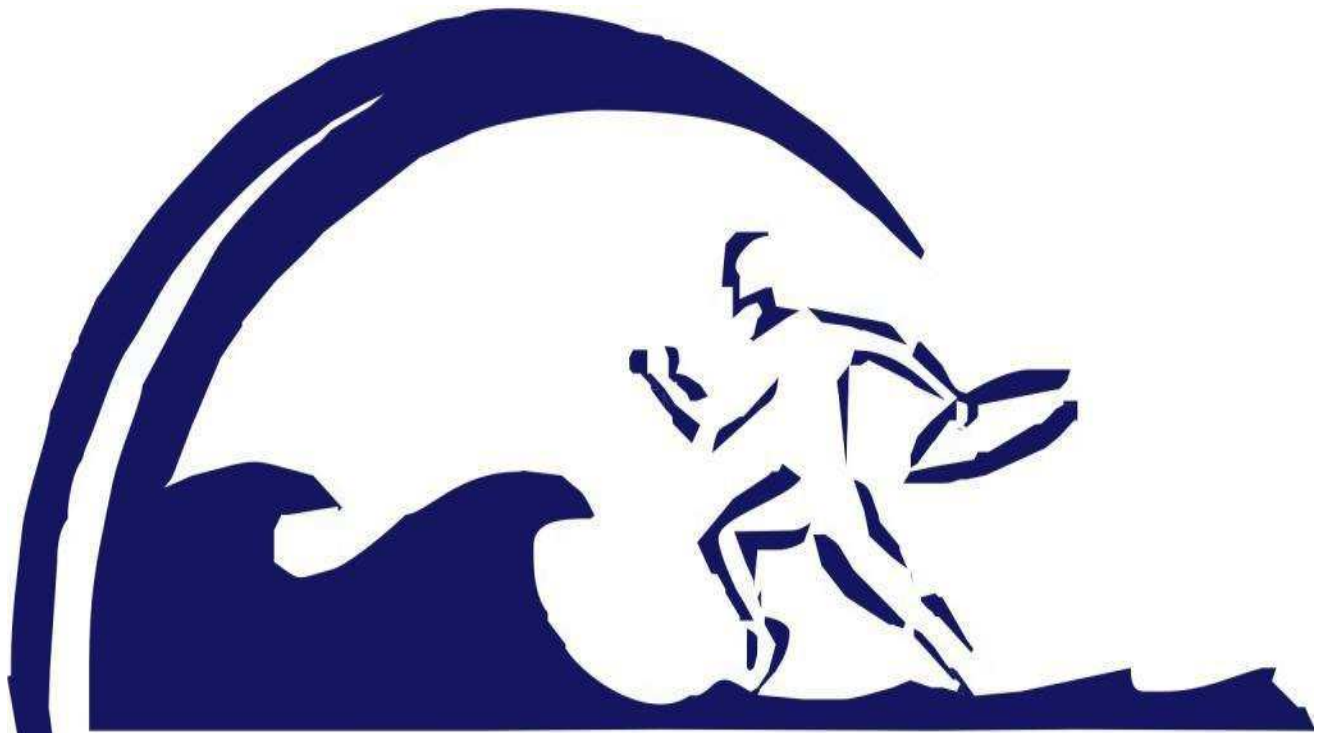


REGULAMIN



**Jubileuszowe Drużynowe Mistrzostwa
Wielkopolski Ratowników WOPR pod
patronatem Burmistrza Miasta i Gminy Pleszew**

28.09.2019 r.

I. ORGANIZACJA ZAWODÓW

Burmistrz Miasta i Gminy Pleszew
Starostwo Powiatowe w Pleszewie
Sport Pleszew Sp. z o.o.
WOPR Wielkopolska
Rejonowe WOPR w Kaliszu
Oddział Miejsko-Powiatowy WOPR w Pleszewie

II. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. W zawodach prawo startu mają zawodnicy posiadający ważną legitymację członka WOPR na dany rok (składki)-wyjątkiem są zawodnicy DLRG, aktualne badania lekarskie , oraz co najmniej stopień Młodsze Ratownika WOPR (jeżeli zawodnik jest niepełnoletni musi posiadać pisemną zgodę rodzica/opiekuna prawnego na udział w zawodach).
2. Drużyna składa się z 4 zawodników(drużyna może składać się z kobiet i mężczyzn). Jeden zawodnik może wziąć udział maksymalnie w dwóch konkurencjach(wyjątkiem są sytuacje losowe).
3. Potwierdzenie udziału w zawodach przez drużynę . należy składać na adres e-mail: pawelszczepaniak22@wp.pl lub telefonicznie pod nr. Tel. 691-776-213 do 06.09.2019r.
4. Podczas zawodów wykorzystany będzie zatwierdzony przez Komisję Sędziowską sprzęt zgodny z wymogami ILS.
5. Listę zawodników biorących udział w poszczególnych konkurencjach należy składać na adres e-mail: pawelszczepaniak22@wp.pl do 06.09.2019r.
6. Zgłoszenie do zawodów jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego regulaminu.

III. SĘDZIOWIE

1. Sędziów zapewnia organizator zawodów.
2. Sędziowie zobowiązani są do uczestniczenia w odprawach sędziowskich oraz zapoznania się z materiałami i procedurami rozgrywania zawodów.
3. Sędzia Główny ponosi odpowiedzialność za poprawny przebieg zawodów, odprawy techniczne i ogłaszanie wyników.
4. Sędzia Główny jest upoważniony do dokonywania zmian uważanych za konieczne w celu zapewnienia bezpieczeństwa i porządku, w tym harmonogramu, a także należytego informowania uczestników zawodników.

5. Wygląd i zachowanie sędziów ma odpowiadać powszechnie przyjętym standardom.
6. Za przygotowanie, przebieg i zakończenie zawodów odpowiada organizator.

IV. WARUNKI ZAWODÓW

1. Kierownicy drużyn, trenerzy i zawodnicy odpowiedzialni są za zaznajomienie się z programem zawodów oraz przepisami i regulaminem dotyczącymi poszczególnych konkurencji.
2. W danej konkurencji pomiar czasu mierzony jest stoperami ręcznymi przez co najmniej jednego sędziego na danym torze.
3. Zawodnicy zobowiązani są do punktualnego stawienia się w wyznaczonym miejscu zbiórki przed rozpoczęciem każdej konkurencji.
4. Podstawianie lub wykorzystywanie nieautoryzowanych zawodników będzie skutkowało dyskwalifikacją Drużyny.
5. Spóźnieni na miejsce zbiórki zawodnicy nie będą dopuszczeni do udziału w konkurencji.
6. Uczestnicy zawodów nie biorący udziału w konkurencji muszą opuścić nieckę pływalni.
7. Zawodnicy zobowiązani są stosować się do niniejszego regulaminu, a jego naruszenie będzie zgłaszane Sędziemu Głównemu, który podejmie odpowiednie działania .
8. Organizator zawodów w porozumieniu z Sędzią Głównym zastrzega sobie prawo zmian w programie zawodów.
9. Wszelkie zmiany w programie zawodów zostaną oficjalnie ogłoszone.

V. KODEKS POSTĘPOWANIA

1. Uczestnicy zawodów powinni uważać zawody i ceremonie za ważne publiczne wydarzenia w celu kreowania pozytywnego publicznego wizerunku WOPR.
2. Niewłaściwe zachowanie będzie traktowane od pouczenia poprzez upomnienie i dyskwalifikację do wydalenia z zawodów poszczególnych uczestników i drużyn.
3. Obecność zawodników na otwarciu i zamknięciu zawodów jest obowiązkowa w stroju ratowniczym pod karą upomnienia lub dyskwalifikacji zawodnika lub drużyny w przypadku nieobecności.
4. Działania skutkujące rozmyślnym wyrządzeniem szkód w miejscu zawodów lub niszczeniem cudzej własności oprócz odpowiedzialności cywilnej będą karane dyskwalifikacją z zawodów zawodników lub drużyn (zawodników, trenerów, pomocników, kibiców i inne osoby podróżujące z drużyną) za to odpowiedzialnych.
5. Wymaga się od zawodników, działaczy i ogólnie wszystkich uczestników zawodów postępowania na najwyższym poziomie.

VI. PROTESTY I ODWOŁANIA

1. Protesty i odwołania od decyzji sędziów mogą być składane jedynie przez Kapitanów/Kierowników drużyn Sędziemu Głównemu zawodów.
2. Protesty dotyczące warunków rozgrywania konkurencji (np. ułożenia manekinów) można składać do momentu rozpoczęcia danej serii danej konkurencji.
3. Wszystkie protesty i odwołania od decyzji sędziów zostaną rozpatrzone i mogą być, stosownie do okoliczności, odrzucone (braki formalne), oddalone.

VII. NAGRODY I TROFEA

1. Trzy najlepsze drużyny otrzymują puchary, dyplomy, medale oraz nagrody indywidualne dla każdego zawodnika z drużyny.
2. Drużyny od miejsca IV otrzymują , dyplomy oraz nagrody indywidualne dla każdego zawodnika z drużyny.

VIII. PRYZNAWANIE PUNKTÓW I MIEJSC

1. Przyznawanie punktów za każdą konkurencję przeprowadzoną w ramach zawodów odbywa się poprzez przypisanie odpowiedniej ilości punktów do zajętego przez zawodnika z danej drużyny lub drużynę (sztafeta) miejsca.

Punkty przyznawane są według klucza, np. jeżeli będzie osiem drużyn:

- 1 miejsce – 8 punktów
- 2 miejsce – 7 punktów
- 3 miejsce – 6 punktów
- 4 miejsce – 5 punktów
- 5 miejsce – 4 punkty
- 6 miejsce – 3 punkty
- 7 miejsce – 2 punkty
- 8 miejsce – 1 punkt

W przypadku uzyskania jednakowego czasu zawodnicy otrzymują równą liczbę punktów przypadającą określonej pozycji.

2. Na wynik końcowy drużyny składa się suma punktów uzyskanych podczas danych konkurencji.
3. Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w danej konkurencji lub drużyna (sztafeta) nie otrzyma żadnych punktów za uzyskany czas i zdobyte miejsce w tej konkurencji.
4. W przypadku remisu (uzyskania jednakowej liczby punktów) w klasyfikacji końcowej o miejscu zajęтым przez drużynę będzie decydowała liczba zajętych wyższych miejsc w

poszczególnych konkurencjach, a rozstrzygnięcie nastąpi przy użyciu następującego systemu: najwięcej 1 miejsc, najwięcej 2 miejsc, najwięcej 3 miejsc itd.

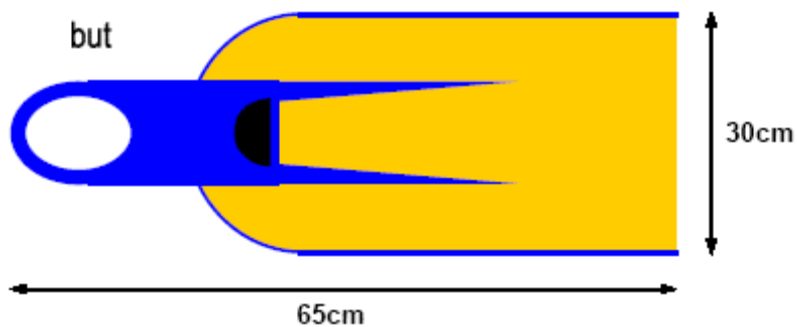
5. Wyścigi odbywają się seriami na czas.

IX. PŁYWALNIA

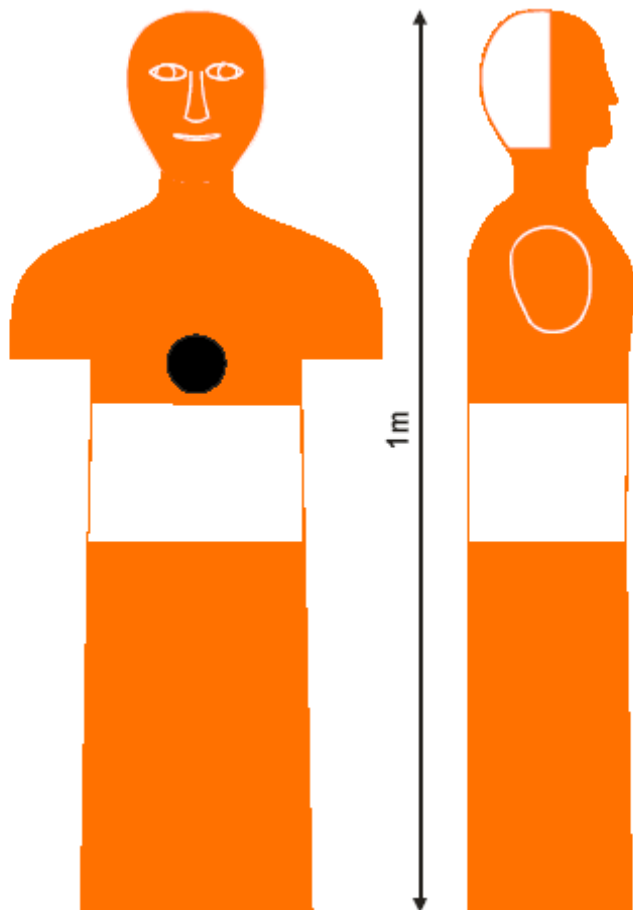
1. Zawody odbędą się na 25 metrowej pływalni.
2. Podczas zawodów zostanie zastosowany ręczny pomiar czasu.
3. Minimalna głębokość pływalni to 1,35 m, maksymalną głębokość to 1,80 m.
4. Temperatura wody powinna wynosić ok. – 28 st.C.

X. WYMOGI SPRZĘTOWE

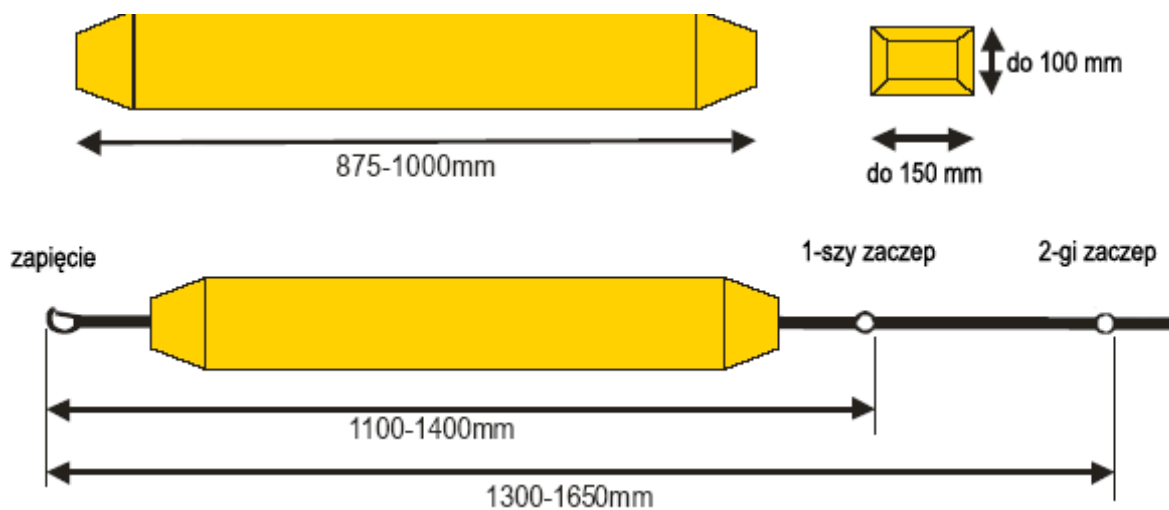
1. Każda drużyna musi dysponować własnymi płetwami.
2. Para płetw używana w zawodach ma posiadać całkowitą długość łącznie z "butem" lub paskiem na pięcie (regulowanym paskiem na pięcie) do 0,65 m oraz największą szerokość do 0,30 m.
3. Płetwy mierzone są na nogach zawodnika.
4. Płetwy nie zostaną dopuszczone do użytkowania, jeśli nie spełniają wymogów podanego wyżej rozmiaru lub stanowią zagrożenie bezpieczeństwa dla uczestników zawodów.



5. Na zawodach zostaną zastosowane hermetyczne manekiny plastikowe typu PITET. Manekiny zapewnia organizator zawodów.



6. . Na zawodach zostaną zastosowane pasy ratownicze typu „węgorz”. Pasy zapewnia organizator zawodów.



XI. KONKURENCJE

1. 100 m kraulem ratowniczym.
2. 50 m ratowanie manekina,
3. 100 m ratowanie manekina w płetwach,
4. 100 m ratowanie manekina w płetwach z pasem ratowniczym,
5. Sztafeta (3 zawodników).

XII. PROCEDURA STARTOWA

1. Na sygnał dźwiękowy (długi gwizdek) sędziego startera zawodnicy zajmują miejsca na słupku startowym ; Sędzia starter wydaje komendę : „na miejsca” zawodnicy niezwłocznie przyjmują pozycję startową, gdy wszyscy znieruchomieją starter daje dźwiękowy sygnał do startu.
2. Po starcie całkowite zanurzenie się pływaka dozwolone jest na dystansie nie dłuższym niż 15m , przed tym punktem głowa musi „złamać” powierzchnię wody.
2. Falstart jest dopuszczalny tylko raz (w danej konkurencji),po czym następuje uwolnienie linki falstartowej. Każdy następny falstart, jest jednoznaczny z dyskwalifikacją zawodnika lub drużyny(sztafeta), która go popełniła.
3. Jeżeli sędzia zadecyduje, że nastąpił falstart techniczny, odgwizdże to swoim gwizdkiem, po czym nastąpi gwizdek startera (powtórzony).
4. Jeżeli z powodu błędu sędziego nastąpi błąd zawodnika, zawodnik nie zostanie zdyskwalifikowany.

XIII. SPOSOBY TRZYMANIA I HOLOWANIA MANEKINA

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

XIV. OPIS KONKURENCJI

1. 100M KRAULEM RATOWNICZYM

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i pływa kraulem ratowniczym. Po przepłynięciu każdej długości pływalni i przy zakończeniu wyścigu, pływak musi dotknąć ściany dowolną częścią ciała.

Czas zostaje zatrzymany po dotknięciu dowolną częścią ciała ściany mety. Start (jak to opisano w p. XII), pomiar czasu (p. IV.) oraz przyznawanie miejsc (p. VIII).

Uwaga 1.: Głowa pływaka, przez cały czas trwania wyścigu musi unosić się nad powierzchnią wody, z wyjątkiem, że dozwolone jest całkowite zanurzenie się pływaka w czasie nawrotu i na dystansie nie dłuższym niż 15 metrów po starcie, przed tym punktem, głowa musi "złamać" powierzchnię wody.

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart, jak to opisano w pkt. XII
- Nie dotknięci ściany pływalni dowolną częścią ciała po przepłynięciu każdej długości pływalni i przy zakończeniu wyścigu,
- Pływanie z głową pod powierzchnią wody na dystansie dłuższym niż 15 metrów po starcie
- Inne.

2. 50M RATOWANIE MANEKINA

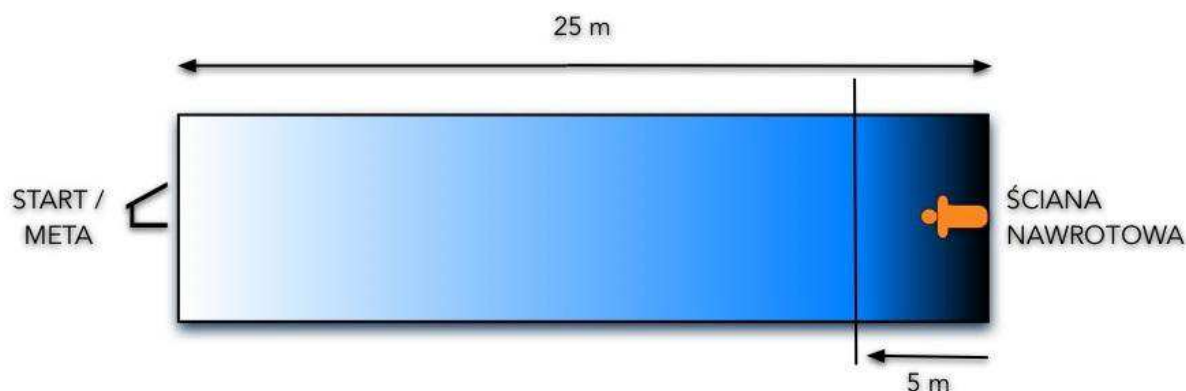
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i pływa stylem dowolnym do manekina, który ułożony jest na 25 metrze pływalni przy ścianie głową skierowaną w kierunku mety. Następnie zawodnik nurkuje i podejmuje manekina z dna pływalni, wyciąga go na powierzchnię w odległości nie większej niż 5 m od linii, na której manekin był ułożony i holuje go do mety. Czas zostaje zatrzymany po dotknięciu dowolną częścią ciała ściany mety.

. Start (jak to opisano w p. XII), pomiar czasu (p. IV.) oraz przyznawanie miejsc (p. VIII).

Uwaga 1.: Zawodnik może odbić się od dna podczas wyciągania manekina na powierzchnię wody.

Uwaga 2.: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 5 m po jego wyciągnięciu na powierzchnię wody.

SCHEMAT KONKURENCJI



SPRZĘT

Manekin - patrz pkt X.5

Manekin podczas konkurencji ma być zakorkowany i całkowicie wypełniony wodą.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości 1,35m.
- Manekin leży na plecach przy ścianie z głową zwróconą w kierunku mety

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart, jak to opisano w pkt. XII
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągnięcia manekina.
- Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 5 m (liczone od czubka głowy).
- Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt. XIII.
- Puszczanie manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Inne.

3. 100M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH .

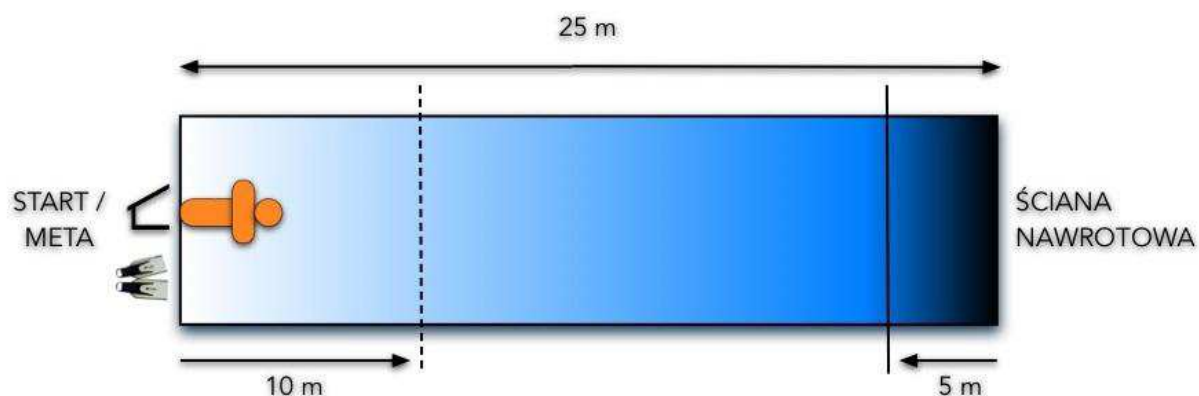
Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i płynie 50m stylem dowolnym w płetwach. Następnie zawodnik podejmuje manekina na 50m dystansu, wyciąga go na powierzchnię wody w odległości nie przekraczającej 10 m od ściany nawrotowej i holuje go 50m do mety (Przy podjęciu manekina zawodnik nie musi dotknąć ściany

nawrotowej). Czas zostaje zatrzymany po dotknięciu dowolną częścią ciała ściany mety. Start (jak to opisano w p.XII), pomiar czasu (p.IV.) oraz przyznawanie miejsc (p.VIII).

Uwaga 1: Jeżeli, po starcie, zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy).

Uwaga 2: Manekin ma być holowany co najmniej jedną ręką i musi znajdować się w prawidłowej pozycji holowniczej zanim jego głowa przekroczy linię 10 m od ściany po jego wyciągnięciu.

SCHEMAT KONKURENCJI



SPRZĘT

Manekin - patrz pkt X.5.

Manekin musi być całkowicie wypełniony wodą i zakorkowany podczas konkurencji.

Ułożenie manekina:

- Głębokość: manekin musi zostać ułożony na głębokości 1,85 m,
- Kierunek: manekin leży na plecach na dnie pływalni, dotykając korpusem do ściany, z głową zwróconą w kierunku ściany nawrotowej.
- Płetwy - patrz pkt. X.4.

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart jak to opisano w pkt. XII
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas wyciągania manekina.
- Wyciągnięcie manekina na powierzchnię wody za linią 10 m (liczone od czubka głowy).
- Używanie nieprawidłowej techniki holowania, jak to opisano w pkt. XIII.
- Puszczanie manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Inne

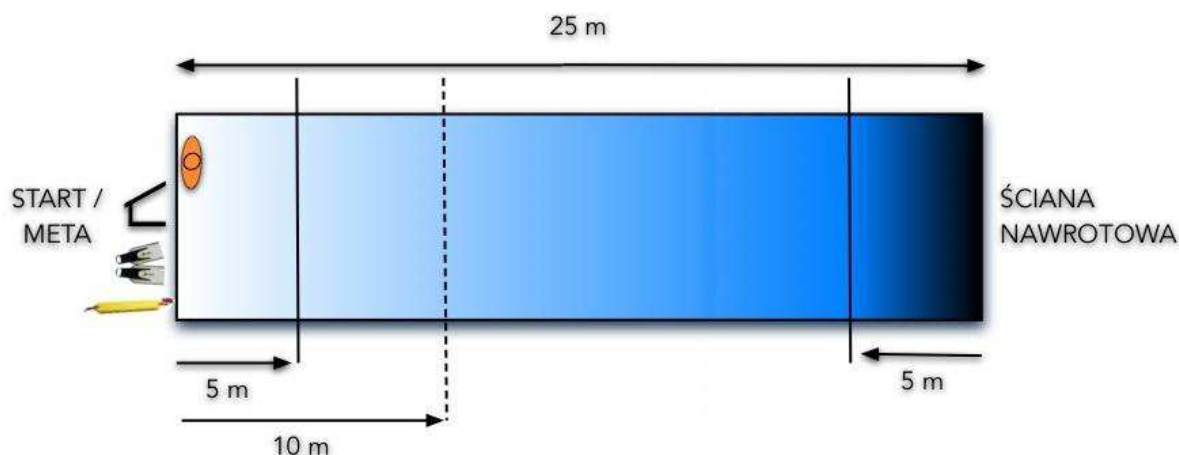
4. 100M RATOWANIE MANEKINA W PŁETWACH Z PASEM RATOWNICZYM .

Na sygnał dźwiękowy zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym „węgorz”. Po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik musi założyć pas ratowniczy wokół i pod ramionami manekina w strefie nie przekraczającej 5 m od ściany basenu (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina maksymalnie rozciągając linę pasa ratowniczego. Następnie zawodnik holuje manekina 50 m z powrotem do ściany mety. Zawodnik musi holować manekina na linii maksymalnie rozciągniętej używając pasa ratowniczego, zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej w której zakłada pas ratowniczy na manekina lub wykonuje nawrót na 75 m dystansu. Czas zostaje zatrzymany po dotknięciu dowolną częścią ciała ściany mety. Start (jak to opisano w pkt. XII), pomiar czasu (p. IV.) oraz przyznawanie miejsc (p. VIII).

Uwaga 1: Jeśli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy).

Uwaga 2: Jeśli podczas zawodów, zgodnie z opinią Sędziego Głównego (lub osoby przez niego nominowanej), pas ratowniczy, lina i/lub pas wykażą defekt techniczny, Sędzia Główny może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.

SCHEMAT KONKURENCJI



SPRZĘT

Manekin - patrz punkt X.5.

Ułożenie manekina:

Przygotowanie: Manekin zostanie wypełniony wodą w taki sposób, żeby pływał, a poziom wody sięgał górnej krawędzi linii poprzecznej na jego korpusie.

Położenie: Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony przez osobę trzymającą go w prawym rogu toru. Po starcie zawodników osoba trzymająca manekina może zmienić miejsce jego podebrania. Manekin musi być ułożony pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

Uwaga 1: Osoba trzymająca manekina, musi być członkiem tej samej drużyny co zawodnik, (chyba że Sędzia Główny zdecyduje inaczej) i nie wolno jej przebywać w wodzie.

Uwaga 2: Osoba trzymająca manekina musi puścić manekina natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej. Osoba trzymająca manekina nie może popychać manekina w kierunku zawodnika lub ściany nawrotowej.

Płetwy - patrz punkt X.4.

Pas ratowniczy - patrz punkt X.6.

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart jak to opisano w pkt. XII .
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas zakładania pasa ratowniczego na manekina.
- Nieprawidłowe umocowanie pasa ratowniczego wokół manekina (tzn. nie wokół i nie pod obydwoma ramionami).
- Nie zabezpieczenie pasa ratowniczego wokół manekina (liczone od czubka głowy) przed linią 5 m.
- Nie rozciągnięcie liny pasa ratowniczego przed linią 10m.
- Pchanie manekina zamiast holowania.

- Nie utrzymywanie twarzy manekina nad powierzchnią wody w kierunku ku górze podczas jego holowania (patrz opis konkurencji oraz sekcja ogólna w odniesieniu do technik holowania).
- Dotknięcie ściany mety bez pasa ratowniczego i manekina ułożonych odpowiednio.
- Puszczanie pasa ratowniczego i/lub manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Nie holowanie manekina na linie pasa ratowniczego w całości rozciągniętego jak to wyszczególniono w opisie konkurencji.
- Nie puszczenie przez osobę trzymającą manekina natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
- Jeżeli osoba trzymająca manekina popchnie go w kierunku zawodnika.
- Zgubienie manekina podczas holowania.
- Inne.

5. SZTAFETA (3 zawodników)

Na sygnał dźwiękowy pierwszy zawodnik skacze do wody i płynie 25 m stylem dowolnym do manekina po dotknięciu ściany nawrotowej, podejmuje manekina i holuje go 25m. Po dotknięciu ściany na 50 m przez pierwszego zawodnika, drugi zawodnik skacze do wody i płynie 50m stylem dowolnym w płetwach po dotknięciu ściany nawrotowej podejmuje manekina od zawodnika pierwszego i holuje go 50m. Po dotknięciu ściany na 100 m przez drugiego zawodnika, trzeci zawodnik skacze do wody i przepływa 50 m stylem dowolnym w płetwach i z pasem ratowniczym „węgorz”. Po dotknięciu ściany nawrotowej zawodnik musi podjąć manekina od zawodnika drugiego założyć pas ratowniczy wokół i pod ramionami manekina w strefie nie przekraczającej 5 m od ściany basenu (decyduje czubek głowy manekina), a następnie w strefie do 10 m rozpoczyna holowanie manekina maksymalnie rozciągając linę pasa ratowniczego. Następnie zawodnik holuje manekina 50 m z powrotem do ściany mety. Zawodnik musi holować manekina na linie maksymalnie rozciągniętej używając pasa ratowniczego, zawodnik nie może przytrzymywać manekina z wyłączeniem strefy nawrotowej w której zakłada pas ratowniczy na manekina lub wykonuje nawrót na 75 m dystansu. Czas zostaje zatrzymany po dotknięciu dowolną częścią ciała ściany mety. Start (jak to opisano w pkt. XII), pomiar czasu (p. IV.) oraz przyznawanie miejsc (p. VIII).

Uwaga 1: Zawodnik który skończył swoją zmianę może przekazać manekina kolejnemu zawodnikowi tylko przy ścianie.

Uwaga 2: Zawodnik który skończył swoją zmianę nie może manekina wypuścić dopóki następny zawodnik go nie przejmie.

Uwaga 3: Zawodnicy pozostają w wodzie, aż do momentu zasygnalizowania przez sędziego zakończenia konkurencji

Uwaga 4: Jeśli po starcie zawodnik zgubi jedną lub obie płetwy, może nadal kontynuować konkurencję. Zawodnik może odszukać płetwę (lub płetwy).

Uwaga 5: Jeśli podczas zawodów, zgodnie z opinią Sędziego Głównego (lub osoby przez niego nominowanej), pas ratowniczy, lina i/lub pas wykażą defekt techniczny, Sędzia Główny może zezwolić zawodnikowi na powtórzenie wyścigu.

SPRZĘT

Płetwy - patrz punkt X.4.

Pas ratowniczy - patrz punkt X.6.

Manekin - patrz punkt X.5.

Ułożenie manekina:

Przygotowanie: Manekin zostanie wypełniony wodą w taki sposób, żeby pływał, a poziom wody sięgał górnej krawędzi linii poprzecznej na jego korpusie.

Położenie: Przed rozpoczęciem konkurencji manekin zostanie ustawiony przez osobę trzymającą go w prawym rogu toru. Manekin musi być ułożony pionowo i zwrócony twarzą do ściany nawrotowej.

Uwaga 1: Osoba trzymająca manekina, musi być członkiem tej samej drużyny co zawodnik, (chyba że Sędzia Główny zdecyduje inaczej) i nie wolno jej przebywać w wodzie.

Uwaga 2: Osoba trzymająca manekina musi puścić manekina natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej. Osoba trzymająca manekina nie może popychać manekina w kierunku zawodnika lub ściany nawrotowej

DYSKWALIFIKACJE

- Falstart jak to opisano w pkt. XII
- Nieprawidłowa zmiana w sztafecie i/lub zbyt szybkie przejęcie manekina (tj. holowania manekina przed dotknięciem ściany basenu lub zbyt wczesny start kolejnego zawodnika).
- Puszczenie manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Opuszczenie niecki basenu przed sygnałem Sędziego Głównego.

- Nie dotknięcie ściany pływalni dowolną częścią ciała po przepłynięciu każdej długości pływalni i przy zakończeniu wyścigu,
- Korzystanie z pomocy jakichkolwiek urządzeń basenowych np. lin, torów, schodów itp. podczas zakładania pasa ratowniczego na manekina.
- Nieprawidłowe umocowanie pasa ratowniczego wokół manekina (tzn. nie wokół i nie pod obydwoma ramionami).
- Nie zabezpieczenie pasa ratowniczego wokół manekina (liczone od czubka głowy) przed linią 5 m.
- Nie rozciągnięcie liny pasa ratowniczego przed linią 10m.
- Pchanie manekina zamiast holowania.
- Nie utrzymywanie twarzy manekina nad powierzchnią wody w kierunku ku górze podczas jego holowania (patrz opis konkurencji oraz sekcja ogólna w odniesieniu do technik holowania).
- Dotknięcie ściany mety bez pasa ratowniczego i manekina ułożonych odpowiednio.
- Puszczanie pasa ratowniczego i/lub manekina przed dotknięciem ściany mety.
- Nie holowanie manekina na linie pasa ratowniczego w całości rozciągniętego jak to wyszczególniono w opisie konkurencji.
- Nie puszczenie przez osobę trzymającą manekina natychmiast po dotknięciu przez zawodnika ściany nawrotowej.
- Jeżeli osoba trzymająca manekina popchnie go w kierunku zawodnika.
- Zgubienie manekina podczas holowania.
- Inne.