

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP



Funded by
the European Union

МОДЕЛ НА

Приключенски състезания

/ВОДЕН ТРИАТЛОН/

Стъпки при разработването на модел за приключенски игри
за семейства

1. История - Видове състезания
2. Общи правила при приключенските игри
3. Съвместна дейност
4. Спортни дисциплини
5. СУП БОРД и лодки
 - Технически изисквания
6. Плуване
7. Нашите предложения
8. Дисциплини, трасета
9. Съдии
10. Точки и класиране, времетраене
11. Награждаване
12. Създаване на трасе и оборудване
13. Семинари

“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.”

Water adventure games for families

Project: 101049579 – WAG4F – ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

1.История - Видове състезания

Приключенските състезания са популярен отборен спорт, в който отбори се състезават в каяк, бягане и планинско колоездене, за да завършат даден маршрут за определен период от време. Успехът на отбора в този вид спорт зависи от способността на участниците да си сътрудничат и да се ориентират по трасето както психически, така и физически. Приключенските състезания могат да продължат от няколко часа до няколко дни.

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. Някои състезания предлагат и индивидуални изпълнения. Основните дисциплини в приключенските състезания включват трекинг, планинско колоездене, и гребане, въпреки че състезанията могат да включват множество други дисциплини, включително катерене, спускане 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. Обикновено няма спиране на часовника по време на състезания, независимо от дължината, изминалото време на състезанието протича едновременно с реално време и състезателите трябва да изберат дали или кога да почиват.

Корените на приключенските състезания са дълбоки и хората спорят за произхода на съвременното приключенско състезание. Някои посочват двудневния Международен планински маратон Каримор, проведен за първи път през 1968 г. като раждането на съвременните приключенски състезания. В маратона Каримор се включват екипи от по двама души, които прекосяват планински терен, докато носят всички провизии, необходими за оцеляването им през маратона.

През 1980 г. се провежда Алпийски маратон в Нова Зеландия. Отделните състезатели са се състезавали на бягане, гребане и караха ски до финала. По-късно същата година, създателят на Alpine Ironman, Робин Джъдкинс стартира по-известното „От бряг до бряг“ състезание, което включва повечето от

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

елементите на съвременните приключенски състезания: бягане, колоездене и гребане.

Първото приключенско състезание с продължителност седмица е проведено през 1982 г. в Северна Америка. То е наречено „Класическа дива природа“ и е с дебют в планината Аляска. В състезанието се включва пътуване в пустинята - без пътища, без товарни животни и без екипи за поддръжка, а цялата храна и оборудване е носено от участниците от началото до края. Състезанието е проведено на разстояние от 50 до 150 мили. То продължава и днес, сменяйки дисциплините на всеки 3 години.

От 1989 г. настъпва модерната ера на приключенските състезания. Надпреварите включват всички съвременни елементи на приключенските състезания, включително отбори от мъже и жени, състезаващи се в многодневни състезания с над 400 мили.

През 1998 г. е създадена Асоциацията на Съединените щати за приключенски състезания "USARA". Тя е първият "национален ръководен орган" за спорта приключенски състезания и възниква от необходимостта от стандарти за безопасност, застраховка и насърчаване на растежа на приключенските състезания в Съединени щати. USARA добави национална класация, национално първенство, екологични стандарти към списъка на предимствата, предоставени за спорта приключенски състезания.

През 2000 г. в Кернвил, Калифорния е проведено първото национално първенство на Съединените щати за приключенски състезания по приключенски състезания. Националният шампионат USARA обикновено се провежда през първия уикенд през октомври и се счита за първокласното приключенско състезание в САЩ. Националното първенство USARA Adventure Racing продължава всяка година, като привлича най-добрите американски отбори за шанс да спечелят титлата национален шампион.

През 2001 г. е проведено и първото световно първенство в Швейцария с екип Nokia Adventure. Концепцията за световно първенство остава в латентно състояние, докато не е възродена през 2004 г., заедно с тази на Канада.

През 2010 г. немската серия Adventure Race е проведена за първи път на три различни места в цяла Германия. Оттогава популярността на спорта в

Water adventure games for families

Project: 101049579 – WAG4F – ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Германия нараства всяка година. Повече състезания и места се присъединиха към поредицата и броят на състезателите все още нараства от година на година. Състезателите могат да стартират в отбори по двама (мъже, жени или смесени) в категориите Master (15–20 h), Challenger (8–10 h) или Начинаещ (4–6 h).

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.

През май 2018г е проведено и първото Световно първенство, за спортовете с препятствия и свързаните с тях дисциплини.

Видовете състезания са с различна продължителност от 2 часа до 11 дни. Те включват следните дисциплини:

Гребане: каяк, кану, лодки и салове ;

Пътуване на колела: планински велосипеди , скутери, ролери;

Товари животни: коне и камили;

Летене във въздуха: Парапланеризъм , делтапланеризъм ;

Покриване на терен: Ориентиране, алпинизъм, пещери, плуване, речен борд ;

Изучаване на възжетата: Възходящо; спускане , преминаване (включително чрез цип-лайн).

2.Общи правила при приключенските игри – елементи.

Правилата на приключенските състезания се различават в зависимост от състезанието и дисциплините. На практика обаче всички състезания имат и включват няколко основни правила и изисквания:

- няма моторизирано пътуване;
- липсва навигация;

Water adventure games for families

Project: 101049579 – WAG4F – ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

- 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.

А. Организационна среща

Обикновено състезанията включват организационна /техническа/ среща или предната вечер, или сутринта преди състезанието. На тази среща се представят дисциплините пред участниците. При спринтовете състезателите могат да следват предварително маркиран курс. За по-дълги състезания, състезателите могат да получат карти, маркирани да показват контролни точки ("CPs") или състезателите могат просто да получат топографска карта и координати (обикновено UTM координати), които показват къде ще бъдат намерени CP. Специални правила, промени в последния момент и друга информация също могат да бъдат предоставени на срещата.

Б. Контролни точки

Състезателите трябва да посетят серия от контролно-пропускателни пунктове или проверки (CP), обикновено в определен ред.

В. Преходни зони

Повечето състезания включват една или повече преходни зони, които екипите могат да посетят, за да попълнят запасите. Обикновено екипите преминават в тях към друг начин на пътуване в преходна зона, като сменят спорта или техническото средство. Например екипите приключват част от състезанието по бягане и преминават към планинско колоездене в преходна зона. По-кратките състезания често имат една зона за преход, която отборите могат да посещават многократно по време на събитието. Екипите ще оставят храна, вода, екипировка за гребла и колоездене, пресни дрехи и всякакви други предмети, от които може да се нуждаят по време на състезанието. По-дългите състезания имат множество преходни зони. Екипировката се транспортира или от поддържащ екипаж (предоставен от екипа), или от състезателния персонал.

Г. Проверка на съоръженията и екипировка

"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."

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

На практика 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. В допълнение към проверките на съоръженията преди състезанието, много от организаторите включват и проверки на екипировката в проявата. Това помага да се гарантира, че отборите, които започват състезанието с тази одобрена екипировка, ще го завършат със същата.

Приключенските състезания привличат хора с много различни възможности. За да направят спорта по-приобщаващ, много от организаторите провеждат и състезание на „кратко разстояние“¹ което да позволи на състезателите, които пропуснат задължителни прекъсвания на времето, да продължат състезанията на трасе с намалена дължина. Така тези състезатели ще спечелят официално класиране за финал, но ще бъдат извън класирането и няма да отговарят на условията за награди. Някои състезания дават възможност на отборите да пропуснат определени CP, но да получат наказателни обиколки във времето (което често трябва да бъде „съобщено“ по време на състезанието).

3. Съвместна дейност - екипи

Повечето приключенски състезания са отборни състезания, в зависимост от характера на проявата и дължината на трасето обикновено участват определен брой съотборници (обикновено четири или пет) и изискват екипите да бъдат съставени от отбор. Много състезатели намират екипния аспект на приключенските състезания за един от най-примамливите и възискателни аспекти. 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. Например, 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

“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.”

Water adventure games for families

Project: 101049579 – WAG4F – ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

главно отговорен за определяне на позицията на отбора по всяко време. Един 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.

Дотук с общите правила и изисквания към приключенските игри, с които ние трябва да съобразим и включим в нашите прояви, използвайки спецификата на проекта – Водни приключенски игри за семейства.

В нашите модели за приключенски игри ние ще заложим на минимум три спорта на вода (плуване, СУП БОРД и драконови лодки). Ще създадем и уеднаквим правилата за оценка и класиране на участниците в приключенските водни игри.

4. Спортни дисциплини

Състезания с лодки и управлението им е спорт в който лодките, или други видове плавателни съдове се надпреварват на вода. Първото състезание с лодки, задвижвани от гребла е записано в древен Египет, и е вероятно хората да са участвали в състезания, включващи лодки и други водни прояви, откакто съществуват такива плавателни съдове. Има три широки категории състезания с лодки, които определят как се задвижват плавателните съдове. Самоходни, задвижвани от човека лодки и лодки с вятър (ветроходни) и моторизирани, често наричани моторни лодки или моторни лодки. Ние ще се фокусираме върху самоходните лодки, задвижвани от човека;

Състезанията могат да се извършват в двоен формат, където проявите са двубои в директни срещи, или във формат с една писта, когато състезателят се състезава само срещу часовника. Съществуват различни видове състезателни формати.

В нашият модел ние предлагаме първото състезание да се проведе на дисциплината воден слалом със СУП БОРД.

КАКВО Е ПАДЪЛ БОРДИНГ?

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Изправено гребло на борда, известно още като SUP, е популярна водна спортна дейност, която включва изправяне на дъска и използване на гребло, за да си проправите път през водата. Ще използвате ръцете си, докато стоите или коленичите, за да задвижите себе си и дъската си напред.

Въпреки че SUP е подобен на сърф и каяк, можете да използвате paddl дъска за безброй дейности като сърфиране, приключения, обиколки, риболов, йога, състезания, бурни води и други!

СУП БОРД (SUP board) или сърф борд е надуваема под високо налягане дъска. SUP – от Stand Up Paddle Board, е може би най-лежерната разновидност на сърфа. Това, което е нужно е дъска и гребло, оттам насетне нито кой знае каква физическа подготовка, нито специална прогноза – стига ви наоколо да има водно пространство. Дъската е дълга, подобна на лонгборд, с една или три финки в задната част. Корените на SUP-а, са хавайски – още 50-те години на миналия век сърфистите използвали големите дъски, като стояли изправени върху тях, придвижвайки се с помощта на гребло, за да имат повече видимост над своите ученици и заобикалящите ги условия.

По същество SUP е вид воден спорт, при който стоите на специализиран SUP БОРД и се придвижвате с гребло за кану в открити води. Това е един вълнуващ начин да се насладите на красотата на природата, докато гребете. Спортът е подходящ за хора от всички възрасти. Някои форми SUP дъски просто изискват повече практика.



“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.”

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Игри – видове дисциплини:

I. Състезания със СУП БОРД

- A. Преминаване на трасе
- Б. Щафета семейства

II. Драконови лодки

- A. Състезание на дракон
- Б. Демонстрация за елиминиране

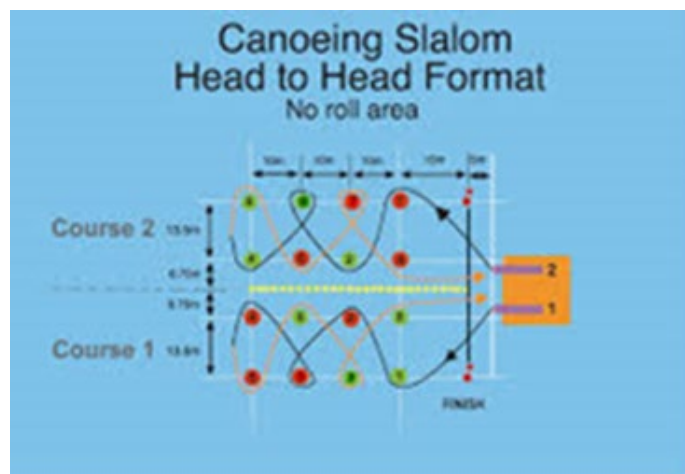
III. Плуване

- A. Семейна щафета с помощно средство – топка за щафета

СЪСТЕЗАНИЯ НА СУП БОРД

Състезанието ще бъде в следните дисциплини:

1. Воден слалом; Състезание, което е част от младежката олимпийска програма. 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. Състезанието е подходящо за отбори и деца до 17 годишна възраст и за него не трябва специално пригодени пособия/суп лодки/, или така наречените слалом каяк.



Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Технически изисквания

Всеки участник в състезанието преминава трасе от 200 метра (по 100 метра в посока) със завой, като състезателите слаломират между подредените по трасето шамандури на разстояние от 25 метра (10 броя). Завоят ще бъде обозначен с три по-големи водни шамандури. Стартира се от специално подготвена предварително естакада с височина три метра, всеки състезател участва със собствен СУП БОРД, осигурен от организаторите.

Необходими съоръжения:

1. трасе, маркирано със шамандури
2. старт и финал линия
3. времеизмерване
4. съдии по трасето и на старт/финала
5. СУП БОРД за всеки участник, минимум 6 броя

Оценка и класиране на участниците:

Състезанието е за време, като най-добре класираният се отбор получава първо място, а останалите се класират в низходящ ред.

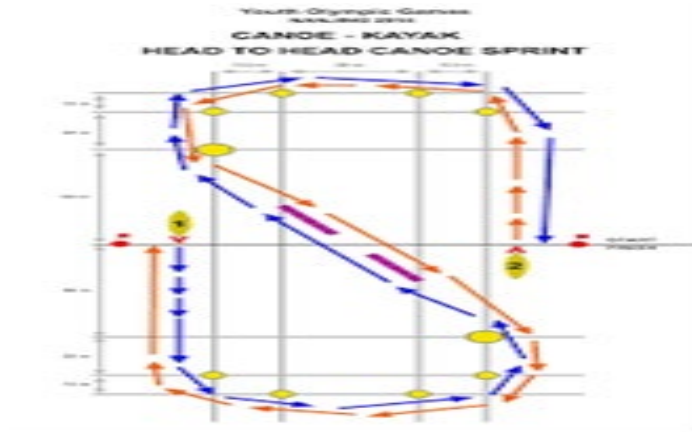
Жребият ще се изтегли вечерта на техническата конференция, като всеки отбор заявява името си под което ще се състезава на слалом. Състезанието се провежда на принципа на последният пресякъл финалната линия се отчита крайното време. След всяко състезание участници в него и зрители ще се повозят заедно за популяризиране на водните спортове.

2. Състезание със СУП БОРД във вид на осморка на дисциплината 200 метра интернационал.

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 всеки отбор. Прилагаме и схема на трасето:

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP



Технически изисквания

Всеки участник в състезанието преминава трасе от 200 метра (по 100 метра в посока) със завой, като състезателите слаломират между подредените по трасето шамандури на разстояние от 25 метра (5 броя). Завоят ще бъде обозначен с три по-големи водни шамандури. Стартира се от специално подготвена предварително естакада, всеки състезател участва със собствен СУП БОРД, осигурен от организаторите.

Необходими съоръжения:

1. трасе, маркирано със шамандури
2. старт и финал линия
3. времеизмерване
4. съдии по трасето и на старт/финала
5. СУП БОРД за всеки участник минимум 6 броя

Жребият за участие ще бъде изтеглен предварително на техническата конференция, а участието е по схемата приложено по-долу.



“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.”

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Оценка и класиране на участниците:

Състезанието е индивидуално за семейства и е чрез елиминирание. Състезанието се провежда по схема чрез предварително проведен жребии, като най-добре класираният се отбор получава първо място, а останалите се класират в низходящ ред.

Жребият ще се изтегли вечерта на техническата конференция, като всеки отбор заявява името си под което ще се състезава на слалом. Състезанието се провежда на принципа на елиминиранието. След всяко състезание участници в него и зрители ще се повозят заедно за популяризиране на водните спортове.

ВТОРА ЧАСТ

Второто състезание ще се проведе с драконови лодки.

I. Състезания с драконови лодки

Драконова лодка - Dragon boat



Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Състезанията с драконови лодки имат богат опит от древни церемониални, ритуални и религиозни традиции и по този начин съвременният състезателен аспект е само една малка част от тази сложна култура на драконовите лодки. Използването на драконови лодки за състезания и дракони се смята от учените, синолози и антрополози, които са възникнали в южния централен Китай преди повече от 2500 години, през Dongting езеро и по бреговете на Чанг Дзян (сега наричан Яндзъ) през същата ера, когато игрите на древна Гърция се установяват на Олимпия.

Екипажи на драконови лодки

Екипажът на стандартна драконова лодка обикновено се състои от 22 членове на екипа: 20 гребла на двойки, обърнати към носа на лодката, 1 барабанист или викащ на носа, обърнат към гребците, и 1 рулеви с кормило, застанало в задната част на лодката. Драконовите лодки обаче се различават по дължина и размерът на екипажа се променя съответно, от малки драконови лодки само с 10 гребла до традиционни лодки с над 50 гребла, плюс барабанист и кормило.

Барабанист

Барабанистът води гребците по време на състезание, използвайки ритмичния удар на барабана, за да посочи честотата и синхронизирането на всички удари на гребците (т.е. каданса, набирането или ускоряването на темпото, забавянето на скоростта и т.н.). Барабанистът може да издава команди на екипажа чрез комбинация от ръчни сигнали и гласови повиквания, а също така обикновено увещава екипажа да изпълнява пика си. Ролята на барабаниста е както тактическа, така и церемониална.

Гребци

Двойки от гребци седят с лице в лодката и използват определен тип гребло което за разлика от оборудването, използвано в гребането, по никакъв начин не е монтирано към лодката. Гребците са обърнати по посоката на движение на лодката.

Управление

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Посоката на движение на драконова лодка се контролира от кормилото, застанало в задната част на лодката. Воланът манипулира дълго (обикновено 9 фута) право гребло, наречено кормилно гребло. Кормилото на греблото е разположено в обърнатата надолу U-образна гребна брава. Гребната брава е разположена в горната част на кормилното рамо, което стърчи перпендикулярно отзад вляво на драконова лодка.

Фестивалното състезание

обикновено е спринтово събитие от няколкостотин метра, като 200 метра са най-често срещаните. Състезанията с размери 200, 1000 и 2000 метра също са стандартни дистанции в международното състезание. Състезания с размери 2000 метра обикновено се провеждат на 500-метрова писта, което изисква отборите да направят два цикъла. Екипите започват и завършват в същия край на курса и завършват три завъртания на 180 градуса. Други разстояния могат да се използват и на местни фестивали, като например 100 или 250 метра, или друго разстояние, в зависимост от размера на воден басейн.

Състезанието ще бъде в следните дисциплини:

1. Състезание на 200 метрова дистанция

Екипажите ще бъдат съставени от по 20 човека в лодка, като те ще се определят от предварително изтеглен жребии. Гребете се в права линия на трасе от 200 метра. След заставане на старт линия и подаден сигнал от съдията екипажите гребат до пресичане на финалната линия. Състезанието се провежда на принципа 2 от три победи.

Необходими съоръжения:

1. трасе, маркирано със шамандури
2. старт и финал линия
3. времеизмерване
4. съдии по трасето и на старт/финала
5. драконова лодка, гребла, спасителни ризи и оборудване

Оценка и класиране на участниците:

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

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.

2. 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 гребете 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.

Необходими съоръжения:

1. трасе, маркирано със шамандури
2. старт и финал линия
3. времеизмерване
4. съдии по трасето и на старт/финала
5. драконова лодка, гребла, спасителни ризи и оборудване

Оценка и класиране на участниците:

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.

ТРЕТА ЧАСТ

Третото състезание ще е плуване.

II. Плуване

Плуването е процес на самозадвижване на човек чрез вода, обикновено за отдих, спорт, упражнения или оцеляване. Движението се постига чрез

Water adventure games for families

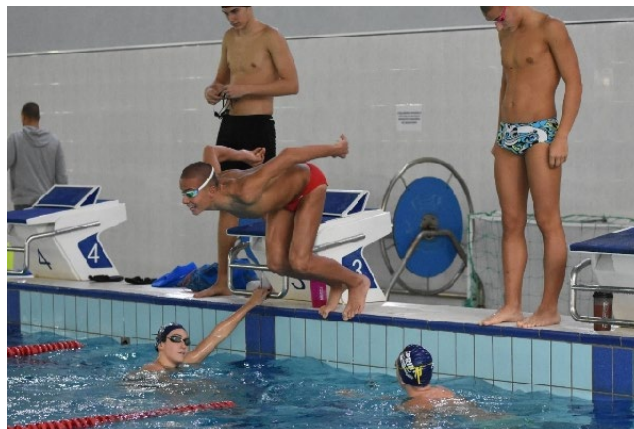
Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

координирано движение на краиците, тялото или и двете. Хората могат да задържат дъха си под водата и да предприемат елементарно локомотивно плуване в рамките на седмици след раждането, като отговор за оцеляване. 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.

Безопасност

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; т.е. спасителят на брега получава по-строго обучение от спасителя край басейна. Добре известните услуги за водни тренировки включват Национално спасително общество и червен кръст, които са специализирани в обучението на спасители.

1. Щафетно отборно участие на 10 състезатели от тим. Трябва цялото семейство да премине трасето от 25 метра, заедно, като при завършване на последния член на екипажа се 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 им и дюшек надуваем чрез който предава щафетата на следващия тим.



“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.”

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Отборно участие на 10 състезатели от тим. Трябва цялото семейство 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.

Необходими съоръжения

1. трасе, маркирано със шамандури
2. старт и финал линия
3. времеизмерване
4. съдии по трасето и на старт/финал
5. воден дюшек, спасителни ръкавици и трасе

Оценка и класиране на участниците:

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.

Класирането на отборите е според вида на дисциплината и е индивидуално и колективно. За всяка от проведените дисциплини се определят победителите на първите три места. След приключване на състезанието в държавата домакин се прави се общо генерално класиране според постигнатите резултати по държави и отбори. За всяка от петте дисциплини се определят точки, които ще дадат и общия сбор на генералното класиране.

Индивидуалното и отборното класиране се извършват в съответствие с изискванията на държавата-домакин на състезанията. За всяко състезание организаторите осигуряват – купи, медали, грамоти.

РЪКОВОДСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ

Организациите от държавата - домакин, провеждащи водните приключенски състезания по определения график осигуряват:

- главно ръководство;

“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.”

Water adventure games for families

Project: 101049579 – WAG4F – ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

- със съдействието на всички организации осигуряват: съдии и секретари;
- медицински персонал;
- охрана;
- помощен персонал, обслужващ състезанията и др.
- доброволци

ВРЕМЕТРАЕНЕ

Състезанията се провеждат в съответствие с приетият график – 23 – 25-ти юни, 2023 година в Белград; на 14 -6 юли в Калафат, Румъния и на 11 – 13 август във Видин, България. Дисциплините са минимум 3, които включват три спорта на вода, съгласно условията и реда за организиране и провеждане на такава дейност определени и представени на семинари във всяка от трите държави.

ФИНАНСОВИ УСЛОВИЯ

Разходите, свързани с провеждането на състезанията, се осигуряват от всяка организация съгласно приетият бюджет. Разходите за хонорари на съдии и помощен персонал, организационни разходи се осигуряват от организаторите. Държавата домакин осигурява кетъринг в деня на провеждане на същинското състезание.

ИЗИСКВАНИЯ И СИСТЕМА НА ПРОВЕЖДАНЕ ПО СПОРТОВЕ

Системата за провеждане на състезанията от водните приключенски игри се определя от организаторите в зависимост от броя на участващите отбори и според определените спортни дисциплини. Провеждането на финалните състезания в спортните игри е съгласно посочената таблица и съответната система.

ВОДНИ ИГРИ

Всеки отбор участва в отборните състезания с 10 състезатели, като част от семейства. Задължително условие е единият от участниците да е дете, а в зависимост от дисциплините, може да се участва с един родител.

Състав на отборите – до 10 участници, семейства. Всеки отбор има право да участва с трима или четирима състезатели в дисциплина, а всеки състезател може да участва във всички дисциплини. Класирането е отборно и индивидуално. Системата за провеждане на състезанията от финалния етап се определя от организаторите в зависимост от броя на участващите отбори и според горепосочената таблица.

Water adventure games for families

Project: 101049579 — WAG4F — ERASMUS-SPORT-2021-SSCP

Всяка партньорска организация ще бъде отговорна за подбора на участниците от своята страна, като процесът ще бъде съгласуван с организацията-координатор.

СЪДИИ, СПАСИТЕЛИ И ДОБРОВОЛЦИ

Тази фаза включва осигуряването на екип от съдии, технически лица и спасители:

Главен и технически съдии;

Поддържане на връзка с партньорите; подготовка на проектна документация;

Организация на логистичните и практическите аспекти дейностите.

Всяка партньорска организация ще бъде отговорна за подбора на участниците от своята страна, като процесът ще бъде съгласуван с организацията-координатор;

Организациите партньори заедно ще одобряват критериите за подбор на участниците.

Използвани източници:

<https://maqua.eu/en/blogs/%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%81%D0%BD%D0%BE/%D0%BA%D0%B0%D0%BA%D0%B2%D0%BE-%D0%B5-stand-up-paddle-sup-%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D1%8A%D0%BB-%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%B4>

<https://www.gilisports.com/blogs/sup-expert-advice/what-is-paddle-boarding>

<https://www.360mag.bg/posts/31088>

<https://teodorailarionova.wordpress.com/2020/06/03/%D0%BF%D0%BB%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B5/>

“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.”

“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.”