

REGULAMIN ZAWODÓW SPORTOWO – POŻARNICZYCH DDP I MDP POD NAZWĄ:

MEMORIAŁ IM. HALINY DZIDÓWNY

1. Cel zawodów

Regulamin zawodów sportowo – pożarniczych.

Celem zawodów jest propagowanie wśród młodzieży aktywnego trybu życia i współpracy w zespole oraz doskonalenia sprawności fizycznej. Dodatkowo popularyzowanie Młodzieżowych Drużyn Pożarniczych (MDP) oraz Dziecięcych Drużyn Pożarniczych (DDP) a także upamiętnienie bohaterskiej postawy Haliny Dzidy, która poniosła śmierć podczas pożaru rafinerii nafty w Czechowicach – Dziedzicach.

2. Drużyna:

Drużyna składa się z 6 osób (dziewczyny i chłopcy)

2.1. Grupy wiekowe:

- a. Grupa wiekowa C - od 14 do 18 roku życia,
- b. Grupa wiekowa B - od 10 do 13 roku życia,
- c. Grupa wiekowa A - od 6 do 9 roku życia

Przydział do poszczególnych grup wiekowych ustala się na podstawie rocznika.

Dopuszcza się możliwość startu młodszego zawodnika w wyższej kategorii wiekowej.

Dopuszcza się możliwość startu jednego zawodnika w dwóch drużynach.

2.2. Ubranie:

- ubranie sportowe typu dres (długi rękaw i długie spodnie) + hełm MDP + rękawice+ obuwie sportowe bez kolców na zwykłej podeszwie,

- ubranie koszarowe MDP + hełm MDP + rękawice+ obuwie sportowe bez kolców na zwykłej podeszwie.

- w zależności od warunków atmosferycznych organizator może podjąć decyzję o starcie drużyny bez górnej części ubioru (bluza)

2.3. Każda drużyna powinna posiadać:

- legitymacje szkolne,
- zgody rodziców/prawnych opiekunów lub oświadczenie opiekuna MDP o posiadaniu stosownych zgód oraz RODO
- ubezpieczenie NNW każdego z uczestników.
 - Do zawodów dopuszczona jest drużyna, której opiekun w dniu zawodów dostarczy organizatorowi imienną kartę zgłoszenia drużyny wraz oświadczeniem o ważnym ubezpieczeniu NNW zawodników – załącznik nr 1 do Regulaminu.
 - Do zawodów dopuszcza się tylko członków DDP i MDP.

3. Klasyfikacja:

3.1. W każdej konkurencji prowadzona jest osobna klasyfikacja punktowa.

3.2. W każdej grupie wiekowej prowadzona jest osobna klasyfikacja punktowa.

3.3. Do klasyfikacji ogólnej zlicza się wyniki całej drużyny z każdej konkurencji w danej kategorii wiekowej.

3.4. Wygrywa drużyna, która w klasyfikacji ogólnej zdobędzie jak najlepszy wynik w poszczególnej kategorii wiekowej.

Grupa C: 14-18 lat

Zawody odbywają się na płycie i w obrębie boiska. Na boisku wyznaczone są po dwa tory zadaniowe dla poszczególnych kategorii wiekowych. Podczas startu jednej drużyny druga przygotowuje się do startu. Tor zadaniowy składa się z 4 konkurencji dla grupy C + konkurencja medyczna

- a) Piasek
- b) Spacer po wężach
- c) Sprawności
- d) Rozwinięcie bojowe

4. Opis poszczególnych konkurencji:

- Piasek

a) Czterech zawodników ma za zadanie zbudowanie muru z worków z piaskiem. Worki z piaskiem znajdują się w miejscu startu, należy je przenieść na wskazany punkt i zbudować mur – piramidę.

Dla kategorii C waga worka z piaskiem to 10 Kg. Mur ma wyglądać następująco na dole 9 worków, następnie na nim 8 worków na tak zwaną zakładkę, następnie 7 worków, 6 worków, 5 worków, 4 worki, 3 worki, 2 worki, 1 worek. Każdy z zawodników podczas jednego przejścia może przynieść tylko jeden worek.

b) Dwóch pozostałych zawodników ma za zadanie napełnienie 2 wiader piaskiem tylko i wyłącznie za pomocą łopatek 10x10cm do wskazanej na wiaderku linii.

Wiaderka dla kat. C mają pojemność 20L

Punkty karne: za każdy z poniższych błędów drużyna otrzymuje 10 punktów karnych:

- w przypadku nie napełniania wiaderek łopatkami, nie napełnienie któregoś z wiader do wskazanej linii – za każde wiaderko 10 pkt karnych
- za złe, niezgodne ze schematem ustawienie muru – piramidy za każdą warstwę 10 pkt karnych.
- Niedopuszczalne jest wzięcie więcej niż jednego worka z piaskiem podczas jednego przejścia przez jedną osobę. Skutkuje to dyskwalifikacją drużyny.

- za przewrócenie się muru – piramidy. 10 pkt karnych

Do Konkurencji „Piasek” dwóch zawodników łądujących piasek musi mieć ubrane okulary ochronne. Okulary zapewnia organizator. Brak okularów 10 pkt karnych za każdego zawodnika.

- Spacer po węzach

Zawodnicy startują zgodnie z numeracją. Konkurencja polega na pokonaniu wyznaczonego 10 metrowego odcinka idąc po ułożonych węzłach zwiniętych w kłęb podwójny. Na linii znajduje się 7 przygotowanych odcinków węzła W52 ułożonych jeden koło drugiego. Każdy zawodnik z drużyny zabiera po jednym odcinku węzła. Pierwsza osoba kładzie przed sobą za linią startu zadania węzła zwiniętego w kłęb i staje na nim, pozostałe osoby z drużyny podają kolejnego węzła, którego pierwsza osoba znowu kładzie przed wcześniej położonym węzłem. Pierwsza osoba staje na położonym przed sobą węźle oczekując na kolejne węzły i pozostałych uczestników którzy również muszą przemieszczać się po odcinku toru po zwiniętych węzłach po przekazaniu. Zawodnik nr 6 pobiera rozdzielacz z wyznaczonego miejsca tj na 2 metrze toru konkurencji i przekazuje go do pierwszej osoby, która pozostawia go na 6 metrze toru. 6 zawodnik pobiera leżącą prądownicę z szóstego metra toru i przekazuje do pierwszego zawodnika. Zadanie za zakończone uznaje się gdy jeden ze zwiniętych węzły oraz prądownica zostaną położone za linią 10 metra w tej konkurencji i wszystkie osoby opuszczą obszar konkurencji po węzłach. Pkt karne w tej konkurencji przyznaje się za (zejście) spadnięcie z węzła (10 pkt karnych) za każde oraz za położenie rozdzielacza w złym miejscu (10 pkt karnych). Prądownica po pobraniu z 6 metra musi być trzymana w rękach cały czas. (Za nie trzymanie prądownicy w rękach 50 pkt karnych)

- Sprawności

Po zakończeniu spaceru po węzłach, zawodnicy ruszają (z miejsca startu tej) do następnej konkurencji do przyporządkowanych wcześniej zadań zgodnie z poniższym opisem:

- zawodnik 1 – klarowanie liny, Skrót łańcuszkowy

- zawodnik 2 – założenie uprząży wspinaczkowej, prawidłowe zapięcie i dociągnięcie wszystkich pasków i szelek

- zawodnik 3 – rozwinięcie węzła i zwinięcie w kłęb podwójny,

- zawodnik 4 - rozwinięcie węzła i zwinięcie węzła alarmowo oraz kolejne jego rozwinięcie (zgodnie) poprawne

- zawodnik 5 – linia ssawna, połączenie linii ssawnej składającej się z węzła ssawnego 7,5 m połączonego na stałe z koszem z pompą szlamową oraz prawidłowe podpięcie węzła tłoczego W 75 do pompy

- zawodnik 6 – wbicie gwoźdźcia 150mm w pień sosnowy lub świerkowy młotkiem 0,5kg. Wbijanie gwoźdźcia odbywa się po założeniu okularów ochronnych na oczy. (Brak założenia okularów 50 pkt karnych)

Punkty karne po 10 pkt za każde źle lub niepełne wykonanie zadania

Zawodnicy po wykonaniu czynności w strefie sprawności przebiegają do kolejnej strefy:

- Rozwinięcie bojowe

Zawodnicy 1,2 przenoszą każdy po jednym odcinku węża W75 na wyznaczone miejsce przed rozdzielaczem. Kładą w pozycji leżącej dwa odcinki W75 łączą je między sobą oraz łączą jedną końcówkę z rozdzielaczem. Zawodnicy 3,4,5,6 z wyznaczonego miejsca zabierają 4 odcinki węża w 52 każdy po jednej sztuce. Dobiegają do linii rozdzielacza kładą dwa węże w pozycji leżącej po lewej stronie i dwa węże po prawej stronie rozdzielacza łącząc je ze sobą oraz łącząc je z rozdzielaczem tak aby stworzyć dwie linie gaśnicze od rozdzielacza. 5 metrów za rozdzielaczem po dwóch stronach leży prądownica dla każdej z linii gaśniczej. Należy ją przynieść i podłączyć do linii gaśniczych. Linie gaśnicze powinny być połączone w taki sposób aby z pozycji leżącej mogły się rozwinąć w prawidłowy sposób. Po spięciu linii głównej i 2 linii gaśniczych zawodnicy biegną do hydronetek dobierają się w dwójki zgodnie z numerami startowymi (1,2), (3,4), (5,6) i przy użyciu hydronetki muszą strącić piłeczkę tenisową z pachołka każda dwójka ma swoją hydronetkę i swój pachołek z piłeczką. Każda para strąca tylko swoją piłeczkę. Po skończonej konkurencji wszyscy zawodnicy ustawiają się na linii mety w kolejności 1,2,3,4,5,6. Po zajęciu miejsca na mecie zatrzymywany jest czas całego toru zadaniowego. Czas przebiegnięcia toru + pkt karne stanowią wynik drużyny

Punkty karne za złe spięcie linii głównej lub linii gaśniczych tzn:

10 punktów karnych za każde złe spięcie łączników

10 punkt karnych za każdą niestrąconą piłeczkę z pachołka.

Niedopuszczalne jest strącenie piłeczki z pachołka przez sąsiedni zespół. Skutkuje to dyskwalifikacją

Zadanie medyczne:

Zadanie dla 6 zawodników

Czas Konkurencji 5 min.

Po poprawnym zaopatrzeniu urazu poszkodowanego i założeniu kołnierza, poszkodowany przytomny zostaje ułożony na desce ortopedycznej i właściwie zabezpieczony do ewakuacji

Punktacja:- prawidłowe podejście, założenie i poprawne zdjęcie po zakończeniu zadania, rękawiczek: 20 punktów, niepoprawne zdjęcie =10 punktów, brak =0, wykonanie opatrunku stabilizującego złamaną rękę =20 punkty kontakt z poszkodowanym., wywiad, wsparcie =20 punkty poprawne dopasowanie i założenie kołnierza na odc. szyjny= 20 punkty złe dopasowanie=10 punkt poprawne ułożenie i zabezpieczenie (np. kolejność pasów) =10 do 20 punkty

Przekroczenie czasu 5 min na stanowisku -50 pkt

Błędem Krytycznym w tej konkurencji jest niezabezpieczenie się drużyny w środki ochrony indywidualnej.

Zawody wygrywa drużyna która ma najkrótszy czas i najmniej punktów karnych oraz najwyższą punktacją za zadanie medyczne.

Wynik Konkurencji Medycznej odejmowany jest od ogólnej punktacji!

Grupa B: 10 -13 lat

Zawody odbywają się na płycie i w obrębie boiska. Na boisku wyznaczone są po dwa tory zadaniowe dla poszczególnych kategorii wiekowych. Podczas startu jednej drużyny druga przygotowuje się do startu. Tor zadaniowy składa się z 4 konkurencji dla grupy B + konkurencja medyczna

- a) Piasek
- b) Spacer po wężach
- c) Sprawności
- d) Rozwinięcie bojowe

4. Opis poszczególnych konkurencji:

- Piasek

a) Czterech zawodników ma za zadanie zbudowanie muru z worków z piaskiem. Worki z piaskiem znajdują się w miejscu startu, należy je przenieść na wskazany punkt i zbudować mur – piramidę.

Dla kategorii B waga worka z piaskiem to 5 Kg. Mur ma wyglądać następująco na dole 9 worków, następnie na nim 8 worków na tak zwaną zakładkę, następnie 7 worków, 6 worków, 5 worków, 4 worki, 3 worki, 2 worki, 1 worek. Każdy z zawodników podczas jednego przejścia może przenosić tylko jeden worek.

b) Dwóch pozostałych zawodników ma za zadanie napełnienie 2 wiader piaskiem tylko i wyłącznie za pomocą łopatek 10x10cm do wskazanej na wiaderku linii.

Wiaderka dla kat. B mają pojemność 10L

Punkty karne: za każdy z poniższych błędów drużyna otrzymuje 10 punktów karnych:

- w przypadku nie napełniania wiaderek łopatkami, nie napełnienie któregoś z wiader do wskazanej linii – za każde wiaderko 10 pkt karnych
- za złe, niezgodne ze schematem ustawienie muru – piramidy, 10 pkt karnych za każdy poziom
- Niedopuszczalne jest wzięcie więcej niż jednego worka z piaskiem podczas jednego przejścia przez jedną osobę. Skutkuje to dyskwalifikacją drużyny.
- za przewrócenie się muru – piramidy. 10 pkt karnych.

Do Konkurencji „Piasek” dwóch zawodników ładuujących piasek musi mieć ubrane okulary ochronne. Okulary zapewnia organizator. Brak okularów 10 pkt karnych za każdego zawodnika.

- Spacer po wężach

Zawodnicy startują zgodnie z numeracją. Konkurencja polega na pokonaniu wyznaczonego 7 metrowego odcinka idąc po ułożonych wężach zwiniętych w kłęb podwójny. Na linii znajduje się 7 przygotowanych odcinków węża w 52 ułożonych jeden koło drugiego. Każdy zawodnik z drużyny zabiera po jednym odcinku węża. Pierwsza osoba kładzie przed sobą za linią startu zadania węża

zwinętego w kłęb i staje na nim, pozostałe osoby z drużyny podają kolejnego węża którego pierwsza osoba znowu kładzie przed wcześniej położonym węzem. Pierwsza osoba staje na położonym przed sobą wężu oczekując na kolejne węże i pozostałych uczestników którzy również muszą przemieszczać się po odcinku toru po zwinętych węzach. Zadanie za zakończone uznaje się gdy jeden ze zwinętych węży zostanie położony za linią 7 metra w tej konkurencji i wszystkie osoby opuszczą obszar konkurencji po węzach. Pkt karne w tej konkurencji przyznaje się za (zejście) spadnięcie z węża.(10 pkt karnych za każdy przypadek)

- Sprawności

Po zakończeniu spaceru po węzach, zawodnicy ruszają (z miejsca startu tej) do następnej konkurencji do przyporządkowanych wcześniej zadań zgodnie z poniższym opisem:

- zawodnik 1 – klarowanie liny , Skrót łańcuszkowy

- zawodnik 2 – założenie upręży wspinaczkowej , prawidłowe zapięcie i dociągnięcie wszystkich pasków i szelek

- zawodnik 3 – rozwinięcie węża i zwiniecie w kłęb podwójny,

- zawodnik 4 - rozwinięcie węża i zwiniecie węża alarmowo oraz kolejne jego rozwinięcie (zgodnie) poprawne

- zawodnik 5 – linia ssawna, połączenie linii ssawnej składającej się z węża ssawnego 7,5 m połączonego na stałe z koszem z pompą szlamową oraz prawidłowe podpięcie węża tłoczego w 75 do pompy

- zawodnik 6 – wbicie gwoźdźcia 150mm w pień sosnowy lub świerkowy młotkiem 0,5kg.

Punkty karne po 10 pkt za każde źle lub niepełne wykonanie zadania.

Zawodnik nr 6 swoją czynność musi wykonać w okularach ochronnych przygotowanych przez organizatora. Brak założonych okularów przez zawodnika 10 pkt karnych za każdego.

Zawodnicy po wykonaniu czynności w strefie sprawności przebiegają do kolejnej strefy.

- Rozwinięcie bojowe

Zawodnicy 1,2 przenoszą każdy po jednym odcinku węża W75 na wyznaczone miejsce (przy) przed rozdzielaczem. Kładą w pozycji leżącej dwa odcinki W75 łączą je między sobą oraz łączą jedną końcówkę z rozdzielaczem. Zawodnicy 3,4,5,6 z wyznaczonego miejsca zabierają 4 odcinki węża w 52 każdy po jednej sztuce. Dobiegają do linii rozdzielacza kładą dwa węże w pozycji leżącej po lewej stronie i dwa węże po prawej stronie rozdzielacza łącząc je ze sobą oraz łącząc je z rozdzielaczem tak aby stworzyć dwie linie gaśnicze od rozdzielacza. 5 metrów za rozdzielaczem po dwóch stronach leży prądownica dla każdej z linii gaśniczej. Należy ją przynieść i podłączyć do linii gaśniczych. Linie gaśnicze powinny być połączone w taki sposób aby z pozycji leżącej mogły się rozwinąć w prawidłowy sposób. Po spięciu linii głównej i dwóch linii gaśniczych zawodnicy biegną do hydronetek dobierają się w dwójki przy zachowaniu kolejności i przy użyciu hydronetki muszą strącić piłkę do siatkówki z pachołka każda dwójka ma swoją hydronetkę i swój pachołek z piłką. Po skończonej konkurencji wszyscy zawodnicy ustawiają się na linii mety w kolejności 1,2,3,4,5,6. Po zajęciu miejsca na mecie zatrzymywany jest czas całego toru zadaniowego. Czas przebiegnięcia toru + pkt karne stanowią wynik drużyny.

Punkty karne za złe spięcie linii głównej lub linii gaśniczych tzn:

10 pkt karnych za każde złe spięcie łączników

10 punktów karnych za każdą niestrąconą piłkę z pachołka.

Niedopuszczalne jest strącenie piłeczki z pachołka przez sąsiedni zespół. Skutkuje to dyskwalifikacją

Zadanie medyczne:

Czas konkurencji: 5 min

Zadanie dla 2x3 zawodników – grupa 10-13 lat
na fantomie przeprowadzić RKO (standard COVID) z użyciem AED

Punktacja:- prawidłowe podejście do poszk. = 10 punkt
 próba nawiązania kontaktu i ocena czynności życiowych = 10 punkt
 prawidłowe uciski (tempo i miejsce, rytm) = 20 punkty
 poprawne użycie AED i reagowanie na polecenia = 20 punkty

Błędem Krytycznym w tej konkurencji jest niezabezpieczenie się drużyny w środki ochrony indywidualnej.

Zawody wygrywa drużyna która ma najkrótszy czas i najmniej punktów karnych oraz najwyższą punktację za zadanie medyczne.

Wynik Konkurencji Medycznej odejmowany jest od ogólnej punktacji!

Grupa A: 6-9 lat

Zawody odbywają się na płycie i w obrębie boiska. Na boisku wyznaczone są po dwa tory zadaniowe dla poszczególnych kategorii wiekowych. Podczas startu jednej drużyny druga przygotowuje się do startu. Tor zadaniowy składa się z 4 konkurencji dla grupy A + konkurencja medyczna.

- a) Piasek
- b) Spacer po wężach
- c) Sprawności
- d) Na maxa

4. Opis poszczególnych konkurencji:

- Piasek
- b) Sześciu zawodników ma za zadanie napełnienie 6 wiader o pojemności 10L piaskiem tylko i wyłącznie za pomocą łopatek 10x10 cm do wskazanej na wiaderku linii.

Punkty karne: za każdy z poniższych błędów drużyna otrzymuje 10 punktów karnych:

- w przypadku nie napełniania wiaderek łopatkami, nie napełnienie któregoś z wiader do wskazanej linii – za każde wiaderko 10 pkt karnych

Do Konkurencji „Piasek” dwóch zawodników ładujących piasek musi mieć ubrane okulary ochronne. Okulary zapewnia organizator.

Brak okularów 10 punktów karnych za każdego.

- Spacer po wężach

Zawodnicy startują zgodnie z numeracją. Konkurencja polega na pokonaniu wyznaczonego 3 metrowego odcinka idąc po ułożonych wężach zwiniętych w kłęb podwójny. Na linii znajduje się 7 przygotowanych odcinków węża w 52 o dł 15m zwiniętych w kłęb podwójny zabezpieczonych opaską zaciskową przed rozwinięciem ułożonych jeden koło drugiego. Każdy zawodnik z drużyny zabiera po jednym odcinku węża. Pierwsza osoba kładzie przed sobą za linią startu zadania węża zwiniętego w kłęb i staje na nim, pozostałe osoby z drużyny podają kolejnego węża którego pierwsza osoba znowu kładzie przed wcześniej położonym węzem. Pierwsza osoba staje na położonym przed sobą wężu oczekując na kolejne węże i pozostałych uczestników którzy również muszą przemieszczać się po odcinku toru po zwiniętych wężach. Zadanie za zakończone uznaje się gdy jeden ze zwiniętych węży znajdzie się za linią 3 metra w tej konkurencji i wszystkie osoby opuszczą obszar konkurencji po wężach. Pkt karne (10) w tej konkurencji przyznaje się za (zejście) spadnięcie z węża.

- Sprawności

Po zakończeniu spaceru po wężach, zawodnicy ruszają (z miejsca startu tej) do następnej konkurencji do przyporządkowanych wcześniej zadań zgodnie z poniższym opisem:

- zawodnik 1,2,3,4 Przeniesienie deski ortopedycznej przez czterech zawodników przez tor przeszkód. Tor składa się z 6 pachołków drogowych i dwóch płotków lekkoatletycznych. Czterech zawodników niosących deskę na której ustawiono 8 kubeczków plastikowych poj. 0,2 napełnionych wodą w ilości $\frac{3}{4}$ kubka musi pokonać w pierwszej kolejności płotek lekkoatletyczny przenosząc deskę pod przeszkodą następnie pokonać slalom z 6 pachołków, następnie pokonać płotek lekkoatletyczny przekładając deskę nad przeszkodą.

Zawodnik 5 klarowanie liny, Skrót łańcuszkowy

Zawodnik 6 Kręgle: Na linii ustawione są 3 odcinki węża W52/15. Zadaniem zawodnika jest strącenie 9 szt. kręgli 3 odcinkami węża (3 rzuty)

Punkty karne po 10 pkt za przewrócone kubeczki z wodą za każdy, za niepokonanie przeszkody w prawidłowy sposób 10 pkt karne za każdą, za niestrącone kręgle po 10 pkt karnych za każdy

D)Na maxa:

Drużyna ustawia się w wyznaczonym miejscu startując jeden po drugim z zachowaniem kolejności. W pierwszej kolejności musi pokonać przestrzeń w stojącej drabinie która jest ustawiona w pozycji leżącej na boku. Zadaniem zawodników jest pokonanie wszystkich okienek drabiny. Następnie cała drużyna musi pokonać przygotowany tunel. Tunel należy pokonać tyłem do kierunku wyjścia. Następnie po pokonaniu tunelu wszyscy zawodnicy wskakują w przygotowane worki do skakania i skacząc pokonają odcinek 5 m. Ostatnim zadaniem w tej konkurencji jest rzut noszakiem do skrzynki o wymiarze 0.6x0.6 z odległości 2m.

Punkty karne przyznawane są za ominięcie przestrzeni do przejścia w drabince po 10 pkt za każdy, pokonanie tunelu przodem po 10 pkt za każdego zawodnika który nie pokona tunelu tyłem, za nie wykonanie skakania w workach po 10 pkt karnych za zawodnika, nie trafienie do pojemnika za każdy noszak poza pojemnikiem po 10 pkt karnych.

Zadanie medyczne:

Przygotowanymi kawałkami plastra zakleić oczy, usta, nos i uszy głowy fantoma

(zadanie dla 3 uczestników), następnie wrzucić rolki bandaży do celu 3x 2 rolki

Z wyznaczonej odległości, za pomocą strzykawki, napełnić pojemnik z wodą pobieraną z miseczki. Po napełnieniu, przy pomocy strumienia wody ze strzykawki należy zgasić płomień znicza z odległości 1m. (zadanie dla 3 uczestników)

Punktacja: - każdy dobrze przyklejony plaster = 10 punktów

napełnienie pojemnika = 20 punktów a częściowe = 10 punktów

zgaszenie zniczy = 2x20 punktów

rolka w celu = 10 punktów

UWAGA:

Organizator zastrzega sobie prawo do zmian regulaminu.

Zdanie sędziego jest niepodważalne!