
OPIS KONKURENCJI

PŁYWALNIA 50 METROWA

Spis treści	
OGÓLNE WARUNKI ROZGRYWANIA KONKURENCJI	2
PROCEDURA STARTOWA	2
START Z WODY.....	3
PRZEDWCZESNY START/FALSTART.....	3
ZASADY HOLOWANIA I ZABEZPIECZANIA MANEKINÓW.....	3
50 M RATOWANIE MANEKINA (MANIKIN CARRY)	5
100 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM (MANIKIN TOW WITH FINS).....	6
100 M RATOWANIE KOMBINOWANE (RESCUE MEDLEY)	7
100 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH (MANIKIN CARRY WITH FINS)	8
100 M SUPER RATOWNIK (MANEKIN LIFESAVER MEDLEY).....	10
200 M SUPER RATOWNIK (SUPER LIFESAVER)	11
100 M/200 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI (OBSTACLE SWIM)	13
SZTAFETA 4X25 M HOLOWANIE MANEKINA (MANIKIN RELAY).....	14
SZTAFETA 4X50 M Z PASEM RATOWNICZYM (MEDLEY RELAY).....	15
SZTAFETA 4x50 M Z PASEM RATOWNICZYM II (RESCUE TOW RELAY).....	16
SZTAFETA 4x50 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI (OBSTACLE RELAY)	18
SZTAFETA RZUT LINĄ (LINE THROW)	19
SZTAFETA 4X50 M SUPER RATOWNIK – MIESZANA (POOL LIFESAVER RELAY).....	20
KODY DYSKWALIFIKACYJNE	23

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 plastrów do kinesiotapingu 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 plastrów do kinesiotapingu może być dopuszczalne. Nie dotyczy to jednak ich używania na palcach (dwóch lub więcej sklejonych ze sobą), ponieważ mogą one pomóc w pływaniu i / lub chwyceniu manekina, a także na jednym palcu, bo może to ułatwić chwytanie manekina lub innego 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.
5. 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 słupkach 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 zostanie zatrzymany, a zawodnik zostanie poinformowany o dyskwalifikacji po zakończeniu wyścigu (reguła jednego startu). Jeżeli Sędzia Główny lub Starter (lub osoba nominowana) zadecydują, że nastąpił falstart techniczny i odgwiżdżą go, to oznacza, że procedura startowa zostanie powtórzona. Jeżeli z powodu błędu sędziego nastąpi błąd zawodnika, zawodnik nie zostanie dyskwalifikowany.

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. Stoper 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.

START Z WODY

Sztafeta 4x25 m holowanie manekina oraz sztafeta rzut liną rozpoczynają się od startu w wodzie w następujący sposób:

1. Na gwizdek Sędziego Głównego zawodnicy wchodzą do wody i przygotowują się do startu.
2. Przy drugim gwizdku zawodnicy zajmują pozycje startowe bez zbędnej zwłoki.
 - W sztafecie 4x25 m holowanie manekina, pierwszy zawodnik startuje z wody, trzymając manekina na powierzchni jedną ręką, a ścianę / krawędź basenu drugą ręką.
 - W sztafecie rzut liną pozorant znajduje się w wodzie po bliższej stronie poprzeczki na przydzielonym torze. Pozorant trzyma poprzeczkę jedną lub dwoma rękoma, w dowolnym miejscu.
3. Gdy wszyscy zawodnicy zajmą pozycje startowe, Starter wydaje komendę „NA MIEJSCA”. Gdy wszyscy zawodnicy znieruchomią, Starter daje dźwiękowy sygnał do startu.

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 manekina. 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 manekin.
- 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 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 w konkurencji z pasem, zakłada się, że manekin (jako ofiara) oddycha.
- Przed holowaniem zawodnicy muszą poprawnie zabezpieczyć manekina w strefie 10 m. „Prawidłowo” oznacza, że pas ratunkowy jest zapięty wokół ciała i pod dwoma ramionami manekina oraz przypięty do O-ringa.
- Podczas zabezpieczania manekina pasem zawodnicy mogą stać na dnie basenu.
- 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, 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 nie zostaną zdyskwalifikowani, jeśli linia pasa węgorz owinie się wokół manekina lub zostanie w inny sposób skrócona przez zawodnika w trakcie wyścigu.
- 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.
- Osoby trzymające manekina nie ma obowiązku noszenia czepka. Osoby trzymające manekina nie mogą celowo wchodzić do wody podczas konkurencji.
- Osoby trzymające manekina nie mogą swoim ciałem, ruchami wody i/lub manekina, utrudniać rozegrania konkurencji innym zawodnikom.

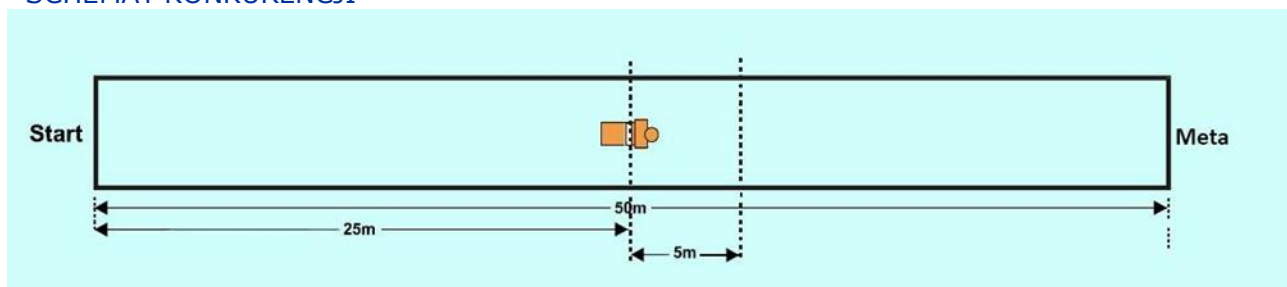
50 M RATOWANIE MANEKINA (MANIKIN CARRY)

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 do holowania 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 krawędź linii poprzecznej 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:

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
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.

100 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM (MANIKIN TOW WITH FIN)

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 10 m od ściany basenu (decyduje czubek głowy manekina), a następnie 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.

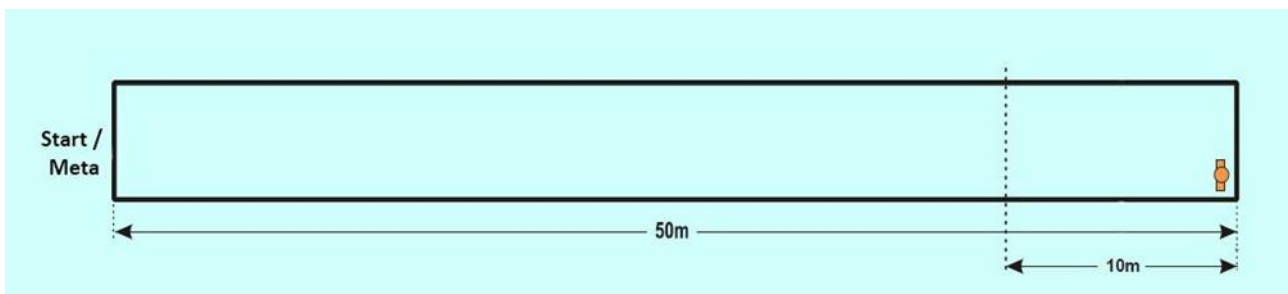
Uwaga 1: Jeśli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.

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.

Uwaga 4: Jeżeli w trakcie wyścigu manekin obróci głową w stronę przeciwną do kierunku wyścigu, to zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany, pod warunkiem, że prawidłowo zabezpieczył manekina w strefie 10 m.

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, 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.

Uwaga3: Osoba trzymająca manekina nie może swoim ciałem, ruchami wody i/lub manekina, utrudniać rozegrania wyścigu innym zawodnikom.

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:

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ20	Holowanie manekina twarzą do dołu.
DQ24	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.
DQ25	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
DQ26	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.
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.
DQ30	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.
DQ31	Nieprawidłowe zapięcie pasa ratowniczego wokół manekina (tj. nie wokół ciała i pod obydwoma ramionami i przypięte do O-ringu).
DQ32	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 10 m (oceniane na czubek głowy manekina).
DQ33	Pchanie zamiast holowania manekina.
DQ36	Zgubienie manekina.
DQ37	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.

100 M RATOWANIE KOMBINOWANE (RESCUE MEDLEY)

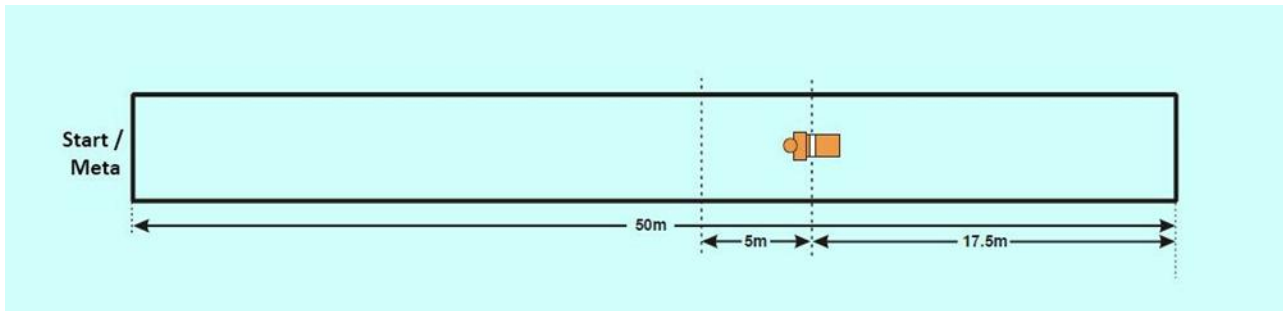
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Podczas nawrotu i tuż po nim zawodnik musi zanurkować i przepłynąć pod wodą do manekina, który jest umieszczony w odległości 17,5 m od ściany nawrotowej (67,5 m dystansu). Zawodnik nie może wziąć oddechu po odbiciu się od ściany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

Uwaga 3: Zawodnik może wziąć oddech w trakcie nawrotu, ale nie po tym, gdy jego stopy stracą kontakt ze ścianą nawrotową.

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. Pozycja manekina: górny brzeg poprzecznego pasa na korpusie 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:

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
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.
DQ22	Wynurzenie się po odbiciu od ściany nawrotowej a przed podjęciem manekina (pomiędzy 50 m a 67,5 m dystansu).

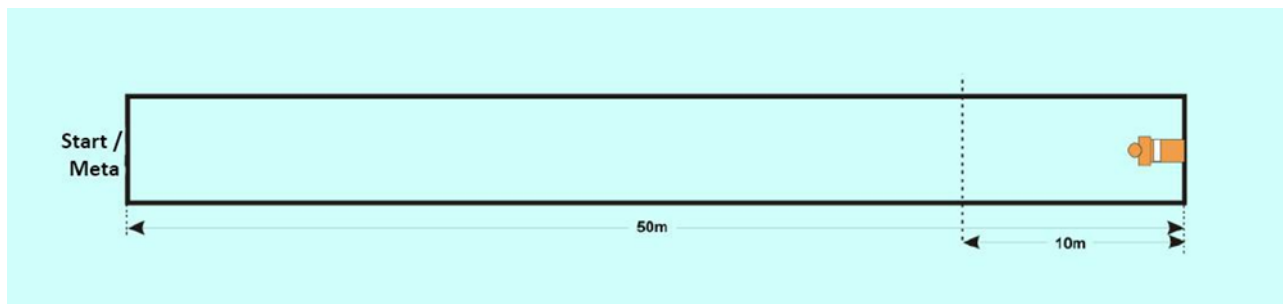
100 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH (MANIKIN CARRY WITH FINNS)

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płyje 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 do holowania 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

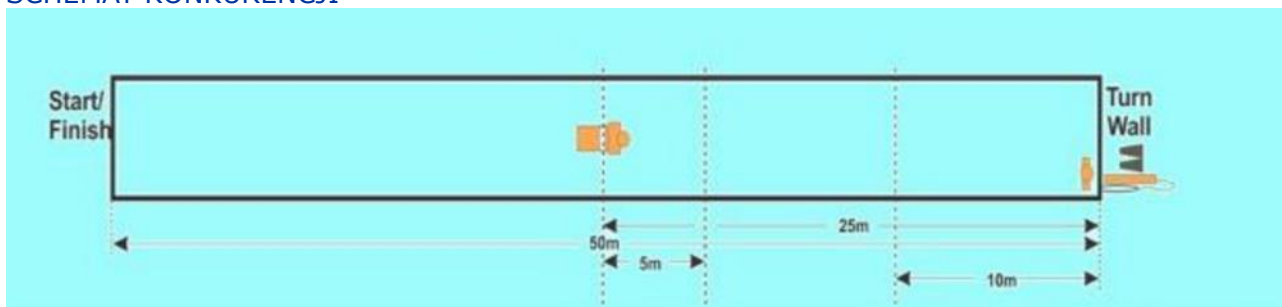
Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 oraz dopuszczenia się zachowań opisanych w Kodach dyskwalifikacyjnych, w sekcji GENERALNE, następujące zachowanie spowoduje dyskwalifikację

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ17	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzenia 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.

100 M SUPER RATOWNIK (MANEKIN LIFESAVER MEDLEY)

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 25 m stylem dowolnym, a następnie nurkuje po manekina. Zawodnik musi się wynurzyć przed podjęciem manekina. Zawodnik wyciąga manekina na powierzchnię w odległości nie większej niż 5 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go w kierunku ściany nawrotowej. Zawodnik może się odbić od dna basenu, gdy wynurza się z manekinem. Po dotknięciu ściany na 50m zawodnik puszcza manekina, a następnie zakłada płetwy i pas węgorz, w strefie 10m (decyduje czubek głowy manekina) zawodnik zakłada pas ratowniczy wokół i pod ramionami manekina i holuje go do mety. Zawodnik kończy wyścig dotykając ściany/ krawędzi basenu.

SCHEMAT KONKURENCJI



SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Ułożenie manekina:

- Manekin znajdujący się na 25 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 50 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 w dowolnym miejscu na torze zawodnika.

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

- Płetwy i pas ratowniczy przed rozpoczęciem konkurencji są układane przez osobę, która będzie trzymać manekina

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:

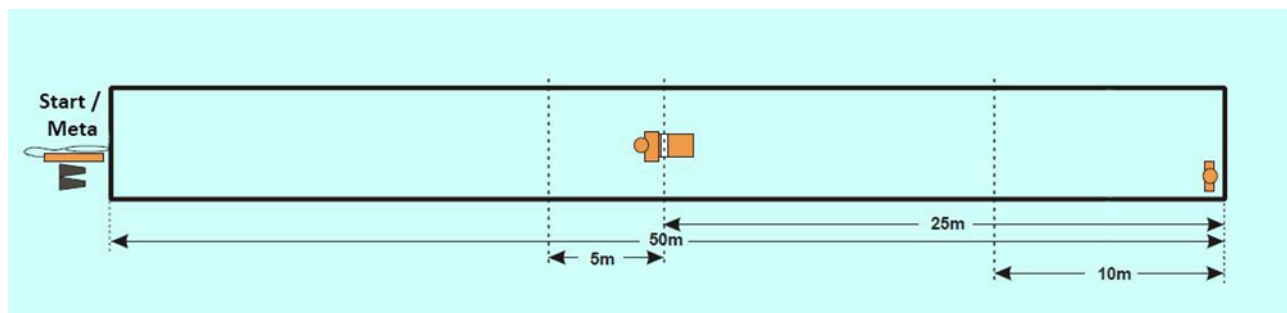
DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ16	Brak wynurzenia się zawodnika przed podjęciem manekina.
DQ17	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
DQ18	Brak prawidłowej pozycji do holowania za linią 10 m (liczone od czubka głowy manekina).
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.

DQ20	Holowanie manekina twarzą do dołu.
DQ21	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
DQ24	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. liny, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.
DQ25	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
DQ26	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.
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.
DQ30	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.
DQ31	Nieprawidłowe zapięcie pasa ratowniczego wokół manekina (tj. nie wokół ciała i pod obydwoma ramionami i przypięte do o-ringu).
DQ32	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 10 m (oceniane na czubek głowy manekina).
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.

200 M SUPER RATOWNIK (SUPER LIFESAVER)

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 10 m (decyduje czubek głowy manekina), a następnie rozpoczyna holowanie manekina maksymalnie rozciągając linę 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 7.6 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:

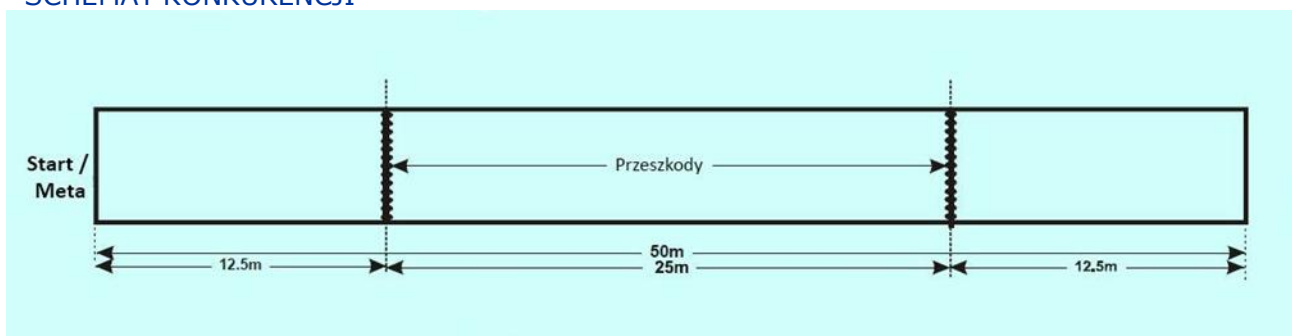
DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ17	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzenia się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
DQ18	Brak prawidłowej pozycji do holowania za linią 10 m (liczone od czubka głowy manekina).
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
DQ20	Holowanie manekina twarzą do dołu.
DQ21	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.
DQ24	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. liny, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.
DQ25	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
DQ26	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.
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.
DQ30	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.
DQ31	Nieprawidłowe zapięcie pasa ratowniczego wokół manekina (tj. nie wokół ciała i pod obydwoma ramionami i przypięte do o-ringa).
DQ32	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 10 m (oceniane na czubek głowy manekina).
DQ33	Pchanie zamiast holowania manekina.
DQ36	Zgubienie manekina.
DQ37	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.

100 M/200 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI (OBSTACLE SWIM)

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:

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

SZTAFETA 4X25 M HOLOWANIE MANEKINA (MANIKIN RELAY)

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 22,5 m i co najwyżej 27,5 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 22,5 m a 27,5 m
- pomiędzy 50 m a 55 m
- pomiędzy 72,5 m a 77,5 m

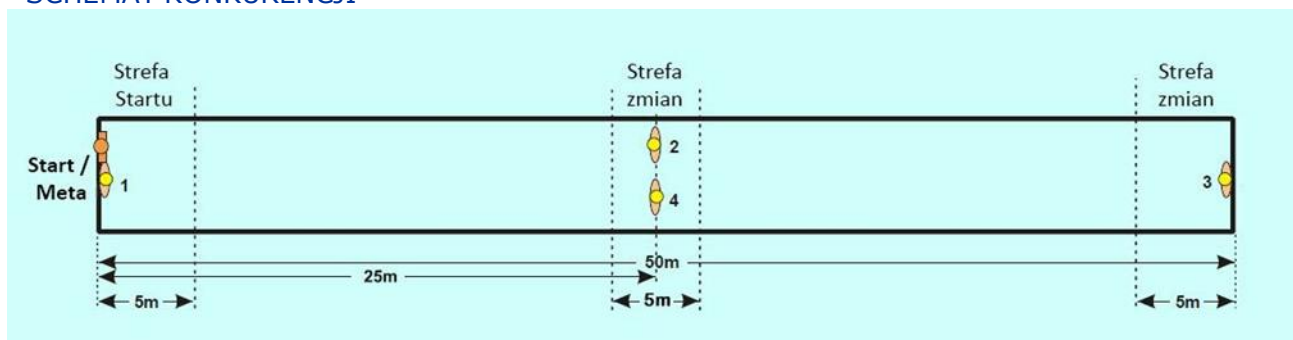
W strefie zmian pozycja holowania manekina nie jest oceniana. Drugi zawodnik dotyka ściany nawrotowej i wtedy dopiero przekazuje manekina trzeciemu zawodnikowi. Trzecia zmiana wygląda tak samo jak pierwsza zmiana. Ostatni zawodnik, kończy konkurencję przez doholowanie manekina do mety i dotknięcie ściany 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 przejściem 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 łączyć 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:

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ17	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzenia się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
DQ39	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej

	udziału.
DQ40	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
DQ41	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
DQ42	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).
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

SZTAFETA 4X50 M Z PASEM RATOWNICZYM (MEDLEY RELAY)

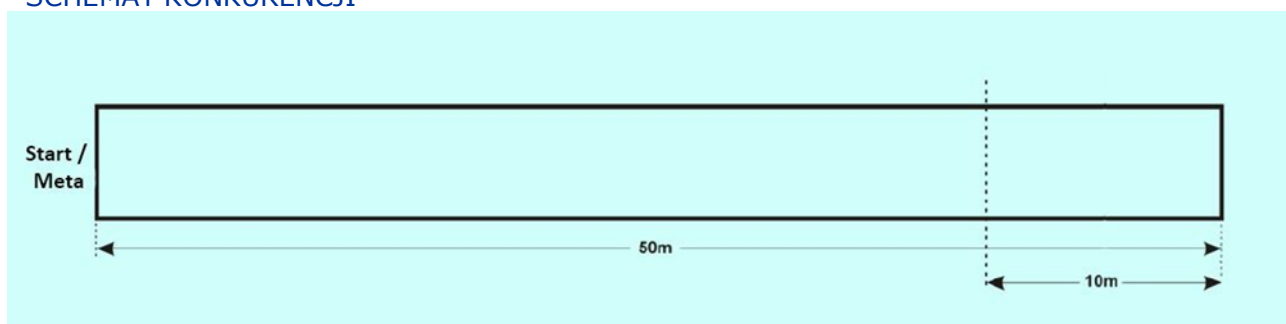
Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany na 50 m przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach. Po dotknięciu ściany przez drugiego zawodnika, trzeci zawodnik przepływa 50 m stylem 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 pasa ratunkowego chwyta pływak lub O-ring pasa ratowniczego obydwiema rękami i jest holowany przez czwartego zawodnika do ściany mety. Zawodnik trzeci może pomagać podczas holowania kopiąc nogami – żadna inna pomoc nie jest dozwolona. Trzeci zawodnik musi mieć kontakt z pasem ratowniczym przed przekroczeniem linii 10 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



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:

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ40	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
DQ41	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
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).
DQ45	Udział w wyścigu z zapiętym pasem ratunkowym.
DQ46	Trzeci zawodnik trzyma pas ratunkowy za linę.
DQ47	Trzeci zawodnik pomaga w holowaniu wykonując ruchy rękoma lub nie trzyma pasa ratunkowego obiema rękoma.
DQ48	Utrata kontaktu z pasem ratunkowym przez trzeciego zawodnika po przekroczeniu linii 10 m.
DQ49	Holowanie trzeciego zawodnika przez czwartego zawodnika z nie w pełni rozciągniętą liną od pasa ratunkowego lub brak pełnego rozciągnięcia liny w strefie do 10 m
DQ50	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.

SZTAFETA 4x50 M Z PASEM RATOWNICZYM II (RESCUE TOW RELAY 4 X 50M)

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 skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach oraz z założonym pasem ratowniczym (pkt. 8.4 zasad ogólnych Regulaminu MP). Trzeci zawodnik odgrywa rolę ratownika. Czwarty zawodnik, który odgrywa rolę poszkodowanego, znajduje się w wodzie z min. jedną ręką w kontakcie ze ścianą/krawędzią lub słupkiem startowym basenu. Gdy trzeci zawodnik dotknie krawędzi/ściany basenu, czwarty zawodnik może puścić ścianę/krawędź lub słupek startowy. Trzeci zawodnik i/lub czwarty zawodnik zakłada/zakładają pas ratowniczy na czwartym zawodniku pod obydwoma ramiona i zapina/zapinają O-ring pasa ratowniczego. Zawodnicy (trzeci i czwarty) mogą odbić się od ściany. Czwarty zawodnik musi mieć zapięty pas ratowniczy pod ramionami przed minięciem 10m od ściany basenu. Lina pasa ratowniczego musi być całkowicie rozciągnięta zanim głowa czwartego zawodnika przekroczy linię 10 m. Poza linią 10m czwarty zawodnik nie może być holowany inaczej niż na plecach i musi mieć zapięty na sobie pas ratowniczy. Poza linią 10m czwarty zawodnik może pomagać pracując (wiosłując) rękami pod powierzchnią wody i pracując nogami, ale nie wolno mu płynąć stylem grzbietowym, ani żadnym innym stylem pływackim. Wyścig zostaje zakończony, gdy trzeci zawodnik dotknie ściany basenu wraz z czwartym zawodnikiem zapiętym pasem ratowniczym.

Uwaga 1: Czwarty zawodnik może dotknąć pasa ratowniczego zanim trzeci zawodnik dotknie ściany/krawędzi basenu.

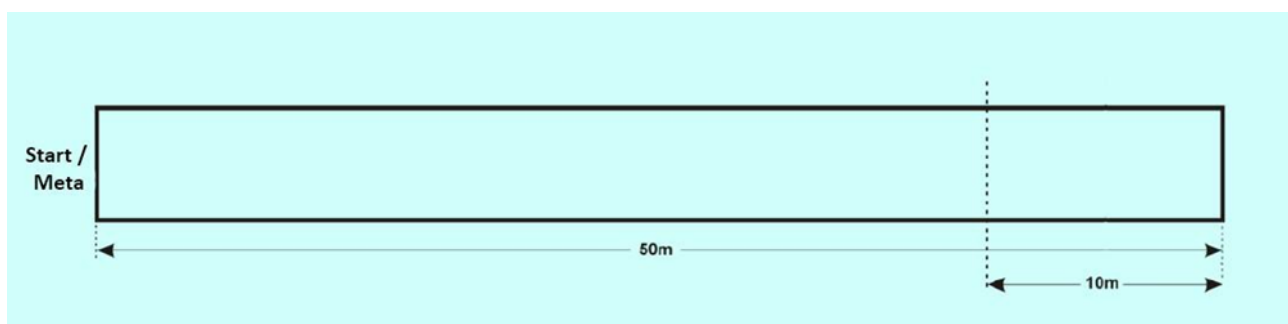
Uwaga 2: Gdy trzeci zawodnik nieumyślnie dotknie czwartego zawodnika przed dotknięciem ściana/krawędzi basenu nie powoduje to dyskwalifikacji.

Uwaga 3: Jeżeli lina pasa ratowniczego na dystansie nie zostanie całkowicie rozciągnięta ze względu na pomoc w holowaniu wykonywaną przez czwartego zawodnika, zespół nie podlega dyskwalifikacji.

Uwaga 4: Ułożenie ramion przed głową przez czwartego zawodnika nie powoduje dyskwalifikacji.

Uwaga 5: Pierwszy i drugi zawodnik muszą wyjść z wody po ukończeniu dystansu bez przeszkadzania innym konkurentom.

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:

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
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.
DQ30	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.
DQ39	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.
DQ40	Opuszczenie platformy startowej lub utrata kontaktu ze ścianą/krawędzią pływalni lub słupka startowego przed tym jak zawodnik pływający wcześniej dotknie ściany
DQ49	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika pływającego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 MEDLEY RELAY oraz w sztafecie 4x50 RESCUE TOW RELAY).
DQ61	Niezapięcie pasa ratowniczego pod ramionami czwartego zawodnika przed 10 m od ściany pływalni. Oceniany jest czubek głowy trzeciego zawodnika.
DQ62	Zawodnik czwarty traci pośrednik kontakt (tj. przez pas ratowniczy) z zawodnikiem trzecim po przekroczeniu linii 10 m (nie dotyczy awarii pasa ratowniczego)

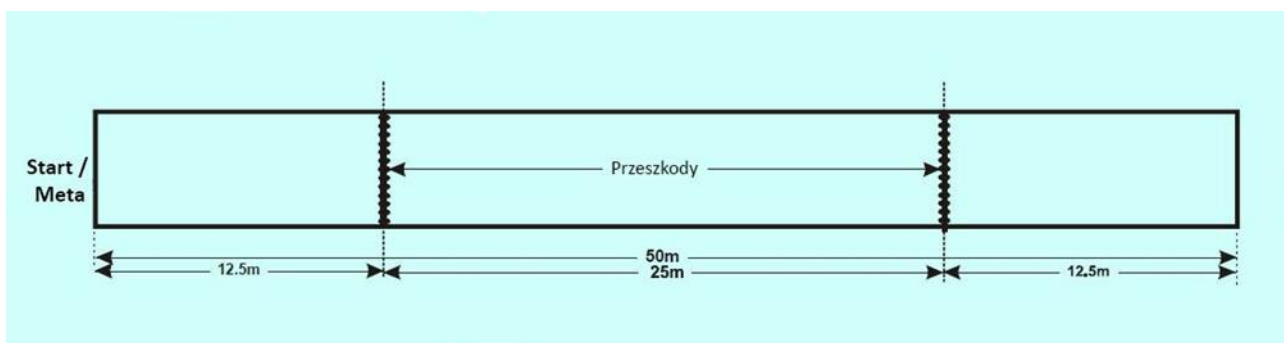
DQ63	Trzeci zawodnik podczas holowania przez czwartego zawodnika nie znajduje się na plecach i/lub nie jest zapięty pasem ratowniczym pod ramionami
DQ64	Trzeci zawodnik płynie stylem grzbietowym lub jakimkolwiek innym stylem pływackim z ramionami wykonującymi ruchy napędowe wychodzące ponad wodę
DQ65	Trzeci zawodnik dotyka krawędzi/ściany końcowej przed czwartym zawodnikiem

SZTAFETA 4x50 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI (OBSTACLE RELAY)

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 7.8 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:

DQ11	Przeplnięcie nad przeszkodą bez natychmiastowego powrotu i prawidłowego jej pokonania.
DQ12	Brak wypłynięcia na powierzchnię po skoku, przed pierwszą przeszkodą i po nawrocie.

DQ13	Brak wyłynięcia na powierzchnię po pokonaniu każdej przeszkody.
DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
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.
DQ40	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika pływającego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x 50 z pasem ratunkowym).
DQ41	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
DQ50	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.

SZTAFETA RZUT LINĄ (LINE THROW)

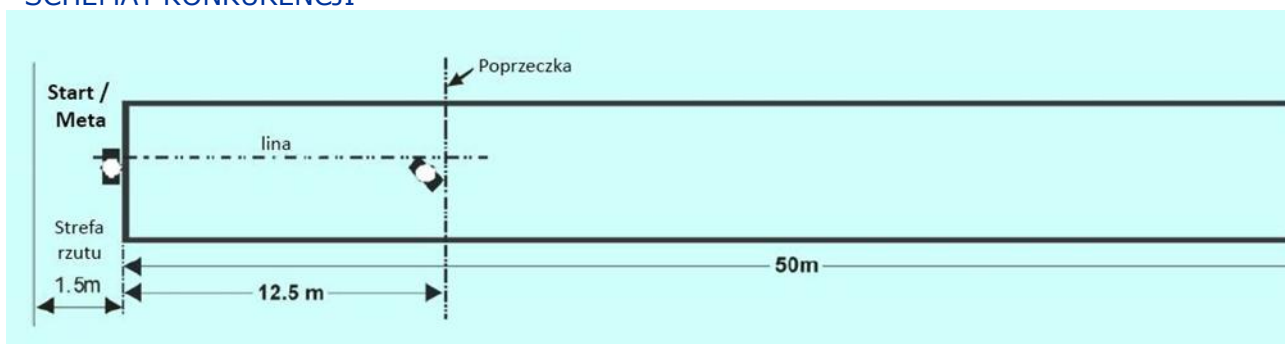
Zawodnicy ustawiają się na pozycjach wg schematu konkurencji. Pierwszy zawodnik (RATOWNIK) pozostaje na brzegu w strefie rzutu, drugi zawodnik (POZORANT) zajmuje pozycję w wodzie i trzyma jedną ręką poprzeczkę. Na komendę Startera "NA MIEJSCA" RATOWNIK niezwłocznie przyjmuje pozycję startową. W momencie, 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 rzuca 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 (wyznaczonej przez ścianę basenu).

POZYCJA STARTOWA

Zawodnicy na brzegu (RATOWNICY) stoją w bezruchu zwróceniem twarzy do POZORANTÓW, 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. POZORANT znajduje się w wodzie. Od momentu poprzedzającego start POZORANT trzyma, co najmniej jedną ręką przeszkodę, a drugą może podtrzymywać linę. Nadwyżka liny pozostaje w wodzie.

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 ściągnięcia POZORANT musi być skierowany głową do przodu oraz leżeć na brzuchu. Musi trzymać on linę obiema rękami. Podczas ściągnięcia może pomagać pracując 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. 7.7 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: 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:

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

SZTAFETA 4X50 M SUPER RATOWNIK – MIESZANA (POOL LIFESAVER RELAY)

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 przejęciu 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:

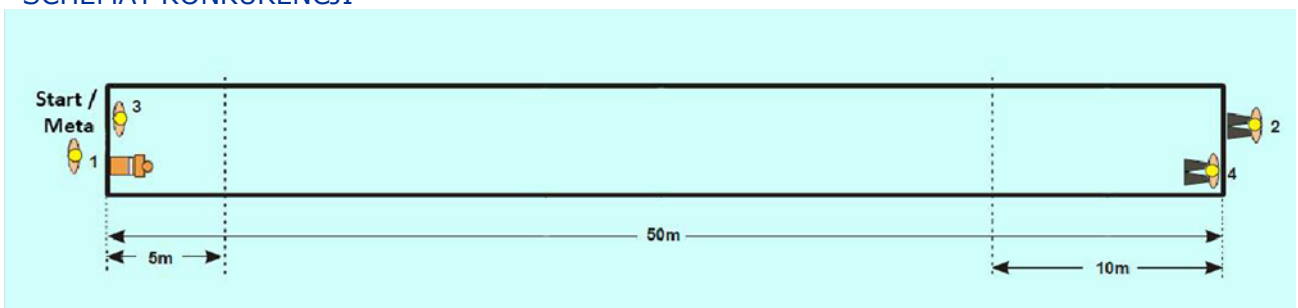
- *zmiana pomiędzy drugim a trzecim zawodnikiem – 5 m od ściany basenu,*
- *zmiana pomiędzy trzecim a czwartym zawodnikiem – 10 m od ściany basenu.*

Zawodnik nie może wypuścić manekina zanim nie przejmie go następny zawodnik (np. jedna dłoń zawodnika musi pozostawać w kontakcie z manekinem). Technika holowania manekina nie jest oceniana w strefie zmian. Wyścig jest zakończony kiedy czwarty zawodnik dotknie ściany końcowej holując prawidłowo manekina.

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. Zespoły mogą wybrać własną kolejność płci.

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:

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ17	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzenia 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.
DQ23	Nietrzymanie manekina w prawidłowej pozycji do holowania, zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.
DQ39	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.
DQ40	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 m z pasem ratunkowym).
DQ41	Przedwczesny start kolejnego zawodnika w sztafecie.
DQ43	Puszczenie manekina przed podjęciem go przez kolejnego zawodnika (jedna ręka każdego zawodnika musi być w kontakcie z manekinem).
DQ50	Ponowne wejście do wody przez zawodnika, który ukończył już swoją część dystansu.
DQ59	Utrata kontaktu ze ścianą przez trzeciego zawodnika przed podjęciem manekina.
DQ60	Podjęcie manekina: - zanim drugi zawodnik wynurzy się z manekinem - zanim trzeci zawodnik dotknie ściany basenu

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		
DQ11	Przepełnienie nad przeszkodą bez natychmiastowego powrotu i prawidłowego jej pokonania.	100 m/200 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x50 m pływanie z przeszkodami
DQ12	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
DQ13	Brak wypłynięcia na powierzchnię po pokonaniu każdej przeszkody.	100 m/200 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x50 m pływanie z przeszkodami
DQ14	Brak dotknięcia ściany nawrotowej.	100 m/200 m pływanie z przeszkodami
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 100 m ratowanie manekina w płetwach 200 m super ratownik 100 m/200 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x50 m pływanie z przeszkodami sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
DQ18	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 sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
DQ19	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
DQ20	Holowanie manekina twarzą do dołu.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik

DQ21	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
DQ22	Wynurzenie się po odbiciu od ściany nawrotowej a przed podjęciem manekina (pomiędzy 50 m, a 67,5 m dystansu).	100 m ratowanie kombinowane
DQ23	Nietrzymanie manekina w prawidłowej pozycji do holowania, zanim czubek głowy manekina przekroczy linię 10 m.	100 m ratowanie manekina w płetwach sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
DQ24	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
DQ25	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
DQ26	Nie dotknięcie ściany nawrotowej na 50 m i 150 m, przed dotknięciem manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
DQ27	Nie puszczenie manekina przez osobę go trzymającą natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
DQ28	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymającą manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
DQ29	Celowe wejście do wody przez osobę trzymającą manekina podczas wyścigu.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
DQ30	Zapięcie pasa ratowniczego przez zawodnika przed dotknięciem ściany.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
DQ31	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
DQ32	Niezapięcie pasa ratunkowego wokół manekina w strefie 10 m (oceniane na czubek głowy manekina).	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
DQ33	Pchanie zamiast holowania manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik

DQ36	Zgubienie manekina.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
DQ37	Dotknięcie ściany końcowej bez manekina i pasa ratunkowego we właściwej pozycji.	100 m ratowanie manekina z pasem 200 m super ratownik
DQ39	Przy zmianie sztafetowej korzystanie z pomocy zawodnika, który nie bierze w niej udziału.	sztafeta 4x25 m holowanie manekina sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
DQ40	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 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
DQ41	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
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 holowanie manekina
DQ43	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
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 4x50 m z pasem ratowniczym
DQ45	Udział w wyścigu z zapiętym pasem ratunkowym.	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
DQ46	Trzeci zawodnik trzyma pas ratunkowy za linę.	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
DQ47	Trzeci zawodnik pomaga w holowaniu wykonując ruchy rękoma lub nie trzyma pasa ratunkowego obiema rękoma.	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym

DQ48	Utrata kontaktu z pasem ratunkowy przez trzeciego zawodnika po przekroczeniu linii 10 m	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
DQ49	Holowanie trzeciego zawodnika przez czwartego zawodnika z nie w pełni rozciągniętą liną od pasa ratunkowego lub brak pełnego rozciągnięcia liny w strefie do 10 m	sztafeta 4x50 m z pasem ratowniczym
DQ50	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
DQ51	Utrata kontaktu z przeszkodą przez pozoranta przed dotknięciem liny.	sztafeta rzut liną
DQ52	Opuszczenie strefy rzutu przez ratownika w trakcie trwania wyścigu.	sztafeta rzut liną
DQ53	Opuszczenie wody przez pozoranta przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego.	sztafeta rzut liną
DQ54	Złapanie przez pozoranta liny, której koniec znajduje się na innym torze.	sztafeta rzut liną
DQ55	Wpłynięcie na inny tor przez pozoranta podczas wybierania liny przez ratownika.	sztafeta rzut liną
DQ56	Pozorant nie trzyma liny obiema rękoma (za wyjątkiem puszczenia jednej dłoni w celu dotknięcia ściany końcowej).	sztafeta rzut liną
DQ57	Wspinanie się po linie przez pozoranta.	sztafeta rzut liną
DQ58	Wykonanie próbnego rzutu.	sztafeta rzut liną
DQ59	Utrata kontaktu ze ścianą przez trzeciego zawodnika przed podjęciem manekina.	sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
DQ60	Podjęcie manekina: - zanim drugi zawodnik wynurzy się z manekinem, - zanim trzeci zawodnik dotknie ściany basenu.	sztafeta 4x50 m super ratownik - mieszana
DQ61	Opuszczenie wody przez zawodnika przed sygnałem dźwiękowym danym przez sędziego.	sztafeta 4x25 m holowanie manekina

DNF	Zespoły, które nie ukończą konkurencji w wyznaczonym limicie czasowym zostaną oznaczone jako DNF (Nie ukończyły konkurencji).	sztafeta rzut liną
------------	---	--------------------

