

REGULAMIN OGÓLNOPOLSKIEGO TURNIEJU KLUBOWEGO W WIELOBOJU OBRONNYM - 2023

Organizatorzy, miejsce i czas turnieju

1. Organizatorami turnieju są Lubelska Szkoła Jiu-Jitsu Tsubame oraz Szkoła Podstawowa im. Wandy Chotomskiej w Bogucinie. Miejscem turnieju są obiekty sportowe Szkoły w Bogucinie.
2. Otwarcie turnieju nastąpi w sobotę 20 maja 2023 r. godz. 9.00. Uczestnicy turnieju obowiązani są stawić się na miejscu na 30 minut przed rozpoczęciem imprezy. Przewidywany czas zakończenia konkurencji i uroczysta dekoracja medalistów – godz. 17.00.
3. Turniej skierowany jest do uczniów sekcji i klubów zrzeszających miłośników sztuk walki, a także ich rodziców i opiekunów.
4. Turniej ma rangę ogólnopolską i mogą w nim uczestniczyć przedstawiciele sekcji i klubów z całego kraju.

Założenia ogólne

Nad sprawnym i bezpiecznym przebiegiem zawodów czuwa komisja sędziowska, którą powołuje organizator spośród instruktorów – przedstawicieli sekcji i klubów. Kolejność startu odpowiada wylosowanym numerom startowym. Losowanie rozpoczyna się od najmłodszej grupy wiekowej. Ustala się następujące grupy wiekowe zawodników:

SP 0	–	klasa 0 i młodsi
SP 1	–	szkoła podstawowa klasa I
SP 2	–	szkoła podstawowa klasa II
SP 3	–	szkoła podstawowa klasa III
SP 4	–	szkoła podstawowa klasa IV
SP 5	–	szkoła podstawowa klasa V
SP 6	–	szkoła podstawowa klasa VI
SP 7	–	szkoła podstawowa klasa VII
SP 8	–	szkoła podstawowa klasa VIII
SS	–	szkoła ponadpodstawowa i starsi uczniowie
R	–	rodzice i opiekunowie (RM – mężczyźni, RK – kobiety)

Rywalizacja prowadzona jest w każdej grupie wiekowej oddzielnie w kategorii kobiet i mężczyzn.

Zasady klasyfikacji

W danej grupie wiekowej wygrywa zawodnik, który uzyskał najkrótszy czas łączny po doliczeniu sekund karnych i odliczeniu bonifikat. W przypadku identycznej wartości czasu łącznego o ostatecznym miejscu decyduje wynik strzelania. Jeżeli to nie przyniesie rozstrzygnięcia o ostatecznym wyniku zdecyduje mniejsza liczba błędów podczas wykonywania zadań 1 do 8. Organizator może też zdecydować o przyznaniu miejsc ex aequo.

Wyróżnienia

I, II i III miejsce w danej grupie wiekowej – medal (złoty, srebrny lub brązowy) oraz dyplom okolicznościowy. Pozostali zawodnicy – dyplom uczestnictwa.

Puchar dla najlepszej zawodniczki i najlepszego zawodnika (najkrótszy czas łączny - po doliczeniu sekund karnych i odliczeniu bonifikat). Organizator zastrzega sobie prawo dodatkowych wyróżnień za szczególne osiągnięcia w całym zawodach lub wybranej konkurencji.

Przebieg konkurencji

Na starcie zawodnik otrzymuje plecak, zakłada go na oba ramiona i zajmuje miejsce na linii startu. Począwszy od grupy SP 7 zostaje zmieniony ciężar plecaka. W razie potrzeby może indywidualnie dostosować długość pasów naramiennych.

Zawodnik rozpoczyna konkurencję na sygnał sędziego startowego. Na trasie towarzyszy mu sędzia liniowy, który kontroluje poprawność wykonania konkurencji i w razie popełnienia błędu

zapisuje go. Konkurencja rozgrywana jest na czas. W danej grupie wiekowej zwycięża zawodnik, który uzyska najkrótszy czas łączny. Błędy popełnione na poszczególnych etapach skutkują doliczeniem 5 sekund karnych za każdy błąd. Zawodnik kończy konkurencję z chwilą przekroczenia linii mety i odstawieniu plecaka, wówczas czas mierzony od chwili startu ulega zatrzymaniu. Czas mierzony jest stoperem z dokładnością do 0,1 sek. Czas przejścia do konkurencji strzelania i czas jej wykonania nie są doliczane do czasu łącznego. W zadaniu 9 za oddanie każdego celnego strzału zawodnik otrzymuje 5 sekund bonifikaty, którą odlicza się od czasu łącznego. Ominięcie jakiegokolwiek przeszkody jest równoznaczne z wycofaniem się zawodnika i jego dyskwalifikacją.

Przyjmuje się, że:

- 1 punkt = 5 sekund karnych w konkurencjach Z1 – Z7 wykonywanych na sali gimnastycznej
- w zadaniu Z7 1 punkt = 3 sekundy bonifikaty,
- natomiast w Z9 (strzelanie) 1 punkt = 5 sekund bonifikaty.

Twoje zadanie:

Jesteś kandydatem do wyborowej jednostki specjalnej. Otrzymujesz indywidualne zadanie przedarcia się przez teren z różnego rodzaju przeszkodami. Aby zaliczyć szkolenie musisz wykonać wszystkie zadania w możliwie najkrótszym czasie łącznym.

Zadanie I (Z1)

Pokonaj gęsty las biegnąc slalomem między bambusami. Zaczynij od strony wyznaczonej przez strzałkę.

Jako błąd traktuje się przemieszczenie lub przewrócenie drzewka. Samo potrącenie przeszkody bez przemieszczenia nie jest błędem. Przemieszczenie kilku drzewek jest traktowane jak kilka popełnionych błędów. Za każdy błąd przypisuje się **1 punkt karny**.

Zadanie II (Z2)

Teraz pokonaj 2 ruchome kładki / huśtawki. Utrzymaj równowagę i nie spadnij.

Za każde spadnięcie z kładki przynajmniej jedną nogą na podłoże otrzymasz **1 pkt karny**.

Zadanie III (Z3)

Przed tobą zasieki - czołgaj się pod nisko rozpiętą siatką zawieszoną na słupkach.

Jako błąd traktuje się poruszenie siatki z przemieszczeniem podpory, za co przyznaje się **1 pkt karny (każdorazowo)**. Za upadek siatki na zawodnika dolicza się **2 pkt (podwójny błąd)**.

Przed wykonaniem zadania należy zdjąć plecak. Podczas pokonywania przeszkody plecak musi być trzymany jedną ręką, nie wolno go przerzucać nad lub pod siatką, ani przepychać przed sobą w sposób powodujący utratę kontaktu z plecakiem. Nieprzestrzeganie tych zasad będzie traktowane jako błąd.

Zadanie IV (Z4)

Przed tobą rzeka. Musisz skorzystać z przeprawy złożonej z tratwy i liny. Usiądź na tratwie, chwyć linę i przeciągnij się do linii drugiego brzegu.

Tratwę stanowi platforma na czterech kółkach. Przed startem każdego zawodnika, sędzia techniczny ustawi tratwę na wprost. O ile nie zdecydujesz się na założenie plecaka zadbaj, by przez cały czas znajdował się na tratwie, możesz go położyć obok siebie, przed sobą, trzymać na nogach. Na plecaku nie wolno jednak siadać. Kontakt z podłogą jedynie pasów plecaka nie jest błędem. Zawodnik może sterować tratwą wyłącznie za pomocą naciągu liny i balansu ciałem. W czasie jazdy zawodnik musi utrzymać się w bezpiecznym korytarzu wyznaczonym przez pachołki.

Od klasy SP 4 jeżeli plecak spadnie z tratwy, zostaje utopiony. Nie można go wykorzystać do zadania Z7, co powoduje doliczenie 4 pkt karnych (1 za utopienie i 3 za niewykonanie zadania Z7).

Każdorazowe najechanie i przesunięcie pachołka jest błędem, za który otrzymasz **1 pkt karny**.

Odpychanie się od podłoża rękami lub nogami albo korygowanie w ten sposób toru jazdy jest błędem i wiąże się z naliczeniem **1 pkt karnego (każdorazowo)**.

Zawodnik kończy zadanie gdy tratwa przynajmniej dwoma kołami przekroczy wyznaczoną linię brzegu.

Zadanie V (Z5)

Przed tobą wąska kładka, na której znajdują się pułapki. Musisz po niej przejść nad rozpadliną, nie spaść z niej i nie pozwolić spaść przedmiotom które się na niej znajdują.

W przypadku utraty równowagi skutkującej spadnięciem z kładki przynajmniej jedną nogą na podłoże otrzymasz **1 pkt karny (každorazowo)**, dodatkowo za każdą zrzuconą puszkę ustawioną na ławeczce doliczane jest również po **1 pkt karnym**.

Zadanie VI (Z6)

Pokonaj przeszkodę terenową, którą będzie niebezpieczny, podmokły teren. Musisz przemieszczać się kolejno po rozłożonych oponach wchodząc do środka (przynajmniej jedną nogą) każdej z nich.

Błędem skutkującym otrzymanie **1 pkt karnego** będzie omińnięcie opony lub upuszczenie plecaka.

Zadanie VII (Z7)

Prawie ci się udało, teraz jeszcze musisz się wykazać celnością rzutu (o ile nie utopiłeś plecaka w zadaniu Z4), która będzie miała wpływ na powodzenie twojej misji.

Konkurencja polega na wrzuceniu do pudła trzech piłeczek tenisowych. Každorazowe trafienie do celu skutkuje zdobyciem **1 pkt bonifikaty** (= 3 sekundy bonifikaty), które będą odliczone od czasu łącznego.

Pojemnik oddalony jest o :

- **4 m** dla dzieci z klas SP 0 – SP 3
- oraz **6 m** dla pozostałych zawodników.

Zawodnikowi nie wolno rzucić jednocześnie więcej niż jedną piłeczką, a takie naruszenie regulaminu będzie skutkowało **doliczeniem 15 sekund karnych**.

Zadanie VIII (Z8)

Na twojej drodze przeszkoda pionowa – pokonaj ją.

Przeszkodę stanowi skrzynia o wysokości 5 segmentów dla kategorii SP 0 i SP 1 - 4 segmenty

Całe ciało musi przejść ponad górną krawędzią skrzyni. Zawodnik w celu pokonania przeszkody ma prawo wykorzystać przedmiot wspomagający (krzesło, stopień) będący w dyspozycji sędziego liniowego, ale musi go własnoręcznie dostarczyć na stanowisko.

Dopuszcza się pokonanie przeszkody z przerzuceniem plecaka nad przeszkodą (w tej konkurencji nie dolicza się sekund karnych, przeszkodę należy pokonać dowolnym sposobem)

Po wykonaniu ostatniego zadania zawodnik jak najszybciej powinien dotrzeć na linię mety gdzie pomiar czasu zostanie zatrzymany.

Po zakończeniu konkurencji rozgrywanych na czas zawodnik pod groźbą dyskwalifikacji musi stawić się na stanowisku do rzucania lotkami do tarczy w ciągu 15 minut.

Sędziowie na karcie startowej wpiszą uzyskany czas łączny i godzinę zakończenia konkurencji.

Zadanie IX (Z9)

~~Strzelanie z broni pneumatycznej krótkiej do miniaturowej tarczy TS9 z odległości 7 m.~~

~~Zawodnik oddaje 5 strzałów w czasie 15 sek. Po upływie regulaminowego czasu sędzia prowadzący może przerwać strzelanie niezależnie od liczby oddanych strzałów.~~

~~Za każde trafienie w sylwetkę otrzymuje się **1 pkt bonifikaty** co skutkuje odjęciu 5 sek. (lub wielokrotność) od czasu łącznego uzyskanego w konkurencjach 1-8. Zawodnicy w kategoriach wiekowych SP 0-SP 2 mogą wykonać strzelanie w pozycji siedzącej z łokciami opartymi na podłożu (ławce). Pozostali zawodnicy strzelają w dowolnej pozycji stojącej. Zawodnik ma obowiązek liczyć strzały. W przypadku stwierdzenia w tarczy większej liczby przestrzelin niż pięć sędzia odlicza przestrzeliny ponadnormatywne rozpoczynając od najwyższej punktowanych.~~

Ze względów bezpieczeństwa zadanie IX zostaje zmienione

Rzut do celu – odmiana Dart

Zawodnik w dowolnej pozycji stojącej, rzuca 5 rzutkami / shurikenami, po kolei do miniaturowej tarczy TS9 z odległości:

- w kategoriach wiekowych SP 0 - SP 2 z odległości 2 m,

- w kategoriach wiekowych SP 3 - SP 6 z odległości 3 m,

- w kategoriach wiekowych SP 7 - R z odległości 4 m.

Za każde trafienie w sylwetkę na tarczy otrzymuje się 1 pkt bonifikaty co skutkuje odjęciu 5 sek. (lub wielokrotność) od czasu łącznego uzyskanego w konkurencjach 1–8.

Sędzia przekazuje do komisji ilość zdobytych punktów przez danego zawodnika.

Komisja po przeliczeniu wszystkich czasów łącznych i doliczeniu sekund karnych oraz odliczeniu bonifikat podaje wyniki.

Zawodnicy którzy mieli najkrótsze trzy czasy w poszczególnych kategoriach otrzymują medale.

Dodatkowe informacje organizacyjne

1. Osobą odpowiedzialną za organizację i przebieg turnieju jest sensei Agnieszka Kozyra 4 Dan.
2. Uczestnicy turnieju ubezpieczają się we własnym zakresie. Organizator czuwa nad sprawnym i bezpiecznym przebiegiem imprezy, ale nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne urazy, przedmioty osobiste pozostawione lub zagubione przez uczestników. Uczestnicy zawodów, osoby towarzyszące i widzowie są obowiązani bezwzględnie podporządkować się poleceniom kierowników konkurencji, a przede wszystkim respektować zakaz wstępu do stref zagrożenia wydzielonych taśmą ostrzegawczą.
3. Uczestnik, a także opiekun lub osoba towarzysząca mogą zamówić obiad. Informacja o takim zamówieniu powinna znaleźć się w zgłoszeniu.

W trakcie trwania zawodów organizator zapewni wodę, w miarę możliwości inne napoje.

Zgłoszenia

- ✓ Termin zgłaszania uczestników upływa z dniem 10 maja 2023 roku (zgłoszenie powinno zawierać nazwę klubu, imię i nazwisko uczestnika oraz kategorię szkoły i klasę oraz w przypadku zamawiania obiadu ilość – np. Tsubame Lublin, Filip Kowalski SP7 + tata Jan Kowalski RM, obiad x 3 osoby).
- ✓ Koszt uczestnictwa 70 PLN, druga osoba z rodziny 60 PLN, trzecia 20 PLN, kolejne osoby GRATIS
- ✓ Koszt obiadu wynosi 25 PLN.

Wszelkich dodatkowych informacji udzielamy pod nr telefonu 608-513-373 lub drogą elektroniczną pod adresem tsubame.lsjj@gmail.com.

Bieżące aktualizacje będą dostępne w serwisie internetowym www.tsubame.p9.pl oraz na FB.