



ZAPROSZENIE

**Do wzięcia udziału w Młodzieżowych Manewrach Terenowych o puchar
SURWIWALIÓW 2016
pod patronatem Stowarzyszenia Polska Szkoła Surwiwalu**

REGULAMIN MANEWRÓW

§1. Postanowienia ogólne

Manewry odbywają się w dniach 10 czerwca 2016 roku w Biedrusku.

Celem przeprowadzanych manewrów jest ocena poziomu wyszkolenia w technikach survivalowych poszczególnych drużyn.

Organizator zapewni ubezpieczenie NNW członków drużyn, biorących udział w manewrach.

Organizator nie pokrywa kosztów wyżywienia, dojazdu i powrotu.

Prawo zgłaszania uczestników mają szkoły gimnazjalne i ponadgimnazjalne, Ośrodki Kuratorskie, Młodzieżowe Ośrodki Socjoterapeutyczne i Młodzieżowe Ośrodki Wychowawcze, Domy Kultury, świetlice środowiskowe, szkolne kluby sportowe i turystyczne, organizacje harcerskie i skautowe, a także inne kluby i organizacje młodzieżowe.

Wzór ankiety zgłoszeniowej zawiera załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.

Każda drużyna, zgłaszająca się do udziału w Manewrach, zobowiązana jest uiścić opłatę wpisową w wysokości 5,00 zł od osoby, która to kwota zostanie przeznaczona na pokrycie kosztów organizacji manewrów oraz ubezpieczenie uczestników.

§2. Sprawy organizacyjne

1. Organizatorem zawodów jest Stowarzyszenie Polska Szkoła Surwiwalu.
2. W skład Komitetu Sędziowskiego, czuwającego nad przebiegiem zawodów oraz punktacją drużyn, biorących w nich udział wchodzi:
 - 1) Przewodniczący Komitetu Sędziowskiego,
 - 2) Główny Sędzia – oceniający konkurencję wstępną oraz czuwający nad prawidłowością przebiegu zawodów,
 - 3) Sędziowie terenowi – oceniający konkurencje terenowe.
3. Sędziów wybiera Organizator.
4. Sędziowie nie mogą pochodzić ze szkół lub organizacji, których reprezentantami są drużyny, biorące udział w manewrach.

§3. Warunki uczestnictwa.

1. W manewrach uczestniczy maksymalnie 30 drużyn.
2. Jedna szkoła lub organizacja może wystawić w zawodach maksymalnie trzy drużyny.
3. Zgłoszenie drużyn, dokonywane jest poprzez przesłanie skanu wypełnionej i podpisanej ankiety zgłoszeniowej, drogą e-mailową na adres biuro@surwiwalia.pl (tytuł wiadomości: ZGŁOSZENIE NA MANEWRY) nie później, niż do dnia 22 maja 2016 roku. (załącznik nr 1 do regulaminu). Oryginał zgłoszenia należy przywieźć ze sobą na Manewry.
4. W przypadku, gdy liczba zgłoszonych drużyn będzie większa, niż limit określony w ust. 1, o uczestnictwie drużyn decyduje kolejność zgłoszeń.

5. Jeśli liczba zgłoszonych sekcji w dniu 22.05.2016 będzie mniejsza od 30, szkoły i organizacje, które zgłosiły swoje sekcje do udziału w zawodach, mogą zgłosić kolejne, jednak nie później, niż do 30.05.2016 r. lub do osiągnięcia liczby zgłoszeń na poziomie 30 drużyn.
6. Organizator powiadamia zakwalifikowane drużyny o terminie i sposobie uiszczenia opłaty wpisowej. Nieuiszczenie opłaty wpisowej w terminie skutkuje skreśleniem danej drużyny z listy uczestników.

§4. Drużyna.

1. Każda drużyna, biorąca udział w manewrach składa się z trzech do pięciu uczestników, reprezentujących zgłaszającą ich szkołę lub organizację.
2. Uczestnicy wybierają spośród siebie kapitana drużyny, który:
 - 1) kieruje drużyną podczas manewrów,
 - 2) odpowiada za znajomość przez uczestników programu i regulaminu manewrów,
 - 3) odpowiada za przestrzeganie zasad i warunków bezpieczeństwa w czasie odbywania manewrów.

§5. Zasady oceniania.

1. Konkurencja wstępna jest punktowana w zakresie 0 – 10 punktów.
2. W przedziale 0 – 10 punktów są punktowane:
 - 1) konkurencje terenowe,
 - 2) zadania z rozpoznawania.
3. Dodatkowe 10 punktów można uzyskać w klasyfikacji ogólnej czasu realizacji konkurencji terenowych przez wszystkie drużyny, biorące udział w manewrach. Podstawą klasyfikacyjną jest czas pomiędzy startem danej drużyny, a zaliczeniem zadania z rozpoznania.
4. Miejsca w klasyfikacji, o której mowa w ust. 3, są punktowane zgodnie ze schematem:
 - 1) miejsce pierwsze, z najkrótszym czasem realizacji zadań terenowych – 10 punktów,
 - 2) miejsce drugie – 9 punktów,
 - 3) każde kolejne miejsce otrzymuje o jeden punkt mniej, niż miejsce je poprzedzające,
 - 4) miejsce 11 i dalsze otrzymują zero punktów.
5. W manewrach można uzyskać maksymalnie 120 punktów.
6. Konkurencją wstępną jest pisemny test wiedzy z zakresu edukacji dla bezpieczeństwa i terenoznawstwa. Test jest wypełniany drużynowo - za każdą poprawną odpowiedź udzieloną w teście, drużyna otrzymuje jeden punkt.
7. Konkurencjami terenowymi są:
 - 1) wykorzystanie w praktyce wiedzy przeciwpożarowej w symulowanej akcji,
 - 2) udzielanie pierwszej pomocy w symulowanej akcji,
 - 3) wiązanie węzłów (co najmniej 5 węzłów z 10 podanych),
 - 4) rozpalamie ognia różnymi sposobami (co najmniej 3 sposoby),
 - 5) pokonywanie przeszkody wodnej,
 - 6) zmierzenie wysokości wskazanego drzewa/budynku,
 - 7) strzelanie z 5,6mm kbks lub 4,5mm karabin pneumatyczny do metalowych tarcz sylwetkowych,
 - 8) strzelanie z łuku bez celownika (po grocie) do tarczy z odległości 15 m.
 - 9) zmierzenie szerokości rzeki lub innej przeszkody wodnej,
 - 10) miotanie z procy tradycyjnej (oceniaamy kierunkowość).

§6. Przebieg Manewrów.

1. Rejestracja drużyn na Manewry rozpoczyna się o godzinie 8:30. Kapitan drużyny, przed godziną startu zgłasza drużynę w sekretariacie manewrów i losuje numer startowy, który jest jednocześnie numerem stanowiska, przy którym drużyna, realizuje konkurencję wstępną (test).
2. Bezpośrednio po losowaniu, Prezes Komitetu Sędziowskiego zapoznaje uczestników z zasadami uczestnictwa w Manewrach oraz zagadnieniami dotyczącymi zadania z rozpoznawania.
3. Konkurencja wstępna rozpoczyna się o godzinie 9:30. Kapitanowie drużyn, otrzymują od Głównego Sędziego arkusze testowe, po czym udają się do wyznaczonego punktu i

przystępują wraz ze swoją drużyną do rozwiązywania testu. Czas na rozwiązanie testu wynosi 20 minut.

4. Po zakończeniu konkurencji wstępnej drużyny przemieszczają się na punkt startowy, gdzie Główny Sędzia wydaje karty uczestnictwa. Pierwsza drużyna, opuszcza punkt startowy o godzinie 10:00, a następne drużyny są wysyłane w odstępach pięciominutowych.
5. Drużyny między punktami poruszają się po trasach wyznaczonych przez organizatorów. Zabronione jest korzystanie z pomocy (np. map) innych, niż plan miejscowości i poligonu otrzymany w sekretariacie Manewrów.
6. W czasie trwania manewrów, członkowie drużyn nie mogą korzystać z telefonów komórkowych, nawigacji satelitarnych i innych przyrządów elektronicznych służących określeniu swojego położenia geograficznego.
7. Członkowie drużyn, biorących udział w manewrach mogą korzystać z kompasu i busoli.
8. Maksymalny czas na realizację zadań terenowych wynosi 3,5 godziny.

§7. Zachowanie na punktach konkurencji terenowych.

1. Kapitan drużyny, przybywającej do punktu, na którym odbywa się konkurencja terenowa, przekazuje kartę uczestnictwa Sędziemu terenowemu.
2. Sędzia terenowy odnotowuje w karcie czas przybycia drużyny na punkt oraz prezentuje zagadnienie będące przedmiotem konkurencji terenowej.
3. Konkurencję terenową, o której mowa w §5 ust. 7 pkt 3 i 4, realizuje cała drużyna.
4. Sędzia terenowy ocenia wykonanie konkurencji zgodnie z zasadami punktacji konkurencji terenowych, umieszczając liczbę punktów w karcie. Prawidłowość odnotowania przyznanej liczby punktów potwierdza własnym podpisem.
5. Sędzia terenowy jest zobowiązany ustnie uzasadnić motywację wystawionej oceny.
6. Kapitan drużyny otrzymuje z powrotem kartę uczestnictwa wraz z danymi lokalizacyjnymi kolejnego punktu realizacji konkurencji terenowej oraz wytyczoną trasą dojścia.

§8. Zadanie z rozpoznawania.

1. Zadanie z rozpoznawania polega na udzieleniu odpowiedzi na pytania, które dotyczą:
 - 1) jaki to ptak - rozpoznanie głosów (5 gat. z 10 gat.)
 - 2) jaka to roślina / drzewo (5 gat. z 10 gat.)
2. Pytania losuje kapitan drużyny z dwóch koszyków zawierających 10 pytań.
3. Odpowiedź prawidłowa za każde pytanie to 1 pkt.

§9. Klasyfikacja końcowa.

1. Klasyfikacja końcowa odbywa się według liczby punktów uzyskanych przez poszczególne drużyny. Drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów, otrzymuje pierwsze miejsce w Manewrach.
2. Liczbę punktów ustala Główny Sędzia na podstawie dokumentacji rankingowej Manewrów, w skład której wchodzi:
 - 1) wypełnione testy konkurencji wstępnej,
 - 2) karty startowe z konkurencji terenowych,
 - 3) protokoły zadania z rozpoznania,
 - 4) klasyfikacja ogólna czasu realizacji konkurencji.
3. W przypadku, gdy taką samą liczbę punktów otrzymały dwie (lub więcej) drużyn jako wskaźnik pomocniczy brany jest czas realizacji konkurencji terenowych. Wygrywa drużyna z krótszym czasem.
4. Za zajęcie poszczególnych miejsc drużyny otrzymują:
 - 1) za zajęcie 1. miejsca – puchar i nagrody,
 - 2) za zajęcie 2. miejsca – puchar i nagrody,
 - 3) za zajęcie 3. miejsca – puchar i nagrody.
5. Każda drużyna, która ukończyła manewry, otrzymuje dyplom i medal uczestnictwa.
6. Za zajęcie miejsc, o których mowa w ust. 4, drużyny otrzymują także nagrody rzeczowe, przygotowane przez sponsorów.

§10. Dyskwalifikacja i kary.

Drużyna jest dyskwalifikowana z udziału w manewrach w przypadku, gdy:

- 1) korzysta z pomocy, które są zabronione przez §6 ust. 5 i 6,
- 2) rażąco narusza Regulamin i zasady bezpieczeństwa,
- 3) korzysta na trasie zawodów ze środków transportu,
- 4) dopuści się fałszerstwa w karcie uczestnictwa i / lub naruszy zasady fair play.

§11. Zagadnienia prawne.

1. Uczestnicy Manewrów, którzy nie posiadają pełnej zdolności do czynności prawnych, są zobowiązani w trakcie rejestracji przedstawić pisemną zgodę swoich przedstawicieli ustawowych według wzoru zawartego w załączniku nr 2 do niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnicy Manewrów wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych na potrzeby organizacji zawodów (ubezpieczenie, kontakt w razie wypadku).
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu Manewrów. Zmiany te podaje niezwłocznie do wiadomości.

§12. Postanowienia końcowe.

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki losowe zaistniałe podczas dojazdu zawodników na Manewry i powrotu oraz podczas noclegu.
2. Każdy uczestnik bierze udział w Manewrach na własną odpowiedzialność i ryzyko.
3. Organizator zapewnia wszystkim uczestnikom biorącym udział w zawodach niezbędną opiekę medyczną na czas trwania zawodów.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności materialnej za rzeczy zaginione podczas trwania Manewrów.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne kolizje i wypadki w czasie Manewrów.
6. Manewry odbywają się zgodnie z wytycznymi zawartymi w Ogólnym Regulaminie Imprez SPSS.
7. Zabrania się spożywania środków psychoaktywnych – niezastosowanie się grozi dyskwalifikacją drużyny.
8. Start w manewrach oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.