korrigieren und Gefahren ausweichen.

3.2 Strudel bzw. Wirbel

Nicht-gründige Wirbel

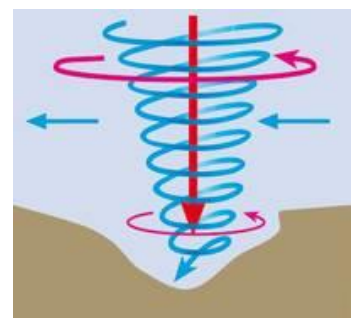
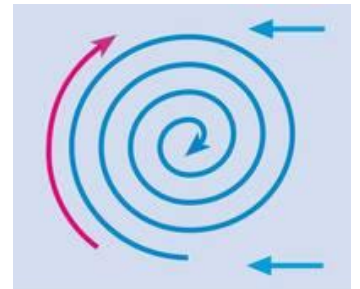
Wasser in Bewegung bewirkt eine Vielzahl von Strömungen.

Dort, wo verschiedene Strömungen aufeinander treffen, bilden sich Wirbel:

- Zusammenfließen zweier Flüsse
- Kehrwasser von Flusskrümmungen
- Uferausbuchtungen
- Bühnenbereiche sowie größere Bauwerke oder Hindernisse im Wasser

Derartige Wirbel sind nicht ortsbeständig und ziehen einen Schwimmer nicht nach unten.

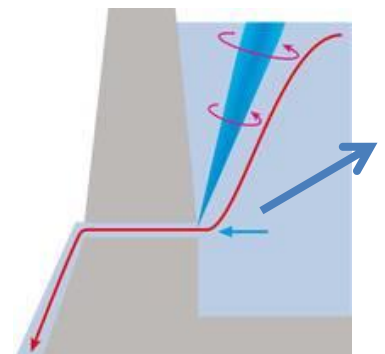
Wirst du von einem solchen Wirbel erfasst, kannst du dich einfach treiben lassen, bis sich die Wirkung des Wirbels von selbst verliert.



Gründige Wirbel

Reichen die Wirbel hingegen bis auf den Grund des Gewässers, werden sie als gründige Wirbel (Strudel) bezeichnet. Vergleichbar ist dieser mit dem Herauslassen des Wassers aus der Badewanne.

Wirst du in einen gründigen Wirbel gezogen, besteht die Chance zur Rettung nur darin, am Grunde des Wirbels seitwärts wegzutauchen.



4. Bootsunfälle/Bootskenterung

- Du solltest in Bootsnähe bleiben und dich am Boot festhalten, wenn dies möglich ist. Schwimme nicht zum Rand – oft ist dies zu weit und einen einzelnen Schwimmer findet man nicht so schnell wie ein Boot.
- Du solltest ruhig bleiben und Hilfe herbeiwinken bzw. herbeirufen.
- Du solltest kontrollieren, ob alle Insassen da sind oder noch jemand unter dem Boot ist. Vielleicht kannst du dann helfen.
- Nach Möglichkeit kannst du andere Insassen festhalten.

Der Versuch, das Boot wieder aufzurichten, darf nur dann unternommen werden, wenn dadurch keine Beteiligten gefährdet werden!

Generell sollte jeder eine Rettungsweste tragen, wenn er Boot fährt.



5. Eisunfälle

Allgemeines Verhalten auf dem Eis

- Informiere dich beim zuständigen Amt über die Eisdicke.
Bei stehenden Gewässern sollte das Eis mindestens 15 cm, bei Bächen und Flüssen sogar 20 cm dick sein, bevor du es betreten kannst.
- Grundsätzlich sollten sich Wintersportler nur an bewachten Gewässern und nie alleine auf das Eis wagen.

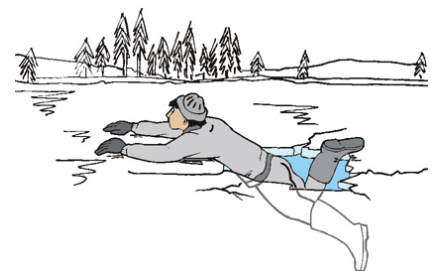
Das Eis sendet **Signale** aus, die jeder erkennen sollte:

- Dunkle Stellen verraten, dass das Eis noch viel zu dünn ist. Hier droht Gefahr einzubrechen.
- Gehst du auf Eis und es knackt, solltest du dich flach auf das Eis legen und in Bauchlage wieder ans Ufer kriechen.
- Besondere Vorsicht ist auf verschneiten Eisflächen und an bewachsenen Uferzonen geboten.
- Seen, die von Bächen oder Flüssen durchzogen sind, stellen eine besondere Gefahr dar. An den Ein- oder Ausflüssen kann innerhalb weniger Meter das Eis deutlich dünner und die Eisqualität völlig anders sein, als auf dem Rest des Sees.

Selbstrettung bei Eisunfällen

Brichst du ins Eis ein, solltest du sofort versuchen dich aus dieser Situation zu befreien. Wenige Minuten nach deinem Einbruch werden die Glieder steif, du kannst dich schlecht bewegen und kühlst aus. Außerdem tut die Berührung mit dem eiskalten Wasser weh.

Vermeide Panik, aber versuche dich schnell zu befreien:



- Versuche dich in Bauch- oder Rückenlage auf die feste Eisschicht zu schieben.
- Versuche dich mit ausgebreiteten Armen vor- oder rückwärts zum Ufer hin zu bewegen.
- Falls du es erreichst, kannst du dich mit deinen Füßen an der gegenüberliegenden Eiskante abdrücken.
- Brich das dünne Eis ab. Wenn es wieder trägt, dann schiebe oder rolle dich flach in Bauch- oder Rückenlage auf die Eisfläche und krieche zum Ufer.
- Bist du am Ufer, suche schnell einen beheizten Raum auf, ziehe deine Kleidung aus und wärme dich auf.

1. Rettungshilfsmittel

1.1 Rettungsring & Rettungsball

Rettungsringe und Rettungsbälle findet man oft an Schleusen, Brücken oder Strandbädern.

Beides wird zu dem Verunglückten geworfen. Am Rettungsball ist eine Leine (25-30m). Er wird so geworfen, dass er etwas über die Person hinausfliegt und durch Ziehen an der Leine den Verunglückten erreicht. Beim Werfen sollte die Strömung und der Wind berücksichtigt werden.

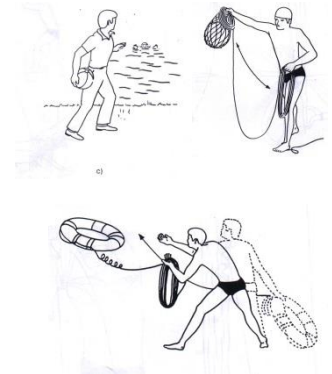
1.2 Rettungsstange

Die Rettungsstange wird dem Verunglückten gereicht und daran ans Ufer gezogen.

1.3 Rettungs(wurf)leine

Die Rettungsleine wird, ähnlich wie der Rettungsball, geworfen.

Alternativen: Wasserball, einfaches Seil, Ast...



2. Fremdrettung bei Eisunfällen

Bricht jemand ins Wasser ein, solltest du zunächst einmal Hilfe herbeirufen und/oder den Notruf wählen. Ohne besondere Hilfsmittel solltest du nicht versuchen zur Einbruchsstelle zu kommen, da du sonst selber einbrechen könntest.

Mögliche Hilfsmittel:

- Brett, Leiter, Schlitten, Stange, Seil, Schal, Jacke, Ast...
- Rettungsring, Rettungsball, Rettungsleine

Du kannst die Hilfsmittel nutzen, um sie dem Verunglückten zu reichen und ihn daran herauszuziehen.

Sind mehrere Retter vor Ort, sollte der Retter, der zur Unfallstelle vorgeht, mit einem Seil gesichert werden.

Nähere dich nie stehend der Einbruchsstelle, sondern immer in Bauchlage kriechend!

Sei vorsichtig, aber beeile dich, da der Verunglückte sehr schnell aus- und unterkühlt, er seine Arme und Beine nicht mehr bewegen kann oder bewusstlos wird.



3. Fremdrettung bei Bootsunfällen

Möchte man einen Verunglückten mit einem Ruderboot retten, sollte man ihn über das Heck ins Boot ziehen. Der Bug muss gegen die Strömung und gegen den Wind ausgerichtet werden. Ist das Boot nicht geeignet, um jemanden über das Heck bzw. den Bug ins Boot zu ziehen, muss an ein Gegengewicht gedacht werden, damit das Boot nicht kippt, wenn man den Verunglückten über die Seite ins Boot zieht.

Bei großen Booten, wie z.B. Motorbooten, sollte der Verunglückte seitlich ins Boot gebracht werden. Der Bootsführer sollte immer auf dem Boot bleiben. Nur weitere Personen können schwimmerisch helfen.

4. Befreiungsgriffe



(Rettungsschwimmabzeichen)

Ist eine Person im Wasser in Not, bist du dazu verpflichtet zu helfen.

Dabei musst du dich aber nicht selber in Gefahr bringen, falls du nicht in der Lage bist die Person im Wasser zu retten! Du solltest aber Hilfe rufen bzw. holen und den Notruf wählen.

Entscheidest du dich jemanden zu retten, solltest du Bedenken, dass der Verunglückte versuchen könnte dich zu umklammern.

Grundsätze für einen Retter

vorrangiges Ziel VERMEIDEN VON UMKLAMMERUNG		Lösen von Umklammerungen
Anschwimmen / Gefahr erkennen <small>(Handlungsmöglichkeiten gedanklich durchgehen)</small>	Abwehrreaktionen	
<ul style="list-style-type: none"> • Halte einen Sicherheitsabstand ein! • Sprich beruhigend mit der Person in Not! • Rette nur von hinten! 	<ul style="list-style-type: none"> • Entziehe dich dem Angriff! • Drücke / stoße dich weg! • Tauche ab! 	<ul style="list-style-type: none"> • Tauche sofort ab, drücke die zu rettende Person unter Wasser, damit sie den Griff lockert! • Ziehe die Schultern hoch, um den Druck auf den Hals zu reduzieren! • Setze den Befreiungsgriff ein! • Jeder Befreiungsgriff endet im Standard-Fesselschleppgriff! <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>1. Ansetzen</p>  <p>Setze sofort den Griff an</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>2. Hebeln</p>  <p>Nutze den Hebel</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>3. Fesseln</p>  <p>Schlepp ab</p> </div> </div>

Halswürgegriff von vorne Lernkarte 1

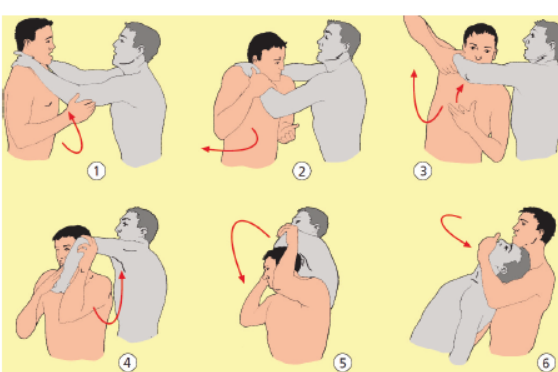


Bild 1+2:
Ziehe die Schultern hoch (Bild 1). Drehe die linke Schulter ein und fasse mit deiner rechten Hand das linke Handgelenk des Angreifers. (Daumen oben innen: Bild 3)

Bild 3+4:
Greife mit deiner linken Hand von unten an den linken Ellenbogen des Angreifers und drücke den Arm nach oben.

Bild 5+6:
Tauche nah am Angreifer unter dem hochgedrückten Angreiferarm durch und beende die Bewegung im Standard-Fesselschleppgriff.

Halswürgegriff von hinten Lernkarte 2

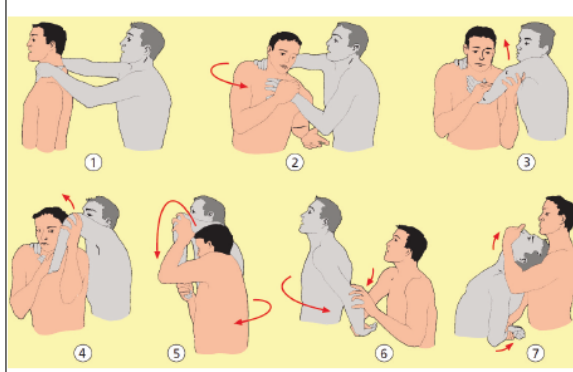


Bild 1+2:
Ziehe die Schultern hoch (Bild 1). Drehe Kopf und Schulter nach links und fasse diagonal mit deiner rechten Hand das linke Handgelenk des Angreifers.

Bild 3+4:
Greife mit deiner linken Hand von unten an den linken Ellenbogen des Angreifers und drücke den Arm nach oben.

Bild 5-7:
Tauche nah am Angreifer unter dem hochgedrückten Angreiferarm durch und beende die Bewegung im Standard-Fesselschleppgriff.

Halsumklammerung von hinten

Lernkarte 3



Bild 1:

Ziehe die Schultern hoch und drehe den Kopf zur Seite. Fasse mit der linken Hand das rechte Handgelenk des Angreifers.

Bild 2+3:

Greife mit deiner rechten Hand von unten an den rechten Ellenbogen und drücke beide Arme des Angreifers nach oben.

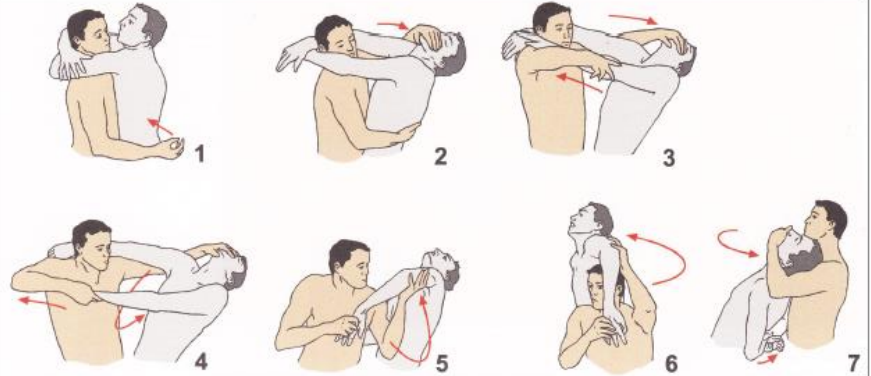
Bild 4-6:

Tauche nah am Angreifer unter seinem hochgedrückten rechten Arm durch und beende die Bewegung im Standard-Fesselschleppgriff.

Lösen aus der Halsumklammerung von vorne

Hinweise für die Erarbeitung

- Führt die Umklammerungen zunächst mit lockerem Griff aus.
- Kontrolliert bei der Arbeit an Land gemeinsam das Setzen der Griffpunkte/ das Hochdrücken des Arms.
- Verbindet bei der Ausführung im Wasser die Handlung mit einem Abtauchen.
- Führt die Befreiungsgriffe schnell und kräftig durch.
- Beendet die Ausführung in der Fesselschleppgriffposition im Rücken des Angreifers.



Lösen aus der Körperumklammerung von hinten

Hinweise für die Erarbeitung

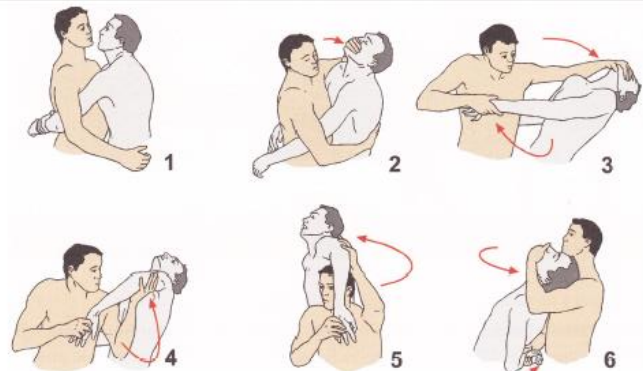
- Führt die Umklammerungen zunächst mit lockerem Griff aus.
- Kontrolliert bei der Arbeit an Land gemeinsam das Setzen der Griffpunkte/ das Hochdrücken des Arms.
- Verbindet bei der Ausführung im Wasser die Handlung mit einem Abtauchen.
- Führt die Befreiungsgriffe schnell und kräftig durch.
- Beendet die Ausführung in der Fesselschleppgriffposition im Rücken des Angreifers.



Lösen aus der Körperumklammerung von vorne

Hinweise für die Erarbeitung

- Führt die Umklammerungen zunächst mit lockerem Griff aus.
- Kontrolliert bei der Arbeit an Land gemeinsam das Setzen der Griffpunkte/ das Hochdrücken des Arms.
- Verbindet bei der Ausführung im Wasser die Handlung mit einem Abtauchen.
- Führt die Befreiungsgriffe schnell und kräftig durch.
- Beendet die Ausführung in der Fesselschleppgriffposition im Rücken des Angreifers.



Hinweise zu der Endposition des Standard-Fesselschleppgriffs

- Die linke Hand ist am Kinn und drückt den Kopf leicht nach hinten.
- Die rechte Hand ist an der linken Hand des Verunglückten und zieht den Unterarm nach hinten oben zum Rücken.

