

**WYSKAKANE MISTRZOSTWA
MŁODZIEŻOWYCH DRUŻYN OSP
W JUMPWORLD #RADOM**



- 1. Organizator – Park Trampolin JumpWorld Radom oraz Zarząd Oddziału Powiatowego Związku Ochotniczych Straży Pożarnych RP w Radomiu.**
- 2. Miejsce – Park Trampolin JumpWorld Radom – Galeria Feniks, Al. Grzecznarowskiego 29/31**

Regulamin Mistrzostw

I. Udział w zawodach:

1. W zawodach udział biorą ośmioosobowe drużyny (+ dwie osoby rezerwowe).
2. Drużyny mogą być mieszane tj. chłopcy i dziewczęta razem.
3. Zawody odbywają się w dwóch kategoriach wiekowych:
 - 10-12 lat
 - 13-15 lat
4. Jedna OSP może wystawić jedną drużynę w każdej kategorii wiekowej. Drużyna może wziąć udział w zawodach po wcześniejszym wysłaniu formularza zgłoszeniowego (do pobrania ze strony internetowej <http://zosp.radom.pl/wp-content/uploads/2019/02/FORMULARZ-ZGŁOSZENIOWY-OSP.pdf>) do Zarządu Oddziału Powiatowego ZOSP RP w Radomiu drogą elektroniczną na adres: kontakt@zosp.radom.pl
5. **Zgłoszenia** chętnych do udziału MDP (reprezentacji) przyjmujemy do **22.02.2019.**
6. Do finału przechodzą 4 reprezentacje w każdej kategorii wiekowej, które zdobyły największą liczbę punktów w eliminacjach i rywalizują między sobą systemem pucharowym. Pozostałe drużyny są klasyfikowane zgodnie ze zdobytymi punktami w eliminacjach.
7. Każdy uczestnik zawodów zobowiązany jest do posiadania stroju sportowego (bez elementów metalowych, jak suwaki, napy, ćwieki itp), skarpet antypoślizgowych (można je nabyć na miejscu) oraz zgody rodzica (do pobrania ze strony internetowej <http://zosp.radom.pl/wp-content/uploads/2019/02/Zgoda-rodzica-Radom.pdf>).
8. W dniu eliminacji każda drużyna musi przynieść wypełnioną listę zawodników drużyny (wzór w załączniku) oraz każdy uczestnik musi posiadać wypełnioną oraz podpisaną zgodę rodzica.

II. Terminarz:

1. **Eliminacje** odbędą się w dniach **1-2.03.2019.** Dokładny harmonogram rozgrywek w eliminacjach zostanie przesłany do zgłoszonych drużyn

- po zamknięciu listy zgłoszeń.
2. Udział w Mistrzostwach jest bezpłatny.
 3. Czas eliminacji: 1-2 godziny.
 4. **Finał** odbędzie się dnia **09.03.2019r.** w godzinach **09.00 – 12.00.**
 5. Obowiązkiem drużyny jest przyjście wraz z opiekunem przynajmniej 20 minut przed planowanym rozpoczęciem rywalizacji.

III. Konkurencje:

1. Eliminacje:

1. Slackline
2. Skok w dal do gąbek
3. Rzut do celu
4. Akrobacja
5. Ślimak
6. Rzut do kosza

2. Finał:

1. Gladiator
2. Wyścig w gąbkach
3. Tor przeszkód
4. Dodgeball
5. Odbijanie się od pleców przy ścianie
6. Siatkówka na trampolinach

IV. Nagrody

Finałowe drużyny otrzymują w nagrodę:

1. I-III miejsce: Puchar dla drużyny oraz dyplomy;
2. I-III miejsce: Zestaw gadżetów JumpWorld plus wejściówki do Parku;
3. I-III miejsce: Zaproszenie na bezpłatne skakanie dla całej drużyny;
4. IV miejsce: Zaproszenie na skakanie z rabatem 50% dla całej drużyny.

V. Postanowienia końcowe

1. Każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem zawodów.
2. Uczestnictwo w zawodach jest jednoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu Parku Trampolin JumpWorld Radom dostępnego na stronie <http://jumpworld.pl/radom/regulamin/> oraz www.zosp.radom.pl
3. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji i zmian niniejszego regulaminu.
4. W sytuacjach nieobjętych niniejszym regulaminem decydujący głos ma organizator.
5. Odpowiedzialny z ramienia JumpWorld jest **Łukasz Ranecki**, nr tel. **695 855 128**, zaś ze strony Zarządu OP ZOSP RP w Radomiu **dh Agata Tkaczyk** nr tel. **605 316 901**.

Zasady konkurencji eliminacyjnych:

W eliminacjach każda drużyna przechodzi przez wszystkie konkurencje. W każdej konkurencji udział musi wziąć 8 osób. Następnie punkty są sumowane. Przed każdą konkurencją kapitan drużyny decyduje w jakim składzie wystartuje jego drużyna.

1. Slackline

- W konkurencji jednocześnie może wziąć udział tylko jedna osoba,
- Konkurencja odbywa się na żółtej linii slackline,
- Zawodnik rozpoczyna i kończy konkurencje na czerwonym podeście,
- Zawodnik otrzyma punkty za przejście po slackline z czerwonego podestu na podest znajdujący się po drugiej stronie slackline (5 pkt),
- Zawodnik może również zdobyć większą ilość punktów gdy uda mu się przejść z czerwonego podestu na koniec slackline znajdujący się przy drugim czerwonym podeście, a następnie nie wchodząc na podest zawróci i przechodząc dalej po slackline wróci na pierwszy podest (15 pkt),
- Zawodnik może podjąć próbę przejścia po slackline z gąbką nad głową, za przejście które zawodnik otrzyma większą ilość punktów. Przejście to odbywa się na takich samych zasadach jak te opisane w poprzednich podpunktach (odpowiednio 10 pkt lub 20 pkt),
- Zawodnik nie otrzyma punktów jeżeli: wpadnie do basenu z gąbkami, zejdzie na żółtą strefę, gąbka, z którą zawodnik przechodzi znajdzie się poniżej wysokości twarzy zawodnika,
- Zawodnik ma tylko jedną próbę na przejście po linii.

Punktacja dla osoby: 5/15/10/20 pkt

5. Skok w dal do gąbek

- Zawodnik ma za zadanie wybijając się z trampoliny przed basenem z gąbkami doskoczyć jak najdalej basenu z gąbkami,
- Basen został podzielony odpowiednio na poszczególne strefy punktowe,
- Zawodnik otrzymuje punkt za doskoczenie do poszczególnej strefy punktowej,
- Zawodnik nie może wykonywać skoku z podestu lub z czerwonego pada,
- Zawodnik może wziąć dowolny rozbieg z szarej strefy lecz po jej opuszczeniu może przebywać tylko na trampolinie, z której należy się wybić do basenu,
- Zawodnik nie otrzyma punktów jeżeli zrobi rozbieg lub wybije się z czerwonych padów otaczających trampolinę, z której wykonuje skok.

Punktacja dla osoby: 5/10/15/20 pkt

6. Rzut do celu piłką gumową

- Zawodnik wykonuje próbę 5 rzutów do celu,
- Rzut wykonywany jest z trzeciej, środkowej trampoliny licząc od ściany z celem,
- Rzut musi być wykonany z wyskoku,

- Zawodnik nie może opuścić trampoliny, z której wykonywany jest rzut,
- Cele oznaczone są na żółtej ścianie, każdy cel posiada inną ilość punktów jaka jest możliwa do zdobycia (2, 4, 6 pkt),
- Punkt przyznawany jest za trafienie w cel przy jednoczesnym nie opuszczeniu trampoliny, z której wykonywany jest rzut,
- Zawodnik nie otrzyma punktu jeżeli: opuści trampolinę, z której wykonywany jest rzut i/lub nie trafi do celu.

Punktacja dla osoby: max 30 pkt

7. Akrobacja

- Zawodnik ma za zadanie wykonać akrobacje wybijając się z trampoliny przed basenem z gąbkami do basenu z gąbkami,
- Zawodnik otrzyma punkty za wykonanie jednej z akrobacji tj.: salto w przód (5 pkt), salto w tył (10 pkt), salto bokiem (15 pkt), kombinacja salt (20 pkt),
- Zawodnik nie otrzyma punktów jeżeli akrobacja zostanie wykonana z podestu, czerwonych padów lub będzie to niepełna akrobacja.

Punktacja dla osoby: 5/10/15/20 pkt

8. Ślimak

- Zawodnik ma na celu przeskoczenie wszystkich dwunastu trampolin, znajdujących się na Arenie Dodgeball,
- Zawodnik na każdej trampolinie może wykonać tylko jeden skok (w kategorii 1-3 można wykonać 2 skoki),
- Skoki muszą być wykonywane obunóż,
- Pierwszy skok odbywa się z szarej strefy na trampolinę,
- Zawodnik otrzyma 2 punkty za przeskoczenie z trampoliny na trampolinę wykonując tylko jedno odbicie na każdej trampolinie (w kategorii 1-3 można wykonać 2 odbicia),
- Zawodnik nie otrzyma punktów w przypadku gdy: odbije się na jednej trampolinie więcej niż jeden raz (w kategorii 1-3 więcej niż dwa razy), gdy wskoczy na czerwony pad, przejdzie z trampoliny na trampolinę nie wykonując skoku,
- Za bezbłędne przeskoczenie wszystkich trampolin przyznawana jest premia – 6 pkt.

Punktacja dla osoby: max 30 pkt

9. Rzut do kosza

- Zawodnik wykonuje 3 rzuty do kosza z trzech różnych odległości: szara strefa przed trampoliną do kosza (15 pkt), z trampoliny z 2/3 (10 pkt) odległości od kosza, z trampoliny z 1/3 (5 pkt) odległości od kosza.
- Odległości będą oznaczone przez sędziego,
- Z każdej z odległości zawodnik może wykonać rzut stojąc w miejscu bądź skacząc jednak nie przekraczając linii rzutu wyznaczonej przez sędziego,
- Zawodnik otrzymuje punkty za każdorazowe trafienie do kosza.

Punktacja dla osoby: max 30

Zasady konkurencji finałowych:

W dniu finałowym 4 najlepsze drużyny z każdej kategorii wiekowej walczą systemem pucharowym zgodnie z pozycjami zajętymi w eliminacjach. Pierwsza para miejsca I i IV. Druga para miejsca II i III. Zwycięska drużyna w każdej konkurencji zdobywa punkty. Drużyna z większą ilością punktów wygrywa i przechodzi do wielkiego finału, drużyna przegrana walczy w małym finale. W przypadku zdobycia przez drużyny takiej samej ilości punktów rozgrywana jest dodatkowa konkurencja, która decyduje o ostatecznej kolejności. Przed każdą konkurencją kapitan drużyny decyduje w jakim składzie wystartuje jego drużyna. W konkurencjach Rzucanka, Dodgeball i Siatkówka udział bierze 6 osób, w pozostałych 8 osób, a pozostali zawodnicy są zawodnikami rezerwowymi.

1. Gladiator

- Jednocześnie w konkurencji muszą brać udział dwie osoby,
- Walka odbywa się na czerwonej równoważni,
- Walka odbywa się przy użyciu dwóch jednakowych pałek, po jednej dla każdej ze stron,
- Niedopuszczalne jest wykonywanie innych ciosów niż te zadane pałką,
- Punkt przyznawany jest dla zawodnika, któremu przy użyciu pałki uda się zepchnąć drugiego zawodnika do basenu z gąbkami,
- W przypadku gdy zawodnik spadnie na żółtą strefę lub zejdzie na nią samowolnie przyznawane jest „ostrzeżenie”. Po drugim ostrzeżeniu zawodnik przegrywa.
- W przypadku gdy obaj zawodnicy spadną do basenu z gąbkami, niezależnie od kolejności, rozgrywana jest dogrywka,
- W przypadku gdy jeden z zawodników spadnie do basenu z gąbkami, a drugi zawodnik spadnie na żółtą strefę będzie rozgrywana dogrywka,
- W przypadku nierozstrzygnięcia drugiej dogrywki zawodnicy remisują ze sobą,
- Drużyna, która zdobędzie większą ilość punktów wygrywa całą konkurencję,
- W przypadku zdobycia przez drużyny takiej samej ilości punktów drużyny remisują.

Punktacja: Zwycięstwo 20 pkt, Porażka 5 pkt, Remis 10 pkt

2. Wyścig do gąbek

- Na początku konkurencji kapitanowie drużyn uczestniczą w losowaniu (rzut monetą), zwycięzca losowania wybiera tor, na którym walczyć będzie jego drużyna,
- Zawodnicy mają na celu pokonanie basenu z gąbkami, dotknięciu czerwonej ściany oraz jak najszybszy powrót na podest przed basenem,
- Zawodnicy startują z szarej strefy przed przypisaną danej drużynie trampoliną.
- Kolejny zawodnik z drużyny może rozpocząć pokonywanie basenu z gąbkami po wcześniejszym wyjściu poprzedniego zawodnika na czerwony podest.

- Wygrywa drużyna, której wszyscy zawodnicy jako pierwsi pokonają basen z gąbkami.
- Drużyna zostaje zdyskwalifikowana w przypadku gdy zawodnik nie dotknie czerwonej ścianki i powróci na czerwony podest lub w przypadku gdy zawodnik rozpocznie pokonywanie basenu z gąbkami przed powrotem na podest poprzedniego zawodnika.

Punktacja: Zwycięstwo 20 pkt, Porażka 5 pkt, Remis 10 pkt

3. Tor przeszkód

- Zawodnicy mają za zadanie pokonania wcześniej wyznaczonego toru przeszkód w jak najszybszym czasie,
- Zawodnik na starcie otrzymuje gąbkę, z którą musi pokonać cały tor, a następnie przekazać ją kolejnemu zawodnikowi z drużyny,
- Drużyna, która nie dostarczy gąbki kolejnemu zawodnikowi lub nie zakończy toru przeszkód trzymając jej w rękach zostaje zdyskwalifikowana i nie zdobywa punktów,
- Całkowity czas pokonania toru jest mierzony przez sędziego,
- Zawodnik za ominięcie przeszkody i/lub pominięcie ćwiczenia do wykonania na trampolinie otrzyma karę czasową – 10 sekund za każdą,
- Wygrywa drużyna, która zdobędzie lepszy czas,

Punktacja: Zwycięstwo 20 pkt, Porażka 5 pkt, Remis 10 pkt

4. Dodgeball

- Celem drużyny jest zabicie wszystkich przeciwników drużyny przeciwnej oraz unikanie piłek rzuconych przez przeciwnika,
- Rozgrywka rozpoczyna się od rozstawienia drużyn na krańcach areny dodgeball oraz ustawieniu piłek na jej środku. Po sygnale sędziego zawodnicy mają za zadanie zabranie piłki oraz zabicie drużyny przeciwnej,
- Za trafionego uznaje się gracza, który nie złapał piłki i został trafiony lub współzawodnik wypuścił piłkę, która go trafiła. Jeżeli gracz został bezpośrednio trafiony opuszcza boisku na ławkę rezerwowych i czeka do zakończenia gry,
- Zabrania się celowania piłką w głowę przeciwnika, trafienie takie nie liczy się jako zabicie przeciwnika,
- Rzut, który nie jest zaliczony to ten, który odbił się od ziemi lub ściany lub odbił się od członka teamu i został złapany przez innego – tego rodzaju asekuracja jest dopuszczalna w grze,
- Piłka w posiadaniu gracza może zostać użyta do blokowania piłek przychodzących rzuconych przez przeciwną drużynę czyli piłką można odbić piłkę przeciwnika. Wygrywa drużyna, która wyeliminuje wszystkich przeciwników.

Punktacja: Zwycięstwo 20 pkt, Porażka 5 pkt

5. Odbijanie się plecami przy ścianie

- Zawodnik ma za zadanie odbijając się plecami od trampoliny dotknąć stopą żółtej ściany bocznej,
- Zawodnik wykonuje zadanie na trampolinie wskazanej przez sędziego,
- Zawodnik otrzymuje punkty w zależności od wysokości dotknięcia stopą ściany bocznej, na której znajduje się wskaźnik punktowania 10, 20 lub 30 punktów.

- Zawodnik nie otrzyma punktów jeżeli odbije się od trampoliny inną częścią ciała niż plecami,
 - Zawodnik na wykonanie zadania ma 15 sekund,
 - Łączna ilość zdobytych punktów przez każdą drużynę jest sumowana,
 - Wygrywa drużyna, która zdobyła większą ilość punktów.
- Punktacja: Zwycięstwo 20 pkt, Porażka 5 pkt, Remis 10 pkt

6. Siatkówka

- Na początku konkurencji kapitanowie drużyn uczestniczą w losowaniu (rzut monetą), zwycięzca losowania wybiera zagrywkę, przyjęcie lub stronę po której jego drużyna rozegra spotkanie, kapitan drużyny przeciwnej wybiera spośród pozostałych możliwości,
 - Celem drużyny jest umieszczenie piłki w polu przeciwnika, za które przyznawany jest punkt, za pole rozumie się poziomą powierzchnię trampolin wraz z czerwonymi padami je otaczającymi,
 - W przypadku gdy piłka odbije się od skośnych trampolin lub czerwonych padów przy skośnych trampolinach gra jest kontynuowana,
 - Zwycięża drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 15 punktów, Piłka nie może zostać złapana i/lub rzucona,
 - Zawodnik zagrywający wykonuje serw z tylnej, prawej trampoliny,
 - Drużyna ma prawo do 1 przerwy (30 sekund) oraz 2 zmian w secie,
 - Piłka, która uderzy w którąkolwiek ścianę boczną uznawana jest za autową,
 - Piłka może dotykać siatki znajdującej się nad boiskiem do siatkówki,
 - W przypadkach nieopisanych w niniejszym dokumencie zastosowanie mają oficjalne przepisy gry w siatkówkę.
- Punktacja: Zwycięstwo 20 pkt, Porażka 5 pkt

7. Tor Ninja - konkurencja dodatkowa (w przypadku remisu na koniec zawodów)

- Remisujące drużyny wybierają spośród siebie jedną osobę, która na czas przechodzi cały Tor Ninja,
- W przypadku spadnięcia z przeszkody należy wrócić i powtórzyć próbę przejścia,
- Po 4 nieudanych próbach zawodnik może przejść do kolejnej przeszkody
- Wygrywa drużyna, której przedstawiciel uzyskał najlepszy czas.