

	Zeitnehmer (ZN)	Zielrichter (ZR)	Wenderichter (WR)	Schwimmrichter (SR)
Aufgabe KaRi	<p>Vor Start Namen prüfen, bei Staffeln die Reihenfolge kontrollieren</p> <p>Start: kurze Pfiffe, langer Pfiff, bei Rücken zweiter langer Pfiff, „Auf die Plätze“, Signal</p> <p>Zeit schriftlich festhalten, ab 200m auch Zwischenzeiten alle 100m (außer 200m Lagen), Zwischenzeiten bei Staffeln</p> <p>Wenderichter auf Startseite der Bahn</p> <p>Ab 800m akustische Zeichen für letzte 2 Bahnen + 5m Melden wenn Handzeit und automatische Zeit</p> <p>Abweichung > 0,2s</p>	<p>Nach jedem WK über die Platzierung entscheiden und schriftlich festhalten</p> <p>Frühwechsel melden</p>	<p>Wende beobachten (vom letzten Armzug davor bis zum ersten Armzug danach)</p> <p>Ab 800m Bahnzähltafel für die Schwimmer zeigen (noch zu absolvierende Bahnen)</p>	<p>Kontrolle des Schwimmstils Bedienung</p> <p>Fehlstartleine (nur Zwei- Start-Regel)</p> <p>Schwimmverstöße direkt an den Schiedsrichter melden</p> <p>Beobachten der Wenden an beiden Beckenseiten + Beobachtung</p> <p>Zielanschlag</p> <p>Wendeverstöße an Wenderichterobmann bzw. Zeitnehmerobmann melden</p>
Aufgabe Obmann	<p>Startkarten von ZN einsammeln, überprüfen (Lauf, Bahn, Zeit, Unterschrift) und an Auswerter geben</p> <p>Melden von Unregelmäßigkeiten an den Schiedsrichter</p> <p>Gemeldete Verstöße von ZN / SR an Schiedsrichter leiten</p>	<p>Einlaufzettel von ZR einsammeln, überprüfen, mehrheitliche Platzierung feststellen -> Auswerter</p> <p>Gemeldete Verstöße von ZR an Schiedsrichter leiten</p>	<p>Gemeldete Verstöße von WR an Schiedsrichter leiten</p>	
Freistil	<p>Beim Start Zehen eines Fußes vor der Kante</p> <p>Wende + Zielanschlag: Wand berühren</p>		<p>Wende: Wand berühren</p>	<p>Bei Lagenschwimmen kein Brust / Rücken / Schmetterling</p> <p>Ein Teil des Körpers über Oberfläche</p> <p>Wende: max. 15m tauchen</p>
Rücken	<p>Beim Start die Zehen nicht in Überlaufrinne</p> <p>Wende: Wand berühren</p> <p>Kein Angleiten (kontinuierlich, unverzüglich)</p> <p>Rollwende oder Kippwende</p> <p>Sofort nach Wende wieder Rückenlage</p> <p>Zielanschlag muss in Rückenlage sein</p>		<p>Wende: Wand berühren</p> <p>Kein Angleiten (kontinuierlich, unverzüglich)</p> <p>Rollwende oder Kippwende Sofort nach Wende wieder Rückenlage</p>	<p>ganze Zeit auf dem Rücken, 15m Tauchen erlaubt; +/- 90 Grad Drehung erlaubt</p> <p>Ein Teil des Körpers über Oberfläche</p> <p>Kein Angleiten (kontinuierlich, unverzüglich)</p> <p>Zielanschlag in Rückenlage</p>
Brust	<p>Beim Start Zehen eines Fußes vor der Kante</p> <p>Nach Wende ganzer Tauchzug (mit Händen bis zu den Oberschenkeln) + ein Delphin-Beinschlag erlaubt</p> <p>Wandanschlag immer mit beiden Händen</p>		<p>Nach Wende ganzer Tauchzug (mit Händen bis zu den Oberschenkeln) + ein Delphin- Beinschlag erlaubt</p> <p>Wandanschlag immer mit beiden Händen</p>	<p>Abwechselnd Arme / Beine; Arme und Beine in gleicher Ebene (keine Schere)</p> <p>Füße nach außen gedreht; beide Hände gleichzeitig; nur Brustlage</p> <p>Kopf in jedem Zyklus teilweise über Wasser</p> <p>Anschlag beide Hände</p>
Schmetterling	<p>Beim Start Zehen eines Fußes vor der Kante</p> <p>Wende: Wand berühren</p> <p>Wandanschlag immer mit beiden Händen</p>		<p>Wende: Wand berühren</p> <p>Wandanschlag immer mit beiden Händen</p>	<p>Dauernd Brustlage, Gleichzeitigkeit Wende, max. 15m tauchen, ein Armzug, mehrere Beinschläge, beide Hände</p>
Lagen	<p>Schmetterling – Rücken – Brust – Kraul</p> <p>Anschlag immer gemäß der Schwimmart die beendet wird</p> <p>Abstoß immer gemäß der Schwimmart die angefangen wird</p>		<p>Anschlag immer gemäß der Schwimmart die beendet wird</p> <p>Abstoß immer gemäß der Schwimmart die angefangen wird</p>	<p>Siehe jeweilige Schwimmarten</p>
Lagen-Staffel	<p>Rücken – Brust – Schmetterling – Kraul</p> <p>Siehe Lagen</p>		<p>Siehe Lagen</p>	<p>Siehe jeweilige Schwimmarten</p>