

## **Wyciąg z Regulaminu Zawodów Halowych Dziecięcych Drużyn Pożarniczych**

Celem organizacji zawodów jest propagowanie idei Ochotniczych Straży Pożarnych wśród dzieci, zachęta dzieci do zabaw ruchowych, integracja najmłodszych, oraz nauka uczciwego współzawodnictwa.

W zawodach bierze udział maksymalnie 21 drużyn.

Prawo startu w zawodach mają zawodnicy w wieku od 6 do 10 lat (rocznikowo). Organizator może wyrazić zgodę na udział w zawodach zawodników młodszych.

W zawodach na równych prawach startują drużyny dziewcząt, chłopców, oraz drużyny mieszane.

Drużyna startująca do zawodów składa się z ośmiu zawodników startujących oraz (nieobowiązkowo) jednego zawodnika rezerwowego. O wprowadzeniu zawodnika rezerwowego każdorazowo decyduje opiekun drużyny.

Zawodnicy startują w obuwiu sportowym na miękkiej podeszwie. Każda drużyna występuje w jednolitym ubiorze (dresy sportowe, kombinezony, ubrania typu „koszarówka” itp), oraz w hełmach. Dopuszcza się start w odzieży z krótkimi rękawami.

Podczas zawodów uczestniczące w nich drużyny startują na sprzęcie przygotowanym przez organizatora.

Podczas zawodów każda drużyna rozgrywa sześć konkurencji. Decyduje czas wykonania konkurencji. W konkurencjach „rozwiniecie bojowe” i „sztafeta pożarnicza” są naliczane punkty karne. Drużyny startują na torze o długości 18 m i szerokości 3 m.

Za zajęcie pierwszego miejsca drużyna otrzymuje liczbę punktów równą liczbie drużyn zgłoszonych do zawodów, drużyna zajmująca drugie miejsce - o jeden punkt mniej, itp. Drużyna zajmująca ostatnie miejsce uzyskuje jeden punkt. W przypadku miejsc równorzędnych drużyny otrzymują równą liczbę pełnych punktów.

O klasyfikacji końcowej decyduje suma punktów zdobytych we wszystkich konkurencjach. W przypadku równej liczby punktów wyższe miejsce zajmuje drużyna, która uzyskała więcej zwycięstw w poszczególnych konkurencjach. Jeśli liczba zwycięstw jest równa, decyduje wynik rozwinięcia bojowego.

### **ROZWINIĘCIE BOJOWE**

Zadaniem drużyny jest zbudowanie linii głównej i linii gaśniczych: podłączenie odcinka węża W-52 do „hydrantu”, połączenie z sobą dwóch odcinków linii głównej, podłączenie linii głównej do rozdzielacza, podłączenie linii gaśniczych do rozdzielacza, połączenie z sobą węży W-25 tworzących linie gaśnicze, oraz podłączenie prądownic PW-25 na końcu linii gaśniczych. Linie są rozwinięte, lecz elementy nie są połączone z sobą. Kolejność wykonywanych czynności oraz podział obowiązków w drużynie są dowolne.

### **SZTAFETA POŻARNICZA**

Na torze znajdują się 2 odcinki węża W-25 o długości 5 m. Na pierwszym z nich ustawiona jest równoważnia, na drugim 4 pachołki. Do łączników nr 2 i 4 przykręcone są prądownice PW-25. Drużyna ustawia się w dwóch zespołach czteroosobowych po dwóch stronach toru. Zawodnik nr 1 trzyma prądownicę PW-25. Na sygnał sędziego zawodnik nr 1 rozpoczyna bieg, łączy prądownicę

do łącznika nr 1, pokonuje równoważnię, odkręca prądownicę od łącznika nr 2, łączy ją do łącznika nr 3, pokonuje slalomem pachołki, odkręca prądownicę od łącznika nr 4 i przekazuje ją zawodnikowi nr 2 stojącemu po drugiej stronie toru.

Zawodnik nr 2 pokonuje tor w odwrotnym kierunku wykonując analogiczne czynności, przekazuje prądownicę zawodnikowi nr 3 itd. Po przekroczeniu linii mety zawodnik nie może wrócić na tor. Konkurencja kończy się, gdy ostatni zawodnik pokona tor.

### BIEG NA TRZECH NOGACH

Zawodnicy ustawiają się w parach. Sędzia związuje lewą nogę prawego zawodnika z prawą nogą lewego zawodnika. W ten sposób para porusza się „na trzech nogach”. Zadaniem jest dobiegnięcie do pachołka, okrążenie go i powrót na linię startu, co jest sygnałem do startu dla drugiej pary. Zwycięża drużyna, która jako pierwsza zakończyła konkurencję. W razie upadku sędzia pomaga zawodnikom wstać, i ci kontynuują wyścig.

### BIEG Z JAJKIEM

Drużyna ustawia się w dwóch zespołach czteroosobowych po dwóch stronach toru. Każdy z nich otrzymuje łyżkę. Zawodnik nr 1 kładzie na łyżce jajko i biegnie z nim przez tor przeszkód (równoważnia i 4 pachołki) do końca toru. Tam przekazuje jajko zawodnikowi nr 2, który pokonuje tor w odwrotnym kierunku, przekazuje jajko zawodnikowi nr 3 itp... Przekroczenie linii mety przez ostatniego zawodnika jest równoznaczne z zakończeniem konkurencji.

### ŚRUBKI

Tor o długości 18 m i szerokości 3 m.

Na torze znajdują się: równoważnia i stojak z tyczką poprzeczną.

Bezpośrednio przed linią mety -stolik, a na nim dwie miseczki, jedna ze śrubkami i nakrętkami, a druga pusta.

Zawodnicy ustawiają się w rzędzie przed linią startu/mety. Zawodnik nr 1 pokonując tor przeszkód biegnie do stolika, tam w pojemniku leżą nie posegregowane 8 śrubek i 8 nakrętek, odpowiednio po 2 sztuki M6, M8, M10 i M12. Zawodnik nakręca jedną nakrętkę na śrubkę, wrzuca ją do sąsiedniego pojemnika i wraca biegiem płaskim na linię startu/mety. Konkurencja kończy się, gdy ostatni zawodnik pokona tor.

### ŁAŃCUCH WODNY

Na torze znajdują się dwie skrzynki: pierwsza zawierająca 150 piłeczek, i druga pusta.

Zadanie jest symulacją gaszenia pożaru przy pomocy wiader z wodą. Pierwsza skrzynka symbolizuje zbiornik wodny, druga skrzynka - płonący budynek, zaś piłeczki - wodę.

Na sygnał sędziego startowego zawodnicy ruszają z linii startu, zabierając puste wiadro.

Zawodnik nr 1 zajmuje stanowisko skrzynce nr 1. Jego zadaniem będzie nakładanie piłeczek do wiadra. Pozostali zawodnicy ustawiają się w szeregu pomiędzy skrzynkami. Zawodnik nr 2 podstawia wiadro zawodnikowi nr 1, który napełnia je piłeczkami, po czym w dowolny sposób przekazuje wiadro zawodnikowi nr 3, ten zawodnikowi nr 4 itp. Zawodnik nr 8 przesypuje zawartość wiadra do skrzynki nr2, po czym przekazuje puste wiadro zawodnikowi nr 7, ten zawodnikowi nr 6 itp, aż do zawodnika nr 2.

Zadaniem drużyny jest „przelanie wody” czyli przeniesienie wszystkich piłeczek ze skrzynki nr 1 do skrzynki nr 2.

Wysypanie ostatniej piłeczki do skrzynki nr 2 jest równoznaczne z zakończeniem konkurencji.