

Välkommen!

Informationsmöte 17 september 12:00-12:30

IDAG:

Kommande domarkurser (sent tillägg)

Nationella mästerskap 2026

Tävlingar för Barn

Kommande domarkurser (prel plaster och datum)

D2 - första helgen i december, Stockholm (prel)

D2 - januari/februari, Göteborg/Jönköping/Örebro (prel)

D3 - 8-9 november (prel), med Marie Kavaklioglu, Stockholm

Ingen D1 denna säsong

Nationella mästerskap 2026

Mästerskap	Ansökt	Möjliga datum	Kommentar
USM/JSM	SK Neptun	1-3 maj 8-10 maj 15-17 maj 22-24 maj	Ev. NUM + för tidigt Ev. NUM Kristi Himmelsfärd Pingst
SM/Masters-SM	Ingen	29-31 maj 5-7 juni 12-14 juni 26-28 juni	UEM NM/NJM EJM
RM	Ingen	14-15 nov 21-22 nov 28-29 nov	

- **Fler anmälningar?**
- **RM utgå? > Svårt med arrangörer**

Utkast uppdaterade tävlingsregler för barn

- Tävlingslicens behövs inte för instegstävling
- Resultat för instegstävling publiceras inte i Tempus, inga resultat behöver skickas till SSF. Resultat från fortsättningstävling skrivs fortsatt in i Tempus.
- Förenklat texterna och slå ihop dokumenten till ett
- Tagit bort text om olika poängnivåer och brons/silver/guld
- Uppdaterat kring antal domare utifrån uppdaterade AQUA regler
- Använda Thomas R. Coach Card mall vid fortsättningstävling istället för egen mall.
- Vilka avdrag som gäller skrivs in → -8 poäng, stämmer det?

Regler för instegs- och fortsättningstävling i konstsimm

Allmänna regler

- Tävlningarna är de två första stegen i Svensk Simidrotts tävlingsstruktur:
 1. **Instegstävling** – efter diplom/märkestagning.
 2. **Fortsättningstävling** – innan sanktionerade tävlingar.
 3. **Sanktionerad tävling** – tävling med fullt regelverk.
- Tävlningarna kan hållas lokalt, regionalt eller nationellt. De kan kombineras med andra tävlingar och ske närsomhelst under året.
- Det rekommenderas att deltagande på tävlingarna sker nära hemorten för att i möjligaste mån minska resandet för barn. Varje förening avgör själva vad som är rimligt utifrån avstånd, ålder och mognad på barnen.
- Arrangerande förening är fri att utforma tävlingen inom ramen för reglerna.
- Tävlningarna är inte kvalificerande till mästerskap.
- Inget krav på helbassäng.
- Öppen för alla åldrar. Du tävlar mot dig själv och din egen utveckling.
- Pojkar och flickor tävlar tillsammans.
- Tävlingsarrangören kan använda valfria medaljer, priser eller diplom. Fokus ligger på glädje, delaktighet och utveckling – inte på resultat.
- Enklare smycken är okej att ha på sig så länge de inte kan skada andra. Det rekommenderas att tränare ser till att barnen tar bort smycken som är i vägen.
- Tävlingsledaren ska vara en erfaren tränare eller domare som kan reglerna i konstsimm. Tävlingsledaren har övergripande ansvar för tävlingen, domare och tävlingsvolontärer om detta inte dirigeras till andra föreningspersoner.
- Startlistor och resultat hanteras med fördel genom Thomas R. tävlingsdataprogram ([länk](#)). Det går också bra att hantera det manuellt.
- Tävlingslicens i Tempus krävs (gäller endast Fortsättningstävling).
- Resultatlistor publiceras i bokstavsordning. Resultat vid Fortsättningstävlingar förs även in i Tempus.

Figurtävling

Konstsimmare

- Figurerna finns beskrivna i separata dokument.
- Deltagare kan simma om figuren 1 gång om den blir fel (läs mer: *Domare*).
- Samtliga deltagare utför 4 figurer:
 - **Insteg:** Figurerna är förbestämda och anges i inbjudan.
 - **Fortsättning:** 2 figurer är obligatoriska och 2 lottas inför tävlingen. Figurerna hämtas från *AQUA Appendix 1, 12-under-figures*.
- Utrustning:
 - **Insteg:** valfri färg på baddräkt/badbyxa och badmössa.
 - **Fortsättning:** mörk baddräkt/badbyxa och vit badmössa.

Tävlingsvolontär

- **Poängsekretariat:** skriver ner domarsiffror och lämnar till inmatare.
 - Poängutropare (1 st per figurpanel)
 - Protokollförare (1–2 st per figurpanel)
- **Ipputare** (1 st per figurpanel): ser till att rätt deltagare infinns vid panelen.
- **Filmare** (1 st per figurpanel): filmar figurerna som deltagarna gör.
- **Inmatare** (1–2 st): skapar startlistor och sammanställer resultatlistor.
- Ingen utbildning krävs, men volontärsmöte hålls före tävlingen. [Du kan läsa mer arbetsuppgifter för tävlingsvolontärer här.](#)

Domare

- 3–5 domare per figurpanel (D1, erfaren tränare kan döma vid insteg).
- 1 figurpanel per ca 15–20 deltagare.
- Domarna kan ha korta diskussioner under figurtävlingen som en del av domarutveckling (gäller endast insteg).
- Bedömningsskala:
 - **Insteg:** anger poäng med 0.25 intervaller.
 - **Fortsättning:** anger poäng med 0.10 intervaller.
- Deltagare får simma om figuren 1 gång om den blir fel eller inte känns igen av domarna (är en 0:a). Siffran 0 visas inte upp på domarblocken utan deltagaren simmar in till kanten (utan att höra domarnas diskussion) för att förbereda sig för att simma figuren igen. Därefter ska domare döma enligt riktlinjer nedan.
 - **Insteg:** Efter figuren simmats om sätts en siffra, även om figuren knappt känns igen (0 sätts inte), t.ex. "hardly recognizable".
 - **Fortsättning:** Efter figuren simmats om kan 0 sättas ifall figuren fortfarande var fel eller inte igenkännbar. Väljer deltagaren att inte simma om figuren sätts 0 och detta meddelas poängsekretariatet utan att visa upp siffran 0 på domarblocken.

- Om en del i figuren är felaktigt utförd eller saknas räknas det i regel som dåligt utfört och bedöms utifrån det istället för att automatiskt sätta 0.
 - Exempel: deltagaren går genom en Segelbåt till Rakt Balettben. Konstsimmare utför inte spin i Water-Drop.

Musiktävling

Konstsimmare

- Musikprogram kan vara solo, par/trio eller lag.
- En konstsimmare bör inte tävla med fler än två program per tävling.
- **Instegstävling:** ett program kan vara max 2 min. Ingen nedre tidsgräns finns. Inga avdrag på musiktid görs.
- **Fortsättningstävling:** musiktider nedan gäller. Tid på land efter musikstart är max 10s. Avdrag görs om tidsgränser inte hålls (-8 poäng) *.
 - **Solo:** 02:00 min ± 5s
 - **Par/trio:** 02:30 min ± 5s
 - **Lag:** 03:00 min ± 5s
- Musikprogrammen ska innehålla obligatoriska moment. Se tabell nedan. Momenten kan göras i valfri ordning och skrivs i Coach Cards (mall finns [här](#)). Momenten i fortsättningstävling är hämtade från *AQUA Appendix 6*.
 - **Fortsättning:** Inga andra koder än de nedan ska skrivas in i Coach Card även om fler görs. Det ska således stå 5 koder totalt i 4 st hybrider.
- Avdrag görs om obligatoriska moment saknas i fortsättningstävling (-8 poäng). Inga avdrag görs i instegstävling.

Insteg	Fortsättning (total DD = 1.10 + 0.5–1.5)
1. Trampsekvens med minst två armrörelser	1. T3 (DD = 0.65)
2. Barracuda	2. SB (DD = 0.15)
3. Upptramp	3. RB (DD = 0.10)
4. Balettbenssekvens med minst två olika benrörelser.	4. A1 (DD = 0.10)
5. Lodposition	5. F1 (DD = 0.10)
6. Akrobatisk rörelse (ej solo)	6. Connection (över vattnet eller i en hybrid, deklarerar inte)
	7. 1–3 akrobatiska rörelser, ange om det är A/B/C/P (DD = 0.5/acro)

* Om ett program byter gren pga. strykningar görs avdraget baserat på grenen programmet skulle tävlat i. Exempel: består ett lag av 4 deltagare där 1 deltagare blir sjuk kan programmet ställa upp som trio istället, med samma koreografi och längd på programmet som planerat (lag). Avdrag görs då om tidsgränsen för lag inte hålls.

Tävlingsvolontär

- **Musikansvarig/speaker** (1–2 st): startar/stoppas musiken och presenterar deltagare.
- **Kontrollant** (1 st): bockar av obligatoriska moment från Coach Card.
- Endast vid fortsättningstävling:
 - **Lappspringare** (1–2 st): hämtar domarlappar.
 - **Tidtagare** (1–2 st): Tar tid vid ingång/idyk och lämnar in lappar till inmatare
 - **Inmatare** (1–2 st): tar emot domarlappar och sammanställer resultatlistor.
- Ingen utbildning krävs, men volontärsmöte hålls före tävlingen. [Du kan läsa mer arbetsuppgifter för tävlingsvolontärer här.](#)

Domare (endast fortsättningstävling)

- 3–5 domare (D2 eller erfarna D1).
- Två roller:
 - **Elementdomare** – dömer utförandet av hybrider och akrobatiska rörelser. Om något saknas markeras streck, inte 0.
 - **Artistisk domare** – dömer övergångar och framträdande. Koreografi kan noteras för stöd men räknas inte i poäng.
- Domarpoäng visas inte för deltagare under musiktävlingen utan skrivs ned på lappar.

Förtydligande namn på instegs- och fortsättningstävlingar

Skapa gärna unika namn för era klubbstävlingar!

Dvs. döp de inte till "Instegstävling i konstsim"

Reglerna för dessa tävlingar följer de för **instegs- eller fortsättningstävling**. Så det är snarare ett regelverk och inte tävlingsnamn.

Exempel: Det är som att namnge en kvaltävling till t.ex. "Sanktionerad tävling i konstsim" istället för "Järfälla Synchro Open".

Utkast uppdaterade tävlingsregler för barn

- Har ni kört med Thomas R beräkningssystem vid instegstävlingar eller räknat manuellt?
- Några som skulle vara intresserade av att läsa igenom hela utkastet och kommentera otydligheter / fel m.m.?
- Kommentarer och inputs på förtydliganden och förbättringar?