



Funded by
the European Union

ERASMUS-SPORT-2021-SSCP
Erasmus Mundus, Sport

PROJECT

Water adventure games for families

WAG4F-101049579

01.05.2022 - 31.10.2023

BENEFICIARY:

CONSULT GROUP ASSOCIATION, BULGARIA

PARTNERS:

WATER AND ROWING CLUB - BONONIA, BULGARIA

CALAFAT - DUIVEN ASSOCIATION, ROMANIA

VEGA YOUTH CENTER, SERBIA

„FUNDED BY THE EUROPEAN UNION. VIEWS AND OPINIONS EXPRESSED ARE HOWEVER THOSE OF THE AUTHOR(S)
ONLY AND DO NOT NECESSARILY REFLECT THOSE OF THE EUROPEAN UNION OR EUROPEAN EDUCATION AND
CULTURE EXECUTIVE AGENCY (EACEA).”

NEITHER THE EUROPEAN UNION NOR THE GRANTING AUTHORITY CAN BE HELD RESPONSIBLE FOR THEM.”

Модел на приключенски състезания

1. История

- ▶ Приключенските състезания (също наричани експедиционни състезания) е мултидисциплинарен отборен спорт, включващ навигация по немаркиран курс в различни местности, включително и пустиня, които продължават от два часа до две седмици.
- ▶ Основните дисциплини в приключенските състезания включват трекинг, планинско колоездене, и гребане, въпреки че състезанията могат да включват множество други дисциплини, включително катерене, спускане, конна езда, каране на ски и рафтинг в бурни води.
- ▶ Отборите обикновено се различават по комбинация от пола и по възраст, от двама до петима състезатели, но основният формат включва за смесени участници от минимум трима състезатели.

Видове състезания

- ▶ Двудневния Международен планински маратон Каримор, проведен за първи път през 1968 г. се смята за раждането на съвременните приключенски състезания.
- ▶ През 1980 г. се провежда Алпийски маратон в Нова Зеландия.
- ▶ Първото приключенско състезание с продължителност седмица е проведено през 1982 г. в Северна Америка
- ▶ През 2012 г. командирът Форер от Кралския флот организира първото състезание по дисциплина „Морска земя“ Предизвикателството „Солен амфибия“. Състезанието изисква от състезателите да се разпределят силите си и да участват в дисциплините ветроходство, бягане и колоездене в отделните части на състезанието и в края и да отплават с яхтата до финалната линия.

Общи правила при приключенските игри - елементи

Основни правила и изисквания:

- ▶ - няма моторизирано пътуване;
- ▶ - липсва навигация;
- ▶ - екипите трябва да пътуват и се движат заедно през цялото състезание, обикновено в рамките на 50 метра един от друг;
- ▶ - не е разрешена никаква външна помощ, освен в определени зони за преход (помощ от състезаващите се отбори обикновено е разрешена по всяко време);
- ▶ - екипите трябва да носят цялата задължителна екипировка.

Организационна среща

Състезанията включват организационна /техническа/ среща или предната вечер, или сутринта преди състезанието. На тази среща се представят дисциплините пред участниците.



В. Преходни зони

Състезанията включват една или повече преходни зони, които екипите могат да посетят, за да попълнят запасите.

По-кратките състезания често имат една зона за преход, която отборите могат да посещават многократно по време на събитието.

Екипировката се транспортира или от поддържащ екипаж (предоставен от екипа), или от състезателния персонал.

Общи правила при приключенските игри - елементи

Г. Проверка на съоръженията и екипировка

- всички приключенски състезания разполагат със задължителна екипировка, която трябва да се носи по време на част или на цялото състезание.
- състезанията често включват задължителни проверки на съоръженията преди състезанието от техническия персонал и могат да доведат до сурови наказания или дисквалификация, ако отборът няма необходимото оборудване.

Съвместна дейност - екипи

- Приключенски състезания са отборни състезания, в зависимост от характера на проявата и дължината на трасето
- Екипите обикновено избират капитан на отбора и определят навигатор на отбора.
- Екипите имат различни виждания относно функциите на всяка от тези длъжности, като някои отбори имат много малка структура, докато други възлагат специфични права и отговорности на всяко от тези лица.

Екип, който подчертава демократичната философия, може да ограничи ролята на капитана да бъде пазител на състезателния паспорт и правила и да ограничи ролята на навигатора до носене на картата и да бъде главно отговорен за определяне на позицията на отбора по всяко време.

По-консервативен екип може да даде на капитана крайната отговорност за вземане на всички решения по отношение на графици за почивка, интерпретациите на правила и други подобни, докато навигаторът носи пълната отговорност не само за проследяване местоположението на екипа, но и за определяне на избора на маршрут.

Модели за приключенски игри

Минимум три спорта на вода (плуване, гребане и управление на водни лодки)

- ▶ В нашите модели за приключенски игри ние ще заложим на минимум три спорта на вода (плуване, гребане или кану-каajak, и управление на водни лодки/ суб, драконови лодки или ветроходство)
- ▶ Ще създадем и уеднаквим правила за оценка и класиране на участниците в приключенските водни игри

Спортни дисциплини

- ▶ В нашият модел ние предлагаме състезанията да се проведат на пет дисциплини:
- ▶ воден слалом със суб борд
- ▶ щафета отново със суб борд
- ▶ две дисциплини с драконови лодки
- ▶ щафета със спорта плуване.

Суп бордове, SUP board е надуваема под високо налягане дъска. SUP – е най-лежерната разновидност на сърфа.

Състезанието ще бъде проведено в следните дисциплини:

1. воден слалом; състезание, което е част от младежката олимпийска програма.
2. Състезание със суб борд във вид на осморка

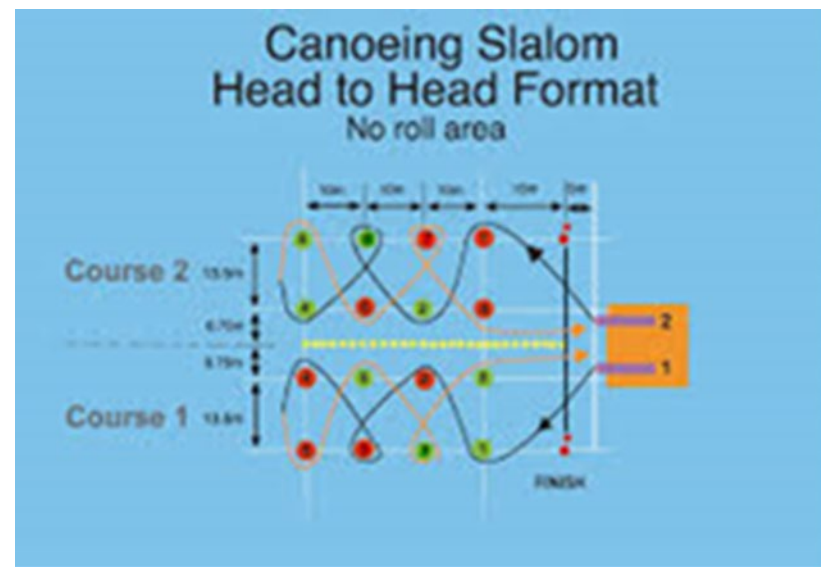


I. СЪСТЕЗАНИЯ НА СУП БОРД

1. воден слалом

- ▶ Състезанието представлява паралелен старт на два отбора с участници, които се състезават за по-бързо изминаване на разстояние с препятствия, които трябва да заобикалят. Старта се извършва от рампи от които се спускат във водата, а по-трасето има множество леви и десни завой, където участниците могат да демонстрират сила и техника за справяне с трудностите.

Визуализация

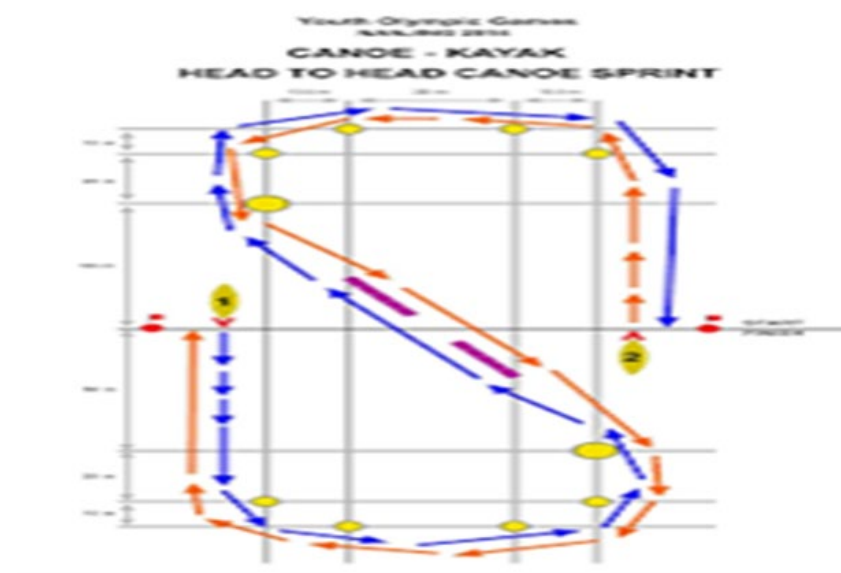


СЪСТЕЗАНИЯ НА СУП БОРД

2. Състезание със суб борд във вид на осморка

- ▶ На предварително подготвено трасе с шамандури във вид на осморка състезателите ще участват на принципа на елиминиране. Тръгването е от една и съща точка в две различни посоки, след като се премине през прав участък и два завоя за победител се счита е първият пристигнал в началната точка. Състезанието е отделно за за всеки отбор.

Визуализация



II. Състезания с драконови лодки

Екипажът на стандартна драконова лодка обикновено се състои от 22 членове на екипа, 1 барабанист или викащ на носа, обърнат към гребците, и 1 рулеви с кормило, застанало в задната част на лодката

Фестивалното състезание обикновено е спринтово събитие от няколкостотин метра, като 200 метра са най-често срещаните дисциплини.

Състезанието се провежда на принципа 2 от три победи.



Гребане в драконова лодка един срещу друг

В 20-местната лодка застават един срещу друг по 10 състезатели от два различни отбора. По средата на водното трасе се маркира линия, която състезателите на отбор трябва да преминат. При даден старт от съдията всеки от отборите на гребците започва да гребе срещу съперниците си и когато лодката премине демаркационната линия се зачита победа на този отбор, съумял да победи съперника си. Играе се два от три рунда до излъчване на победител. Системата е всеки отбор играе срещу останалите съперници и според победите става и класирането.



ТРЕТА ЧАСТ

III. Плуване

Безопасност

Безопасност

Плуването е процес на самозадвижването на човек чрез вода, обикновено за отдих, спорт, упражнения или оцеляване.

Безопасност

- ▶ Плуването е сред най-добрите публични развлекателни дейности, а в някои страни, уроци по плуване са задължителна част от образователната програма. Като формализиран спорт, плуването се включва в редица местни, национални и международни състезания, включително всички модерни Летни олимпийски игри.

- ▶ За да сведете до минимум риска и да предотвратите появата на потенциални удавяния, спасители често се използват за надзор на места за плуване като басейни и плажове. Различните спасители получават различно обучение в зависимост от обектите, в които са заети

Плуване

Отборно участие на 10 състезатели от тим

- ▶ Цялото семейство трябва да премине трасето от 25 метра, заедно, като при завършване предава щафетата на следващия отбор. Засича се времето на последния преминал финалната линия с щафета в ръка. Времето на засичане е общо за целия отбор, като отборът с най-добро време е победител. Пробягва се само веднъж дисциплината. По време на състезанието отборът придвижва топка или дюшек надуваем черз който предава щафетата на следващия тим.
- ▶ Състезанието е отборно по държави и за семейства и е чрез класиране. Състезанието се провежда по схема чрез предварително проведен жребии, като най-добре класираният се отбор получава първо място.



Рамки на бъдещите водни приключенски игри за семейства

В моделите за приключенски игри ще бъдат заложени минимум три спорта на вода (плуване, гребане и управление на водни лодки/ суб, драконови лодки или ветроходство/

- суп борд
- плуване
- гребане в драконови лодки

Създадени и уеднаквени правила за оценка и класиране на участниците в приключенските водни игри

- Състезания на вода за време
- Състезания на вода чрез елиминиране
- Състезания на вода чрез отстраняване





Funded by
the European Union

ERASMUS-SPORT-2021-SSCP
Erasmus Mundus, Sport

PROJECT

Water adventure games for families
WAG4F-101049579
01.05.2022 - 31.10.2023

БЛАГОДАРЯ ЗА ВНИМАНИЕТО!

Beneficiary:

Consult Group Association, Bulgaria

Partners:

Water and rowing club - Bononia, Bulgaria
Calafat - Duiven Association, Romania
Vega Youth Center, Serbia