



HA - BE - TA

REGULAMIN

HARCERSKIEGO
BIEGU
TERENOWEGO



Międzyzdroje, dnia 16 IV 2016

REGULAMIN

VIII Harcerskiego Biegu Terenowego „HA - BE - TA ”

MIEJSCE

Morska Stacja Badawcza Uniwersytetu Szczecińskiego
(ul. Gryfa Pomorskiego 78A, 72 - 500 Międzyzdroje)

ORGANIZATORZY

34 DH „Orlęta” im. Orląt Lwowskich.

KIEROWNICTWO BIEGU

1. pwd. Tomasz Rychłowski

SĘDZIOWIE

1. pwd. Tomasz Rychłowski – sędzia główny
2. HO Matylda Czuchry – sędzia II

ZGŁOSZENIE UCZESTNICTWA W GRZE

Zgłoszenie uczestnictwa patrolu przyjmowane jest na 30 min. przed rozpoczęciem HA-BE-TY w miejscu startu. Warunkiem udziału jest ubezpieczenie zastępu oraz stawienie się w miejscu biegu najpóźniej na 15 min. przed jego rozpoczęciem. Każda drużyna może wystawić dowolną liczbę patroli. Kolejność startu patroli zostanie wylosowana. Start pierwszego patrolu nastąpi o godz. 12.00 – 12.30. Zgłoszenia należy przysyłać na adres e - mail: rychlow@poczta.onet.pl lub dostarczyć osobiście druhowi pwd. Tomaszowi Rychłowskiemu (więcej informacji udzieli pod nr tel. 691 262 432).

ZASADY BIEGU

W biegu startują 4 osobowe patrole. Trasa ma długość ok. 150 m, linia startu i mety znajduje się w tym samym miejscu. Bieg rozgrywany jest na czas.

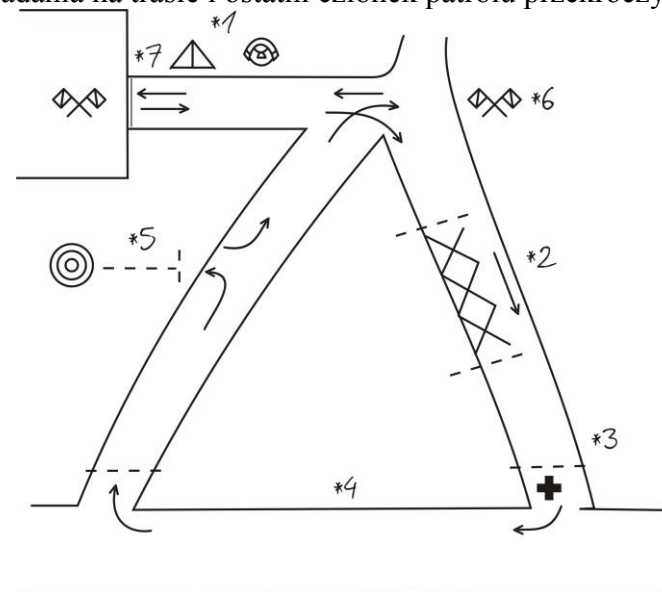
Na trasie rozmieszczonych będzie siedem przeszkód, z czym pierwsza i siódma znajdują się w tym samym miejscu. Poszczególne przeszkody zastępy pokonują zespołowo. Odcinki trasy między nimi pokonują biegnąc w zwartej grupie. Czwarty odcinek trasy (przenoszenie „ranego”) zastęp pokonuje maszerując.

Wszystkie sprawy sporne rozstrzyga sędzia główny.

Zastęp rozpoczyna bieg na sygnał sędziego głównego. Wykonanie zadań oceniają sędziowie pomocniczy znajdujący się na punktach.

Stwierdzone usterki patrol musi usunąć. Za pominięcie jakiegoś elementu podczas pokonywania danej przeszkody do czasu ogólnego dolicza się 20 s.

Bieg uznaje się za zakończony, gdy patrol wykona zgodnie z regulaminem zadania na trasie i ostatni członek patrolu przekroczy linię mety.



ZASADY BIEGU "HA-BE-TA"

W biegu startują 4-ro osobowe patrole. Trasa ma długość ok. 150 m, linia startu i mety znajduje się w tym samym miejscu. Bieg rozgrywany jest na czas.

Na trasie rozmieszczonych będzie siedem przeszkód, z czym pierwsza i siódma znajdują się w tym samym miejscu. Poszczególne przeszkody zastępy pokonują zespołowo. Odcinki trasy między nimi pokonują biegnąc w zwartej grupie. Czwarty odcinek trasy (przenoszenie „rannego”) zastęp pokonuje maszerując.

Wszystkie sprawy sporne rozstrzyga sędzia główny.

Przeszkoda 1.

Zastęp rozpoczyna bieg na sygnał głównego sędziego. Zastęp w dowolny sposób rozbija namiot, rozpakowuje plecak. Wszystkie elementy powinny być ułożone obok siebie, koc i odzież złożone w kostkę. Wykonanie zadań ocenia sędzia główny. Stwierdzone usterki patrol musi usunąć.

Przeszkoda 2.

Zastęp pokonuje zasieki czołgając się.

Przeszkoda 3.

Na trasie biegu zastęp znajduje poszkodowanego, któremu należy udzielić pierwszej pomocy (PATROL POWINIEN POSIADAĆ WŁASNĄ APTECZKĘ). Pomoc winna być udzielona sprawnie i zgodnie z zasadami pomocy poszkodowanym w wypadkach. Stwierdzone usterki zastęp musi usunąć. Za pominięcie jakiegoś elementu podczas udzielenia pierwszej pomocy do czasu ogólnego dolicza się 20 s.

Przeszkoda 4.

Zastęp ma za zadanie przetransportować rannego do wyznaczonego punktu. Odcinek ten harcerze pokonują szybkim marszem. Za przebiegnięcie tego odcinka do czasu ogólnego doliczana się 20 s.

Przeszkoda 5.

Strzelanie z wiatrówki do celu. Patrol musi wykonać łącznie 6 trafnych strzałów. Harcerze sami przeładowują wiatrówkę. Za każde trafienie w cel odejmowane jest 20 s. od czasu głównego gry.

Przeszkoda 6.

Na punkcie oddalonym od linii startu o ok. 10 m następuje podział na dwie dwuosobowe grupy. Jedna pozostaje na miejscu, druga dobiega do miejsca, gdzie rozbity jest namiot. Pierwsza dwójka otrzymuje od sędziego meldunek oraz dwie chorągiewki. Nadaje ona tekst alfabetem Morse'a drugiej połówce patrolu, która po odebraniu i rozszyfrowaniu wiadomości podaje jej treść sędziemu pomocniczemu. Gdy patrol po trzech próbach nie nada lub nie odszyfruje prawidłowego tekstu, to do uzyskanego czasu dolicza się trzy minuty.

Przeszkoda 7.

Jeśli treść jest właściwa dwójka odbierająca przystępuje do zwijania namiotu, dwójka nadająca dobiega do nich i przystępuje do pakowania plecaka, rolowania koca i przytroczenia go do plecaka.

Bieg uznaje się za zakończony, gdy patrol wykona zgodnie z regulaminem zadania na trasie i ostatni członek patrolu przekroczy linię mety.



ZGŁOSZENIE

Drużyna:.....

Nazwa patrolu:

Lp.	Imię i nazwisko uczestnika	Rok urodzenia
1.		
2.		
3.		
4.		

Drużynowy/opiekun patrolu:

Kontakt: