



REGULAMIN

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. ORGANIZACJA I ZDOLNOŚĆ UCZESTNICTWA

- 1.1. Mistrzostwa Polski w Ratownictwie Morskim organizuje Fundacja RESCUEHOUSE, Komisja ds. Sportu ZG WOPR i Słupeckie WOPR.
- 1.2. Uprawnionymi do wzięcia udziału w Mistrzostwach Polski w Ratownictwie Morskim są zawodnicy i zawodniczki posiadający ważną legitymację WOPR z opłaconą składką w roku rozgrywania zawodów, Ratownicy Wodni oraz Ratownicy innych podmiotów uprawnionych do wykonywania ratownictwa wodnego.
- 1.3. Każdy zawodnik startuje w poszczególnych konkurencjach indywidualnie, reprezentując siebie i/lub drużynę, z której został zgłoszony.
- 1.4. Wypełniając zgłoszenie do zawodów, zawodnik 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.
- 1.5. Każdy zawodnik musi mieć ukończone 16 lat w dniu rozpoczęcia Zawodów. W przypadku zawodników, którzy nie ukończyli 18 lat w dniu rozpoczęcia Zawodów wymagana jest pisemna zgoda opiekuna ustawowego na udział w Zawodach.
- 1.6. Zawodnicy rozgrywają konkurencje na własnym sprzęcie spełniającym wymagania ILSE, pod warunkiem zaakceptowania go przez Komisję Sędziowską. Jednocześnie Organizator umożliwi wypożyczenie sprzętu do poszczególnych konkurencji.
- 1.7. Każdy z zawodników musi mieć założony czepki przed startem w każdej konkurencji oraz widoczny numer startowy który został mu przyporządkowany. Zagubienie czepki po starcie podczas trwania konkurencji nie może być podstawą do dyskwalifikacji zawodnika.
- 1.8. 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 oraz firm związanych branżą telekomunikacyjną (innych niż Operator Sieci Plus i LG Electronics).

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 miejsc. W przypadku braku możliwości rozegrania konkurencji w jednej serii będzie ona rozegrana systemem eliminacji i finałów.

- 2.3. W Zawodach prowadzona będzie klasyfikacja indywidualna. Punkty zostaną przyznane zawodnikom, którzy ukończą konkurencje zgodnie z zasadami ich rozgrywania. Na wynik końcowy zawodnika w klasyfikacji końcowej złoży się suma punktów **7 najlepszych** konkurencji przeliczonych wg ustalonych zasad.
- 2.4. W przypadku równej ilości punktów zdobytych przez zawodników w klasyfikacji końcowej, o kolejności zdobytych miejsc decyduje większa ilość miejsc pierwszych, drugich itd.
- 2.5. 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.
- 2.6. O wszelkich nieprawidłowościach w czasie startu decydują sędziowie. Dopuszcza się możliwość powtórzenia startu. Każdy zawodnik, który spowoduje falstart zostanie zdyskwalifikowany po zakończeniu wyścigu, chyba że opis konkurencji przewiduje inaczej.
- 2.7. Finisz orzekany jest w momencie, kiedy zawodnik przekroczy linię mety klatką piersiową w pozycji pionowej, chyba że warunki konkurencji przewidują inaczej.
- 2.8. Przed rozpoczęciem konkurencji sędziowie mogą wyznaczyć limity czasowe, w których zawodnicy muszą się zmieścić, aby ukończyć konkurencje lub zarządzić ewentualne zakończenie konkurencji w przypadku problemów z jej ukończeniem przez startujących w niej zawodników.
- 2.9. Każde naruszenie przepisów dotyczących przebiegu konkurencji w sposób świadomy spowoduje dyskwalifikację poszczególnych zawodników.
- 2.10. Jeżeli zawodnik nieprawidłowo wykona któryś z elementów danej konkurencji, lecz w trakcie wyścigu powróci do miejsca, w którym popełnił błąd i będzie kontynuował dalej zgodnie z przepisami, może ukończyć konkurencję bez dyskwalifikacji.
- 2.11. 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 danych konkurencji;
 - f) przeszkadza celowo innym zawodnikom lub drużynie w wykonaniu konkurencji;
 - g) jest nieobecny/a w momencie otwarcia i zamknięcia Zawodów.
- 2.12. Zawodnik może być poddany kontroli antydopingowej. Odmowa kontroli lub wynik pozytywny powoduje dyskwalifikację z Zawodów.
- 2.13. Organizator może dokonać wykluczenia z zawodów poszczególnych zawodników. Decyzja Organizatora jest ostateczna, a wykluczonemu 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 sędziów mogą być składane Sędziemu Głównemu zawodów.
- 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 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.
- 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 sędziów zostaną rozpatrzone i mogą być, stosownie do okoliczności, odrzucone (braki formalne), oddalone (bezzasadne) lub uznane (zasadne).
- 3.6. Wynik protestu i odwołania od decyzji sędziów powinien być oficjalnie ogłoszony i zamieszczony w komunikacie końcowym.
- 3.7. Jeżeli zawodnicy biorący udział w konkurencjach uznają, że warunki atmosferyczne mogą mieć wpływ na przebieg konkurencji nie przysługuje im protest lub odwołanie dotyczące incydentu spowodowanego warunkami atmosferycznymi, a Sędziowie mają wyłączną kompetencję do orzekania czy incydent został spowodowany szczególnymi warunkami atmosferycznymi.
- 3.8. Sędzia Główny może odwołać rozgrywanie Zawodów lub przesunąć termin rozgrywania konkurencji, a 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 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 zawodnikom. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian regulaminowych i organizacyjnych.

4. SPRZĘT DO ZAWODÓW

- 4.1. Deska ratownicza

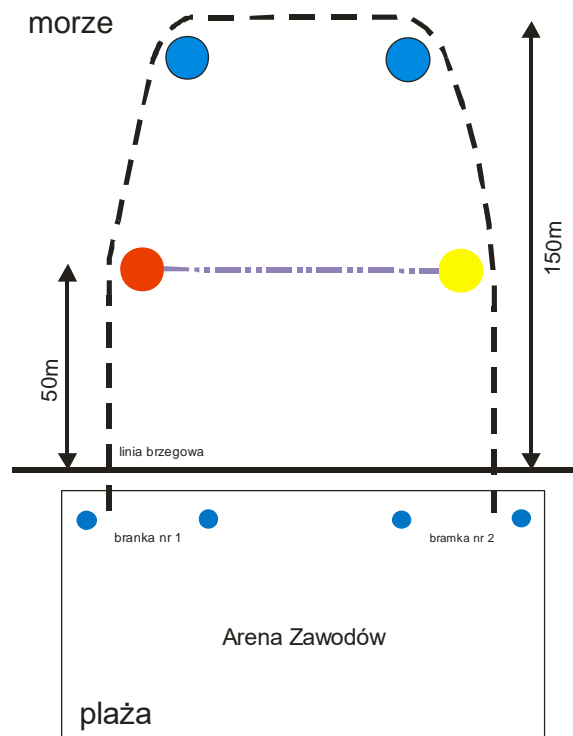
Deska laminowana o określonej wadze minimalnej wynoszącej 7,5kg oraz maksymalnej długości wynoszącej 3,2m. Deska może posiadać miecz stabilizacyjny o maksymalnej wysokości 25 cm.



II. KONKURENCJE

ROZSTAWIENIE BOI NA MORZU:

1. Pierwszy rząd stanowią dwie różnokolorowe boje, które są rozmieszczone w linii prostej równoległej do linii brzegowej. Odległość od pierwszego rzędu boi do linii brzegowej wynosi 50m.
2. Drugi rząd stanowią boje jednokolorowe, które są rozmieszczone w linii prostej równoległej do pierwszego rzędu różnokolorowych boi, w równej odległości od siebie wynoszącej minimum 50m. Odległość drugiego rzędu boi do linii brzegowej wynosi 150m.
3. Plac na plaży przy linii brzegowej do rozgrywania konkurencji, o wymiarach min. 35m wzdłuż linii brzegowej i 20m po szerokości plaży.



Konkurencja nr 1

BIEG-PŁYWANIE- BIEG

Opis konkurencji:

1. Na sygnał startera zawodnicy biegną dystans 150m, równoległe do brzegu morza, do punktu nawrotu, obiegają go swoim prawym ramieniem, zgodnie z ruchem wskazówek zegara i biegną z powrotem do linii startu, kolejne 150m. Następnie przebiegają linię startu, wbiegają do wody i opływają prawym ramieniem wszystkie boje znajdujące się na morzu, a następnie płyną w kierunku brzegu. Po wyjściu na brzeg, zawodnicy omijają wyznaczony słupek i biegną wzdłuż plaży około 100m do punktu nawrotu, a następnie 150m do bramki start/meta, gdzie kończą bieg.
2. Linia mety usytuowana jest w świetle bramki start/meta w specjalnym leju o szerokości 1m. Każdy z zawodników kończy wyścig po przebiegnięciu przez bramkę start/meta i wbiegnięciu do leja w pozycji opisanej w pkt. 2.7.

Konkurencja nr 2

WYŚCIG Z DESKĄ

Opis konkurencji:

1. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu - bramka nr 1, a kończą na linii mety - bramka nr 2. Linie startu i mety wyznaczają bramki ustawione równoległe do linii brzegowej.
2. Na sygnał startera, zawodnicy biegną z deską do wody i płyną w ten sposób, że mijają wszystkie boje ustawione na morzu swoim prawym ramieniem. Dystans pokonują w dowolnej pozycji. Wyścig zostaje zakończony w momencie przekroczenia klatką piersiową przez zawodnika linii mety. Zawodnik musi przekroczyć linię mety z deską.

W przypadku awarii sprzętu podczas trwania wyścigu, zawodnikowi nie przysługuje prawo do powtórzenia wyścigu. Musi ukończyć wyścig bez względu na stan uszkodzenia.

Konkurencja nr 3

WYŚCIG „SURF DASH”

Opis konkurencji:

1. Zawodnicy rozpoczynają wyścig z linii startu usytuowanej wzdłuż linii brzegu wyznaczonej tyczkami i kończą na linii mety wyznaczonej w tym samym miejscu. Linie startu i mety wyznaczają bramki ustawione równoległe do linii brzegowej. Zawodnik startuje z dowolnej pozycji startowej.
2. Na sygnał startera zawodnik startuje i pokonuje dystans do kolorowej liny w wodzie rozciągniętej wzdłuż linii start/meta wyznaczającej punkt nawrotowy, dotyka jej ręką, a następnie wraca na linię startu, omija wyznaczoną tyczkę prawym ramieniem i biegnie znowu w kierunku linki nawrotowej, wykonując ponowny nawrót. Zawodnik

przekracza linię mety mijając wyznaczoną tyczkę obok której wykonywał start swoim prawym ramieniem zgodnie z pkt. 2.7.

Konkurencja nr 4

FLAGI PLAŻOWE

Opis konkurencji:

1. Konkurencja rozgrywana będzie na boisku o wymiarach 20m x 10m w obrębie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji.
2. Zawodnicy startują z pozycji leżenia przodem z rękoma złożonymi pod podbródkiem. W pozycji startowej kolana muszą pozostawać wyprostowane i pięty zawodników muszą być złączone razem, wszystkie części ciała leżą płasko na ziemi. Zabrania się podsypywania pisaku pod podbródek lub jakąkolwiek inną część ciała. Palce nóg znajdują się na linii startu. Zawodnicy leżą tyłem do kierunku biegu.
3. Na sygnał startera zawodnicy przyjmują pozycję opisana powyżej z uniesioną głową. Na sygnał „głowy w dół” lub „na miejsca” kładą brody na swoich rękach. Na sygnał startu zawodnicy podnoszą się i biegną by chwycić flagę. Flagi znajdują się 20 m od linii startu.
4. Zawodnicy, którzy zdobędą flagę awansują do następnej rundy. W każdej następnej rundzie liczba flag i zawodników zmniejsza się, aż do momentu, gdy pozostaje 1 flaga i 2 zawodników. Zwycięzcą pozostaje ten, kto zdobędzie ostatnią flagę.
5. Przed każdą serią zawodnicy losują numery torów.
6. W przypadku, gdy dwóch lub więcej zawodników chwyci jednocześnie tę samą flagę, to zwycięzcą jest ten zawodnik, który trzyma flagę najniżej.
7. Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, jeśli chwyci więcej niż jedną flagę.
8. W przypadku przedwczesnego startu przez kogoś z zawodników, bieg zostaje zatrzymany i powtórzony. W przypadku ponownego przedwczesnego startu bieg zostaje puszczony, a zawodnik który wykonał przedwczesny start w powtórzonym biegu zostaje wykluczony i nie przejdzie do następnej rundy. Zasada ta obowiązuje w każdej rundzie.
9. Decyzją sędziów może zostać powtórzony sporny wyścig. Może zostać zmieniona liczba zawodników odpadająca w biegach eliminacyjnych

Konkurencja nr 5

BIEG PO PLAŻY

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie ok.1000 m, na plaży.
2. Wszyscy zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu. Na sygnał startera zawodnicy biegną po plaży dystans 500m do tyczki nawrotowej, obiegają ją prawym ramieniem i pokonują ponownie dystans 500m z powrotem.

Każdy z zawodników kończy wyścig po przebiegnięciu przez bramkę start/meta i wbiegnięciu do leja w pozycji opisanej w pkt. 2.7.

Konkurencja nr 6

WYŚCIG PŁYWANIE

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie ok.350 m, po wyznaczonym torze w kształcie litery „U”.
2. Wszyscy zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu z bramki nr 1, a kończą na linii mety – w bramce nr 2. Linie startu i mety wyznaczają bramki ustawione równolegle do linii brzegowej.

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 o szerokości takiej jaka jest konieczna aby zawodnicy mogli startować z jednego szeregu,
 - b) bramka nr 2 – to bramka ustawiona po prawej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji patrząc z brzegu w stronę morza
3. Na sygnał startera, zawodnicy wbiegają do wody i opływają wszystkie boje znajdujące się na morzu swoim prawym ramieniem.
 4. Linia mety usytuowana jest w świetle bramki nr 2 w specjalnym leju o szerokości 1m. Każdy z zawodników kończy wyścig po przebiegnięciu przez bramkę nr 2 i wbiegnięciu do leja. Linię mety należy przekroczyć w pozycji wyprostowanej.

Dla zapewnienia sprawiedliwego startu i finiszu sędzia może zarządzić przestawienie linii startu i mety względem boi.

Konkurencja nr 7

Wyścig IRONMAN / IRONWOMAN

Opis konkurencji:

1. Konkurencje rozgrywane są w następującej kolejności: pływanie, wyścig z deską, bieg. Zawodnik bierze udział w wyścigu pływania na dystansie ok.350m, w wyścigu z deską na dystansie ok.350m i biegu na dystansie około 400m. Czas trwania konkurencji może być ograniczony. Ustala go Komisja Sędziowska, która bierze pod uwagę panujące warunki atmosferyczne.
2. Na potrzeby konkurencji ustala się plac startowy składający się z dwóch bramek, które umownie oznacza się następująco:
 - a) Bramka nr 1 - to bramka ustawiona równolegle do linii brzegowej po lewej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji patrząc z brzegu w stronę morza o szerokości około 15m oraz dodatkowa tyczka „START/META”, ustawiony w linii prostopadłej do linii brzegowej, w miejscu jak na rysunku powyżej. Bramka nr 1 wyznacza linię startu i jednocześnie linię zmiany.

b) Bramka nr 2 – to bramka ustawiona równolegle do linii brzegowej po prawej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji patrząc z brzegu w stronę morza o szerokości około 15m.

Start do wyścigu pływackiego następuje z linii startu/zmiany – z bramki nr 1. Zawodnik na sygnał startera wbiega do wody i płynie w kierunku granatowych boi w drugim rzędzie i opływa je swoim prawym ramieniem zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zawodnik po wyjściu z wody, przebiega przez bramkę nr 2 i następnie kieruje się do linii startu/mety gdzie pobiera deskę, a następnie pokonuje ten sam dystans na desce w dowolnej pozycji. Kończąc dystans z deską przebiega przez bramkę nr 2 pozostawiając za nią deskę. Następnie okrążając lewym ramieniem granatową bojkę „START/META” pokonuje wyznaczony dystans biegiem wykonując nawrót prawym ramieniem i kończąc wyścig w bramce nr 1.

W przypadku awarii sprzętu podczas trwania wyścigu, zawodnikowi nie przysługuje prawo do powtórzenia wyścigu. Musi ukończyć wyścig bez względu na stan uszkodzenia.

Konkurencja nr 8

SPRINT PO PLAŻY

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie około 100m po wyznaczonym torze.
2. Jednocześnie startować może maksymalnie sześciu zawodników z wyznaczonych stanowisk startu.
3. Konkurencja odbywa się na plaży w wyznaczonym torze o długości około 25m wyznaczonym przez tyczki.

Na sygnał startera zawodnicy startują z dowolnej pozycji z linii start/meta, biegną do wyznaczonych tyczek wzdłuż wyznaczonego toru mijając tyczkę nawrotową swoim prawym ramieniem. Następnie wracają do linii start/meta mu również omijają tyczkę swoim prawym ramieniem i ponownie biegną do tyczki nawrotowej mijając ją w ten sam sposób. Zawodnik kończy bieg mijając tyczkę na linii start/meta swoim prawym ramieniem zgodnie z pkt. 2.7. Wkroczenie podczas biegu lub zmiany, na tor innego zawodnika oraz jakiegokolwiek działanie na jego szkodę podlega dyskwalifikacji.