



**REGULAMIN
GRAND PRIX MIASTA POZNANIA
W RATOWNICTWIE WODNYM 2021
Jeziro Kierskie,
4 września 2021**

GOSPODARZ:



ORGANIZATOR:



PARTNERZY:



I. PRZEPISY OGÓLNE

1. ORGANIZACJA I ZDOLNOŚĆ UCZESTNICTWA

- 1.1. Grand Prix Miasta Poznania w Ratownictwie Wodnym organizuje Grupa Operacyjna Ratownictwa Wodnego.
- 1.2. Uprawnionymi do wzięcia udziału w zawodach są zawodnicy i zawodniczki należący do podmiotów wykonujących ratownictwo wodne oraz współpracujących.
- 1.3. Każdy zawodnik startuje w poszczególnych konkurencjach indywidualnie, reprezentując siebie i/lub drużynę, z której został zgłoszony.
- 1.4. Drużyny biorące udział w zawodach składają się z 4 osób. Drużyny mogą być żeńskie oraz męskie/mieszane.
- 1.5. Istnieje możliwość zgłoszenia drużyn na odprawie technicznej przed zawodami. Drużyna taka może składać się z zawodników / zawodniczek biorących udział w Mistrzostwach, a nie będących członkami innych drużyn.
- 1.6. Zawodnik/Zawodniczka może reprezentować podczas Mistrzostw tylko jedną drużynę.
- 1.7. Wypełniając zgłoszenie do Zawodów, każdy z zawodników oświadcza, że zapoznał się z regulaminem, bierze udział w Zawodach na własną odpowiedzialność oraz wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych i udostępnienie swojego wizerunku w mediach.
- 1.8. Każdy zawodnik musi mieć ukończone 16 lat w dniu rozpoczęcia Zawodów. W przypadku zawodników, którzy nie ukończyli 18 lat w dniu rozpoczęcia Zawodów, wymagane jest przedstawienie pisemnej zgody opiekuna ustawowego na udział w Zawodach.
- 1.9. W trakcie Zawodów zawodnicy korzystają z własnego sprzętu spełniającego wymagania ILSE, pod warunkiem zaakceptowania go przez Komisję Sędziowską. Jednocześnie Organizator umożliwia bezpłatne wypożyczenie sprzętu do poszczególnych konkurencji.
- 1.10. Przed startem każdej konkurencji, zawodnicy biorący w niej udział, muszą mieć założony czepek oraz widoczny numer startowy który został mu przyporządkowany. Zgubienie czepka po starcie, podczas trwania konkurencji, nie może być podstawą do dyskwalifikacji zawodnika.
- 1.11. Każdy z zawodników ma prawo do umieszczenia logo Sponsora w formie tatuażu na ciele (dopuszcza się jeden tatuaż na ciele jednego zawodnika), z tym, że wielkość logo Sponsora nie może być większa niż 100 cm². Nazwa nie może przedstawiać i promować wulgaryzmów, treści obraźliwych, wyrobów tytoniowych, alkoholowych.

2. ZASADY ROZGRYWANIA KONKURENCJI

- 2.1. Każdy zawodnik startuje w dowolnej liczbie konkurencji. Zawodnik, który nie ukończy konkurencji nie otrzymuje za nią żadnych punktów.
- 2.2. Konkurencje rozgrywane są seriami i decyduje kolejność zajętych w nich miejsc. W przypadku braku możliwości rozegrania konkurencji w jednej serii będzie ona rozegrana systemem eliminacji i finałów lub na podstawie uzyskanych czasów. Komisja Sędziowska może zdecydować o rozegraniu konkurencji tylko systemem seriami na czas.
- 2.3. W Zawodach prowadzona będzie klasyfikacja indywidualna i drużynowa. Punkty zostaną przyznane zawodnikom oraz drużynom, którzy ukończą konkurencje zgodnie z zasadami ich rozgrywania.
- 2.4. Zawody rozgrywane będą w kategorii OPEN zarówno u Kobiet jak i u Mężczyzn (konkurencje indywidualne) oraz w kategorii OPEN Kobiet jak i Mężczyzn w konkurencjach drużynowych.
- 2.5. Na wynik końcowy w klasyfikacji indywidualnej złożą się suma punktów zdobytych w 3 konkurencjach indywidualnych, przeliczonych wg ustalonych zasad.

- 2.6. Na wynik końcowy w klasyfikacji drużynowej złożony jest suma punktów zdobytych w 2 konkurencjach drużynowych, przeliczonych wg ustalonych zasad.
- 2.7. W przypadku równej ilości punktów zdobytych przez drużyny w klasyfikacji końcowej, o kolejności zdobytych miejsc decyduje większa ilość zajętych miejsc pierwszych, drugich itd.
- 2.8. Zawodnicy mogą być niedopuszczeni do startu w danej konkurencji, jeśli nie stawiają się w miejscu jej rozgrywania w wyznaczonym czasie lub będą dysponować sprzętem niezgodnym z regulaminem przewidzianym do danej konkurencji.
- 2.9. O wszelkich nieprawidłowościach w czasie startu rozstrzyga Komisja Sędziowska. Dopuszcza się możliwość powtórzenia startu. Każdy zawodnik, który spowoduje falstart, zostanie zdyskwalifikowany po zakończeniu wyścigu, chyba że opis konkurencji przewiduje inaczej.
- 2.10. Finisz orzekany jest w momencie, kiedy zawodnik przekroczy linię mety klatką piersiową w pozycji pionowej, chyba że warunki konkurencji przewidują inaczej.
- 2.11. Przed rozpoczęciem konkurencji Komisja Sędziowska może wyznaczyć limity czasowe, w których zawodnicy/drużyny muszą się zmieścić, aby ukończyć konkurencję lub podjąć decyzję o zakończeniu rozgrywania konkurencji, w przypadku problemów z jej ukończeniem przez startujących w niej zawodników.
- 2.12. Każde naruszenie przepisów dotyczących przebiegu konkurencji spowoduje dyskwalifikację zawodnika/drużyny dopuszczającej się naruszenia.
- 2.13. Jeżeli zawodnik nieprawidłowo wykona któryś z elementów danej konkurencji, lecz w trakcie wyścigu powróci do miejsca, w którym popełnił błąd i będzie kontynuował bieg zgodnie z przepisami, może ukończyć konkurencję bez dyskwalifikacji.
- 2.14. Dyskwalifikacje ponadto mogą zostać ogłoszone, gdy zawodnik:
 - a) nie przestrzega zasad fair play;
 - b) używa wulgaryzmów;
 - c) niekulturalnie lub agresywnie zachowuje się w stosunku do sędziów, organizatorów oraz innych uczestników Zawodów;
 - d) wchodzi do wody na obszarze trwającej konkurencji, w której nie bierze on udziału;
 - e) korzysta z pomocy innych osób podczas rozgrywania danej konkurencji;
 - f) przeszkadza celowo innym zawodnikom lub drużynie w wykonaniu konkurencji;
 - g) jest nieobecny/a w momencie otwarcia i zamknięcia Zawodów.
- 2.15. Zawodnik może być poddany kontroli antydopingowej. Odmowa poddania się kontroli lub jej wynik pozytywny powoduje dyskwalifikację z Zawodów.
- 2.16. Organizator może dokonać wykluczenia z Zawodów poszczególnych drużyn lub zawodników. Decyzja Organizatora jest ostateczna, a wykluczonej drużynie lub zawodnikowi nie przysługuje prawo do protestu lub odwołania. Decyzja w tym zakresie może być podana w dowolnej formie.

3. PROTESTY I ODWOŁANIA

- 3.1. Protesty i odwołania od decyzji Komisji Sędziowskiej składane są Sędziemu Głównemu.
- 3.2. Protesty dotyczące warunków rozgrywania konkurencji (np. ułożenia torów) można składać ustnie Sędziemu Głównemu do 5 minut przed rozpoczęciem każdej konkurencji.

- 3.3. Inne niż wymienione w punkcie 3.2 protesty oraz odwołania od decyzji Komisji Sędziowskiej, 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.
- 3.4. Protesty będą rozpatrywane w trybie natychmiastowym, po wpłaceniu wadium w wysokości 100,- PLN. Wadium podlega zwrotowi w przypadku uznania protestu.
- 3.5. Wszystkie protesty i odwołania od decyzji Komisji Sędziowskiej zostaną rozpatrzone i mogą być, stosownie do okoliczności, odrzucone (braki formalne), oddalone (bezzasadne) lub uznane (zasadne).
- 3.6. Wynik protestu i odwołania od decyzji Komisji Sędziowskiej powinien być oficjalnie ogłoszony i zamieszczony w komunikacie końcowym.
- 3.7. Drużynom nie przysługuje prawo do składania protestu lub odwołania w przypadku incydentów spowodowanych warunkami atmosferycznymi. Komisja Sędziowska ma wyłączną kompetencję do orzekania czy wskazany incydent został spowodowany szczególnymi warunkami atmosferycznymi.
- 3.8. Sędzia Główny może odwołać rozgrywanie Zawodów lub przesunąć termin rozgrywania konkurencji. W przypadku, gdy konkurencja zostanie odwołana w momencie, gdy część zawodników już wzięła w niej udział, dotychczasowe wyniki tej konkurencji zostają anulowane.
- 3.9. Sędzia Główny może zmienić miejsce rozgrywania konkurencji lub zasady dotyczące przebiegu poszczególnych konkurencji (np. skrócić dystanse), jeżeli uzna to za stosowne, ale zmiana taka może mieć tylko miejsce przed rozpoczęciem konkurencji i musi być ogłoszona wszystkim startującym drużynom.
- 3.10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian regulaminowych i organizacyjnych.

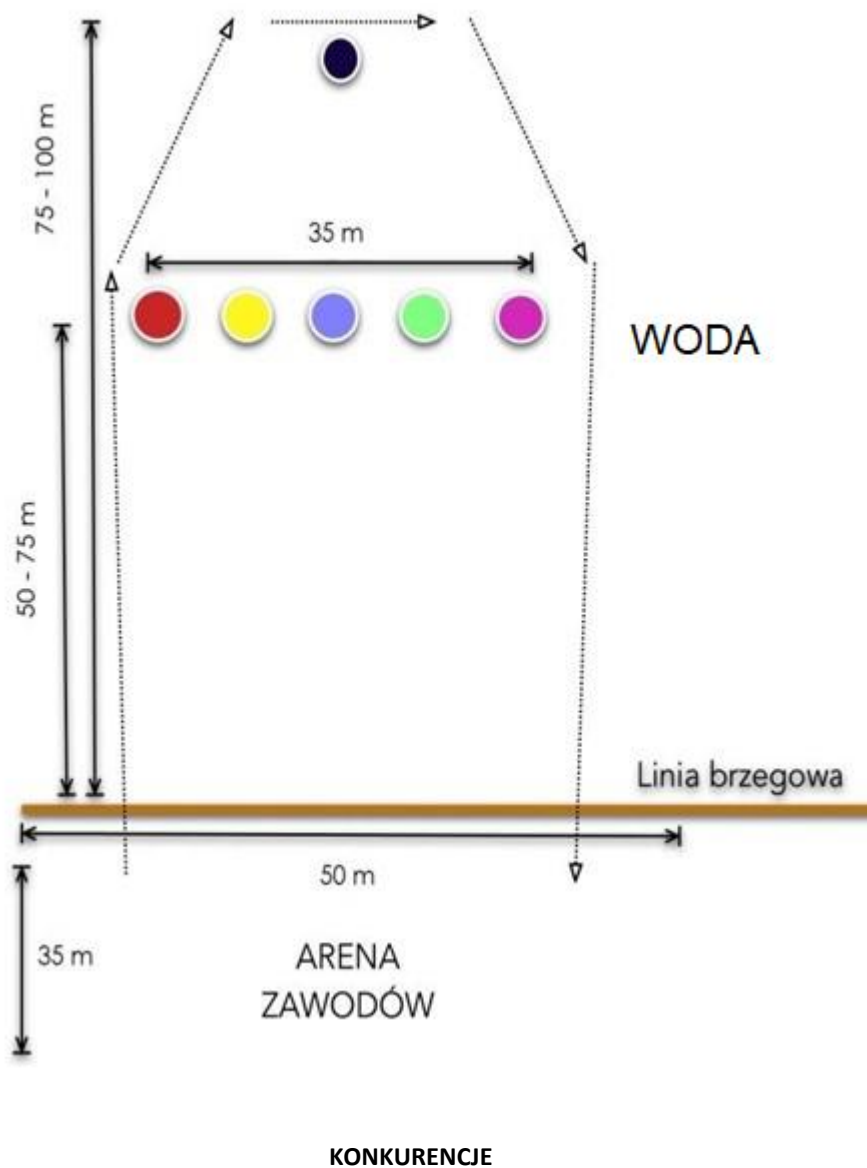
4. SPRZĘT DO ZAWODÓW

Organizator zapewnia sprzęt do rozegrania konkurencji, za wyjątkiem płetw.

II. KONKURENCJE I ARENA ZAWODÓW

ARENA ZAWODÓW:

1. Pierwszy rząd boi stanowi 5 różnokolorowych bojek, które są rozmieszczone w linii prostej równoległej do linii brzegowej. Odległość pierwszego rzędu boi od linii brzegowej wynosi około 75 m.
2. Drugi rząd stanowi boja, która jest umieszczona w linii prostej, równoległej do pierwszego rzędu różnokolorowych boi. Odległość drugiego rzędu boi od linii brzegowej wynosi około 100 m.
3. Na plaży przy linii brzegowej zostanie wyznaczony plac do rozgrywania konkurencji, o wymiarach max. 50 m wzdłuż linii brzegowej i 35 m po szerokości plaży.



Konkurencja nr 1

WYŚCIG PŁYWANIE (indywidualna)

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie ok. 300 m, po wyznaczonym torze w kształcie litery „U”.
2. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu z bramki nr 1, a kończą na linii mety – w bramce nr 2 – przez którą muszą przebiec. Linie startu i mety wyznaczają bramki ustawione równoległe do linii brzegowej.
3. Bramki umownie oznacza się następująco:
 - a. bramka nr 1 - to bramka ustawiona po lewej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji, patrząc z brzegu w stronę morza,
 - b. bramka nr 2 – to bramka ustawiona po prawej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji, patrząc z brzegu w stronę morza, o szerokości 1 m.
4. Na sygnał startera zawodnicy wbiegają do wody i opływają wszystkie boje znajdujące się na wodzie, swoim prawym ramieniem.

5. Linia mety usytuowana jest w świetle bramki nr 2. Każdy z zawodników kończy wyścig po przebiegnięciu przez bramkę nr 2 i wbiegnięciu do leja. Linię mety należy przekroczyć w pozycji wyprostowanej.
6. Dla zapewnienia sprawiedliwego startu i finiszu Komisja Sędziowska może zarządzić przestawienie linii startu i mety względem boi.

Konkurencja nr 2

WYŚCIG Z DESKĄ (indywidualna)

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie ok. 300 m, po wyznaczonym torze w kształcie litery „U”.
2. Linie startu i mety wyznaczają bramki ustawione równolegle do linii brzegowej.
3. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu – bramka nr 1, a kończą na linii mety – bramka nr 2.
4. Na sygnał startera, zawodnik biegnie z deską do wody i opływa prawym ramieniem wszystkie boje ustawione na wodzie. Następnie wybiega z wody i kieruje się z deską do bramki nr 2.
5. Wyścig zostaje zakończony w momencie przekroczenia przez zawodnika klatką piersiową linii mety, umiejscowionej za bramką nr 2. Zawodnik musi przekroczyć linię mety z deską.
6. W przypadku awarii sprzętu podczas trwania wyścigu, zawodnikom przysługuje prawo do powtórzenia wyścigu. Drużyna musi ukończyć wyścig, bez względu na stan uszkodzenia sprzętu.

Konkurencja nr 3

WYŚCIG Z PASEM RATUNKOWYM (drużynowa)

Opis konkurencji:

1. W konkurencji bierze udział czterech zawodników z każdej drużyny: pozorant, ratownik pływający z pasem oraz dwóch ratowników pomagających wynieść pozoranta.
2. Jednocześnie może startować maksymalnie 5 drużyn z 5 wyznaczonych stanowisk startu.
3. Wyścig odbywa się na dystansie około 80 m po wyznaczonym torze.
4. Stanowiska startowe znajdują się naprzeciw poszczególnych boi. Meta dla wszystkich drużyn znajduje się na linii łączącej pierwsze i ostatnie stanowisko startowe i jest oznaczona za pomocą flag.
5. Przed startem pasy ratunkowe oraz płetwy zostają umieszczone 5 m za linią startu dla poszczególnych stanowisk.
6. Na sygnał startowy pozorant płynie do odpowiedniej boi. Po dotarciu do boi chwyta ją i podnosi rękę, dając w ten sposób znak ratownikowi do rozpoczęcia zmiany. Pozorant ustawia się za boją od strony morza. Pozorant musi mieć stały fizyczny kontakt z boją do chwili dopłynięcia do niego ratownika z pasem ratunkowym (minięcia przez ratownika z pasem linii boi).
7. Ratownik ustawia się na linii startu/mety. Na sygnał pozoranta, ratownik cofa się po pas ratunkowy i płetwy, po czym biegnie do wody i płynie w jego kierunku. Ratownik opływa odpowiednią boję swoim prawym ramieniem zgodnie z ruchem wskazówek zegara i zabezpiecza pozoranta w pas ratunkowy. Pozorant może pomagać ratownikowi podczas zabezpieczania. Następnie pozorant jest holowany do brzegu. Ratownicy odpowiedzialni za wyniesienie pozoranta na brzeg mogą wystartować w momencie podjęcia go przez ratownika z pasem.
8. Wyścig zostaje zakończony w momencie przeniesienia pozoranta za linię mety.
9. Podczas pływania ratownik musi mieć nałożony pas z całkowicie rozwiniętą liną. W trakcie honowania pozorant może pomagać ratownikowi poprzez wykonywanie pod wodą ruchów nogami i rękami, nie wolno mu jednak płynąć w ten sposób, aby jego ramiona wynurzały się nad powierzchnię wody.

10. Ratownik z pasem zabezpiecza pozoranta w taki sposób, aby pas znajdował się pod jego ramionami, a lina była maksymalnie rozwinięta.

Konkurencja nr 4

AKCJA RATUNKOWA Z DESKĄ (drużynowa)

Opis konkurencji:

1. W konkurencji bierze udział dwóch zawodników z każdej drużyny.
2. Jednocześnie może startować maksymalnie 5 drużyn z 5 wyznaczonych stanowisk startowych
3. Wyścig odbywa się na dystansie około 150 m, po wyznaczonym torze.
4. Stanowiska startowe znajdują się naprzeciw poszczególnych boi. Meta dla wszystkich drużyn znajduje się na linii łączącej pierwsze i ostatnie stanowisko startowe i jest oznaczona za pomocą flag.
5. Ratownik z deską i pozorant ustawiają się na stanowisku startu. Na sygnał startera pozorant biegnie z linii startu w kierunku wody i płynie do odpowiedniej boi. Pozorant po dopłynięciu do boi chwyta ją i podnosi rękę, dając w ten sposób znak zawodnikowi na brzegu do rozpoczęcia zmiany. Pozorant ustawia się za boją od strony wody. Pozorant musi mieć stały fizyczny kontakt z boją od momentu dopłynięcia do niej, aż do chwili podjęcia go na deskę przez ratownika (minięcia przez ratownika z deską linii boi). Ratownik na desce płynie w kierunku boi, opływa ją swoim prawym ramieniem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, podejmuje pozoranta i razem płyną do linii startu/mety. Obaj zawodnicy mogą używać zarówno nóg jak i ramion w trakcie powrotu do brzegu.
6. Ratownik przed startem może dotykać deski.
7. Pozorant może znajdować się na desce zarówno z przodu jak i z tyłu.
8. Pozorant może pomagać ratownikowi w podejmowaniu na deskę.
9. W czasie wyścigu zawodnicy mogą stracić kontakt z deską, ale podczas przekraczania linii mety muszą mieć fizyczny kontakt z deską.
10. Wyścig zostaje zakończony w momencie przekroczenia przez pierwszego zawodnika, klatką piersiową linii mety.
11. W przypadku awarii sprzętu podczas trwania wyścigu drużynie nie przysługuje prawo do jego powtórzenia. Drużyna musi ukończyć wyścig, bez względu na stan uszkodzenia deski.

Konkurencja nr 4

BIEG-PŁYWANIE- BIEG (indywidualna)

Opis konkurencji:

1. Na sygnał startera zawodnicy pokonują dystans ok. 100 m, biegiem, równoległe do brzegu wody, do punktu nawrotu, obiegają go swoim prawym ramieniem, zgodnie z ruchem wskazówek zegara i biegną z powrotem do linii startu. Następnie przebiegają przez linię startu, wbiegają do wody i opływają prawym ramieniem wszystkie boje znajdujące się na wodzie, a następnie płyną w kierunku brzegu. Po wyjściu na brzeg zawodnicy omijają wyznaczony słupek/flagę i biegną wzdłuż plaży ok. 100 m do punktu nawrotu, a następnie do bramki start/meta, gdzie kończą wyścig.
2. Linia mety usytuowana jest w świetle bramki start/meta w specjalnym leju o szerokości 1 m. Każdy z zawodników kończy wyścig po przebiegnięciu przez bramkę start/meta i wbiegnięciu do leja.