

---

# OPIS KONKURENCJI PŁYWALNIA 50 METROWA

---

## SPIS TREŚCI

PROCEDURA STARTOWA .....	2
50 M RATOWANIE MANEKINA .....	3
100 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM .....	4
100 M RATOWANIE KOMBINOWANE .....	5
100 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH .....	6
200 M SUPER RATOWNIK .....	8
100 M/200 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI .....	9
SZTAFETA 4X25 M HOLOWANIE MANEKINA .....	10
SZTAFETA 4X50 M Z PASEM RATOWNICZYM .....	12
SZTAFETA 4x50 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI .....	13
SZTAFETA RZUT LINĄ .....	14
SZTAFETA 4x50 M SUPER RATOWNIK - MIESZANA .....	16
KODY DYSKWALIFIKACYJNE .....	19

## PROCEDURA STARTOWA

Seria krótkich gwizdków sygnalizuje konieczność przygotowania się do startu zawodników znajdujących się na platformie startowej lub w miejscu startu określonego w opisie danej konkurencji. Na sygnał dźwiękowy (długi gwizdek) Sędziego Głównego lub osoby przezeń nominowanej zawodnicy zajmują miejsca na słupku startowym lub w innej pozycji określonej w opisie konkurencji; Sędzia Główny (lub osoba nominowana) daje znak Starterowi do wydania komendy i sygnału startu; na komendę Startera: „NA MIEJSCA” zawodnicy niezwłocznie przyjmują pozycję startową, gdy wszyscy znieruchomięją Starter daje dźwiękowy sygnał do startu.

Przedwczesny start zawodnika (Falstart) jest jednoznaczny z dyskwalifikacją zawodnika; wyścig nie zostaje zatrzymany, a zawodnik zostaje poinformowany o dyskwalifikacji po zakończeniu wyścigu (reguła jednego startu).

Jeżeli Sędzia Główny lub Starter (lub osoba nominowana) zdecydują, że nastąpił falstart techniczny, odgwizdzą go, po czym procedura startowa zostanie powtórzona.

Jeżeli z powodu błędu sędziego nastąpi błąd zawodnika, zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany.

*Uwaga: Elektroniczny pomiar czasu będzie wykorzystywany do określenia zwycięzcy. Wszystkie miejsca i czasy zawodników odnosić się będą do każdego toru. Wyniki będą rejestrowane z dokładnością do 1/100 sekundy. Zainstalowany sprzęt do pomiaru czasu nie może przeszkadzać zawodnikom w starcie ani nawrotach. Miejsca i czas uzyskane w ten sposób będą miały pierwszeństwo przed decyzjami sędziów. W przypadku awarii systemu elektronicznego lub w przypadku zauważenia wady tego systemu, a także, gdy zawodnik nie uruchomił systemu, za wiążące uważa się decyzje sędziów i czas mierzony stoperami ręcznymi. Sprzęt wykorzystywany do pomiaru czasu jest zgodny z używanymi przez Międzynarodową Federację Pływacką (FINA). Dodatkowo do elektronicznego pomiaru czasu przewidziany jest co najmniej jeden sędzia mierzący czas na tor. Stopery są włączane są na sygnał startowy i zatrzymywane, gdy zawodnik dotknie (w sposób widoczny dla sędziego) ściany końcowej. Jeśli czas mierzony jest przez dwóch sędziów, średnia z tych dwóch czasów będzie stanowić wynik uzyskany przez zawodnika. Jeżeli jeden z dwóch stoperów nie zadziała, za oficjalny czas przyjmuje się czas zmierzony przez drugi działający stoper.*

Przyznawanie miejsc - kolejność zawodników wyznaczona jest na podstawie czasów zmierzonych przez: pomiar automatyczny, jeżeli ten nie zadziała prawidłowo to poprzez czas półautomatyczny, jeżeli i ten nie zadziała prawidłowo to na podstawie czasu zmierzonego ręcznie przez sędziego mierzącego czas.

Sędzia Główny zawodów może również ustanowić sędziów celowniczych. Jeżeli kolejność miejsc zawodników którzy ukończyli konkurencję wskazana przez sędziów celowniczych nie będzie zgodna z wynikami zmierzonymi przez sędziów mierzących czas, kolejność miejsc w danym wyścigu zostanie ustalona na podstawie wskazań sędziów celowniczych. Wówczas zawodnikom przyznaje się ten sam czas, który uzyskuje się przez dodanie obydwu czasów do siebie i podzieleniu przez dwa. Procedurę tę stosuje się tylko w przypadku nie zadziałania pomiaru automatycznego i półautomatycznego.

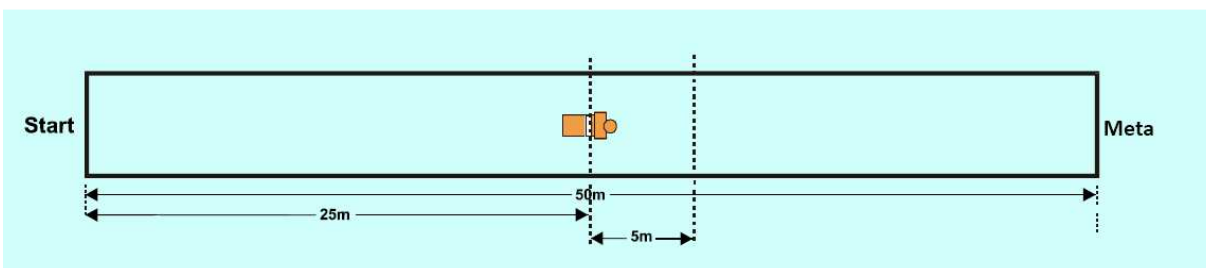
## 50 M RATOWANIE MANEKINA

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie stylem dowolnym do manekina, który ułożony jest na 25 m pływalni. Następnie zawodnik podejmuje manekina z dna pływalni, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 5 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go do mety. Przed podjęciem manekina zawodnik musi wynurzyć się na powierzchnię.

*Uwaga 1: Zawodnik może odbić się od dna podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody.*

*Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 5 m.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin podczas konkurencji ma być zakorkowany i całkowicie wypełniony wodą.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie na przepisowej głębokości.
- Manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety.
- Manekin ułożony jest w ten sposób, że górna część białego paska na korpusie manekina znajduje się dokładnie na 25 m.

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ16</b>	Brak wynurzenia się zawodnika przed podjęciem manekina.
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
<b>DQ18</b>	Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina).
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.

## 100 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM

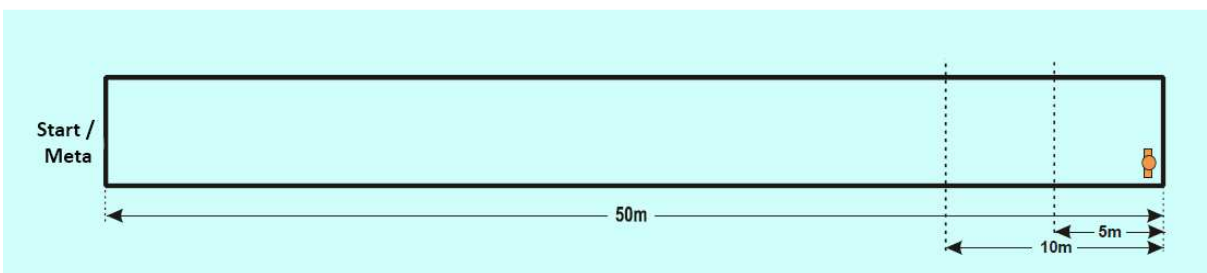
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym. Po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik musi założyć pas ratowniczy wokół i pod ramionami manekina w strefie nie przekraczającej 5 m od ściany basenu (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina maksymalnie rozciągając linę pasa ratowniczego. Następnie zawodnik holuje manekina do ściany mety. Zawodnik musi holować manekina na linie maksymalnie rozciągniętej, używając pasa ratowniczego. Zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej w której zakłada pas ratowniczy na manekina.

*Uwaga 1: Jeśli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.*

*Uwaga 2: Jeśli podczas zawodów, zgodnie z opinią Sędziego Głównego (lub osoby przez niego nominowanej), pas ratowniczy, lina i/lub pas wykażą defekt techniczny, Sędzia Główny może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.*

*Uwaga 3: Zawodnik przed startem do konkurencji może w dowolny sposób założyć szarfę pasa ratowniczego wokół własnych ramion.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Ułożenie manekina:

Przygotowanie: Manekin zostanie wypełniony wodą w taki sposób, aby pływał, a poziom wody sięgał górnej krawędzi linii poprzecznej na jego korpusie.

Położenie: Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony, przez osobę trzymającą go, pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

*Uwaga 1: Osoba trzymająca manekina musi być członkiem tej samej drużyny co zawodnik. Nie wolno jej przebywać w wodzie.*

*Uwaga 2: Osoba trzymająca manekina musi puścić manekina natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej. Osoba trzymająca manekina nie może popychać manekina w kierunku zawodnika lub ściany nawrotowej.*

*Uwaga 3: Osoba trzymająca manekina zobowiązana jest nosić jednakowy czepek, jak zawodnik startujący w danej serii.*

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

## DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ24</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.
<b>DQ25</b>	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
<b>DQ26</b>	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.
<b>DQ27</b>	Nie puszczenie manekina przez osobę go trzymającą natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
<b>DQ28</b>	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymającą manekina.
<b>DQ29</b>	Celowe wejście do wody przez osobę trzymającą manekina podczas wyścigu.
<b>DQ30</b>	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.
<b>DQ31</b>	Nieprawidłowe zapięcie pasa ratowniczego wokół manekina (tj. nie wokół ciała i pod obydwoma ramionami i przypięte do o-ringu).
<b>DQ32</b>	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 5 m (oceniane na czubek głowy manekina).
<b>DQ33</b>	Pchanie zamiast holowania manekina.
<b>DQ34</b>	Brak pełnego rozciągnięcia liny pasa ratunkowego zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.
<b>DQ35</b>	Holowanie manekina z liną pasa ratunkowego nie w pełni rozciągniętą poza linię 10 m (chyba że zawodnik zatrzymał się, aby ponownie zabezpieczyć manekina).
<b>DQ36</b>	Zgubienie manekina.
<b>DQ37</b>	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.

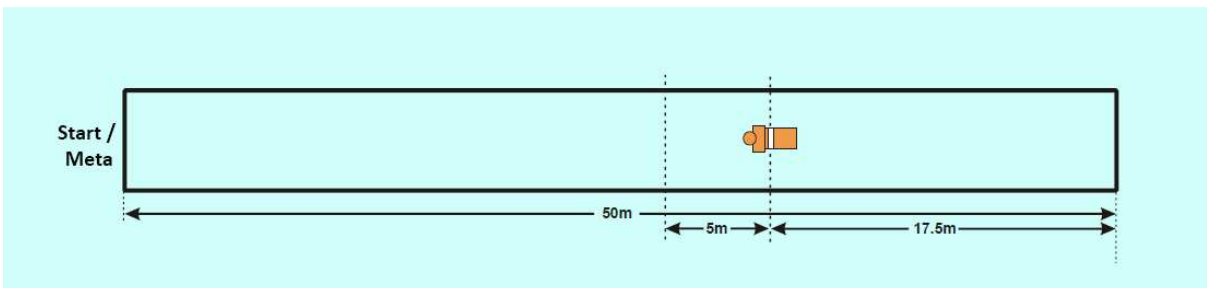
## 100 M RATOWANIE KOMBINOWANE

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Podczas nawrotu i tuż po nim zawodnik musi zanurkować i przepłynąć pod wodą do manekina, który jest umieszczony w odległości 17,5 m od ściany nawrotowej (67,5 m dystansu). Zawodnik nie może wziąć oddechu po odbiciu się od ściany nawrotowej. Po wyciągnięciu manekina w strefie 5 m, zawodnik holuje manekina przez pozostały dystans do ściany mety.

*Uwaga 1: Zawodnik może odbić się od dna podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody, nie może chodzić po dnie pływalni.*

*Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej po przekroczeniu linii 5 m po jego wyciągnięciu.*

## SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie lub innej formie pomocniczej na przepisowej głębokości. Kierunek: Poprzeczny pas pośrodku korpusu manekina musi znajdować się na linii 17,5 m od ściany nawrotowej pływalni (67,5 m dystansu). Manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety.

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ18</b>	Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina).
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
<b>DQ22</b>	Wynurzenie się po odbiciu od ściany nawrotowej a przed podjęciem manekina (pomiędzy 50 m a 67,5 m dystansu).

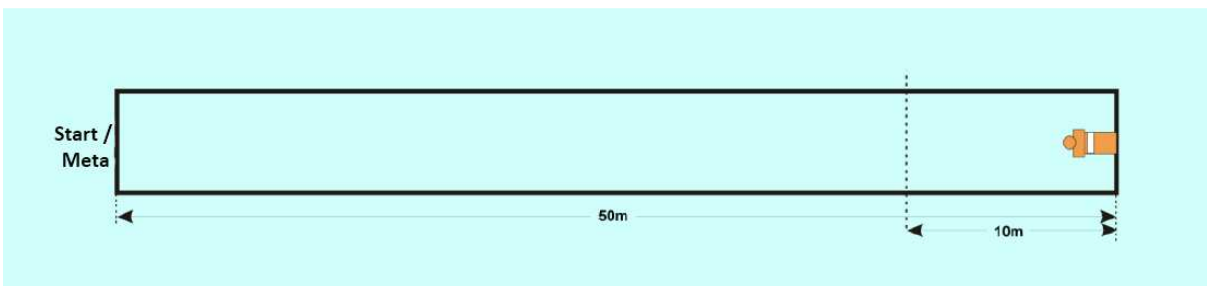
### 100 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie stylem dowolnym w płetwach. Następnie zawodnik podejmuje manekina na 50 m dystansu, wyciąga go na powierzchnię wody w odległości nie przekraczającej 10 m od ściany nawrotowej i holuje go do mety (Przy podjęciu manekina zawodnik nie musi dotknąć ściany nawrotowej).

*Uwaga 1: Jeżeli, po starcie, zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.*

*Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 10 m od ściany po jego wyciągnięciu.*

#### SCHEMAT KONKURENCJI



#### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie (lub w inny podobny sposób) na przepisowej głębokości.
- Kierunek: manekin leży na plecach na dnie pływalni, platformie lub innej formie pomocniczej, dotykając korpusem do ściany, z głową zwróconą w kierunku mety.

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

#### DYSKWALIFIKACJE

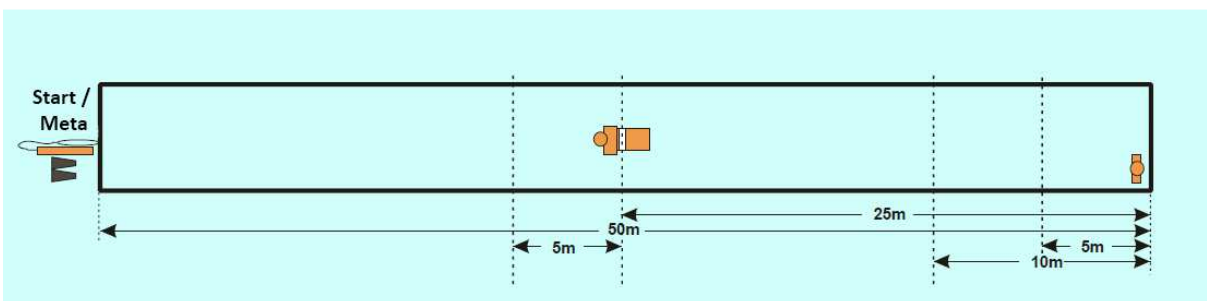
Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzenia się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
<b>DQ23</b>	Nietrzymanie manekina w prawidłowej pozycji do holowania, zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.

## 200 M SUPER RATOWNIK

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 75 m stylem dowolnym. Po przepłynięciu tego dystansu zawodnik nurkuje po manekina, który ułożony jest na 25 m od ściany nawrotowej (75 m dystansu), wyciąga go na powierzchnię wody w strefie 5 m i holuje w kierunku mety. Po dotknięciu ściany na 100 m dystansu zawodnik puszcza manekina, a następnie zakłada płetwy oraz pas ratowniczy i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany nawrotowej na 150 m dystansu, zawodnik zakłada pas ratowniczy wokół i pod ramionami manekina w strefie nie przekraczającej 5 m (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina maksymalnie rozciągając linę pasa ratowniczego. Zawodnik musi holować manekina na linii maksymalnie rozciągniętej używając pasa ratowniczego. Zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej w której zakłada pas ratowniczy na manekina.

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Ułożenie manekina:

- Manekin znajdujący się na 75 m ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji, musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie (lub w inny podobny sposób) na przepisowej głębokości.
- Manekin znajdujący się na 150 m ma być wypełniony wodą w taki sposób, żeby pływał, a poziom wody sięgał górnej krawędzi linii poprzecznej na jego korpusie. Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony, przez osobę trzymającą go, pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.



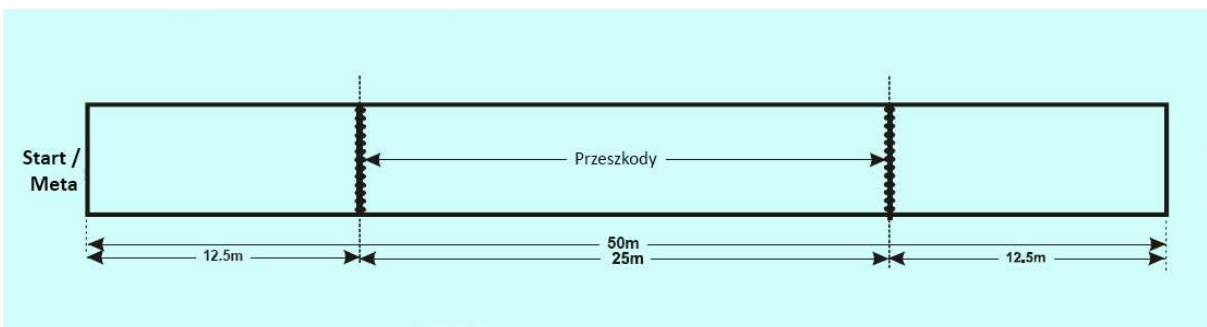
<b>DQ18</b>	Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina).
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
<b>DQ24</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. liny, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.
<b>DQ25</b>	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
<b>DQ26</b>	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.
<b>DQ27</b>	Nie puszczenie manekina przez osobę go trzymającą natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
<b>DQ28</b>	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymającą manekina.
<b>DQ29</b>	Celowe wejście do wody przez osobę trzymającą manekina podczas wyścigu.
<b>DQ30</b>	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.
<b>DQ31</b>	Nieprawidłowe zapięcie pasa ratowniczego wokół manekina (tj. nie wokół ciała i pod obydwoma ramionami i przypięte do o-ringu).
<b>DQ32</b>	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 5 m (oceniane na czubek głowy manekina).
<b>DQ33</b>	Pchanie zamiast holowania manekina.
<b>DQ34</b>	Brak pełnego rozciągnięcia liny pasa ratunkowego zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.
<b>DQ35</b>	Holowanie manekina z liną pasa ratunkowego nie w pełni rozciągniętą poza linię 10 m (chyba że zawodnik zatrzymał się, aby ponownie zabezpieczyć manekina).
<b>DQ36</b>	Zgubienie manekina.
<b>DQ37</b>	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.

### **100 M/200 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI**

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 200 m (100 m w kategoriach wiekowych MŁODZIK I JUNIOR MŁODSZY) sposobem dowolnym. Podczas tej konkurencji zawodnik musi osiem razy (cztery razy przy dystansie 100 m) przepłynąć pod zanurzoną w wodzie przeszkodą. Zawodnik musi wypłynąć na powierzchnię po skoku oraz po pokonaniu każdej przeszkody. Zawodnik może się odbić od dna pływalni podczas wypływania spod przeszkody.

*Uwaga 1: Wypływanie na powierzchnię oznacza złamanie tafli wody.*

## SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Przeszkody - patrz punkt 7.7 Regulaminu - Zasady Ogólne

Przeszkody powinny zostać rozmieszczone na linach w poprzek pływalni w następujący sposób:

- Przeszkody przymocowane są do lin rozgraniczających tory,
- Przeszkody przymocowane są na 12,5 m od ścian obu stron pływalni.

### DYSKWALIFIKACJE:

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ11</b>	Przeplłynięcie nad przeszkodą bez natychmiastowego powrotu i prawidłowego jej pokonania.
<b>DQ12</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po skoku, przed pierwszą przeszkodą i po nawrocie.
<b>DQ13</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po pokonaniu każdej przeszkody.
<b>DQ14</b>	Brak dotknięcia ściany nawrotowej.
<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.

### SZTAFETA 4X25 M HOLOWANIE MANEKINA

Czterech zawodników na zmianę holuje manekina. Wszyscy zawodnicy podczas wyścigu znajdują się w wodzie. Na starcie konkurencji pierwszy zawodnik trzyma manekina przynajmniej jedną ręką, aby dowolna część manekina lub zawodnika łamała lustro wody, drugą ręką trzyma się ściany. Na sygnał dźwiękowy zawodnik zaczyna holować manekina przez co najmniej 23 m i co najwyżej 27 m, a następnie przekazuje go drugiemu zawodnikowi w strefie zmian. Wyznacza się 4 nieoceniane przez sędziów strefy:

- pomiędzy 0 m, a 5 m (przy starcie)
- pomiędzy 23 m, a 27 m
- pomiędzy 50 m, a 55 m
- pomiędzy 73 m, a 77 m

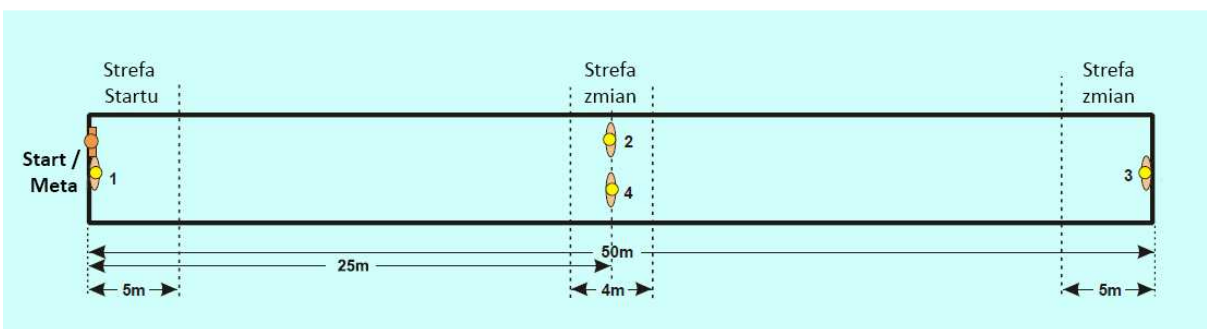
W strefie zmian pozycja holowania manekina nie jest oceniana. Drugi zawodnik dotyka ściany nawrotowej i wtedy dopiero przekazuje manekina trzeciemu zawodnikowi. Trzecia zmiana wygląda tak samo jak pierwsza zmiana. Ostatni zawodnik, kończy konkurencję przez doholowanie manekina do mety i dotknięcie ściany dowolną częścią ciała. Zawodnik holujący manekina nie może go wypuścić, dopóki następny zawodnik go nie przejmie. Trzeci zawodnik musi mieć kontakt ze ścianą nawrotową co najmniej jedną ręką przed przejęciem manekina od drugiego zawodnika. Zawodnik pierwszy może zatopić manekina przy starcie w strefie 5 m od ściany startowej, jednak przed gwizdkiem startu dowolna część manekina lub zawodnika musi łamać lustro wody.

*Uwaga 1: Zawodnicy pozostają w wodzie, aż do momentu zasygnalizowania przez sędziego zakończenia konkurencji długim gwizdkiem.*

*Uwaga 2: Zawodnik kończący swoją zmianę może pomóc zawodnikowi, który przejął od niego manekina tylko w wyznaczonej strefie zmian*

*Uwaga 3: Zawodnicy mogą odbić się od dna pływalni w trakcie zmiany tylko w wyznaczonej strefie zmian*

#### SCHEMAT KONKURENCJI



#### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

#### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ39</b>	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.
<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
<b>DQ42</b>	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie lub zbyt późne przejęcie manekina (tj. przekazanie manekina przed dotknięciem ściany basenu lub poza strefą zmian lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).
<b>DQ43</b>	Puszczenie manekina przed chwyceniem go przez kolejnego zawodnika (jedna ręka każdego zawodnika musi być w kontakcie z manekinem).

## SZTAFETA 4X50 M Z PASEM RATOWNICZYM

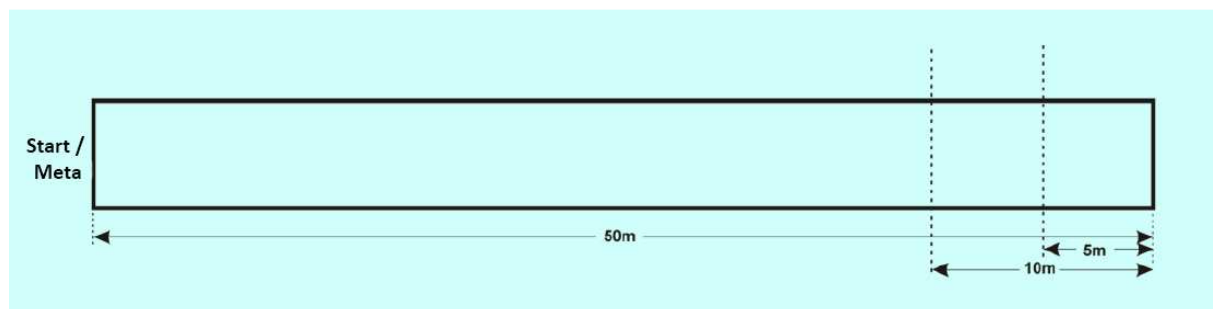
Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany na 50 m przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach. Po dotknięciu ściany przez drugiego zawodnika, trzeci zawodnik przepływa 50 m stylem dowolnym z założonym pasem ratowniczym (pkt. 8.4 zasad ogólnych Regulaminu MP). Po dotknięciu ściany nawrotowej trzeci zawodnik przekazuje szarfę pasa ratowniczego czwartemu zawodnikowi, który znajduje się (w płetwach) w wodzie i czeka przy brzegu trzymając się co najmniej jedną ręką krawędzi basenu. Trzeci zawodnik po przekazaniu szarfę węgorza chwyta pływak pasa ratowniczego obydwoma rękami i jest holowany przez czwartego zawodnika do ściany mety; może pomagać podczas holowania kopiąc nogami – żadna inna pomoc nie jest dozwolona. Trzeci zawodnik musi mieć kontakt z pasem ratowniczym przed przekroczeniem linii 5 m, podczas zmiany z czwartym zawodnikiem. Czwarty zawodnik rozpoczyna holowanie zawodnika trzeciego maksymalnie rozciągając linę pasa ratowniczego w strefie do 10 m.

*Uwaga 1: Jeżeli, po starcie, zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję.*

*Uwaga 2: Zawodnikowi trzeciemu płynącemu z założonym pasem ratowniczym wolno zdjąć pas i przekazać jego szarfę czwartemu zawodnikowi dopiero po dotknięciu ściany nawrotowej.*

*Uwaga 3: Zawodnik trzeci przed startem do konkurencji może w dowolny sposób założyć szarfę pasa ratowniczego wokół własnych ramion.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZET

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.

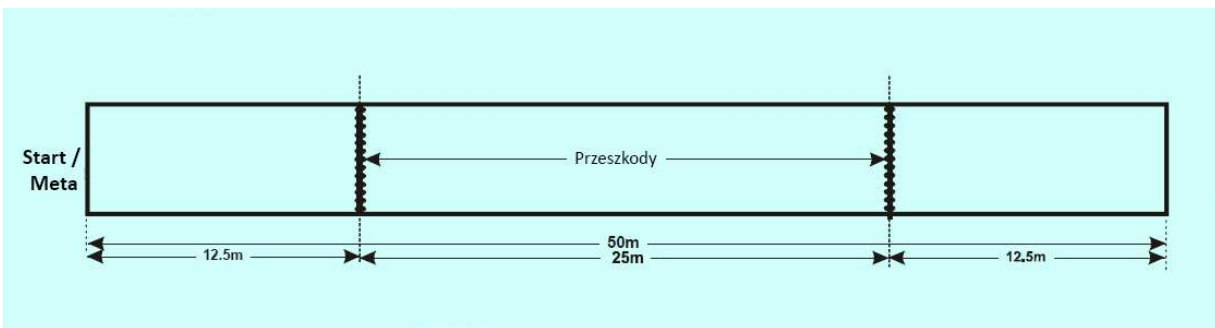
<b>DQ44</b>	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie przejście lub przekazanie pasa ratowniczego (tj. chwycenie którejkolwiek części pasa przez czwartego zawodnika przed dotknięciem ściany przez trzeciego zawodnika).
<b>DQ45</b>	Udział w wyścigu z zapiętym pasem ratunkowym.
<b>DQ46</b>	Trzeci zawodnik trzyma pas ratunkowy za linę lub klips.
<b>DQ47</b>	Trzeci zawodnik pomaga w holowaniu wykonując ruchy rękoma lub nie trzyma pasa ratunkowego obiema rękoma.
<b>DQ48</b>	Utrata kontaktu z pasem ratunkowym przez trzeciego zawodnika po przekroczeniu linii 5 m.
<b>DQ49</b>	Holowanie trzeciego zawodnika przez czwartego zawodnika z nie w pełni rozciągniętą liną od pasa ratunkowego lub brak pełnego rozciągnięcia liny w strefie do 10m
<b>DQ50</b>	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.

### SZTAFETA 4x50 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI

Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym dwukrotnie pokonując przeszkodę. Po dotknięciu ściany pływalni na 50 m przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik pokonuje ten sam dystans co zawodnik pierwszy. Zawodnik trzeci i czwarty pokonują ten sam dystans. Każdy zawodnik musi wypłynąć na powierzchnię po skoku oraz po pokonaniu każdej przeszkody. Zawodnik może się odbić od dna pływalni podczas wypływania spod przeszkody.

*Uwaga 1: Wypływanie na powierzchnię oznacza złamanie tafli wody.*

#### SCHEMAT KONKURENCJI



#### SPRZĘT

Przeszkody - patrz punkt 7.7 Regulaminu - Zasady Ogólne

Przeszkody powinny zostać rozmieszczone na linach w poprzek pływalni w następujący sposób:

- przeszkody przymocowane są do lin rozgraniczających tory,
- przeszkody przymocowane są na 12,5 m od ścian obu stron pływalni.

## DYSKWALIFIKACJE:

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ11</b>	Przepełnienie nad przeszkodą bez natychmiastowego powrotu i prawidłowego jej pokonania.
<b>DQ12</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po skoku, przed pierwszą przeszkodą i po nawrocie.
<b>DQ13</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po pokonaniu każdej przeszkody.
<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x 50 z pasem ratunkowym).
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
<b>DQ50</b>	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.

## SZTAFETA RZUT LINA

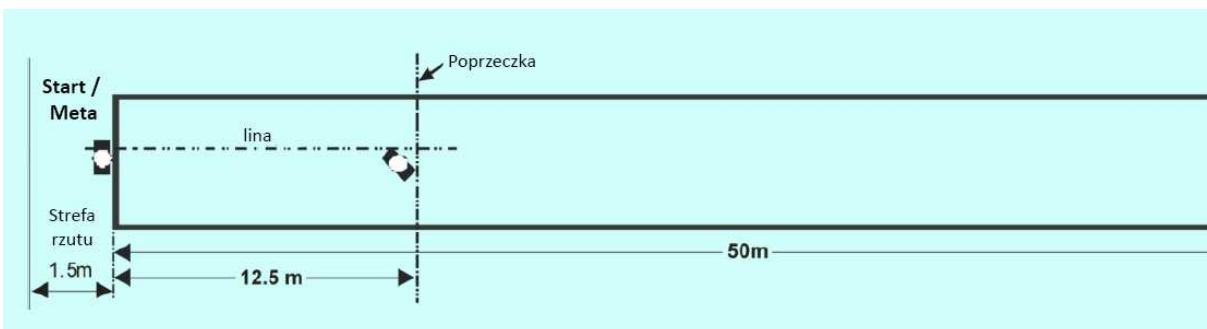
Zawodnicy ustawiają się na pozycjach wg schematu konkurencji. Pierwszy zawodnik (RATOWNIK) pozostaje na brzegu w strefie rzutu, drugi zawodnik (POZORANT) zajmuje pozycję w wodzie i trzyma jedną ręką poprzeczkę. Na komendę Startera "NA MIEJSCA" RATOWNIK niezwłocznie przyjmuje pozycję startową. W momencie, gdy zawodnicy znajdują się w bezruchu Starter daje sygnał do rozpoczęcia konkurencji. Na sygnał dźwiękowy RATOWNIK ściąga linę w takiej ilości, która umożliwi mu dorzucenie jej do POZORANTA, następnie rzucą ją w kierunku zawodnika znajdującego się w wodzie w taki sposób, który umożliwi POZORANTOWI złapanie liny, po czym ściąga go na linię mety. Złapanie liny możliwe jest poprzez przyciągnięcie do dłoni dowolną częścią ciała liny znajdującej się w strefie rzutu. Czas zatrzymywany jest, gdy POZORANT dotknie ściany mety (wyznaczoną przez ścianę basenu).

### POZYCJA STARTOWA

Zawodnicy na brzegu (RATOWNICY) stoją w bezruchu zwróceniem twarzą do POZORANTÓW, pięty nóg mają złączone, a ręce wyprostowane w dół po obydwóch stronach ciała. Koniec liny trzymany jest w jednym ręku, przy czym jej końcowa część musi znajdować się wewnątrz dłoni. Koniec liny nie może wystawać poza obręb dłoni. POZORANT znajduje się w wodzie. Od momentu poprzedzającego start POZORANT trzyma jedną ręką przeszkodę, a drugą może podtrzymywać linę. Nadwyżka liny pozostaje w wodzie za poprzeczką.

*Uwaga 1: RATOWNIK i POZORANT pozostają (odpowiednio) w strefie rzutu i w wodzie, aż do momentu zasygnalizowania przez sędziego zakończenia konkurencji (długi gwizdek). POZORANT może złapać linę tylko wtedy, gdy spadnie ona w obrębie toru oraz w zasięgu jego ciała bez puszczenia i przeciągania poprzeczki. Podczas ściągnięcia POZORANT musi być skierowany głową do przodu oraz leżeć na brzuchu. Musi trzymać on linę obiema rękami. Podczas ściągnięcia może pomagać kopiąc nogami – żadna inna pomoc nie jest dozwolona.*

## SCHEMAT KONKURENCJI



### STREFA RZUTU

Zawodnicy muszą pozostawać w obszarze przydzielonym do ich torów. Obszar ten powinien być wyraźnie wyznaczony, w odległości 1,5 m od brzoza pływalni. RATOWNIK podczas konkurencji musi przynajmniej jedną stopą przebywać w strefie rzutu.

### LIMIT CZASOWY

RATOWNICY muszą wykonać poprawny rzut oraz ściągnąć POZORANTÓW w czasie nie przekraczającym 45 sekund. W przypadku nieudanego rzutu (np. zbyt krótki rzut, splątanie liny) RATOWNICY mogą ściągać oraz rzucać linę do skutku (z uwzględnieniem 45-sekundowego limitu czasowego). Zespoły które nie zdążą ukończyć konkurencji w limicie czasowym zostaną zanotowane jako "Nie ukończyły konkurencji" (DNF).

### SPRZĘT

Lina - patrz pkt. 7.6 Regulaminu - Zasady Ogólne

Poprzeczka sztywna - szerokości toru, umieszczona na powierzchni wody w odległości 12,5 m od linii mety. Poprzeczki przymocowane są do lin rozgraniczających tory.

*Uwaga 2: Zawodnicy z jednego zespołu powinni posiadać jednakowe kolory czepków. Podczas trwania konkurencji POZORANT powinien posiadać strój zgodny z pkt. 4, natomiast ubiór RATOWNIKA może być uzależniony od warunków technicznych strefy rzutu, zapewniając bezpieczne przeprowadzenie konkurencji. Sędzia Główny, jeżeli uzna to za konieczne, może zezwolić na użycie przez RATOWNIKÓW obuwia sportowego i dodatkowego okrycia ciała.*

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ51</b>	Utrata kontaktu z przeszkodą przez pozoranta przed dotknięciem liny.
<b>DQ52</b>	Opuszczenie strefy rzutu przez ratownika w trakcie trwania wyścigu.
<b>DQ53</b>	Opuszczenie wody przez pozoranta przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego.
<b>DQ54</b>	Złapanie przez pozoranta liny, której koniec nie znajduje się w torze.

<b>DQ55</b>	Wpłynięcie na inny tor przez pozoranta podczas wybierania liny przez ratownika.
<b>DQ56</b>	Pozorant nie trzyma liny obiema rękoma (za wyjątkiem puszczenia jednej dłoni w celu dotknięcia ściany końcowej).
<b>DQ57</b>	Wspinanie się po linie przez pozoranta.
<b>DQ58</b>	Wykonanie próbnego rzutu.
<b>DNF</b>	Zespoły, które nie ukończą konkurencji w wyznaczonym limicie czasowym zostaną oznaczone jako DNF (Nie ukończyły konkurencji).

### **SZTAFETA 4X50 M SUPER RATOWNIK - MIESZANA**

Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach (może pokonać cały dystans pod wodą). Trzeci zawodnik znajduje się w wodzie (bez płetw) i czeka przy brzegu trzymając się co najmniej jedną ręką krawędzi basenu. Drugi zawodnik kończąc swoją część dystansu nurkuje po manekina który znajduje się przy ścianie, podejmuje go i przekazuje go w wodzie trzeciemu zawodnikowi. Trzeci zawodnik przejmuje manekina od drugiego zawodnika, kiedy manekin złamie lustro wody. Trzeci zawodnik holuje manekina przez 50 m. Przed przekazaniem manekina czwartemu zawodnikowi musi dotknąć ściany. Zawodnik nie może wypuścić manekina zanim nie przejmie go następny zawodnik (np. jedna dłoń zawodnika musi pozostawać w kontakcie z manekinem). Czwarty zawodnik znajduje się w wodzie (w płetwach) i czeka przy brzegu trzymając się co najmniej jedną ręką krawędzi basenu. Po przejściu manekina od trzeciego zawodnika holuje go przez 50 m. Technika holowania manekina nie jest oceniana w strefie zmian. Wyścig jest zakończony kiedy czwarty zawodnik dotknie ściany końcowej holując prawidłowo manekina.

*Uwaga 1: Drugi zawodnik nie musi dotknąć ściany przed przekazaniem manekina trzeciemu zawodnikowi.*

*Uwaga 2: Jeżeli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję.*

*Uwaga 3: Zawodnik kończący swoją zmianę może pomóc zawodnikowi, który przejął od niego manekina tylko w wyznaczonej strefie zmian. Pomoc może być udzielana w dowolnym miejscu w strefie zmian. Strefa zmian wynosi:*

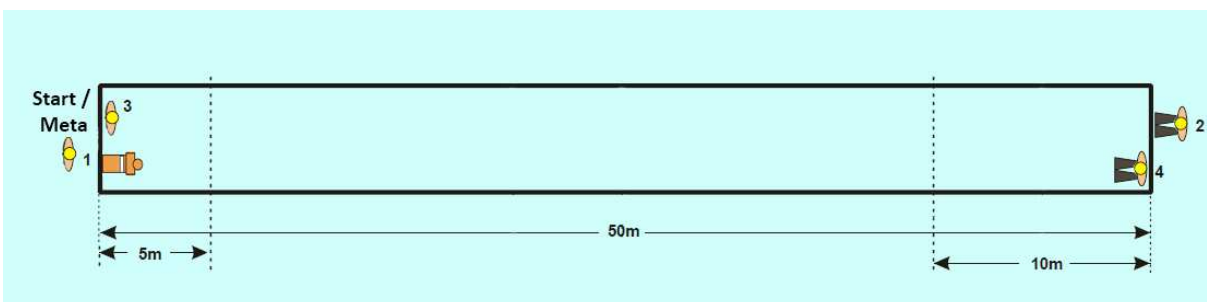
- *zmiana pomiędzy drugim a trzecim zawodnikiem – 5 m od ściany basenu,*
- *zmiana pomiędzy trzecim a czwartym zawodnikiem – 10 m od ściany basenu.*

*Uwaga 4: Pierwszy, drugi i trzeci zawodnik muszą opuścić wodę po ukończeniu swoich części dystansu, nie przeszkadzając przy tym zawodnikom na innych torach. Zawodnicy ci nie mogą ponownie wejść do wody.*

Sztafeta rozgrywana jest jako sztafeta mieszana oznacza to, że każda drużyna musi składać się z dwóch kobiet i dwóch mężczyzn. Komitet Organizacyjny ustali w drodze losowania, które części dystansu pokonają kobiety, a które mężczyźni. Losowanie odbędzie się na odprawie kierowników drużyn.



## SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZET

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie (lub w inny podobny sposób) na przepisowej głębokości.
- Kierunek: manekin leży na plecach na dnie pływalni, platformie lub innej formie pomocniczej, dotykając korpusem do ściany, z głową zwróconą w kierunku mety.

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ39</b>	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.
<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
<b>DQ43</b>	Puszczenie manekina przed podjęciem go przez kolejnego zawodnika (jedna ręka każdego zawodnika musi być w kontakcie z manekinem).
<b>DQ50</b>	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.
<b>DQ59</b>	Utrata kontaktu ze ścianą przez trzeciego zawodnika przed podjęciem manekina.
<b>DQ60</b>	Podjęcie manekina: - zanim drugi zawodnik wynurzy się z manekinem, - zanim trzeci zawodnik dotknie ściany basenu.
<b>DQ61</b>	Udział w wyścigu na nieprawidłowej części dystansu (np. kobiety na odcinku męskim).

---

# OPIS KONKURENCJI PŁYWALNIA 25 METROWA

---

## SPIS TREŚCI

PROCEDURA STARTOWA .....	2
50 M RATOWANIE MANEKINA .....	3
100 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM .....	4
100 M RATOWANIE KOMBINOWANE .....	5
100 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH .....	7
200 M SUPER RATOWNIK .....	8
100 M/200 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI .....	10
SZTAFETA 4X25 M HOLOWANIE MANEKINA .....	11
SZTAFETA 4X50 M Z PASEM RATOWNICZYM .....	12
SZTAFETA 4x50 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI .....	13
SZTAFETA RZUT LINĄ .....	14
SZTAFETA 4x50 M SUPER RATOWNIK - MIESZANA .....	16
KODY DYSKWALIFIKACYJNE .....	19

## PROCEDURA STARTOWA

Seria krótkich gwizdków sygnalizuje konieczność przygotowania się do startu zawodników znajdujących się na platformie startowej lub w miejscu startu określonego w opisie danej konkurencji. Na sygnał dźwiękowy (długi gwizdek) Sędziego Głównego lub osoby przezeń nominowanej zawodnicy zajmują miejsca na słupku startowym lub w innej pozycji określonej w opisie konkurencji; Sędzia Główny (lub osoba nominowana) daje znak Starterowi do wydania komendy i sygnału startu; na komendę Startera: „NA MIEJSCA” zawodnicy niezwłocznie przyjmują pozycję startową, gdy wszyscy znieruchomięją Starter daje dźwiękowy sygnał do startu.

Przedwczesny start zawodnika (Falstart) jest jednoznaczny z dyskwalifikacją zawodnika; wyścig nie zostaje zatrzymany, a zawodnik zostaje poinformowany o dyskwalifikacji po zakończeniu wyścigu (reguła jednego startu).

Jeżeli Sędzia Główny lub Starter (lub osoba nominowana) zdecydują, że nastąpił falstart techniczny, odgwizdzą go, po czym procedura startowa zostanie powtórzona.

Jeżeli z powodu błędu sędziego nastąpi błąd zawodnika, zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany.

*Uwaga: Elektroniczny pomiar czasu będzie wykorzystywany do określenia zwycięzcy. Wszystkie miejsca i czasy zawodników odnosić się będą do każdego toru. Wyniki będą rejestrowane z dokładnością do 1/100 sekundy. Zainstalowany sprzęt do pomiaru czasu nie może przeszkadzać zawodnikom w starcie ani nawrotach. Miejsca i czas uzyskane w ten sposób będą miały pierwszeństwo przed decyzjami sędziów. W przypadku awarii systemu elektronicznego lub w przypadku zauważenia wady tego systemu, a także, gdy zawodnik nie uruchomił systemu, za wiążące uważa się decyzje sędziów i czas mierzony stoperami ręcznymi. Sprzęt wykorzystywany do pomiaru czasu jest zgodny z używanymi przez Międzynarodową Federację Pływacką (FINA). Dodatkowo do elektronicznego pomiaru czasu przewidziany jest co najmniej jeden sędzia mierzący czas na tor. Stopery są włączane są na sygnał startowy i zatrzymywane, gdy zawodnik dotknie (w sposób widoczny dla sędziego) ściany końcowej. Jeśli czas mierzony jest przez dwóch sędziów, średnia z tych dwóch czasów będzie stanowić wynik uzyskany przez zawodnika. Jeżeli jeden z dwóch stoperów nie zadziała, za oficjalny czas przyjmuje się czas zmierzony przez drugi działający stoper.*

Przyznawanie miejsc - kolejność zawodników wyznaczona jest na podstawie czasów zmierzonych przez: pomiar automatyczny, jeżeli ten nie zadziała prawidłowo to poprzez czas półautomatyczny, jeżeli i ten nie zadziała prawidłowo to na podstawie czasu zmierzonego ręcznie przez sędziego mierzącego czas.

Sędzia Główny zawodów może również ustanowić sędziów celowniczych. Jeżeli kolejność miejsc zawodników którzy ukończyli konkurencję wskazana przez sędziów celowniczych nie będzie zgodna z wynikami zmierzonymi przez sędziów mierzących czas, kolejność miejsc w danym wyścigu zostanie ustalona na podstawie wskazań sędziów celowniczych. Wówczas zawodnikom przyznaje się ten sam czas, który uzyskuje się przez dodanie obydwu czasów do siebie i podzieleniu przez dwa. Procedurę tę stosuje się tylko w przypadku nie zadziałania pomiaru automatycznego i półautomatycznego.

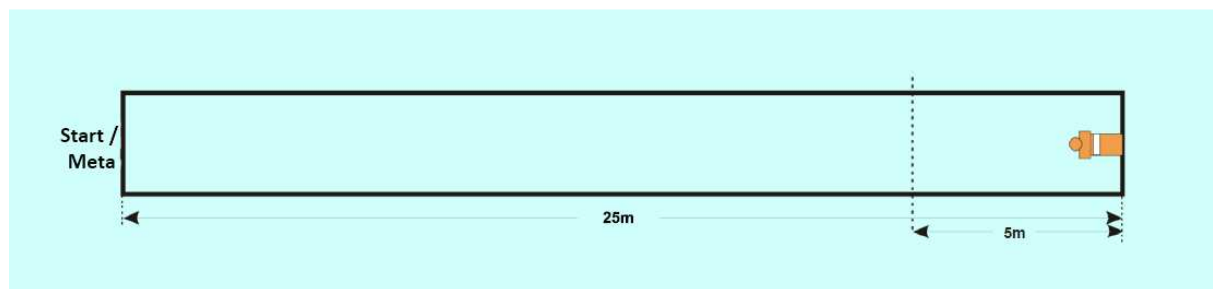
## 50 M RATOWANIE MANEKINA

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie stylem dowolnym do manekina, który ułożony jest na 25 m pływalni przy ścianie, głową skierowaną w kierunku mety. Następnie zawodnik podejmuje manekina z dna pływalni, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 5 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go do mety. Przed podjęciem manekina zawodnik musi wynurzyć się na powierzchnię. (Przy podjęciu manekina zawodnik nie musi dotknąć ściany nawrotowej).

*Uwaga 1: Zawodnik może odbić się od dna podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody.*

*Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 5 m.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin podczas konkurencji ma być zakorkowany i całkowicie wypełniony wodą.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00m, manekin powinien zostać ułożony na platformie na przepisowej głębokości.
- Manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety.
- Manekin leży na plecach przy ścianie z głową zwróconą w kierunku mety.

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ16</b>	Brak wynurzenia się zawodnika przed podjęciem manekina.
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
<b>DQ18</b>	Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina)
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.

## 100 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM

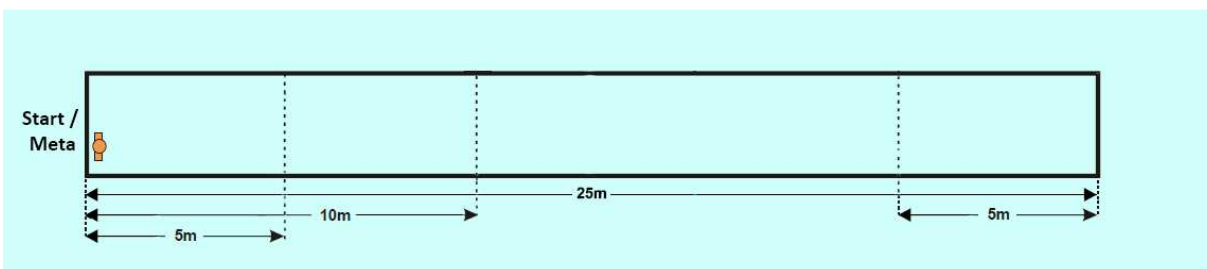
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym. Po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik musi założyć pas ratowniczy wokół i pod ramionami manekina w strefie nie przekraczającej 5 m od ściany basenu (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina maksymalnie rozciągając linę pasa ratowniczego. Następnie zawodnik holuje manekina do ściany mety. Zawodnik musi holować manekina na linii maksymalnie rozciągniętej, używając pasa ratowniczego. Zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej w której zakłada pas ratowniczy na manekina lub wykonuje nawrót na 75 m dystansu (strefa 70 m - 80 m dystansu)

*Uwaga 1: Jeśli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.*

*Uwaga 2: Jeśli podczas zawodów, zgodnie z opinią Sędziego Głównego (lub osoby przez niego nominowanej), pas ratowniczy, lina i/lub pas wykażą defekt techniczny, Sędzia Główny może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.*

*Uwaga 3: Zawodnik przed startem do konkurencji może w dowolny sposób założyć szarfę pasa ratowniczego wokół własnych ramion.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Ułożenie manekina:

Przygotowanie: Manekin zostanie wypełniony wodą w taki sposób, aby pływał, a poziom wody sięgał górnej krawędzi linii poprzecznej na jego korpusie.

Położenie: Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony, przez osobę trzymającą go, pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

*Uwaga 1: Osoba trzymająca manekina musi być członkiem tej samej drużyny co zawodnik. Nie wolno jej przebywać w wodzie.*

*Uwaga 2: Osoba trzymająca manekina musi puścić manekina natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej. Osoba trzymająca manekina nie może popychać manekina w kierunku zawodnika lub ściany nawrotowej.*

*Uwaga 3: Osoba trzymająca manekina zobowiązana jest nosić jednakowy czepek jak zawodnik startujący w danej serii.*

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

## DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ24</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. liny, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.
<b>DQ25</b>	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
<b>DQ26</b>	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.
<b>DQ27</b>	Nie puszczenie manekina przez osobę go trzymającą natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
<b>DQ28</b>	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymającą manekina.
<b>DQ29</b>	Celowe wejście do wody przez osobę trzymającą manekina podczas wyścigu.
<b>DQ30</b>	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.
<b>DQ31</b>	Nieprawidłowe zapięcie pasa ratowniczego wokół manekina (tj. nie wokół ciała i pod obydwojema ramionami i przypięte do o-ringu).
<b>DQ32</b>	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 5 m (oceniane na czubek głowy manekina).
<b>DQ33</b>	Pchanie zamiast holowania manekina.
<b>DQ34</b>	Brak pełnego rozciągnięcia liny pasa ratunkowego zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.
<b>DQ35</b>	Holowanie manekina z liną pasa ratunkowego nie w pełni rozciągniętą poza linię 10 m (chyba że zawodnik zatrzymał się, aby ponownie zabezpieczyć manekina).
<b>DQ36</b>	Zgubienie manekina.
<b>DQ37</b>	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.

## 100 M RATOWANIE KOMBINOWANE

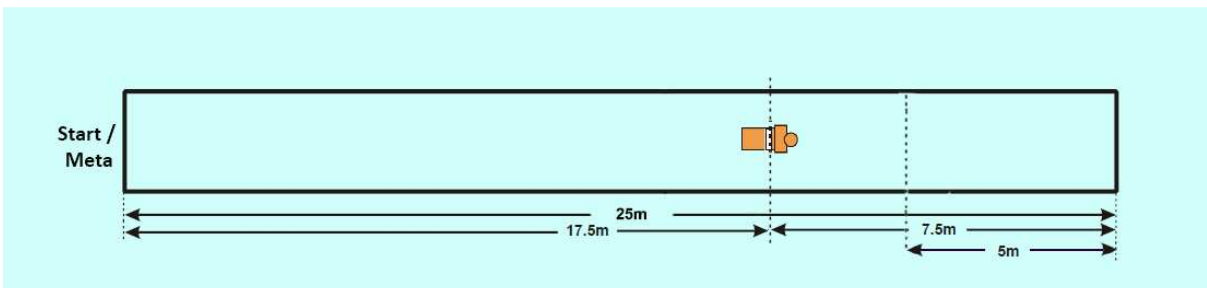
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Podczas nawrotu i tuż po nim zawodnik musi zanurkować i przepłynąć pod wodą do manekina, który jest umieszczony w odległości 17,5 m od ściany nawrotowej (67,5 m dystansu). Zawodnik nie może wziąć oddechu po odbiciu się od ściany nawrotowej na 50 m dystansu. Po wyciągnięciu manekina, zawodnik holuje manekina przez pozostały dystans do ściany mety, wykonując nawrót na 75 m dystansu.

*Uwaga 1: Zawodnik może odbić się od dna podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody, nie może chodzić po dnie pływalni.*

*Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej po przekroczeniu 80 m dystansu.*

*Uwaga 3. W strefie nawrotowej (pomiędzy 67,5 m, a 80 m) prawidłowość holowania nie jest oceniana.*

#### SCHEMAT KONKURENCJI



#### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie lub innej formie pomocniczej na przepisowej głębokości. Kierunek: Poprzeczny pas pośrodku korpusu manekina musi znajdować się na linii 17,5m od ściany nawrotowej pływalni (67,5 m dystansu). Manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety.

#### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ18</b>	Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina).
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
<b>DQ22</b>	Wynurzenie się po odbiciu od ściany nawrotowej a przed podjęciem manekina (pomiędzy 50 m a 67,5 m dystansu).

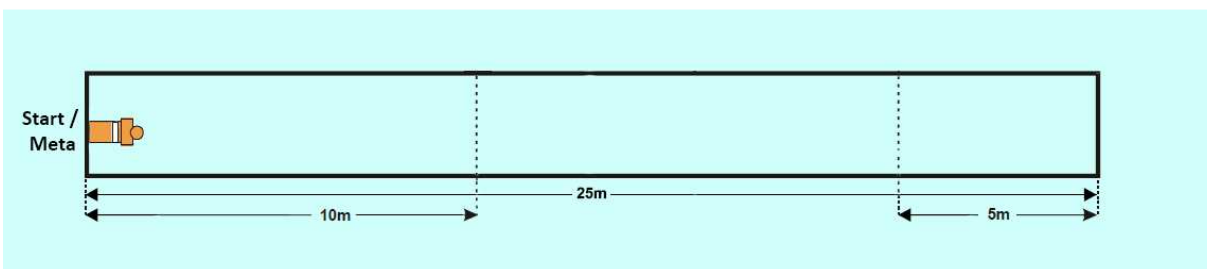
## 100 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie stylem dowolnym w płetwach. Następnie zawodnik podejmuje manekina na 50 m dystansu, wyciąga go na powierzchnię wody w odległości nie przekraczającej 10 m od ściany nawrotowej i holuje go do mety (przy podjęciu manekina zawodnik nie musi dotknąć ściany nawrotowej). W strefie nawrotowej (pomiędzy 70 m a 80 m) prawidłowość holowania nie jest oceniana.

*Uwaga 1: Jeżeli, po starcie, zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.*

*Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 10 m od ściany po jego wyciągnięciu.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie (lub w inny podobny sposób) na przepisowej głębokości.
- Kierunek: manekin leży na plecach na dnie pływalni, platformie lub innej formie pomocniczej, dotykając korpusem do ściany, z głową zwróconą w kierunku mety.

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.



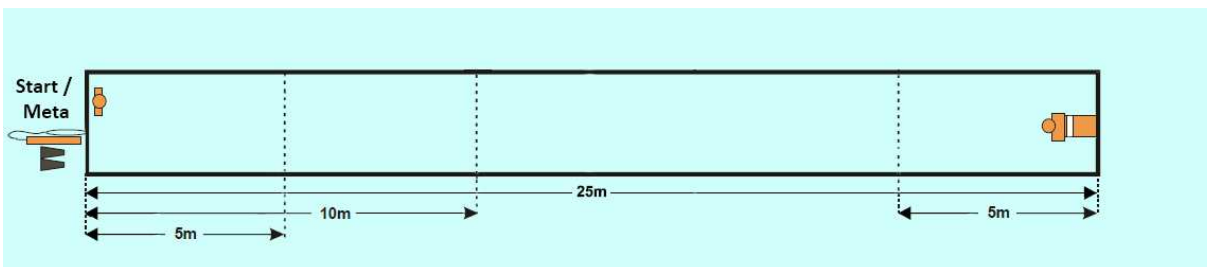
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
<b>DQ23</b>	Nietrzymanie manekina w prawidłowej pozycji do holowania, zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.

## 200 M SUPER RATOWNIK

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 75 m stylem dowolnym. Po przepłynięciu tego dystansu zawodnik nurkuje po manekina, który ułożony jest przy ścianie nawrotowej na 75 m, wyciąga go na powierzchnię wody w strefie 5 m i holuje w kierunku mety. Po dotknięciu ściany na 100 m dystansu, zawodnik puszcza manekina, a następnie zakłada płetwy oraz pas ratowniczy i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany nawrotowej na 150 m dystansu, zawodnik zakłada pas ratowniczy na manekina w strefie 5 m (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina maksymalnie rozciągając linię pasa ratowniczego. Zawodnik musi holować manekina na linii maksymalnie rozciągniętej używając pasa ratowniczego. Zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej w której zakłada pas ratowniczy na manekina lub wykonuje nawrót na 175 m dystansu (strefa 170 m-180 m dystansu).

*Uwaga 1: Przy podjęciu manekina na 75 m dystansu zawodnik nie musi dotknąć ściany nawrotowej.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Ułożenie manekina:

- Manekin znajdujący się na 75 m ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie (lub w inny podobny sposób) na przepisowej głębokości.
- Manekin znajdujący się na 150 m ma być wypełniony wodą w taki sposób, żeby pływał, a poziom wody sięgał górnej krawędzi linii poprzecznej na jego korpusie. Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony, przez osobę trzymającą go, pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

## DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

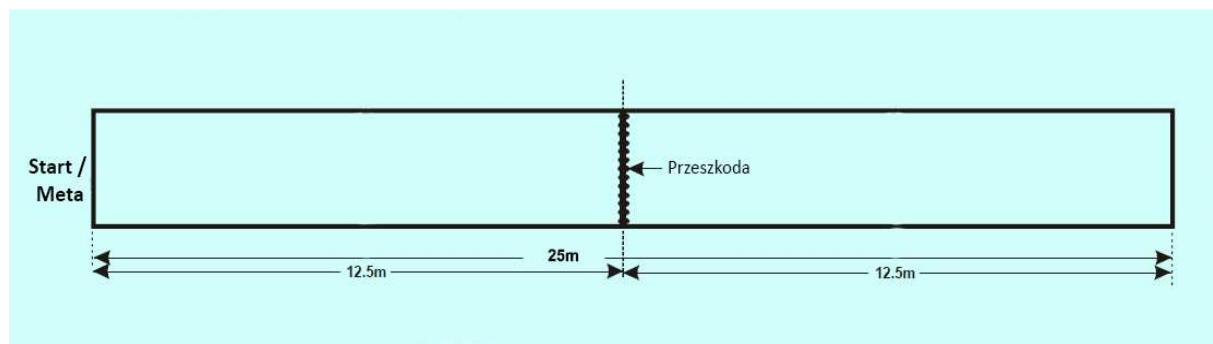
<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
<b>DQ18</b>	Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina).
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
<b>DQ24</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. liny, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.
<b>DQ25</b>	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
<b>DQ26</b>	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.
<b>DQ27</b>	Nie puszczenie manekina przez osobę go trzymającą natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
<b>DQ28</b>	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymającą manekina.
<b>DQ29</b>	Celowe wejście do wody przez osobę trzymającą manekina podczas wyścigu.
<b>DQ30</b>	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.
<b>DQ31</b>	Nieprawidłowe zapięcie pasa ratowniczego wokół manekina (tj. nie wokół ciała i pod obydwoma ramionami i przypięte do o-ringu).
<b>DQ32</b>	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 5 m (oceniane na czubek głowy manekina).
<b>DQ33</b>	Pchanie zamiast holowania manekina.
<b>DQ34</b>	Brak pełnego rozciągnięcia liny pasa ratunkowego zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.
<b>DQ35</b>	Holowanie manekina z linią pasa ratunkowego nie w pełni rozciągniętą poza linię 10 m (chyba że zawodnik zatrzymał się, aby ponownie zabezpieczyć manekina).
<b>DQ36</b>	Zgubienie manekina.
<b>DQ37</b>	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.

## 100 M/200 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 200 m (100 m w kategoriach wiekowych MŁODZIK I JUNIOR MŁODSZY) sposobem dowolnym. Podczas tej konkurencji zawodnik musi osiem razy (cztery razy przy dystansie 100 m) przepłynąć pod zanurzoną w wodzie przeszkodą. Zawodnik musi wypłynąć na powierzchnię po skoku oraz po pokonaniu każdej przeszkody. Zawodnik może się odbić od dna pływalni podczas wypływania spod przeszkody.

*Uwaga 1: Wypływanie na powierzchnię oznacza złamanie tafli wody.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Przeszkody - patrz punkt 7.7 Regulaminu - Zasady Ogólne

Przeszkody powinny zostać rozmieszczone na linach w poprzek pływalni w następujący sposób:

- Przeszkody przymocowane są do lin rozgraniczających tory.
- Przeszkody przymocowane są na 12,5 m od ścian obu stron pływalni.

### DYSKWALIFIKACJE:

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ11</b>	Przeptnięcie nad przeszkodą bez natychmiastowego powrotu i prawidłowego jej pokonania.
<b>DQ12</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po skoku, przed pierwszą przeszkodą i po nawrocie.
<b>DQ13</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po pokonaniu każdej przeszkody.
<b>DQ14</b>	Brak dotknięcia ściany nawrotowej.
<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.

## SZTAFETA 4X25 M HOLOWANIE MANEKINA

Czterech zawodników na zmianę holuje manekina. Wszyscy zawodnicy podczas wyścigu znajdują się w wodzie. Na starcie konkurencji pierwszy zawodnik trzyma manekina przynajmniej jedną ręką, aby dowolna część manekina lub zawodnika łamała lustro wody, drugą ręką trzyma się ściany. Na sygnał dźwiękowy zawodnik zaczyna holować manekina przez co najmniej 23 m i co najwyżej 27 m, a następnie przekazuje go drugiemu zawodnikowi w strefie zmian. Wyznacza się 4 nieoceniane przez sędziów strefy:

- pomiędzy 0 m, a 5 m (przy starcie)
- pomiędzy 25 m, a 30 m
- pomiędzy 50 m, a 55 m
- pomiędzy 75 m, a 80 m

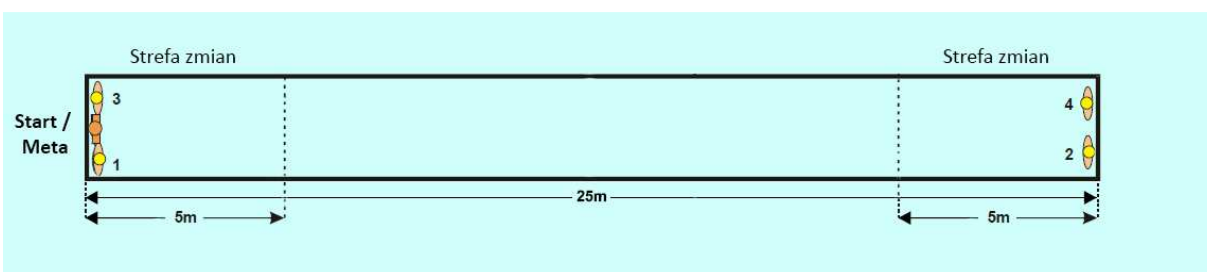
W strefie zmian pozycja holowania manekina nie jest oceniana. Zawodnik kończący zmianę dotyka ściany nawrotowej i wtedy dopiero przekazuje manekina kolejnemu zawodnikowi. Drugi, trzeci i czwarty zawodnik muszą mieć kontakt ze ścianą pływalni, co najmniej jedną ręką, przed przejściem manekina od poprzedniego zawodnika. Ostatni zawodnik, kończy konkurencję przez doholowanie manekina do mety i dotknięcie ściany dowolną częścią ciała. Zawodnik holujący manekina nie może go wypuścić, dopóki następny zawodnik go nie przejmie. Zawodnik pierwszy może zatopić manekina przy starcie w strefie 5 m od ściany startowej, jednak przed gwizdkiem startu dowolna część manekina lub zawodnika musi łamać lustro wody.

*Uwaga 1: Zawodnicy pozostają w wodzie, aż do momentu zasygnalizowania przez sędziego zakończenia konkurencji długim gwizdkiem.*

*Uwaga 2: Zawodnik kończący swoją zmianę może pomóc zawodnikowi, który przejął od niego manekina tylko w wyznaczonej strefie zmian.*

*Uwaga 3: Zawodnicy mogą odbić się od dna pływalni w trakcie zmiany tylko w wyznaczonej strefie zmian.*

### SCHEMAT KONKURENCJI



### SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ39</b>	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.
<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
<b>DQ42</b>	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie lub zbyt późne przejście manekina (tj. przekazanie manekina przed dotknięciem ściany basenu lub poza strefą zmian lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).
<b>DQ43</b>	Puszczenie manekina przed chwyceniem go przez kolejnego zawodnika (jedna ręka każdego zawodnika musi być w kontakcie z manekinem).

### **SZTAFETA 4X50 M Z PASEM RATOWNICZYM**

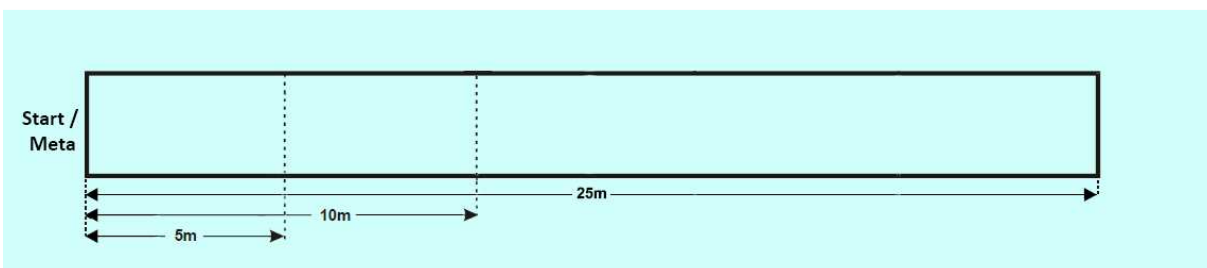
Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany na 50 m przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach. Po dotknięciu ściany przez drugiego zawodnika, trzeci zawodnik przepływa 50 m stylem dowolnym z założonym pasem ratowniczym (pkt.8.4 zasad ogólnych Regulaminu MP). Po dotknięciu ściany nawrotowej trzeci zawodnik przekazuje szarfę pasa ratowniczego czwartemu zawodnikowi, który znajduje się (w płetwach) w wodzie i czeka przy brzegu trzymając się co najmniej jedną ręką krawędzi basenu. Trzeci zawodnik po przekazaniu szarfę węgorza chwytą płwak pasa ratowniczego obydwoma rękami i jest holowany przez czwartego zawodnika do ściany mety; może pomagać podczas holowania kopiąc nogami – żadna inna pomoc nie jest dozwolona. Trzeci zawodnik musi mieć kontakt z pasem ratowniczym przed przekroczeniem linii 5 m, podczas zmiany z czwartym zawodnikiem. Czwarty zawodnik rozpoczyna holowanie zawodnika trzeciego maksymalnie rozciągając linię pasa ratowniczego w strefie do 10 m. Podczas nawrotu na 175 m, ściany nawrotowej musi dotknąć tylko zawodnik płynący w płetwach, zawodnik holowany może odbić się od dna pływalni.

*Uwaga 1: Jeżeli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję.*

*Uwaga 2: Trzeciemu zawodnikowi płynącemu z założonym pasem ratowniczym wolno zdjąć pas i przekazać jego szarfę czwartemu zawodnikowi, dopiero po dotknięciu ściany nawrotowej.*

*Uwaga 3: Przed startem konkurencji trzeci zawodnik może w dowolny sposób założyć szarfę pasa ratowniczego wokół własnych ramion.*

### **SCHEMAT KONKURENCJI**



## SPRZĘT

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

## DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

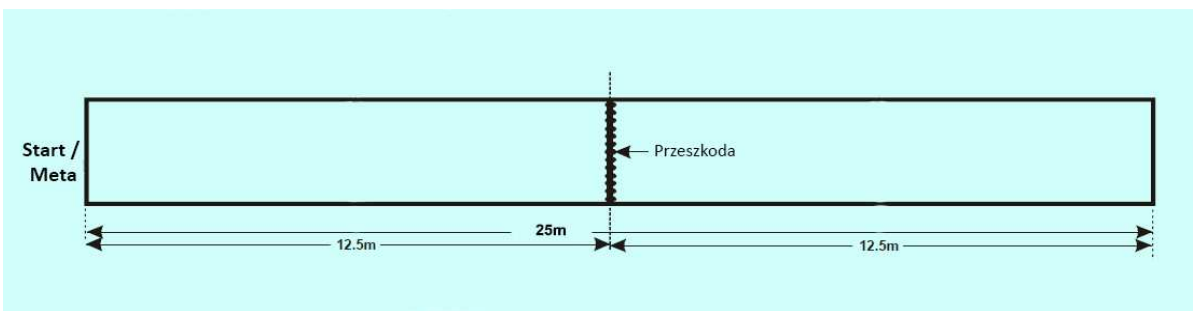
<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
<b>DQ44</b>	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie przejście lub przekazanie pasa ratowniczego (tj. chwycenie którejkolwiek części pasa przez czwartego zawodnika przed dotknięciem ściany przez trzeciego zawodnika).
<b>DQ45</b>	Udział w wyścigu z zapiętym pasem ratunkowym.
<b>DQ46</b>	Trzeci zawodnik trzyma pas ratunkowy za linę lub klips.
<b>DQ47</b>	Trzeci zawodnik pomaga w holowaniu wykonując ruchy rękoma lub nie trzyma pasa ratunkowego obiema rękoma.
<b>DQ48</b>	Utrata kontaktu z pasem ratunkowy przez trzeciego zawodnika po przekroczeniu linii 5 m.
<b>DQ49</b>	Holowanie trzeciego zawodnika przez czwartego zawodnika z nie w pełni rozciągniętą liną od pasa ratunkowego lub brak pełnego rozciągnięcia liny w strefie do 10m
<b>DQ50</b>	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.

## SZTAFETA 4x50 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI

Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym dwukrotnie pokonując przeszkodę. Po dotknięciu ściany pływalni na 50 m przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik pokonuje ten sam dystans co zawodnik pierwszy. Zawodnik trzeci i czwarty pokonują ten sam dystans. Każdy zawodnik musi wypłynąć na powierzchnię po skoku oraz po pokonaniu każdej przeszkody. Zawodnik może się odbić od dna pływalni podczas wypływania spod przeszkody.

*Uwaga 1: Wypływanie na powierzchnię oznacza złamanie tafli wody.*

## SCHEMAT KONKURENCJI



## SPRZĘT

Przeszkody - patrz punkt 7.7 Regulaminu - Zasady Ogólne

Przeszkody powinny zostać rozmieszczone na linach w poprzek pływalni w następujący sposób:

- przeszkody przymocowane są do lin rozgraniczających toru,
- przeszkody przymocowane są na 12,5 m od ścian obu stron pływalni.

## DYSKWALIFIKACJE:

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ11</b>	Przepełnienie nad przeszkodą bez natychmiastowego powrotu i prawidłowego jej pokonania.
<b>DQ12</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po skoku, przed pierwszą przeszkodą i po nawrocie.
<b>DQ13</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po pokonaniu każdej przeszkody.
<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
<b>DQ50</b>	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.

## SZTAFETA RZUT LINĄ

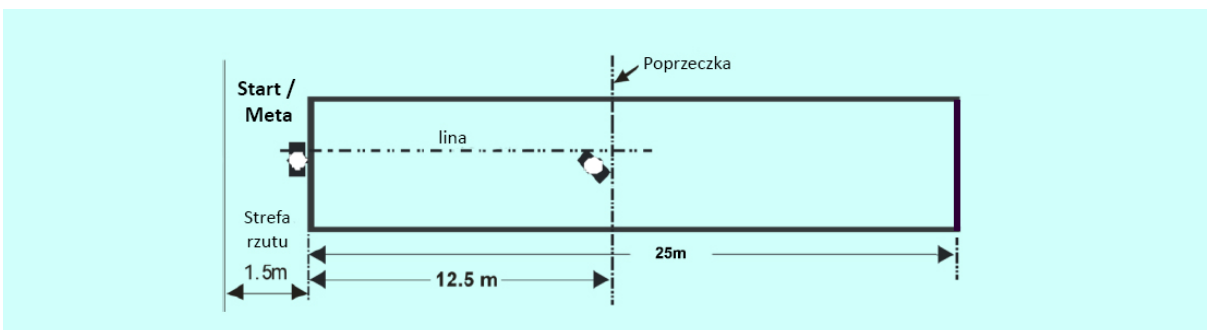
Zawodnicy ustawiają się na pozycjach wg schematu konkurencji. Pierwszy zawodnik (RATOWNIK) pozostaje na brzegu w strefie rzutu, drugi zawodnik (POZORANT) zajmuje pozycję w wodzie i trzyma jedną ręką poprzeczkę. Na komendę Startera "NA MIEJSCA" RATOWNIK niezwłocznie przyjmuje pozycję startową. W momencie, gdy zawodnicy znajdują się w bezruchu Starter daje sygnał do rozpoczęcia konkurencji. Na sygnał dźwiękowy RATOWNIK ściąga linę w takiej ilości, która umożliwi mu dorzucenie jej do POZORANTA, następnie rzucą ją w kierunku zawodnika znajdującego się w wodzie w taki sposób, który umożliwi POZORANTOWI złapanie liny, po czym ściąga go na linię mety. Złapanie liny możliwe jest poprzez przyciągnięcie do dłoni dowolną częścią ciała liny znajdującej się w strefie rzutu. Czas zatrzymywany jest, gdy POZORANT dotknie ściany mety (wyznaczoną przez ścianę basenu).

## POZYCJA STARTOWA

Zawodnicy na brzegu (RATOWNICY) stoją w bezruchu zwróceniem twarzy do POZORANTÓW, pięty nóg mają związane, a ręce wyprostowane w dół po obydwóch stronach ciała. Koniec liny trzymany jest w jednym ręku, przy czym jej końcowa część musi znajdować się wewnątrz dłoni. Koniec liny nie może wystawać poza obręb dłoni. POZORANT znajduje się w wodzie. Od momentu poprzedzającego start POZORANT trzyma jedną ręką przeszkodę, a drugą może podtrzymywać linę. Nadwyżka liny pozostaje w wodzie za poprzeczką.

*Uwaga 1: RATOWNIK i POZORANT pozostają (odpowiednio) w strefie rzutu i w wodzie, aż do momentu zasygnalizowania przez sędziego zakończenia konkurencji (długi gwizdek). POZORANT może złapać linę tylko wtedy, gdy spadnie ona w obrębie toru oraz w zasięgu jego ciała bez puszczania i przeciągania poprzeczki. Podczas ściągania POZORANT musi być skierowany głową do przodu oraz leżeć na brzuchu. Musi trzymać on linę obiema rękami. Podczas ściągania może pomagać kopiąc nogami – żadna inna pomoc nie jest dozwolona.*

## SCHEMAT KONKURENCJI



## STREFA RZUTU

Zawodnicy muszą pozostawać w obszarze przydzielonym do ich torów. Obszar ten powinien być wyraźnie wyznaczony, w odległości 1,5 m od brzegu pływalni. RATOWNIK podczas konkurencji musi przynajmniej jedną stopą przebywać w strefie rzutu.

## LIMIT CZASOWY

RATOWNICY muszą wykonać poprawny rzut oraz ściągnąć POZORANTÓW w czasie nie przekraczającym 45 sekund. W przypadku nieudanego rzutu (np. zbyt krótki rzut, splątanie liny) RATOWNICY mogą ściągać oraz rzucać linę do skutku (z uwzględnieniem 45-sekundowego limitu czasowego). Zespoły które nie zdążą ukończyć konkurencji w limicie czasowym zostaną zanotowane jako "Nie ukończyły konkurencji" (DNF).

## SPRZĘT

Lina - patrz pkt. 7.6 Regulaminu - Zasady Ogólne

Poprzeczka sztywna - szerokości toru, umieszczona na powierzchni wody w odległości 12,5 m od linii mety. Poprzeczki przymocowane są do lin rozgraniczających tor.

*Uwaga 2: Zawodnicy z jednego zespołu powinni posiadać jednakowe kolory czepków. Podczas trwania konkurencji POZORANT powinien posiadać strój zgodny z pkt. 4, natomiast ubiór RATOWNIKA może być uzależniony od warunków technicznych strefy rzutu, zapewniając bezpieczne przeprowadzenie konkurencji. Sędzia Główny, jeżeli uzna to za konieczne, może zezwolić na użycie przez RATOWNIKÓW obuwia sportowego i dodatkowego okrycia ciała.*



## DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ51</b>	Utrata kontaktu z przeszkodą przez pozoranta przed dotknięciem liny.
<b>DQ52</b>	Opuszczenie strefy rzutu przez ratownika w trakcie trwania wyścigu.
<b>DQ53</b>	Opuszczenie wody przez pozoranta przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego.
<b>DQ54</b>	Złapanie przez pozoranta liny, której koniec nie znajduje się w torze.
<b>DQ55</b>	Wpłynięcie na inny tor przez pozoranta podczas wybierania liny przez ratownika.
<b>DQ56</b>	Pozorant nie trzyma liny obiema rękoma (za wyjątkiem puszczenia jednej dłoni w celu dotknięcia ściany końcowej).
<b>DQ57</b>	Wspinanie się po linie przez pozoranta.
<b>DQ58</b>	Wykonanie próbnego rzutu.
<b>DNF</b>	Zespoły, które nie ukończą konkurencji w wyznaczonym limicie czasowym zostaną oznaczone jako DNF (Nie ukończyły konkurencji).

## SZTAFETA 4X50 M SUPER RATOWNIK - MIESZANA

Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach (może pokonać cały dystans pod wodą). Trzeci zawodnik znajduje się w wodzie (bez płetw) i czeka przy brzegu trzymając się co najmniej jedną ręką krawędzi basenu. Drugi zawodnik kończąc swoją część dystansu nurkuje po manekina który znajduje się przy ścianie, podejmuje go i przekazuje go w wodzie trzeciemu zawodnikowi. Trzeci zawodnik przejmuje manekina od drugiego zawodnika, kiedy manekin złamie lustro wody. Trzeci zawodnik holuje manekina przez 50 m. Przed przekazaniem manekina czwartemu zawodnikowi musi dotknąć ściany. Zawodnik nie może wypuścić manekina zanim nie przejmie go następny zawodnik (np. jedna dłoń zawodnika musi pozostawać w kontakcie z manekinem). Czwarty zawodnik znajduje się w wodzie (w płetwach) i czeka przy brzegu trzymając się co najmniej jedną ręką krawędzi basenu. Po przejściu manekina od trzeciego zawodnika holuje go przez 50 m. Technika holowania manekina nie jest oceniana w strefie zmian i strefie nawrotowej. Wyścig jest zakończony kiedy czwarty zawodnik dotknie ściany końcowej holując prawidłowo manekina.

*Uwaga 1: Drugi zawodnik nie musi dotknąć ściany przed przekazaniem manekina trzeciemu zawodnikowi.*

*Uwaga 2: Jeżeli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję.*

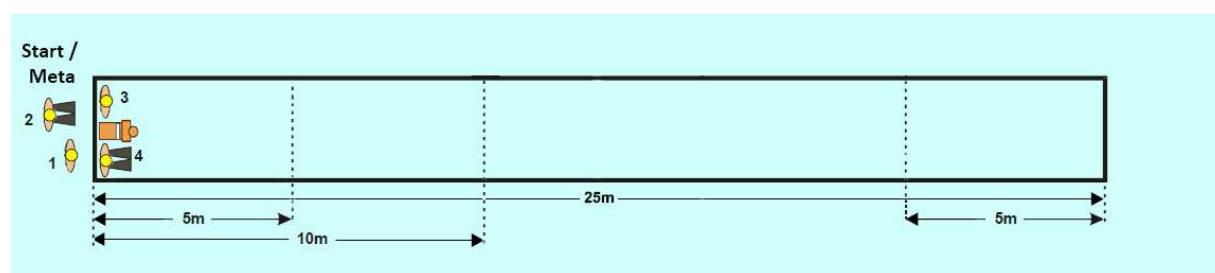
*Uwaga 3: Zawodnik kończący swoją zmianę może pomóc zawodnikowi, który przejął od niego manekina tylko w wyznaczonej strefie zmian. Pomoc może być udzielana w dowolnym miejscu w strefie zmian. Strefa zmian wynosi:*

- *zmiana pomiędzy drugim a trzecim zawodnikiem – 5 m od ściany basenu,*
- *zmiana pomiędzy trzecim a czwartym zawodnikiem – 10 m od ściany basenu.*

*Uwaga 4: Pierwszy, drugi i trzeci zawodnik powinni opuścić wodę po ukończeniu swoich części dystansu, nie przeszkadzając przy tym zawodnikom na innych torach. Zawodnicy ci nie mogą ponownie wejść do wody.*

Sztafeta rozgrywana jest jako sztafeta mieszana, oznacza to że każda drużyna musi składać się z dwóch kobiet i dwóch mężczyzn. Komitet Organizacyjny ustali w drodze losowania, które części dystansu pokonają kobiety, a które mężczyźni. Losowanie odbędzie się na odprawie kierowników drużyn.

#### SCHEMAT KONKURENCJI



#### SPRZET

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- **Głębokość:** manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,30 m do 3,00 m.
- **Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m,** manekin powinien zostać ułożony na platformie (lub w inny podobny sposób) na przepisowej głębokości.
- **Kierunek:** manekin leży na plecach na dnie pływalni, platformie lub innej formie pomocniczej, dotykając korpusem do ściany, z głową zwróconą w kierunku mety.

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

#### DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzenia się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.
<b>DQ39</b>	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.

<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
<b>DQ43</b>	Puszczenie manekina przed podjęciem go przez kolejnego zawodnika (jedna ręka każdego zawodnika musi być w kontakcie z manekinem).
<b>DQ50</b>	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.
<b>DQ59</b>	Utrata kontaktu ze ścianą przez trzeciego zawodnika przed podjęciem manekina.
<b>DQ60</b>	Podjęcie manekina: - zanim drugi zawodnik wynurzy się z manekinem, - zanim trzeci zawodnik dotknie ściany basenu.
<b>DQ61</b>	Udział w wyścigu na nieprawidłowej części dystansu (np. kobiety na odcinku męskim).

**KODY DYSKWALIFIKACYJNE**

<b>GENERALNE</b>		
<b>DQ1</b>	Nieukończenie konkurencji zgodnie z jej opisem lub ogólnymi zasadami.	Wszystkie konkurencje
<b>DQ2</b>	Zawodnik lub zespół może zostać zdyskwalifikowany, jeżeli zachowanie zawodnika, zespołu lub osoby trzymającej manekina uważane jest za sprzeczne z zasadami fair-play. Za takie zachowania uważa się w szczególności: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ popełnienie wykroczenia związanego z dopingiem</li><li>➤ podszywanie się pod innego zawodnika</li><li>➤ start dwukrotnie w tej samej indywidualnej konkurencji</li><li>➤ start dwukrotnie w tej samej konkurencji w różnych drużynach</li><li>➤ celowe zakłócanie wyścigu w celu zdobycia przewagi</li><li>➤ przeszkadzanie innemu zawodnikowi i / lub osobie trzymającej manekina, aby utrudnić jego postępy w czasie trwania konkurencji</li><li>➤ korzystanie z urządzeń stanowiących infrastrukturę basenu/pływalni (linki, drabiny, przelewy itp.)</li></ul>	Wszystkie konkurencje
<b>DQ3</b>	Zawodnicy nie zostaną dopuszczeni do startu w zawodach, jeżeli spóźnią się na miejsce zbiórki.	Wszystkie konkurencje
<b>DQ4</b>	Zawodnik lub zespół nieobecny na starcie zostanie zdyskwalifikowany.	Wszystkie konkurencje
<b>DQ5</b>	Działania skutkujące rozmyślnym wyrządzeniem szkód w miejscu zawodów, w miejscach zamieszkania lub niszczeniem cudzej własności oprócz odpowiedzialności cywilnej będą karane dyskwalifikacją zawodników lub drużyn (zawodników, trenerów, pomocników, kibiców i inne osoby podróżujące z drużyną) za to odpowiedzialnych.	Wszystkie konkurencje
<b>DQ6</b>	Lżenie działaczy lub innych zawodników może skutkować dyskwalifikacją z zawodów.	Wszystkie konkurencje
<b>DQ7</b>	Zawodnicy używający klejących lub lepkich substancji (płynnych, stałych lub aerozolowych) na dłoniach, stopach, manekinie lub pasie ratunkowym będą zdyskwalifikowani.	Wszystkie konkurencje
<b>DQ8</b>	Chodzenie lub odbijanie się od dna, chyba że jest to wyraźnie dozwolone (np. wyścigi z przeszkodami, sztafeta 4x25 holowanie manekina).	Wszystkie konkurencje
<b>DQ9</b>	Wyjście z wody po wyścigu przed sygnałem danym przez sędziego.	Wszystkie konkurencje
<b>DQ10</b>	Przedwczesny start	Wszystkie konkurencje

<b>POSZCZEGÓLNE KONKURENCJE</b>		
<b>DQ11</b>	Przepełnienie nad przeszkodą bez natychmiastowego powrotu i prawidłowego jej pokonania.	100 m/200 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x50 m pływanie z przeszkodami
<b>DQ12</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po skoku, przed pierwszą przeszkodą i po nawrocie.	100 m/200 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x50 m pływanie z przeszkodami
<b>DQ13</b>	Brak wypłynięcia na powierzchnię po pokonaniu każdej przeszkody.	100 m/200 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x50 m pływanie z przeszkodami
<b>DQ14</b>	Brak dotknięcia ściany nawrotowej.	100 m/200 m pływanie z przeszkodami
<b>DQ15</b>	Zawodnik nie ukończył wyścigu.	Wszystkie konkurencje
<b>DQ16</b>	Brak wynurzenia się zawodnika przed podjęciem manekina.	50 m ratowanie manekina
<b>DQ17</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.	50 m ratowanie manekina 100 m ratowanie manekina w płetwach 200 m super ratownik sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DQ18</b>	Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina).	50 m ratowanie manekina 100 m ratowanie kombinowane 200 m super ratownik
<b>DQ19</b>	Używanie niewłaściwej techniki holowania.	50 m ratowanie manekina 100 m ratowanie manekina w płetwach 100 m ratowanie kombinowane 200 m super ratownik sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x50 m super ratownik – mieszana

<b>DQ20</b>	Holowanie manekina twarzą do dołu.	50 m ratowanie manekina 100 m ratowanie manekina w płetwach 100 m ratowanie manekina z pasem 100 m ratowanie kombinowane 200 m super ratownik sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DQ21</b>	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.	50 m ratowanie manekina, 100 m ratowanie manekina w płetwach, 100 m ratowanie kombinowane, 200 m super ratownik
<b>DQ22</b>	Wynurzenie się po odbiciu od ściany nawrotowej a przed podjęciem manekina (pomiędzy 50 m, a 67,5 m dystansu).	100 m ratowanie kombinowane
<b>DQ23</b>	Nietrzymanie manekina w prawidłowej pozycji do holowania, zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.	100 m ratowanie manekina w płetwach
<b>DQ24</b>	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. liny, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ25</b>	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ26</b>	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ27</b>	Nie puszczenie manekina przez osobę go trzymającą natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ28</b>	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymającą manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ29</b>	Celowe wejście do wody przez osobę trzymającą manekina podczas wyścigu.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik

<b>DQ30</b>	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ31</b>	Nieprawidłowe zapięcie pasa ratowniczego wokół manekina (tj. nie wokół ciała i pod obydwoma ramionami i przypięte do o-ringu).	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ32</b>	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 5 m (oceniane na czubek głowy manekina).	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ33</b>	Pchanie zamiast holowania manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ34</b>	Brak pełnego rozciągnięcia liny pasa ratunkowego zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ35</b>	Holowanie manekina z liną pasa ratunkowego nie w pełni rozciągniętą poza linię 10 m (chyba że zawodnik zatrzymał się, aby ponownie zabezpieczyć manekina).	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ36</b>	Zgubienie manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ37</b>	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
<b>DQ39</b>	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.	sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DQ40</b>	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x 50 z pasem ratunkowym).	sztafeta 4x50 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x50 m z pasem ratunkowym sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DQ41</b>	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.	sztafeta 4x50 m z przeszkodami sztafeta 4x50 m z pasem ratunkowym sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x50 m super ratownik – mieszana

<b>DQ42</b>	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie lub zbyt późne przejście manekina (tj. przekazanie manekina przed dotknięciem ściany basenu lub poza strefą zmian lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).	sztafeta 4x25 m holowanie manekina
<b>DQ43</b>	Puszczenie manekina przed chwyceniem go przez kolejnego zawodnika (jedna ręka każdego zawodnika musi być w kontakcie z manekinem).	sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DQ44</b>	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie przejście lub przekazanie pasa ratowniczego (tj. chwycenie którejkolwiek części pasa przez czwartego zawodnika przed dotknięciem ściany przez trzeciego zawodnika).	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
<b>DQ45</b>	Udział w wyścigu z zapiętym pasem ratunkowym.	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
<b>DQ46</b>	Trzeci zawodnik trzyma pas ratunkowy za linę lub klips.	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
<b>DQ47</b>	Trzeci zawodnik pomaga w holowaniu wykonując ruchy rękoma lub nie trzyma pasa ratunkowego obiema rękoma.	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
<b>DQ48</b>	Utrata kontaktu z pasem ratunkowy przez trzeciego zawodnika po przekroczeniu linii 5m	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
<b>DQ49</b>	Holowanie trzeciego zawodnika przez czwartego zawodnika z nie w pełni rozciągniętą liną od pasa ratunkowego lub brak pełnego rozciągnięcia liny w strefie do 10m	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
<b>DQ50</b>	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.	sztafeta 4x50 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x50 m z pasem ratunkowym sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DQ51</b>	Utrata kontaktu z przeszkodą przez pozoranta przed dotknięciem liny.	sztafeta rzut liną
<b>DQ52</b>	Opuszczenie strefy rzutu przez ratownika w trakcie trwania wyścigu.	sztafeta rzut liną



<b>DQ53</b>	Opuszczenie wody przez pozoranta przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego.	sztafeta rzut liną
<b>DQ54</b>	Złapanie przez pozoranta liny, której koniec nie znajduje się w torze.	sztafeta rzut liną
<b>DQ55</b>	Wpłynięcie na inny tor przez pozoranta podczas wybierania liny przez ratownika.	sztafeta rzut liną
<b>DQ56</b>	Pozorant nie trzyma liny obiema rękoma (za wyjątkiem puszczenia jednej dłoni w celu dotknięcia ściany końcowej).	sztafeta rzut liną
<b>DQ57</b>	Wspinanie się po linie przez pozoranta.	sztafeta rzut liną
<b>DQ58</b>	Wykonanie próbnego rzutu.	sztafeta rzut liną
<b>DQ59</b>	Utrata kontaktu ze ścianą przez trzeciego zawodnika przed podjęciem manekina.	sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DQ60</b>	Podjęcie manekina: - zanim drugi zawodnik wynurzy się z manekinem, - zanim trzeci zawodnik dotknie ściany basenu.	Sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DQ61</b>	Udział w wyścigu na nieprawidłowej części dystansu (np. kobiety na odcinku męskim).	Sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
<b>DNF</b>	Zespoły, które nie ukończą konkurencji w wyznaczonym limicie czasowym zostaną oznaczone jako DNF (Nie ukończyły konkurencji).	sztafeta rzut liną