
**REGULAMIN AKADEMICKICH MISTRZOSTW SZCZECINA
W RATOWNICTWIE WODNYM
2021**

ZASADY OGÓLNE

1. ORGANIZACJA I PRZEPROWADZENIE ZAWODÓW

- 1.1. Akademickie Mistrzostwa Szczecina w Ratownictwie Wodnym organizuje uczelnia po przyznaniu jej do tego prawa przez Zarząd WOPR WZ .
- 1.2. Jednostka WOPR powołuje Komitet Organizacyjny zawodów.

2. ZDOLNOŚĆ DO UCZESTNICTWA

- 2.1. Do udziału w zawodach mają drużyny żeńskie i męskie. Zgłoszenie drużyny następuje poprzez przesłanie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego do organizatora zawodów w wyznaczonym terminie.
- 2.2. W zawodach mogą uczestniczyć zawodnicy i drużyny z zagranicy, którzy uzyskali zgodę organizatora.
- 2.3. Sędziowie nie mogą startować jako zawodnicy oraz pełnić funkcji kierowników lub kapitanów drużyn.
- 2.4. Drużyny narodowe zgłaszane są poprzez biuro WOPR WZ z deklaracją spełniania przez zawodników kryteriów dopuszczających do uczestnictwa w zawodach. Zgłoszenie drużyny dokonuje się poprzez przesłanie właściwego formularza zgłoszeniowego do organizatora zawodów.

3. ZAWODNICY I ZAWODNICZKI

- 3.1. Drużyna nie posiadająca pełnego składu, będzie brała udział odpowiednio w męskich lub żeńskich konkurencjach (nie jest obowiązkowe wystawienie obydwu ekip: męskiej i żeńskiej jako członków drużyny).
- 3.2. Słowa zawarte w tym regulaminie oznaczające płeć męską (jego, on, zawodnik itp.) obejmują również kobiety.
- 3.4 Podczas zawodów prowadzona będzie klasyfikacja indywidualna w kategorii open .
- 3.5 W konkurencjach sztafetowych prowadzona będzie klasyfikacja OPEN,
- 3.6 Zgodnie z zaleceniami ILSE, zawody mają być wolne od dopingu z możliwością przeprowadzania testów antydopingowych podczas wszystkich konkurencji.

4. STRÓJ DRUŻYNOWY/STRÓJ DO ZAWODÓW

- 4.1. Wszyscy zawodnicy muszą nosić kąpielówki lub kostiumy zgodnie ze standardami zatwierdzonymi przez ILSE.

- 4.2. Zawodnik noszący kostium uważany za niewłaściwy nie zostanie dopuszczony do startu.
Zawodnik lub drużyna zostanie wykluczona z zawodów, jeśli nie będzie stosownie ubrana.
- 4.3. Na życzenie organizatorów zawodnicy powinni nosić strój wyznaczony i dostarczony przez Komitet Organizacyjny.
- 4.4. Każdy zawodnik jak i drużyna powinna być ubrana stosownie podczas ceremonii otwarcia, wręczania nagród i zamknięcia zawodów.
- 4.5. Kierownicy drużyn, trenerzy i pomocnicy powinni brać udział w ceremoniach i nosić ubrania identyfikujące ich z drużyną.
- 4.6. Do startów w konkurencjach dopuszczeni będą zawodnicy, których stroje startowe spełniają wymogi ILS, przedstawione poniżej:

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

5. NAGRODY I TROFEA

- 5.1. Akademickie Mistrzostwa Szczecina są zawodami gdzie przeprowadzona zostanie klasyfikacja indywidualna i drużynowa, z nagrodami wręczanymi pierwszym trzem zawodnikom i drużynom według punktacji Mistrzostw, spełniającym wszystkie warunki.
- 5.2. Zwycięzcy klasyfikacji generalnej zostaną uznani Indywidualnymi Akademickimi Mistrzami Szczecina w Ratownictwie Wodnym lub w przypadku drużyn: Drużynowymi Akademickimi Mistrzami Szczecina w Ratownictwie Wodnym.
- 5.3. Wyróżnione zostaną trzy pierwsze drużyny żeńskie i męskie.
- 5.4. Trzech pierwszych zawodników w klasyfikacji generalnej oraz trzy pierwsze sztafety otrzymają medale.

- 5.5. Trzech pierwszych zawodników, którzy zajmą najwyższe miejsca w punktacji generalnej Akademickich Mistrzostw Szczecina , w kategorii kobiet jak i mężczyzn, otrzymają puchary.
- 5.6. Trzech pierwszych zawodników , którzy zajmą najwyższe miejsca w poszczególnych konkurencjach otrzyma dyplom oraz medal.

6. OPŁATY ZA UDZIAŁ W ZAWODACH

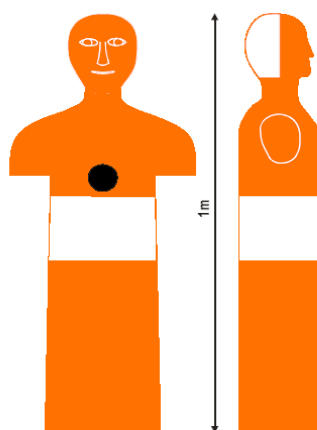
- 6.1. Koszty udziału i startu w Akademickich Mistrzostwach Szczecina określa Organizator.
- 6.2. Opłaty za zakwaterowanie i wyżywienie opłaca z własnych środków startująca drużyna. Organizator może udzielić pomocy w zakwaterowaniu i wyżywieniu zawodników.
- 6.3. Organizator może dokonać w całości lub części opłat za pobyt i zakwaterowanie po uprzednim poinformowaniu uczestników.

7. INFORMACJE OGÓLNE

- 7.1. Podczas Akademickich Mistrzostw Szczecina wykorzystany będzie sprzęt zatwierdzony przez Zarząd WOPR WZ w porozumieniu z Sędzią Głównym zawodów.

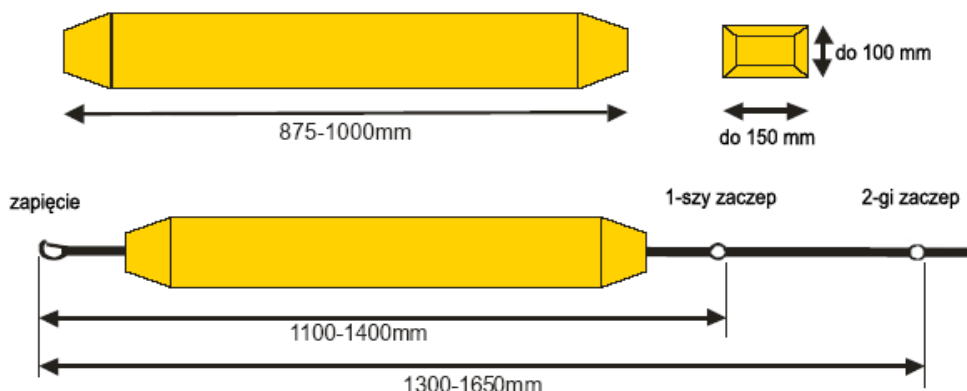
8. PŁYWALNIA ORAZ SPRZĘT

- 8.1. Akademickie Mistrzostwa Szczecina odbywają się na 25-cio metrowej pływalni.
- 8.2. Minimalna głębokość to 1,30m, maksymalna głębokość to 3,00m.
- 8.3. Na zawodach zostaną zastosowane hermetyczne manekiny plastikowe typu PITET o



wysokości 1m, zapewnia organizator zawodów.

8.4 Pasy ratownicze typu „węgorz” spełniające wymagania ILSE o wymiarach podanych na rysunku, zapewnia organizator .



8.5. Lina pleciona prężna, nie tonąca o długości w przedziale od 16,5m do 17,5m (wszystkie liny muszą mieć jednakową długość) i o grubości 8mm, z tolerancją 1mm, spełniająca

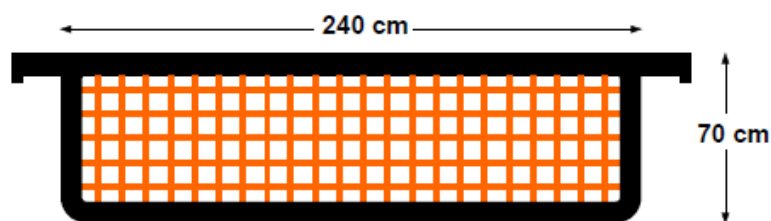


wymagania ILSE, zapewnia organizator .

8.6. Sprzęt do konkurencji S_E_R_C_, zapewnia organizator .

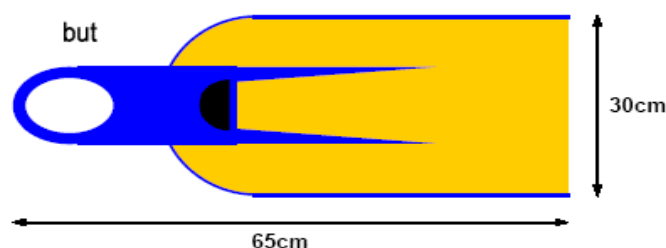
8.7. Zabrania się startu zawodników wykorzystujących własny sprzęt (manekin, pas itp.) bez wcześniejszego zgłoszenia tego faktu Sędziemu Głównemu. Sędzia Główny może odmówić możliwości startu na sprzęcie zaproponowanym przez Zawodnika lub Kierownika danej drużyny.

8.8. Przeszkody używane podczas konkurencji na pływalni mają rozmiar 70cm wysokości oraz szerokości zależnej od szerokości toru pływackiego (do 240cm) , i nie posiadają elementów niebezpiecznych. Przeszkody mają wewnętrzną część ramy z siatki, która uniemożliwi przepłynięcie przezeń zawodnikowi, z widoczną górną krawędzią przeszkody umiejscowioną na linii powierzchni wody.



9. SPRZĘT WŁASNY

- 9.1. Każda zawodnik jak i drużyna musi dysponować własnymi płetwami.
- 9.2. Para płetw używana w zawodach musi posiadać całkowitą długość łącznie z “butem” lub paskiem na pięcie (regulowanym paskiem na pięcie) do 0,65m oraz największą szerokość do 0,30m.



- 9.3. Płetwy mierzone są na nogach zawodnika bądź w specjalnie do tego przygotowanych miarkach.
- 9.4. Płetwy nie zostaną dopuszczone do użytkowania, jeśli nie spełniają wymogów podanego wyżej rozmiaru lub stanowią zagrożenie bezpieczeństwa.

10. WARUNKI ZAWODÓW

- 10.1. Kierownicy drużyn i zawodnicy odpowiedzialni są za zaznajomienie się z programem zawodów oraz przepisami i regulaminem dotyczącymi poszczególnych konkurencji.
- 10.2. Zawodnicy zgłaszają się punktualnie w wyznaczonym miejscu zbiórki przed rozpoczęciem każdej konkurencji.
- 10.3. Podstawianie lub wykorzystywanie nieautoryzowanych zawodników będzie skutkować dyskwalifikacją drużyny lub zawodnika.
- 10.4. Spóźnieni na miejsce zbiórki zawodnicy nie będą dopuszczeni do konkurencji.
- 10.5. Uczestnicy Akademickich Mistrzostw Szczecina nie biorący udziału w konkurencji muszą opuścić wyznaczone miejsce jej rozgrywania.

- 10.6. Zawodnicy zobowiązani są stosować się do przepisów regulaminu Akademickich Mistrzostw Szczecina , a ich naruszenie będzie zgłaszane Sędziemu Głównemu, który podejmie odpowiednie działania.
- 10.7. Wszystkie osoby nie biorące udziału w konkurencji nie mogą dyktować tempa zawodnikowi startującemu w danej konkurencji, nie mogą utrudniać pracy i wpływać na decyzje sędziowskie.
- 10.8. Jeśli nastąpi odwołanie konkurencji, nawet po przeprowadzeniu kilku biegów, żadne punkty nie zostaną przyznane żadnemu zawodnikowi ani żadnej drużynie w punktacji ogólnej Akademickich Mistrzostw Szczecina .
- 10.9. Komitet Organizacyjny Akademickich Mistrzostw Szczecina w porozumieniu z Sędzią Głównym zastrzega sobie prawo do usunięcia lub zmiany kryteriów zawodów i programu oraz ogłaszania i publikacji komunikatów w języku polskim na oficjalnej tablicy, której umiejscowienie podane zostanie na odprawie kierowników drużyn.

11. UDZIAŁ DRUŻYN

- 11.1. Drużyny rejestrują się przed zawodami w czasie i miejscu rejestracji podanym w komunikacie przez organizatora Akademickich Mistrzostw Szczecina.
- 11.2. Każdy zawodnik drużyny startuje w dowolnej ilości konkurencji .
- 11.3. W trakcie Akademickich Mistrzostw Szczecina drużyny przemieszczają się we własnym zakresie.
- 11.4. Każde działanie podjęte przez drużynę próbujące przeszkodzić lub zaszkodzić innej drużynie będzie traktowane jako złamanie przepisów.
- 11.5. Niewłaściwe zachowanie się uczestników drużyny lub jej pomocników w trakcie Akademickich Mistrzostw Szczecina może być podstawą dyskwalifikacji i niedopuszczenia do następnych konkurencji.
- 11.6. Jeżeli drużyna popełni poważne wykroczenie dyscyplinarne, powinna natychmiast skontaktować się z Komitetem Organizacyjnym Zawodów i wyjaśnić szczegóły zajścia.
- 11.7. Komitet Organizacyjny Zawodów jest upoważniony do dyskwalifikacji drużyny startującej w Mistrzostwach, której zawodnicy złamali przepisy.
- 11.8. Zawodnik lub drużyna, która nie stawia się na konkurencję w odpowiednim czasie lub odejdzie z miejsca zbiórki przed startem nie zostanie dopuszczona do startu w tej konkurencji i nie otrzyma za nią punktów.

- 11.9. Udział zawodników w ceremonii otwarcia i zamknięcia zawodów jest obowiązkowy. Nie wzięcie udziału w ceremonii otwarcia i zamknięcia będzie traktowane jako złamanie przepisów niniejszego regulaminu i może oznaczać dyskwalifikację dla całej drużyny.
- 11.10. Nie należy stosować podczas Akademickich Mistrzostw Szczecina sztucznego napędu lub wspomagania (opaski łopatki, skafandry z rękawami itp.), z wyłączeniem przewidzianych dla danej konkurencji.

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

12. NOMINACJE I ZASTĘPOWANIE ZAWODNIKÓW

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

13. SĘDZIOWIE I UCZESTNICTWO DZIAŁACZY

- 13.1. Sędziowie zobowiązani są do uczestniczenia w odpowiednich odprawach.
- 13.2. Organizator i Sędzia Główny Akademickich Mistrzostw Szczecina ponoszą odpowiedzialność za przebieg i zakończenie zawodów, w tym odprawy działaczy, spotkania z kierownikami drużyn, kompilacji punktacji i ogłaszania wyników.
- 13.3. Sędzia Główny jest upoważniony do dokonywania zmian uważanych za konieczne w celu zapewnienia bezpieczeństwa i porządku, w tym harmonogramu, a także należytego informowania za pośrednictwem spikera, oficjalnych biuletynów i odpraw.
- 13.4. Wygląd i zachowanie działaczy ma odpowiadać powszechnie przyjętym standardom.

14. KODEKS POSTĘPOWANIA

- 14.1. Uczestnicy Mistrzostw powinni uważać zawody i ceremonie za ważne publiczne wydarzenia w celu kreowania pozytywnego publicznego wizerunku .

- 14.2. Mistrzostwa otrzymują poparcie od rządu, samorządów, organizacji pozarządowych, przedsiębiorstw i społeczeństwa.
- 14.3. Niewłaściwe zachowanie będzie karane od pouczenia poprzez upomnienie, dyskwalifikację do wydalenia z zawodów poszczególnych uczestników i drużyn.
- 14.4. 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.
- 14.5. Wymaga się od zawodników, działaczy i ogólnie wszystkich uczestników Akademickich Mistrzostw Szczecina postępowania na najwyższym poziomie.
- 14.6. Organizator Mistrzostw może nakładać kary na indywidualnych członków drużyny lub na całe drużyny.

15. SPORY, PROTESTY I ODWOŁANIA

- 15.1. Protesty i odwołania od decyzji sędziów mogą być składane (w formie pisemnej) jedynie przez Kapitanów lub Kierowników drużyn do Komisji Odwoławczej (KO).
- 15.2. Protesty dotyczące warunków rozgrywania konkurencji mogą być składane ustnie przed rozpoczęciem danego biegu lub danej konkurencji Sędziemu Głównemu zawodów lub osobie przez niego nominowanej.
- 15.3. Inne niż wymienione w punkcie 15.2 protesty oraz odwołania od decyzji sędziów muszą być składane w formie pisemnej w ciągu 30 minut od publikacji wyników oprotestowanej konkurencji lub oprotestowanego wyniku.
- 15.4. Każdy protest podlega kaucji w wysokości 100,- PLN. W przypadku uwzględnienia protestu kwota 100,- PLN zostanie w całości zwrócona składającemu protest. W przypadku nie uwzględnienia protestu kwota 100,- PLN nie jest zwracana składającemu protest i wpływa na konto organizatora Akademickich Mistrzostw Szczecina .
- 15.5. Wszystkie protesty i odwołania od decyzji sędziów zostaną rozpatrzone i mogą być, stosownie do okoliczności, odrzucone (braki formalne), oddalone (bezzasadne) lub uznane (zasadne).
- 15.6. Wynik protestu i odwołania od decyzji sędziów powinien być oficjalnie ogłoszony i zamieszczony w komunikacie końcowym lub karcie startowej.
- 15.7. Procedura rozstrzygania protestów i odwołań od decyzji sędziów:
 - Bezzwłocznie po prawidłowym złożeniu protestu lub odwołania od decyzji sędziów, Komisja Odwoławcza może rozstrzygnąć przedłożoną sprawę na miejscu.

- Oficjalne ogłoszenie wyników zostanie wstrzymane do momentu rozpatrzenia wszystkich protestów oraz odwołań mogących mieć wpływ na wyniki danej konkurencji.
 - Komisja Odwoławcza (KO) jest związana przekazaniem jej protestu lub odwołania od decyzji sędziów i musi rozpatrzyć omawiany protest i odwołanie się od niego.
- 15.8. Wykorzystanie zapisu wideo musi precyzyjnie pokazywać i bezdyskusyjnie przekonywać skład KO o braku wystąpienia przewinienia, którego dotyczy protest. Nagranie powinno przedstawiać cały wyścig na którym popełniono złamanie przepisów regulaminu zawodów.
- 15.9. Komisja Odwoławcza składa się z 3 osób. Skład KO będzie podany do ogólnej wiadomości w komunikacie organizacyjnym Mistrzostw lub na odprawie kierowników drużyn.
- 15.10. Skład KO ustala organizator.
- 15.11. KO zabiera głos tylko i wyłącznie w przypadku protestów kwestionujących decyzję Sędziego Głównego lub sędziów nominowanych oraz w przypadku odesłania przez Sędziego Głównego przedłożonej do rozstrzygnięcia sprawy.

16. PRYZNAWANIE PUNKTÓW

- 16.1. Obliczanie punktów za każdą konkurencję przeprowadzoną w ramach Akademickich Mistrzostw Szczecina odbywa się poprzez przeliczenie uzyskanego przez zawodnika miejsca w danej konkurencji na odpowiednią wartość punktową.
- 16.2. Na wynik końcowy zawodnika w kategorii OPEN złożą się suma 4 indywidualnych konkurencji, przeliczonych wg ustalonych zasad.
- 16.3. Punkty przyznawane będą w każdej konkurencji indywidualnej wg poniższego klucza:

Kategoria OPEN i biegi sztafetowe:

1 miejsce – 30 punktów	14 miejsce – 13 punktów
2 miejsce – 28 punktów	15 miejsce – 12 punktów
3 miejsce – 26 punktów	16 miejsce – 11 punktów
4 miejsce – 23 punktów	17 miejsce – 10 punktów
5 miejsce – 22 punktów	18 miejsce – 9 punktów
6 miejsce – 21 punktów	19 miejsce – 8 punktów
7 miejsce – 20 punktów	20 miejsce – 7 punktów
8 miejsce – 19 punktów	21 miejsce – 6 punktów
9 miejsce – 18 punktów	22 miejsce – 5 punktów

10 miejsce – 17 punktów	23 miejsce – 4 punkty
11 miejsce – 16 punktów	24 miejsce – 3 punkty
12 miejsce – 15 punktów	25 miejsce – 2 punkty
13 miejsce – 14 punktów	26 miejsce – 1 punkt

W przypadku uzyskania jednakowego czasu zawodnicy otrzymują równą liczbę punktów przypadającą określonej pozycji. Zawodnicy z następnych pozycji uzyskują punkty wg kolejności zajętych miejsc.

- 16.4. Na wynik końcowy drużyny męskiej/żeńskej złożą się suma wyników końcowych poszczególnych zawodników będących członkami tej drużyny (męskiej lub żeńskiej), przy czym punktuje maksymalnie siedmiu zawodników z najlepszymi wynikami klasyfikacji generalnej. Dodatkowo wynik najlepszego zespołu żeńskiego/męskiego w konkurencjach: 4x50m sztafeta z pasem ratowniczym, 4x50m pływanie z przeszkodami oraz rzut liną, po przeliczeniu wg ustalonych zasad na punkty i pomnożeniu przez dwa, będzie zaliczony do wyniku końcowego drużyny męskiej bądź żeńskiej.
- 16.5. Na wynik końcowy całej drużyny w klasyfikacji generalnej AMS złożą się suma wyników końcowych drużyny męskiej i żeńskiej.
- 16.6. Klasyfikacja konkurencji sztafetowych prowadzona jest z uwzględnieniem każdego startującego zespołu danej drużyny, natomiast punkty przyznane zostaną wyłącznie jednemu zespołowi z drużyny sklasyfikowanemu wyżej, odpowiednio za dane miejsce.
- 16.7. Jeżeli indywidualny zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w danej konkurencji nie będzie mógł otrzymać żadnych punktów za zdobyte miejsce w tej konkurencji.
- 16.8. Jeżeli zespół z drużyny zostanie zdyskwalifikowany w danej konkurencji nie będzie mógł otrzymać żadnych punktów za zdobyte miejsce w tej konkurencji.
- 16.9. W przypadku remisu (uzyskania jednakowej liczby punktów) w klasyfikacji końcowej o zajętych miejscach przez zawodnika lub daną drużynę będzie decydowała liczba zajętych wyższych miejsc, a rozstrzygnięcie nastąpi przy użyciu następującego systemu:
najwięcej 1 miejsc, najwięcej 2 miejsc, najwięcej 3 miejsc itd.

17. KONKURENCJE

17.1. Konkurencje indywidualne kategorii

- > 50m ratowanie manekina – dowolna ilość startujących zawodników
- > 50m ratownik - dowolna ilość startujących zawodników

- > 100m ratowanie manekina w płetwach – dowolna ilość startujących zawodników
- > 100m pływanie z przeszkodami – dowolna ilość startujących zawodników

17.4. Konkurencje drużynowe:

- 4 x 50m sztafeta z pasem ratowniczym – dowolna ilość startujących zespołów
- 4 x 50m pływanie z przeszkodami – dowolna ilość startujących zespołów
- Rzut liną – dowolna ilość startujących zespołów
- 4x25m holowanie manekina
- symulowana akcja ratownicza (SERC)

18. PROCEDURA STARTOWA

- 18.1. 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 znieruchomięą starter daje dźwiękowy sygnał do startu.
- 18.2. Falstart jest jednoznaczny z dyskwalifikacją zawodnika; wyścig nie zostaje zatrzymany, a zawodnik zostaje poinformowany o dyskwalifikacji po zakończeniu wyścigu (reguła jednego startu).
- 18.3. Jeżeli Sędzia Główny lub Starter (lub osoba nominowana) zadecydują, że nastąpił falstart techniczny, odgwizdzą go, po czym procedura startowa zostanie powtórzona.
- 18.4. Jeżeli z powodu błędu sędziego nastąpi błąd zawodnika, zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany.

Uwaga: Elektroniczny pomiar czasu będzie wykorzystywany do określenia zwycięzcy, wszystkie miejsca i czasy zawodników odnosić się będą do każdego toru. Wyniki będą rejestrowane z dokładnością do 1/100 sekundy. Zainstalowany sprzęt do pomiaru czasu nie może przeszkadzać zawodnikom w starcie ani nawrotach. Miejsca i czas uzyskane w ten sposób będą miały pierwszeństwo przed decyzjami sędziów oraz sędziów mierzących czas. W przypadku awarii systemu elektronicznego lub w przypadku zauważenia wady tego systemu, a także, gdy zawodnik nie uruchomił systemu, za oficjalne uważa się decyzje sędziów i czas mierzony stoperami ręcznymi. Tablice końcowe, pomiaru i wydruku wyników są zgodne z

używanych przez Międzynarodową Federację Pływacką (FINA). Dodatkowo do elektronicznego pomiaru czasu przewidziany jest, co najmniej jeden sędzia mierzący czas na jeden tor. Ręczny pomiar czasu zawodnika dokonywany jest przez co najmniej jednego sędziego. Stopery są włączane na sygnał startowy i zatrzymywane, gdy zawodnik dotknie (w sposób widoczny dla sędziego) ściany końcowej części ciała. Jeśli czas mierzony jest przez dwóch sędziów, średnia z tych dwóch czasów będzie stanowić wynik uzyskany przez zawodnika. Jeżeli jeden z dwóch stoperów nie zadziała, za oficjalny czas przyjmuje się czas zmierzony przez drugi działający stoper. Przyznawanie miejsc - jeżeli w danym biegu kolejność zawodników wyznaczona przez sędziów celowniczych nie jest zgodna z wynikami zmierzonymi przez sędziów mierzących czas, sędziowie celowniczy rozstrzygną kolejność miejsc na mecie. Zawodnikom przyznaje się ten sam czas, który uzyskuje się przez dodanie obydwu czasów do siebie i podzieleniu przez dwa.

19. SPOSOBY TRZYMANIA I HOLOWANIA MANEKINA

- 19.1. Manekin musi być holowany, a nie pchany.
- 19.2. Twarz manekina musi znajdować się przy powierzchni wody twarzą do góry.
- 19.3. Dopuszczalne jest holowanie manekina z twarzą całkowicie zanurzoną, jednak ruchy pionowe manekina w dół, będą traktowane jako topienie manekina.
- 19.4. Manekina należy trzymać przynajmniej jedną ręką.
- 19.5. Manekina nie wolno trzymać za szyję, usta lub nos.
- 19.6. Manekin nie może być holowany za korek.
- 19.7. Dopuszcza się chwyt za brodę.
- 19.8. Nie wolno stracić kontaktu z manekinem, aż do chwili dotknięcia końcowej ściany.
- 19.9. Zawodnik może odbić się od dna pływalni jeżeli warunki konkurencji na to pozwalają.

OPIS KONKURENCJI

PLYWALNIA 25-CIO METROWA

50M RATOWANIE MANEKINA

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

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

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

SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 8.3.

Manekin podczas konkurencji ma być zakorkowany i całkowicie wypełniony wodą.

Ułożenie manekina:

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

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart.
- Brak wynurzenia się zawodnika na powierzchnię przed podjęciem manekina.
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.
- **Brak prawidłowej pozycji holowniczej za linią 5 m (liczone od czubka głowy).**
- Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m (liczone od czubka głowy).
- Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt. 20.
- Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Inne.

4x25M SZTAFETA HOLOWANIE MANEKINA

Czterech zawodników na zmianę holuje manekina. Wszyscy zawodnicy podczas wyścigu znajdują się w wodzie. Na starcie konkurencji pierwszy zawodnik musi tak trzymać manekina przynajmniej jedną ręką, aby dowolna część manekina łamała lustro wody, drugą ręką trzyma się ściany. Na sygnał dźwiękowy zawodnik zaczyna holować manekina przez 25m, po dotknięciu ściany przekazuje go drugiemu zawodnikowi przy ścianie. Wyznacza się 4 nieoceniane przez sędziów strefy :

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

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

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

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

SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 8.3.

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart.

- Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie lub zbyt późne przejęcie manekina (tj. zmiana holowania manekina przed dotknięciem ściany basenu lub poza strefą zmian lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).
- Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt. 19.
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas przejmowania manekina.
- Puszczanie manekina przed dokonaniem zmiany.
- Puszczanie manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Inne.

50M RATOWNIK

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 25 m stylem dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym „węgorz”. Po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik musi założyć pas ratowniczy wokół i pod ramionami manekina w strefie nie przekraczającej 5 m od ściany basenu (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina maksymalnie rozciągając linę pasa ratowniczego. Następnie zawodnik holuje manekina 25 m z powrotem do ściany mety. Zawodnik musi holować manekina na linii maksymalnie rozciągniętej używając pasa ratowniczego.

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.

SPRZĘT

Manekin - patrz punkt 8.3.

Ułożenie manekina:

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

Położenie: Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony przez osobę trzymającą go w prawym rogu toru (patrzac w kierunku ściany nawrotowej z pozycji zawodnika). Po starcie zawodników osoba trzymająca manekina może zmienić miejsce jego podebrania. Manekin musi być ułożony pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

Uwaga 1: Osoba trzymająca manekina będąca członkiem tej samej drużyny co zawodnik, nie wolno jej przebywać w wodzie.

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

Uwaga 3: Osoba trzymająca manekina powinna nosić identyczny czepek jak zawodnik startujący w danej serii.

Płetwy - patrz punkt 9.

Pas ratowniczy - patrz punkt 8.4.

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart.
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas zakładania pasa ratowniczego na manekina.
- Nieprawidłowe umocowanie pasa ratowniczego wokół manekina (tzn. nie wokół i nie pod obydwoma ramionami).
- Nie zabezpieczenie pasa ratowniczego wokół manekina (liczone od czubka głowy) przed linią 5 m.
- Nie rozciągnięcie liny pasa ratowniczego przed linią 10m.
- Pchanie manekina zamiast holowania.
- **Nie utrzymywanie twarzy manekina w kierunku ku górze**
- Dotknięcie ściany mety bez pasa ratowniczego i manekina ułożonych odpowiednio.
- Puszczenie pasa ratowniczego i/lub manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Nie holowanie manekina na linie pasa ratowniczego w całości rozciągniętego jak to wyszczególniono w opisie konkurencji.
- Nie puszczenie przez osobę trzymającą manekina natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.

- Jeżeli osoba trzymająca manekina popchnie go w kierunku zawodnika.
- Zgubienie manekina podczas holowania.
- Inne.

100M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH

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

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

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

SPRZĘT

Manekin - patrz sekcja 8.3.

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 musi zostać ułożony na platformie (lub w inny podobny sposób) na przepisowej głębokości.
- Kierunek: manekin leży na plecach na dnie pływalni, platformie lub innej formie pomocniczej, dotykając korpusem do ściany, z głową zwróconą w kierunku ściany nawrotowej.

Płetwy - patrz pkt. 9

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart.
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.
- **Pchanie manekina za linią 10 m (liczone od czubka głowy).**
- Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 10 m (liczone od czubka głowy).
- Zanurzenie twarzy manekina poza strefą nawrotową (pomiędzy 70 m, a 80 m)
- Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt. 19.
- Puszczanie manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Inne.

4x50M SZTAFETA Z PASEM RATOWNICZYM WĘGORZ

Na sygnał startera 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 (p.8.4). Po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik przekazuje szarfę pasa ratowniczego czwartemu zawodnikowi, który znajduje się (w płetwach) w wodzie i czeka przy brzegu trzymając się co najmniej jedną ręką krawędzi basenu. Trzeci zawodnik po przekazaniu szarfę węgorza chwytając pływak pasa ratowniczego obydwoma rękami i jest holowany przez czwartego zawodnika do ściany mety; może pomagać podczas holowania kopiąc nogami – żadna inna pomoc nie jest dozwolona. Trzeci zawodnik musi mieć kontakt z pasem ratowniczym przed przekroczeniem linii 5 m. Czwarty zawodnik przepływa także 50m stylem dowolnym holując za sobą trzeciego zawodnika. 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. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.

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

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

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart.
- Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie przejęcie lub przekazanie pasa ratowniczego (tj. chwycenie szarfy przez czwartego zawodnika przed dotknięciem ściany basenu przez trzeciego zawodnika).
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów
- Utrata kontaktu fizycznego przez trzeciego zawodnika z pływakiem pasa ratowniczego podczas gdy jest on holowany przez czwartego zawodnika. Pozorant trzyma pas ratowniczy za linkę lub klamrę.
- Pozorant pomaga ruchami rąk.
- Pozorant chodzi po dnie pływalni.
- Inne

28. SYMULOWANA AKCJA RATOWNICZA (SERC)

Konkurencja Symulowana Akcja Ratownicza (SERC; ang. Simulated Emergency Response Competition) ma na celu sprawdzenie umiejętności oceny sytuacji, wykorzystywania wiedzy ratowniczej oraz wykazywania inicjatywy, działającej pod kierownictwem kapitana, drużyny czterech ratowników biorących udział w symulowanej, wcześniej żadnemu z zawodników nie znanej, sytuacji zagrożenia osób przebywających nad wodą.

Konkurencja jest oceniana w dwuminutowym limicie czasowym. Wszystkie drużyny startują w tej samej sytuacji zagrożenia i oceniane są przez tych samych sędziów. W konkurencji SERC nie ma wyszczególnionej kategorii ze względu na płeć i kategorie wiekowe. Drużyny mogą składać się z dowolnej kombinacji mężczyzn i kobiet.

ZASADY OGÓLNE

- Kapitan drużyny oraz pozostali zawodnicy są zobowiązani do zapoznania się z regulaminem oraz harmonogramem konkurencji.
- Drużyna może nie zostać dopuszczona do startu w konkurencji w przypadku spóźnienia się na miejsce odprawy.
- Sędzia Główny podejmuje decyzję czy konkurencja będzie odbywać się w seriach, półfinałach czy w finałach.

- Kolejność startu drużyn zostanie rozlosowana w dniu startu i podana do ogólnej wiadomości przed rozpoczęciem konkurencji.
- Zawodnicy biorący udział w konkurencji muszą się stawić o wskazanym czasie we wskazanym zamkniętym pomieszczeniu. Zespół, który nie stawi się na czas w pomieszczeniu w pełnym składzie nie będzie dopuszczony do konkurencji.
- Przed rozpoczęciem konkurencji i podczas jej trwania startujące drużyny są odizolowane w specjalnie wyznaczonym, zamkniętym pomieszczeniu bez możliwości widzenia i słyszenia przebiegu konkurencji. Scenariusz konkurencji, aktorzy i wszelkie urządzenia są tajne dla zawodników do momentu startu.
- Zawodnicy powinni traktować ofiary ostrożnie, psychiczne i fizyczne znęcanie się, jest niepotrzebne, niewłaściwe i będzie wpływało na obniżenie oceny bądź prowadzić może do dyskwalifikacji drużyny.
- Zawodnicy mogą używać okularów korygujących. Utrata takich okularów nie może być podstawą do protestu lub odwołania. Okulary pływackie oraz maski są zabronione.
- Wszyscy zawodnicy danej drużyny zobowiązani są do nałożenia jednakowych czepków. Kapitan drużyny powinien mieć wyraźnie wyróżniający się czeppek.
- Zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany jeśli zgubi czeppek po rozpoczęciu konkurencji.
- Punkty przyznane za wykonanie konkurencji nie podlegają protestom lub odwołaniom
- Po wykonaniu konkurencji zawodnicy mogą obserwować rywalizację kolejnych zespołów.

POCZĄTEK KONKURENCJI

Drużyny są kolejno wyprowadzane z zamkniętego pomieszczenia na basen, gdzie po sygnale mają do czynienia z ofiarami, które znajdują się w różnych miejscach i wymagają różnego rodzaju pomocy.

Aktorzy rozpoczynają symulacje bezpośrednio przed sygnałem startu. Dopiero po rozpoczęciu symulowania przez aktorów sędzia daje sygnał do wejścia zawodników w strefę konkurencji. Na sygnał zawodnicy rozpoczynają akcję ratowniczą bez możliwości przekroczenia limitu czasu.

STREFA KONKURENCJI

Konkurencja SERC może być rozgrywana w różnorodnych zamkniętych lub otwartych obiektach basenowych. Strefa konkurencji powinna być jasno i dokładnie określona zawodnikom przed rozpoczęciem konkurencji (np. punkty wejścia i wyjścia, strony basenu które mogą być wykorzystane). Zawodnicy powinni być poinformowani przed konkurencją o

elementach w granicach strefy konkurencji, które nie mogą być usunięte bądź wykorzystane. O ile zawodnicy nie zostali poinformowani inaczej, wszystkie rekwizyty w strefie konkurencji uważane są za znalezione.

SCENARIUSZ KONKURENCJI

Scenariusz SERC pozostaje tajny do czasu rozpoczęcia konkurencji i jest on tworzony za pomocą następujących metod:

- kombinacja sytuacji jednej bądź wielu osób ze sobą powiązanych;
- grupy osób uwikłanej w wiele sytuacji powiązanych ze sobą wspólnym tematem takim jak impreza na basenie, czy przewrócona, zatłoczona łódź.

Symulowanie sytuacji powinno być realizowane w sposób możliwie realistyczny ale zarazem bezpieczny tj. nie prowokujący w sposób nadmierny wyobraźni zawodników (na przykład w sytuacji, w której aktor skarży się na spalone ręce, rozłożone powinny być tylko atrapy dowodów pożaru, drutów elektrycznych bądź chemikaliów - nie należy natomiast używać prawdziwych akcesoriów).

OFIARY, MANEKINY I ŚWIADKOWIE

Ofiary są grane przez aktorów, którzy prezentują różnego rodzaju wypadki, wymagające różnego rodzaju pomocy. Aktorzy mogą symulować ofiary nie pływające, słabo pływające, rannych oraz nieprzytomne jak i nietrzeźwe itd. Dodatkowo zawodnicy mogą spotkać się z sytuacją wymagającą resuscytacji manekinów w roli ofiar oraz z pływakami i gapiami.

Rola ofiary w scenariuszu może ulec zmianie (np. nieprzytomny może odzyskać przytomność) pod warunkiem, że znaki odzwierciedlają tę zmianę i odbywa się ona w tym samym czasie dla wszystkich zespołów lub też w wyniku pewnego przewidzianego zachowania zawodnika.

Zawodnicy powinni być poinformowani przed rozpoczęciem konkurencji jeśli ofiary znaczone są charakterystycznymi symbolami (np. czerwony krzyżyk na czole wskazujący ofiarę nieprzytomną; czarny krzyżyk na czole wskazujący ofiarę nieoddychającą).

WYPOSAŻENIE

Zawodnicy mogą korzystać ze wszystkich elementów i rekwizytów znajdujących się w strefie konkurencji z wyłączeniem tych, o których zostali poinformowani, że nie mogą być usunięte bądź wykorzystane. Zawodnicy nie mogą wносить własnych rekwizytów do strefy konkurencji.

START I CZAS KONKURENCJI

Konkurencja będzie się rozpoczynać i kończyć na ustalony sygnał sędziego. Konkurencja trwa dwie minuty i tylko za działania podjęte w tym czasie są oceniani zawodnicy oraz drużyna jako całość.

ZASADY RATOWANIA

Zawodnik podlega odpowiedzialności ratownika WOPR. Od wszystkich zawodników, działających w drużynie koordynowanej przez kapitana, oczekuje się odpowiedzialności oraz postępowania zgodnie z wiedzą ratowniczą oraz niniejszym regulaminem.

W przeciwieństwie do tych ratowników, którzy często pracują w drużynie dobrze wyszkolonej jedynie w warunkach wodnych kontrolowanych, ratownik startujący w SERC musi być przygotowany na nieoczekiwane sytuacje zagrożenia gdzie nie będzie miał możliwości zastosowania specjalistycznego sprzętu, ustalonych procedur i regulaminów. W takich okolicznościach osobiste bezpieczeństwo ratownika ma pierwszorzędne znaczenie i powinno być odnotowane w arkuszu ocen.

Zawodnicy stosują następujące, podstawowe czynności ratownicze:

- rozpoznanie problemu
- ocena sytuacji
- planowanie działania w celu rozwiązania problemu
- ratowanie
- opieka nad ofiarą

Przy ocenie sytuacji zawodnicy biorą pod uwagę:

- możliwości ratowników
- liczbę ofiar
- lokalizację ofiar
- stan ofiar (pływające, słabo pływające itd.)
- dostępny sprzęt przydatny do ratowania
- warunki miejscowe (głębokość itp.)

Na podstawie własnej oceny sytuacji zawodnicy określają plan przebiegu działania, który może obejmować:

- szukanie pomocy
- organizowanie pomocy
- informowanie gapiów mogących pomóc
- gromadzenie możliwego sprzętu ratowniczego
- wykonanie akcji ratowniczej w razie potrzeby

Plan powinien wprowadzać kontrolę nad sytuacją i dążyć do uratowania tak wielu ofiar jak to możliwe. Kierowanie akcją ratowniczą z dużą ilością ofiar stawia ratowników przed wyborami.

Zawodnicy powinni kierować akcją w następujący sposób:

- sprawić aby osoby mobilne zaczęły się przemieszczać
- zapewnić bezpieczeństwo osobom bezpośrednio zagrożonym
- ocucić i reanimować osoby potrzebujące ciągłej pomocy
- rozłożyć opiekę nad ofiarami

Osoby mobilne są to te, które są w stanie płynąć samemu.

Osobami znajdującymi się w bezpośrednim zagrożeniu mogą być osoby nie pływające bądź ranni pływacy.

Osoby potrzebujące ciągłej pomocy to nieprzytomni, nie oddychający i z podejrzeniem uszkodzenia kręgosłupa.

Po odpowiednim opracowaniu planu zawodnicy powinni bezzwłocznie przystąpić do działania. Zawodnicy powinni być gotowi na zmiany w sytuacji i dostosować plan działania do odpowiedniego reagowania na zmiany.

Przy przeprowadzaniu ratowania zawodnicy muszą pamiętać o:

- ratowaniu z pozycji gwarantującej największe bezpieczeństwo dla nich samych
- kierowaniu się zasadami ratowania
- podejściu do ofiar z największą ostrożnością
- unikaniu bezpośredniego kontaktu z przytomną ofiarą

Jeśli wejście do wody jest nieuniknione zawodnicy wybierają najbardziej skuteczne techniki dla danej sytuacji nie narażając przy tym własnego życia bądź zdrowia w jakikolwiek sposób. Ważne jest aby zawodnicy wyraźnie pokazali swoje intencje i sposób działania sędziom.

SĘDZIOWANIE I OCENIANIE

Wymaganych jest minimum sześciu sędziów plus Sędzia Główny. Arkusz ocen powinien być przygotowany przez jednego sędziego oceniającego cały scenariusz akcji ratowniczej oraz dla pozostałych sędziów oceniających postępowanie z poszczególnymi ofiarami. Zalecany jest jeden sędzia do każdego poszkodowanego. Przed rozpoczęciem konkurencji sędziowie są informowani o scenariuszu sytuacji, procedurze oceniania i priorytetach oceniania. Sędziemu przypisuje się ofiarę bądź grupę ofiar, który ocenia wszystkie drużyny dla tej części scenariusza dla całej konkurencji.

Podczas przyznawania punktów sędzia bierze pod uwagę co następuje:

- typ ofiary
- odległość ofiary od bezpiecznego miejsca
- wykorzystanie dostępnego sprzętu
- szybkość oceny sytuacji
- priorytety zawodników
- jakość przeprowadzonej akcji
- opieka nad ofiarą

Wczesna i dokładna ocena sytuacji ofiary jest pierwszym krokiem do sukcesu w tej konkurencji. Odpowiednie rozpoznanie ściśle odnosi się do zakwalifikowania ofiary inscenizowanego wypadku, ustalenia priorytetów i podjęcia właściwych działań.

Uwaga: Punktacja powinna nagradzać zawodników, którzy odpowiednio wybrali ofiary wymagające najszybszej pomocy.

Ocena zawodników dotycząca pierwszeństwa ofiar, będzie zależała od sytuacji. Ofiarom w wodzie zawodnicy powinni udzielić pomocy w następującej kolejności:

- słabo pływającym i innym mobilnym

- nie pływającym i rannym pływającym
- ofiarom wymagającym stałej opieki: nieprzytomnym, nie oddychającym, z podejrzeniem uszkodzenia kręgosłupa

W scenariuszu mogą wystąpić szczególne elementy, które będą ocenione wyższymi notami za wykazanie się szczególnymi umiejętnościami i wyjątkową oceną sytuacji. Ocena ta będzie tajna dla sędziów i zawodników, a przeprowadzona przez Sędziego Głównego.

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart.
- Nieposiadanie przez zawodników właściwych czepków.
- Otrzymywanie pomocy, porad z zewnątrz.
- Używanie jakichkolwiek telekomunikatorów w strefie konkurencji.
- Używanie sprzętu niezapewnionego do konkurencji.
- Fizyczne lub psychiczne znęcanie się nad aktorami.
- Inne.