

Regulamin Turnieju Dragons Arena

Zapisy ogólne

1. Organizatorem Turnieju Dragons Arena (zwanego dalej Turniejem) jest Związek Młodzieży Chrześcijańskiej "POLSKA YMCA"- Ognisko Centrum w Gdyni, z siedzibą w Gdyni 81-346, ul. Żeromskiego 26, KRS: 0000178023, REGON: 006216617, NIP: 5260028073, Bank: Millennium, Nr rachunku: 29 1160 2202 0000 0002 6973 5457 w partnerstwie z Polską Organizacją Kajukenbo / Wun Hop Kuen Do.

2. Z Organizatorami można komunikować się telefonicznie: 58 620 31 15, pocztą e-mail: info@dragonsarena.org lub pocztą tradycyjną: YMCA Gdynia - Turniej Dragons Arena, Gdynia 81-346, ul. Żeromskiego 26.

3. Celem Turnieju jest promocja sportów walki i bezpiecznej rywalizacji jako sposobu na zdrowy i aktywny tryb życia oraz kształtowanie pozytywnych postaw u dzieci i młodzieży.

Uczestnictwo w Turnieju

3. Warunkiem uczestnictwa w Turnieju jest przynależność do klubu sportowego, wypełnienie formularza zgłoszeniowego na stronie internetowej: <http://www.dragonsarena.org>, akceptacja Regulaminu, akceptacja Opłat startowych, akceptacja Polityki prywatności, opłacenie składki startowej oraz dostarczenie organizatorowi podpisanego Oświadczenia Uczestnika.

4. Dla zawodników udział w Turnieju jest odpłatny.

Rezygnacja z uczestnictwa

5. W przypadku rezygnacji zawodnika z udziału w Turnieju powyżej 7 dni przed rozpoczęciem Turnieju, Organizator zwraca pełną wpłatę, po potrąceniu opłaty prowizyjnej usługi PayU. Zwroty będą dokonane 14 dni po zakończeniu Turnieju.

6. Rezygnację z uczestnictwa należy zgłosić Organizatorom w formie pisemnej wiadomością e-mail na adres info@dragonsarena.org Rezygnacje składane w innej formie i terminie nie zostaną uwzględnione.

7. Nieodwołanie zgłoszenia, niewzięcie udziału w Turnieju, nieobecność Zawodnika na planszy/stanowisku spowoduje obciążenie pełnymi kosztami uczestnictwa.

Zmiana terminu Turnieju

8. Organizator zastrzega sobie możliwość odwołania lub przesunięcia terminu Turnieju ze względów losowych. Informacje o zmianach w terminie przesłana będzie najpóźniej do 2 dni przed planowanym rozpoczęciem Turnieju.

9. W przypadku odwołania Turnieju z winy Organizatorów, wpłata zostaje zwrócona w całości. Organizator ma prawo odwołać Turniej w każdej chwili.

Koszt uczestnictwa w Turnieju i warunki płatności

10. Wysokość składki startowej jest określona na stronie internetowej: <http://www.dragonsarena.org/oplaty/>

11. Organizator do obsługi płatności elektronicznych korzysta z usługi PayU. Po wypełnieniu formularza rejestracyjnego na podany w zgłoszeniu adres e-mail wysyłana jest wiadomość z personalizowanym linkiem do zdefiniowanej płatności w systemie PayU.

Reklamacje

12. Zawodnik jest uprawniony do złożenia reklamacji dotyczącej wyłącznie procedury rejestracji lub obsługi płatności elektronicznych w terminie 7 dni od dnia, w którym odbył się Turniej.

13. Przebieg i jakość Turnieju, w szczególności podział na kategorie, harmonogram, rywalizacja sportowa, decyzje i werdykty sędziów, nagrody nie podlegają reklamacjom.

14. Reklamacje należy zgłosić Organizatorom w formie pisemnej wiadomości e-mail na adres info@dragonsarena.org Reklamacje składane w innej formie i terminie nie zostaną uwzględnione.

15. Zaleca się podanie przez Zawodnika w opisie reklamacji numeru/kodu rejestracji, okoliczności dotyczących przedmiotu reklamacji oraz danych kontaktowych składającego reklamację.

16. Organizator rozpatruje reklamacje niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni, licząc od dnia jej otrzymania. Jeśli reklamacja w tym czasie nie może zostać rozpatrzona, Organizator w tym terminie powiadamia reklamującego na piśmie o przyczynach opóźnienia i przewidywanym terminie rozpatrzenia reklamacji.

Dane osobowe i zgoda na rozpowszechnianie wizerunku

17. Polityka prywatności jest określona na stronie internetowej: <http://www.dragonsarena.org/polityka-prywatnosci/>

Organizacja zawodów

18. Turniej składa się z konkurencji: indywidualnych pokazów **Form / Kata / Tul / Poomse** , bezpiecznych pojedynków **Softstick** oraz ścieżki ćwiczeń **Tor Sprawnościowy**.

19. Konkurencje oceniane będą przez Zespół Sędziowski składający się z trenerów reprezentujących poszczególne kluby uczestniczące w Turnieju.

20. W ramach każdej konkurencji Zespół Sędziowski na podstawie listy zarejestrowanych zawodników podejmuje decyzję o podziale na kategorie.

Konkurencja Form / Kata / Tul / Poomse (bez broni/z bronią)

21. Przebieg konkurencji Form / Kata / Tul / Poomse:

21.1. Zawodnik jest wzywany na planszę (imieniem i nazwiskiem).

21.2. Zawodnik podchodzi do Sędziów i przedstawia się (podaje: imię i nazwisko, styl lub klub, nazwę formy/układu, który prezentuje).

21.3. Zawodnik wykonuje układ.

21.4. Zawodnik czeka na ocenę Sędziów.

21.5. Zawodnik schodzi z planszy na sygnał Sędziów.

22. Sędziowanie konkurencji Form / Kata / Tul / Poomse:

22.1. Zespół Sędziowski składa się z co najmniej 3 osób, które siedzą na krzesłach w linii blisko siebie, na wprost zawodnika wykonującego układ.

22.2. Bezpośrednio za Sędziami przy stoliku siedzi osoba pomocnicza, która odczytuje Sędziom nazwiska z listy startowej (do wywołania zawodnika) oraz zapisuje przyznane przez Sędziów oceny.

22.3. Po zakończeniu wszystkich pokazów w ramach konkurencji/kategorii, osoba pomocnicza z Sędziami oblicza wyniki.

22.4. Sędziowie zgłaszają wynik do Managera Turnieju i wspólnie ogłaszają wyniki wręczając zawodnikom nagrody.

23. Oceny konkurencji Form / Kata / Tul / Poomse:

23.1. Każdy Sędzia przyznaje zawodnikowi ocenę w zakresie 0,0 - 10,0.

23.2. Po zakończeniu każdego pokazu, (uzgodniony wcześniej) lider Zespołu Sędziowskiego wydaje polecenie "pierwsza ocena".

23.3. Na pierwszy sygnał, Sędziowie jednocześnie podnoszą nad głowę dłoń lub dłonie z widocznymi palcami w ilości odpowiadającej przyznanej OCENIE W CZĘŚCI CAŁKOWITEJ (0 - 10).

23.4. Następnie lider Zespołu Sędziowskiego wydaje polecenie "druga ocena".

23.5. Na drugi sygnał, Sędziowie jednocześnie podnoszą nad głowę dłoń lub dłonie z widocznymi palcami w ilości odpowiadającej przyznanej OCENIE W CZĘŚCI UŁAMKOWEJ (0 - 9).

23.6. Po zakończeniu wszystkich pokazów w ramach konkurencji/kategorii, dla każdego zawodnika oceny wszystkich Sędziów są sumowane, a sumy sortowane od najwyższej do najniższej.

23.7. W przypadku takich samych wyników na miejscach medalowych (ex aequo) sędziowie mogą podjąć decyzję o dodatkowym pojedynku i powtórzeniu obu pokazów i ponownej ocenie.

23.8. W przypadku pojedynku, sędziowie wskazują zwycięzcę przez wskazanie uniesioną dłonią.

24. Ustalenie poziomu pierwszych ocen:

24.1. Sędziowie przed rozpoczęciem konkurencji powinni podjąć decyzję wyborze procedury ocen "pierwszego zawodnika". Możliwe są do wyboru następujące warianty:

24.1.1. Pierwszy zawodnik wykonuje swój pokaz dwukrotnie - na początku oraz na końcu konkurencji/kategorii. Zawodnik będzie zatem oceniony dwukrotnie, ale do podsumowania będzie wzięta tylko wyższa ocena tego zawodnika.

24.1.2. Sędziowie "przyjmują" pokazy trzech pierwszych zawodników bez oceny po każdym pokazie. A następnie ponownie wzywają tych zawodników na planszę i ich kolejno oceniają.

24.1.3. Zespół Sędziowski ustala wspólny poziom pierwszej oceny, przynajmniej w zakresie CZĘŚCI CAŁKOWITEJ. Na przykład ocenę: 5. Pierwszy zawodnik niezależnie od wykonania otrzyma taką punktację. Kolejni zawodnicy będą oceniani w stosunku do pokazu pierwszego zawodnika.

Konkurencja Softstick

25. Przebieg konkurencji Softstick:

25.1. Pary zawodników są wzywane na planszę (imionami i nazwiskami).

25.2. Zawodnicy stawiają się na planszy w kasku z jednym Softstickiem.

25.3. Zawodnicy na wezwanie Sędziego głównego wykonują ukłon do siebie i ukłon do Sędziów.

25.4. Pojedynek trwa 2 minuty bez zatrzymywania czasu. Odliczanie czasu w trakcie pojedynku może zostać wstrzymane a następnie wznowione z ważnych powodów, o których decyduje tylko Sędzia główny.

25.5. Zawodnik może otrzymać punkt za trafienie softstickiem drugiego zawodnika. Decyzję o przyznaniu punktu podejmuje Sędziowie. Niedopuszczalny jest kontakt między zawodnikami jakąkolwiek częścią ciała.

25.6. Trafienia punktowane obejmują całe ciało zawodników oprócz rąk. Trafienia w ręce nie są punktowane. Trafienia w softsticki nie są punktowane.

25.7. Po każdym trafieniu "potencjalnie punktowanym" pojedynek jest przerywany przez sędziów, ustalany jest werdykt, przyznawany lub nie przyznawany punkt (jeden punkt za dowolne trafienie), zawodnicy cofani są na miejsca startowe, następnie pojedynek jest wznowiany.

25.8. Pojedynek wygrywa zawodnik z większą ilością punktów zabranych po upływie 2 minut pojedynku.

25.9. Zawodnicy, którzy wygrać pojedynek przechodzą do dalszych rozgrywek. Zawodnicy, którzy przegrają pojedynek nie biorą udziału w dalszych rozgrywkach. Zawodnik, który przegrał może być wezwany do pojedynku rozstrzygającego jedynie w przypadku rozgrywki o miejsce medalowe.

25.10. W przypadku remisu punktowego po upływie 2 minut pojedynku, Sędzia główny podejmuje decyzję o formie dogrywki (przedłużenie pojedynku o kolejną 1 minutę lub pojedynek do "pierwszego trafienia").

26. Sędziowanie konkurencji Softstick:

26.1. Zespół Sędziowski składa się z 3 osób, które poruszają się swobodnie na planszy obserwując działania obu zawodników.

26.2. Zadaniem sędziów jest przyznawać punkty zgodnie z działaniami zawodników przy szczególnej dbałości o ich bezpieczeństwo.

26.3. Jeden Sędzia jest główny, organizuje on pracę Zespołu Sędziowskiego i komunikuje się z zawodnikami.

26.4. Sędzia główny posługuje się komendami: "start", "stop" i "werdykt".

- 26.5. Po zatrzymaniu pojedynku komendą "stop", na komendę "werdykt" 3 sędziów jednocześnie wskazuje zawodnika, któremu w ich ocenie należy się punkt.
- 26.6. Każdy sędzia (nie tylko główny) może przerwać pojedynek i wywołać procedurę oceny komendą "stop", jeśli zauważy trafienie.
- 26.7. Sędzia główny na podstawie większości wskazań wszystkich sędziów przyznaje lub nie przyznaje punkty zawodnikom.
- 26.8. Każdy sędzia na komendę "werdykt" powinien użyć gestu: wskazania na zawodnika - przyznanie punktu lub skrzyżowania rąk - punktu nie było.
- 26.9. Na zakończenie pojedynku Sędzia główny wskazuje zawodnika, który wygrał.
- 26.10. Bezpośrednio przy planszy przy stoliku siedzi osoba pomocnicza, która: odczytuje Sędziom nazwiska z listy startowej (do wywołania zawodników), zapisuje i prezentuje przyznane przez Sędziów punkty, odlicza czas.
- 26.11. Po zakończeniu wszystkich pojedynków w ramach kategorii, Sędziowie zgłaszają wynik do Managera Turnieju i wspólnie ogłaszają wyniki wręczając zawodnikom nagrody.

Konkurencja Tor sprawnościowy

27. Ścieżka ćwiczeń może zawierać następujące ćwiczenia:

- 27.1. Pompki szerokie (plecy muszą za każdym razem zejść poniżej linii łokci)
- 27.2. Kopnięcia na tarczę
- 27.3. Przysiady (biodra za każdym razem muszą zrównać się z linią kolan)
- 27.4. Uderzenia na tarczę
- 27.5. Przeskoki obunóż
- 27.6. Skłony tułowia (tzw. "brzuski") z podwójnym uderzeniem w tarczę
- 27.7. Bieg (do przemieszczania się pomiędzy stacjami)

28. Przebieg konkurencji Tor sprawnościowy:

- 28.1. Wymagane ćwiczenia oraz ilość ich powtórzeń (różnej dla każdej kategorii wiekowej) jest przez Sędziów omawiana z Zawodnikami przed rozpoczęciem rywalizacji w ramach każdej z kategorii wiekowej.
- 28.2. Dwóch zawodników jest wzywanych na planszę (imieniem i nazwiskiem).
- 28.3. Zawodnicy podchodzą do Sędziów i kolejno przedstawiają się (podają: imię i nazwisko, styl lub klub).
- 28.4. Zawodnicy podnosząc rękę wskazują swoją gotowość do rozpoczęcia ścieżki ćwiczeń.
- 28.5. Na komendę Sędziów Zawodnicy jednocześnie rozpoczynają wykonanie ścieżki ćwiczeń.
- 28.6. Po zakończeniu swojej ścieżki, obaj Zawodnicy czekają na oceny Sędziów.
- 28.7. Zawodnicy schodzą z planszy na sygnał Sędziów.

29. Sędziowanie konkurencji Tor sprawnościowy:

- 29.1. Oprócz pomiaru czasu, każdy Zawodnik jest oceniany i pilnowany pod względem poprawności technicznej przez Sędziów.
- 29.2. W przypadku nietechnicznego, błędnego lub niepełnego wykonania ćwiczenia Zawodnik jest upominany przez Sędziego, który nakazuje powtórzenie danego ćwiczenia, a w przypadku wyraźnego braku poprawy wskazuje do wykonania ćwiczenie alternatywne.
- 29.3. Do oceny Zawodnika brany jest pod uwagę czas pokonania przez niego ścieżki liczony od komendy startowej Sędziego do momentu powstania zawodnika i podniesienia ręki po ostatnim ćwiczeniu.
- 29.4. Po zakończeniu rywalizacji, dla wszystkich Zawodników czas wykonania ścieżki jest sortowany od najwyższego do najniższego.
- 29.5. W przypadku takich samych wyników na miejscach medalowych (ex aequo) sędziowie mogą podjąć decyzję o dodatkowym pojedynku i powtórzeniu ścieżek dla tych Zawodników.

Pozostałe ustalenia

30. Zawodnicy zobowiązani są bezzwłocznie stawiać się w miejscu przeprowadzania konkurencji na wezwanie Sędziego.

31. Sędzia może nie dopuścić zawodnika do konkurencji, jeśli uzna, że udział w konkurencji może stanowić zagrożenie dla zawodnika lub pozostałych uczestników zawodów.

32. Sędzia może nie dopuścić lub zdyskwalifikować zawodnika, jeśli nie spełnia on któregokolwiek wymogu niniejszego Regulaminu dotyczącego uczestników Turnieju.

33. Opiekę medyczną Turnieju stanowił będzie ratownik medyczny zaopatrzony w torbę ratunkową i defibrylator.

34. Zawodnicy ani trenerzy nie mogą składać odwołań ani protestów do Zespołów Sędziowskich.

35. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania Turnieju wyłącznie w przypadku nieprzewidzianych okoliczności nie pozwalających na przeprowadzenie Turnieju w całości lub części.

36. Uczestnik zgadza się na wykorzystanie swojego imienia i nazwiska do ogłoszenia, publikacji wyników i umieszczenia ich w sieci Internet.

37. Uczestnik zgadza się na wykorzystanie swojego wizerunku na fotografiach i filmach z Turnieju do celów informacyjnych i promocyjnych.

Odpowiedzialność prawna

38. Uczestnik lub jego opiekunowie prawni podpisując Oświadczenie Uczestnika oświadczają, że nie ma żadnych przeciwwskazań, aby uczestnik brał czynny udział w Turnieju i wybranych przez siebie konkurencjach.

39. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania Regulaminu Turnieju, ogólnych zasad bezpieczeństwa i stosowania się do poleceń Organizatorów i Sędziów. W sprawach nieregulowanych w niniejszym regulaminie głos rozstrzygający ma Organizator.

40. Uczestnik lub jego opiekunowie prawni ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez niego podczas Turnieju.

41. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za poniesione szkody na zdrowiu uczestników i widzów powstałe podczas zawodów lub poza nimi w trakcie Turnieju oraz za rzeczy pozostawione przez uczestników i widzów podczas Turnieju.

42. Uczestnicy w pełni i bez jakichkolwiek zastrzeżeń zwalniają Organizatorów, Sędziów, Trenerów, Współpracowników, Zaproszonych gości od jakiegokolwiek odpowiedzialności wynikającej z zaistniałego wypadku, kontuzji lub utraty zdrowia, którego to wydarzenia mogli by być ofiarą lub powodem.

43. Organizator nie ubezpiecza uczestników Turnieju od następstw nieszczęśliwych wypadków. Wskazany jest samodzielne ubezpieczenie się od następstw nieszczęśliwych wypadków uczestników we własnym zakresie.

44. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej: <http://www.dragonsarena.org/regulamin/>