

**R E G U L A M I N
OGÓLNOPOLSKICH ZAWODÓW
MŁODZIEŻOWYCH DRUŻYN POŻARNICZYCH
W SPORTACH OBRONNYCH
2012**

A. CEL ZAWODÓW

1. Stworzenie uczestnikom możliwości sprawdzenia sprawności fizycznej, umiejętności specjalistycznych oraz predyspozycji do służby w formacjach ratownictwa;
2. Stworzenie dla strażackiej młodzieży platformy umożliwiającej porównanie warunków rywalizacji i oceny podejmowanej przez nie działalności, porównanie swoich osiągnięć z innymi stowarzyszeniami młodzieżowymi;
3. Wyłonienie najlepszych drużyn w celu wzięcia udziału w Mistrzostwach Sportowo-Obronnych Stowarzyszeń Młodzieżowych o Puchar Ministra Obrony Narodowej;
4. Promowanie wszechstronnej sprawności fizycznej, sportów obronnych i postaw patriotycznych;
5. Kształtowanie u młodzieży odporności psychicznej i fizycznej, dyscypliny i umiejętności współdziałania oraz poczucia odpowiedzialności za podejmowane decyzje podczas kierowania zespołem;
6. Sprawdzenie wiedzy i umiejętności racjonalnych zachowań w sytuacjach niestandardowych, (kryzysowych, stresujących, nieprzewidywalnych, traumatycznych) zarówno indywidualnie jak i zespołowo;
7. Poznanie historii, architektury i walorów krajobrazowych regionu gospodarzy zawodów.

B. WARUNKI UCZESTNICTWA W ZAWODACH

1. W zawodach mogą uczestniczyć pięcioosobowe zespoły żeńskie i męskie [zespoły męskie mogą być mieszane] wystawione przez Ochotnicze Straże Pożarne lub Oddziały Gminne ZOSP RP.
2. Wiek uczestników: 16 – 21 lat - decyduje rok urodzenia [np. w 2012 r - roczniki **1991 -1996**].
3. Województwo maksymalnie może zgłosić jeden zespół. Poza tym limitem startują pierwsze zespoły w klasyfikacji generalnej w ubiegłym roku w obydwu kategoriach. W miarę możliwości organizacyjnych i finansowych organizatora mogą dodatkowo poza limitem startować drugie i trzecie zespoły w klasyfikacji generalnej w ubiegłym roku w obydwu kategoriach, oraz po jednym zespole żeńskim i męskim województwa gospodarzy. Inne zespoły mogą startować w miarę wolnych miejsc, w miejsce niezgłoszonych.
4. Każdy z uczestników zobowiązany jest do posiadania ubioru etatowego, sportowego i stroju kąpielowego.
5. Kapitan zespołu [lub opiekun, gdy kapitan zespołu jest niepełnoletni] odpowiada za znajomość przez członków zespołu następujących zagadnień:
 - programu i regulaminu zawodów;
 - zasad i warunków bezpieczeństwa w czasie odbywania zawodów [zawodnicy muszą być przeszkoleni w zakresie posługiwania się bronią sportową – kbks, wiatrówka, pistolet pneumatyczny].
6. Co najmniej jeden z zawodników w zespole musi posiadać prawo jazdy na pojazd samochodowy.
7. W czasie rejestracji w Biurze Organizacyjnym Zawodów należy okazać:
 - kartę zgłoszenia zespołu oraz wypełnione załączniki do zgłoszenia nr 2, 3 i 4, [**karta uczestnika, oświadczenie uczestnika, oświadczenie -zobowiązanie opiekuna**],
 - indywidualne zaświadczenia lekarskie zawodników o braku przeciwwskazań do udziału w zawodach sportowo-obronnych,
 - osoby niepełnoletnie – pisemnej zgody obojga rodziców lub opiekunów prawnych!!! na udział w zawodach sportowo-obronnych /zawarte w załączniku nr 3/,
 - osoby pełnoletnie – dowodu osobistego;
 - legitymację członkowską stowarzyszenia;
 - zawodnik-kierowca – prawo jazdy.
8. Organizator pokrywa koszt przejazdów z Centrum Zawodów na odległe miejsca zawodów, opiekę medyczną w trakcie trwania konkurencji oraz częściowo koszty zakwaterowania i wyżywienia dla uczestników,
9. Uczestnicy zobowiązani są ponosić część kosztów udziału w zawodach.
10. Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu i powrotu uczestników Zawodów z miejsca zamieszkania.
11. Wszyscy uczestnicy Zawodów zostaną ubezpieczeni przez organizatora.

12. W miejscu zgrupowania i podczas trwania zawodów obowiązuje zakaz spożywania alkoholu i innych używek.
13. Udział w Zawodach jest dobrowolny. Nieprzestrzeganie porządku i zasad współżycia społecznego przez uczestników będzie skutkowało usunięciem z Zawodów.

C. ORGANIZACJA I PRZEBIEG ZAWODÓW

1. Zawody odbywają się corocznie, za każdym razem w innym regionie kraju.
2. Organizatorem jest Dział Programowo-Szkoleniowy Biura Zarządu Głównego ZOSP RP we współpracy z Komisją Sportu i Komisją ds. Młodzieży.
3. Gospodarzem jest zgłaszający akces Zarząd Oddziału Gminnego lub jednostka organizacyjna OSP, wytypowana w uzgodnieniu z właściwym Zarządem Oddziału Wojewódzkiego ZOSP RP.
4. Termin rozegrania zawodów – pierwszy lub drugi pełny tydzień lipca.
5. Zawody zostaną rozegrane w kategorii żeńskiej i męskiej, w kolejności:
 - TRENING - konkurencje objęte programem zawodów,
 - I ETAP - WIELOBÓJ SPRAWNOŚCIOWY,
 - II ETAP - PŁYWANIE,
 - III ETAP - BIEG ZESPOŁOWY 1000 m
 - IV ETAP - STRZELANIE SPORTOWE.
6. Kolejność etapów może zostać ze względów organizacyjnych zmieniona.
7. Losowanie kolejności startu zespołów do I i II ETAPU odbędzie się w dniu rozpoczęcia zawodów podczas pierwszej odprawy technicznej dla kapitanów i opiekunów zespołów. Kolejność losowania:
 - zespoły mistrzowskie z ub. roku [żeński i męski],
 - zespół gospodarzy
 - pozostałe zespoły wg kolejności zgłoszeń.O ewentualnym starcie zgłoszonych zespołów, które nie stawiły się na odprawę zdecyduje Sędzia Główny.
8. Ze względów organizacyjnych we wszystkich etapach, każda z kategorii może startować oddzielnie, przy zachowaniu kolejności wylosowanego startu.
9. W I etapie nie mogą startować kolejno po sobie zespoły z jednej jednostki.
10. W etapach III i IV, jako pierwszy startuje zespół, który zdobył najmniej punktów w dotychczasowej rywalizacji, a jako ostatni zespół, który uzyskał największą ilość punktów.

D. REGULAMIN KONKURENCJI I PUNKTACJA

1. ETAP I – WIELOBÓJ SPRAWNOŚCIOWY

1.1. ORGANIZACJA WIELOBOJU SPRAWNOŚCIOWEGO

- 1.1.1. Wielobój sprawnościowy polega na pokonaniu przez zespół kilkukilometrowej trasy wg zasad biegu na orientację, poprzez punkty kontrolne i wykonaniu na nich dziesięciu zadań sprawnościowo-technicznych, wybranych z zestawienia wymienionego w pkt. 1.4. Długość trasy i wybór zadań musi uwzględniać warunki terenowe i możliwości sprzętowo-techniczne organizatora, jednak nie może być dłuższa niż 10 km łącznie z przewyższeniami.[za każde 10 m w górę - dolicza się 100 m do długości trasy].
- 1.1.2. Trasy dla kategorii żeńskiej i męskiej mogą być różnej długości.
- 1.1.3. Zespół startuje w składzie pięciu zawodników, w stroju polowym (bluza, spodnie, obuwie typu wojskowego, nakrycie głowy). Sędzia Główny może zmienić elementy obowiązującego stroju, uwzględniając warunki atmosferyczne.
- 1.1.4. Elementy WIELOBOJU SPRAWNOŚCIOWEGO będą realizowane niezależnie od warunków atmosferycznych.
- 1.1.5. Czas wszystkich konkurencji wliczany jest do czasu marszobiegu.
- 1.1.6. Z przyczyn obiektywnych i trudności technicznych część zadań może zostać rozegrana przed startem do marszobiegu lub po jego zakończeniu. Czasu ich trwania nie wlicza się do czasu marszobiegu.
- 1.1.7. Wszystkie konkurencje zaliczane są do klasyfikacji zespołowej, natomiast niektóre z nich mogą być zaliczane do klasyfikacji indywidualnej.
- 1.1.8. Zespół może posiadać własne busole, kompasy, przyrządy obserwacyjne, telefony komórkowe, żywność i napoje w podręcznych plecakach. **Zabrania się posiadania przyrządów nawigacji satelitarnej.**
- 1.1.9. Pomiaru czasu, oceny czynności wykonanych przez zespół oraz wpisu do KARTY KONTROLNEJ na każdym punkcie technicznym, dokonuje sędzia tego punktu, a kapitan zespołu swoim podpisem na KARCIE KONTROLNEJ kończy zapis oceny konkurencji.
- 1.1.10. Ze względów bezpieczeństwa lub innych okoliczności – Sędzia Główny może zezwolić na zmniejszenie ilości zawodników zespołu wykonujących wybrane konkurencje WIELOBOJU.
- 1.1.11. Korzystanie przez zespół z pomocy osób postronnych grozi dyskwalifikacją.
- 1.1.12. W czasie pokonania trasy zabrania się wchodzenia na teren upraw rolnych i leśnych.

1.2. PUNKTACJA WIELOBOJU SPRAWNOŚCIOWEGO

1.2.1. **Zasady punktacji** oraz limity czasów wykonania zadań zostały określone przy opisach konkurencji.

- W konkurencjach z limitem czasu, uzyskane punkty po jego upływie nie są zaliczane dla zespołu.
- Jeżeli zespół wykonał zadanie przed upływem limitu czasu, może wcześniej kontynuować marszobiegi.
- Sędzia może wydawać komendy „WRÓĆ” w celu poprawienia lub powtórzenia nieprawidłowo wykonanej czynności. Za niewykonanie komendy sędziego dolicza sekundy lub punkty karne.

1.2.2. **Zespół może otrzymać punkty:**

- Za pokonanie trasy - 300 punktów +50 punktów za każdy rozpoczęty kilometr trasy /max 800/, a warunkiem otrzymania punktów jest prawidłowe jej pokonanie. Zwycięzca otrzymuje maksymalną ilość punktów, pozostałe zespoły wg procentowej straty czasu w stosunku do zwycięzcy.
- Na każdym punkcie kontrolnym z zadaniem (PT) zespół może uzyskać maksymalnie 100 punktów, w zależności od uzyskanego czasu lub sumy punktów zdobytych przez zawodników.
- Jeżeli zespół na punkcie kontrolnym (PT) nie przystąpi do wykonania zadania - otrzymuje 0 punktów.
- Na każdym punkcie kontrolnym (PK) zespół może otrzymać maksymalnie 50 punktów w zależności od ilości zawodników na punkcie (5x10).

1.2.3. **Punkty karne** odejmowane od sumy punktów uzyskanych za WIELOBÓJ zespół może otrzymać:

- 10% punktów uzyskanych za czas pokonania trasy – za każdego /nie więcej niż dwóch/ brakującego zawodnika zespołu na mecie biegu.
- 50 pkt - za ominięcie przez zespół jednego z punktów kontrolnych trasy (PK i PT).
- Zespół, który nie ukończył biegu lub ukończył bieg w składzie mniej niż trzech zawodników otrzymuje 0 punktów za trasę, natomiast zachowuje zdobyte punkty na PK i PT.

1.3. MARSZOBIEG ZESPOŁOWY NA ORIENTACJĘ

1.3.1. Zadaniem zespołu jest pokonanie trasy w terenie, poprzez punkty kontrolne. Wybór wariantu pokonania trasy pomiędzy punktami kontrolnymi należy do zespołu.

1.3.2. Na starcie lub na kolejnym punkcie kontrolnym zespół może otrzymać:

- mapę z naniesioną trasą lub jej częścią oraz opisy umiejscowienia punktów kontrolnych w terenie,
- inne informacje o trasie, np.:
 - mapę z naniesioną następną częścią trasy (zmiana mapy na inną, o innej skali lub rodzaju),
 - współrzędne miejsca stania i współrzędne następnego punktu kontrolnego,
 - kierunek (azymut) i odległość do następnego punktu,
 - fotografię terenu z naniesioną trasą.

c) czas na zapoznanie się z trasą lub jej częścią;

d) informację o sposobie potwierdzania obecności na punktach kontrolnych trasy.

1.3.3. Na każdym punkcie kontrolnym zespół melduje się do sędziego lub potwierdza na karcie startowej swoją obecność perforatorem znajdującym się na stojaku.

Gdy na punkcie znajduje się poprzedni zespół, zespół melduje się w boksie >REJON WYCZEKIWANIA<. W tym przypadku sędzia decyduje o przerwaniu marszobiegu i dokonuje wpisu w KARCIE KONTROLNEJ o czasie przybycia i czasie zakończenia przerwy (czas zegarowy - godz., min., sek.).

1.3.4. Czas przerwy odliczany jest od czasu marszobiegu i liczy się od wejścia ostatniego zawodnika zespołu w boks REJONU WYCZEKIWANIA do komendy >KONIEC PRZERWY<, podanej przez sędziego. Czas PRZERWY dla zespołu liczony jest tylko i wyłącznie wtedy, gdy na punkcie technicznym poprzedni zespół zalicza konkurencję sprawnościową lub zespół oczekuje na rozpoczęcie zadania w trakcie usuwania awarii sprzętu.

1.3.5. Nie odlicza się czasu na zapoznanie z zadaniem i instruktaże na punktach technicznych. Czas tych czynności nie powinien przekraczać 15 sekund i zawierać tylko te informacje, które precyzują regulaminowy opis zadania. Kapitan zespołu może poprosić o dodatkowe informacje, kosztem własnego czasu biegu lub czasu wykonywania zadania.

1.4. OPIS KONKURENCJI WIELOBOJU SPRAWNOŚCIOWEGO [dziesięć z nich rozmieszcza się na trasie]

1.4.1. ODCINEK SPECJALNY - CROSS SAMOCHODOWY

1) Zadaniem zespołu jest pokonanie przygotowanego toru pojazdem osobowo - terenowym.

Pojazd prowadzi zawodnik posiadający prawo jazdy, natomiast pozostali zawodnicy zespołu zajmują miejsca w pojeździe w czasie trwania konkurencji.

2) Czas - Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

3) Ocena: Za bezbłędny przejazd zespół otrzymuje 100 pkt.

Za każde dotknięcie lub przewrócenie przeszkody (pachołka) zespół otrzymuje 10 pkt karnych

1.4.2. ODCINEK SPECJALNY - LINA

1) Zadanie polega na pokonaniu przeszkody terenowej z wykorzystaniem rozwieszanej liny – metodą przesuwania się w zawisie na podkolanach. Zawodnicy kolejno, po założeniu uprząży asekuracyjnej i podpięciu

jej do liny przeprowadzonej, w zawisie na linie obunóz na podkolanach pokonują przeszkodę wodną – przesuwając się wzdłuż liny. W zależności od warunków lokalnych, przy zachowaniu warunków bezpieczeństwa, uprząż może nie być zakładana. Ponadto w Komunikacie organizacyjnym może być podany inny sposób pokonania odcinka specjalnego

2) Czas: nielimitowany

3) Ocena:

Wariant 1 z uprzążą asekuracyjną – zawodnik za prawidłowe pokonanie przeszkody otrzymuje od 0 do 20 pkt. Sędzia może obniżyć ilość punktów za niepoprawne wykonanie zadania przez zawodnika. Za spadnięcie z liny i zawiśnięcie na linie asekuracyjnej – zawodnik otrzymuje 0 pkt. Jeżeli któryś z zawodników nie uzyskał 20 pkt., może powtórzyć czynności pokonania przeszkody, po wykonaniu wyznaczonego obiegu i ponownym przystąpieniu do konkurencji.

Wariant 2 – Zespół otrzymuje od 0 do 100 pkt. w zależności od uzyskanego czasu pokonania odcinka.

Czas liczy się od komendy START podanej przez sędziego do przekroczenia linii granicy odcinka konkurencji przez ostatniego zawodnika. Zespół może maksymalnie uzyskać 100 pkt.

1.4.3. ODCINEK SPECJALNY - KAJAK

1) Zadanie polega na przepłynięciu kajakiem odcinka wodnego wokół określonego znaku (np. boi) w odległości 10 - 20 m od miejsca startu.

Zawodnicy na komendę sędziego zakładają kamizelki ratunkowe, kolejno zajmują miejsca w kajaku i pokonują zadaną trasę. Sędzia główny, uwzględniając warunki bezpieczeństwa i możliwości sprzętu, może zmniejszyć liczbę zawodników niezbędną do zaliczenia zadania.

2) Czas liczy się od komendy START podanej przez sędziego do ukończenia odcinka przez ostatniego zawodnika zespołu. W zależności od możliwości organizacyjnych, kamizelki ratunkowe mogą być zakładane przed komendą START.

3) Ocena: Zespół otrzymuje od 0 do 100 pkt. w zależności od uzyskanego czasu pokonania odcinka.

1.4.4. ODCINEK SPECJALNY - ŁÓDŹ

1) Zadanie polega na przepłynięciu łodzią odcinka wodnego wokół określonego znaku (np. boi) w odległości 20 - 50 m od brzegu zbiornika wodnego.

Zawodnicy na komendę sędziego zakładają kamizelki ratunkowe, sprawdzają wiosła i zajmują miejsca w łodzi. Całym zespołem pokonują zadaną trasę. Sędzia główny, uwzględniając warunki bezpieczeństwa i możliwości sprzętu, może zmniejszyć liczbę zawodników niezbędną do zaliczenia zadania.

2) Czas: liczy się od komendy START podanej przez sędziego do momentu powrotu na poprzednie miejsce, ustawienia łodzi, ułożenia sprzętu w poprzednim miejscu i podania przez kapitana zespołu komendy GOTÓW, jednakże nie wcześniej, niż gdy wszystkie czynności zostaną wykonane prawidłowo.

W zależności od możliwości organizacyjnych, kamizelki ratunkowe mogą być zakładane przed komendą START.

3) Ocena: Zespół otrzymuje od 0 do 100 pkt. w zależności od uzyskanego czasu pokonania odcinka.

1.4.5. ODCINEK SPECJALNY - MOTOCYKL CZTEROKOŁOWY QUAD

1) Zadanie - pokonać specjalnie przygotowany odcinek pojazdem czterokołowym typu QUAD (tor o długości ok. 70-150 m z kilkoma przeszkodami, np: przeszkoda poprzeczna, przeszkoda wzdłużna, głęboki rów, wał ziemny, tor slalomowy, przewóz wody w otwartym naczyniu, jazda z zasłoniętymi oczami wg wskazówek, strzelanie do celu w ograniczonym czasie, jazda po przesłach itp.). Zadanie wykonuje wyznaczony przez kapitana zawodnik (posiadający prawo jazdy dowolnej kategorii), pozostali zawodnicy zespołu mogą czynnie pomagać kierowcy w pokonaniu całej trasy. W konkurencji liczy się dokładność wykonania zadań i poprawne przejechanie toru.

2) Czas nielimitowany.

3) Ocena wykonania zadania:

Wariant 1 - Zespół otrzymuje od 0 do 100 pkt. w zależności od uzyskanego czasu pokonania odcinka.

Wariant 2 - za wykonanie każdego zadania zespół otrzymuje od 0 do 20 pkt - ocena poszczególnych zadań, w zależności od stopnia trudności może zostać przez sędziego zróżnicowana. [maksymalnie -100 pkt].

Za spowodowanie zagrożenia zdrowia lub życia sędzia może nie przyznać punktów zespołowi w tej konkurencji.

1.4.6. ODCINEK SPECJALNY - ROWER

1) Konkurencja polega na pokonaniu przez zespół: /wariant do wyboru w zależności od warunków lokalnych/
a/ trasy o długości ok. 1-3 km na rowerach

b/ specjalnie przygotowanego toru slalomowego.

Zawodnicy przygotowują rowery do jazdy (tj. regulacja siodełka, sprawdzenie ogumienia i układu jezdnego). Następnie, w zależności od wariantu pokonują pojedynczo lub zespołowo wyznaczony odcinek. W przypadku uszkodzenia roweru podczas jazdy zawodnik pokonuje trasę pieszo prowadząc rower.

2) Czas: liczy się od komendy START podanej przez sędziego do przejechania ostatniego zawodnika zespołu przez linię granicy odcinka

3) Ocena: Zespół otrzymuje od 0 do 100 pkt. w zależności od uzyskanego czasu.
Za rażące naruszenie zasad bezpieczeństwa i narażenie na niebezpieczeństwo ludzi i sprzętu w czasie wykonywania zadania, celowe uszkodzenie sprzętu sędzia może przyznać od 1 do 3 minut karnych doliczanych do czasu zespołu uzyskanego za to zadanie.

1.4.7. ODCINEK SPECJALNY - TRANSPORT RANNEGO NA NOSZACH

1) Konkurencja polega na przetransportowaniu na noszach [desce ratowniczej] rannego [jeden z członków zespołu] na odcinku ok. 80 - 100 m, pokonaniu przeszkód i powrotu na linię startu.

2) Czas: liczy się od komendy START podanej przez sędziego do przekroczenia linii granicy odcinka konkurencji.

3) Ocena: Zespół otrzymuje od 0 do 100 pkt. w zależności od uzyskanego czasu.

Punkty karne:

- dotknięcie noszami ziemi, przeszkody lub tyczki na nawrocie - 5 sek. karnych doliczanych do czasu zespołu
- wypadnięcie zawodnika z noszy - 10 sek. karnych doliczanych do czasu zespołu

1.4.8. ODCINEK SPECJALNY - TRATWA

1) Konkurencja polega na przepłynięciu przez zawodników na tratwie odcinka o długości ok. 40 - 80 m. Zawodnicy po przybyciu na PK zakładają kamizelki ratunkowe, przygotowują wiosła i zajmują miejsce na tratwie. Całym zespołem pokonują wyznaczoną trasę.

2) Czas: liczy się od komendy START podanej przez sędziego do przekroczenia linii granicy odcinka konkurencji.

3) Ocena: Zespół otrzymuje od 0 do 100 pkt. w zależności od uzyskanego czasu.

Punkty karne:

- wypadnięcie wiosła do wody - 5 sek. karnych doliczanych do czasu zespołu
- wypadnięcie zawodnika z tratwy - 10 sek. karnych doliczanych do czasu zespołu

1.4.9. ZADANIE SPECJALNE - NAMIOT

1) Zadanie polega na postawieniu dwóch namiotów z czterech żołnierskich peleryn w jak najkrótszym czasie. Zadanie uważa się za wykonane, jeżeli maszty stoją pionowo, wszystkie guziki peleryn są pozapinane, płachty naciągnięte oraz poprzytynowane do podłoża szpilkami.

2) Czas liczy się od komendy START podanej przez sędziego do momentu zakończenia zadania i podania przez kapitana zespołu komendy GOTÓW, jednakże nie wcześniej, niż wszystkie czynności zostaną wykonane prawidłowo.

3) Ocena: zespół może zdobyć od 0 do 100 punktów w zależności od uzyskanego czasu..

1.4.10. ZADANIE SPECJALNE - ODZIEŻ OCHRONNA

1) Zadanie polega na nałożeniu w jak najkrótszym czasie przez każdego zawodnika odzieży ochronnej L-2 lub ogólnowojskowej odzieży ochronnej OP-1, jako kombinezon, w jak najkrótszym czasie. Każdy zawodnik dobiera sobie samodzielnie rozmiar z uprzednio przygotowanych, skompletowanych i oznaczonych rozmiarów. Masek pgaz nie zakłada się.

Przy nakładaniu odzieży zawodnik może pomagać i korzystać z pomocy innych członków swojego zespołu.

2) Czas liczy się od komendy START do podniesienia ręki przez każdego z zawodników sygnalizujących wykonanie zadania.

Po podniesieniu ręki zawodnik nie może kontynuować wykonywania konkurencji, gdyż równoznaczne to będzie z unieważnieniem poprzedniego i zapisaniem nowego pomiaru czasu dla tego zawodnika

3) Ocena: Zespół otrzymuje od 0 do 100 pkt. w zależności od czasów uzyskanych przez zawodników.

Podstawę do oceny zespołu stanowi suma czasów uzyskanych przez poszczególnych zawodników. Za każdy błąd przy nakładaniu tzn.: niezapięty guzik, niezałożony element wyposażenia – zawodnik otrzymuje 10 sek. karnych doliczanych do czasu zespołu. Jeżeli zawodnik wymieni taśmę, którą urwał, lub rękawicę, którą uszkodził – sekundy karne za te błędy nie będą doliczane. Za rezygnację z nakładania odzieży przez któregoś z zawodników zespołu, sędzia dolicza czas 10 minut do sumy czasów uzyskanych przez pozostałych członków zespołu.

1.4.11. ZADANIE SPECJALNE - PPOŻ

1) Konkurencja polega na wykonaniu zadania wodnego w jak najkrótszym czasie.

Na komendę START zadaniem zawodników jest:

- założyć hełmy i pasy strażackie,
- **zdemontować rozwiniętą** linię gaśniczą (odwodnić i zwinąć węże),
- ułożyć sprzęt we wskazanym wcześniej miejscu, np. podest,
- następnie rozwinąć łącząc dwa węże ze sobą i z rozdzielaczem wody,
- otworzyć zawór i podać wodę,
- strumieniem wody z odległości 5 - 8 metrów przewrócić 3 pachołki i **zakreślić zawór wodny.**

2) Czas liczy się od komendy START do momentu zakreślenia zaworu po wykonaniu zadania.

3) Ocena: zespół może zdobyć od 0 do 100 punktów w zależności od uzyskanego czasu.
W celu zachowania jednakowych warunków startu dla wszystkich zespołów, interpretacja punktów dotyczących zdemontowania, zwinięcia, rozwinięcia i zmontowania linii należy do zespołu i nie ma nic wspólnego z procedurami, natomiast wykonanie tych czynności ma być poprawne i być zgodne z metodyką, ale tylko i wyłącznie każdej z tych konkretnych czynności z osobna.

1.4.12. ZADANIE SPECJALNE -RATOWNICTWO NA DRODZE

1) Cały zespół wchodzi na punkt znajdujący się na drodze. Przed nimi stoi samochód na poboczu drogi. W środku samochodu siedzi szokowany kierowca i **ma rozbity łuk brwiowy**.

Na poboczu, potrącony przez ten samochód, leży **nieprzytomny pieszy**, ma złamanie otwarte nogi. Zdarzenie miało miejsce przed chwilą, kierowca powtarza, że nie wie jak to się stało, jest pobudzony.

Zadaniem zespołu jest: [dysponując wyposażeniem pojazdu i osobistym]

- zabezpieczenie miejsca wypadku,
- udzielenie pierwszej pomocy pieszemu, /resuscytacja/
- udzielenie pierwszej pomocy kierowcy i wsparcie psychiczne,
- wezwanie profesjonalnej pomocy medycznej,
- opieka nad poszkodowanymi do przyjazdu i przejęcia działań przez profesjonalną pomoc medyczną.

2) Limit czasu: 4 minuty.

3) Ocena: średnio po 20 pkt. za zadanie, ale ocena poszczególnych zadań może zostać przez sędziego zróżnicowana [od 5 do 35 pkt]. Maksymalnie zespół może uzyskać 100 pkt.

W razie popełnienia kardynalnych błędów, sędzia może dać punkty ujemne za poszczególne zadania.

1.4.13. ZADANIE SPECJALNE -RATOWNICTWO NA WODZIE

1) Zadaniem zespołu jest z odległości 7-10 m i w ograniczonym czasie:

- udzielenie pomocy tonącemu poprzez rzut kołem ratunkowym z linką w kierunku tonącego,
- udzielenie pomocy tonącemu poprzez rzut rzutką ratunkową w kierunku tonącego,

Zawodnicy kolejno przystępują do wykonania zadania. Obydwa zadania mogą być kontynuowane jednocześnie. Każdy zawodnik ma dwie próby rzutu kołem i dwie próby rzutu rzutką.

2) Limit czasu: 4 minuty.

3) Ocena: Każdy zawodnik może uzyskać za każde zadanie od 0 do 10 pkt. (za obydwa zadania maksymalnie 20 pkt.). Zespół maksymalnie może uzyskać 100 pkt.

1.4.14. ZADANIE SPECJALNE -RZUT GRANATEM

1) Zadanie polega na trafieniu przez każdego zawodnika celów czterema granatami z odległości 15-20 m.

Wymiary: cel nr 1 – zaznaczony prostokąt leżący na ziemi o wymiarach 1,5 m x 0,75 m, trafienie celu – 10 pkt.
cel nr 2 – zaznaczone koło leżące na ziemi o średnicy 2 m, trafienie celu – 5 pkt.

Jako trafienie uznaje się, gdy granat po rzucie bezpośrednio trafi w cel lub zatrzyma się w konturach celu, zatrzymanie granatu na linii zalicza się jako trafienie do celu. Zawodnicy rzucają pojedynczo, po kolei.

2) Limit czasu: 4 minuty.

3) Ocena wykonania zadania: zawodnik maksymalnie może zdobyć 20, a zespół uzyskać 100 pkt.

Jeżeli zawodnik uzyskał 20 pkt. mniejszą ilością granatów, resztę granatów oddaje kapitanowi, który może zagospodarować je, przydzielając innym zawodnikom po wyczerpaniu przez nich granatów, lecz nie więcej niż po jednym dodatkowym granacie i w wyznaczonym limicie czasu..

Dla zespołów żeńskich sędzia może skrócić odległość rzutu.

1.4.15. ZADANIE SPECJALNE - STRZELANIE SZYBKIE [pistolet pneumatyczny lub wiatrówka]

1) Zadanie polega na strąceniu przez każdego zawodnika pięciu celów (pudełek) umieszczonych na stojaku (desce) w odległości 8 mb od rubieży strzelania. Każdy zawodnik strzela tylko do swojego celu. Ilość naboju nieograniczona.

2) Czas strzelania: 4 minuty. Po upływie limitu czasu trafienia nie będą zaliczane dla zespołu. W przypadku kłopotów z bronią (zacięcie) zawodnik przy pomocy sędziego likwiduje usterkę lub wymienia broń, a czas ten odliczony jest od ogólnego czasu wykonywania zadania dla tego zawodnika.

3) Ocena: Każdy strzelający zawodnik za każdy strącony cel otrzymuje 4 punkty (max. 20 punktów).

1.4.16. ZADANIE SPECJALNE - ZMIANA KOŁA

1) Zadanie polega na zmianie uszkodzonego tylnego koła w samochodzie osobowo-terenowym, wykonanie manewru parkowania tyłem na oznakowanej kopercie (równolegle lub prostopadle), powrót na to samo miejsce i zgaszeniu silnika. Manewry wykonuje zawodnik wskazany przez kapitana, posiadający prawo jazdy, przy czynnym udziale zespołu, zawodnicy nie uczestniczący w manewrach znajdują się w miejscu wskazanym przez sędziego.

2) Czas liczy się od komendy START podanej przez sędziego do powrotu pojazdu na linię startu i zgaszeniu silnika, nie wcześniej, niż wszystkie czynności zostaną wykonane prawidłowo. W przypadku braku prawa jazdy, zespół nie wykonuje manewru parkowania, a sędzia dolicza 2 minuty karne do czasu uzyskanego przez zespół.

3) Ocena: zespół może zdobyć od 0 do 100 punktów w zależności od uzyskanego czasu.
Za rażące naruszenie zasad bezpieczeństwa i narażenie na niebezpieczeństwo ludzi i sprzętu w czasie wykonywania zadania, sędzia może przyznać sekundy karne.

1.5. KONKURS PREZENTACJI PIOSENKI STRAŻACKIEJ

1.5.1. Zaliczany do WIELOBOJU SPRAWNOŚCIOWEGO tylko wtedy, jeżeli z przyczyn obiektywnych, nie będzie można rozmieścić dziesięciu konkurencji sprawnościowych na trasie marszobiegu, ani ich rozegrać.

1) Każdy z zespołów przedstawia piosenkę o treści strażackiej, w dowolnej formie i w dowolny sposób / z wyjątkiem Hymnu Związku OSP RP/.

2) Czas: maksymalnie 5 minut.

3) Oceniać będzie komisja złożona z przedstawicieli, wyznaczonych przez zespoły /jeden na województwo/. Członek zespołu nie może być w składzie komisji.

1.5.2. Konkurencja oceniana będzie w trzech kategoriach:

1) przygotowanie prezentacji - wkład pracy, zgranie się, użycie instrumentów, stroje, choreografia itp.),

2) liczba osób biorących czynny udział w prezentacji (obsługiwanie sprzętu też się wlicza),

3) ocena publiczności - ilość braw

1.5.3. Każdy z sędziów może punktować w skali od 0 do 5 pkt. Sędziowie nie mogą punktować zespołów z własnych województw, bądź przez nie wyznaczonych.

1.5.3. Wynik zespołu to suma punktów od sędziów, po odrzuceniu skrajnych ocen.

Wygrywa zespół, który otrzyma największą ilość punktów.

2. ETAP II – PŁYWANIE

2.1. Konkurencja rozgrywana w klasyfikacji zespołowej i indywidualnej na dystansie 50 m.

2.2. W sztafecie bierze udział czterech zawodników zespołu, zawodnicy nie biorący udziału w sztafecie startują na końcu po zespole. Obowiązuje strój kąpielowy (na krytych pływalniach obowiązuje czepki kąpielowy).

2.3. Na komendę sędziego pierwszy zawodnik zajmuje miejsce na słupku startowym, pozostali zawodnicy stoją w rzędzie na wysokości swojego słupka startowego. Na komendę START pierwszy zawodnik:

- wskakuje do wody,
- w odległości 5 m od linii startu (brzegu basenu) przepływa „górką” nad rozciągniętą w poprzek basenu liną,
- w połowie długości basenu pokonuje pod wodą drugą przeszkodę (dwie liny w odległości 2 metrów),
- w odległości 5 m od końca basenu pokonuje trzecią przeszkodę „górką” (lina w poprzek toru),
- dopływa do końca basenu i wykonuje nawrót,
- drugie 25 metrów pokonuje w taki sam sposób, płynąc do mety.

Kolejny zawodnik wchodzi na słupki, samodzielnie wskakuje do wody, po dotknięciu ręką krawędzi basenu przez zawodnika, który ukończy płynięcie.

2.4. Złamanie tej zasady tzn. skok do wody przed dotknięciem przez zawodnika poprzedzającego ręką krawędzi basenu, powoduje konieczność powtórzenia konkurencji przez zespół bez przerwy na odpoczynek.

2.5. Za każde nieprawidłowe pokonanie przeszkody, tzn.: pokonanie pierwszej i trzeciej liny pod spodem, wynurzenie się pomiędzy linami drugiej przeszkody, nie dopłynięcie do końca basenu (przy nawrocie) przez zawodnika, zespołowi dodaje się 10 sekund karnych.

2.6. Czas zespołu liczy się od komendy START, do przepłynięcia przez ostatniego –**czwartego** zawodnika sztafety i dotknięcia przez niego ręką krawędzi basenu. Zespół, który nie ukończy konkurencji zostanie zdyskwalifikowany.

W przypadku trudności organizacyjnych czas sztafety może być sumą czasów zawodników startujących indywidualnie po kolei.

2.7. W przypadku braku przeszkód konkurencja może być rozegrana na torach wodnych bez przeszkód.

2.8. Najlepszy zespół otrzymuje 500 pkt, a pozostałe wg procentowej straty czasu do zwycięzcy.

Najlepszy zawodnik otrzymuje 100 pkt, pozostali wg procentowej straty czasu.

2.9. Podczas płynięcia nie można posiłkować się wyposażeniem pływalni (liny torów, dna i ścian) - każde naruszenie tej zasady powoduje 5 sekund karnych doliczonych do czasu zawodnika i sztafety / nie dotyczy to przypadkowego i niezamierzonego działania i tylko jeden raz/.

2.10. Zespół, który wystartuje w niepełnym składzie (mniej niż czterech zawodników) otrzymuje 0 punktów.

3. ETAP III –BIEG ZESPOŁOWY na 1000 m

3.1. Zadaniem zespołu jest pokonać zespołowo dystans 1000 m. Dystans może być wyznaczony na bieżni stadionu sportowego lub na trasie przełajowej.

3.2. Zawodnicy startują w ubiorach polowych. Sędzia Główny, w zależności od warunków atmosferycznych, może zmienić elementy obowiązującego stroju.

3.3. Czas zespołu liczy się od komendy START do chwili minięcia mety przez ostatniego – piątego zawodnika zespołu.

- 3.4 Zespół, który ukończy bieg w niepełnym składzie otrzymuje 0 punktów.
3.5 Ocena: najlepszy zespół otrzymuje 500 punktów, a pozostałe wg procentowej straty do zwycięzcy.

4. ETAP IV – STRZELANIE SPORTOWE Z BRONI MAŁOKALIBROWEJ

- 4.1. Zadaniem zespołu jest wykonać strzelanie z broni małokalibrowej do tarcz z odległości 50 m. Konkurencja rozgrywana w klasyfikacji zespołowej i indywidualnej.
4.2. Zespół startuje w składzie pięcioosobowym, w wylosowanej kolejności, jako jedna zmiana, w stroju dowolnym lub określonym przez Sędziego Głównego.
4.3. Warunki strzelania:
 - Odległość strzelania - 50 metrów,
 - Cel - tarcza sportowa 162/122/TSM,
 - Liczba strzałów - 3 próbne i 10 ocenianych,
 - Czas strzelania serii ocenianej - **5 minut**,
 - Pozycja strzelecka - leżąc bez podpórki.

4.4. Każdy zawodnik zespołu odbywa strzelanie próbne,
 - idzie do tarczy, sprawdza wynik i wraca na stanowisko wyjściowe,
 - otrzymuje 10 nabojów,
 - odbywa w **czasie 5 minut** strzelanie oceniane.**Po serii próbnej tarcz nie zmienia się, ani nie klei przestrzelin.**

4.5. Strzał oddany po czasie strzelania nie będzie brany pod uwagę, a w ocenie pominięte będzie najlepsze trafienie.
4.6. **Ocena** – ilość punktów, w wyniku podsumowania dziesięciu najlepszych trafień na tarczy. Zespół może maksymalnie uzyskać 500 punktów.
4.7. Z przyczyn trudności organizacyjnych i logistycznych oraz warunków lokalnych – konkurencja może się odbyć mniejszą ilością strzałów lub mniejszą ilością zawodników.
4.8. W przypadku braku możliwości zorganizowania strzelania z broni małokalibrowej - konkurencja może zostać rozegrana z broni pneumatycznej, na skróconych odległościach.
4.9. Dla potrzeb klasyfikacji indywidualnej, w związku z pkt 4.7, zawodnikom nie strzelającym zalicza się wynik 0 punktów.

5. KLASYFIKACJA KOŃCOWA

- 5.1. Klasyfikacja końcowa będzie prowadzona w dwóch kategoriach zespołowych: kategorii żeńskiej i męskiej. Jeżeli w kategorii zgłosi się mniej niż cztery zespoły, kategorie będą połączone.
5.2. Klasyfikacja końcowa obejmuje:
 - a) generalną zespołów,
 - b) etapową zespołów,
 - c) generalną indywidualną.

5.3.1 **W klasyfikacji generalnej** pierwsze miejsce zajmuje zespół, który uzyskał największą ilość punktów. W przypadku równej ilości punktów, o kolejności miejsc decyduje:
 - a) ilość pierwszych, drugich miejsc itd., w poszczególnych etapach,
 - b) lepszy wynik zespołu w etapie **WIELOBOJ SPRAWNOŚCIOWY**.

5.3.2 Nie przystąpienie przez zespół do jednego z etapów powoduje klasyfikowanie zespołu w drugiej kolejności, po zespołach z rozegranymi wszystkimi etapami.

5.4. **W klasyfikacji etapowej** pierwsze miejsce zajmuje zespół, który uzyskał największą ilość punktów.

5.5.1 **W klasyfikacji indywidualnej** pierwsze miejsce zajmuje zawodnik, który uzyska największą ilość punktów w tych konkurencjach, w których możliwe jest ewidencjonowanie wyników indywidualnych (np. strzelanie sportowe, pływanie, odcinki i zadania specjalne na trasie wieloboju - lina, kajak, rower, odzież ochronna, paintball, ratownictwo na wodzie, rzut granatem, wiatrówka).

5.5.2 Dla potrzeb klasyfikacji indywidualnej, w komunikacie organizacyjnym, zostanie podany wybór i limit konkurencji oraz sposób ich oceny. Wybór i limit konkurencji podyktowany będzie możliwościami organizacyjnymi i technicznymi.

5.5.3 Wynik zawodnika to suma punktów z rozegranych przez niego konkurencji (zgodnie z pkt. 5.5.1 i 5.5.2) w granicach określonego limitu.

5.5.4 W przypadku równej ilości punktów o kolejności miejsc decyduje ilość lepszych wyników, następnie lepszy wynik w strzelaniu sportowym.

5.6. Komitet Organizacyjny Zawodów przewiduje nagrodzić:
 - 1. Pucharem i dyplomem oraz upominkami:
 - a) trzy pierwsze zespoły w klasyfikacji generalnej w kategorii żeńskiej i męskiej,
 - b) zwycięskie zespoły w kategorii żeńskiej i męskiej w poszczególnych etapach
 - c) zwycięzców w klasyfikacji indywidualnej w kategorii żeńskiej i męskiej.
 - 2. Dyplomem uczestnictwa wszystkie uczestniczące zespoły.

- 5.7. Inne klasyfikacje będą prowadzone w zależności od decyzji sponsorów i możliwości finansowych Komitetu Organizacyjnego.

E. POSTANOWIENIA ORGANIZACYJNE

1. KOMITET ORGANIZACYJNY

- 1.1. Biuro Związku OSP RP, w porozumieniu z Komisją Sportu i Komisją ds. Młodzieży powołuje Komitet Organizacyjny w składzie:
- a) Kierownik Komitetu Organizacyjnego
 - b) Zastępcy Kierownika Komitetu Organizacyjnego,
 - c) Sędzia Główny,
 - d) Kierownik Biura Organizacyjnego,
 - e) Koordynator ds. sędziowsko-technicznych
 - f) Szef Zespołu Sędziów /wg potrzeb/.
 - g) Komendant Zgrupowania /wg potrzeb/
- 1.2. Komitet Organizacyjny przygotowuje informator o Zawodach i rozsyła do Oddziałów Związku.
- 1.3. Biuro Organizacyjne przygotowuje i wydaje dla uczestników **biuletyn informacyjny**. W informatorze podaje się niezbędne informacje o przebiegu zawodów, m.in.:
- a) startujące zespoły
 - b) skład Zespołu Organizacyjnego,
 - c) program Zawodów (termin, miejsce i przebieg),
 - d) regulamin zawodów,
 - e) plan rozmieszczenia obiektów treningowych
 - f) inne informacje organizacyjne.
- 1.4. Sędzia Główny:
- a) odpowiada za weryfikację w terminie zawodników zgłoszonych do zawodów,
 - b) w przeddzień rozpoczęcia zawodów wydaje Komunikat Organizacyjny zawodów zawierający punkty:
 - przebieg zawodów lub jego ewentualne zmiany w stosunku do poprzednich informacji,
 - miejsce i czas rozegrania poszczególnych etapów i konkurencji zawodów,
 - kolejność startu zespołów (po uprzednim losowaniu),
 - składy osobowe i miejsce pracy Głównej Komisji, Komisji Weryfikacyjnej i Komisji Odwoławczej,
 - skład zespołu sędziowskiego,
 - ewentualne zmiany oceny konkurencji,
 - czas i miejsce ogłaszania komunikatu Komisji Weryfikacyjnej o wynikach wstępnych,
 - inne sprawy porządkowe dotyczące przebiegu zawodów,
 - c) organizuje pracę zespołu sędziowskiego,
 - d) nadzoruje przestrzeganie postanowień niniejszego regulaminu,
 - e) wydaje decyzje dotyczące złożonych do niego skarg,
 - f) po zakończeniu zawodów, po uprawomocnieniu się wyników, ogłasza komunikat końcowy.
- 1.5. Biuro Organizacyjne:
- a) w dniu rozpoczęcia Zawodów przyjmuje ekipy,
 - b) organizuje powołanie Komisji Odwoławczej.
 - c) wydaje dodatkowe informacje nieujęte w informatorze oraz ewentualne zmiany w przebiegu Zawodów,
 - d) po ogłoszeniu komunikatu o wynikach końcowych sporządza protokół końcowy z Zawodów,
 - e) przygotowuje przebieg ceremonii zakończenia
 - f) po zakończeniu Zawodów wydaje dla zespołów komunikat z wynikami zawodów w formie skróconej.
- 1.6. Komendant Zgrupowania:
- a) ogłasza zasady organizacji pobytu w miejscu zakwaterowania i ustala porządek dnia,
 - b) nadzoruje przestrzeganie ustalonego programu i porządku organizacyjnego,
 - c) nadzoruje przebieg ceremonii i imprez towarzyszących.

2. ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

2.1. Komisja Główna:

- a) wydaje decyzje o dyskwalifikacji i wykluczeniu zawodników lub zespołów z zawodów,
- b) podpisuje protokół końcowy po uprawomocnieniu się wyników.
- c) Komisję Główną stanowią:
 - Sędzia Główny,
 - Przewodniczący Komisji Weryfikacyjnej,
 - Przewodniczący Komisji Odwoławczej.

2.2. Szef zespołu i sędziowie etapów i konkurencji:

- a) Szef Zespołu Sędziów organizuje i nadzoruje pracę zespołu sędziów.
- b) Sędziowie etapów i konkurencji, zgodnie z zapisami regulaminu, podają ostateczne parametry do oceny punktowej.

- c) Wszyscy opiekunowie akredytowanych zespołów, mogą być w drodze losowania wyznaczeni na asystentów, a w razie potrzeby na sędziów konkurencji.
- d) Asystentem lub sędzią nie może być członek Komisji Odwoławczej.

3. KOMISJA WERYFIKACYJNA

- 3.1 Komisję Weryfikacyjną powołuje Sędzia Główny w porozumieniu z Kierownikiem Komitetu Organizacyjnego.
- 3.2. Komisja Weryfikacyjna:
 - b) organizuje weryfikację zawodników podczas akredytacji,
 - c) we współpracy z Sędzią Głównym opracowuje i podaje wyniki rywalizacji,
 - d) odpowiada za opracowanie komunikatu wstępnego o wynikach.

4. KOMISJA ODWOŁAWCZA

- 4.1. Komisję Odwoławczą stanowią przedstawiciele województw biorących udział w zawodach.
 - a) Każde województwo uczestniczące w zawodach ma obowiązek zgłosić swojego przedstawiciela do pracy w Komisji.
 - b) Członkowie Komisji wybierają spośród siebie osoby funkcyjne wg potrzeb.
 - c) Przewodniczącego Komisji może wyznaczyć Kierownik Komitetu Organizacyjnego spośród członków Komisji Sportu.
 - d) Komisja konstituuje się przed rozpoczęciem pierwszej odprawy technicznej.
- 4.2. Komisja Odwoławcza:
 - a) rozpatruje protesty ekip do 60 minut od ogłoszenia komunikatu Komisji Weryfikacyjnej o wynikach końcowych lub 30 minut od czasu podjętej decyzji w sprawie skargi.
 - b) wydaje przedmiotowe decyzje, które zapadają zwykłą większością głosów.
 - c) ogłasza w ustalonym czasie komunikat o uprawomocnieniu się wyników końcowych zawodów.

F. POSTANOWIENIA SZCZEGÓLNE

1. FAIR PLAY

- 1.1. Wszystkie osoby biorące udział w zawodach muszą zachować się zgodnie z powszechnie przyjętymi zwyczajami oraz obowiązującymi przepisami, zachować sportową postawę i ducha przyjaźni.
- 1.2. W trakcie zawodów przebywanie na terenie rozgrywania konkurencji bez zgody Sędziego Głównego oraz fizyczne pomaganie zawodnikom w trakcie rozgrywania konkurencji jest niedozwolone dla osób towarzyszących ekipom.
- 1.3. W celu zachowania zasady „fair play”:
 - a) zawodnicy nie mogą penetrować terenu przed zawodami oraz uzyskiwać jakichkolwiek informacji, które czyniłyby zespół uprzywilejowanym względem innych.
 - b) Po przekroczeniu linii mety zawodnicy nie mogą wracać na teren rozgrywania konkurencji bez zgody Sędziego Głównego.
 - b) Zawodnicy, którzy ukończyli rywalizację nie mogą wpływać na przebieg zawodów i pomagać lub przeszkadzać innym zespołom.
- 1.4. Dla publiczności i osób towarzyszących ekipom zezwala się na robienie zdjęć i dopingowanie zespołów tylko z miejsc do tego przeznaczonych, specjalnie w tym celu oznakowanych.
- 1.5. We wszystkich konkurencjach wieloboju dozwolona jest pomoc wzajemna między uczestnikami zespołu, jednak nie jest dozwolone wykonywanie zadań za innych członków zespołu.
- 1.6. Obowiązkiem wszystkich uczestników zawodów jest pomoc zranionym zawodnikom.

2. DYSKWALIFIKACJE I WYKLUCZENIA

- 2.1 Zespół lub zawodnik decyzją Głównej Komisji podlega dyskwalifikacji, jeżeli:
 - złamie jakikolwiek punkt Regulaminu lub czerpie korzyść ze złamania jakiegokolwiek przepisu,
 - nie podporządkowuje się instrukcjom lub poleceniom sędziego,
 - nie przestrzega zasad bezpieczeństwa na strzelnicy lub instrukcji strzelania,
 - nie przestrzega przepisów dot. stroju określonych w regulaminie Zawodów.W przypadku dyskwalifikacji zespołu wyklucza się dalszy jego udział w zawodach.
- 2.3. Sędzia Główny może podjąć decyzję o wykluczeniu zawodnika z udziału w jednym z następnych etapów lub konkurencji, z uzasadnionych powodów, innych, niż wymienione w pkt 2.1, mogących mieć wpływ na zagrożenie bezpieczeństwa lub zdrowia zawodników /np. uraz lub kontuzja zawodnika/.
- 2.3. O dalszym starcie zdekompletowanego zespołu decyduje Komisja Główna.
- 2.4. W przypadku decyzji o dopuszczeniu do dalszego startu zespołu zdekompletowanego na skutek dyskwalifikacji (nie więcej niż dwóch zawodników zespołu), od dotychczasowego dorobku punktowego zespołu odejmuje się 10% punktów za każdego zdyskwalifikowanego zawodnika.

- 2.5. W przypadku wykluczenia zawodnika lub zespołu zdobywanie punktów odpowiednio w danym etapie lub konkurencji jest wykluczone, jednak zachowuje się dotychczasowy dorobek punktowy jak i prawo do zdobywania następnych, po ustaniu przyczyny wykluczenia.
- 2.6. W wyniku wykluczeń i dyskwalifikacji, w etapie WIELOBÓJ SPRAWNOŚCIOWY, SZTAFETA PŁYWACKA i BIEG ZESPOŁOWY w zespole nie może być mniej niż trzech zawodników.

3. SKARGI

- 3.1. Zawodnicy lub opiekunowie mogą składać skargi (ustnie lub na piśmie) na naruszenie przepisów regulaminu przez uczestników, organizatorów lub sędziów. Każda skarga musi być złożona tak szybko, jak to jest możliwe.
- 3.2. Skarga, w zależności od przedmiotu, jest rozważana przez Komisję Weryfikacyjną, Kierownika Zespołu Organizacyjnego lub Sędziego Głównego.
- 3.3. Osoba składająca skargę musi być poinformowana o podjętej decyzji niezwłocznie.
- 3.4. Skargi dotyczące naruszenia przepisów przez sędziów lub zawodników mogą być składane w czasie najpóźniej do 1 godziny od zakończenia każdego z etapów zawodów. Skargi po tym czasie są ważne tylko, gdy dotyczą wyjątkowych okoliczności, które muszą być objaśnione w skardze.

4. PROTESTY

- 4.1. Protest przeciwko decyzji dotyczącej skargi może być złożony, z zachowaniem niżej wymienionych warunków:
 - a) Protest należy złożyć wyłącznie w formie pisemnej do Przewodniczącego Komisji Odwoławczej.
 - b) Protest może być złożony w ciągu **60 minut** od ogłoszenia wstępnego komunikatu Komisji Weryfikacyjnej lub **30 minut** po tym jak przyjmujący skargę (Przewodniczący Komisji Weryfikacyjnej, Kierownik Zespołu Organizacyjnego, Sędzia Główny) ogłosi decyzję na jej temat,
 - c) Protest może złożyć kapitan lub opiekun zespołu, nie będący członkiem tej Komisji,
- 4.2. Protesty zgłoszone inaczej niż to określone w pkt. F.4.1., uważa się za niezgłoszone i nie podlegają rozpatrzeniu.
- 4.3. Sędzia Główny ogłasza wyniki końcowe po upływie czasu przeznaczonego na składanie protestów do wyników wstępnych ogłoszonych przez Komisję Weryfikacyjną oraz rozpatrzeniu ewentualnych protestów przez Komisję Odwoławczą i wydaniu przez nią decyzji.
- 4.4. Składanie protestów niezwiązanych ze stroną techniczną zawodów odbywa się zgodnie z powszechnie przyjętymi zasadami.

G. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Dla interpretacji niniejszych przepisów regulaminu przez zawodników, organizatorów i sędziów podstawowym wyznacznikiem powinny być zasady „fair play”.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmian w niniejszym regulaminie – ostateczne rozstrzygnięcia muszą zostać podane jednak najpóźniej w Komunikacie Organizacyjnym Zawodów.
3. Ostateczna interpretacja postanowień Regulaminu należy do Komisji Głównej.
4. Rozstrzygnięcia kwestii spornych dotyczących postanowień Regulaminu znajdują się wyłącznie w gestii Komisji Sportu.

Opracowanie: Henryk Marcinkiewicz