

Kampfrichter

Schwimmen

START (WKBSW Pkt. 8)

- Der Start zum **Schmetterling-, Brust- und Freistilschwimmen** erfolgt durch Sprung.
- Nach dem langen Pfiff treten die Aktiven auf den Startblock und verbleiben hier.
- Auf Kommando des Starters „AUF DIE PLÄTZE“ nehmen die Aktiven sofort mit mind. einem Fuß an der Vorderkante des Startblocks die Starthaltung ein. Die Position der Hände ist nicht relevant. Wenn alle Aktiven die Starthaltung eingenommen haben und sich ruhig verhalten, gibt der Starter das Startsignal.

START (WKBSW Pkt. 8)

- Der Start zum **Rückenschwimmen** und zur **Lagenstaffel** muss aus dem Wasser erfolgen.
- Beim ersten langen Pfiff des Schiedsrichters müssen sich die Aktiven unmittelbar ins Wasser begeben. Nach dem zweiten langen Pfiff des Schiedsrichters müssen die Aktiven unverzüglich die Startposition einnehmen.
- Wird eine Rückenstarthilfe verwendet, müssen beide Beine und die Zehen die Wand berühren. Die Zehen dürfen nicht über den Beckenrand gebeugt sein.

START (WKBSW Pkt. 8)

- Wenn alle Aktiven ihre Startposition eingenommen haben, muss der Starter das Kommando „AUF DIE PLÄTZE“ geben. Wenn alle Aktiven die Starthaltung eingenommen haben und sich ruhig verhalten, gibt der Starter das Startsignal.
- Der erste Aktive einer Staffel hat auf das Startsignal, jeder folgende nach dem Anschlag der abzulösenden Aktiven seine Teilstrecke zurückzulegen.
- Der ablösende Aktive muss vom Startsockel starten. Starts mit Anlauf vom Beckenrand sind nicht erlaubt.

FREISTILSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.1)

- Freistil bedeutet, dass die Aktiven in einem so bezeichneten Bewerb jede Schwimmart schwimmen dürfen, mit der Ausnahme, dass in Lagenstaffeln/-schwimmen jede Schwimmart ausgenommen Brust-, Schmetterling- oder Rückenschwimmen geschwommen werden darf.
- Beim Wenden und beim Zielanschlag müssen die Aktiven die Wand mit irgendeinem Körperteil berühren.
- Ein Teil des Körpers der Aktiven muss während des gesamten Wettkampfes die Wasseroberfläche durchbrechen. Es ist den Aktiven jedoch erlaubt, während der Wende sowie für eine Strecke von 15 m nach dem Start und nach jeder Wende völlig untergetaucht zu sein. Nach 15 m muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben.

FREISTILSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.1)

- Link zum Video:
 - [Freistilschwimmen](#)

RÜCKENSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.2)

- Vor dem Startsignal müssen sich die Aktiven mit dem Gesicht zur Startwand, mit beiden Händen an den Startgriffen, sowie mit beiden Beinen und den Zehen die Wand berührend aufstellen.
- Wenn eine Rückenstarthilfe verwendet wird, muss zumindest eine Zehe jeden Fußes die Wand berühren.
- Beim Wenden und beim Zielanschlag müssen die Aktiven die Wand mit irgendeinem Körperteil berühren.
- Beim Startsignal und nach der Wende müssen sich die Aktiven abstoßen und während des gesamten Wettkampfes auf dem Rücken schwimmen, ausgenommen bei der Wendenausführung.
- Die normale Rückenlage kann eine Rollbewegung des Körpers bis zu maximal 90° aus der Normallage heraus beinhalten. Die Haltung des Kopfes ist nicht ausschlaggebend.

RÜCKENSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.2)

- Ein Teil des Körpers der Aktiven muss während des gesamten Wettkampfes die Wasseroberfläche durchbrechen, außer wenn ein Teil des Kopfes unmittelbar vor dem Anschlag die 5-Meter-Marke überschritten hat, dürfen die Aktiven vollständig untergetaucht sein.
- Es ist den Aktiven jedoch erlaubt, während der Wende sowie für eine Strecke von 15 m nach dem Start und nach jeder Wende völlig untergetaucht zu sein. Nach 15 m muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben.
- Bei der Wende müssen die Aktiven mit einem beliebigen Körperteil die Wand berühren. Während der Wende dürfen die Schultern über die Senkrechte zur Brustlage gedreht werden. Danach darf ein kontinuierlicher Einzel- oder kontinuierlicher, simultaner Doppelarmzug ausgeführt werden, um die Wende einzuleiten. Die Aktiven müssen in die Rückenlage zurückgekehrt sein, wenn sie die Wand verlassen.
- Beim Zielansschlag müssen die Aktiven die Beckenwand in Rückenlage berühren.

RÜCKENSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.2)

- Link zum Video:
 - [Rückenschwimmen](#)

BRUSTSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.3)

- Nach dem Start und nach jeder Wende dürfen die Aktiven einen vollständigen Armzug bis zurück zu den Beinen durchführen. Während dieses Armzuges dürfen die Aktiven unter Wasser sein. Ein einzelner Delphinkick ist nach dem Start und der Wende vor dem ersten Brustbeinschlag erlaubt. Der Kopf muss die Wasseroberfläche durchbrechen bevor sich die Hände am weitest entfernten Teil des zweiten Zuges nach innen drehen.
- Beginnend vom ersten Armzug nach dem Start und nach jeder Wende muss sich der Körper der Aktiven in Brustlage befinden. Es ist zu keiner Zeit erlaubt sich in Rückenlage zu drehen.
- Während des gesamten Wettkampfes muss der Schwimmzyklus bestehend aus einem Armzug und einem Beinschlag in dieser Reihenfolge eingehalten werden.

BRUSTSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.3)

- Während jedes vollständigen Zyklus muss ein Teil des Kopfes des Aktiven die Wasseroberfläche durchbrechen. Es müssen alle Bewegungen der Beine gleichzeitig ohne Wechselbewegung erfolgen.
- Alle Bewegungen der Arme müssen gleichzeitig ohne Wechselbewegung erfolgen. Die Hände müssen gleichzeitig von der Brust auf, unter oder über dem Wasser vorwärtsgebracht werden. Die Ellenbogen müssen unter Wasser sein, ausgenommen beim letzten Zug vor der Wende, während der Wende und beim Zielanschlag. Die Hände müssen auf oder unter der Wasseroberfläche zurückgeführt werden. Die Hände dürfen nicht weiter als bis zum Hüftgelenk gebracht werden, ausgenommen während des ersten Zuges nach dem Start und nach jeder Wende.

BRUSTSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.3)

- Beim Beinschlag müssen die Füße während der Rückwärtsbewegung auswärts gedreht sein. Bewegungen in der Art des Wechselbeinschlages oder des Delphinbeinschlages sind nicht erlaubt, ausgenommen WBKSW 9.3.1 (Unterwasserzug). Das Durchbrechen der Wasseroberfläche mit den Füßen ist erlaubt, sofern die Abwärtsbewegung nicht in der Form eines Delphinbeinschlages durchgeführt wird.

BRUSTSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.3)

- Bei jeder Wende und beim Zielanschlag muss die Berührung der Wand mit beiden Händen gleichzeitig an, über oder unter der Wasseroberfläche erfolgen. Die Hände dürfen beim Anschlag oder der Wende nicht aufeinander liegen. Vor dem Zielanschlag oder der Wende ist ein Armzug ohne folgenden Beinschlag erlaubt. Der Kopf darf nach dem letzten Armzug vor dem Anschlag oder der Wende völlig untergetaucht sein, sofern er die Wasseroberfläche an irgendeinem Punkt während des letzten vollständigen oder unvollständigen Zyklus vor dem Anschlag oder der Wende durchbricht.

BRUSTSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.3)

- Link zum Video:
 - [Brustschwimmen](#)
 - [Wende mit 2. Delfinkick](#)

SCHMETTERLINGSSCHWIMMEN

(WKBSW Pkt. 9.4)

- Vor Beginn des ersten Armzuges nach dem Start und nach jeder Wende muss der Körper in Brustlage gehalten werden. Beinschläge unter Wasser zur Seite hin sind erlaubt. Ein Drehen in die Rückenlage ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt.
- Beide Arme müssen nach hinten gleichzeitig unter Wasser und nach vorne gleichzeitig über Wasser bewegt werden.
- Alle Bewegungen der Füße und Beine müssen gleichzeitig ausgeführt werden. Die Füße und Beine brauchen nicht auf gleicher Ebene zu sein, aber wechselseitige Bewegungen (Kraulbeinschläge) sind nicht erlaubt. Eine Brustbeinschlagbewegung ist ebenfalls nicht zulässig.

SCHMETTERLINGSSCHWIMMEN

(WKBSW Pkt. 9.4)

- Bei jeder Wende und beim Zielanschlag müssen die Aktiven mit beiden Händen gleichzeitig an, über oder unter der Wasseroberfläche anschlagen. Die Hände dürfen beim Anschlag oder der Wende nicht aufeinander liegen.
- Nach dem Start und nach jeder Wende dürfen die Aktiven mehrere Beinschläge und einen Armzug unter Wasser ausführen, die ihn an die Wasseroberfläche bringen müssen. Es ist den Aktiven jedoch erlaubt, für eine Strecke von 15 m nach dem Start und nach jeder Wende völlig untergetaucht zu sein. Nach 15 m muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben. Die Aktiven müssen bis zum Anschlag oder bis zur nächsten Wende an der Wasseroberfläche bleiben.

SCHMETTERLINGSSCHWIMMEN

(WKBSW Pkt. 9.4)

- Link zum Video
 - [Schmetterlingsschwimmen](#)

LAGENSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.5)

- Beim Lagenschwimmen haben die Aktiven die Teilstrecken in der Reihenfolge Schmetterlingsschwimmen – Rückenschwimmen – Brustschwimmen – Freistilschwimmen zurückzulegen. Es sind vier gleichlange Teilstrecken zurückzulegen.
- In den Lagenstaffeln sind die Teilstrecken in der Reihenfolge Rückenschwimmen – Brustschwimmen – Schmetterlingsschwimmen – Freistilschwimmen zurückzulegen.

LAGENSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.5)

- Beim Wechsel der Schwimmart im Lagenschwimmen ist nach den Bestimmungen der Schwimmart, welche beendet wird, anzuschlagen.
- Beim Lagenschwimmen müssen sich die Aktiven bei der Teilstrecke Freistilschwimmen in der Brustlage befinden. Ausgenommen davon sind die Wenden, wobei sich die Aktiven vor dem ersten Beinschlag wieder in der Brustlage befinden müssen.

LAGENSCHWIMMEN (WKBSW Pkt. 9.5)

- Link zum Video
 - [Lagenwenden](#)

AUFGABEN ZEITNEHMER (WKBSW Pkt. 3.4)

- Der Zeitnehmer hat die Zeit des Aktiven auf der ihm zugewiesenen Bahn zu nehmen.
- Er hat die Uhr beim Startsignal in Gang zu setzen und sie auszuschalten, wenn sein Aktiver den Wettkampf in Übereinstimmung mit den entsprechenden Bestimmungen beendet hat.
- Er hat die gemessene Zeit und bei Strecken ab 100 m die Zwischenzeiten sofort einzutragen und, wenn es verlangt wird, seine Uhr zur Überprüfung vorzuzeigen. Er hat die Uhr zurückzustellen, sobald der Schiedsrichter mit den kurzen Pfiffen das nachfolgende Rennen aufruft.
- Er hat den Zeitnehmerobmann sofort in Kenntnis zu setzen, wenn seine Uhr beim Start oder während des Wettkampfes ausfällt.
- Er ist auf der ihm zugewiesenen Schwimmbahn gleichzeitig als Wendenrichter tätig.
- Bei Wettkämpfen über 800 m und 1.500 m Freistil hat der Zeitnehmer dem Aktiven in seiner Bahn die beiden letzten Längen 5 m vor und nach der Wende durch Pfiffe oder Läuten anzukündigen.
- Wird eine Rückenstarthilfe verwendet, muss er diese vor dem Start installieren, auf die Null-Position stellen und nach dem Start entfernen.
- Er hat beim Rückenschwimmen zu überprüfen, ob der Aktive mit den Zehen die Wand berührt. Ist dies nicht der Fall, hat er den Aktiven anzuweisen die korrekte Starthaltung einzunehmen.
- Er hat die Ablöse bei Staffelwettkämpfen zu beobachten und Verstöße gegen die WKB sofort dem Schiedsrichter zu melden.

AUFGABEN WENDENRICHTER (WKBSW

Pkt. 3.6)

- Der Wendenrichter hat seinen Platz an der dem Ziel gegenüberliegenden Stirnwand des Schwimmbeckens und zwar am Ende der ihm zugewiesenen Bahn einzunehmen.
- Er hat darauf zu achten, dass der Aktive beim Wenden die dafür geltenden Bestimmungen einhält.
- Er hat bei 800 m und 1.500 m Freistil die Anzahl der vom Aktiven zurückgelegten Längen zu notieren und den Aktiven über die Zahl der noch zu schwimmenden Längen durch Aufzeigen mittels Bahnenzähler, welcher mit Zahlen versehen ist, zu informieren.
- Er hat jeden Verstoß gegen die WKB sofort dem Schiedsrichter zu melden, darf jedoch nicht in den Wettkampf eingreifen.
- Er hat die Ablöse bei Staffelwettkämpfen (auf der Wendeseite) zu beobachten und Verstöße gegen die WKB sofort dem Schiedsrichter zu melden.

FINA RULES

- Link zum Video:

- [FINA RULES](#)