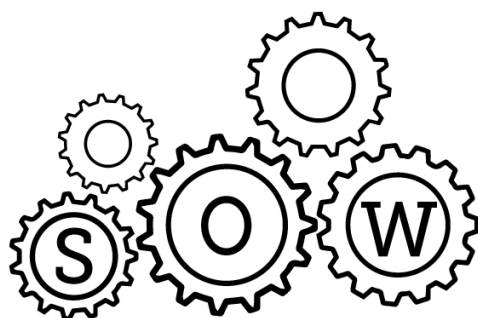


II Słupski Patrol Szkół Mundurowych



"MECHANIK"

Stowarzyszenie Oświatowo- Wychowawcze "Mechanik"

zaprasza na zawody

organizowane pod patronatem

Szkoły Policji w Słupsku

Komendy Miejskiej Policji w Słupsku

przy wsparciu i pomocy

Zespołu Szkół Mechanicznych i Logistycznych im. inż. Tadeusza Tańskiego w Słupsku

Ośrodka Sportu i Rekreacji im. T. Gwiżdża w Słupsku

Szkoły Przetrwania Rats Słupsk

Jar-Mix Militaria

Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej w Słupsku

Miejskiej Biblioteki Publicznej im. Marii Dąbrowskiej w Słupsku

Nowego Teatru im. Witkacego w Słupsku

Strzelnicy „Gryf” Słupsk



Słupsk 2014

A. Cele

1. Promowanie wśród młodzieży postaw ukierunkowanych na dyscyplinę, samodzielność i kreatywność w realizowaniu zadań przygotowujących do przyszłej pracy min. w policji, wojsku, straży granicznej.
2. Zapewnienie jak najwyższego poziomu intelektualnego i sprawnościowego, przygotowującego młodzież do przyszłej pracy w policji.
3. Rywalizacja zespołów w zakresie umiejętności sportowo – obronnych.

B. Założenia organizacyjne

1. Zawody mają charakter regionalny, obejmujący powiat Słupski.
2. Zawody odbędą się w dniu **18. 11. 2014r. godz. 15.00** na terenie Ośrodka Sportu i Rekreacji ul. Niedziałkowskiego 2.
 - a. Za zajęcie trzech pierwszych miejsc w klasyfikacji zespołowej zespoły otrzymują puchary, medale i dyplomy. Miejsca od IV- dyplomy.
3. Kartę zgłoszeniową należy przesłać na adres:
e-mail: sowmechanik@gamil.com
lub telefon / fax: 59 842 48 31 lub osobiście w sekretariacie **do dnia 12.11.2014r.**

C. Założenia Regulaminowe

I. Warunki uczestnictwa

4. W zawodach uczestniczą **3-osobowe** zespoły tylko ze szkół ponadgimnazjalnych, (dziewczeta i chłopcy mogą uczestniczyć razem w jednej drużynie).
4. Szkoła może wystawić do 3 reprezentacji.
4. Każdy zespół winien posiadać podręczną apteczkę pierwszej pomocy.
4. Uczestnicy zawodów powinni być ubezpieczeni indywidualnie lub zespołowo od następstw nieszczęśliwych wypadków.
4. Od uczestników wymaga się posiadania:
 - a. legitymacji szkolnych,
 - b. zaświadczeń (orzeczeń) lekarskich stwierdzających brak przeciwwskazań do znacznego wysiłku fizycznego. W przypadku braku takowego odpowiedzialność za stan zdrowia uczniów ponosi szkoła zgłaszająca,
 - c. ubiorów dostosowanych do warunków zawodów(stój sportowy na sale gimnastyczna ze zmiennym obuwiem sportowym),
 - d. latarkę z kompletem zapasowych baterii.

II. Punktacja

1. Pierwsze miejsce zajmuje zespół, który uzyska największą liczbę punktów za rozegrane konkurencje.
2. Zasada generalna prowadzenia punktacji finału zawodów stanowi, że zespół – zwycięzca konkurencji otrzymuje liczbę punktów odpowiadających liczbie zespołów uczestniczących w zawodach, np. jeśli w zawodach uczestniczy 16 zespołów, to zwycięzca konkurencji otrzyma 16 pkt., zdobywca drugiego miejsca 15 pkt., trzeciego – 14 pkt. itd. (*zespół zdyskwalifikowany w danej konkurencji – 0 pkt.*).
3. W przypadku, gdy zespoły uzyskają taką samą liczbę punktów w danej konkurencji, zajmą one wówczas miejsca ex aequo i przyznane im zostaną takie same ilości punktów według zasady, że nastąpi zsumowanie punktów za zajęte miejsca i podzielenie ich przez ilość zespołów zajmujących to samo miejsce. Jeśli więc np. trzy zespoły uzyskały najlepszy wynik w danej konkurencji, to zajmą one miejsce 1 w danej konkurencji otrzymają po 15 pkt., przy 16 startujących zespołach (16 pkt za pierwsze miejsce + 15 pkt. za drugie miejsce + 14 pkt. za trzecie

miejsce = 45 pkt., po podzieleniu przez 3 / liczba zespołów, które zdobyły tą samą liczbę punktów/ daje 15 pkt.). Następny zespół zajmie wtedy 4 miejsce i otrzyma 13 pkt.

4. Sposób punktacji w ramach konkurencji przedstawiony jest przy ich omówieniach.
5. W przypadku uzyskania przez zespoły takiej samej liczby punktów w klasyfikacji generalnej finału, o kolejności miejsc decyduje liczba punktów zdobytych przez zespoły w konkurencji bieg na orientację.

III. Konkurencje

1. „Test sprawnościowy”

Sposób przeprowadzenia: na komendę „Gotów” pierwszy zawodnik drużyny przyjmuje na materacu przed drabinkami pozycję leżącą tyłem (stopy zaczepione o dolny szczebel), wyprostowanymi ramionami trzyma piłkę lekarską (2 kg) leżącą za głową. Na sygnał zawodnik wykonuje:

- 5 skłonów w przód z dotknięciem piłką dolnego szczebla drabinki i 5 powrotów do pozycji wyjściowej,
- bieg zygzakiem trzy razy z obiegnięciem w końcowej fazie chorągiewki A (wymiary 5m x 3m). W przypadku przewrócenia chorągiewki zawodnik stawia ją na swoim miejscu i powtarza bieg od wcześniejszej chorągiewki,
- skok tygrysi przez piłkę lekarską ułożoną na materacu (miejsce odbicia przed matercem,
- przeskok przez skrzynię sposobem dowolnym,
- naprzemianstronne przeskoki obunóż wzdłuż ławeczki z piłką lekarską (minimum trzy przeskoki), położenie piłki przy chorągiewce,
- przeniesienie piłek lekarskich na odcinku 10m (zamiana miejsc piłek),
- obiegnięcie chorągiewki, powrót najkrótszą drogą na linię startu i dotknięcie kolejnego zawodnika drużyny, będącego w gotowości do rozpoczęcia ćwiczenia „a”, który bez dodatkowych komend je rozpoczyna.

Uwaga

- Drużyna kończy bieg w momencie powrotu na linię startu ostatniego zawodnika.
- Test prowadzi się w linii prostej lub na obwodzie sali (*placu*).
- Odległość od linii startu do chorągiewki ok. 50 m.
- W trakcie pokonywania testu zawodnicy na uwagę sędziego powtarzają dany element, aż do poprawnego wykonania.

2. „Patrol w mieście”

- Zespoły otrzymają 1 kartę startową i 1 standardową mapę Słupska na której zaznaczone będą punkty do odnalezienia w terenie.
- Odnalezienie punktów należy potwierdzić na otrzymanej karcie startowej. Punkty oznaczone będą lampionami w kolorze biało-czerwonym z kolorowym pisakiem.
- Uczestnicy startują i kończą bieg całym zespołem (liczy się czas przybycia ostatniego zawodnika zespołu).
- Czas trwania biegu – 2,5 godz.
- Punktacja podczas imprezy:
 - brak punktu (PK)- 90pkt.
 - złe oznakowanie (PK)- 60pkt.
 - zła kolejność potwierdzania (PK)- 30pkt.
 - pozostawienie na karcie startowej wolnego pola zamiast kolejnego potwierdzenia punktu kontrolnego – 30pkt.

- brak opisu lub zły opis punktu kontrolnego (w tym brak wpisanej godziny potwierdzenia PK)- 10pkt.
- za każdą minutę przekroczonego czasu – 1pkt.
- Łączny czas biegu nie może przekroczyć 3 godz., po tym czasie nastąpi dyskwalifikacja zespołu.
- W przypadku zdobycia jednakowej liczby punktów o kolejności decyduje czas drużyny.
Organizator zastrzega sobie prawo do skrócenia biegu ze względu na warunki atmosferyczne.

3. Strzelnica sportowa

- Jeden zawodnik oddaje pięć strzałów (bez próby) z postawy stojącej do tarczy z broni pneumatycznej,
- Odległość 10m,

4. Test z wiedzy Edukacji dla bezpieczeństwa

- Test jednokrotnego wyboru obejmujący podstawę programową z Edukacji dla bezpieczeństwa IV poziom kształcenia,
- Test rozwiązuje tylko jedna osoba z zespołu,

D. Postanowienia Końcowe

1. Organizatorzy zawodów nie ponoszą odpowiedzialności materialnej z tytułu wypadków, urazów i szkód w mieniu powstałych podczas trwania imprezy.
2. Za dyscyplinę zespołu oraz szkody wyrządzone przez członka zespołu odpowiada jego opiekun.
3. Uczestników i opiekunów obowiązują przepisy niniejszego regulaminu oraz postanowienia organizatora, a także sędziów poszczególnych konkurencji. W przypadku naruszenia powyższych postanowień, organizator ma prawo zdyskwalifikować zespół.
4. Wszelkie protesty zostaną rozpatrzone podczas trwania zawodów. Należy je składać w formie pisemnej do biura organizacyjnego zawodów do 30 min od zakończenia konkurencji lub zaistnienia problemu.
5. Organizatorzy kolejnych etapów zawodów zobowiązani są do zapewnienia uczestnikom bezpieczeństwa, a w szczególności opieki medycznej podczas trwania imprezy, zgodnie z obowiązującymi przepisami.
6. Ostateczna interpretacja postanowień niniejszego regulaminu należy do organizatora.
7. Załącznikami do założeń organizacyjnych i regulaminowych są:
 - a) Karta zgłoszenia, zał. nr 1

Informacji udziela: Piotr Grzebieniak tel.: 507 795 031

KARTA ZGŁOSZENIA

Nazwa Szkoły:.....
.....

Drużyna nr 1:

1.
2.
3.

Drużyna nr 2

1.
2.
3.

Drużyna nr 3

1.
2.
3.

Imię i nazwisko opiekuna:.....

Tel do opiekuna:.....