



REGULAMIN
GARMIN RESCUE HEROS
MISTRZOSTWA POLSKI
KIDS & YOUTH

Owocowa plaża (Zborowo), 22 czerwca 2025

1. ORGANIZACJA I ZDOLNOŚĆ UCZESTNICTWA

- 1.1. Garmin Rescue Heroes Kids & Youth organizuje Grupa Operacyjna Ratownictwa Wodnego, Ratownictwo Wodne Filip Orłowski, we współpracy z Gminą Dopiewo.
- 1.2. Uprawnionymi do wzięcia udziału w zawodach są dzieci i młodzież (od 6 do 15 roku życia) za pisemną zgodą opiekuna ustawowego.
- 1.3. Każdy zawodnik startuje w poszczególnych konkurencjach indywidualnie.
- 1.4. Wypełniając zgłoszenie do Zawodów, każdy z zawodników oświadcza, że zapoznał się z regulaminem, bierze udział w Zawodach na własną odpowiedzialność i nie będą rościć żadnych praw wobec organizatora z tytułu odszkodowania w wyniku nieszczęśliwego wypadku. Wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych i udostępnienie swojego wizerunku w mediach.
- 1.5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany lub odwołania części konkurencji.
- 1.6. Sprzęt do zawodów zapewnia Organizator.

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. Punkty zostaną przyznane zawodnikom, którzy ukończą konkurencje zgodnie z zasadami ich rozgrywania.
- 2.4. Zawody rozgrywane będą w 3 kategoriach:
 - JUNIOR Młodszy (6-9 lat)
 - JUNIOR (10-12 lat)
 - MŁODZIK (13-15 lat)Liczy się rok urodzenia zawodnika.
- 2.5. Na wynik końcowy złożą się suma punktów zdobytych w 4 konkurencjach, przeliczonych wg ustalonych zasad.
- 2.6. 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.
- 2.7. Dla konkurencji Open Water (pływanie), będzie prowadzona osobna klasyfikacja dla kobiet i mężczyzn OPEN.
- 2.8. 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.

- 2.9. Finisz orzekany jest w momencie, kiedy zawodnik przekroczy linię mety klatką piersiową w pozycji pionowej, chyba że warunki konkurencji przewidują inaczej.
- 2.10. Przed rozpoczęciem konkurencji Komisja Sędziowska może wyznaczyć limity czasowe, w których zawodnicy/drużyny muszą się zmieścić, aby ukończyć konkurencję lub podjąć decyzje o zakończeniu rozgrywania konkurencji, w przypadku problemów z jej ukończeniem przez startujących w niej zawodników.
- 2.11. Każde naruszenie przepisów dotyczących przebiegu konkurencji spowoduje dyskwalifikację zawodnika / drużyny dopuszczającej się naruszenia.
- 2.12. 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.
- 2.13. 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 drużynom w wykonaniu konkurencji;
 - g) jest nieobecny/a w momencie otwarcia i zamknięcia Zawodów.
- 2.14. 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 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.

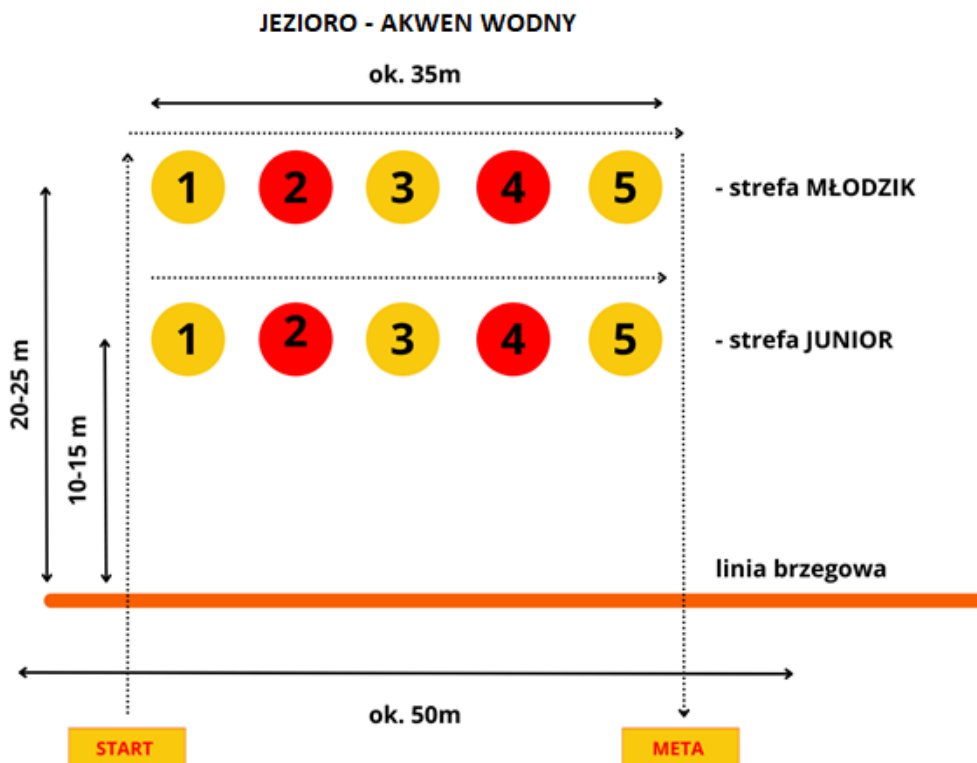
- 3.7. Zawodnikom nie przysługuje prawo do składania protestu lub odwołania w przypadku incydentów spowodowanych warunkami atmosferycznymi. Komisja Sędziowska ma wyłączną kompetencję do orzekania czy wskazany incydent został spowodowany szczególnymi warunkami atmosferycznymi.
- 3.8. Sędzia Główny może 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.

5. ARENA ZAWODÓW

1. Rząd boi stanowi 5 żółtych i czerwonych bojek, które są rozmieszczone w linii prostej równoległej do linii brzegowej. Odległość pierwszego rzędu boi od linii brzegowej wynosi około 15 m dla kategorii JUNIOR MŁODSZY i JUNIOR oraz ok. 25 dla kategorii MŁODZIK i MŁODZIK STARSZY.
2. 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.



6. KONKURENCJE

Konkurencja nr 1 - WYŚCIG PŁYWANIE

Opis konkurencji:

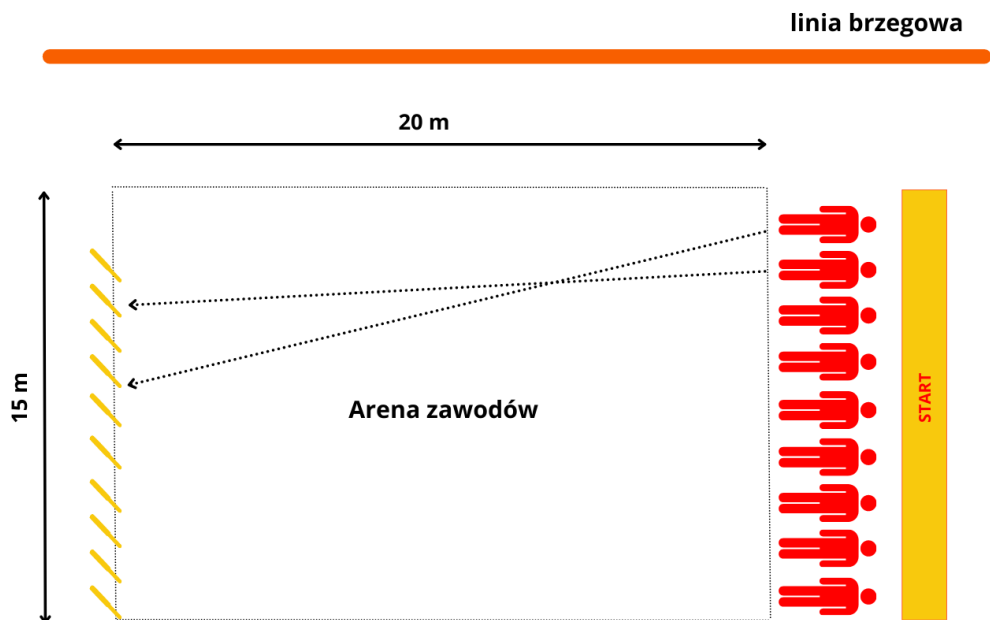
1. Wyścig odbywa się na dystansie ok. 50-60 m (JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR) i ok. 90 m (MŁODZIK), po wyznaczonym torze.
2. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu z bramki nr 1, a kończą na linii mety – w bramce nr 2 – przez którą muszą przebiec. Linie startu i mety wyznaczają bramki ustawione równoległe do linii brzegowej.
3. Bramki umownie oznaczają się następująco:
 - bramka nr 1 - to bramka ustawiona po lewej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji, patrząc z brzegu w stronę jeziora
 - bramka nr 2 – to bramka ustawiona po prawej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji, patrząc z brzegu w stronę jeziora, o szerokości 1 m.
4. Na sygnał startera zawodnicy wbiegają do wody i opływają wszystkie boje znajdujące się na jeziorze, 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. Linie mety należy przekroczyć w pozycji wyprostowanej.
6. Dla zapewnienia sprawiedliwego startu i finiszu Komisja Sędziowska może zarządzić przestawienie linii startu i mety względem boi.
7. Dopuszcza się wyznaczenia krótszego toru dla kategorii JUNIOR MŁODSZY.



Konkurencja nr 2 - FLAGI PLAŻOWE

Opis konkurencji:

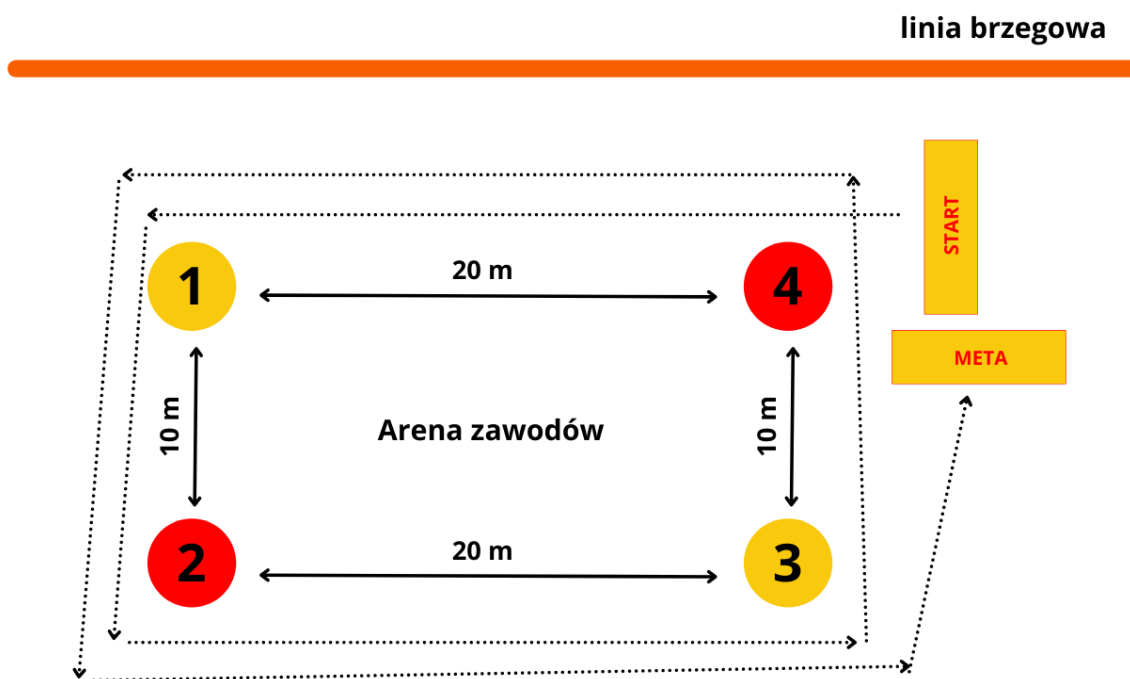
1. Konkurencja rozgrywana jest na boisku o wymiarach 20 m x 10 m, w obrębie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji.
2. W pozycji startowej zawodnicy leżą na brzuchu, tyłem do kierunku biegu, z rękoma złożonymi pod podbródkiem, wyprostowanymi kolanami i złączonymi piętami. Wszystkie części ciała leżą płasko na ziemi. Zabrania się podsypywania piasku pod podbródek lub jakiegokolwiek inną część ciała. Palce nóg znajdują się na linii startu.
3. Na sygnał startera zawodnicy przyjmują pozycję opisaną 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, zwycięzcą jest zawodnik, który trzyma flagę najniżej.
7. Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, jeśli chwyci więcej niż jedną flagę.
8. W przypadku przedwczesnego startu przez któregoś 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 Komisji Sędziowskiej może zostać powtórzony sporny wyścig. Może zostać zmieniona liczba zawodników odpadająca w biegach eliminacyjnych.



Konkurencja nr 3 - WYŚCIG SPRINT PO PLAŻY

Opis konkurencji:

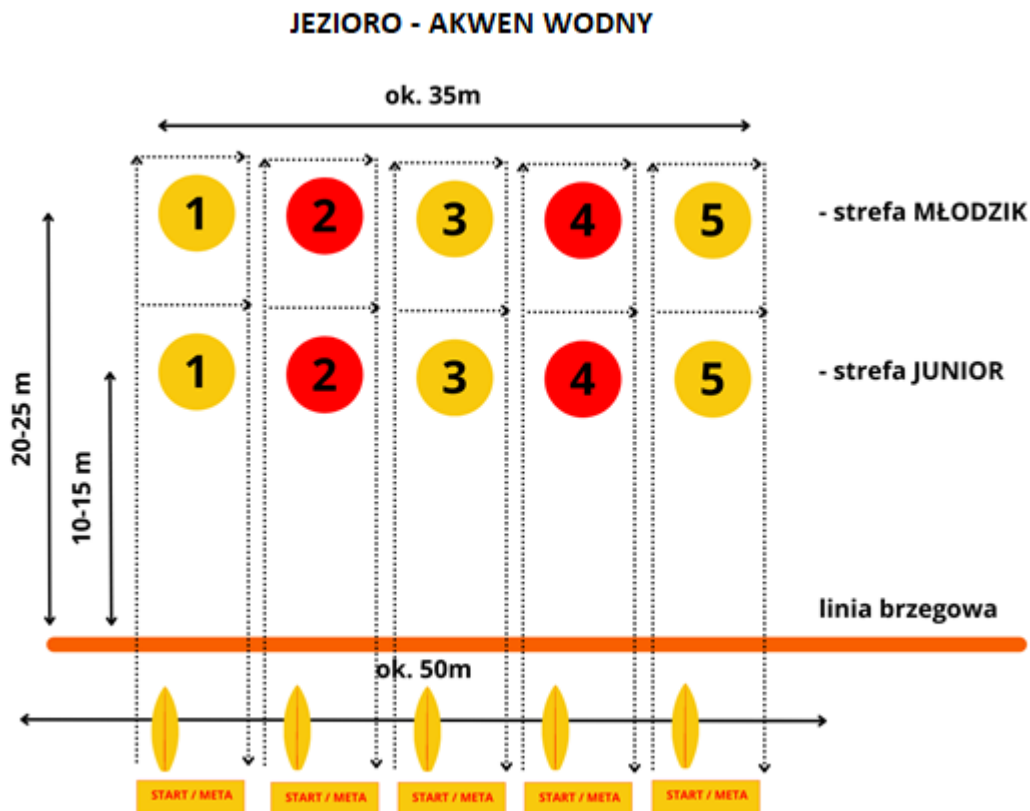
1. Wyścig odbywa się na dystansie ok. 120 m, na plaży.
2. Wyścig odbywa się seriami w formie eliminacji, półfinałów i finału.
3. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu. Na sygnał startera zawodnicy pokonują dystans ok. 120 m, biegiem, po trasie wyznaczonej przez Komisję Sędziowską. Zawodnicy obiegają dwukrotnie, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara każdą z bojek umiejscowionych na arenie wyścigu, aż do mety.
4. Każdy z zawodników kończy wyścig po przebiegnięciu określonego dystansu przez przekroczenie linii mety wyznaczonej odpowiednią bramką.
5. Dopuszcza się wyznaczenia krótszego toru dla kategorii JUNIOR MŁODSZY.



Konkurencja nr 4 - WYŚCIG NA DESKACH RATOWNICZYCH

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie ok. 50-60 m (JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR) i ok. 90 m (MŁODZIK), po wyznaczonym torze.
2. Linie startu i mety wyznaczają bramki ustawione równoległe do linii brzegowej.
3. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu, a kończą na linii mety – ustawionych w torze wyścigu.
4. Na sygnał startera, zawodnik biegnie z deską do wody i opływa prawym ramieniem boją na wyznaczonym torze ustawioną na jeziorze. Następnie wybiega z wody i kieruje się z deską do mety.
5. Wyścig zostaje zakończony w momencie przekroczenia przez zawodnika klatką piersiową linii mety. Zawodnik musi przekroczyć linię mety z deską.
6. W przypadku awarii sprzętu podczas trwania wyścigu, drużynom nie przysługuje prawo do powtórzenia wyścigu. Drużyna musi ukończyć wyścig, bez względu na stan uszkodzenia sprzętu.
7. Dopuszcza się wyznaczenia krótszego toru dla kategorii JUNIOR MŁODSZY.



Konkurencja nr 5 – SURF DASH - SZTAFETA RODZINNA

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie ok. 15m po wyznaczonym torze.
2. Linie startu i linii mety wyznaczają bramki ustawione równolegle do linii brzegowej.
3. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu, a kończą na linii mety ustawionej w torze wyścigu.
4. W konkurencji ma prawo wziąć udział zawodnik razem z osobą towarzyszącą.
4. Na sygnał startera zawodnik wbiega do wody i dotyka jedną ręką rozciągniętą linę, która znajduje się w wodzie. Po dotknięciu liny wybiega z wody i przekracza linię mety, przekazując zmianę drugiej osobie z drużyny. Drugi zawodnik również wbiega do wody i dotyka jedną ręką rozciągniętą linę, która znajduje się w wodzie. Po dotknięciu liny wybiega z wody i przekracza linię mety.
5. Wyścig zostaje zakończony w momencie przekroczenia przez drugiego zawodnika klatką piersiową linii mety.
6. Dopuszcza się wyznaczenia krótszego toru dla kategorii Junior Młodszy

Konkurencja nr 6 – AQUA RESCUE - SZTAFETA RODZINNA

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie ok. 20m po wyznaczonym torze.
2. Linie startu i linii mety wyznaczają bramki ustawione równolegle do linii brzegowej.
3. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu, a kończą na linii mety ustawionej w torze wyścigu.
4. W konkurencji ma prawo wziąć udział zawodnik razem z osobą towarzyszącą.
5. Zawodnik biorący udział w konkurencji wbiega do wody na sygnał startera i dotyka jedną ręką linę. Po dotknięciu liny unosi drugą rękę do góry dając sygnał osobie towarzyszącej do startu.
6. Osoba towarzysząca wbiega do wody z pasem ratowniczym i musi zapiąć zawodnika.
7. Wyścig zostaje zakończony w momencie przekroczenia linii mety przez zawodnika i osoby towarzyszącej. Zawodnik z osobą towarzyszącą przekraczają linię mety trzymając się za dłonie.

Konkurencja nr 7 – Ocean Lifesaver - SZTAFETA RODZINNA

Opis konkurencji:

1. Wyścig odbywa się na dystansie: pływanie ok. 50-60 m (JUNIOR MŁODSZY, JUNIOR) i ok. 90 m (MŁODZIK), po wyznaczonym torze, bieganie na dystansie ok. 120 m, na plaży.
2. Zawodnicy rozpoczynają wyścig na linii startu z bramki nr 1 usytuowanej przy wodzie, a kończą – w bramce nr 2 – przez którą muszą przebiec.

Bramki umownie oznacza się następująco:

- bramka nr 1 - to bramka ustawiona po lewej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji, patrząc z brzegu w stronę jeziora
- bramka nr 2 – to bramka ustawiona po prawej stronie placu wyznaczonego na plaży do rozgrywania konkurencji, patrząc z brzegu w stronę jeziora, o szerokości 1 m.

3. Na sygnał startera zawodnicy wbiegają do wody z pasem ratowniczym i opływają wszystkie boje znajdujące się na jeziorze, swoim prawym ramieniem.
4. Linia mety usytuowana jest w świetle bramki nr 2. Każdy z zawodników kończy wyścig po przebiegnięciu przez bramkę nr 2 i przekazaniu pasu ratowniczego osobie towarzyszącej. Linię należy przekroczyć w pozycji wyprostowanej a pas nie może zostać opuszczony na ziemię.
5. Osoba towarzysząca bierze pas ratowniczy zakłada szarfę i trzyma pas w ręce i biegnie nim po plaży ok 120m po torze wyznaczonym przez sędziów,
6. Każdy z zawodników kończy wyścig po przebiegnięciu określonego dystansu przez przekroczenie linii mety wyznaczonej odpowiednią bramką.
7. Dla zapewnienia sprawiedliwego startu i finiszu Komisja Sędziowska może zarządzić przestawienie linii startu i mety względem boi.
8. Dopuszcza się wyznaczenia krótszego toru dla kategorii JUNIOR MŁODSZY.
9. Wyścig zostaje zakończony w momencie przekroczenia linii mety przez osobę towarzyszącą.