

REGULAMIN MISTRZOSTW POLSKI
W RATOWNICTWIE WODNYM

SKIERNIEWICE

8-9 GRUDNIA 2012

1. ORGANIZACJA I PRZEPROWADZENIE ZAWODÓW

- 1.1. Zimowe Mistrzostwa Polski w Ratownictwie Wodnym (ZMP) organizuje Wodne Ochotnicze Pogotowie Ratunkowe oddział w Skierniewicach.
- 1.2. WOPR Oddział w Skierniewicach powołuje Komitet Organizacyjny ZMP, któremu przewodniczy Prezes tej jednostki.

2. ZDOLNOŚĆ DO UCZESTNICTWA

- 2.1. Do udziału w ZMP drużyny żeńskie i męskie mogą być zgłaszane przez jednostki wojewódzkie WOPR lub terenowe będące w strukturach WOPR. Zgłoszenie drużyny następuje po wyrażeniu zgody przez Prezesa jednostki Wojewódzkiej lub Prezesa jednostki terenowej.
- 2.2. Drużyny mają obowiązek reprezentowania jednostek Wodnego Ochotniczego Pogotowia Ratunkowego.
- 2.3. Zawodnicy ZMP zgłaszają się do sekretariatu z legitymacją WOPR z wpisem stwierdzającym opłacenie składki członkowskiej i poświadczeniem zgody na start w zawodach podpisanej przez osobę pełnoletnią biorącą odpowiedzialność za udział osoby niepełnoletniej. Podpisana zgoda jest równoznaczna z oświadczeniem o stanie zdrowia umożliwiającym start w zawodach.
- 2.4. W przypadku startu zawodników w kategorii junior młodszy – wymagane członkostwo w WOPR oraz ważna legitymacja WOPR.
- 2.5. W przypadku startu w pozostałych kategoriach – wymagany jest stopień minimum Młodszego Ratownika WOPR.
- 2.6. W ZMP mogą brać udział drużyny zagraniczne.
- 2.7. Sędziowie ZMP nie mogą startować w ZMP jako zawodnicy.
- 2.8. Zgłoszenie drużyny dokonuje się poprzez przesłanie właściwych formularzy na wskazane w komunikacie adresy
- 2.9. Zgłoszenie do zawodów jest równoznaczne z oświadczeniem, iż zawodnik nie ma przeciwwskazań lekarskich do udziału w zawodach z zakresu ratownictwa wodnego i startuje na własną odpowiedzialność oraz, że zapoznał się i akceptuje regulamin ZMP.
- 2.10. Każdy zawodnik może reprezentować tylko macierzystą jednostkę terenową (zgodnie z wpisem w legitymacji o przynależności) lub jednostkę wojewódzką w skład której wchodzi jednostka terenowa-macierzysta zawodnika.

3. ZAWODNICY I ZAWODNICZKI

- 3.1. Drużyna nie posiadająca pełnego składu, będzie brała udział odpowiednio w męskich lub żeńskich konkurencjach (nie jest obowiązkowe wystawienie obydwu ekip: męskiej i żeńskiej jako członków drużyny).
- 3.2. Słowa zawarte w tym regulaminie oznaczające płęć męską (jego, on, zawodnik itp.) obejmują również kobiety.
- 3.3. Udział w ZMP mogą brać zawodnicy, którzy mają ukończone 12 lat w roku zawodów.
- 3.4. Osoby niepełnoletnie muszą posiadać pisemną zgodę prawnego opiekuna.
- 3.5. Podczas ZMP prowadzona będzie klasyfikacja indywidualna w czterech kategoriach wiekowych:
 - ❖ w kategorii młodzików 12-13 lat (ukończonych w roku rozgrywania zawodów roczniki 1999,2000),
 - ❖ w kategorii juniorów młodszych 14-15 lat (ukończonych w roku rozgrywania zawodów roczniki 1997,1998),
 - ❖ w kategorii juniorów 16-18 lat (ukończonych w roku rozgrywania zawodów roczniki 1994, 1995,1996),
 - ❖ w kategorii OPEN.
- 3.6. ZMP mają być wolne od dopingu z możliwością przeprowadzania testów antydopingowych podczas wszystkich konkurencji.

4. STRÓJ DRUŻYNOWY/STRÓJ DO ZAWODÓW

- 4.1. Wszyscy zawodnicy muszą nosić kąpielówki lub kostiumy zgodnie ze standardami zatwierdzonymi przez ILSE.
- 4.2. Zawodnik noszący kostium uważany za niewłaściwy nie zostanie dopuszczony do startu. Zawodnik lub drużyna zostanie wykluczona z zawodów, jeśli nie będzie stosownie ubrana.
- 4.3. Na życzenie organizatorów zawodnicy powinni nosić strój wyznaczony i dostarczony przez Komitet Organizacyjny w szczególności podczas:
 - ❖ dekoracji
 - ❖ ceremonii wręczenia nagród
 - ❖ udzielania wywiadów telewizyjnych
- 4.4. Każdy zawodnik jak i drużyna powinna być ubrana stosownie podczas ceremonii otwarcia, zamknięcia i wręczenia nagród pod rygorem kary upomnienia lub dyskwalifikacji.
- 4.5. Kierownicy drużyn, trenerzy mają obowiązek brania udziału w ceremoniach i nosić ubrania identyfikujące ich z drużyną

4.6. Do startów w konkurencjach dopuszczeni będą zawodnicy, których stroje startowe spełniają wymogi ILS, w skrócie przedstawione poniżej:

NIEDOPUSZCZONE DO STARTÓW STARTOWE STROJE MĘSKIE			DOPUSZCZONE DO STARTÓW STARTOWE STROJE MĘSKIE		
					
NIEDOPUSZCZONE DO STARTÓW STARTOWE STROJE ŻEŃSKIE			DOPUSZCZONE DO STARTÓW STARTOWE STROJE ŻEŃSKIE		
					

5. NAGRODY I TROFEA

- 5.1. ZMP są to zawody indywidualne i drużynowe.
- 5.2. Trzech najlepszych zawodników w każdej konkurencji ZMP (w tym rzucie liną) otrzymuje medale według zajętych miejsc z podziałem na kobiety i mężczyzn oraz z podziałem na kategorie: młodzików, juniorów młodszych, juniorów i open. Za konkurencje sztafetowe medale wręczane są pierwszym trzem składom sztafetowym bez podziału na kategorie.
- 5.3. Trzech pierwszych zawodników, którzy zajmą najlepsze miejsca w punktacji generalnej Mistrzostw z podziałem na kobiety i mężczyzn oraz z podziałem na kategorie: młodzików, juniorów młodszych, juniorów i open, otrzymają wyróżnienia.
- 5.4. Zwycięzcy poszczególnych konkurencji oraz klasyfikacji generalnej zostaną uznani indywidualnymi Mistrzami Polski w Ratownictwie Wodnym, odpowiednio w danej konkurencji i w klasyfikacji generalnej, z podziałem na kobiety i mężczyzn oraz z podziałem na kategorie: młodzików, juniorów młodszych, juniorów i open.

5.5. Trzy najlepsze drużyny według punktacji Mistrzostw oraz trzy najlepsze drużyny według punktacji Mistrzostw z podziałem na drużyny męskie i żeńskie w klasyfikacji generalnej drużynowej, spełniające wszystkie warunki ZMP otrzymają wyróżnienia.

5.6. Zwycięzcy zostaną uznani Drużynowymi Mistrzami Polski w Ratownictwie Wodnym, w poszczególnych kategoriach.

6. OPŁATY ZA UDZIAŁ W ZAWODACH

6.1. Koszty udziału i startu w Zimowych Mistrzostwach Polski określa Organizator.

6.2. Opłaty za zakwaterowanie i wyżywienie pokrywa z własnych środków startująca drużyna. Organizator może udzielić pomocy w zakwaterowaniu i wyżywieniu zawodników.

6.3. Organizator może dokonać w całości lub części opłat za pobyt i zakwaterowanie po uprzednim poinformowaniu uczestników.

7. INFORMACJE OGÓLNE

7.1. Podczas ZMP wykorzystany będzie sprzęt zatwierdzony przez Komisję Sportu w porozumieniu z Sędzią Głównym zawodów.

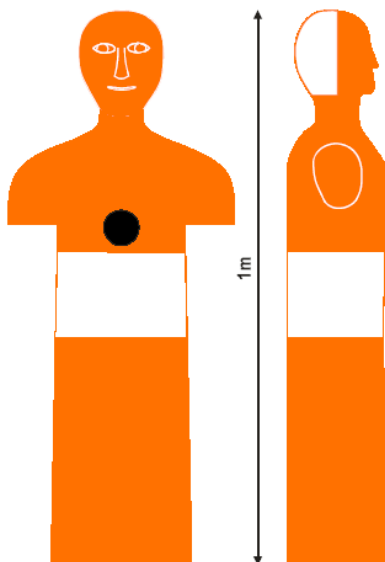
7.2. Wnioski w sprawach organizacji ZMP można składać na adres: mail: sport@woopr.pl lub Komisja Sportu WOPR, ul. Pytlasińskiego 17, 00-777 Warszawa.

8. PŁYWALNIA ORAZ SPRZĘT

8.1. MP odbędą się na 25-cio metrowej pływalni.

8.2. Minimalna głębokość to 1,47 m, maksymalną głębokość to 1,97 m.

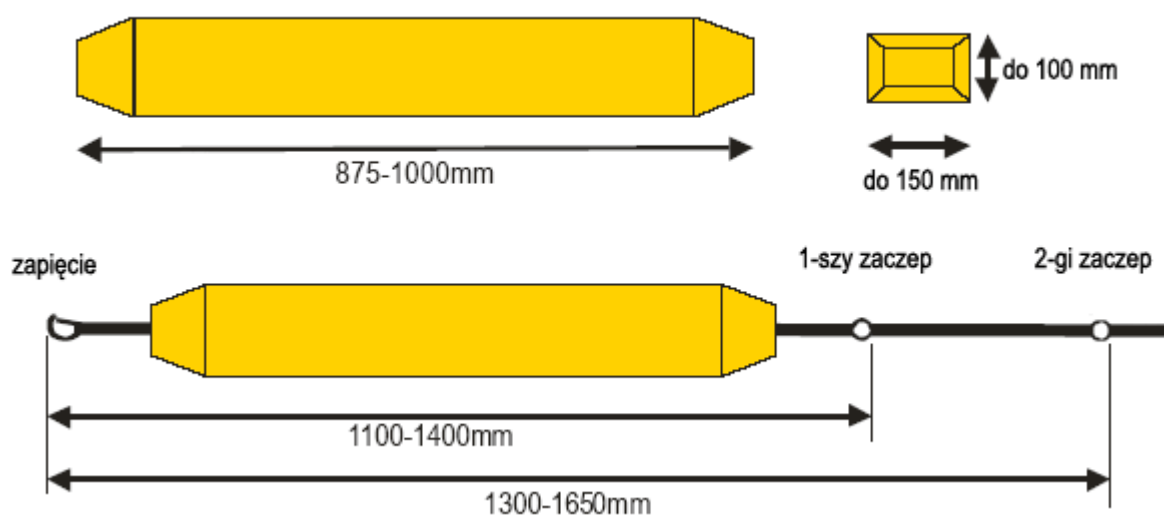
8.3. Na MP zostaną zastosowane hermetyczne manekiny plastikowe typu PITET o wysokości 1 m.



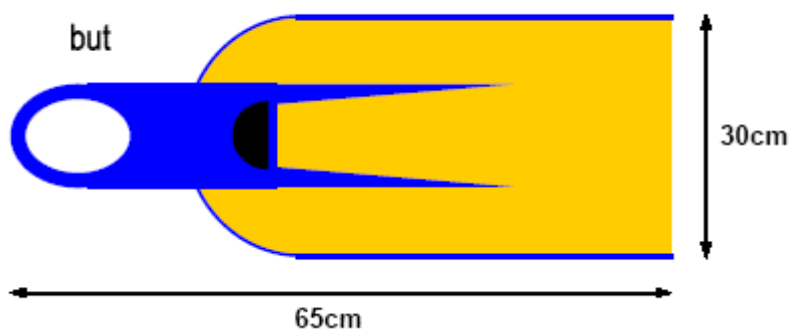
- 8.4. Pasy ratownicze typu „węgorz” spełniające wymagania ILSE zapewnia organizator ZMP.
- 8.5. Zabrania się startu zawodników wykorzystujących własny sprzęt (manekin, pas) bez wcześniejszego uzyskania pozwolenia od Sędziego Głównego. Sędzia Główny może odmówić możliwości startu na sprzęcie zaproponowanym przez Zawodnika lub Kierownika danej drużyny.

9. SPRZĘT WŁASNY

- 9.1. Każda zawodnik jak i drużyna musi dysponować własnymi płetwami.
- 9.2. Para płetw używana w zawodach ma posiadać całkowitą długość łącznie z „butem” lub paskiem na pięcie (regulowanym paskiem na pięcie) do 0,65m oraz największą szerokość do 0,30 m.
- 9.3. Płetwy mierzone są na nogach zawodnika bądź w specjalnie do tego przygotowanych miarkach.



- 9.4. Płetwy nie zostaną dopuszczone do użytkowania, jeśli nie spełniają wymogów podanego wyżej rozmiaru lub stanowią zagrożenie bezpieczeństwa.



10. WARUNKI ZAWODÓW

- 10.1. Kierownicy drużyn i zawodnicy odpowiedzialni są za zaznajomienie się z programem zawodów oraz przepisami i regulaminem dotyczącymi poszczególnych konkurencji.
- 10.2. Zawodnicy zgłaszają się punktualnie w wyznaczonym miejscu zbiórki przed rozpoczęciem każdej konkurencji.
- 10.3. Podstawianie lub wykorzystywanie nieautoryzowanych zawodników będzie skutkowało dyskwalifikacją drużyny lub zawodnika.
- 10.4. Spóźnieni na miejsce zbiórki zawodnicy nie będą dopuszczeni do konkurencji.
- 10.5. Uczestnicy ZMP nie biorący udziału w konkurencji muszą opuścić wyznaczone miejsce jej rozgrywania.
- 10.6. Zawodnicy zobowiązani są stosować się do przepisów, a ich naruszenie będzie zgłaszane Sędziemu Głównemu, który podejmie odpowiednie działania.
- 10.7. Jeśli nastąpi odwołanie konkurencji, nawet po przeprowadzeniu kilku biegów itp., żadne punkty nie zostaną przyznane żadnej drużynie w punktacji ogólnej.
- 10.8. Komitet Organizacyjny ZMP w porozumieniu z Sędzią Głównym zastrzega sobie prawo do usunięcia lub zmiany kryterium zawodów i programu oraz ogłaszania zawiadomienia, publikacji i komunikatów w języku polskim na oficjalnej tablicy, której umiejscowienie podane zostanie na odprawie kierowników drużyn.
- 10.9. Nieusprawiedliwione i nieuzasadnione nie wystartowanie w konkurencji do której dokonano zgłoszenia, powoduje nałożenie na zawodnika, który miał startować w tej konkurencji, kary pieniężnej w wysokości 50,- PLN.
Uregulowanie tej należności na rzecz Komisji Sportu WOPR warunkuje dopuszczenie zawodnika do kolejnych startów w zawodach o charakterze centralnym.

11. UDZIAŁ DRUŻYN

- 11.1. Drużyny rejestrują się przed zawodami w czasie i miejscu rejestracji podanym przez organizatora ZMP.
- 11.2. Każdy zawodnik drużyny startuje w dowolnej ilości konkurencji.
- 11.3. W trakcie ZMP drużyny przemieszczają się we własnym zakresie.
- 11.4. Każde działanie podjęte przez drużynę próbujące przeszkodzić lub zaszkodzić innej drużynie będzie traktowane jako złamanie przepisów.
- 11.5. Niewłaściwe zachowanie się uczestników drużyny lub jej pomocników w trakcie ZMP może być podstawą dyskwalifikacji i niedopuszczenia do następnych konkurencji.

- 11.6. Jeżeli drużyna popełni poważne wykroczenie dyscyplinarne, powinna natychmiast skontaktować się z Komitetem Organizacyjnym Zawodów i wyjaśnić szczegóły zajścia.
- 11.7. Komitet Organizacyjny Zawodów jest upoważniony do dyskwalifikacji drużyny startującej w Mistrzostwach, której zawodnicy złamali przepisy.
- 11.8. Zawodnik lub drużyna, która nie stawi się na konkurencję w odpowiednim czasie lub odejdzie z miejsca zbiórki przed startem będzie zdyskwalifikowana w tej konkurencji i nie otrzyma za nią punktów.
- 11.9. Udział zawodników w ceremonii otwarcia i zamknięcia zawodów jest obowiązkowy. Nie wzięcie udziału w ceremonii otwarcia i zamknięcia będzie traktowane jako złamanie przepisów niniejszego regulaminu i może oznaczać dyskwalifikację dla całej drużyny.
- 11.10. Nie należy stosować podczas ZMP sztucznego napędu lub wspomagania (opaski, łopatki, skafandry z rękawami itp.), z wyłączeniem przewidzianych dla danej konkurencji.

Uwaga: Dla celów stosowania ogólnych zasad, definicja „drużyna” obejmuje obecnych zawodników, trenerów, pomocników, kibiców i inne osoby podróżujące z drużyną.

12. NOMINACJE I ZASTĘPOWANIE ZAWODNIKÓW

- 12.1. Formularz zgłoszeniowy Mistrzostw stanowi warunek włączenia indywidualnych nazwisk członków drużyn do listy zawodników.
- 12.2. Zmiany lub zwiększenie liczby członków składu zgłasza na piśmie (ponowne wypełnienie formularza zgłoszeniowego) wyłącznie kierownik drużyny właściwemu członkowi Komitetu Organizacyjnego ZMP, najpóźniej cztery godziny przed pierwszą punktowaną konkurencją, w której drużyna startuje.
- 12.3. Po czasie określonym w p. 12.2. nie można wprowadzać zmian w składzie drużyny, poza wycofaniem zawodnika bez możliwości zastąpienia go innym zawodnikiem, który spełnia określone w p 2.1-6. wymogi.

13. UCZESTNICTWO SĘDZIÓW I DZIAŁACZY

- 13.1. Sędziowie zobowiązani są do uczestniczenia w odpowiednich odprawach sędziowskich oraz zapoznania się z materiałami i procedurami rozgrywania zawodów.
- 13.2. Organizator i Sędzia Główny Mistrzostw ponoszą odpowiedzialność za przebieg i zakończenie Mistrzostw, w tym odprawy działaczy, spotkaniami z kierownikami drużyn, kompilacji punktacji i ogłaszania wyników.

- 13.3. Sędzia Główny jest upoważniony do dokonywania zmian uważanych za konieczne w celu zapewnienia bezpieczeństwa i porządku, w tym harmonogramu, a także należytego informowania uczestników zawodów za pośrednictwem oficjalnych odpraw.
- 13.4. Wygląd i zachowanie sędziów i działaczy ma odpowiadać powszechnie przyjętym standardom.

14. KODEKS POSTĘPOWANIA

- 14.1. Uczestnicy Mistrzostw powinni uważać zawody i ceremonie za ważne publiczne wydarzenia w celu kreowania pozytywnego publicznego wizerunku WOPR.
- 14.2. Mistrzostwa otrzymują poparcie od rządu, samorządów, organizacji pozarządowych, przedsiębiorstw i społeczeństwa.
- 14.3. Niewłaściwe zachowanie będzie traktowane od pouczenia poprzez upomnienie i dyskwalifikację do wydalenia z zawodów poszczególnych uczestników i drużyn.
- 14.4. 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.
- 14.5. Lżenie działaczy lub innych zawodników może skutkować dyskwalifikacją z zawodów
- 14.6. Wymaga się od zawodników, działaczy i ogólnie wszystkich uczestników ZMP postępowania na najwyższym poziomie.
- 14.7. Organizator Mistrzostw może nakładać kary na indywidualnych członków drużyny lub na całe drużyny.
- 14.8. Obecność zawodników na otwarciu i zamknięciu zawodów jest obowiązkowa pod karą upomnienia lub dyskwalifikacji zawodnika lub drużyny w przypadku nieobecności.

15. SPORY, PROTESTY I ODWOŁANIA

- 15.1. Protesty i odwołania od decyzji sędziów mogą być składane (w formie pisemnej) jedynie przez kapitanów lub Kierowników drużyn Sędziemu Głównemu Mistrzostw.
- 15.2. Protesty dotyczące warunków rozgrywania konkurencji (np. ułożenia manekinów) mogą być składane ustnie przed rozpoczęciem danego biegu lub danej konkurencji Sędziemu Głównemu zawodów lub osobie przez niego nominowanej.

- 15.3. Inne niż wymienione w punkcie 15.2. protesty oraz odwołania od decyzji sędziów muszą być składane w formie pisemnej w ciągu 30 minut od publikacji wyników oprotestowanej konkurencji lub oprotestowanego wyniku.
- 15.4. Każdy protest podlega kaucji w wysokości 100,- PLN. W przypadku uwzględnienia protestu kwota 100,- PLN zostanie w całości zwrócona składającemu protest. W przypadku nie uwzględnienia protestu (jego oddalenia albo odrzucenia) kwota 100,- PLN nie jest zwracana składającemu protest i wpływa na konto organizatora ZMP.
- 15.5. Wszystkie protesty i odwołania od decyzji sędziów zostaną rozpatrzone i mogą być, stosownie do okoliczności, odrzucone (braki formalne), oddalone (bezzasadne) lub uznane (zasadne).
- 15.6. Wynik protestu i odwołania od decyzji sędziów powinien być oficjalnie ogłoszony i zamieszczony w komunikacie końcowym lub karcie startowej.
- 15.7. Procedura rozstrzygnięcia protestów i odwołań od decyzji sędziów :
 - 15.7.1. Bezzwłocznie po prawidłowym złożeniu protestu lub odwołania od decyzji sędziów, Sędzia Główny może rozstrzygnąć przedłożoną sprawę na miejscu lub odesłać ją do wyznaczonej Komisji Odwoławczej.
 - 15.7.2. Oficjalne ogłoszenie wyników zostanie wstrzymane do momentu rozpatrzenia wszystkich protestów oraz odwołań mogących mieć wpływ na te wyniki.
 - 15.7.3. Komisja Odwoławcza jest związana przekazaniem jej protestu lub odwołania od decyzji sędziów i musi rozpatrzyć omawiany protest i odwołanie się od niego.
- 15.8. Wykorzystanie zapisu wideo musi precyzyjnie pokazywać i bezdyskusyjnie przekonywać Skład KO o braku wystąpienia przewinienia, którego dotyczy protest. Nagranie powinno przedstawiać cały wyścig na którym popełniono złamanie regulaminu.
- 15.9. Komisja Odwoławcza (KO) składa się z 3 osób. Skład KO będzie podany do ogólnej wiadomości podczas odprawy kierowników ekip.
- 15.10. Skład KO ustala organizator ZMP po zasięgnięciu opinii KS.
- 15.11. KO zabiera głos tylko i wyłącznie w przypadku protestów kwestionujących decyzję Sędziego Głównego oraz w przypadku odesłania przez Sędziego Głównego przedłożonej do rozstrzygnięcia sprawy.

16. PRYZNAWANIE PUNKTÓW

- 16.1. Obliczanie punktów za każdą konkurencję przeprowadzoną w ramach ZMP odbywa się poprzez przeliczenie uzyskanego przez zawodnika wyniku na odpowiednią wartość punktową.
- 16.2. W konkurencjach młodzików, oraz juniorów młodszych (za wyjątkiem 50 m ratowanie manekina) wyniki punktowe będą odpowiadały czasom uzyskanym przez zawodnika na dystansie dwukrotnie dłuższym, tj. wynik czasowy zostanie pomnożony razy 2. Ilość punktów odpowiadająca temu rezultatowi będzie wynikiem końcowym danej konkurencji.
- 16.3. Na wynik końcowy zawodnika w kategorii open i junior złożą się suma 4 najlepszych indywidualnych wyników zawodnika wybranych z 5 indywidualnych konkurencji, przeliczonych wg ustalonych zasad.
- 16.4. Na wynik końcowy zawodnika w kategorii junior młodszy złożą się suma 3 indywidualnych wyników zawodnika z rozegranych konkurencji, przeliczonych wg ustalonych zasad.
- 16.5. Na wynik końcowy zawodnika w kategorii młodzik złożą się suma 2 indywidualnych wyników zawodnika z rozegranych konkurencji, przeliczonych wg ustalonych zasad.
- 16.6. Na wynik końcowy drużyny męskiej/żeńskej złożą się suma wyników końcowych poszczególnych zawodników będących członkami tej drużyny (męskiej lub żeńskiej), przy czym punktuje maksymalnie czterech zawodników z najlepszymi wynikami klasyfikacji generalnej.
- 16.7. Na wynik końcowy całej drużyny złożą się suma wyników końcowych drużyn męskiej i żeńskiej.
- 16.8. Dodatkowo jeden najlepszy wynik zespołu w konkurencjach 4 x 25 m sztafeta holowanie manekina, 4 x 50 m sztafeta z pasem ratowniczym węgorz, oraz rzut liną, po przeliczeniu wg ustalonych zasad na punkty i pomnożeniu przez dwa, będzie zaliczony do wyniku końcowego uzyskanego przez drużynę.
- 16.9. Jeżeli indywidualny zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w danej konkurencji nie będzie mógł otrzymać żadnych punktów za zdobyte miejsce w tej konkurencji.
- 16.10. Jeżeli drużyna zostanie zdyskwalifikowana w danej konkurencji nie będzie mogła otrzymać żadnych punktów za zdobyte miejsce w tej konkurencji.
- 16.11. W przypadku remisu (uzyskania jednakowej liczby punktów) w klasyfikacji końcowej o miejscu zajęтым przez daną drużynę będzie decydowała liczba zajętych wyższych miejsc, a rozstrzygnięcie nastąpi przy użyciu następującego systemu: najwięcej 1 miejsc, najwięcej 2 miejsc, najwięcej 3 miejsc itd.

17. KONKURENCJE

17.1. Konkurencje indywidualne(kategoria open oraz junior):

- ❖ 200m super ratownik – dowolna ilość startujących zawodników
- ❖ 50m ratowanie manekina – dowolna ilość startujących zawodników
- ❖ 100m ratownik - dowolna ilość startujących zawodników
- ❖ 100m ratowanie kombinowane - dowolna ilość startujących zawodników
- ❖ 100m ratowanie manekina w płetwach - dowolna ilość startujących zawodników

17.1.1 Konkurencje sztafetowe(kategoria open):

- ❖ 4 x 25m sztafeta holowanie manekina – możliwość wystawienia 2 zespołów z drużyny
- ❖ 4 x 50m sztafeta z pasem ratowniczym węgorz – możliwość wystawienia 2 zespołów z drużyny

17.1.2 Konkurencje drużynowe(kategoria open oraz junior):

- ❖ Rzut liną – możliwość wystawienia 2 drużyn męskich i 2 drużyn żeńskich.

17.2. Konkurencje indywidualne(kategoria junior młodszy):

- ❖ 50m ratowanie manekina – dowolna ilość startujących zawodników
- ❖ 50m ratownik - dowolna ilość startujących zawodników
- ❖ 50m ratowanie manekina w płetwach - dowolna ilość startujących zawodników

17.2.1 Konkurencje drużynowe

- ❖ Rzut liną – możliwość wystawienia 2 drużyn męskich i 2 drużyn żeńskich.

17.3. Konkurencje indywidualne(kategoria młodzik):

- ❖ 25m ratowanie manekina – dowolna ilość startujących zawodników
- ❖ 50m ratowanie manekina w płetwach - dowolna ilość startujących zawodników

17.3.1 Konkurencje drużynowe

- ❖ Rzut liną – możliwość wystawienia 2 drużyn męskich i 2 drużyn żeńskich.

17.4. Rozkład konkurencji zostanie podany w komunikacie ZMP

18. PROCEDURA STARTOWA

- 18.1. Na sygnał dźwiękowy (długi gwizdek) sędziego lub osoby przezeń nominowanej zawodnicy zajmują miejsca na słupku startowym lub w innej pozycji określonej w opisie konkurencji; Sędzia (lub osoba nominowana) daje znak starterowi do wydania sygnału startu; na komendę startera: „na miejsca” zawodnicy niezwłocznie przyjmują pozycję startową, gdy wszyscy znieruchomięją starter daje dźwiękowy sygnał do startu

- 18.2. Falstart jest jednoznaczny z dyskwalifikacją zawodnika; wyścig nie zostaje zatrzymany, a zawodnik zostaje poinformowany o dyskwalifikacji po zakończeniu wyścigu (reguła jednego startu).
- 18.3. Jeżeli sędzia (lub osoba nominowana) zdecyduje, że nastąpił falstart techniczny, odgwiżdże to swoim gwizdkiem, po czym nastąpi gwizdek startera (powtórzony).
- 18.4. 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 oraz sędziów mierzących czas. W przypadku awarii systemu elektronicznego lub w przypadku zauważenia wady tego systemu, a także, gdy zawodnik nie uruchomił systemu, za oficjalne uważa się decyzje sędziów i czas mierzony stoperami ręcznymi. Tablice końcowe, pomiaru i wydruku wyników są zgodne z używanymi przez drugi działający stoper Międzynarodową Federację Pływacką (FINA). Dodatkowo do elektronicznego pomiaru czasu przewidziany jest, co najmniej jeden sędzia mierzący czas na jeden tor. Ręczny pomiar czasu zawodnika dokonywany jest przez co najmniej jednego sędziego. Stopery są włączane na sygnał startowy i zatrzymywane, gdy zawodnik dotknie (w sposób widoczny dla sędziego) ściany końcowej częścią ciała. 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. Przyznawanie miejsc - jeżeli w danym biegu kolejność zawodników wyznaczona przez sędziów celowniczych nie jest zgodna z wynikami zmierzonymi przez sędziów mierzących czas, sędziowie celowniczy rozstrzygną kolejność miejsc na mecie. Zawodnikom przyznaje się ten sam czas, który uzyskuje się przez dodanie obydwu czasów do siebie i podzieleniu przez dwa..

19. SPOSOBY TRZYMANIA I HOLOWANIA MANEKINA

- 19.1. Manekin musi być holowany, a nie pchany.
- 19.2. Twarz manekina musi znajdować się nad powierzchnią wody.
- 19.3. Twarz manekina nie może zostać zatopiona, dopuszczalne jest przelewanie wody przez twarz manekina.

- 19.4. Manekina należy trzymać przynajmniej jedną ręką.
- 19.5. Manekina nie wolno trzymać za szyję, usta lub nos.
- 19.6. Manekin nie może być holowany za korek.
- 19.7. Dopuszcza się chwyt za brodę.
- 19.8. Nie wolno stracić kontaktu z manekinem aż do chwili dotknięcia końcowej ściany pływalni.
- 19.9. Zawodnik może odbić się od dna lub ściany pływalni wypływając z manekinem.

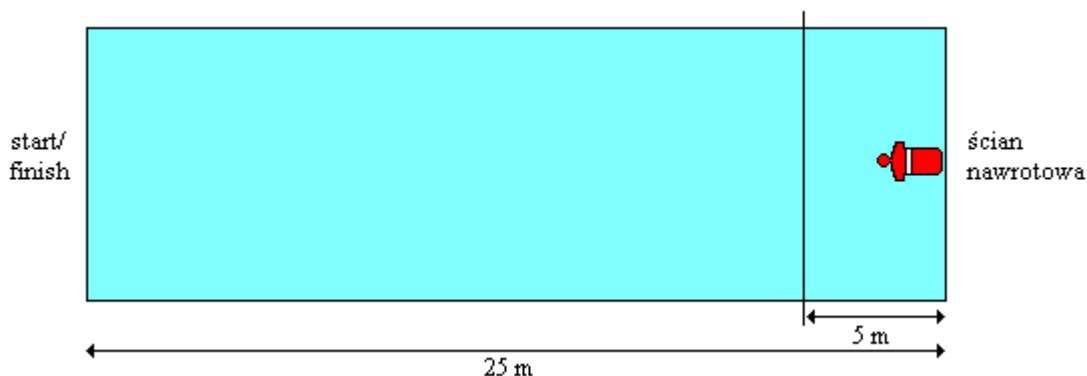
OPIS KONKURENCJI

20.50 M RATOWANIE MANEKINA

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa sposobem dowolnym 25m. Następnie nurkuje po manekina, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 5 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go do mety.

Uwaga: Zawodnik może odbić się od dna lub ściany podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody.

20.1 SCHEMAT KONKURENCJI



20.2 SPRZĘT

Manekin podczas konkurencji ma być zakorkowany i całkowicie wypełniony wodą.

Ułożenie manekina:

- ❖ głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,2 m do 3 m.
- ❖ jeżeli głębokość wody przekracza 3 m, manekin musi zostać ułożony na platformie na przepisowej głębokości.
- ❖ manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety, dotykając ściany nawrotowej.

20.3 METODY HOLOWANIA

Manekin musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 5 m po jego wyciągnięciu.

20.4 DYSKWALIFIKACJA

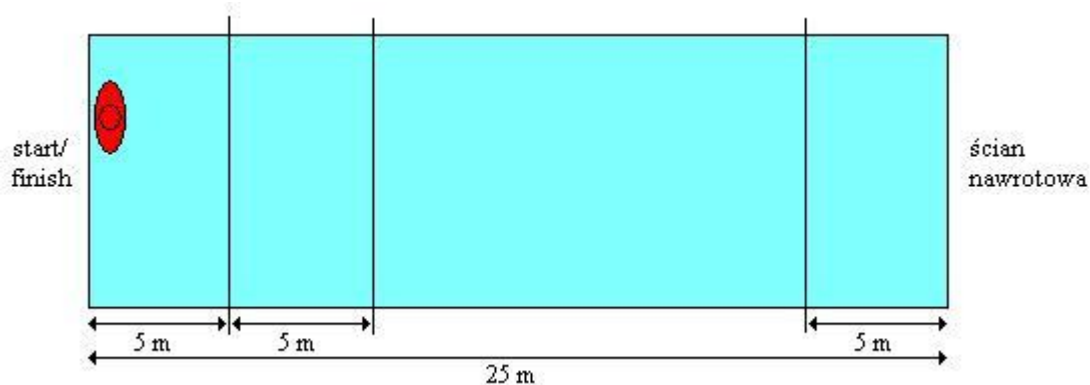
- ❖ Falstart.
- ❖ Topienie manekina.
- ❖ Nie wynurzenie się przed zanurkowaniem po manekina.
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, itp. podczas wyciągania manekina.

- ❖ Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m (liczone od czubka głowy).
- ❖ Używanie nieprawidłowej techniki holowania.
- ❖ Utrata kontaktu z manekinem przed dotknięciem ściany mety.

21. 100 M RATOWNIK

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m sposobem dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym „węgorz”. Po dotknięciu ściany nawrotowej na 50 m, zawodnik zakłada pas ratowniczy na manekina w strefie do 5 m (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina na linii maksymalnie rozciągniętej (z wyjątkiem strefy nawrotowej, 5 m przed ścianą i 5 m za ścianą nawrotową), używając pasa ratowniczego; zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej.

21.1 SCHEMAT KONKURENCJI



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, cały pas ratowniczy, lina i/lub pas wykażą defekt techniczny, Sędzia może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.

21.2 SPRZĘT:

Ułożenie manekina - Manekin zostanie 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

w dowolnym miejscu toru. Manekin musi być ułożony pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

Uwaga 1: Osobie trzymającej manekina nie wolno jest 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.

Założenie pasa, holowanie - Pas ratowniczy węgorz może być zakładany w sposób dowolny. Holowanie musi odbywać się na linii maksymalnie rozciągniętej. Twarz manekina musi znajdować się przez cały czas trwania konkurencji powyżej lustra wody.

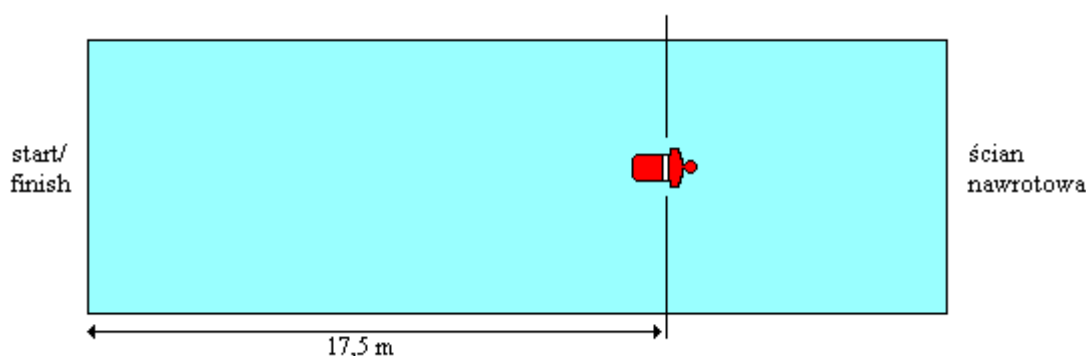
21.3 DYSKWALIFIKACJE

- ❖ Falstart.
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas zakładania pasa ratowniczego na manekina.
- ❖ Nieprawidłowe umocowanie pasa ratowniczego wokół manekina (tzn. nie wokół i nie pod obydwoma ramionami).
- ❖ Nie zabezpieczenie pasa ratowniczego wokół manekina (liczone od czubka głowy manekina) przed linią 5m.
- ❖ Nie rozciągnięcie liny pasa ratowniczego przed linią 10m (liczone od czubka głowy zawodnika)
- ❖ Pchanie manekina zamiast holowanie (poza strefa nawrotową).
- ❖ Nie utrzymywanie twarzy manekina nad powierzchnią wody podczas jego holowania (patrz opis konkurencji oraz sekcja ogólna w odniesieniu do technik holowania).
- ❖ Zawodnik dotykający ściany mety bez pasa ratowniczego i manekina ułożonych w prawidłowej pozycji.
- ❖ Puszczanie pasa ratowniczego i/lub manekina przed dotknięciem ściany mety.
- ❖ Osoba trzymająca manekina nie puści go natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
- ❖ Osoba trzymająca manekina popchnie go w kierunku zawodnika.
- ❖ Zgubienie manekina podczas holowania.
- ❖ Nie holowanie z liną pasa ratowniczego w całości rozciągniętą (poza strefą nawrotową).

22. 100 M RATOWANIE KOMBINOWANE

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m sposobem dowolnym. Po nawrocie zawodnik musi przepłynąć pod wodą do manekina, który jest umieszczony w odległości 17,5m. Zawodnik nie może wziąć oddechu po dotknięciu ściany nawrotowej, aż do podjęcia manekina. Po wyciągnięciu manekina zawodnik holuje go do ściany mety. W strefie pomiędzy 67,5m a 80m twarz manekina może znajdować się pod lustrem wody.

22.1 SCHEMAT KONKURENCJI



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

22.2 SPRZĘT

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- Głębokość - manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,2 m do 3 m. jeżeli głębokość wody przekracza 3 m, manekin musi 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. Manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku ściany nawrotowej.

22.3 METODY HOLOWANIA

Manekin musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 5 m po nawrocie na 75 metrze .

22.4 DYSKWALIFIKACJE

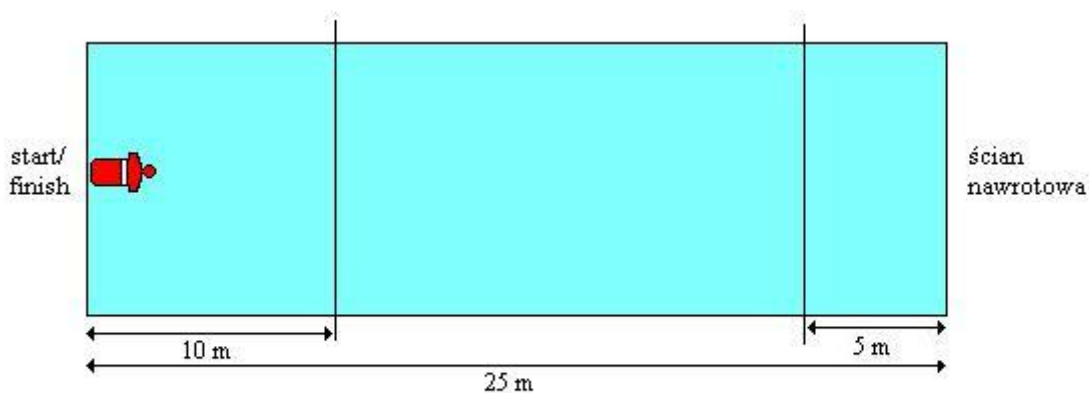
- ❖ Falstart.
- ❖ Topienie manekina.

- ❖ Jeśli zawodnik wypłynie na powierzchnię po nawrocie i wynurzy się przed wyjęciem manekina.
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.
- ❖ Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m od ściany nawrotowej (liczone od czubka głowy).
- ❖ Używanie nieprawidłowej techniki holowania.
- ❖ Puszczanie manekina przed dotknięciem ściany mety.

23. 100 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa sposobem dowolnym 50 m w płetwach. Następnie zawodnik nurkuje po manekina, 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 metrem a 80 metrem) twarz manekina może znajdować się pod lustrem wody.

23.1 SCHEMAT KONKURENCJI



Uwaga: 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.

23.2 SPRZĘT

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

Głębokość - manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,20m do 3,00m.

Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00m, manekin musi 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 ściany nawrotowej.

23.3 METODY HOLOWANIA

manekin musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 10 m od ściany po jego wyciągnięciu.

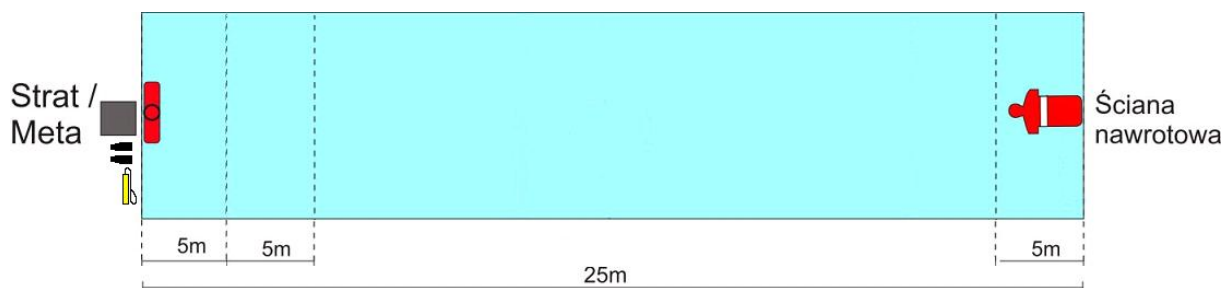
23.4 DYSKWALIFIKACJE

- ❖ Falstart.
- ❖ Topienie manekina
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.
- ❖ Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 10m (liczone od czubka głowy).
- ❖ Używanie nieprawidłowej techniki holowania.
- ❖ Puszczanie manekina przed dotknięciem ściany mety.

24. 200M 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 75 metrze, wyciąga go na powierzchnię wody w strefie 5 m i holuje w kierunku mety. Po dotknięciu ściany na 100 m zawodnik puszcza manekina a następnie w strefie 5 m zakłada płetwy oraz pas ratowniczy i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany nawrotowej na 150 m zawodnik zakłada pas ratowniczy na manekina w obrębie 5 m (decyduje czubek głowy manekina), a następnie ma dodatkowe 5m na pełne rozciągnięcie liny z zabezpieczonym manekinem i holuje go przez następne 50m do mety. Zawodnik musi holować manekina na linie maksymalnie rozciągniętej (poza strefą nawrotowa na 175 m) używając pasa ratowniczego. Zawodnik nie może przytrzymać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej w której zakłada pas ratowniczy na manekina i strefą nawrotową na 175 m).

24.1 SCHEMAT KONKURENCJI



24.1 SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 8.4.

Ułożenie manekina:

- ❖ Manekin znajdujący się na 75 m ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.
- ❖ 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 w prawym rogu toru (patrząc w kierunku ściany nawrotowej z pozycji zawodnika). - Manekin musi być ułożony pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

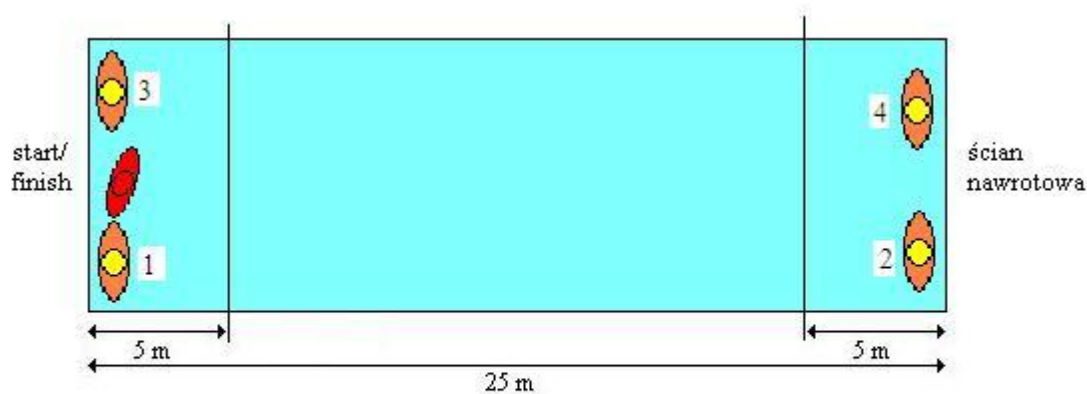
24.3 DYSKWALIFIKACJE

- ❖ Falstart.
- ❖ Przypadki opisane w pkt.
- ❖ Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m (liczone od czubka głowy).
- ❖ Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt.19.
- ❖ Puszczanie manekina przed dotknięciem ściany mety.
- ❖ Założenie pasa ratowniczego oraz płetw poza strefą 5 m.
- ❖ Holowanie manekina zabezpieczonego w pasie na linii maksymalnie nie rozciągniętej.

25. SZTAFETA 4 X 25 M HOLOWANIE MANEKINA

Czterech zawodników, którzy na zmianę holują manekina, 25 m każdy. Pierwszy zawodnik znajduje się w wodzie trzymając jedną ręką manekina, drugą zaś przytrzymując się startowej krawędzi pływalni lub słupka startowego. Na starcie konkurencji zawodnik musi tak trzymać manekina, przynajmniej jedną ręką, aby twarz manekina znajdowała się nad powierzchnią wody. Na sygnał dźwiękowy zawodnik zaczyna holować manekina przez 25 m (do ściany pływalni) a następnie, po dotknięciu ściany przekazuje go drugiemu zawodnikowi. Drugi, trzeci i czwarty zawodnik powtarzają tą procedurę. Ostatni zawodnik, kończy konkurencję poprzez dotknięcie ściany dowolną częścią ciała. Zawodnik holujący manekina nie może go wypuścić dopóki następny zawodnik go nie przejmie. Drugi, trzeci i czwarty zawodnik musi mieć kontakt ze ścianą pływalni, co najmniej jedną ręką, przed przejściem manekina od poprzedniego zawodnika. Zawodnicy pozostają w wodzie na swoich torach do momentu sygnału o zakończeniu konkurencji. Każdy zawodnik rozpoczynający swoją zmianę w strefie 5m od każdej ze ścian, może utrzymywać twarz manekina pod lustrem wody.

25.1 SCHEMAT KONKURENCJI



25.2 SPRZĘT

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji

25.3 DYSKWALIFIKACJE

- ❖ Falstart
- ❖ Topienie manekina.
- ❖ Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie przejęcie manekina (tj. zmiana
- ❖ Holowanie manekina przed dotknięciem ściany pływalni lub poza strefą zmian lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).
- ❖ Używanie nieprawidłowej techniki holowania.
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas przejmowania manekina.
- ❖ Jeśli zawodnik puści manekina przed dokonaniem zmiany.
- ❖ Jeśli zawodnik puści manekina przed dotknięciem ściany mety.
- ❖ Nie rozpoczęcie konkurencji z twarzą manekina będącą ponad powierzchnia wody przytrzymywana przynajmniej jedną ręką.
- ❖ Opuszczenie swojego toru lub w ogóle niecki basenu przed sygnałem sędziego o zakończeniu konkurencji.

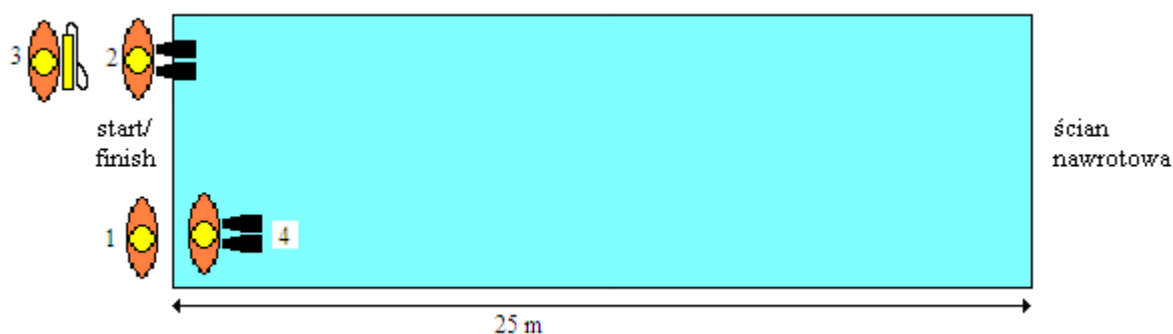
26. SZTAFETA 4 X 50 M Z PASEM RATOWNICZYM

Na sygnał startera pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m sposobem dowolnym. Po dotknięciu ściany pływalni na 50 m przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m sposobem dowolnym w płetwach. Trzeci zawodnik przepływa 50 m sposobem dowolnym z założonym pasem ratowniczym. Po dotknięciu ściany nawrotowej 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 pływalni. Trzeci zawodnik po przekazaniu szarfę pasa ratowniczego chwyta pływak pasa ratowniczego obydwoma rękoma i jest holowany przez czwartego zawodnika do ściany mety (50 m); 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 od zmiany i od tego momentu do końca wyścigu nie może dotykać dna basenu. Czwarty zawodnik płynie sposobem dowolnym do ściany mety. Podczas nawrotu na 175 m ściany nawrotowej musi dotknąć tylko zawodnik płynący w płetwach.

Uwaga.1.: jeżeli, po starcie, zawodnik zgubi jedna lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencje. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.

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

26.1 SCHEMAT KONKURENCJI



26.2 SPRZĘT

- ❖ Płetwy
- ❖ Pas ratowniczy „węgorz”

26.3 DYSKWALIFIKACJE

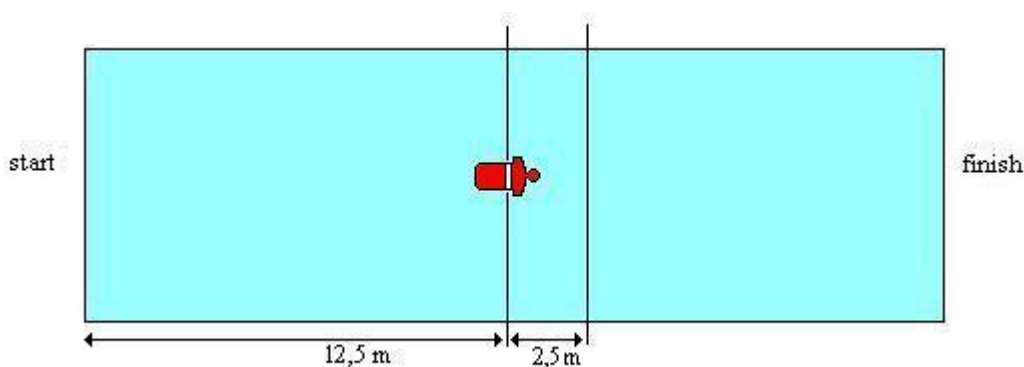
- ❖ Falstart.
- ❖ Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie przejecie lub przekazanie pasa ratowniczego.
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, itp.
- ❖ Utrata kontaktu fizycznego przez trzeciego zawodnika z pływakiem pasa ratowniczego podczas gdy jest on holowany przez czwartego zawodnika.
- ❖ Pozorant trzyma pas ratowniczy za linkę lub klamrę.
- ❖ Pozorant pomaga ruchami rąk.
- ❖ Pozorant po rozpoczęciu holowania dotyka dna.

27. 25 M RATOWANIE MANEKINA

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa sposobem dowolnym 12,5m. Następnie nurkuje po manekina, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 2,5 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go do mety.

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

27.1 SCHEMAT KONKURENCJI



27.2 SPRZĘT

Manekin podczas konkurencji ma być zakorkowany i całkowicie wypełniony wodą.

Ułożenie manekina:

- ❖ głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,2m do 3m.
- ❖ jeżeli głębokość wody przekracza 3 m, manekin musi zostać ułożony na platformie na przepisowej głębokości.
- ❖ manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety, tak aby poprzeczny biały pas znajdował się w odległości 12,5m od startu.

27.3 METODY HOLOWANIA

Manekin musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 2,5 m po jego wyciągnięciu. Oceniane jest holowanie od 15 do 25m.

27.4 DYSKWALIFIKACJE

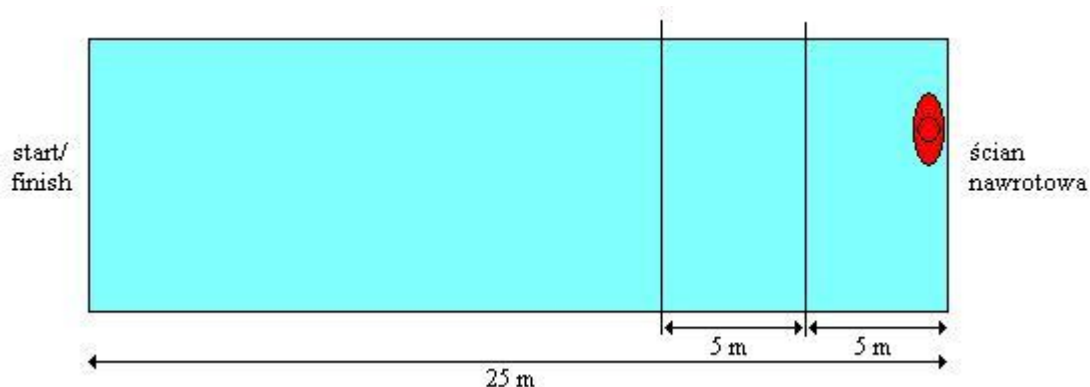
- ❖ Falstart.
- ❖ Topienie manekina.

- ❖ Nie wynurzenie się przed zanurkowaniem po manekina.
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, itp. podczas wyciągania manekina.
- ❖ Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 2,5 m (liczone od czubka głowy).
- ❖ Używanie nieprawidłowej techniki holowania.
- ❖ Utrata kontaktu z manekinem przed dotknięciem ściany mety.

28. 50 M RATOWNIK

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 25 m sposobem dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym „węgorz”. Po dotknięciu ściany nawrotowej na 25 m, zawodnik zakłada pas ratowniczy na manekina w strefie do 5 m (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina na linie maksymalnie rozciągniętej, używając pasa ratowniczego; zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej.

28.1 SCHEMAT KONKURENCJI



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, cały pas ratowniczy, lina i/lub pas wykażą defekt techniczny, Sędzia może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.

28.2 SPRZĘT

Ułożenie manekina:

Manekin zostanie 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 w dowolnym miejscu toru. Manekin musi być ułożony pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

Uwaga 1: Osobie trzymającej manekina nie wolno jest 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.

28.3 ZAŁOŻENIE PASA, HOLOWANIE

Pas ratowniczy węgorz może być założony w sposób dowolny. Holowanie musi odbywać się na linii maksymalnie rozciągniętej. Twarz manekina musi znajdować się przez cały czas trwania konkurencji powyżej lustra wody.

28.4 DYSKWALIFIKACJE

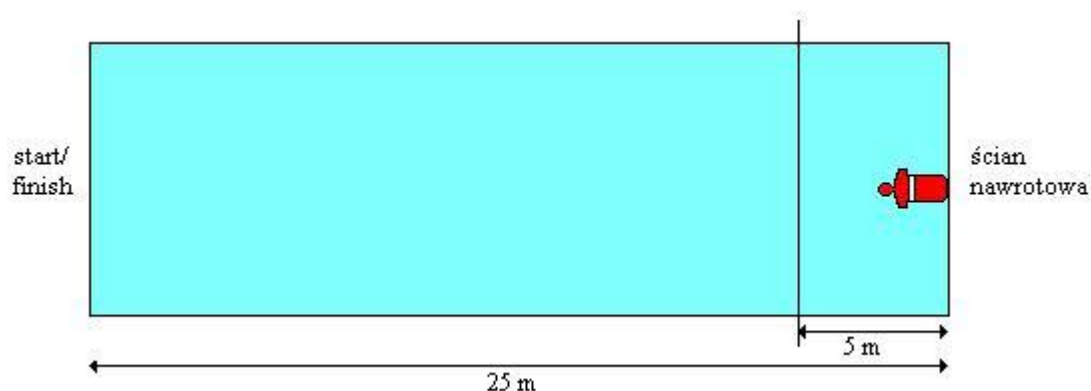
- ❖ Falstart.
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas zakładania pasa ratowniczego na manekina.
- ❖ Nieprawidłowe umocowanie pasa ratowniczego wokół manekina (tzn. nie wokół i nie pod obydwoma ramionami).
- ❖ Nie zabezpieczenie pasa ratowniczego wokół manekina (liczone od czubka głowy manekina) przed linią 5m.
- ❖ Nie rozciągnięcie liny pasa ratowniczego przed linią 10m (liczone od czubka głowy zawodnika)
- ❖ Pchanie manekina zamiast holowanie (poza strefa nawrotową).
- ❖ Nie utrzymywanie twarzy manekina nad powierzchnią wody podczas jego holowania (patrz opis konkurencji oraz sekcja ogólna w odniesieniu do technik holowania).
- ❖ Zawodnik dotykający ściany mety bez pasa ratowniczego i manekina ułożonych w prawidłowej pozycji.
- ❖ Puszczanie pasa ratowniczego i/lub manekina przed dotknięciem ściany mety.
- ❖ Osoba trzymająca manekina nie puści go natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.

- ❖ Osoba trzymająca manekina popchnie go w kierunku zawodnika.
- ❖ Zgubienie manekina podczas holowania.
- ❖ Nie holowanie z liną pasa ratowniczego w całości rozciągniętą.

29. 50 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa sposobem dowolnym 25 m w płetwach. Zawodnik nurkuje po manekina, wyciąga go na powierzchnię wody w odległości nie przekraczającej 5 m od ściany nawrotowej i holuje go do mety. Przy podjęciu manekina zawodnik nie musi dotknąć ściany nawrotowej. W strefie nawrotowej (pomiędzy 25 metrem a 30 metrem) twarz manekina może znajdować się pod lustrem wody.

29.1 SCHEMAT KONKURENCJI



Uwaga: 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.

29.2 SPRZĘT

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina.

- ❖ Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,20m do 3,00m.
- ❖ Jeżeli głębokość wody przekracza 3,00m, manekin musi 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.

Metody holowania:

- ❖ manekin musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 5 m od ściany po jego wyciągnięciu.

29.3 DYSKWALIFIKACJE

- ❖ Falstart.
- ❖ Topienie manekina.
- ❖ Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.
- ❖ Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m (liczone od czubka głowy).
- ❖ Używanie nieprawidłowej techniki holowania.
- ❖ Puszczanie manekina przed dotknięciem ściany mety

30. RZUT LINĄ

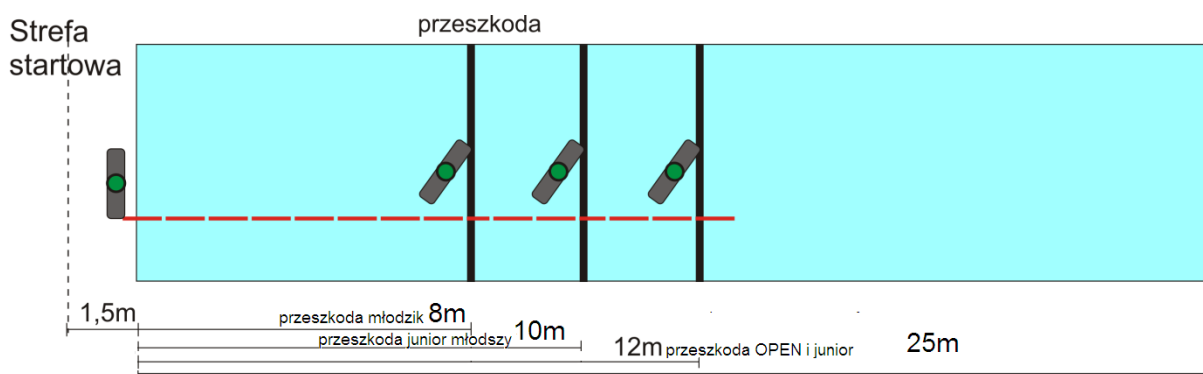
Na długi dźwięk gwizdka zawodnik wchodzi do wyznaczonej strefy rzutu i pozostaje tam. Na komendę startera "Na miejsca" zawodnik niezwłocznie przyjmuje pozycję startową. W momencie gdy zawodnicy znajdują się w bezruchu starter daje sygnał do rozpoczęcia konkurencji (start odbywa się zgodnie z "regułą jednego startu"). Na sygnał startera zawodnik ściąga linę, następnie rzucą ją z powrotem do ofiary, po czym ściąga ofiarę na linię mety. Czas zatrzymywany jest gdy ofiara dotknie linię mety (wyznaczoną przez ścianę basenu).

30.1 POZYCJA STARTOWA

Zawodnicy stoją w bezruchu zwróceniem twarzą do ofiary, piąty 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. Ofiara znajduje się w wodzie w środkowej części swojego toru. Od momentu poprzedzającego start ofiara musi trzymać (obiema bądź jedną ręką) jednocześnie linę oraz oznaczone miejsce na poprzeczce. Nadwyżka liny pozostaje w wodzie ponad oraz za poprzeczką.

Uwaga: Ofiara i zawodnik pozostają (odpowiednio) w wodzie i w strefie rzutu aż do momentu zasygnalizowania przez sędziego zakończenia konkurencji. Ofiara może złapać linę tylko wtedy, gdy spadnie ona w obrębie toru (koniec liny musi znajdować się w torze rzucającego) oraz w zasięgu jego ramion bez puszczenia wyznaczonego obszaru na poprzeczce i bez przeciągania poprzeczki. Podczas ściągnięcia ofiara musi być skierowana głową do przodu oraz leżeć na brzuchu. Musi trzymać ona linę obiema rękami.

30.2 SCHEMAT KONKURENCJI



30.3 STREFA RZUTU

Zawodnicy muszą pozostawać w obszarze przydzielonym do ich torów. Obszar ten powinien być wyraźnie wyznaczony, w odległości 1,5m od brzegu pływalni.

30.4 LIMIT CZASOWY

Zawodnicy muszą wykonać poprawny rzut oraz ściągnąć ofiarę w czasie nie przekraczającym 45 sekund. W przypadku nieudanego rzutu (zbyt krótki lub poza tor) zawodnicy 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 ukończył konkurencji" (DNF).

30.5 SPRZĘT

Lina pleciona - prężna oraz zrobiona z polipropylenu. Średnica liny powinna wynosić 8mm (z granicą tolerancji 1mm), natomiast jej długość powinna mieścić się w granicach 15,5m - 17,5m.

Poprzeczka sztywna - umieszczona na powierzchni wody w odległości 12m od linii mety w kategorii open i junior, 10 m w kategorii junior młodszy, 8 m w kategorii młodzik. Po środku musi być wyraźnie zaznaczone miejsce w którym ofiara trzyma poprzeczkę.

30.6 DYSKWALIFIKACJE

- ❖ Falstart.
- ❖ Nietrzymanie przez rzucającego końcówki liny wewnątrz dłoni.
- ❖ Puszczanie przez ofiarę poprzeczki bądź przemieszczenie dłoni poza wyznaczony obszar na poprzeczce (przed złapaniem liny).

- ❖ Opuszczenie strefy rzutu w momencie pomiędzy startem a sygnałem oznajmiającym koniec konkurencji.
- ❖ Złapanie liny w sytuacji gdy jej koniec znajduje się poza wyznaczonym torem rzutu.