

REGULAMIN I MIĘDZYNARODOWYCH MISTRZOSTW POLSKI STRAŻACKICH ZESPOŁÓW ASEKURACYJNYCH INTERNATIONAL FIREFIGHTER SURVIVAL CHALLENGE - POLAND

Niniejszy regulamin obejmuje Międzynarodowe Mistrzostwa Polski Strażackich Grup Asekuracyjnych. Głównym celem zawodów jest zwrócenie uwagi na tematy związane z bezpieczeństwem strażaków, w tym tworzenie rot lub zastępów asekuracyjnych. Dodatkowo celem jest tworzenie środowiska, w którym przekazana wiedza wraz z nabytymi umiejętnościami mogą być przenoszone do jednostek macierzystych, co będzie miało pozytywny wpływ na kwestie bezpieczeństwa w rejonie działania jednostek, w których służbę pełnią uczestnicy zawodów.

Zasady rozgrywek stworzone zostały tak, aby odzwierciedlić dynamiczny charakter akcji ratowniczych z uwzględnieniem formy sportowej, jednocześnie umożliwiając zespołom wykazanie się umiejętnościami z zakresu ratowania strażaków. Format zawodów obejmuje określone ramy czasowe w poszczególnych założeniach oraz punktację, która wliczana jest do wyniku końcowego. Każdy zespół wyposażony zostanie w ten sam, PODSTAWOWY SPRZĘT wraz z PODSTAWOWYMI NARZĘDZIAMI przeznaczonymi do ratowania strażaków. Choć wydarzenie posiada charakter sportowy, polegający na zademonstrowaniu umiejętności oraz konkurowaniu z innymi zespołami na czas, scenariusze symulują potencjalne zdarzenia oraz trudności, z którymi zespoły ratownicze (zwane czasem RIT) mogą się spotkać podczas realnych zdarzeń. Dlatego zawodnicy muszą zrozumieć założenie oraz postępować wedle zasad bezpieczeństwa wraz z zachowaniem realizmu prowadzenia takich akcji. Uczestnicy powinni realizować wszystkie decyzje i działania z zachowaniem zasad prowadzenia korespondencji radiowej.

Rywalizacja między zespołami przebiegać będzie na zasadach eliminacji, gdzie zespoły z lepszym wynikiem czasowym (określonym w każdym z czterech etapów konkurencji) będzie przechodzić do kolejnego etapu.

Zespoły z najlepszymi czasami oraz wynikami punktowymi, przejdą do starcia finałowego.

Rozgrywka podzielona będzie 3 na etapy:

1. Runda I oraz Runda II.

Do rundy I i II przystępują wszystkie zespoły – na podstawie dodanych do siebie wyników czasowych do rundy III przechodzi 8 zespołów,


2. Runda III

W rundzie III - udział bierze 8 zespołów z których na podstawie najlepszych wyników czasowych do rundy finałowej przechodzą 3 najlepsze zespoły,

3. Runda IV - Finał.

W rundzie finałowej udział biorą 3 zespoły

RUNDA I / RUNDA II ELIMINACJE					RUNDA III		
Nr. Zespołu	NAZWA ZESPOŁU	RUNDA I	RUNDA II	WYNIK	Nr. Startowy	NAZWA ZESPOŁU	CZAS
1					1		
2					2		
3					3		
4					4		
5					5		
6					6		
7					7		
8					8		
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

RUNDA IV FINAŁ 		
Nr. Startowy	NAZWA ZESPOŁU	CZAS
1		
2		
3		

1. SKŁAD ZESPOŁÓW STARTUJĄCYCH

- a) Każdy zespół składa się z czteroosobowej grupy ratowników oraz jednego dowódcy (w sumie pięciu (5) strażaków).

- b) W skład zespołu może wchodzić każdy strażak, posiadający aktualne badania lekarskie oraz uprawnienia do prowadzenia działań ratowniczo-gaśniczych w sprzęcie ochrony dróg oddechowych.

Zespół ratowników

Składa się z czterech strażaków (w tym lidera zespołu). Zespół ratowników bierze aktywny udział w konkurencjach, wykonuje czynności na ARENIE ROZGRYWEK, obsługuje sprzęt z zachowaniem wszelkich zasad bezpieczeństwa.

Dowódca zespołu

Wchodzi w rolę kierującego działaniami ratowniczymi (KDR) będącego poza bezpośrednią strefą rozgrywek. Prowadzi korespondencję radiową z zespołem ratowników, odbiera nadany komunikat „RATUNEK/GEJZER”, aktywuje zespół ratowników a następnie przyjmuje treści nadawanych przez zespół komunikatów z potwierdzeniem zrozumienia korespondencji radiowej oraz nadaniem odpowiedzi zwrotnej.

Podmiana

W trakcie zawodów istnieje możliwość rotacji funkcji w drużynie w przerwie pomiędzy konkurencjami, po uprzednim zgłoszeniu do Sędziego Głównego Zawodów.

Dokładny opis i zasady konkurencji zostaną omówione z Kierownikami Zespołów przed rozpoczęciem zawodów.

KAŻDY ZESPÓŁ POWINIEN ZAREJESTROWAĆ SIĘ W MIEJSCU REJESTRACJI. CZAS WYZNACZONY ZOSTANIE W HARMONOGRAMIE ZAWODÓW. DO STREFY REJESTRACJI NALEŻY UDAĆ SIĘ Z WYMAGANYMI DOKUMENTAMI CZŁONKÓW DRUŻYNY, ORAZ WYPOSAŻENIEM OSOBISTYM (w tym aparaty powietrzne), W CELU KONTROLI SPRZĘTU oraz ODBIORU TECHNICZNEGO.

2. ZASADY ZAWODÓW

ZASADY OGÓLNE

- a) Po rejestracji zespołu oraz pozytywnym odbiorze sprzętu, wraz z kontrolą wymaganych dokumentów, drużynie zostaje nadany numer startowy.
- b) Ustalenie kolejności startu drużyn oraz losowanie zestawień startowych następuje po zakończeniu REJESTRACJI ZESPOŁÓW.
- c) Kolejność zestawień startowych jest kolejnością przystąpienia do konkurencji.
- d) Teren dostępny dla drużyn dzieli się na:

STREFĘ OCZEKIWANIA “NIEBIESKA”

Strefa oczekiwania zespołów na przystąpienie do rywalizacji. W tej strefie przebywają wszystkie drużyny wraz ze swoim sprzętem. Jeśli zespół z poprzedzającym numerem startowym znajduje się w polu startowym, kolejny zespół przechodzi w strefę pomarańczową wraz ze swoim sprzętem.

STREFE PRZYGOTOWANIA “POMARAŃCZOWA” (symulacja dojazdu zastępu)
Strefa przygotowania zespołu, ubrania się, sprawdzenia wyposażenia. Po opuszczeniu tej strefy drużyna powinna być w pełni przygotowana do podjęcia rywalizacji. Przygotowanie środków ochrony indywidualnej może trwać maksymalnie 2 minuty. Opuszczenie strefy przygotowania nie pozwala na ponowny powrót do niej. W tej strefie przebywa tylko jedna drużyna. **W tej strefie nie zakłada się masek.**

POLE STARTOWE - “CZERWONA”

Miejsce, w którym następuje ocena punktowa zespołu przez sędziego na podstawie poprawności przygotowania do startu. Z tego pola drużyna przystępuje do wykonywania zadań na arenie rozgrywek. W polu startowym po rozpoczęciu odliczania czasu, który liczony jest od zakończenia nadawania komunikatu „RATUNEK”, członkowie zespołu mogą rozpocząć zakładanie masek w celu przystąpienia do konkurencji. **W tej strefie przybywa tylko jedna drużyna.**

ARENA ROZGRYWEK “SZARA”

Plac rozgrywek, na którym rywalizują drużyny i wykonywane są wszystkie konkurencje.

STREFE KOŃCOWA - “ZIELONA”

Strefa końcowa jest strefą w której zespół kończy konkurencję. Kiedy cały zespół znajdzie się w jej polu wtedy kończony jest pomiar czasowy podczas danej konkurencji. W tym miejscu przebywają tylko zawodnicy po ukończeniu zadania, aby ponownie udać się w STREFĘ OCZEKIWANIA.

W KAŻDEJ POSZCZEGÓLNEJ STREFIE MOŻE PRZEBYWAĆ WYŁĄCZNIE JEDEN ZESPÓŁ ZGODNIE Z HARMONOGRAMEM STARTÓW.

- a) Każdy zespół powinien dotrzeć wraz z wyposażeniem w **STREFĘ PRZYGOTOWANIA** w momencie startu wcześniejszej drużyny (wedle ustalonej w dniu zawodów kolejności startów).
- b) Brak stawienia się zespołu **STREFIE PRZYGOTOWANIA** do 1 minuty od czasu rozpoczęcia zadania przez zespół wcześniejszy skutkuje karą czasową **60 SEKUND** doliczoną do końcowego wyniku.
- c) Po zakończeniu zadania i opuszczeniu **ARENY ROZGRYWEK** przez zespół wcześniejszy, następuje zwolnienie strefy **POLA STARTOWEGO**, i przejście w to miejsce gotowego do rozpoczęcia konkurencji zespołu, który przygotował się w **STREFIE PRZYGOTOWANIA**.
- d) Drużyna przed przystąpieniem do konkurencji, oczekuje w **POLU STARTOWYM** z przygotowanym sprzętem oraz wyposażeniem osobistym, tak jak podczas prowadzenia czynności personelu asekuracyjnego w czasie realnych działań ratowniczo-gaśniczych;
- e) Drużyna w **POLU STARTOWYM** poddana jest wstępnej ocenie punktowej przez sędziego, który oceni poziom przygotowania, poprawność złożonych środków ochrony indywidualnej, posiadanie pełnego wyposażenia stosowanego przez strażaków w trudnej strefie. Ewentualne kary czasowe zostaną doliczone do końcowego wyniku.
- f) Rozpoczęcie rozgrywki następuje po ogłoszeniu hasła “RATUNEK”/“MAYDAY” lub “GEJZER”;

- g) Odebranie i potwierdzenie komunikatu RATUNEK/"MAYDAY" lub "GEJZER", przez dowódcę (KDR) uruchamia pomiar czasu zespołu RIT (od tego momentu liczony jest czas dla danego zespołu).
- h) W zależności od konkurencji, wyznaczony jest LIMIT CZASOWY na wykonanie zadania, w przypadku przekroczenia limitu czasowego następuje dyskwalifikacja zespołu. W przypadku dyskwalifikacji obu konkurujących ze sobą zespołów dalej przechodzi zespół, którego zapas pozostałego powietrza był większy (zsumowanie poziomu powietrza wśród członków całego zespołu). W przypadku równego zapasu powietrza następuje rzut monetą.
- i) Po ukończeniu konkurencji, dalej przechodzi zespół z lepszym końcowym wynikiem czasowym, do którego doliczone zostały ewentualne punkty karne.

3. PUNKTACJA

Przebieg konkurencji oceniany będzie przez skład sędziowski:

- Sędzia Konkurencji,
- Sędzia Główny,
- Komisja Weryfikacyjna.

Oprócz wskazanych poniżej konkretnych przykładów błędów skutkujących naliczeniem punktów karnych, sędzia może przyznać punkty karne również za inne błędy wynikające z wykonywania czynności ratowniczych niezgodnie z najlepszą praktyką w zawodzie strażaka. W takim przypadku punkty musi zatwierdzić Sędzia Główny. Wówczas zespołowi przysługuje odwołanie, w którym zespół musi merytorycznie uzasadnić swoje stanowisko. Decydujący głos ma Sędzia Główny zawodów, który winien skonsultować swoje stanowisko z pozostałymi sędziami zawodów.

1. OCENA W POLU STARTOWYM,

Ocena punktowa nadawana jest przez Sędziego, który ocenia przygotowanie i wyposażenie osobiste strażaków RIT. Przygotowanie zespołu następuje w **STREFIE PRZYGOTOWANIA**, po przejściu w **POLE STARTOWE** zespół powinien być w pełni gotowy aby przystąpić do konkurencji.

Sędzia nadaje punkty karne w POLU STARTOWYM za:

- a. Brak wyposażenia w środki ochrony osobistej (np. brak kominiarki, hełmu, rękawic) **(4 PUNKTY)**
- b. Nieaktywowany sygnalizator bezruchu **(3 PUNKTY)**;
- c. Brak latarki, radiostacji **(3 PUNKTY)**;
- d. Radiostacja nieuruchomiona lub na złym kanale **(2 PUNKTY)**;
- e. Niepoprawne zabezpieczenie ratownika (np. rozpięta kurtka, brak zapiętego hełmu) **(1 PUNKT)**;
- f. Brak sprawdzenia poziomu powietrza (np. zawór zakręcony, uczestnik nie zna stanu powietrza) **(1 PUNKT)**

Punkty karne nadawane są w sposób indywidualny dla każdego z członków z zespołu oraz sumowane do wyniku końcowego po zakończeniu zadania.

(Przykładowo – jeśli w zespole 4 osobowym, sędzia dopatrzył się braku latarek u dwóch strażaków, nałożone kary czasowe to 2 x 3 PUNKTY do czasu końcowego, w sumie 6 PUNKTÓW)

2. PUNKTY KARNE PODCZAS ROZGRYWKI NA ARENIE

- a. Brak wymiany powietrza u poszkodowanego strażaka **(4 PUNKTY)**.
- b. Niezabranie wymaganego sprzętu przewidzianego w konkurencji **(3 PUNKTY)**.
- c. Pozostawienie któregoś z narzędzi na arenie rozgrywek **(3 PUNKTY)**.
- d. Brak oceny stanu poszkodowanego strażaka **(3 PUNKTY)**.
- e. Brak komunikatu radiowego po odnalezieniu poszkodowanego strażaka **(2 PUNKTY)**.
- f. Uruchomienie się sygnału akustycznego niskiego stanu powietrza **(2 PUNKTY)**.
- g. Brak badania przestrzeni podczas pokonywania przeszkód **(2 PUNKTY)**.
- h. Brak informacji radiowej o napotkanej przeszkodzie **(1 PUNKT)**.
- i. Brak potwierdzenia przez dowódcę odebranego komunikatu z powtórzeniem przekazu **(1 PUNKT)**.
- j. Brak kontroli stanu powietrza po pokonaniu przeszkody **(1 PUNKT)**.
- k. Brak odpowiedzi radiowej przez członków RIT (podczas scenariusza sędzia prosi dowódcę o wywołanie członków zespołu, brak odpowiedzi każdego członka **(1 PUNKT)**).

Koniec powietrza u któregoś z członków skutkuje dyskwalifikacją zespołu!

TABELA PUNKTÓW KARNYCH

PUNKTY	Kara czasowa (Czas doliczony)
1 PUNKT	10 SEKUND
2 PUNKTY	15 SEKUND
3 PUNKTY	20 SEKUND
4 PUNKTY	25 SEKUND
5 PUNKTÓW	30 SEKUND
6 PUNKTÓW	45 SEKUND
7 PUNKTÓW	60 SEKUND
8 PUNKTÓW	120 SEKUND

4. WYMAGANIA PODCZAS KONKURENCJI WOBEC ZESPOŁÓW

1. Podczas wykonywania zadań należy posiadać pełne wyposażenie (jak w przypadku prowadzenia realnej akcji).
2. Zespół RIT powinien pozostać w ciągłym kontakcie radiowym z dowódcą (KDR).
3. Zespół musi informować o każdej napotkanej przeszkodzie.
4. Przed pokonaniem przeszkody należy badać otoczenie i podłoże po drugiej stronie. zanim nastąpi jej pokonanie przez pierwszego strażaka.
5. Zespół musi ukończyć zadanie w wyznaczonym czasie.

6. Zespół musi wykonać wymianę źródła powietrza poprzez przepięcie automatu powietrznego lub szybkozłacza.

5. SPRZĘT

Aby zapewnić wyrównany poziom konkurencji dla wszystkich drużyn wprowadza się następujące zasady unifikacji:

1. PODSTAWOWY SPRZĘT WYMAGANY W KONKURENCJACH ZAPEWNIŁ ORGANIZATOR, jest nim:
 - Torba RIT,
 - Mata sprzętowa 2x2m,
 - Lina,
 - Deska ortopedyczna,
 - Zestaw Set Of Irons.
2. WYPOSAŻENIE DODATKOWE STRAŻAKÓW RIT (własne):
Dopuszcza się, aby każdy uczestnik posiadał w kieszeniach ubrania specjalnego:
 - taśmę + karabinek,
 - Nożyce lub nóż.
3. WYPOSAŻENIE OSOBISTE ORAZ ŚRODKI OCHRONY INDYWIDUALNEJ
Każdy uczestnik powinien posiadać własne:
 - ubranie specjalne,
 - hełm,
 - kominiarkę,
 - buty pożarnicze,
 - rękawice pożarnicze (rękawice techniczne nie zostają dopuszczone do zawodów),
 - własny aparat powietrzny z sygnalizatorem bezruchu oraz maskę,
 - główne źródło światła, czyli latarkę nasobną (kątowa),**
 - radio*

*Dopuszcza się stosowania torEb na radio,

**Latarka nahełmowa nie jest uważana za główne źródło światła.

Wyposażenie osobiste oraz sprzęt powinny być wykorzystywane zgodnie z obowiązującymi zasadami bezpieczeństwa, oraz z ich przeznaczeniem. Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za straty materialne poniesione w sprzęcie oraz wyposażeniu uczestników podczas trwania zawodów.

6. KONKURENCJE

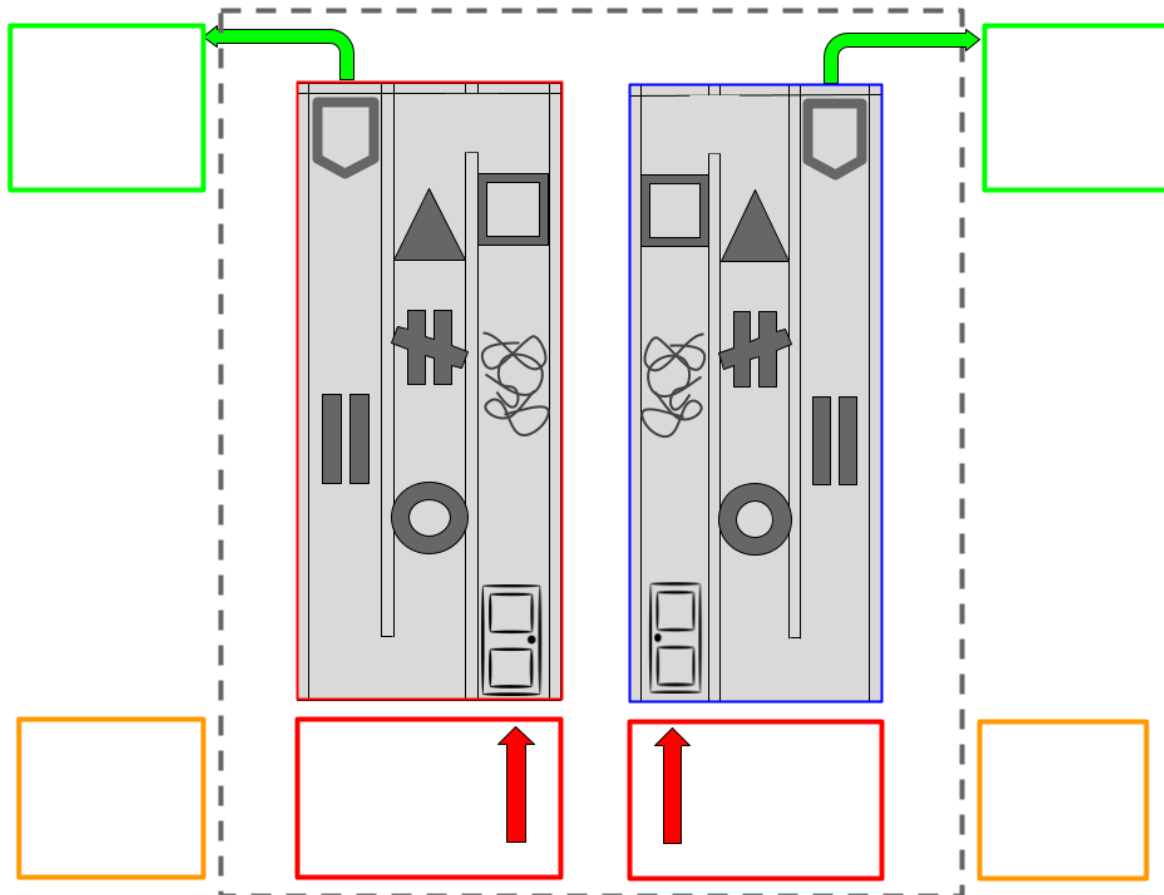
1. ELIMINACJE – Konkurencja “TRUDNA STREFA”

Zadania: Siłowe otworzenie drzwi, kontrola powietrza, pokonanie toru z przeszkodami.

Opis: Zespół po ocenie w **POLU STARTOWYM**, przechodzi w stan oczekiwania. Odebranie przez dowódcę sygnału "GEJZER" rozpoczyna konkurencję i pomiar czasowy. Zakończenie pomiaru czasu następuje w momencie kiedy ostatni członek drużyny opuści tor przeszkód i znajdzie się w wyznaczonym polu.

Zastosowane Techniki - DOWOLNE (bez ingerencji w przeszkody z wyłączeniem siłowego otwierania drzwi)

LIMIT CZASOWY 15 MINUT



2. ĆWIERĆFINAŁ - Konkurencja DENVER

Zadania: Dostęp do uszkodzonego ratownika przez okno, ocena uszkodzonego, przygotowanie do ewakuacji, ewakuacja, opuszczenie strefy.

Opis: Zespół po ocenie w **POLU STARTOWYM**, przechodzi w stan oczekiwania, odebranie przez dowódcę "RATUNKU" rozpoczyna konkurencję i pomiar czasowy. Zakończenie pomiaru czasu następuje kiedy uszkodzony opuści strefę niebezpieczną i wraz z ostatnim członkiem zespołu RIT znajdzie się w wyznaczonym polu.

Zastosowane Techniki - DOWOLNE

LIMIT CZASOWY 10 MINUT

3. PÓŁFINAŁ - Konkurencja "Uszkodzony Przewodnik"

Zadania: Siłowe otwarcie drzwi, dotarcie do uszkodzonego po linii węzowej, ocena uszkodzonego, dostarczenie powietrza do 10 MINUT od rozpoczęcia liczenia czasu,

wymiana źródła powietrza, przygotowanie do ewakuacji, torowanie drogi i usuwanie przeszkód.

Zastosowane Techniki - DOWOLNE

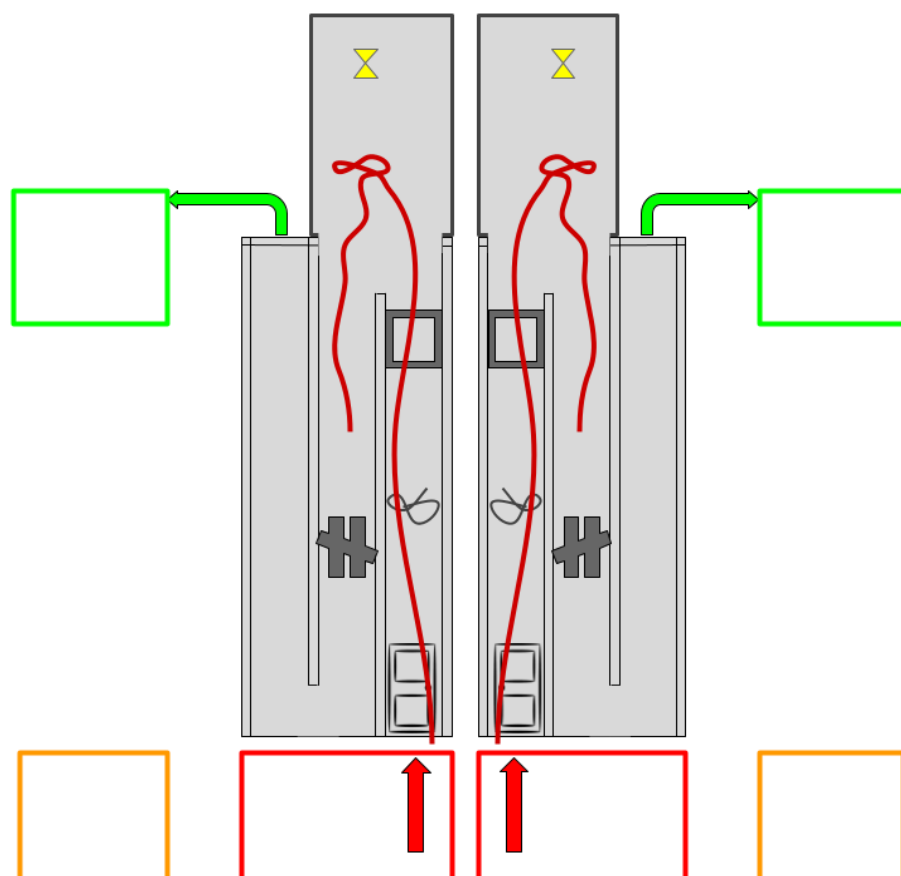
Zespół po ocenie w **POLU STARTOWYM**, przechodzi w stan oczekiwania, odebranie przez dowódcę "RATUNKU" rozpoczyna konkurencję i pomiar czasowy.

Zakończenie pomiaru czasu następuje w momencie kiedy ostatni członek drużyny opuści ARENĘ i znajdzie się z poszkodowanym w wyznaczonym polu.

UWAGI: Czas na dostarczenie powietrza poszkodowanemu to 10 MINUT, po upływie tego czasu kara czasowa wynosi 6 PUNKTÓW.

Zespół prowadzi ewakuację wzdłuż trasy. Nie wraca tą samą drogą. W przypadku pomylenia kierunków sędzia zwróci uwagę oraz nałoży karę czasową w postaci 8 PUNKTÓW.

LIMIT CZASOWY 20 MINUT



4. FINAŁ "ZAGUBIONA ROTA"

Zadania: Siłowe otwarcie drzwi, przeszukanie pomieszczeń, lokalizacja poszkodowanych, ocena poszkodowanych, wymiana źródła powietrza, przygotowanie do ewakuacji, ewakuacja.

Zastosowane Techniki - DOWOLNE

Opis: Zadaniem drużyny jest odnalezienie dwóch zagubionych i poszkodowanych ratowników. Drużyna zaczyna siłowym otwarciem drzwi, aby następnie rozpocząć przeszukiwanie.

Zespół po ocenie w **POLU STARTOWYM**, przechodzi w stan oczekiwania, odebranie przez dowódcę "RATUNKU" rozpoczyna konkurencję i pomiar czasowy. Zakończenie pomiaru czasu następuje w momencie kiedy ostatni członek drużyny opuści ARENĘ i znajdzie się z poszkodowanym w wyznaczonym polu.

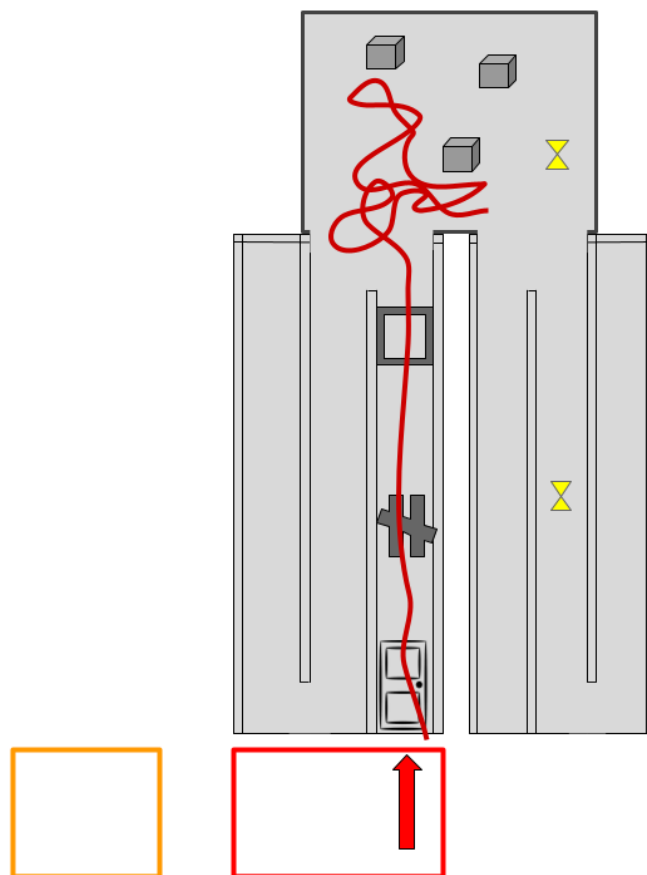
UWAGI!:

- Poszkodowany I – nieprzytomny, niski stan powietrza,
- Poszkodowany II - Brak funkcji życiowych (sędzia przekazuje informacje czy poszkodowany oddycha oraz jaki posiada zapas powietrza),
- Drużyna podejmuje decyzje o wymianie powietrza lub ewakuacji.

Wymiana powietrza u Poszkodowanego I jest obowiązkowa, w przypadku błędnej wymiany powietrza (wymiana nastąpiła u Poszkodowanego II) kara czasowa wynosi 8 PUNKTÓW.

EWAKUACJA NASTĘPUJE TĄ SAMĄ DROGĄ.

LIMIT CZASOWY 25 MINUT



Zespół może zabrać ze sobą jedną dodatkową butlę powietrza dla każdego z członków drużyny podczas wszystkich konkurencji (czyli 2 butle na strażaka z drużyny, na wszystkie konkurencje). Należy pamiętać o zarządzaniu powietrzem!

MAKSYMALNE CIŚNIENIE W BUTLACH KOMPOZYTOWYCH TO 280 bar
MAKSYMALNE CIŚNIENIE W BUTLACH STALOWYCH TO 300 bar

7. DYSKWALIFIKACJA:

W dowolnym momencie komisja sędziowska może jednomyślnie podjąć decyzję o dyskwalifikacji zespołu na podstawie poważnych naruszeń bezpieczeństwa, w tym między innymi:

- a. Każde „poważne naruszenie bezpieczeństwa”, które mogłoby narazić zespół RIT lub ofiarę na poważne obrażenia,
- b. Wszelkie przypadki kłamstwa, oszustwa, słownego nękania, poniżania uczestników lub sędziów skutkują dyskwalifikacją z zawodów,
- c. Zachowanie które jest nieetyczne i nie przystaje strażakowi stawiając formację w negatywnym świetle,
- d. Jeśli podczas wykonywania zadania na ARENIE któremuś z członków RIT zabraknie powietrza, drużyna zostanie zdyskwalifikowana,
- e. Jeśli automat „wyskoczy” z maski, członek zespołu ma 10 sekund aby ponownie podłączyć automat, powyżej 10 sekund następuje dyskwalifikacja drużyny.

KAŻDY PRZYPADEK SPOŻYWANIA ALKOHOLU LUB ŚRODKÓW ODURZAJĄCYCH PRZEZ ZAWODNIKÓW SKUTKUJE BEZDYSKUSYJNĄ DYSKWALIFIKACJĄ ORAZ WYPROSZENIEM DRUŻYNY Z TERENU ZAWODÓW ORAZ ZAKAZIE UCZESTNICTWA W KOLEJNYCH EDYCJACH.

8. ODWOŁANIA I SKARGI

- a. Odwołanie należy zgłosić maksymalnie do 10 MINUT od wydania werdyktu przez sędziów, po przekroczeniu czasu 10 minut werdykt nie podlega rozpatrzeniu,
- b. Aby złożyć odwołanie wymagana jest wpłata kaucji w wysokości 200 złotych (lub równowartość w innej walucie z kraju danej drużyny według kursu wymiany walut na dzień zawodów), po weryfikacji wyniku kaucja jest zwracana jeśli błędnej oceny wykonał sędzia. W przypadku weryfikacji i podtrzymania werdyktu kaucja przepada na rzecz organizatorów zawodów.
- c. Zgłoszenie innego zespołu za przewinienie również może zostać zgłoszone. W tym wypadku obowiązuje kaucja w wysokości 200 złotych (lub równowartość w innej walucie jak wyżej). Jeśli weryfikacja wykaże przewinienie, zespół zostanie obciążony karą czasową doliczoną do wyniku końcowego a kaucja zostaje zwrócona zespołowi zgłaszającemu. W przypadku braku dopatrzenia się przewinienia, kaucja przepada na rzecz organizatorów zawodów.

9. ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

ZAWSZE BĘDZIE

1. Bezstronny i obiektywny,
2. Nadawał punktację wedle określonego regulaminu,
3. Wyjaśniał decyzje w przypadku wątpliwości,
4. Uczciwy i pomocny,

5. Dbał o bezpieczeństwo uczestników oraz widzów,
6. Szanował sprzęt oraz wyposażenie zawodników,
7. Traktował wszystkich z szacunkiem.

10. REJESTRACJA ORAZ ZAPISY ZESPOŁÓW

Zapisy oraz wszelkie pytania należy kierować do;

Fundacja cfbt.pl – info@cfbt.pl

ritgtd.pl – kontakt@ritgtd.pl

Liczba miejsc ograniczona! Decyduje kolejność zgłoszeń!

11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Z uwagi na fakt, że organizowane zawody są pierwszymi tego typu zawodami niniejszy regulamin może ulec niewielkim zmianom przed zawodami. Organizatorzy dołożą wszelkich starań, aby owe zmiany nie powodowały istotnych zakłóceń w przygotowaniach zespołów do zawodów. Zmiany w regulaminie będą niezwłocznie przekazywane zgłoszonym drużynom oraz publikowane na stronach www oraz w mediach społecznościowych organizatorów.