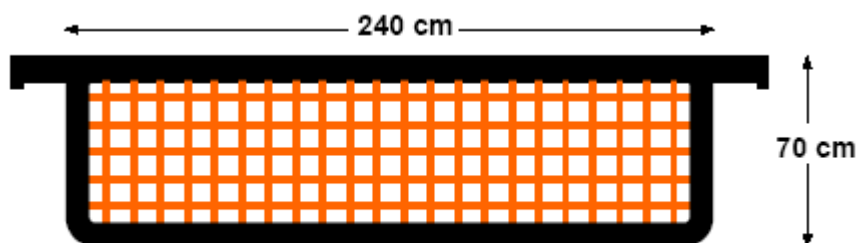
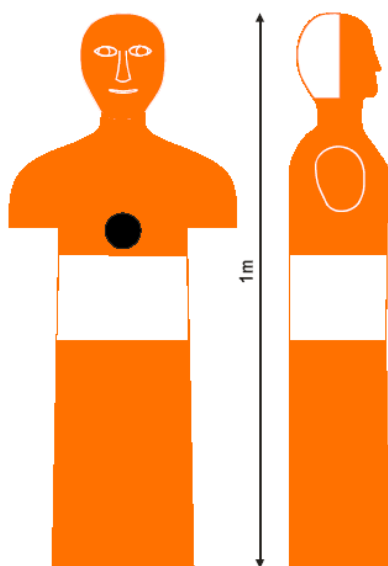

REGULAMIN
ZIMOWYCH MISTRZOSTW POLSKI
W RATOWNICTWIE WODNYM
WARSZAWA
10 - 11 GRUDNIA 2010 ROKU

1. Zdolność do uczestnictwa.
 - 1.1. Do udziału w ZMP drużyny żeńskie i męskie mogą być zgłaszane wyłącznie za pośrednictwem jednostek wojewódzkich WOPR lub jednostek terenowych będących ich członkami.
 - 1.2. Uczestnicy ZMP zgłaszają się do sekretariatu z legitymacją WOPR z wpisem stwierdzającym opłacenie składki członkowskiej.
 - 1.3. W ZMP mogą brać udział drużyny zagraniczne i krajowe innych podmiotów działających w ratownictwie, zgłoszone przez właściwe władze tych podmiotów.
 - 1.4. Sędziowie ZMP nie mogą startować w ZMP jako zawodnicy.
 - 1.5. Drużyny narodowe zgłaszane są poprzez biuro Zarządu Głównego WOPR z deklaracją spełniania przez zawodników kryteriów dopuszczających do uczestnictwa w ZMP.
 - 1.6. Zgłoszenie drużyny dokonuje się poprzez przesłanie właściwego formularza.
2. Zawodnicy i zawodniczki.
 - 2.1. 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).
 - 2.2. Słowa zawarte w tym regulaminie oznaczające płeć męską (jego, on, zawodnik itp.) obejmują również kobiety.
 - 2.3. Udział w ZMP mogą brać zawodnicy, którzy mają ukończone 14 lat w roku zawodów.
 - 2.4. Zgodnie z zaleceniami ILSE, ZMP mają być wolne od dopingiu z możliwością przeprowadzania testów antydopingowych podczas wszystkich konkurencji.
3. Strój drużynowy / strój do zawodów.
 - 3.1. Wszyscy zawodnicy muszą nosić kąpielówki lub kostiumy zgodnie ze standardami zatwierdzonymi przez ILSE.
 - 3.2. Zawodnik noszący kostium uważany za niewłaściwy nie zostanie dopuszczony do startu. Zawodnik lub drużyna zostanie wykluczona z zawodów, jeśli nie będzie stosownie ubrana.
 - 3.3. Na życzenie organizatorów zawodnicy muszą nosić strój wyznaczony i dostarczony przez Komitet Organizacyjny.
 - 3.4. Każda drużyna musi być ubrana stosownie podczas ceremonii otwarcia i wręczania nagród.
 - 3.5. Kierownicy drużyn, trenerzy i pomocnicy muszą brać udział w ceremoniach i nosić ubrania identyfikujące ich z drużyną.
4. Nagrody i trofea.
 - 4.1. ZMP są to zawody drużynowe z nagrodami wręczanymi pierwszym trzem drużynom według punktacji Mistrzostw.
 - 4.2. Zwycięzcy zostaną uznani Drużynowymi Mistrzami Polski w Ratownictwie Wodnym.
 - 4.3. Wyróżnione zostaną trzy pierwsze drużyny męskie i żeńskie.
 - 4.4. Startujące drużyny otrzymają pamiątkę uczestnictwa w Mistrzostwach.
 - 4.5. Trzech pierwszych zawodników i trzy pierwsze sztafety, które zajmą najlepsze miejsca w każdej z konkurencji indywidualnych ZMP otrzymają medale.
 - 4.6. Trzech pierwszych zawodników, którzy zajmą najlepsze miejsca w punktacji generalnej Mistrzostw, w kategorii kobiet jak i mężczyzn, otrzyma puchary.
 - 4.7. Zwycięzcy poszczególnych konkurencji oraz klasyfikacji generalnej zostaną uznani indywidualnymi Mistrzami Polski w Ratownictwie Wodnym, odpowiednio w danej konkurencji i w klasyfikacji generalnej.

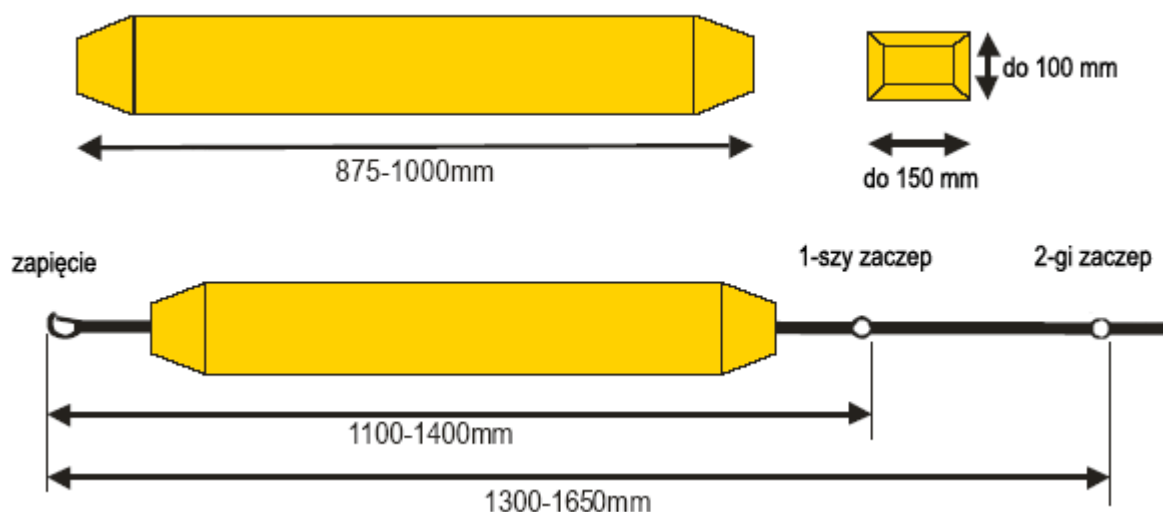
5. Opłaty za udział w zawodach.
 - 5.1. W ramach opłaty startowej pokrywanej ze środków startującej drużyny Organizator zapewnia obsługę techniczną zawodów oraz obiekt na którym będą się one odbywały.
 - 5.2. Organizator może dokonać w całości lub części opłaty określone w pkt. 5.1. po uprzednim poinformowaniu uczestników.
6. Informacje ogólne.
 - 6.1. Podczas ZMP wykorzystany będzie sprzęt zatwierdzony przez Komisję Sportu w porozumieniu z Sędzią Głównym zawodów.
 - 6.2. Wnioski w sprawach organizacji MP oraz ZMP można składać na adres: sport@wopr.pl lub Komisja WOPR ds. Sportu, ul. Pytlasińskiego 17, 00-777 Warszawa.
7. Pływalnia oraz sprzęt.
 - 7.1. ZMP odbędą się na 25-cio metrowej pływalni.
 - 7.2. Minimalna głębokość to 1,35 m, maksymalna głębokość to 3 m.
 - 7.3. Przeszkody używane podczas konkurencji na pływalni mają rozmiar 70 cm wysokości oraz 240 cm szerokości i nie posiadają elementów niebezpiecznych, mają wewnętrzną część ramy z siatki, która uniemożliwi przepłynięcie przezeń zawodnikowi, z widoczną górną krawędzią przeszkody umiejscowioną na linii powierzchni wody.



- 7.4. Na ZMP zostaną zastosowane hermetyczne manekiny plastikowe typu PITET o wysokości 1 m.



7.5. Pasy ratownicze typu „węgorz” spełniające wymagania ILSE zapewnia organizator ZMP.



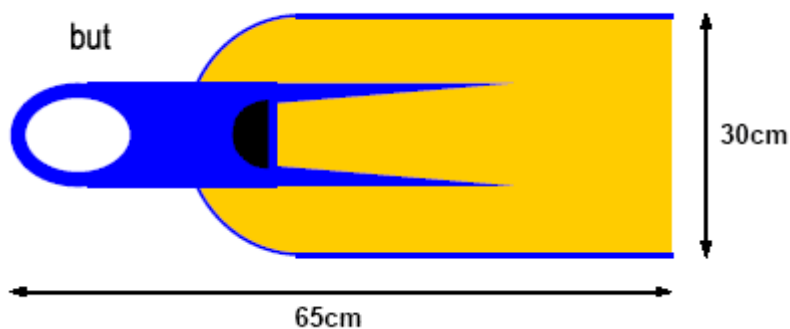
8. Sprzęt własny.

8.1. Każda drużyna musi dysponować własnymi płetwami.

8.2. Para płetw używana w zawodach ma posiadać całkowitą długość łącznie z "butem" lub paskiem na pięcie (regulowanym paskiem na pięcie) do 0,65m oraz największą szerokość do 0,30 m.

8.3. Płetwy mierzone są na nogach zawodnika bądź w specjalnie do tego przygotowanych miarkach.

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



9. Warunki zawodów.

9.1. Kierownicy drużyn i zawodnicy odpowiedzialni są za zaznajomienie się z programem zawodów oraz przepisami i regulaminem dotyczącymi poszczególnych konkurencji.

9.2. Zawodnicy zgłaszają się punktualnie w wyznaczonym miejscu zbiórki przed rozpoczęciem każdej konkurencji.

9.3. Podstawianie lub wykorzystywanie nieautoryzowanych zawodników będzie skutkować dyskwalifikacją drużyny.

9.4. Spóźnieni na miejsce zbiórki zawodnicy nie będą dopuszczeni do konkurencji.

9.5. Uczestnicy ZMP nie biorący udziału w konkurencji muszą opuścić wyznaczone miejsce jej rozgrywania.

9.6. Zawodnicy zobowiązani są stosować się do przepisów, a ich naruszenie będzie zgłaszane Sędziemu Głównemu, który podejmie odpowiednie działania.

- 9.7. Jeśli nastąpi odwołanie konkurencji, nawet po przeprowadzeniu kilku biegów itp., żadne punkty nie zostaną przyznane żadnej drużynie w punktacji ogólnej.
- 9.8. Komitet Organizacyjny ZMP w porozumieniu z Sędzią Głównym zastrzega sobie prawo do usunięcia lub zmiany kryterium zawodów i programu oraz ogłaszania zawiadomienia, publikacji i komunikatów w języku polskim na oficjalnej tablicy, której umiejscowienie podane zostanie na odprawie kierowników drużyn.
10. Udział drużyn.
- 10.1. Drużyny zarejestrują się przed zawodami w czasie i miejscu rejestracji podanym przez organizatora ZMP.
- 10.2. Każdy zawodnik drużyny startuje w dowolnej ilości konkurencji.
- 10.3. W trakcie ZMP drużyny przemieszczają się we własnym zakresie.
- 10.4. Każde działanie podjęte przez drużynę próbujące przeszkodzić lub zaszkodzić innej drużynie będzie traktowane jako złamanie przepisów.
- 10.5. Niewłaściwe zachowanie się uczestników drużyny lub jej pomocników w trakcie ZMP może być podstawą dyskwalifikacji i niedopuszczenia do następnych konkurencji.
- 10.6. Jeżeli drużyna popełni poważne wykroczenie dyscyplinarne, powinna natychmiast skontaktować się z Komitetem Organizacyjnym Zawodów i wyjaśnić szczegóły zajścia.
- 10.7. Komitet Organizacyjny Zawodów jest upoważniony do dyskwalifikacji drużyny startującej w Mistrzostwach, której zawodnicy złamali przepisy.
- 10.8. Zawodnik lub drużyna, która nie stawi się na konkurencję w odpowiednim czasie lub odejdzie z miejsca zbiórki przed startem będzie zdyskwalifikowana w tej konkurencji i nie otrzyma za nią punktów.
- 10.9. Udział zawodników w ceremonii otwarcia zawodów jest obowiązkowy. Nie wzięcie udziału w ceremonii otwarcia będzie traktowane jako złamanie przepisów niniejszego regulaminu i może oznaczać dyskwalifikację dla całej drużyny.
- 10.10. Nie należy stosować podczas ZMP sztucznego napędu lub wspomagania (opaski, łopatki, skafandry z rękawami itp.), z wyłączeniem przewidzianych dla danej konkurencji.
Uwaga: Dla celów stosowania ogólnych zasad, definicja „drużyna” obejmuje obecnych zawodników, trenerów, pomocników, kibiców i inne osoby podróżujące z drużyną.
11. Nominacje i zastępowanie zawodników.
- 11.1. Formularz zgłoszeniowy Mistrzostw stanowi warunek włączenia indywidualnych nazwisk członków drużyn do listy zawodników.
- 11.2. Zmiany lub zwiększenie do dopuszczalnej liczby członków składu zgłasza na piśmie (ponowne wypełnienie formularza zgłoszeniowego) wyłącznie kierownik drużyny właściwemu członkowi Komitetu Organizacyjnego ZMP, najpóźniej cztery godziny przed pierwszą punktowaną konkurencją, w której drużyna startuje.
- 11.3. Po czasie określonym w p. 11.2. nie można wprowadzać zmian w składzie drużyny, poza wycofaniem zawodnika bez możliwości zastąpienia go innym zawodnikiem, który spełnia określone w p 1.1-6. wymogi.
12. Uczestnictwo działaczy.
- 12.1. Sędziowie zobowiązani są do uczestniczenia w odpowiednich odprawach.
- 12.2. Organizator i Sędzia Główny Mistrzostw ponoszą odpowiedzialność za przebieg i zakończenie Mistrzostw, w tym odprawy działaczy, spotkaniami z kierownikami drużyn, kompilacji punktacji i ogłaszania wyników.
- 12.3. 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 oficjalnych biuletynów i odpraw.
- 12.4. Wygląd i zachowanie działaczy ma odpowiadać powszechnie przyjętym standardom.

13. Kodeks postępowania.
 - 13.1. Uczestnicy Mistrzostw powinni uważać zawody i ceremonie za ważne publiczne wydarzenia w celu kreowania pozytywnego publicznego wizerunku WOPR.
 - 13.2. Mistrzostwa otrzymują poparcie od rządu, samorządów, organizacji pozarządowych, przedsiębiorstw i społeczeństwa.
 - 13.3. Niewłaściwe zachowanie będzie traktowane od pouczenia poprzez upomnienie i dyskwalifikację do wydalenia z zawodów poszczególnych uczestników i drużyn.
 - 13.4. 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.
 - 13.5. Lżenie działaczy lub innych zawodników może skutkować dyskwalifikacją z zawodów.
 - 13.6. Wymaga się od zawodników, działaczy i ogólnie wszystkich uczestników ZMP postępowania na najwyższym poziomie.
 - 13.7. Organizator Mistrzostw może nakładać kary na indywidualnych członków drużyny lub na całe drużyny.
14. Spory, protesty i odwołania.
 - 14.1. Protesty i odwołania od decyzji sędziów mogą być składane jedynie Sędziemu Głównemu GP.
 - 14.2. Protesty dotyczące warunków rozgrywania konkurencji (np. ułożenia manekinów) można składać do momentu rozpoczęcia danej serii danej konkurencji.
 - 14.3. Inne niż wymienione w punkcie 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. Oficjalne ogłoszenie wyników powinno być wstrzymane do momentu rozpatrzenia wszystkich protestów oraz odwołań.
 - 14.4. Protest dotyczący wyników końcowych może być złożony do 24 godzin od oficjalnego zakończenia zawodów. Protest taki kierować należy do Komisji Sportu WOPR. W razie uwzględnienia takiego protestu oficjalne ogłoszenie wyników odbędzie się na kolejnej imprezie organizowanej przez Komisję Sportu.
 - 14.5. Protesty będą rozpatrywane w trybie natychmiastowym, po wpłaceniu kaucji w wysokości 100,- PLN. Wadium podlega zwrotowi w przypadku uznania protestu. W przypadku nie uwzględnienia protestu (jego oddalenia albo odrzucenia) kwota 100,- PLN nie jest zwracana składającemu protest i wpływa na konto organizatora GP.
 - 14.6. Wszystkie protesty i odwołania od decyzji sędziów zostaną rozpatrzone i mogą być, stosownie do okoliczności, odrzucone (braki formalne), oddalone (bezzasadne) lub uznane (zasadne).
15. Przyznawanie punktów.
 - 15.1. Obliczanie punktów za każdą konkurencję przeprowadzoną w ramach ZMP odbywa się poprzez przeliczenie uzyskanego przez zawodnika wyniku na odpowiednią wartość punktową.
 - 15.2. Na wynik końcowy zawodnika złożony się suma czterech najlepszych indywidualnych, przeliczonych wg ustalonych zasad, wyników zawodnika.
 - 15.3. Na wynik końcowy drużyny męskiej/żeńskej złożony się suma wyników końcowych poszczególnych zawodników będących członkami tej drużyny (męskiej lub żeńskiej), przy czym punktuje maksymalnie czterech zawodników z najlepszymi wynikami.
 - 15.4. Na wynik końcowy całej drużyny złożony się suma wyników końcowych drużyny męskiej i drużyny żeńskiej danej drużyny.

- 15.5. Dodatkowo wynik w konkurencjach sztafeta 4 x 25 m holowanie manekina, sztafeta 4 x 50 m z pasem ratowniczym węgorz, sztafeta 4 x 50 m pływanie stylem dowolnym z przeszkodami, po przeliczeniu wg ustalonych zasad na punkty i pomnożeniu przez dwa, będzie zaliczony do wyniku końcowego uzyskanego przez drużynę.
 - 15.6. Jeżeli indywidualny zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w danej konkurencji nie będzie mógł otrzymać żadnych punktów za zdobyte miejsce w tej konkurencji.
 - 15.7. Jeżeli drużyna zostanie zdyskwalifikowana w danej konkurencji nie będzie mogła otrzymać żadnych punktów za zdobyte miejsce w tej konkurencji.
 - 15.8. W przypadku remisu (uzyskania jednakowej liczby punktów) w klasyfikacji końcowej o miejscu zajęтым przez daną drużynę będzie decydowała liczba zajętych wyższych miejsc, a rozstrzygnięcie nastąpi przy użyciu następującego systemu: najwięcej 1 miejsc, najwięcej 2 miejsc, najwięcej 3 miejsc itd.
16. Konkurencje.
 - 16.1. Każda drużyna składać się może z dowolnej liczby zawodników i zawodniczek.
 - 16.2. Konkurencje indywidualne.
 - 16.2.1.1. 200 m pływanie stylem dowolnym z przeszkodami.
 - 16.2.1.2. 50 m ratowanie manekina.
 - 16.2.1.3. 100 m ratownik.
 - 16.2.1.4. 100 m ratowanie kombinowane.
 - 16.2.1.5. 100 m ratowanie manekina w płetwach.
 - 16.2.2. Konkurencje drużynowe.
 - 16.2.2.1. Sztafeta 4 x 25 m holowanie manekina.
 - 16.2.2.2. Sztafeta 4 x 50 m z pasem ratowniczym węgorz.
 - 16.2.2.3. Sztafeta 4 x 50 m pływanie stylem dowolnym z przeszkodami.
 - 16.3. Konkurencja Symulowana Akcja Ratownicza (SERC) nie jest liczona do klasyfikacji generalnej Mistrzostw i jest klasyfikowana oraz nagradzana oddzielnie.
 17. Procedura startowa.
 - 17.1. Na sygnał dźwiękowy (długi gwizdek) sędziego lub osoby przezeń nominowanej zawodnicy zajmują miejsca na słupku startowym lub w innej pozycji określonej w opisie konkurencji; Sędzia (lub osoba nominowana) daje znak starterowi do wydania sygnału startu; na komendę startera: „na miejsca” zawodnicy niezwłocznie przyjmują pozycję startową, gdy wszyscy znieruchomięją starter daje dźwiękowy sygnał do startu.
 - 17.2. Falstart jest jednoznaczny z dyskwalifikacją zawodnika; wyścig nie zostaje zatrzymany, a zawodnik zostaje poinformowany o dyskwalifikacji po zakończeniu wyścigu (reguła jednego startu).
 - 17.3. Jeżeli sędzia (lub osoba nominowana) zadecyduje, że nastąpił falstart techniczny, odgwizdże to gwizdkiem, po czym nastąpi gwizdek startera (powtórzony).
 - 17.4. Jeżeli z powodu błędu sędziego nastąpi błąd zawodnika, zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany.

Uwaga: Elektroniczny pomiar czasu będzie wykorzystywany do określenia zwycięzcy, wszystkie miejsca i czasy zawodników odnosić się będą do każdego toru. Wyniki będą rejestrowane z dokładnością do 1/100 sekundy. Zainstalowany sprzęt do pomiaru czasu nie może przeszkadzać zawodnikom w starcie ani nawrotach. Miejsca i czas uzyskane w ten sposób będą miały pierwszeństwo przed decyzjami sędziów oraz sędziów mierzących czas. W przypadku awarii systemu elektronicznego lub w przypadku zauważenia wady tego systemu, a także, gdy zawodnik nie uruchomił systemu, za oficjalne uważa się decyzje sędziów i czas mierzony stoperami ręcznymi. Tablice końcowe, pomiaru i wydruku wyników są zgodne z używanymi przez 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. Stoper są włączane na sygnał startowy i zatrzymywane, gdy zawodnik dotknie (w sposób widoczny dla sędziego) ściany końcowej dowolną częścią ciała. Jeśli czas mierzony jest przez dwóch sędziów, średnia z tych dwóch czasów będzie stanowić wynik uzyskany przez zawodnika. Jeżeli jeden z dwóch stoperów nie zadziała, za oficjalny czas przyjmuje się czas zmierzony 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 celownicy rozstrzygną kolejność miejsc na mecie. Zawodnikom przyznaje się ten sam czas, który uzyskuje się przez dodanie obydwu czasów do siebie i podzieleniu przez dwa.

18. Sposoby trzymania i holowania manekina.

18.1. Manekin musi być holowany a nie pchany.

18.2. Twarz manekina musi znajdować się nad powierzchnią wody.

18.3. Manekina należy trzymać przynajmniej jedną ręką.

18.4. Manekina nie wolno trzymać za szyję, usta lub nos.

18.5. Manekin nie może być holowany za korek.

18.6. Dopuszcza się chwyt za brodę.

18.7. Nie wolno stracić kontaktu z manekinem aż do chwili dotknięcia końcowej ściany pływalni.

18.8. Zawodnik może odbić się od dna pływalni wypływając z manekinem.

OPIS KONKURENCJI

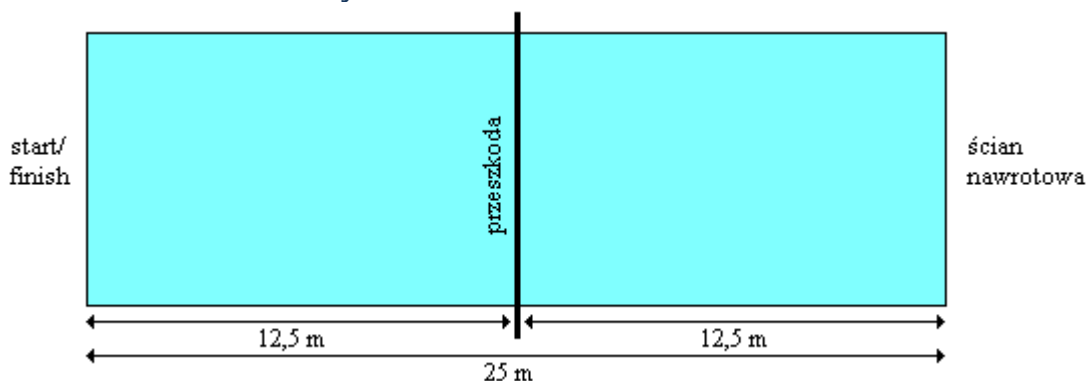
19. 200 m pływanie stylem dowolnym z przeszkodami.

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 200 m stylem dowolnym. Podczas tej konkurencji zawodnik musi osiem razy przepłynąć pod zanurzoną przeszkodą. Zawodnik musi wypłynąć na powierzchnię po skoku oraz po pokonaniu każdej przeszkody. Zawodnik może się odbić od dna pływalni podczas wypływania spod każdej przeszkody.

Uwaga: Wypływanie na powierzchnię oznacza przecinanie powierzchni wody tak, aby twarz zawodnika była widoczna.

Start (jak to opisano w pkt.17.1.), pomiar czasu (pkt.17.4.) oraz przyznawanie miejsc (15.1-8).

19.1. Schemat konkurencji.



19.2. Sprzęt.

Przeszkody – patrz punkt 7.3.

Przeszkody powinny zostać rozmieszczone na linach w poprzek pływalni w następujący sposób:

- przeszkody umocowane są do lin rozgraniczających tory,
- przeszkody umocowane są na 12,5 metrze pływalni.

19.3. Dyskwalifikacje.

Falstart.

Jeśli zawodnik przepływie nad przeszkodą, nie wróci natychmiast i nie przepływie pod tą przeszkodą.

Brak wypłynięcia na powierzchnię po skoku.

Brak wypłynięcia na powierzchnię między przeszkodami oraz przeszkodą a ścianą pływalni. Brak dotknięcia ściany nawrotowej.

Brak dotknięcia ściany mety.

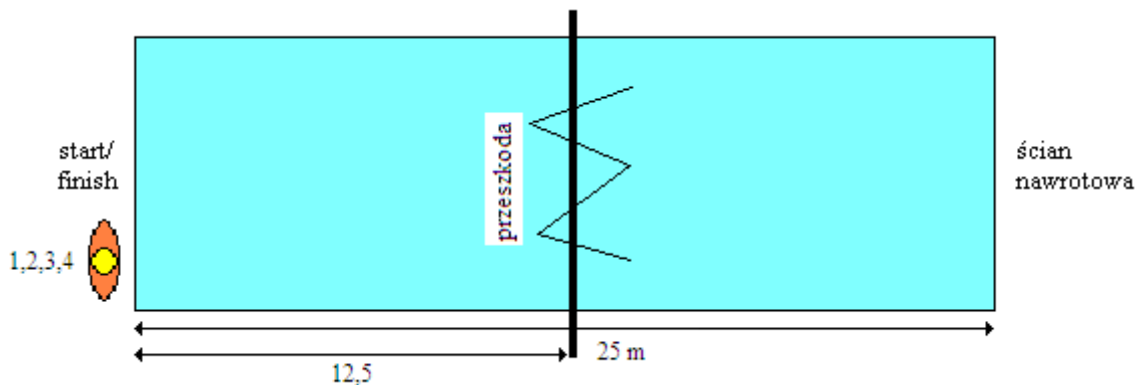
20. Sztafeta 4 x 50 m pływanie stylem dowolnym z przeszkodami.

Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m sposobem dowolnym dwukrotnie pokonując przeszkodę. Po dotknięciu ściany pływalni na 50m przez pierwszego zawodnika, drugi, trzeci i czwarty powtarzają tą procedurę. Każdy zawodnik musi wypłynąć na powierzchnię po skoku oraz po pokonaniu przeszkody. Zawodnik może się odbić od dna pływalni podczas wypływania spod przeszkody.

Uwaga: *Wypływanie na powierzchnię oznacza przecinanie powierzchni wody tak, aby twarz zawodnika była widoczna.*

Start (jak to opisano w pkt.17.1.), pomiar czasu (pkt.17.4.) oraz przyznawanie miejsc (15.1-8).

20.1. Schemat konkurencji.



20.2. Sprzęt.

Przeszkody - patrz punkt 7.3.

Przeszkody powinny zostać rozmieszczone na linach w poprzek pływalni w następujący sposób:

- przeszkody umocowane są do lin rozgraniczających tory,
- przeszkody umocowane są na 12,5 metrze pływalni.

20.3. Dyskwalifikacje.

Falstart.

Jeśli zawodnik przepływie nad przeszkodą, nie wróci natychmiast i nie przepływie pod przeszkodą.

Brak wypłynięcia na powierzchnię po skoku.

Brak wypłynięcia na powierzchnię między przeszkodą a ścianą pływalni.

Brak dotknięcia ściany nawrotowej.

Brak dotknięcia ściany mety.

21. 50 m ratowanie manekina.

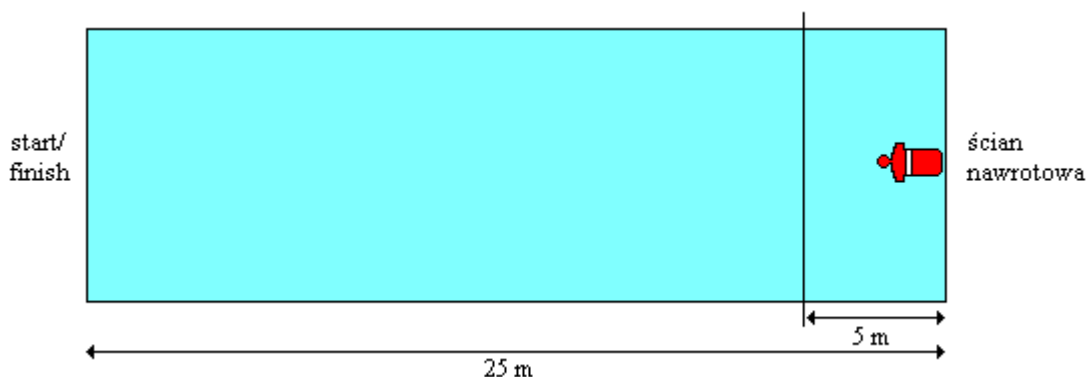
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i pływa stylem dowolnym do manekina, który ułożony jest na 25 metrze pływalni. Następnie nurkuje po manekina, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 5 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go do mety.

Uwaga 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 po jego wyciągnięciu.*

Start (jak to opisano w pkt.17.1.), pomiar czasu (pkt.17.4.) oraz przyznawanie miejsc (17.1-8).

21.1. Schemat konkurencji.



21.2. Sprzęt.

Manekin - patrz punkt 7.4.

Manekin podczas konkurencji ma być zakorkowany i całkowicie wypełniony wodą.

Ułożenie manekina:

- głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,40m do 3,00 m,
- jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin musi zostać ułożony na platformie na przepisowej głębokości,
- manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety.
- manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety, dotykając ściany nawrotowej.

21.3. Dyskwalifikacje.

Falstart.

Nie wynurzenie się przed zanurkowaniem po manekina.

Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.

Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m (liczone od czubka głowy).

Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt. 18.

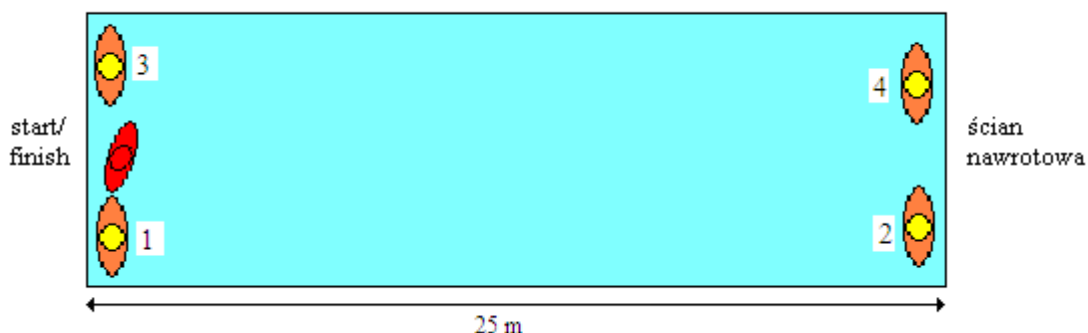
Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany mety.

22. Sztafeta 4 x 25 m holowanie manekina.

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

Start (jak to opisano w pkt.17.1.), pomiar czasu (pkt.17.4.) oraz przyznawanie miejsc (15.1-8).

22.1. Schemat konkurencji.



22.2. Sprzęt.

Manekin - patrz punkt 7.4.

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

22.3. Dyskwalifikacje.

Falstart.

Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie 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. 18.

Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas przejmowania manekina.

Zawodnik, który puści manekina przed dokonaniem zmiany.

Zawodnik, który puści manekina przed dotknięciem ściany mety.

Nie rozpoczęcie konkurencji z twarzą manekina będącą ponad powierzchnią wody przytrzymywaną przynajmniej jedną ręką.

23. 100 m ratownik.

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym „węgorz”. Do 50m dystansu lina pasa musi być maksymalnie rozciągnięta. 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). Następnie zawodnik holuje manekina 50 m z powrotem 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.

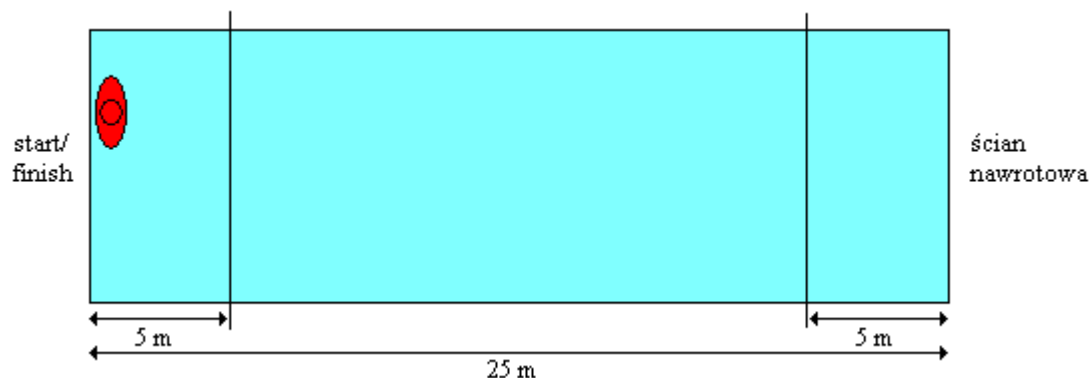
Uwaga 1: Jeśli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy). Zawodnikowi nie wolno wystartować w innym biegu.

Uwaga 2: Jeśli po zabezpieczeniu manekina zawodnik go zgubi, zawodnik może wrócić po manekina i kontynuować konkurencję bez kary. Zawodnikowi nie będzie wolno wystartować ponownie w innym biegu.

Uwaga 3: Jeśli podczas zawodów, zgodnie z opinią Sędziego, cały pas ratowniczy, lina i/lub pas wykażą defekt techniczny, Sędzia może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.

Start (jak to opisano w pkt.17.1.), pomiar czasu (pkt.17.4.) oraz przyznawanie miejsc (15.1-8).

23.1. Schemat konkurencji.



23.2. Sprzęt.

Manekin - patrz punkt 7.4.

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). Manekin musi być ułożony pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

Uwaga 1: *Osoba trzymająca manekina będzie 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.*

Płetwy - patrz punkt 8.

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5.

23.3. Dyskwalifikacje.

Falstart.

Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas zakładania pasa ratowniczego na manekina.

Nieprawidłowe umocowanie pasa ratowniczego wokół manekina (tzn. nie wokół i nie pod obydwoma ramionami).

Nie zabezpieczenie pasa ratowniczego wokół manekina (liczone od czubka głowy) przed linią 5 m.

Pchanie manekina zamiast holowania.

Nie utrzymywanie twarzy manekina nad powierzchnią wody podczas jego holowania (patrz opis konkurencji oraz sekcja ogólna w odniesieniu do technik holowania).

Zawodnik dotykający ściany mety bez pasa ratowniczego i manekina ułożonych w prawidłowej pozycji.

Puszczenie pasa ratowniczego i/lub manekina przed dotknięciem ściany mety.

Płynięcie pierwszych 50m z linią pasa maksymalnie nierozciągniętą.

Nie holowanie manekina na linii pasa ratowniczego w całości rozciągniętego jak to wyszczególniono w opisie konkurencji.

Osoba trzymająca manekina nie puści go natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.

Osoba trzymająca manekina popchnie go w kierunku zawodnika.

24. 100 m ratowanie kombinowane.

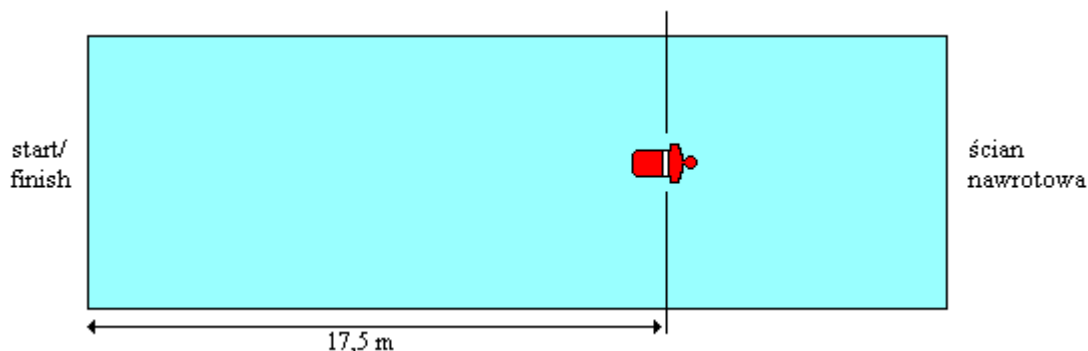
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Podczas nawrotu i tuż po nim zawodnik musi zanurkować i przepłynąć pod wodą do manekina, który jest umieszczony: w odległości 17,5 m dla kobiet i mężczyzn. Zawodnik nie może wziąć oddechu po odbiciu od ściany nawrotowej. Po wyciągnięciu manekina w strefie pięciu (5) metrów, zawodnik holuje manekina przez pozostały dystans do ściany mety.

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 po jego wyciągnięciu.

Start (jak to opisano w pkt.17.1.), pomiar czasu (pkt.17.4.) oraz przyznawanie miejsc (15.1-8).

24.1. Schemat konkurencji.



24.2. Sprzęt.

Manekin - patrz punkt 7.4.

Manekin ma być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,40m do 3,00 m,
- jeżeli głębokość wody przekracza 3,00 m, manekin musi zostać ułożony na platformie lub innej formie pomocniczej na przepisowej głębokości,
- kierunek: poprzeczny pas pośrodku korpusu manekina musi znajdować się na linii 17,5 m, manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety.

24.3. Dyskwalifikacje.

Falstart.

Jeśli zawodnik wypłynie na powierzchnię po nawrocie i wynurzy się przed wyjęciem manekina.

Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.

Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m (liczone od czubka głowy).

Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt.16.7.

Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany mety.

25. 100 m ratowanie manekina w płetwach.

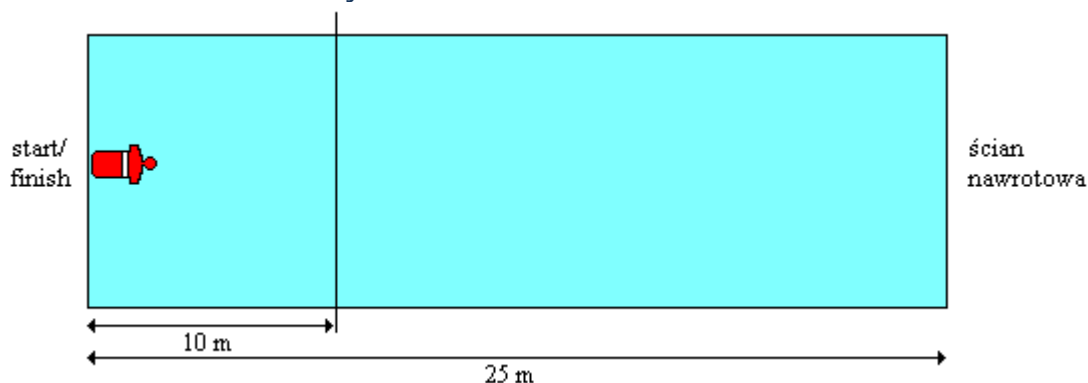
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa stylem dowolnym 50 m w płetwach. Następnie zawodnik nurkuje po manekina, wyciąga go na powierzchnię wody w odległości nie przekraczającej 10 m od ściany nawrotowej i holuje go do mety (Przy podjęciu manekina zawodnik nie musi dotknąć ściany nawrotowej).

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.

Start (jak to opisano w pkt.16.5), pomiar czasu (pkt.16.8), oraz przyznawanie miejsc (15.1-8).

25.1. Schemat konkurencji.



25.2. Sprzęt.

Manekin - patrz sekcja 7.4.

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości od 1,40m 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 mety.

Płetwy - patrz sekcja 8.2.

25.3. Dyskwalifikacje.

Falstart.

Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.

Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 10 m (liczone od czubka głowy). Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt.18.

Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany mety.

26. 4 x 50 m sztafeta z pasem ratowniczym węgorz.

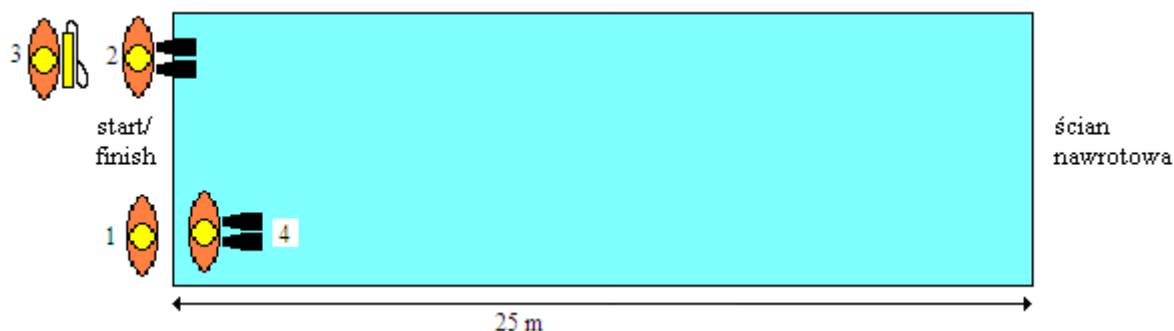
Na sygnał startera pierwszy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym. Po dotknięciu ściany na 50 m (pięćdziesiątym metrze) przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach. Trzeci zawodnik przepływa 50 m stylem dowolnym z założonym pasem ratowniczym. Po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik przekazuje szarfę węgorza 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 chwyta 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 płynie stylem dowolnym do ściany 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.: Zawodnikowi trzeciemu pływającemu z założonym pasem ratowniczym wolno zdjąć pas i przekazać jego szarfę czwartemu zawodnikowi dopiero po dotknięciu ściany nawrotowej.

Start (jak to opisano w pkt.16.5), pomiar czasu (pkt.16.8), oraz przyznawanie miejsc (15.1-8).

26.1. Schemat konkurencji.



26.2. Sprzęt.

Płetwy - patrz punkt 8.

Pas ratowniczy - patrz punkt 7.5.

26.3. 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 itp.

Utrata kontaktu fizycznego przez trzeciego zawodnika z pływakiem pasa ratowniczego podczas gdy jest on holowany przez czwartego zawodnika.

Pozorant trzyma pas ratowniczy za linkę lub klamrę.

Pozorant pomaga ruchami rąk.

27. 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.

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. Drużyny mogą składać się z dowolnej kombinacji mężczyzn i kobiet. Drużyny muszą być 4 osobowe (Kapitan plus 3 ratowników). Przed rozpoczęciem konkurencji powinna nastąpić seria pokazowa. Sędziowie po przeprowadzeniu połowy serii powinni dokonać konsultacji w celu dalszego poprawnego oceniania startujących.

27.1. Zasady ogólne.

27.1.1. Kapitan drużyny oraz pozostali zawodnicy są zobowiązani do zapoznania się z regulaminem oraz harmonogramem konkurencji.

27.1.2. Drużyna może nie zostać dopuszczona do startu w konkurencji w przypadku spóźnienia się na miejsce odprawy.

27.1.3. Sędzia Główny podejmuje decyzję czy konkurencja będzie odbywać się w seriach, półfinałach czy w finałach.

27.1.4. Kolejność startu drużyn zostanie rozlosowana w dniu startu i podana do ogólnej wiadomości przed rozpoczęciem konkurencji.

27.1.5. 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 jest zdyskwalifikowany.

27.1.6. 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.
- 27.1.7. Zawodnicy powinni traktować ofiary ostrożnie - psychiczne i fizyczne znęcanie się jest niepotrzebne, niewłaściwe i będzie wpływało na obniżenie oceny.
- 27.1.8. Zawodnicy mogą używać okularów korygujących. Utrata takich okularów nie może być podstawą do protestu lub odwołania. Okulary pływackie oraz maski są zabronione.
- 27.1.9. Wszyscy zawodnicy danej drużyny zobowiązani są do nałożenia jednakowych czepków. Kapitan drużyny powinien mieć wyraźnie wyróżniający się czeppek.
- 27.1.10. Zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany jeśli zgubi czeppek po rozpoczęciu konkurencji.
- 27.1.11. Punkty przyznane za wykonanie konkurencji nie podlegają protestom lub odwołaniom
- 27.1.12. Po wykonaniu konkurencji zawodnicy mogą obserwować rywalizację kolejnych zespołów.
- 27.2. 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.
- 27.3. 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.
- 27.4. 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).
- 27.5. 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. 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).

27.6. 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.

27.7. 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.

27.8. 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),
- 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,
- roztoczyć 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 ze przytomną ofiarą.

Jeśli wejście do wody jest nieuniknione zawodnicy wybierają najbardziej skuteczne techniki dla danej sytuacji nie narażając przy tym własnego życia w jakikolwiek sposób.

Ważne jest aby zawodnicy wyraźnie pokazali swoje intencje i sposób działania sędziom.

27.9. 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.

Punktacja powinna nagradzać zawodników, którzy odpowiednio wybrali ofiar 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.

27.10. Dyskwalifikacje.

Falstart.

Nieposiadanie przez zawodników właściwych czepków.

Otrzymywanie pomocy, porad z zewnątrz.

Używanie jakichkolwiek telekomunikatorów w strefie konkurencji.

Używanie sprzętu niezapewnionego w konkurencji.

Fizyczne lub psychiczne znęcanie się nad aktorami.