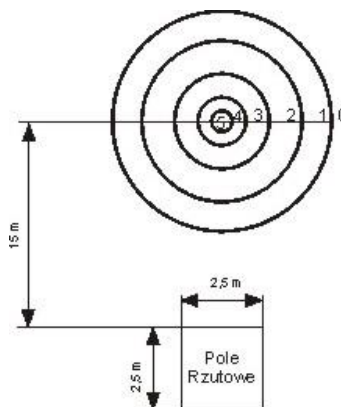


6. Rzut rzutką rękawową do celu:

Rzutka posiada 25 - m linkę. W odległości 15 m od strefy rzutów znajduje się koło ratownicze oraz okręgi oddalone od siebie co 0,2 m.

Przebieg konkurencji:

- 1) zawodnik wykonuje 3 rzuty w czasie 1 min,
- 2) rzutki przygotowane są samodzielnie przez zawodnika,
- 3) rzut wykonywany jest w sposób dowolny w strefie rzutów,
- 4) punktowane są rzuty wykonane w regulaminowym czasie,
- 5) do punktacji liczy się sumę punktów z wykonanych rzutów.



Zawodnicy ponoszą sami odpowiedzialność za zaistniałe wypadki w czasie trwania MISTRZOSTW

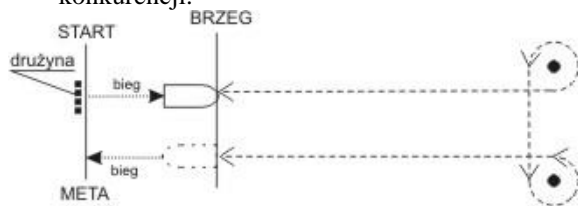
Adres do korespondencji

Wydział Bezpieczeństwa i Zarządzania Kryzysowego
 ŚUW w Kielcach
 Al. IX Wieków Kielc 3
 25-516 Kielce
 tel. 41 342-16-06, 41 342-16-88,
 fax 41 342-14-04
 e-mail: wloc02@kielce.uw.gov.pl

* organizator zastrzega możliwość zmiany miejsca przeprowadzenia zawodów

4. Wyścig na pontonie z wiosłami krótkimi (pagajami):

- 1) na sygnał drużyna 4 osobowa z linii startu dobiega do pontonu ,
- 2) wiosłuje po trasie określonej na schemacie,
- 3) dopływa do brzegu, wyciąga ponton na brzeg, biegnie do mety,
- 4) po przebiegnięciu przez ostatniego zawodnika linii mety sędzia zatrzymuje stoper – liczy się czas konkurencji.



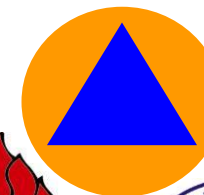
5. Reanimacja na fantomie:

Każdy zawodnik z drużyny wykonuje w ciągu 1,5 minut reanimację na fantomie. Liczy się suma osiągniętych procent poprawności wykonania reanimacji całej drużyny.



XIII OTWARTE MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA ŚWIĘTOKRZYSKIEGO GRUP SZYBKIEGO REAGOWANIA

NA WODZIE
 30 sierpnia 2014 r.



ORGANIZATOR:
 WOJEWODA ŚWIĘTOKRZYSKI

Współorganizatorzy:

Komenda Wojewódzka
 Państwowej Straży Pożarnej

Zarząd Wojewódzki
 Wodnego Ochotniczego Pogotowia Ratunkowego
 Świętokrzyski Oddział Okręgowy
 Polskiego Czerwonego Krzyża

Wydział Bezpieczeństwa i Zarządzania Kryzysowego
 ŚUW w Kielcach

ORGANIZATORZY

**zawiadamiają, że 30 sierpnia 2014 r. o godz. 10⁰⁰
na terenie Ośrodka Wypoczynkowego „Chańcza”
odbędzie się**

XIII OTWARTE MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA ŚWIĘTOKRZYSKIEGO GRUP SZYBKIEGO REAGOWANIA NA WODZIE

KONKURENCJE

1. Wyścig równoległy na łodzi.
2. Wyścig drużynowy na łodzi.
3. Wiosłowanie łodzią na dystansie 100 m.
4. Wyścig na pontonie z pagajami.
5. Reanimacja na fantomie.
6. Rzut rzutką rękawową do celu.

ZGŁOSZENIA DRUŻYN

Zgłoszenie udziału drużyn 4 osobowych należy dokonać pisemnie na karcie zgłoszenia do 14.08.2014 r. w Wydziale Bezpieczeństwa i Zarządzania Kryzysowego ŚUW w Kielcach (pocztą lub fax 41 342-14-04 lub e-mail: wloc02@kielce.uw.gov.pl). **Zgłoszenia po tym terminie nie będą przyjmowane. W dniu mistrzostw także nie będą przyjmowane zgłoszenia drużyn.**

REGULAMIN ZAWODÓW

I. CEL ZAWODÓW

- propagowanie ratownictwa wodnego wśród społeczeństwa,
- sprawdzenie posiadanych umiejętności przygotowania drużyn do udziału w zagrożeniach kryzysowych na wodzie,
- wykazanie postępu i zebranie doświadczeń w wyszkoleniu ratowników.

II. UCZESTNICTWO W ZAWODACH

Udział w zawodach mogą wziąć drużyny PSP, OSP, Policji, WOPR i inni szkolący się w zakresie pomocy w zagrożeniach na wodzie z terenu gminy, powiatu, województwa, regionu, którzy:

- posiadają patent motorowodny - minimum jeden zawodnik,
- zgłoszą swój udział w formie pisemnej na karcie zgłoszenia do WBiZK ŚUW w Kielcach do 14.08.2014 roku.

III. KOSZTY

Koszty związane z organizacją i przeprowadzeniem zawodów pokrywa: Komenda Wojewódzka PSP w Kielcach, Zarząd Wojewódzki WOPR w Kielcach Świętokrzyski Zarząd Okręgowy Polskiego Czerwonego Krzyża w Kielcach oraz Wydział Bezpieczeństwa i Zarządzania Kryzysowego ŚUW w Kielcach.

Drużyny przyjeżdżają na koszt własny lub gminy, starostwa, organizacji delegującej. Drużyny mogą przywieźć sprzęt będący w ich posiadaniu (łódzie, rzutki, kapoki itp.) – w celu odbycia treningu.

IV. KLASYFIKACJA

Zawody będą klasyfikowane tylko drużynowo

- czas płynięcia na łodzi w wyścigu równoległym,
- czas płynięcia drużynowego na łodzi,
- suma czasów przepłynięcia łodzią wiosłową dystansu 100 m,
- czas płynięcia na pontonie z pagajami,
- suma % skuteczności reanimacji na fantomie uzyskanych przez 4 zawodników drużyny,
- suma punktów zdobyta przez drużynę, po 3 rzuty każdy zawodnik.

Punktacja końcowa składa się z sumy miejsc zajętych w poszczególnych konkurencjach. Przy równej ilości zdobytych punktów wszystkich konkurencji o miejscu decyduje wynik uzyskany podczas reanimacji.

V. PROTESTY

Protesty można składać na piśmie u sędziego głównego po zakończeniu konkurencji.

VI. KONKURENCJE

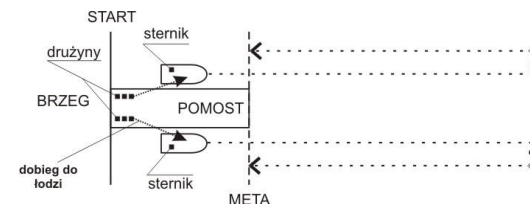
Uwaga! Wprowadza się limit czasowy przygotowania do startu, który ustali sędzia główny mistrzostw. W przypadku przekroczenia limitu drużyna jest dyskwalifikowana w danej konkurencji.

WSZYSCY ZAWODNICZY WYKONUJĄ KONKURENCJE W KAMIZELKACH RATUNKOWYCH

1. Wyścig równoległy na łodziach:

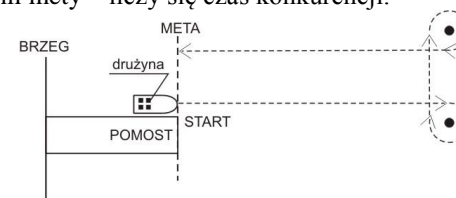
- 1) na sygnał sędziego z linii start drużyna dobiega do łodzi z uruchomionym silnikiem,
- 2) pokonuje trasę wg. schematu,

- 3) zatrzymanie czasomierza następuje po przekroczeniu linii mety – liczy się czas konkurencji.



2. Wyścig drużynowy na łodziach:

- 1) drużyna 4 osobowa zajmuje miejsca w łodzi, uruchamia silnik,
- 2) na sygnał sędziego pokonuje trasę wg schematu,
- 3) zatrzymanie czasomierza następuje po przekroczeniu linii mety – liczy się czas konkurencji.



3. Wiosłowanie łodzią – 100 m:

Konkurencja odbywa się na łodzi wiosłowej wyposażonej w dwa wiosła. I boja umieszczona jest w środku trasy w odległości 25 m na linii prostopadłej do linii startu. II boja umieszczona na przedłużeniu boi pierwszej w odległości 50 m od linii startu.

Przebieg konkurencji:

- 1) łódź znajduje się przy nabrzeżu z wyciągniętymi wiosłami,
- 2) na sygnał sędziego zawodnik dobiega do łodzi wiosłuje do pierwszej boi, którą opływa jeden raz (pełne okrążenie - 360°),
- 3) po opłynięciu I boi zawodnik wiosłuje do boi II, podpływa do niej, dokonuje obrotu rufą do II boi i dotyka ją ręką,
- 4) następnie wraca na linię mety posługując się wyłącznie jednym wiosłem,
- 5) po dopłynięciu do brzoź wyciąga łódź na brzoź i dobiega do mety – liczy się czas konkurencji.

W przypadku nieukończenia konkurencji sędzia wpisuje w arkusz wyników zawodnikowi karę: 10 minut.