
OPIS KONKURENCJI DLA KATEGORII MŁODZIK MŁODSZY PŁYWALNIA 25 METROWA

SPIS TREŚCI

PROCEDURA STARTOWA	2
PRZEDWCZESNY START/FALSTART	3
ZASADY HOLOWANIA I ZABEZPIECZANIA MANEKINÓW.....	3
50 M RATOWANIE MANEKINA - KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11).....	4
50 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11)	6
50 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH KATEGORIA MŁODZIK MŁOSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11).....	8
50 M SUPER RATOWNIK KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11).....	9
SZTAFETA 4X25 M Z PASEM KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 LAT (MM 9)	11
SZTAFETA 4X25 M Z PASEM KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 10 LAT (MM 10)	12
SZTAFETA 4X25 M HOLOWANIE MANEKINA W PŁETWACH KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 11 LAT (MM 11)	14
KODY DYSKWALIFIKACYJNE.....	15

OGÓLNE WARUNKI ROZGRYWANIA KONKURENCJI

1. W strefie rozgrywania konkurencji mogą przebywać jedynie zawodnicy i sędziowie oraz osoby które uzyskały zgodę Sędziego Głównego. Zawodnicy i sędziowie muszą opuścić wyznaczony obszar, gdy nie biorą udziału w zawodach ani nie pełnią obowiązków.

2. Używanie tap-ów do celów profilaktycznych, medycznych, terapeutycznych lub kinezyjologicznych jest dozwolone według uznania Sędziego Głównego, o ile nie zapewnia to przewagi konkurencyjnej (nie poprawia przyczepności, chwytu lub napędu)

Uwaga: Powyższe oznacza, że na ogół stosowanie tap-ów może być dopuszczalne. Nie dotyczy to jednak ich używania na palcach (dwa lub więcej ze sobą sklejonych palców), ponieważ mogą one pomóc w pływaniu i / lub chwyceniu manekina: i - na jednym palcu, jeśli poprawia chwytanie manekina lub sprzętu.

3. We wszystkich konkurencjach zawodnicy i ich sprzęt muszą pozostać na wyznaczonym torze przez cały wyścig; zawodnicy powinni pozostać w wodzie na swoich torach, dopóki sędzia nie da sygnału na opuszczenie niecki pływalni. Zawodnicy muszą wyjść z boku basenu, niedozwolone jest wychodzenie przez platformę startową.

4. Nie podlega zaskarżeniu w drodze protestu przebieg procedury startowej.

1. Sędzia Główny może zezwolić na powtórzenie wyścigu z powodu uszkodzenia sprzętu. Czas uzyskany w powtórzonym wyścigu jest czasem oficjalnym.

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) zadecydują, 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.

PRZEDWCZESNY START/FALSTART

Wszyscy zawodnicy, którzy wystartują (tj. rozpoczną ruch startowy) przed sygnałem startowym zostaną zdyskwalifikowani. Jeżeli sygnał startowy zabrzmiał przed ogłoszeniem dyskwalifikacji, wyścig będzie kontynuowany, a zawodnik (zawodnicy) zostaną zdyskwalifikowani po zakończeniu wyścigu.

ZASADY HOLOWANIA I ZABEZPIECZANIA MANEKINÓW

1. Wynurzenie z manekinem

- Zawodnicy mogą odbić się od dna basenu podczas podbierania manekina.
- Zawodnicy muszą: złamać taflę wody, ustawić manekina w prawidłowej pozycji do holowania, gdy czubek głowy manekina mija linię 5 m lub 10 m, nie zanurzać się ponownie po wypłynięciu na powierzchnię
- Zawodnik musi złamać lustro wody, trzymając manekina przynajmniej jedną ręką przed wyznaczoną linią 5 m/10 m.
- Zawodnik nie może pływać pod wodą, poza wyznaczonymi strefami 5 m/10 m i musi pozostać na powierzchni z manekinem przez cały wyścig.
- Technika holowania oceniana jest tylko wtedy, gdy czubek głowy manekina mija odpowiednią linię 5 m/10 m.
- Oceniając technikę holowania, zawodnik i manekin są traktowani jako jedna jednostka. Ocenianie koncentruje się na działaniach zawodników, ich technice holowania i pozycji manekin. Woda przepływająca nad manekinem nie jest kryterium oceny.

2. Holowanie manekina

- Zakłada się, że manekin (jako ofiara) nie oddycha. Woda na jego twarzy nie jest kryterium oceny.
- Zawodnicy muszą holować manekina w taki sposób, aby przynajmniej jedną ręką zawsze pozostawać w kontakcie z manekinem.
- Manekina nie można „pchać” - pchnięcie definiuje się, gdy głowa manekina znajduje się przed głową zawodnika.
- Manekin musi być holowany z głową zwróconą w kierunku płynięcia.
- Manekina nie wolno trzymać za korki uszczelniające.

- Zawodnik i manekin są uważani za jedną jednostkę i muszą pozostać na powierzchni.
- Kryteria oceny holowania manekina obowiązują tylko wtedy, gdy czubek głowy manekina przekracza linię 5 m lub 10 m.
- W 5-metrowej strefie startowej lub w strefie zmian w wyścigach sztafetowych technika holowania manekina nie jest oceniana, jednak zawodnicy muszą utrzymywać przez cały czas kontakt, co najmniej jedną ręką z manekinem, w tym podczas jego przekazywania.

3. Holowanie manekina z pasem

- W przypadku holowania manekina zakłada się, że manekin (jako ofiara) oddycha.
- Zawodnicy mogą powrócić do 10-metrowej zmiany strefy, aby zabezpieczyć manekina pod warunkiem, że głowa manekina nie przekroczy linii 10 m.
- Poza strefą zmian 10 m zawodnicy muszą holować manekina prawidłowo zabezpieczonego, z twarzą nad powierzchnią wody.
- Lina pasa ratunkowego musi być całkowicie rozciągnięta, gdy głowa manekina mija linię 10 m.
- Zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani, jeśli pas ratunkowy i manekin zostaną rozdzielone.
- Zawodnicy nie zostaną zdyskwalifikowani jeżeli zgonie z *opinią zespołu Sędziowskiego (Sędziego Głównego i zastępców), pas ratowniczy, lina i/lub pas* wykazą defekt techniczny, *Sędzia Główny może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.*
- Zawodnicy nie zostaną zdyskwalifikowani, jeśli pas ześlizgnie się spod jednego ramienia manekin podczas holowania, pod warunkiem, że manekin został prawidłowo zabezpieczony w strefie 10 m a jego twarz pozostaje nad powierzchnią wody.
- Zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani, jeśli lina pasa ratunkowego zostanie owinięta wokół manekina, ponieważ uważa się to za skrócenie linii.
- Zawodników nie można zdyskwalifikować, jeżeli manekin obraca się, tak długo, jak długo twarz manekina pozostaje nad powierzchnią wody.

4. Trzymanie manekina

- Członek zespołu zawodnika pomaga jako osoba trzymająca manekina. Za zgodą Sędziego Głównego członkowie innych drużyny mogą pomagać jako osoby trzymające manekina, pod warunkiem, że są zgłoszeni do zawodów.
- Przed startem i podczas wyścigu osoba trzymająca manekina ustawia go pionowo, twarzą do ściany, w dowolnym miejscu na torze.
- osoba trzymająca manekina nie może sama, manekinem lub ruchami wody utrudniać konkurencji innemu zawodnikowi lub innej osobie trzymającej manekina Osoby trzymające manekina muszą nosić identyczny czepek jak zawodnik. Osoby trzymające manekina nie mogą celowo wchodzić do wody podczas konkurencji.

50 M RATOWANIE MANEKINA - KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11)

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie stylem dowolnym do manekina, który ułożony jest na:

- 37,5 m pływalni na dnie, głową skierowaną w kierunku mety dla kategorii Młodzik

Młodszy – 11 lat (MM 11)

- 41,5 m pływalni na dnie, głową skierowaną w kierunku mety dla kategorii Młodzik Młodszy – 10 lat (MM 10)
- 45 m pływalni na dnie, głową skierowaną w kierunku mety dla kategorii Młodzik Młodszy – 9 lat (MM 9)

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.

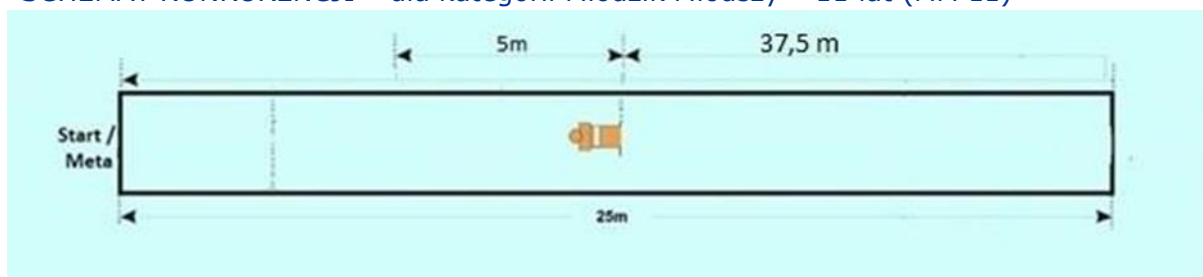
Uwaga 1: W kategorii Młodzik Młodszy – 9 lat (MM 9) holowanie zawodnika nie podlega ocenie.

Uwaga 2: Zawodnik może odbić się od dna podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody.

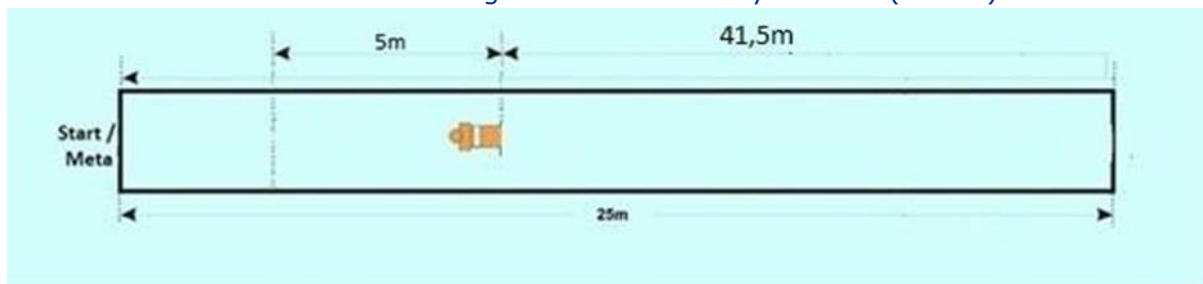
Uwaga 3: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji do holowania zanim jego głowa przekroczy linię 5 m.

Uwaga 4: Zawodnik może startować z wody

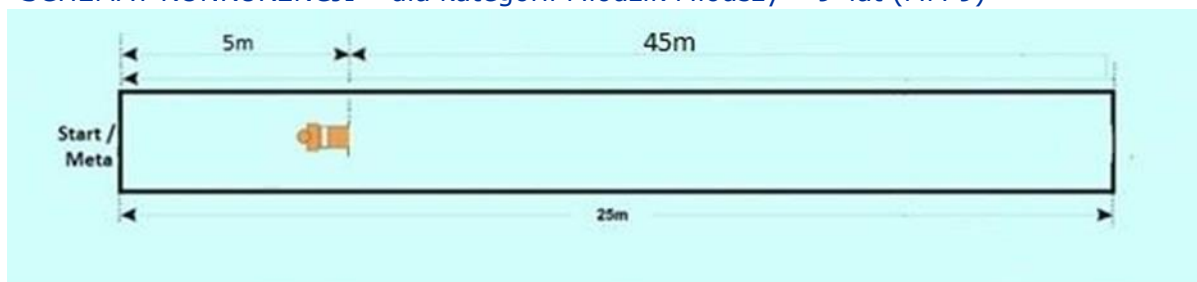
SCHEMAT KONKURENCJI – dla kategorii Młodzik Młodszy – 11 lat (MM 11)



SCHEMAT KONKURENCJI – dla kategorii Młodzik Młodszy – 10 lat (MM 10)



SCHEMAT KONKURENCJI – dla kategorii Młodzik Młodszy – 9 lat (MM 9)



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 2,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 2,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie na przepisowej głębokości.
- 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 **DQ1 - DQ15**, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

DQ16	Brak wynurzenia się zawodnika przed podjęciem manekina.
DQ17	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
DQ18	Brak prawidłowej pozycji do holowania za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina)
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
DQ21	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
DQ33	Pchanie manekina zamiast holowania manekina.

50 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11)

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 25 m stylem dowolnym w płetwach. Po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik musi założyć szarfę pasa ratowniczego który jest zapięty pod ramionami manekina trzymanego przez opiekuna drużyny lub obsługę techniczną. Po założeniu szarfę ułożonej na brzegu basenu zawodnik rozpoczyna holowanie manekina zapiętego w pas. Zawodnik musi holować manekina na linii maksymalnie rozciągniętej.

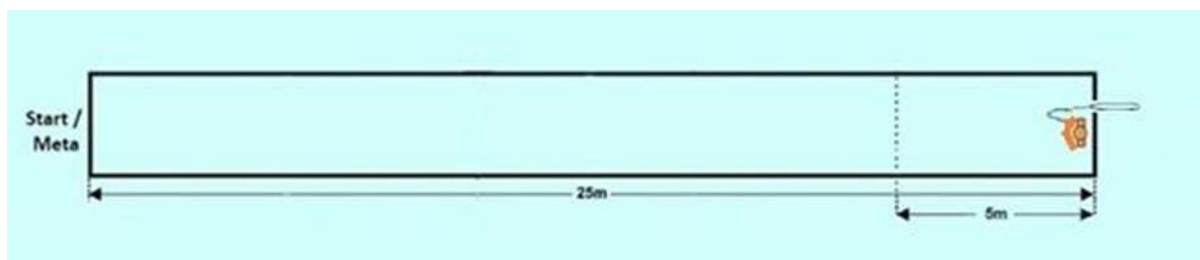
Uwaga 1: Jeśli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.

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

Uwaga 3: Zawodnik na 25 m może w dowolny sposób założyć szarfę pasa ratowniczego wokół własnych ramion.

Uwaga 4: Zawodnik może wystartować z wody

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, i jest zabezpieczony pasem ratowniczym pod ramiona.

Położenie: Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony na 25 m zabezpieczony pasem ratowniczym pod ramiona, przez osobę z zespołu lub obsługę techniczną trzymającą go, pionowo i zwrócony twarzą w kierunku ściany nawrotowej, a szarfa pasa jest ułożona na krawędzi basenu.

Uwaga 1: Osoba trzymająca manekina musi być członkiem tej samej drużyny co zawodnik, za wyjątkiem sytuacji opisanych w ogólnych zasadach rozgrywania konkurencji. 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 **DQ1** - **DQ15**, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

DQ20	Holowanie manekina twarzą do dołu.
DQ25	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
DQ27	Nie puszczenie manekina przez osobę go trzymającą natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
DQ28	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymającą manekina.

DQ29	Celowe wejście do wody przez osobę trzymającą manekina podczas wyścigu.
DQ33	Pchanie zamiast holowania manekina.
DQ34	Brak pełnego rozciągnięcia liny pasa ratunkowego zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.
DQ35	Holowanie manekina z liną pasa ratunkowego nie w pełni rozciągniętą poza linię 10 m (chyba że zawodnik zatrzymał się, aby ponownie zabezpieczyć manekina).
DQ36	Zgubienie manekina.
DQ37	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.

50 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH KATEGORIA MŁODZIK MŁOSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11)

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie stylem dowolnym w płetwach do manekina, który ułożony jest na:

- 25 m pływalni na dnie, głową skierowaną w kierunku mety dla kategorii Młodzik Młodszy – 11 i 10 lat (MM 11, 10)
- 37,5 m pływalni na dnie, głową skierowaną w kierunku mety dla kategorii Młodzik Młodszy – 9 lat (MM 9)

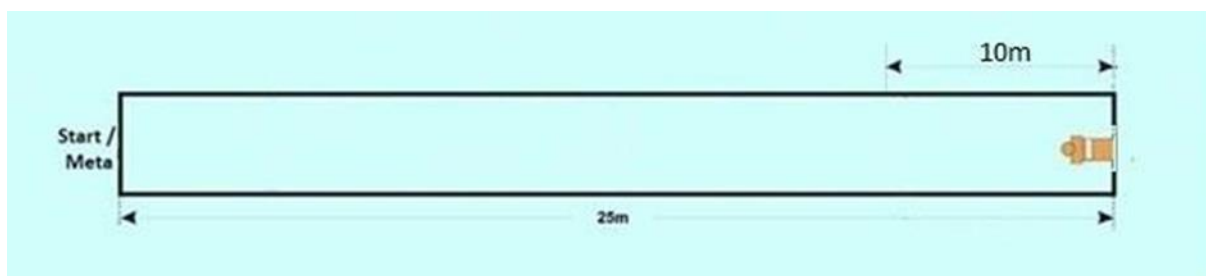
Następnie zawodnik podejmuje manekina z dna pływalni, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 10 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go do mety.

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.

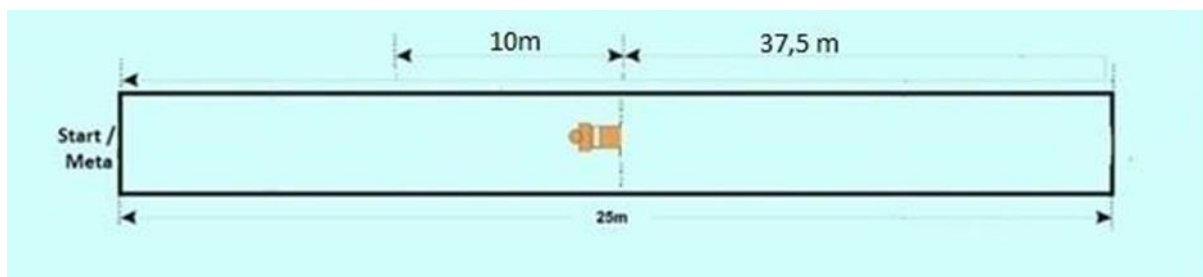
Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 10 m od ściany/linii po jego wyciągnięciu.

Uwaga 3: Zawodnik może wystartować z wody

SCHEMAT KONKURENCJI dla kategorii Młodzik Młodszy – 11 i 10 lat (MM 11, MM 10)



SCHEMAT KONKURENCJI dla kategorii Młodzik Młodszy – 9 lat (MM 9)



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 2,00 m.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 2,00 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/dna, 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 **DQ1 - DQ15**, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

DQ17	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
DQ21	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
DQ23	Nietrzymanie manekina w prawidłowej pozycji do holowania, zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.
DQ33	Pchanie zamiast holowania manekina.

50 M SUPER RATOWNIK KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11)

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie stylem dowolnym 25 m, po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik musi założyć pas ratowniczy oraz płetwy ułożone przez opiekuna drużyny lub obsługę techniczną. Następnie z założonym pasem i płetwami zawodnik płynie w kierunku manekina. Na 45 m od startu na dnie, głową skierowaną w kierunku mety ułożony jest manekin. Zawodnik podejmuje manekina z dna pływalni, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 5 m od linii, na której manekin

był ułożony w taki sposób aby jego twarz ukazała się na powierzchni wody a następnie jak najszybciej dopływa do mety.

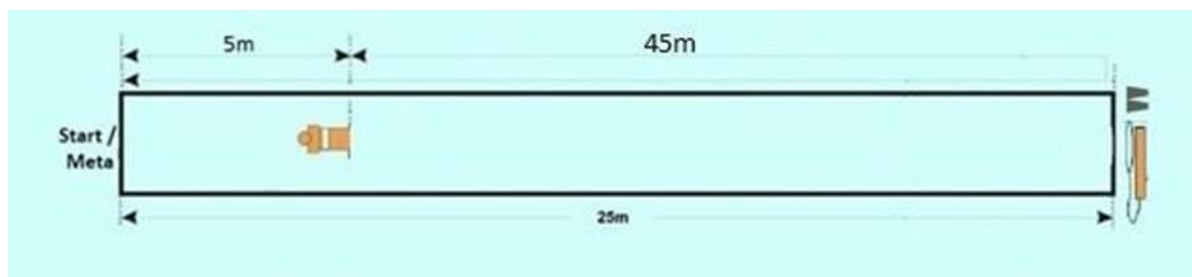
Uwaga 1: Zawodnik może odbić się od dna podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody.

Uwaga 2: Jeżeli, po założeniu płetw, zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.

Uwaga 3: Jeżeli, po założeniu pasa, zawodnik zgubi go może nadal kontynuować konkurencję pod warunkiem odzyskania i założenia go. Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.

Uwaga 4: Zawodnik może startować z wody.

SCHEMAT KONKURENCJI



SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

Ułożenie manekina:

- Manekin znajdujący się na 45 m ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.
- Jeżeli głębokość wody przekracza 2,00 m, manekin powinien zostać ułożony na platformie (lub w inny podobny sposób) na przepisowej głębokości.
- 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 **DQ1 - DQ15**, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

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

DQ18 MM	Brak wynurzonej twarzy manekina
DQ19 MM	Zawodnik nie założył płetw
DQ20 MM	Płetwy zawodnika są potraktowane środkami/preparatami ułatwiającymi zakładanie

SZTAFETA 4X25 M Z PASEM KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 LAT (MM 9)

Czterech zawodników (2 dziewcząt i 2 chłopców 9 letnich) na zmianę pływają z pasem ratowniczym. Wszyscy zawodnicy podczas wyścigu znajdują się w wodzie. Na starcie konkurencji pierwszy zawodnik ma założoną szarfę od pasa ratowniczego. Zawodnik trzyma jedną ręką ścianę. Na sygnał dźwiękowy zawodnik zaczyna płynąć z pasem ratowniczym 25m, a następnie przekazuje szarfę 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

Zawodnik kończący zmianę dotyka ściany nawrotowej i wtedy dopiero przekazuje szarfę kolejnemu zawodnikowi. Drugi, trzeci i czwarty zawodnik muszą mieć kontakt ze ścianą pływalni, co najmniej jedną ręką, przed przejęciem szarfę od poprzedniego zawodnika. Ostatni zawodnik, kończy konkurencję przez dopłynięcie do mety z pasem i dotknięcie ściany dowolną częścią ciała. Zawodnicy holują pas ratowniczy na rozciągniętej linie, poza strefami zmian.

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

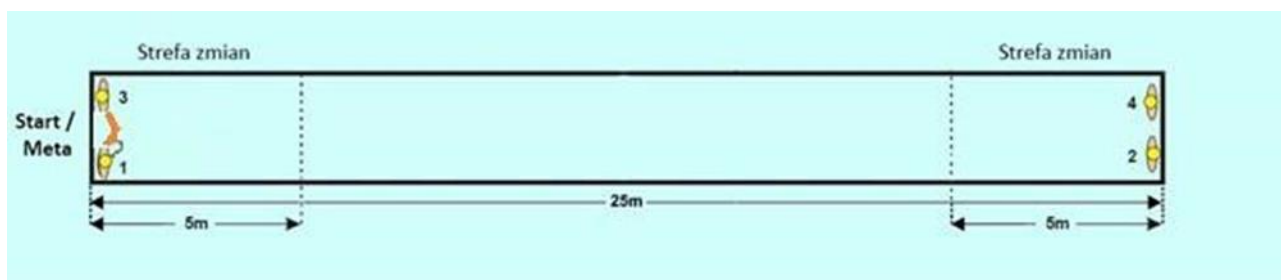
Uwaga 2: Zawodnik kończący swoją zmianę może pomóc zawodnikowi, który przejął od niego szarfę tylko w wyznaczonej strefie zmian.

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

Uwaga 4: 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 5: Zawodnicy startują z wody.

SCHEMAT KONKURENCJI dla kategorii Młodzik Młodszy – 9 lat (MM 9)



SPRZĘT

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 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 **DQ1 - DQ15**, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

DQ39	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.
DQ40 MM	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu
DQ41	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
DQ42 MM	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie lub zbyt późne przejęcie szarfy (tj. przekazanie szarfy przed dotknięciem ściany basenu lub poza strefą zmian lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).
DQ61	Opuszczenie wody przez zawodnika przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego

SZTAFETA 4X25M Z PASEM KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 10 LAT (MM 10)

Czterech zawodników (2 dziewcząt i 2 chłopców 10 letnich) na zmianę holuje manekina zapiętego w pas w płetwach. Wszyscy zawodnicy podczas wyścigu znajdują się w wodzie. Na starcie konkurencji pierwszy zawodnik ma założoną szarfę od pasa w który zapięty jest manekin. Zawodnik trzyma jedną ręką ścianę. Na sygnał dźwiękowy zawodnik zaczyna holować manekina przez co najmniej 20 m i co najwyżej 25 m, a następnie przekazuje szarfę 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 manekina nie jest oceniana. Zawodnik kończący zmianę dotyka ściany nawrotowej i wtedy dopiero przekazuje szarfę kolejnemu zawodnikowi. Drugi, trzeci i czwarty zawodnik muszą mieć kontakt ze ścianą pływalni, co najmniej jedną ręką, przed przejęciem szarfy od poprzedniego zawodnika. Ostatni zawodnik, kończy konkurencję przez doholowanie manekina do mety i dotknięcie ściany dowolną częścią ciała. Zawodnicy holują manekina na rozciągniętej linie, poza strefami zmian.

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

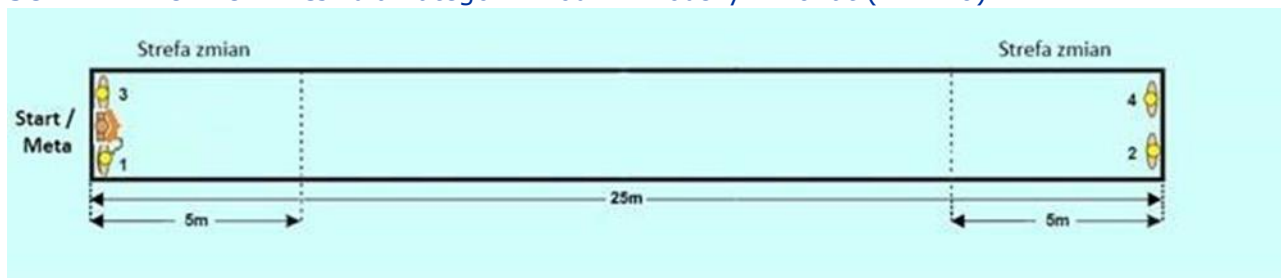
Uwaga 2: Zawodnik kończący swoją zmianę może pomóc zawodnikowi, który przejął od niego manekina tylko w wyznaczonej strefie zmian.

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

Uwaga 4: 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 5: Zawodnicy startują z wody.

SCHEMAT KONKURENCJI dla kategorii Młodzik Młodszy – 10 lat (MM 10)



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 **DQ1 - DQ15**, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

DQ39	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.
DQ40 MM	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu
DQ41	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
DQ42 MM	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie lub zbyt późne przejęcie szarfy (tj. przekazanie szarfy przed dotknięciem ściany basenu lub poza strefą zmian lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).
DQ61	Opuszczenie wody przez zawodnika przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego

SZTAFETA 4X25 M HOLOWANIE MANEKINA W PŁETWACH KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 11 LAT (MM 11)

Czterech zawodników (2 dziewcząt i 2 chłopców 11 letnich) na zmianę holuje manekina w płetwach. 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 20 m i co najwyżej 25 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.

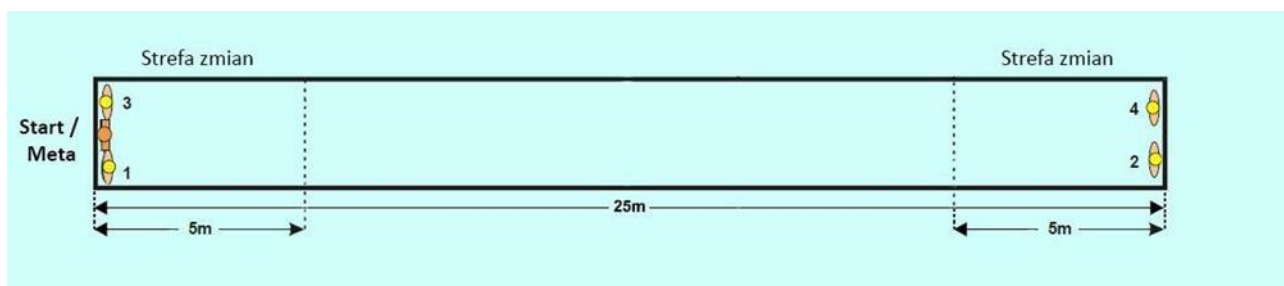
Uwaga 2: Zawodnik kończący swoją zmianę może pomóc zawodnikowi, który przejął od niego manekina tylko w wyznaczonej strefie zmian.

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

Uwaga 4: 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 5: Zawodnicy startują z wody.

SCHEMAT KONKURENCJI dla kategorii Młodzik Młodszy – 11 lat (MM 11)



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 **DQ1 - DQ15**, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację:

DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
DQ33	Pchanie zamiast holowania manekina.
DQ39	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.
DQ40 MM	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu
DQ41	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
DQ42	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).
DQ43	Puszczenie manekina przed chwyceniem go przez kolejnego zawodnika (jedna ręka każdego zawodnika musi być w kontakcie z manekinem).
DQ61	Opuszczenie wody przez zawodnika przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego

KODY DYSKWALIFIKACYJNE

GENERALNE		
DQ1	Nieukończenie konkurencji zgodnie z jej opisem lub ogólnymi zasadami.	Wszystkie konkurencje
DQ2	Zawodnik lub zespół może zostać zdyskwalifikowany, jeżeli zachowanie zawodnika, zespołu lub osoby trzymającej manekina uważane jest za sprzeczne z zasadami fair-play.	Wszystkie konkurencje
	Za takie zachowania uważa się w szczególności:	
	➤ popełnienie wykroczenia związanego z dopingiem	
	➤ podszywanie się pod innego zawodnika	
	➤ start dwukrotnie w tej samej indywidualnej konkurencji	
	➤ start dwukrotnie w tej samej konkurencji w różnych drużynach	
	➤ celowe zakłócanie wyścigu w celu zdobycia przewagi	
	➤ przeszkadzanie innemu zawodnikowi i / lub osobie trzymającej manekina, aby utrudnić jego postępy w czasie trwania konkurencji	
➤ korzystanie z urządzeń stanowiących infrastrukturę basenu/pływalni (linki, drabiny, przelewy itp.)		
DQ3	Zawodnicy nie zostaną dopuszczeni do startu w zawodach, jeżeli spóźnią się na miejsce zbiórki.	Wszystkie konkurencje
DQ4	Zawodnik lub zespół nieobecny na starcie zostanie zdyskwalifikowany.	Wszystkie konkurencje
DQ5	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
DQ6	Lżenie działaczy lub innych zawodników może skutkować dyskwalifikacją z zawodów.	Wszystkie konkurencje
DQ7	Zawodnicy używający klejących lub lepkich substancji (płynnych, stałych lub aerozolowych) na dłoniach, stopach, manekinie lub pasie ratunkowym będą zdyskwalifikowani.	Wszystkie konkurencje
DQ8	Chodzenie lub odbijanie się od dna, chyba że jest to wyraźnie dozwolone (np. wyścigi z przeszkodami, sztafeta 4x25 holowanie manekina).	Wszystkie konkurencje
DQ9	Wyjście z wody po wyścigu przed sygnałem danym przez sędziego.	Wszystkie konkurencje
DQ10	Przedwczesny start	Wszystkie konkurencje

POSZCZEGÓLNE KONKURENCJE		
DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.	Wszystkie konkurencje
DQ16	Brak wynurzenia się zawodnika przed podjęciem manekina.	50 m ratowanie manekina
DQ17	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 50 m ratowanie manekina w płetwach 50 m super ratownik
DQ18	Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina).	50 m ratowanie manekina
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.	50 m ratowanie manekina 50 m ratowanie manekina w płetwach sztafeta 4x25 m holowanie manekina
DQ20	Holowanie manekina twarzą do dołu.	50 m ratowanie manekina z pasem
DQ21	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.	50 m ratowanie manekina, 50 m ratowanie manekina w płetwach,
DQ23	Nietrzymanie manekina w prawidłowej pozycji do holowania, zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.	50 m ratowanie manekina w płetwach
DQ25	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.	50 m ratowanie manekina z pasem
DQ27	Nie puszczenie manekina przez osobę go trzymającą natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.	50 m ratowanie manekina z pasem

DQ28	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymającą manekina.	50 m ratowanie manekina z pasem
DQ29	Celowe wejście do wody przez osobę trzymającą manekina podczas wyścigu.	50 m ratowanie manekina z pasem
DQ33	Pchanie zamiast holowania manekina.	50 m ratowanie manekina 50 m ratowanie manekina w płetwach 50 m ratowanie manekina z pasem sztafeta 4x25 m holowanie manekina
DQ34	Brak pełnego rozciągnięcia liny pasa ratunkowego zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.	50 m ratowanie manekina z pasem
DQ35	Holowanie manekina z liną pasa ratunkowego nie w pełni rozciągniętą poza linię 10 m (chyba że zawodnik zatrzymał się, aby ponownie zabezpieczyć manekina).	50 m ratowanie manekina z pasem
DQ36	Zgubienie manekina.	50 m ratowanie manekina z pasem 50 m super ratownik
DQ37	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.	50 m ratowanie manekina z pasem 50 m super ratownik
DQ39	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.	sztafeta 4x25 m z pasem ratunkowym
DQ41	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.	sztafeta 4x25 m z pasem ratunkowym
DQ42	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).	sztafeta 4x25 m z pasem ratunkowym
DQ44	Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie przejęcie lub przekazanie pasa ratowniczego (tj. chwycenie którejkolwiek części pasa przez czwartego zawodnika przed dotknięciem ściany przez trzeciego zawodnika).	sztafeta 4x25 m z pasem ratowniczym

DQ50	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.	sztafeta 4x25 m z pasem ratunkowym
DQ61	Opuszczenie wody przez zawodnika przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego.	sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x25 m z pasem ratunkowym