

PRZEWINIENIA OGÓLNE		
<i>Start</i>		
O1	Pływak zainicjował start przed sygnałem startu.	4.4
<i>Wyścig</i>		
O2	Pływak nie ukończył całego dystansu.	10.2
O3	Pływak nie miał kontaktu ze ścianą podczas nawrotu.	10.5
O4	Pływak podciągał się na linie torowej (dodatkowy ruch napędowy).	10.7
O5	Pływak przepłynął w trakcie wyścigu na tor inny od tego, na którym wystartował.	10.4
<i>Strój i wyposażenie</i>		
O6	Pływak użył nieprzepisowy strój (np. o nieprawidłowej długości; posiadający zamki, zaczepy) lub dwa stroje.	BL 8.2, 8.3
O7	Pływak użył urządzenie lub ubiór zwiększający szybkość, pływalność lub wytrzymałość (np. rękawice, łapki, płetwy, opaski czy substancje klejące).	10.9
O8	Pływak uczestniczył w wyścigu z naklejonym plastrem, który nie został wcześniej zatwierdzony.	10.9
<i>Przepisy porządkowe</i>		
O9	Pływak niewłaściwie zachowywał się podczas zawodów (np. opóźnianie startu, umyślne zakłócanie porządku i inne).	2.1.1, 2.3.2
O10	Pływak samowolnie wszedł do wody podczas wyścigu, do którego nie był zgłoszony.	10.10
O11	Pływak przeszkadzał innemu zawodnikowi (przez wpłynięcie na tor zajmowany przez innego zawodnika lub w inny sposób).	10.8
O12	Pływak miał dyktowane tempo.	10.18
STYL DOWOLNY		
<i>Po starcie lub nawrocie</i>		
D1	Pływak nie złamał powierzchni wody głową przed lub na linii 15 m po starcie lub nawrocie.	5.3
<i>W trakcie pływania</i>		
D2	Pływak zanurzył się całkowicie w trakcie wyścigu (z wyjątkiem 15 m po starcie lub nawrocie).	5.3
D3	Pływak chodził lub odbijał się od dna.	10.6
STYL KLASYCZNY		
<i>Po starcie lub nawrocie</i>		
K1	Pływak wykonał więcej niż jedno kopnięcie delfinowe przed pierwszym kopnięciem do stylu klasycznego.	7.1 7.5
K2	Pływak nie złamał powierzchni wody głową po rozpoczęciu ruchu dłoni do wewnątrz z jego najszerzego położenia w drugim cyklu ruchu ramion po starcie lub nawrocie.	7.1
<i>W trakcie pływania</i>		
K3	Pływak obrócił się na plecy w trakcie wyścigu (z wyjątkiem nawrotu, po dotknięciu dłońmi, a przed opuszczeniem ściany).	7.2

K4	Pływak wykonał cykl ruchowy inny niż jeden ruch ramion i jedno kopnięcie nogami (z wyjątkiem ostatniego cyklu przed nawrotem lub zakończeniem wyścigu).	7.2
K5	Pływak nie złamał powierzchni wody głową w czasie pełnego cyklu ruchu (ramion i nóg), z wyjątkiem pierwszego cyklu po starcie i nawrocie.	7.4
K6	Pływak wykonał nierównoczesne ruchy ramion.	7.2
K7	Pływak wykonał naprzemienne ruchy ramion.	7.2
K8	Pływak nie wypchnął dłoni razem od piersi w trakcie przenoszenia ramion do przodu.	7.3
K9	Pływak wynurzył łokcie ponad powierzchnię wody (z wyjątkiem ostatniego ruchu przed nawrotem, w czasie nawrotu lub zakończenia wyścigu).	7.3
K10	Pływak przeniósł dłonie poza linię bioder (z wyjątkiem pierwszego ruchu ramion po starcie i nawrotach).	7.3
K11	Pływak wykonał nierównoczesne ruchy nóg.	7.4
K12	Pływak wykonał naprzemienne ruchy nóg.	7.4
K13	Pływak nie zwrócił stóp na zewnątrz w trakcie napędzającej części ruchu nóg.	7.5
K14	Pływak wykonał kopnięcie nóg w płaszczyźnie pionowej w dół (z wyjątkiem jednego ruchu po starcie i nawrocie).	7.5
<i>W trakcie nawrotu lub na zakończeniu wyścigu</i>		
K15	Pływak nie dotknął ściany dwiema dłońmi przy nawrocie lub na zakończeniu wyścigu.	7.6
K16	Pływak dotknął ścianę nierównocześnie dwiema dłońmi przy nawrocie lub na zakończeniu wyścigu.	7.6
K17	Pływak dotknął ścianę dłońmi nałożonymi na siebie przy nawrocie lub na zakończeniu wyścigu.	7.6
STYL MOTYŁKOWY		
<i>Po starcie lub nawrocie</i>		
M1	Pływak nie złamał powierzchni wody głową przed lub na linii 15 m po starcie lub nawrocie.	8.5
M2	Pływak wykonał więcej niż jeden ruch ramionami pod wodą po starcie lub nawrocie.	8.5
<i>W trakcie pływania</i>		
M3	Pływak obrócił się na plecy w czasie wyścigu (z wyjątkiem wykonywania nawrotu, po dotknięciu dłońmi, a przed opuszczeniem ściany).	8.1
M4	Pływak wykonał nierównoczesne ruchy ramion.	8.2
M5	Pływak nie przeniósł ramion do przodu nad lustrem wody.	8.2
M6	Pływak zanurzył się całkowicie w trakcie wyścigu (z wyjątkiem 15 m po starcie lub nawrocie).	8.5
M7	Pływak wykonał naprzemienne lub nierównoczesne ruchy nóg.	8.3
M8	Pływak wykonał ruchy nóg jak do stylu klasycznego - stopy zwrócone na zewnątrz (nie dotyczy pływania Masters).	8.3, MSW 3.7

M9	Pływak wykonał więcej niż jeden ruch nóg do stylu klasycznego w trakcie jednego cyklu ruchowego (dotyczy pływania Masters).	MSW 3.10
<i>W trakcie nawrotu lub na zakończeniu wyścigu</i>		
M10	Pływak nie dotknął ściany dwiema dłońmi przy nawrocie lub na zakończeniu wyścigu.	8.4
M11	Pływak dotknął ścianę nierównocześnie dwiema dłońmi przy nawrocie lub na zakończeniu wyścigu.	8.4
M12	Pływak dotknął ścianę dłońmi nałożonymi na siebie przy nawrocie lub na zakończeniu wyścigu.	8.4
STYL GRZBIETOWY		
<i>Po starcie lub nawrocie</i>		
G1	Pływak nie złamał powierzchni wody głową przed lub na linii 15 m po starcie lub nawrocie.	6.3
<i>W trakcie pływania</i>		
G2	Pływak zanurzył się całkowicie w trakcie wyścigu (z wyjątkiem 15 m po starcie lub nawrocie).	6.3
G3	Pływak obrócił się na piersi (z wyjątkiem momentu wykonania nawrotu).	6.2
<i>W trakcie nawrotu</i>		
G4	Pływak wykonał więcej niż jedno pociągnięcie ramieniem (lub obydwoma ramionami równocześnie) w pozycji na piersiach w trakcie wykonywania nawrotu.	6.4
G5	Pływak nie rozpoczął pociągnięcia ramieniem w celu zapoczątkowania nawrotu (lub obydwoma ramionami równocześnie) natychmiast po obróceniu się na piersi.	6.4
G6	Pływak znajdujący się w pozycji na piersiach nie wykonał nawrotu natychmiast po zakończeniu pociągnięcia ramieniem (lub obydwoma ramionami równocześnie).	6.4
G7	Pływak znajdował się w pozycji na piersiach po opuszczaniu ściany nawrotowej.	6.4
<i>Na zakończenie wyścigu</i>		
G8	Pływak ukończył wyścig w położeniu na piersiach.	6.5
STYL ZMIENNY		
<i>Konkurencje indywidualne</i>		
Z1	Pływak przepłynął wyścig w nieprawidłowej kolejności stylów pływania (prawidłowa: motylkowy, grzbietowy, klasyczny, dowolny).	9.1
Z2	Pływak pokonał jednym stylem więcej niż ¼ dystansu.	9.1
<i>Konkurencje indywidualne i sztafetowe</i>		
Z3/...	Pływak ukończył poszczególne odcinki niezgodnie z przepisami o zakończeniu wyścigu w danym stylu.	9.4
Z4	Pływak przepłynął odcinek stylu dowolnego sposobem właściwym dla stylu grzbietowego, klasycznego lub motylkowego.	5.1

Z5	Pływak wykonał kopnięcie w położeniu na plecach na odcinku stylu dowolnego.	9.1
SZTAFETY		
S1	Pływak utracił kontakt stopami z platformą startową słupka zanim poprzedzający go pływak dotknął ściany (przedwczesna zmiana sztafetowa).	10.13
S2	Pływak nie wykonał zmiany sztafetowej z platformy startowej słupka.	10.12
S3	Pływak nie wyszedł z wody po ukończeniu swojego odcinka sztafety.	10.16
S4	Pływacy przepłynęli wyścig w kolejności niezgodnej ze zgłoszeniem.	10.15
S5	Pływak pokonał więcej niż jeden odcinek sztafety.	10.15
S6	Pływak niewyznaczony do pływania danego odcinka sztafety wszedł do wody przed zakończeniem wyścigu przez wszystkie zespoły.	10.14
<i>Sztafeta zmienna</i>		
S7	Pływacy przepłynęli wyścig w nieprawidłowej kolejności stylów pływania w sztafecie zmiennej (prawidłowa: grzbietowy, klasyczny, motylkowy, dowolny).	9.3
S8	Pływacy pokonali jednym stylem więcej niż ¼ dystansu w sztafecie zmiennej.	9.3

Na podstawie przepisów pływania FINA 2023-2025.

Kody dyskwalifikacyjne nie zastępują pełnej i dogłębnej znajomości przepisów pływania, a służą jedynie do usprawnienia pracy sędziów. W przypadku braku odpowiedniego kodu, należy opisać zaobserwowane naruszenie.

Opracowanie: Prezydium Kolegium Sędziów Polskiego Związku Pływackiego.

Wytoczne odnośnie używania kodów dyskwalifikacyjnych

- Dla wszystkich kodów dotyczących nawrotów lub zakończenia wyścigu należy doprecyzować kiedy miało miejsce przewinienie, podając dystans w metrach, np. dla trzeciego nawrotu na pływalni 25 metrowej: 75m, dla drugiego nawrotu na pływalni 50 metrowej: 100m.
- Styl zmienny:
 - w przypadku naruszenia przepisów w trakcie nawrotów pomiędzy odcinkami w różnych stylach kod Z3 należy doprecyzować poprzez podanie kodu dotyczącego zakończenia wyścigu w danym stylu, np. Z3/G8 lub Z3/K16.
 - w przypadku naruszenia przepisów na początku odcinka danego stylu należy używać jedynie kodu właściwego dla tego stylu, np. G7 lub K2.
 - w przypadku naruszenia przepisów w trakcie nawrotów “wewnątrz” odcinka danego stylu należy używać jedynie kodu właściwego dla tego stylu, np. G4 lub K15.
 - w przypadku naruszenia przepisów w trakcie płynięcia danym stylem należy używać jedynie kodu właściwego dla tego stylu, np. M5 lub G3.