



REGULAMIN

ZAWODÓW RATOWNICZYCH

„O Puchar Burmistrza Gołdapi”



Gołdap 29.06.2013

1. ORGANIZATOR

WOPR Województwa Warmińsko-Mazurskiego oddział Miejsko-Powiatowy w Gołdapi oraz Ośrodek Sportu i Rekreacji w Gołdapi (87 615 40 10)

2. TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW

Kompleks Sportowo-Rekreacyjny OSiR w Gołdapi **29.06.2013 r.**

Rozgrzewka **9.30** rozpoczęcie zawodów **10.00**

- temperatura wody 28 C
- temperatura powietrza 27 C
- pływalnia 6 torów
- długość pływalni - 25 metrów
- głębokość 1,10 m - 1,8 m

3. UCZESTNICTWO

- zgłoszenia do zawodów w terminie do 21.06.2013 (piątek)
- w zawodach ratowniczych o Puchar dyrektora OSiR w Gołdapi mogą brać udział drużyny oraz ratownicy posiadający ważną legitymację WOPR
- w zawodach mogą brać udział zawodnicy, którzy mają nie mniej niż 12 lat
- osoby niepełnoletnie muszą posiadać zgodę rodziców lub opiekunów
- zgłoszenie do zawodów jest równoznaczne z oświadczeniem, że zawodnik nie ma przeciwwskazań do udziału w zawodach w zakresie ratownictwa wodnego i startuje na własną odpowiedzialność oraz że zapoznał się i akceptuje regulamin niniejszych zawodów
- podczas zawodów konkurencje rozgrywane będą w kategoriach wiekowych:
12-16 lat K - M
17-19 lat K - M
20-40 lat K - M
40 + K - M
- zawody przeprowadzone będą seriami na czas
- punktacja podczas zawodów:
1 miejsce - 4 pkt
2 miejsce - 3 pkt
3 miejsce - 2 pkt
4 miejsce - 1 pkt
- udział w zawodach jest odpłatny - 10 zł od zawodnika
- zgłoszenie powinno zawierać: IMIĘ, NAZWISKO, DATĘ URODZENIA, STOPIEŃ RATOWNICZY, PRZYNALEŻNOŚĆ - DRUŻYNA, WYBRANE KONKURENCJE, ADRES ZAMIESZKANIA, NR TELEFONU KONTAKTOWEGO.

- zgłoszenia należy wysłać na adres **kozlowskiadam1@interia.pl**

4. INFORMACJE OGÓLNE

- zawody sędziować będą pracownicy OSiR w Gołdapi po zapoznaniu się z materiałami oraz procedurami rozgrywania zawodów.
- przy małym zainteresowaniu zawodami organizator zastrzega sobie prawo do odwołania zawodów w terminie do 26.06.2013 informacja na stronie organizatora.
- aby odbyła się dana konkurencja musi wystartować minimum 3 zawodników w danej kategorii wiekowej, chyba że zawodnicy wyrażą zgodę rywalizacji w kategorii wyższej.
- zawodnicy muszą posiadać strój kąpielowy ściśle przylegający do ciała.
- zawodnicy spóźnieni na start nie będą dopuszczeni do konkurencji
- uczestnicy zawodów nie biorący udziału w zawodach muszą opuścić nieckę pływalni
- zawodnicy zobowiązani są stosować się do niniejszego regulaminu, a jego naruszenie będzie zgłaszane Sędziemu Głównemu, który podejmie odpowiednie działania.
- każdy zawodnik może startować max w 2 konkurencjach i sztafecie
- każdy zawodnik musi dysponować własnymi płetwami.
- w sytuacjach spornych Sędzia Główny ma decydujący głos

5. KONKURENCJE

- 100 ratownik
- 100 z przeszkodami
- 50 dowolny czas
- 50 ratowanie manekina
- sztafeta 4x25m holowanie manekina
- Każda drużyna może zaprezentować swoje umiejętności przygotowując krótki pokaz.

6. SPRZĘT WYKORZYSTYWANY DO ZAWODÓW

- manekiny
- przeszkody
- pasy ratownicze
- płetwy

Organizator dopuszcza używanie własnego sprzętu

7. OPIS KONKURENCJI

- **100 m ratownik**

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m sposobem

dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym. Po dotknięciu ściany nawrotowej na 50 m, zawodnik zakłada pas ratowniczy na manekina w strefie do 5 m (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina na linii maksymalnie rozciągniętej (z wyjątkiem strefy nawrotowej, 5 m przed ścianą i 5 m za ścianą nawrotową), używając pasa ratowniczego. Zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej

- 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.
- Jeśli podczas zawodów, zgodnie z opinią sędziego, cały pas ratowniczy, lina lub pas wykażą defekt techniczny, sędzia może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.
- Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony przez osobę trzymającą go w dowolnym miejscu toru. Manekin musi być ułożony pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.
- Osobie trzymającej manekina nie wolno jest przebywać w wodzie.
- 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 może być założony w sposób dowolny. Holowanie musi odbywać się na linii maksymalnie rozciągniętej. Twarz manekina musi znajdować się przez cały czas trwania konkurencji powyżej lustra wody.

Dyskwalifikacja

- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń pływalni 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 manekina) przed linią 5 m.
- Nie rozciągnięcie liny pasa ratowniczego przed linią 10 m (liczone od czubka głowy zawodnika).
- Pchanie manekina zamiast holowanie (poza strefa nawrotową).
- Nie utrzymywanie twarzy manekina nad powierzchnią wody podczas jego holowania
- Zawodnik dotykający ściany mety bez pasa ratowniczego i manekina ułożonych w prawidłowej pozycji.

- Puszczanie pasa ratowniczego lub manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Osoba trzymająca manekina nie puści go natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
- Osoba trzymająca manekina popchnie go w kierunku zawodnika.
- Zgubienie manekina podczas holowania.
- Nie holowanie z liną pasa ratowniczego w całości rozciągniętą (poza strefą nawrotową).

- **100 m z przeszkodami**

Konkurencja polega na jak najszybszym przełynięciu dystansu 100m sposobem dowolnym. Po sygnale startowym zawodnik wskakuje do wody i rozpoczyna wyścig, dopływa do połowy basenu gdzie umieszczona została przeszkoda i musi ją pokonać dołem (zanurkować) następnie wynurza się i płynie w kierunku ściany nawrotowej. po nawrocie ponownie dopływa do połowy pływalni i pokonuje przeszkodę. Każdy zawodnik pokonuje przeszkodę 4 razy. przed każdą przeszkodą należy wynurzyć się z wody

- **50 m dowolnym**

Konkurencja polega na jak najszybszym pokonaniu dystansu 50m stylem dowolnym.

- **50 m ratowanie manekina**

Na sygnał dźwiękowy zawodnik startuje od strony płytkiej pływalni i przepływa sposobem dowolnym 25 m. 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.

- Zawodnik może odbić się od dna podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody.

- manekin podczas konkurencji ma być całkowicie wypełniony wodą

- ułożenie manekina:

głębokość: od 1,2 m do 3 m, manekin leży na plecach z głową zwróconą w kierunku mety, dotykając ściany nawrotowej.

- Manekin musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 5 m po jego wyciągnięciu.

Dyskwalifikacja

- Falstart
- Topienie manekina
- Nie wynurzenie się przed zanurkowaniem po manekina.

- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, itp. podczas wyciągania manekina.
- Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m (liczone od czubka głowy).
- Używanie nieprawidłowej techniki holowania.
- Utrata kontaktu z manekinem przed dotknięciem ściany mety

- **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 muszą 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. Każdy zawodnik rozpoczynający swoją zmianę w strefie 5 m od każdej ze ścian, może utrzymywać twarz manekina pod lustrem wody.

Dyskwalifikacje.

- Falstart.
- Topienie manekina.
- Nieprawidłowa zmiana w sztafecie lub zbyt szybkie przejęcie manekina (tj. zmiana, holowanie manekina przed dotknięciem ściany pływalni lub poza strefą zmian lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).
- Używanie nieprawidłowej techniki holowania.
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń pływalni np. lin, torów, schodów itp. podczas przejmowania manekina.
- Jeśli zawodnik puści manekina przed dokonaniem zmiany.
- Jeśli zawodnik puści manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Nie rozpoczęcie konkurencji z twarzą manekina będącą ponad powierzchnią wody przytrzymywana przynajmniej jedną ręką.

- Opuszczenie swojego toru lub w ogóle niecki basenu przed sygnałem sędziego o zakończeniu konkurencji.

8. NAGRODY

- nagrody zapewnia organizator
- w konkurencjach indywidualnych i sztafecie
miejsca 1-3 dyplom + medal
- w klasyfikacji drużynowej
miejsca 1-3 dyplomy
miejsce 1 - puchar burmistrza

SPOSOBY TRZYMANIA I HOLOWANIA MANEKINA

1. Manekin musi być holowany a nie pchany.
2. Twarz manekina musi znajdować się nad powierzchnią wody.
3. Manekina należy trzymać przynajmniej jedną ręką.
4. Manekina nie wolno trzymać za szyję, usta lub nos.
5. Manekin nie może być holowany za korek.
6. Dopuszcza się chwyt za brodę.
7. Nie wolno stracić kontaktu z manekinem aż do chwili dotknięcia końcowej ściany pływalni.

O R G A N I Z A T O R