

# **„MELES 2019**

## **Regulamin zawodów survivalowych**

### **1) Każdy zespół uczestniczy w następujących konkurencjach:**

- marsz z wykorzystaniem mapy;
- marsz z wykorzystaniem GPS w nocy;
- wykonanie prostych narzędzi;
- rozpalenie ognia;
- pokonanie terenu w warunkach symulowanej „utruty wzroku”;
- przygotowanie gorącego posiłku;
- udzielenie pierwszej pomocy;
- strzelectwo - strzelanie do celu;
- budowa rakiet śnieżnych;
- znajomość podstawowych ziół i dzikich roślin.

### **2) Marsz z wykorzystaniem mapy:**

- a) w konkurencji bierze udział 2 osobowa drużyna;
- b) drużyna otrzymuje mapę z naniesionymi punktami, mapa wręczana jest tuż przed startem danej drużyny;
- c) zadaniem drużyny jest odnalezienie punktów zgodnie z otrzymaną mapą;
- d) czas realizacji zadania 240 min.
- e) o końcowej klasyfikacji decyduje czas realizacji zadania oraz poprawność wykonania zadania;
- f) za zadanie można uzyskać łącznie 100 pkt.
- g) za każdy nie zaliczony (nie odnaleziony) punkt odejmuje się 5 pkt;
- h) za przekroczenie czasu:
  - i) do 10 minut - odejmuje się 10 pkt;
  - ii) do 15 minut - odejmuje się 15 pkt;
  - iii) do 20 minut - odejmuje się 20 pkt;
  - iv) do 25 minut - odejmuje się 25 pkt;
  - v) do 30 minut - odejmuje się 30 pkt;
  - vi) powyżej 30 minut - konkurencja nie będzie wliczana do generalnej klasyfikacji

---

<sup>1</sup> **Meles** - rodzajowa, łacińska nazwa borsuka. Borsuk jest oportunistycznym wszystkożercą, łatwo przystosowującym się do zasobów pokarmowych w okolicy siedliska - jego dieta obejmuje wiele roślin i zwierząt. a ostoję obiera okolice lesiste, w szczególności lasy mieszane i liściaste z bogatym podszytem, otoczone urodzajnymi polami. Uwielbia przebywać w pobliżu terenów podmokłych i wody. Okres godowy borsuka trwa od lutego do października. Najczęściej do kopulacji dochodzi w sierpniu. Borsuk prowadzi życie nocne, dzień przesiaduje w norze, która ma często bardzo skomplikowaną budowę. Z nastaniem mrozów borsuk zasypia w norze.

- i) za realizację zadania w krótszym czasie:
  - i) do 10 minut – odejmuje się 10 pkt;
  - ii) do 15 minut – odejmuje się 15 pkt;
  - iii) do 20 minut – odejmuje się 20 pkt;
  - iv) do 25 minut – odejmuje się 25 pkt;
  - v) do 30 minut – odejmuje się 30 pkt;

### **3) Marsz z wykorzystaniem GPS w nocy:**

- a) w konkurencji bierze udział 2 osobowa drużyna;
- b) drużyna otrzymuje współrzędne punktów kontrolnych, które są wręczane tuż przed startem;
- c) zadaniem drużyny jest wykonać marsz zgodnie z otrzymanymi współrzędnymi i odnalezienie punktów;
- d) o końcowej klasyfikacji decyduje czas realizacji zadania oraz poprawność wykonania zadania;
- e) czas realizacji zadania 180 min.
- f) za zadanie można uzyskać łącznie 100 pkt.
- g) za każdy nie zaliczony (nie odnaleziony) punkt odejmuje się 5 pkt;
- h) za przekroczenie czasu:
  - i) do 10 minut – odejmuje się 10 pkt;
  - ii) do 15 minut – odejmuje się 15 pkt;
  - iii) do 20 minut – odejmuje się 20 pkt;
  - iv) do 25 minut – odejmuje się 25 pkt;
  - v) do 30 minut – odejmuje się 30 pkt;
  - vi) powyżej 30 minut – konkurencja nie będzie wliczana do generalnej klasyfikacji
- i) za realizację zadania w krótszym czasie:
  - i) do 10 minut – odejmuje się 10 pkt;
  - ii) do 15 minut – odejmuje się 15 pkt;
  - iii) do 20 minut – odejmuje się 20 pkt;
  - iv) do 25 minut – odejmuje się 25 pkt;
  - v) do 30 minut – odejmuje się 30 pkt;

### **4) Wykonanie prostych narzędzi:**

- a) łuk, łyżka, widelca, kubek;
- b) realizacja zadania:
  - i) zadanie zostanie określone przed startem;
  - ii) zadanie realizowane jest od momentu startu zespołu;
  - iii) zadanie kończy o godz. 10.00 następnego dnia;
  - iv) materiały do wykonania narzędzi zespół otrzymuje od organizatora przed startem;
- c) zwycięska drużyna otrzymuje 50 pkt.
- d) punkty za każde kolejne zajęte miejsce pomniejszane są o 5 pkt.

e) ocena wykonania zadania leży w gestii sędziego.

### **5) Rozpalenie ognia:**

- a) zadaniem zespołu jest 2 - krotne rozpalenie ognia i utrzymanie go przez 5 minut;
- b) zadanie wykonują 2 osoby, po rozpaleniu i zagaszeniu ognia czynność jest powtarzana przez pozostałe 2 osoby;
- c) o zwycięstwie decyduje całkowity czas 2 - krotnego rozpalenia ognia;
- d) o poprawności wykonania zadania decyduje sędzia;
- e) ogień rozpalany jest za pomocą krzesiwa, które zabezpiecza startujący zespół.
- f) paliwo (drewno) zabezpiecza organizator.
- g) zwycięska drużyna otrzymuje 50 pkt.
- h) punkty za każde kolejne zajęte miejsce pomniejszane są o 5 pkt.

### **6) Pokonanie terenu w warunkach symulowanej „utrąty wzroku”:**

- a) zadanie realizują 2 osoby;
- b) uczestnicy pokonują przygotowany tor z zasłoniętymi oczami, które mają imitować sytuację utraty wzroku;
- c) mechanika realizacji zadania:
  - i) jeden z członków zespołu ma zasłonięte oczy;
  - ii) drugi członek zespołu prowadzi głosem kolegę, naprowadzając go na określone punkty zadaniowe;
  - iii) po wykonaniu zadania następuje zmiana realizujących zadanie;
- d) o zwycięstwie decyduje całkowity czas 2 - krotnego pokonania toru;
- e) o poprawności wykonania zadania decyduje sędzia.
- f) Zwycięska drużyna otrzymuje 50 pkt.
- g) Punkty za każde kolejne zajęte miejsce pomniejszane są o 5 pkt.

### **7) Przygotowanie gorącego posiłku:**

- a) zadanie realizuje zespół po wykonaniu marszu z wykorzystaniem mapy;
- b) podczas wykonywania marszu mogą zbierać jadalne dzikie rośliny i wykorzystać je później do przygotowania posiłku;
- c) w niektórych punktach na trasie marszu na azymut zgromadzone będą produkty spożywcze np. ziemniaki, cebula, jajka. Ich odnalezienie umożliwi przygotowanie pełnowartościowego posiłku;
- d) posiłek spożywany musi być wykonany w trakcie zawodów narzędziami (łyżka, widelec).

### **8) Udzielenie pierwszej pomocy:**

- a) Resuscytacja krążeniowo - oddechowa:
  - i) w konkurencji bierze udział 1 osoba z zespołu;
  - ii) decyduje o poprawności wykonania zadania;

- iii) o poprawności wykonania zadania decyduje sędzia.
- b) Opatrywanie ran:
  - i) w konkurencji bierze udział 1 osoba z zespołu (inna niż realizująca resuscytację krążeniowo - oddechową);
  - ii) decyduje poprawność wykonania zadania;
  - iii) o poprawności wykonania zadania decyduje sędzia.
- c) W pierwszej kolejności rozegrana będzie konkurencja: resuscytacja krążeniowo - oddechowa;
- d) Zwycięska drużyna otrzymuje 50 pkt. (po 25 pkt za każdą konkurencję).
- e) Za każdy błąd w podczas realizowania zadania zawodnik otrzymuje 5 punktów karnych.
- f) Punkty za każde kolejne zajęte miejsce pomniejszane są o 5 pkt.

### **9) Strzelectwo - strzelanie do celu:**

- a) replika pistolet:
  - i) w strzelaniu udział bierze 1 zawodnik z Zespołu;
  - ii) każdy zawodnik oddaje 5 strzałów do tarczy;
  - iii) liczy się liczba zdobytych punktów;
- b) replika karabinek:
  - i) w strzelaniu udział bierze 1 zawodnik z Zespołu (inny niż strzelający z pistoletu);
  - ii) zawodnik oddaje 5 strzałów do tarczy;
- c) o zajęciu określonego miejsca decyduje suma zdobytych punktów uzyskanych podczas strzelania z pistoletu i z repliki.
- d) Zwycięska drużyna otrzymuje 50 pkt.
- e) Punkty za każde kolejne zajęte miejsce pomniejszane są o 5 pkt.

### **10) Budowa raket śnieżnych:**

- a) zadanie realizują 2 osoby;
- b) zawodnicy budują jeden komplet raket śnieżnych;
- c) materiał na wykonanie raket (wierzba energetyczna) zabezpiecza organizator;
- d) każdy z zawodników musi pokonać w wykonanych raketach odcinek 20 m (2x10m);
- e) o zwycięstwie decyduje łączny czas pokonania trasy;
- f) zwycięska drużyna otrzymuje 50 pkt.
- g) punkty za każde kolejne zajęte miejsce pomniejszane są o 5 pkt.

### **11) Znajomość podstawowych ziół i dzikich roślin:**

- a) zadanie realizują 2 osoby;
- b) przed startem drużyna otrzymuje „Kartę” z naniesionymi na niej 15 gatunkami ziół. Karta jest jednakowa dla wszystkich startujących drużyn;
- c) zadanie realizowane jest od „Startu” do 18.00 dnia rozpoczęcia zawodów;

- d) podczas wykonywania marszu z wykorzystaniem mapy drużyny mogą zbierać ziółka;
- e) zwycięska drużyna otrzymuje 50 pkt.;
- f) za nieodnalezienie:
  - i) 1 ziółka - odejmuje się 5 pkt;
  - ii) 2 ziółki - odejmuje się 10 pkt;
  - iii) 3 ziółki - odejmuje się 15 pkt;
  - iv) 4 ziółki - odejmuje się 20 pkt;
  - v) 5 ziółki - odejmuje się 25 pkt;
  - vi) powyżej 5 ziółki - konkurencja nie będzie wliczana do generalnej klasyfikacji.

## **12) Inne sprawy:**

- a) zawody zaczynają się wykonaniem marszu według azymutu w dzień;
- b) w niektórych punktach będą zgromadzone produkty niezbędne do wykonania kolejnych zadań np. przygotowania posiłków;
- c) każda konkurencja jest punktowana.
- d) suma punktów zdobytych za wszystkie konkurencje decyduje o miejscu danego zespołu w generalnej klasyfikacji.
- e) każda konkurencja rozgrywana będzie pod nadzorem sędziego, który ubrany będzie w koszulkę koloru pomarańczowego.
- f) wszelkie uwagi związane z rozgrywanymi konkurencjami kierować do sędziego głównego, którego decyzja jest decyzją ostateczną.

**13) Kontakt:** Jerzy Stanecki Tel. 669672175

[jmstaneccy@interia.pl](mailto:jmstaneccy@interia.pl)