Instructiekaart D23 (O10) voor de zwemofficial

In een oogopslag: wie let waarop?

Tijdwaarnemer

Instroom
Geen DSQ

Gevorderd
Keer & eindpunten
Slag (1)
Estafette

Kamprechter

Instroom
Geen DSQ

Gevorderd
Keer & Eindpunten
Slag
Estafette
Zwemmen

Scheidsrechter

Beslist over alle voorstellen tot DSQ

Instroom
Geen DSQ
Start

Gevorderd
Keer & Eindpunten
Slag
Estafette
Zwemmen
Start

Starter

Instroom
Geen DSQ
Start (1)

Gevorderd
Start

Jurysecretaris

Instroom
UItslag op alfabet of willekeurig

Gevorderd
Uitslag op alfabet of willekeurig

Controle DISQ

Bij instroom staat het leren en ervaring opdoen centraal. Deze kaart helpt officials inzien welke regels bij Gevorderd extra aandacht vragen.

Keer & eindpunten

- De kant wordt bij ieder keer- en eindpunt aangeraakt.
- Bij de schoolslag en de vlinderslag moet de zwemmer de intentie hebben om met twee handen aan te tikken.
- Bij de rugslag ben je in iedergeval tot onder de vlaggetjes op de rug gebleven.

Slag

- Starten met de verkeerde slag kan, zolang dit minder dan vijf slagen achter elkaar is. (1)
- De juiste volgorde van wisselslag wordt gezwommen.

Zwemmen

- Niet lopen of afzetten van de bodem.
- Niet voortrekken aan de lijn.
- Geen andere zwemmers hinderen.
- De volledige afstand afleggen.

Estafette

- Geen veel te vroege overname, waarbij de richtlijn is het verschil tussen de vertrekkende en de aankomende zwemmer mag niet meer zijn dan 25 cm.

Start

- Gaat een zwemmer weg voordat het “op uw plaatsen” volledig is uitgesproken dan wordt er opnieuw gestart. (1)
- Start een zwemmer nadat het commando is uitgesproken dan wordt er doorgezwommen. (1)
- Gaat dezelfde zwemmer voor de 2e keer weg voordat het commando is uitgesproken dan ontvangt hij na de race een DSQ.

knzb