

REGULAMIN OTWARCIA SEZONU NAWIGACYJNEGO W ZESPOLE SZKÓŁ ŻEGLUGI ŚRÓDLĄDOWEJ W KĘDZIERZYNIE –KOŻŁU

I Zasady ogólne.

Organizatorem zawodów jest ZSŻŚ w Kędzierzynie- Koźlu.

Udział uczniów w imprezie jest obowiązkowy , każda z klas jest zobowiązana do uczestniczenia we wszystkich konkurencjach.

1. Zawody będą miały charakter sportowo - rekreacyjny na zasadach określonych

w niniejszym regulaminie.

2. Osoby uczestniczące w turnieju są obowiązane zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności:

- prowadzić rywalizację sportową w zgodzie z regułami danej dyscypliny, w duchu sportowej rywalizacji i rekreacji, z poszanowaniem dobra innych uczestników zawodów i osób trzecich,

- przestrzegać postanowień niniejszego regulaminu,

- przestrzegać postanowień regulaminu obiektu (terenu), na którym odbywają się zawody.

3. Zabrania się wnoszenia na zawody i posiadania przez osoby w nich uczestniczące

niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.

4. Organizator może zażądać od uczestnika okazania dokumentu potwierdzającego jego tożsamość.

5. Uczestnik zawodów zgłaszając swój udział oświadcza, że nie występują żadne przeciwwskazania do jego udziału w zawodach w szczególności o charakterze medycznym oraz o tym, że jest zdrowi na własną odpowiedzialność decyduje się na udział w rywalizacji sportowej i zajęciach rekreacyjnych.

6. Uczestnik zawodów zgłaszając swój udział wyraża zgodę na utrwalanie swojego wizerunku na zdjęciach i nagraniach audiowizualnych oraz na nieodpłatne rozpowszechnianie swojego wizerunku bez ograniczeń czasowych i terytorialnych na wszystkich polach eksploatacji,

w szczególności zdjęcia i nagrania audiowizualne mogą być kopiowane, utrwalane i zwielokrotniane, udostępniane i pokazywane publicznie (np. w prasie, telewizji, Internecie, wideo, artykułach promocyjnych, materiałach reklamowych, na opakowaniach itp.) zwłaszcza w celach służących promocji działalności Organizatora.

7. Uczestnicy zawodów – uczniowie ZSŻŚ mogą brać udział we wszystkich konkurencjach sportowo – rekreacyjnych.

8. Organizator nie odpowiada za szkody wyrządzone przez uczestników zawodów, ani za szkody, których uczestnicy mogą doznać w związku z udziałem w zawodach w szczególności za szkody wynikające z uprawiania sportu (jak np. urazy, kontuzje itd.).

9. Organizator nie zapewnia uczestnikom ubezpieczenia związanego z udziałem w zawodach, w szczególności nie zapewnia ubezpieczenia od odpowiedzialności cywilnej ani od następstw nieszczęśliwych wypadków.

10. Organizator nie bierze odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki na terenie obiektu, na którym odbywają się zawody.

11. Uczestnik zawodów zgłaszając swój udział wyraża zgodę na gromadzenie i przetwarzanie swoich danych osobowych do celów związanych z organizacją i przeprowadzeniem zawodów.

12. Szczegółowe regulaminy poszczególnych konkurencji określone są w załącznikach.

13. Aktywne uczestnictwo drużyn ZSŻŚ w zawodach oraz zaangażowanie w obsługę imprezy

„Otwarcia Sezonu Nawigacyjnego” będzie premiowane dodatkowymi punktami za zachowanie i frekwencję:

Frekwencja klasy 90-100% - 10pkt

81-89% - 5pkt

75-80% - 2pkt

II Miejsce i termin

Zawody odbędą się w dniu 09.06 2025r. o godzinie 9.30 na terenie przystani „Szkwał”

w Kędzierzynie- Koźlu.

III Cel zawodów :

- popularyzowanie kultury fizycznej i rekreacji.

IV Uczestnicy

Uczestnikami zawodów są uczniowie ZSŻŚ, którzy przybędą na teren przystani wraz z opiekunami.

V Dyscypliny

Turnieje wchodzące w skład zawodów to:

- rzutki
- przeciąganie liny
- slalom z oponą
- radia
- węzły
- wioślarz
- regaty
- strzelnica
- siatkówka
- pierwsza pomoc
- wieża

VI Zasady zgłoszeń uczestników

1. Drużyny zgłaszają się o godzinie 9.30 na przystani „Szkwał” wraz z opiekunem. Zgłoszenie udziału w zawodach jest jednoznaczne z pełną akceptacją regulaminu.

VII Nagrody

Dla najlepszych drużyn przewidziano atrakcyjne nagrody.

REGULAMIN KONKURSU RZUT RZUTKĄ RATOWNICZĄ DO KOŁA RATUNKOWEGO

Zasady uczestnictwa:

Każda klasa wystawia dwuosobową drużynę.

1. Organizacja konkurencji:
Koło znajduje się na wodzie w odległości x metrów od nabrzeża, zawodnik stoi na nabrzeżu.
Zawodnik wykonuje najpierw 2 rzuty próbne niepunktowane (czas – 2 minuty)
a następnie 3 rzuty punktowane (czas – 3 minuty).

2. Punktacja

Trafienie rzutką do wnętrza koła ratunkowego – maksymalna liczba punktów
Trafienie rzutką w koło ale rzutka nie wpada do środka – połowa maksymalnej liczby punktów.

Punkty dla drużyny otrzymuje się przez dodanie punktów zawodników.

REGULAMIN KONKURSU PRZECIĄGANIE LINY

1. Klasy wystawiają jedną - czteroosobową drużynę.
2. Zawody rozgrywane są systemem pucharowym, przegrywający odpada.
3. Drużyny przeciągają linę aż do chwili osiągnięcia przewagi określonej przed pojedynkiem przez sędziego.
4. Drużyna, której zawodnik dotknie w trakcie pojedynku podłóża inną częścią ciała niż stopa przegrywa przez dyskwalifikację.
5. Ostateczną liczbę punktów za konkurencję przydziela sędzia.

REGULAMIN KONKURSU „SLALOM Z OPONĄ”

1. Celem konkursu jest jak najszybsze przetoczenie opony (z samochodu ciężarowego) po wyznaczonej trasie slalomu między pachołkami od startu do mety.
2. Konkurs jest skierowany do dwuosobowych zespołów – dwa przejścia slalomu po jednym dla każdego członka zespołu.
3. Drużyna ma prawo do wykonania jednego próbnego slalomu dla każdego członka zespołu.
4. Zadanie jest wykonywane na czas liczy się lepszy wynik czasowy z dwóch startów zespołu.
5. Wygrywa drużyna z najlepszym czasem przy prawidłowo wykonanym slalomie między pachołkami.
6. Za poprawnie zaliczone zadanie odpowiada sędzia.

Podczas wykonania zadania należy zachować normy fair play w sporcie, które podkreślają uczciwość, szacunek i honorową rywalizację. Obejmują przestrzeganie zasad gry, respektowanie decyzji sędziów, szacunek dla przeciwnika oraz umiejętność godnego świętowania zwycięstwa i znoszenia porażek.

REGULAMIN KONKURSU ŚLEPE RADIO

1. Organizatorem Konkursu jest Zespół Szkół Żeglugi Śródlądowej.
2. Konkurs jest realizowany w jednym etapie.
3. Prawo zgłaszania zespołu przysługuje każdej szkole lub klasie tylko jeden raz.
4. Uczestnikiem konkursu może zostać każda osoba, która nie posiada przeciwwskazań zdrowotnych (klaustrofobia, uraz kręgosłupa, obojczyka lub tym podobne).
5. Zgłoszenie zespołu następuje u prowadzącego konkurencję.
6. W konkursie bierze udział dwuosobowy zespół reprezentujący poszczególne klasy.
7. W dwuosobowym zespole zostanie wyłoniona osoba która będzie układać stos opon oraz osoba która będzie ją kierować. Osoba układająca będzie miała zasłonięte oczy. Nakierowanie i komunikacja pomiędzy zawodnikami odbywać będzie się za pomocą radia morskiego VHF. Kanał komunikacji to 6. Osoba kierująca w czasie konkursu nie może zmieniać swojego miejsca.
8. Na wydzielonym obszarze będą znajdować się cztery opony. Na środkowej oponie należy ułożyć stos pionowy składający się z trzech pozostałych.
9. Celem konkursu jest uzyskanie jak najkrótszego czasu ułożenia stosu z czterech opon.
10. Nagrodą jest uzyskanie jak najwyższej liczby punktów do całkowitej punktacji konkursowej regat. Drużyna z najkrótszym czasem otrzyma 10 punktów. Każda następna otrzyma jeden punkt mniej. W przypadku większej liczby drużyn wszystkie poniżej 10 miejsca otrzymują ex aequo po 1 punkcie.
11. Ogłoszenie wyników konkursu nastąpi po wykonaniu zadania przez ostatnią drużynę

REGULAMIN KONKURSU WIĄZANIE WĘZŁA RATOWNICZEGO NA CZAS

Celem ćwiczenia jest sprawdzenie umiejętności szybkiego i prawidłowego wiązania podstawowych węzłów marynarskich w jak najkrótszym czasie, zachowując zasady bezpieczeństwa i poprawności wykonania.

1. Wymagania:
Uczestnik musi wykonać określony węzeł marynarski
2. Węzeł powinien być związany zgodnie z jego tradycyjnym przeznaczeniem i poprawną techniką.
3. Zasady przeprowadzania ćwiczenia:
 - a. Na sygnał organizatora uczestnik rozpoczyna wiązanie węzła.
 - b. Czas mierzony jest od momentu rozpoczęcia aż do momentu zakończenia wiązania węzła.
4. Ocena:
 - a. Węzeł jest oceniany pod kątem jakości (czy jest wykonany poprawnie, czy nie ma ryzyka rozwiązania się węzła w trakcie użytkowania).
5. Czas wykonania ćwiczenia jest mierzony od momentu rozpoczęcia do momentu zakończenia.

Wyniki:

Najlepszy czas i prawidłowe wykonanie wygrywa.

REGULAMIN KONKURSU WIOŚLARZ

W konkurencji bierze udział 1 reprezentant klasy, który na jednoosobowej łodzi wiosłowej wykonuje 3 pełne obroty 360° w jak najkrótszym czasie (jedno wiosło naprzód a drugie wstecz). Uczestnik musi mieć zapiętą kamizelkę asekuracyjną.

REGULAMIN KONKURSU REGATY

1. W konkurencji regat wioślarskim biorą udział dziesięcioosobowe załogi klasowe (skład jest niezmienny od pierwszego do ostatniego startu).
2. Obowiązuje pucharowy system rozgrywania regat.
3. Drużyna przegrana odpada z dalszej rywalizacji.
4. Pary startujące w pierwszej rundzie zostaną dobrane w drodze losowania.
5. Przed rozpoczęciem swojego startu klasy losują swoją łódź i tym samym swojego sternika.
6. Wszystkich załogantów obowiązuje założenie i zapięcie kamizelki ratunkowej (w przypadku braku zapiętej kamizelki załoga zostanie zdyskwalifikowana).
7. Sternikami w tegorocznej edycji regat będą Panowie: Paweł Macha i Adam Domin.

REGULAMIN KONKURSU STRZELNICA

REGULAMIN STRZELNICY PNEUMATYCZNEJ ZESPOŁU SZKÓŁ ŻEGLUGI ŚRÓDLĄDOWEJ W KĘDZIERZYNIE – KOŹLU

I. PRZEZNACZENIE STRZELNICY

1. Strzelnica przeznaczona jest do przeprowadzania strzeleckich imprez sportowych z udziałem zawodników oraz publiczności, do celów szkoleniowych jak również osób nie zrzeszonych.
2. Strzelnica przeznaczona jest wyłącznie do prowadzenia strzelania z broni pneumatycznej.

II. ZASADY KORZYSTANIA Z URZĄDZEŃ STRZELNICY

1. Korzystać ze strzelnicy mogą: zawodnicy biorący udział w zawodach, osoby niezrzeszone po odpowiednim przeszkoleniu obchodzenia się z bronią
2. Osoby korzystające ze strzelnicy zobowiązane są do bezwzględnego przestrzegania zasad niniejszego regulaminu, obowiązujących w tym zakresie zarządzeń oraz poleceń wydawanych przez kierownika strzelnicy, trenera lub instruktora (uprawnionego opiekuna grup strzelających).
3. Nie zezwala się na odbywanie strzelania innym osobom uczestniczącym w zajęciach strzeleckich jeżeli nie zapoznali się z obowiązującymi przepisami bezpieczeństwa, zasadami zachowania się na strzelnicy oraz regulaminem strzelnicy.

III. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA NA STRZELNICY

1. Przed rozpoczęciem strzelania należy:

- a) upewnić się, że na osiach strzeleckich nie ma ludzi,
- b) zapoznać się z przepisami bezpieczeństwa, zasadami zachowania się na strzelnicy, regulaminem strzelnicy oraz obowiązującymi warunkami strzelania w przypadku przeprowadzania zawodów.

2. Strzelanie należy natychmiast przerwać w przypadku:

- a) zauważenia, iż na osiach strzeleckich znajdują się ludzie,
- b) naruszenia przepisów bezpieczeństwa prowadzonego strzelania,
- c) wydania komendy: „Przerwij ogień” lub „Przerwij strzelanie” —w takim przypadku należy na stanowisku odłożyć bron i cofnąć się krok w tył,
- d) w razie jakiegokolwiek nieszczęśliwego wypadku.

3. Kategoriecznie zabrania się:

- a) kierowania wylotu lufy broni w stronę ludzi, niezależnie od tego czy jest ona załadowana czy nie,
- b) używania broni i amunicji innej niż ta, do której przystosowana jest strzelnica oraz zgodnie z pkt.1, ppkt.2, powyższego regulaminu.
- c) ładowania broni przed zajęciem stanowiska strzeleckiego,
- d) opuszczania stanowiska strzeleckiego przed rozładowaniem broni,
- e) opuszczania stanowiska strzeleckiego bez zezwolenia.

4. Ponadto zabrania się:

- a) strzelania uszkodzonym śrutem,
- b) wstępu na stanowiska strzeleckie osobom nie wykonującym strzelania w danej chwili.
- c) przebywania i poruszania się po strzelnicy w innych miejscach niż te, które zostały wyznaczone.
- d) wykonywania jakichkolwiek napraw broni, urządzeń strzelnicy, a w szczególności instalacji elektrycznej- przez osoby do tego nieuprawnione i niewchodzące w skład obsługi strzelnicy.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1. Kierownicy strzelania, osoby prowadzące strzelania oraz opiekunowie zawodników lub grup odbywających strzelanie odpowiadają za znajomość i bezwzględne przestrzeganie zasad bezpieczeństwa strzelania przez podległych sobie ludzi.
- 2. Powyższe postanowienie regulaminu strzelnicy dotyczy również osób indywidualnie odbywających strzelanie.

REGULAMIN MIĘDZYKLASOWYCH MISTRZOSTW W SIATKÓWCE

- 1. W turnieju biorą udział drużyny ze wszystkich klas.
- 2. Każda drużyna posiada 6 zawodników (4 podstawy+2 rezerwowych).
- 3. Rozgrywki przeprowadzone będą systemem pucharowym.
- 4. Mecz składa się z jednego seta do 15, zmiana stron po 8 pkt.
- 5. Wszystkie drużyny mają kapitana i tylko on komunikuje się z sędzią w kwestiach spornych.
- 6. Za nie stawienie się na grze jest walkower.
- 7. Dalsze przepisy jak przepisach PZPS.

REGULAMIN KONKURSU PIERWSZA POMOC

Ten program ma na celu nie tylko przekazanie wiedzy, ale również praktyczne jej zastosowanie i utrwalenie w formie rywalizacji, poprzez:

- * Zwiększenie świadomości na temat znaczenia pierwszej pomocy.
- * Przekazanie podstawowej wiedzy i umiejętności niezbędnych do udzielenia pierwszej pomocy w nagłych wypadkach.
- * Rozwinięcie pewności siebie i zdolności do działania w stresujących sytuacjach.

- * Promowanie postaw prospołecznych i odpowiedzialności za bezpieczeństwo innych.

Zasady Konkursu

- * Drużyny: Uczestnicy to reprezentanci klas, 2-4 osobowe drużyny.
- * Punktacja: Oceniana jest szybkość, precyzja, kolejność działań i współpraca w drużynie.
- * Sędziowie: nauczyciel pełniący rolę sędziego, oceniający każde działanie.

Przykładowe Stacje Konkursowe

- * Stacja RKO: Symulacja zatrzymania krążenia i oddechu u dorosłego/dziecka. Drużyna musi prawidłowo przeprowadzić RKO i wezwać pomoc.
- * Stacja Uraz: Symulacja złamania kończyny lub rozległego krwotoku. Drużyna musi unieruchomić kończynę/zatrzymać krwotok i zabezpieczyć poszkodowanego.
- * Stacja Zadławienie/Nagłe Zachorowanie: Symulacja zadławienia lub ataku padaczki/omdlenia. Drużyna musi prawidłowo zareagować i udzielić pomocy.
- * Stacja Wypadek Drogowy (opcjonalnie): Bardziej złożony scenariusz, np. wypadek z kilkoma poszkodowanymi, gdzie liczy się ocena miejsca zdarzenia i prioryteżacja pomocy.
- * Stacja Teoretyczna: Krótki test wiedzy z zakresu pierwszej pomocy (pytania otwarte/zamknięte, scenariusze).

REGULAMIN KONKURSU WIEŻA

1. Celem gry jest zbudowanie przez zespół uczniów stabilnej wieży z drewnianych klocków, korzystając wyłącznie z uchwytu (dźwigu) wyposażonego w linki. Gra wymaga precyzyjnej współpracy wszystkich uczestników i rozwija kompetencje zespołowe.
2. Zasady ogólne

W grze biorą udział dwie drużyny, każda składająca się z 4 uczestników.

Każdy uczestnik trzyma w dłoniach linki dźwigu. Linki są przymocowane do uchwytu (dźwigu), służącego do podnoszenia klocków. Członkowie zespołu trzymają po 2 linki w każdej z dłoni. Uwaga: każdy z uczestników chwyta końcówki linek, skracanie dystansu poprzez owijanie linek wokół dłoni jest zabronione.

Uczestnicy wspólnie manewrują uchwytem/dźwigiem, aby przenosić i układać klocki w formie wieży. Każda z drużyn układa swoją wieżę w wyznaczonym przez prowadzącego miejscu. Fizyczny kontakt członków przeciwnych drużyn polegający np. na popychaniu jest wzbroniony.

Klocki początkowo są rozmieszczone losowo na podłożu, w pozycji horyzontalnej.

Uczestnicy manewrując linkami kierują dźwigiem w celu: spionizowania klocków a następnie uniesienia spionizowanych elementów w górę i ułożenie ich ostatecznie w formie wieży. Uczestnicy nie mogą dotykać klocków rękami, nogami ani żadnymi innymi przedmiotami – dozwolone jest tylko operowanie linkami dźwigu.

Wszelkie próby pomocy sobie w inny sposób są zabronione.

3. Wygrana
4. Gra kończy się w momencie wyczerpania klocków i zbudowania kompletnej, stabilnej wieży z jak największej ilości dostępnych klocków. Zwycięża zespół, który zrobi to w najkrótszym czasie. Maksymalny czas rozgrywki wynosi 10 minut.
5. Skład zestawu gry

Pojedynczy zestaw gry zawiera:

- 5 drewnianych klocków, 1 uchwyt (dźwig) wyposażony w 24 linki (po 4 dla każdego z uczestników)
6. Zabrania się samodzielnych modyfikacji elementów gry oraz korzystania z nieoryginalnych części.
7. Przed każdą rozgrywką należy sprawdzić kompletność i stan techniczny zestawu.
8. Uwagi organizacyjne
Osoba prowadząca czuwa nad przestrzeganiem zasad i bezpieczeństwem gry. Jeżeli uczestnik puści linkę lub złamie zasady gry (np. dotknie klocka), drużyna zostanie zdyskwalifikowana do wystawienia drużyn do poszczególnych konkurencji.