OPIS KONKURENCJI MISTRZOSTWA MAZOWSZA 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
KATEGORIA MŁODZIK, JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR, OPEN 6

50 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM
KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY 9 lat, 10 lat, 11 lat (MM 9, 10, 11) 7

50 M RATOWANIE MANEKINA Z PASEM
KATEGORIA MŁODZIK, JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR, OPEN 9

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

50 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH
KATEGORIA MŁODZIK, JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR, OPEN 12

100 M Z PRZESZKODAMI
KATEGORIA MŁODZIK MŁODSZY, MŁODZIK, JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR, OPEN 13

SZTAFETA 4X25 M Z PASEM RATOWNICZYM KATEGORIA MŁODZIK 14

SZTAFETA 4X50 M Z PASEM RATOWNICZYM KATEGORIA OPEN 15

KODY DYSKWALIFIKACYJNE 17

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 kinezjologicznych 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.
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 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 znieruchomieją 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, odgwiżdżą 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 niezadziałania pomiaru automatycznego i półautomatycznego.

PRZEDWCZESNY START/FALSTART

Wszyscy zawodnicy, którzy wystartują (tj. rozpoczną ruch startowy) przed sygnałem startowym zostaną zdyskwalifikowani. Jeżeli sygnał startowy zabrzmi 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 manekin.
- Manekina nie można „pchać” - pchnięcie definiuje się, gdy głowa manekina znajduje się przed głowa 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 wykażą defekt techniczny, Sędzia Główny może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.
- Zawodnicy nie zostaną zdyskwalifikowani, jeśli pas ześlizgnie się spod jednego ramienia manekina podczas holowania, pod warunkiem, że manekin został prawidłowo zabezpieczony w strefie 10 m, a jego twarz pozostaje nad powierzchnią wody.
- 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 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.

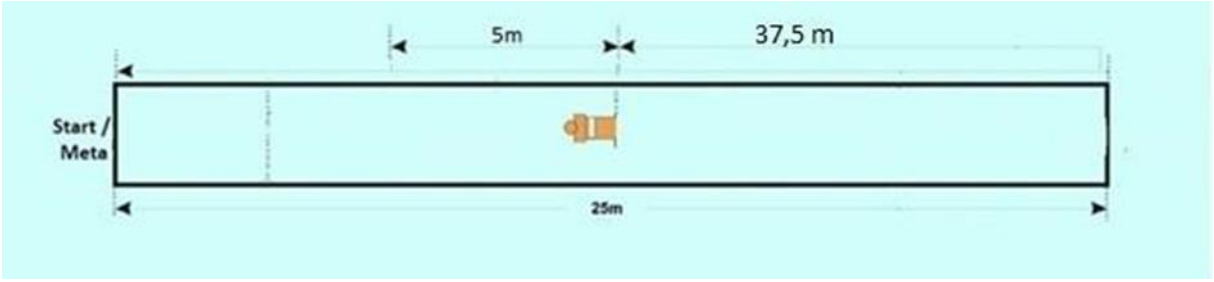
Uwaga 1: *W kategorii Młodzik Młodszy – 9 lat (MM 9) holowanie zawodnika nie podlega ocenie.*

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

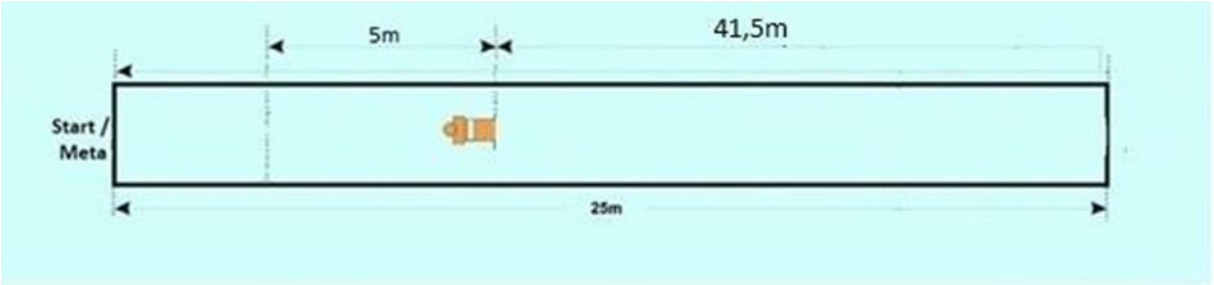
Uwaga 3: *Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji do holowania zanim jego głowa przekroczy linię 5 m.*

Uwaga 4: *Zawodnik może startować z wody*

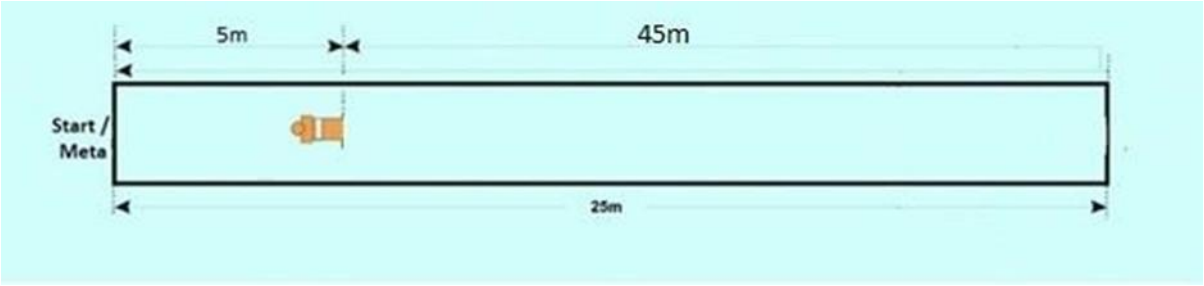
SCHEMAT KONKURENCJI – dla kategorii Młodzik Młodszy – 11 lat (MM 11)



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, 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 - z wyjątkiem dna basenu.
DQ18	Brak prawidłowej pozycji do holowania za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina)
DQ33	Pchanie manekina zamiast holowania manekina.
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.

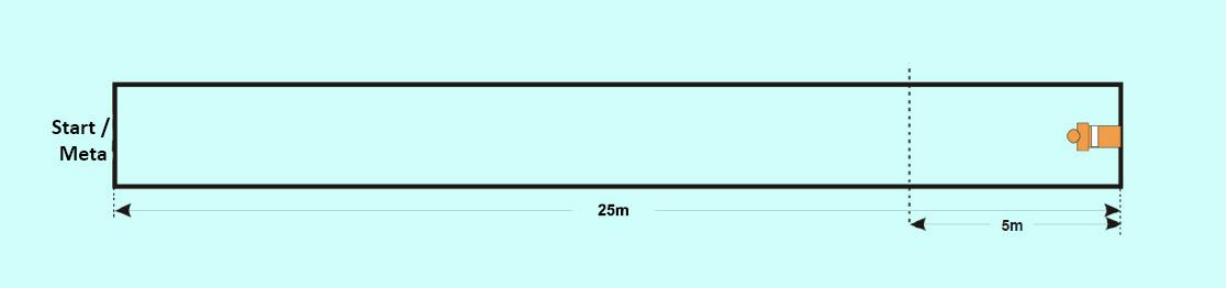
50 M RATOWANIE MANEKINA – KATEGORIA MŁODZIK, JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR, OPEN

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

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

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

SCHEMAT KONKURENCJI



SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin podczas konkurencji ma być zakorkowany i całkowicie wypełniony wodą.

Ułożenie manekina:

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

DYSKWALIFIKACJE

Oprócz naruszenia przepisów zawartych w Regulaminie – Zasady Ogólne, w szczególności w punktach 4, 9, 10 i 13 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 holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy manekina)
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
DQ21	Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany końcowej lub ściany nawrotowej.

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 szarfy ułożonej na brzegu basenu zawodnik rozpoczyna holowanie manekina zapiętego w pas. Zawodnik musi holować manekina na linie maksymalnie rozciągniętej.

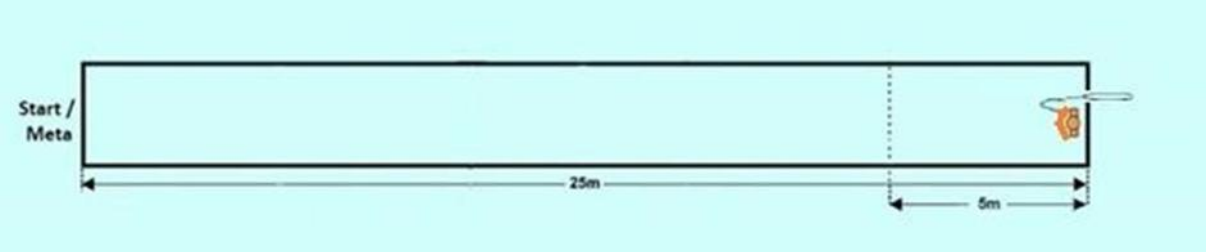
Uwaga 1: *Jeśli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.*

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, z 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 zobowiązana jest nosić jednakowy czepek jak zawodnik startujący w danej serii.

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

DYSKWALIFIKACJE

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

DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ20	Holowanie manekina twarzą do dołu.
DQ25	Osoba trzymająca manekina trzyma go niepoprawnie lub ma kontakt z manekinem po dotknięciu ściany przez zawodnika.
DQ27	Niepuszczenie manekina przez osobę go trzymająca natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.

DQ28	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymająca 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 Z PASEM KATEGORIA MŁODZIK, JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR, OPEN

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 25 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 linie maksymalnie rozciągniętej, używając pasa ratowniczego. Zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej w której zakłada pas ratowniczy na manekina.

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

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

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

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 nie musi być członkiem tej samej drużyny co zawodnik. Nie wolno jej przebywać w wodzie.

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

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. 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 25 m, przed dotknięciem manekina.
DQ27	Niepuszczenie manekina przez osobę go trzymająca natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
DQ28	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymająca 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.

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)

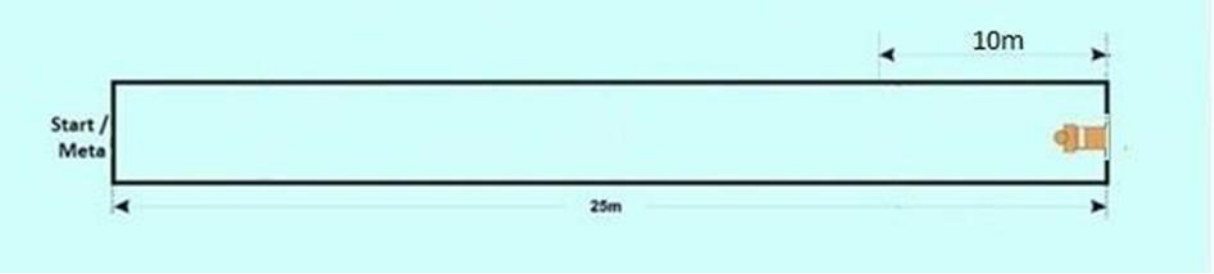
Następnie zawodnik podejmuje manekina z dna pływalni, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 10 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go do mety.

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.

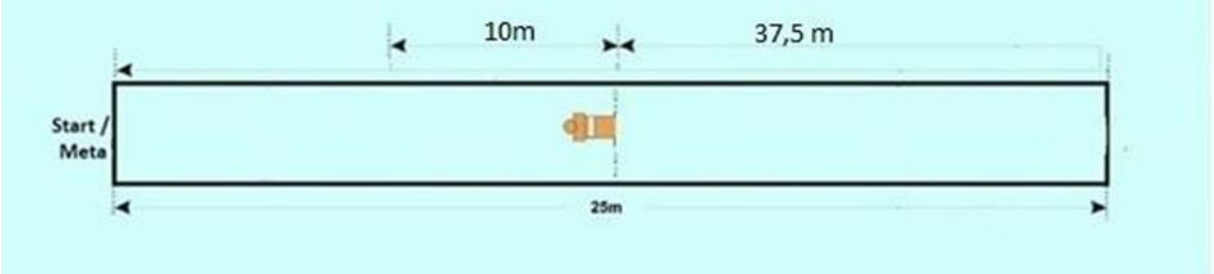
Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 10 m od ściany/linii po jego wyciągnięciu.

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, 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.
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.

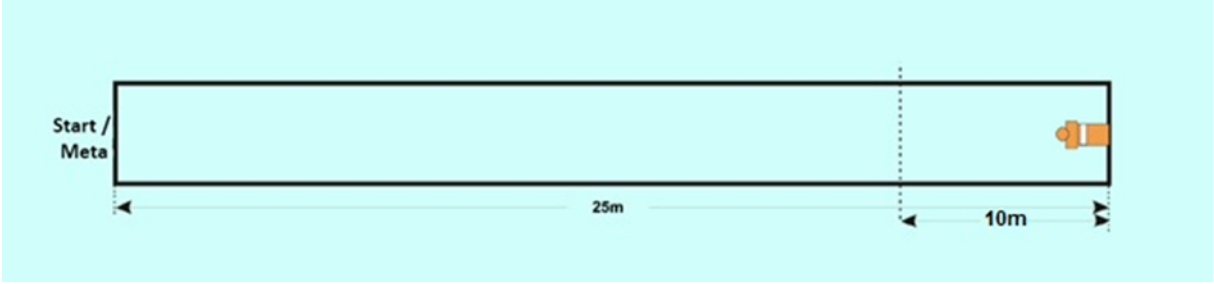
50 M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH KATEGORIA MŁODZIK, JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR, OPEN

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie stylem dowolnym w płetwach. Następnie zawodnik podejmuje manekina na 25 m dystansu, wyciąga go na powierzchnię wody w odległości nie przekraczającej 10 m od ściany nawrotowej i holuje go do mety (przy podjęciu manekina zawodnik nie musi dotknąć ściany nawrotowej).

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

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

SCHEMAT KONKURENCJI



SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 7.4 Regulaminu - Zasady Ogólne

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

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

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

DYSKWALIFIKACJE

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

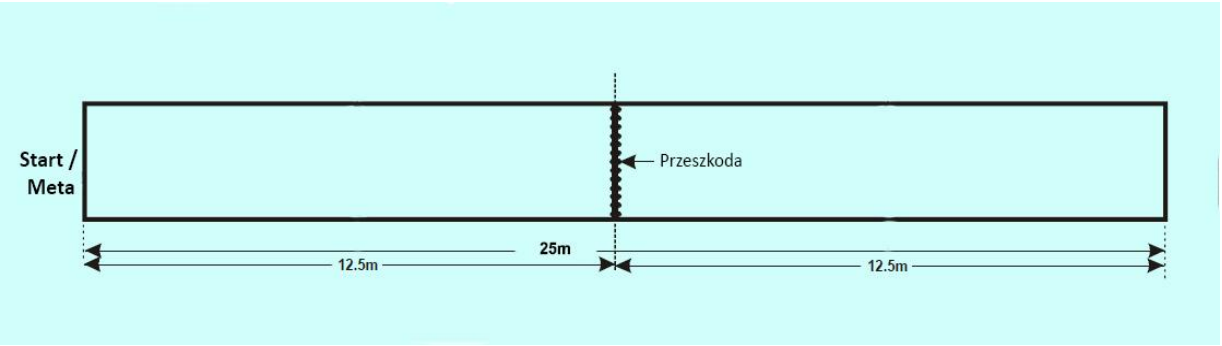
DQ15	Zawodnik nie ukończył wyścigu.
DQ17	Korzystanie przez zawodnika z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych (np. lin, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas wynurzania się z manekinem - za wyjątkiem dna basenu.
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.
DQ21	Puszczenie manekina przed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

100 M PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI KATEGORIA JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR, OPEN

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 100 m sposobem dowolnym. Podczas tej konkurencji zawodnik musi cztery razy 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	Przepłynięcie 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 Z PASEM RATOWNICZYM KATEGORIA MŁODZIK i MŁODSI 9-14 lat

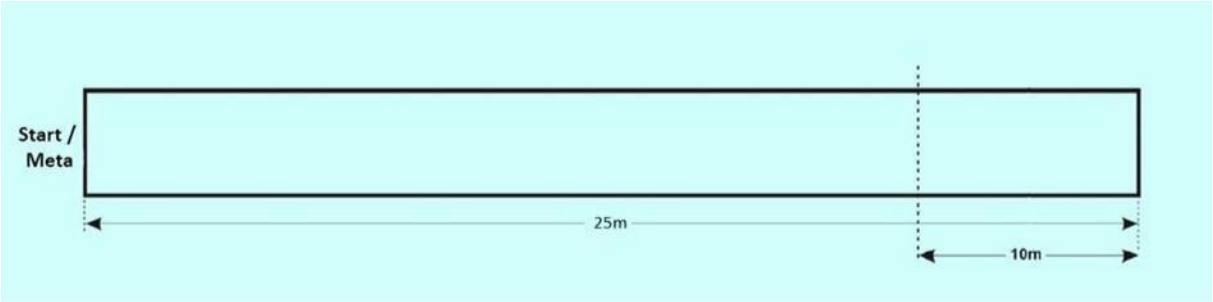
Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 25 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany na 25 m przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i przepływa 25 m stylem dowolnym w płetwach. Po dotknięciu ściany przez drugiego zawodnika, trzeci zawodnik przepływa 25 m stylem dowolnym z założonym pasem ratowniczym. 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 szarfy 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 założoną szarfą pasa ratowniczego 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 ratunkowy 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 (OPEN)

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

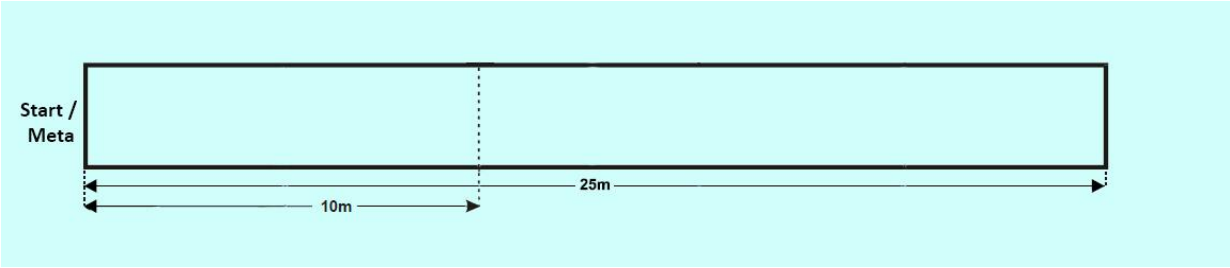
szarfę pasa ratowniczego czwartemu zawodnikowi, który znajduje się (w płetwach) w wodzie i czeka przy brzegu trzymając się co najmniej jedną ręką krawędzi basenu. Trzeci zawodnik po przekazaniu szarfy pasa ratowniczego chwyta pływak lub O-ring obydwiema rękami i jest holowany przez czwartego zawodnika do ściany mety. Trzeci zawodnik 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. Podczas nawrotu na 175 m, ściany nawrotowej musi dotknąć tylko zawodnik płynący w płetwach, zawodnik holowany może odbić się od dna pływalni.

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

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

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

SCHEMAT KONKURENCJI



SPRZĘT

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5 Regulaminu - Zasady Ogólne

Płetwy - patrz punkt 8 Regulaminu - Zasady Ogólne

DYSKWALIFIKACJE

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

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 ratunkowy 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.

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,	Wszystkie konkurencje
	zespołu lub osoby trzymającej manekina uważane jest za sprzeczne z zasadami fair-play.	
	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 wyrządzaniem 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 50 m super ratownik
DQ19	Używanie niewłaściwej techniki holowania.	50 m ratowanie manekina 50 m ratowanie manekina w płetwach 50 m super ratownik
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
DQ24	Korzystanie przez zawodnika z pomocy z dowolnego wyposażenia basenu (np. liny, stopni, odpływów lub podwodnych elementów) podczas zabezpieczania manekina.	50 m ratowanie manekina z pasem

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 trzymająca natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.	50 m ratowanie manekina z pasem
DQ28	Popchnięcie manekina w stronę zawodnika przez osobę trzymająca 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 z pasem 50 m super ratownik
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
DQ40	Pokonanie przez zawodnika dwóch lub więcej odcinków dystansu (nie dotyczy zawodnika płynącego na trzeciej zmianie w sztafecie 4x50 z pasem ratunkowym).	i 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