

# Arbetsuppgifter för iputtare

Vad roligt att du ska vara tävlingsfunktionär på en konstsimstävling! **Iputtare kontrollerar att konstsimmarna startar i ordning enligt startlistan vid en figurtävling.** Prata med ansvariga i din förening om du har frågor inför eller under tävlingen.

## Inför:

- Kontrollera att du har en korrekt startlista (hos tävlingssekretariat).
- Kontrollera att startordningen överensstämmer med panelsekretariatets startordning.
- Kontrollera att du har fått information om ev. pauser under figurtävlingen (ges av tävlingsledare/panelledare).
- Ta reda på vart konstsimmarna ska gå i vattnet innan figursimningen och vart de ska gå upp efteråt.
- Säkerställ att du har ett blädderblock (två siffror) för att visa tävlande och tränare vilket startnummer som tävlar.

## Under:

1. Kontrollera att du har de närmsta 6 konstsimmarna redo vid din panel (fråga efter namn och/eller startnummer).
2. Kontrollera att blädderblocket visar det startnummer som börjar på din panel (ska vara synlig för panelsekretariat).
3. Vid tävlingsstart (signaleras av tävlingsledare) ser du till att den 1:a konstsimmaren simmar fram till domarpanelen.
  - Den 2:a och 3:e konstsimmaren ska vara redo i vattnet/på bassängkanten.
4. När konstsimmaren är klar med figuren och börjar simma mot bassängkanten ser du till att nästa konstsimmare simmar fram till domarpanelen. Se till att kön följer efter på sina respektive plaster.
5. Efter att domarpoäng lästs upp byter du siffra på blädderblocket till den konstsimmare som nu tävlar.
6. Upprepa steg 3–5 tills figurtävlingen är klar.

## Tänk på:

- Kom ihåg att byta siffra i blädderblocket varje gång *efter* att figurpoäng lästs upp.
- Håll koll på ev. pauser för att domare ska få en bensträckare.
- Simmas fler än en figur på din panel är det en kort paus mellan figur 1 och figur 2. Panelledaren ger klartecken.
- Var observant på om panelledaren vill att det ska gå snabbare/långsammare mellan varje startande.