

# INFORMATION FÖR FUNKTIONÄRER

Vasa Simsällskap ry arrangerar årligen 5–8 nationella tävlingar, varav en oftast är en större tävling. Dessutom arrangerar vi tävlingar under träningspass för grupper, så kallade VUS Time Trials. Tävlingarna genomförs alltid av frivilliga, och vi önskar att minst en vårdnadshavare per simmare deltar i tävlingsarrangemangen. Många uppgifter kräver ingen tidigare erfarenhet eller officiell utbildning. Mer erfarna funktionärer ger alltid vägledning till nya deltagare. Vi behöver ständigt nya föräldrar till verksamheten.

## Anvisningar för tävlingsdagen

Kontrollera din arbetsuppgift på listan framför kontoret och anmäl dig genom att markera ditt namn med ett kryss (x).

Beroende på tävlingen kan funktionärerna lämna sina ytterkläder antingen i gruppändans eller armbandsändans omklädningsrum. I omklädningsrummet vid armbandsändan får du ett armband som du kvitterar i en bok och lämnar tillbaka efter tävlingen genom att markera ditt namn med ett kryss (x). Om klädförvaringen är i gruppändan kan värdesaker lämnas i kontoret för förvaring.

Varje frivillig får låna en funktionärströja från kontoret innan tävlingarna. Tröjan ska återlämnas i tvättkorgen på kontoret efter tävlingarna. Ta också med mörka byxor, inneskor och en vattenflaska. Funktionärsmötet hålls en timme före tävlingen i förrådskorridoren under läktaren eller i gymmet. Efter tävlingarna ansvarar alla frivilliga för att simhallen lämnas i rent skick.

# **Funktioner som kan utföras utan utbildning:**

## **Prisutdelare**

- Tar emot resultat från en budbärare och delar ut priser när speakern ropar upp resultaten.

## **Budbärare**

- Hämtar resultat från speakern och hänger upp dem på väggen samt lämnar dem till prisutdelning/kansliet.

## **Funktionärsservice (kök)**

- Ser till att funktionärerna har mat och dryck när de har paus.

## **Speaker**

- Annonserar alla starter samt prisutdelningar.

## **Arrangör**

- Samlar deltagare inför varje heat. Förutom en huvudsamling finns ofta tre insamlingspunkter märkta med nummerskyltar. Meddelar tävlingsledaren om någon tävlande saknas.
- Kontrollerar att tävlande inte har otillåtna tejpningar eller armband.

## **Försäljning (loppis och Arena-försäljning)**

- Ser till att produkter som ska säljas finns framme. För bok över sålda produkter och hanterar både kontant- och kortförsäljning.
- Inventerar och packar Arena-produkter efter tävlingen.

# Personer med domarkort klass I eller II

## Tävlingsledare (kräver domarkort klass I)

- Tävlingsledaren ser till att FINA regler och beslut följs.
- I början av varje heat ger tävlingsledaren signal med visselpipa till deltagarna.
- Ansvarar för alla diskvalificeringar och instruerar funktionärer hur en diskvalificering ska meddelas.
- Mer information om tävlingsledarens roll finns i Simförbundets regler SW2.1.

## Starter

- Ansvarar för deltagarna efter att tävlingsledaren gett tillstånd, fram till dess att heatet startats enligt regelverket.
- Starters roll beskrivs mer detaljerat i Simförbundets regler SW2.3.

## Bandomare (kräver domarkort klass I)

- Varje tävling har 2–4 bandomare, en på varje sida av bassängen. Övervakar 15-metersdyk åt båda hållen på fjärril-, bröst- och ryggsimsträckor och meddelar tävlingsledaren om överträdelser.
- Bandomaren ser till att reglerna för respektive simsätt följs och assisterar vändningsdomare genom att övervaka vändningar och målgång.
- Förbereder sig på att släppa ned den tekniska linjen på 15 meter på tävlingsledarens signal.

## Vändningsdomare (startänden)

- Varje bana har en vändningsdomare i varje ände. Vändningsdomaren ska ha domarkort klass II.

## Start

- Säkerställer att simmaren på banan stämmer överens med startlistan.
- Reser sig vid korta visslingar och ställer sig bakom simmaren vid lång vissling, och följer simmaren tills denne kommit upp till ytan.
- Om starten var godkänd, sätter sig domaren. Om starten inte var godkänd, står domaren kvar bakom pallen och anmäler diskvalificeringen till tävlingsledaren när ersättaren anländer.

## Vändning

- Övervakar vändningarna från 10 meters avstånd tills simmaren kommit upp till ytan.
- Trycker på stop-knappen för elektronisk tidtagning när simmaren berör panelen.
- Om vändningen är godkänd, går domaren ned från pallen. Om inte, står domaren kvar och anmäler diskvalificeringen till tävlingsledaren när ersättaren anländer.

## **Målgång**

- Följer simmaren de sista 10 meterna från pallen.
- Trycker på stop-knappen för elektronisk tidtagning när simmaren berör panelen.
- Sätter sig om målgången är enligt reglerna. Står kvar i banans ände om målgången inte är godkänd och anmäler diskvalificeringen när ersättaren anländer.

## **Stafett**

- Säkerställer i medley att simmaren avslutar sträckan enligt reglerna.
- Trycker på stop-knappen för elektronisk tidtagning när simmaren berör panelen.
- Övervakar eventuella överträdelser vid växling.

## Ryggsimsstartassistent

- Sätter ryggsimsstartassistenten på plats i startpallen.
- Ställer in assistenthöjden till 0-nivån (vattennivå).
- Frågar simmaren om assistenten ska användas, och om inte lyfter bort ribban.
- Böjer sig efter andra långvisslingen för att kontrollera att minst en tå på båda simmarens fötter vidrör tidtagningspanelen.
- Reser sig därefter och tar ett steg tillbaka under startögonblicket. Efter starten följer domaren simmaren tills denne kommit upp till ytan och avslutat ett simtag.
- Lyfter bort ribban från bassängen, om inte målgången sker i den andra änden.
- Tar bort assistenten efter grenen och efter starten i medley när simmaren kommit upp till ytan.

## 800 och 1500 meter

- Frågar simmaren från vilken sida denne vill se nedräkningen av återstående bassänglängder vid vändningen.
- Meddelar tydligt till vändanden den sida som simmaren valt och visar med ögonkontakt och handtecken vilken sida.
- Håller räkning på simmad sträcka.
- Ger simmaren en ljudsignal (klocka eller visselpipa) när simmaren har två längder kvar.

## Övrigt att tänka på

- Ser till att det finns vatten i hinkarna vid startänden för simmarna som ska starta.

## Vändningsdomare (vändänden) (domarkort klass II)

- Reser sig på pallen när simmaren är cirka 10 meter från vändänden.
- Följer simmarens vändning tills denne kommit upp till ytan.
- Om vändningen är godkänd, sätter sig domaren. Om inte, står domaren kvar och anmäler diskvalificeringen till tävlingsledaren när ersättaren anländer.
- På 50 meters bassäng trycker domarna på stop-knappen för elektronisk tidtagning när simmaren berör änden vid målgång eller vändning.
- På 800 och 1500 meter visar domarna antalet återstående längder från simmarens valda sida.

## VUSPool boys

- Skapar startlistor, tidsscheman och nödvändiga filer för datorerna för tävlingarna.
- Ansvarar för resultatservice via Livetiming.
- Ansvarar för installation och funktion av tidtagningsutrustningen.
- Bygger upp och underhåller bassängområdet under tävlingen.
- Ansvarar för elektronisk resultatservice.