

REGULAMIN

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

1.1 ORGANIZATOR

Organizatorem Gry Ratowniczej „Harry Potter i szkoła tajemnic” jest 11 DH Wilcze Bractwo oraz 12 DH Szare Wilki w Brodach we współpracy z Komendą Hufca Żary

1.2 FABUŁA

Fabuła gry została oparta na książce i filmie „Harry Potter i ...” Organizatorzy zalecają zapoznanie się z jego fabułą, aby lepiej wczuć się w wydarzenia fabularne podczas zawodów – filmy lub książki.

1.3 TERMIN I MIEJSCE

Gra Ratownicza odbędzie się w terminie 15 - 16.02.2020 r. na terenie miejscowości Brody i okolic.

ROZPOCZĘCIE: Zakwaterowanie patroli 15.02.2020 r. godz. 10:00-10:30.

ZAKOŃCZENIE: Wymeldowanie patroli 16.02.2020 r. godz. 11:30.

2. WARUNKI UCZESTNICTWA, ZGŁOSZENIA

2.1. WARUNKI UCZESTNICTWA

- w grze uczestniczą 4 - 5 osobowe patrole. Wiek uczestników 10-18 lat – lata kalendarzowe (Kierownik Zawodów może indywidualnie rozpatrzyć dopuszczenie młodszych lub starszych uczestników),
- każdy patrol powinien mieć pełnoletniego opiekuna, który nie może pomagać w wykonywaniu zadań na punktach. Skład patrolu z opiekunem – do 6 osób.
- jeśli liczba zgłoszonych uczestników do dnia 24.01.2020 r. będzie mniejsza niż 6 patroli organizator zastrzega sobie możliwość odwołania gry,

2.2. ZGŁOSZENIA

- Zgłoszenie patrolu należy dokonać przez formularz dostępny na stronie internetowej 11 Drużyny Harcerskiej Wilcze Bractwo <https://www.facebook.com/11-DH-Wilcze-Bractwo-BRODY-786038368230025/> do 24.01.2020 r. do godz. 23:23 – potwierdzeniem zgłoszenia będzie wiadomość dostarczona na adres email patrolowego.
- Formularz zostanie uruchomiony 12.01.2020 r.
- W zgłoszeniu należy podać nazwę patrolu (jeden z nauczycieli Hogwartu – lista wolnych nazw jest aktualizowana do 12h), trasę H, HS, W i uwzględnić następujące informacje o jego członkach:
 - imię i nazwisko członków patrolu,
 - numer ewidencji ZHP (znajduje się na karcie ZHP lub można go uzyskać

u drużynowego),

- jednostka do jakiej należy uczestnik (np. 11 DH Wilcze Bractwo Brody),
- adres korespondencyjny, adres email oraz numer telefonu patrolowego, który musi być cały czas aktywny tak aby organizatorzy mogli skontaktować się z patrolem przed rozpoczęciem gry, a także w jej trakcie.

2.3. KOSZT

Wpisowe od pojedynczego uczestnika wynosi 35,00 zł – w jego ramach zapewniamy:

- nocleg w warunkach szkolnych (należy zabrać śpiwór i karimatę lub materac),
- wyposażenie apteczki do uzupełnienia w trakcie gry,
- ciepły obiad w sobotę, kolację w sobotę i śniadanie w niedzielę,
- herbatę do posiłków (organizatorzy udostępniają wrzątek przez cały dzień),
- plakietkę okolicznościową,
- dyplomy i nagrody dla najlepszych.

2.4. WPLĄTY I ZGODY

- Wpłaty muszą zostać dokonane na konto Hufca Żary ZHP do dnia 27.01.2020 z podaniem w tytule przelewu: „DSCZ, Gra Ratownicza 02.2020 – nazwa patrolu”.
- **Konto do wpłat:** Santander Bank Polska S. A. I O/Żary, 03 1090 2561 0000 0006 4207 3065
- Zgody należy dostarczyć w momencie kwaterowania drużyny 15.02.2020 r.
- **Nieprzekazanie wpłaty i zgody w wyznaczonym terminie będzie skutkowało skreśleniem członków patrolu z listy uczestników.**

3. WYPOSAŻENIE PATROLU, ZAKRES WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI

3.1. WYPOSAŻENIE PATROLU

- **Każdy patrol musi posiadać:**
 - apteczkę, w skład której wchodzić powinny: gaza wyjałowiona (szt. 1), kompres gazowy (op. 8), opaska dziana 5cm (szt. 10), latarka (szt. 1), nożyczki (szt. 1), agrafka (szt. 3), kartka lub mały notatnik(szt. 1), ołówek (szt. 1), gwizdek (szt. 1), woda (min. 0,5 litra), rękawiczki (10 par), koc termiczny (szt. 1); chusta trójkątna (szt. 3).

– co najmniej jeden telefon komórkowy z naładowaną baterią i możliwością wykonywania połączeń,

– zabronione jest używanie sprzętu medycznego innego niż wyznaczony przez organizatora,

- po zużyciu środków opatrunkowych na punkcie będzie możliwość kompletowania apteczki z materiałów dostępnych na grze.

- **Każdy uczestnik musi posiadać:**
 - regulaminowe umundurowanie ZHP,
 - śpiwór oraz karimatę lub materac,
 - kubek,
 - obuwie ciężkie do pobrudzenia,
 - obuwie zmienne do szkoły,
 - latarkę z bateriami,
 - busolę (umożliwiającą wyznaczanie azymutów),
 - strój fabularny związany z filmem lub książką o przygodach Harry Pottera.

3.2. ZAKRES UMIEJĘTNOŚCI RATOWNICZYCH

Od uczestników gry ratowniczej mogą być wymagane następujące zagadnienia z zakresu pierwszej pomocy:

- umiejętność zbierania wywiadu SAMPLE,
- zasady oceny bezpieczeństwa na miejscu wypadku,
- wsparcie poszkodowanego,
- znajomość numerów alarmowych i prawidłowego meldunku,
- pozycja bezpieczna,
- Resuscytacja Krążeniowo Oddechowa + RKO z użyciem AED,
- opatrywanie skaleczeń i otarć naskórka,
- zaopatrzenie ran klatki piersiowej,
- zasady postępowania z ranami,
- opatrunek uciskowy,
- krwotok z nosa,
- ustabilizowanie ciała obcego w ranie,
- postępowanie w przypadku podejrzenia urazu kręgosłupa,
- zasady unieruchamiania kończyn,
- urazy kości i stawów,
- pierwsza pomoc przy oparzeniach,
- zasady postępowania przy porażeniu prądem,
- zasady postępowania przy zawale serca,
- zaburzenia poziomu cukru,
- napad drgawek (epilepsja),
- zatrucia pokarmowe,

- umiejętność kompletowania apteczki i stosowania sprzętu podstawowego pierwszej pomocy.

3.3. ZAKRES WIEDZY HARCERSKIEJ

Podczas Gry od uczestników może być wymagana następująca wiedza harcerska:

- znajomość szyfrów,
- **umiejętność orientacji w terenie:** posługiwanie się mapą i busołą.

4. ZASADY RYWALIZACJI

4.1. ZASADY OCENY PATROLU

ZADANIE	SPOSÓB UDZIELANIA OCENY
1. Ocena wyposażenia apteczki patrolu. Branie pod uwagę jest spełnienie wymagań wskazanych w regulaminie i zachowanie porządku w apteczce w trakcie trwania zawodów.	Oceny wyposażenia na starcie dokonuje Kierownik Gry, a oceny porządku w apteczce punktowi w trakcie trwania gry.
2. Zaangażowania uczestników w grę: – stroje fabularne, – pomysłowe i oryginalne przebranie, – harcerską postawę, dobry humor i życzliwość, – właściwą pracę zespołową członków patrolu,	Ocena będzie wynikiem rozmów przeprowadzonych z punktowymi i własnej obserwacji Komendy Gry.
3. Postawa harcerska członków patrolu: – przestrzeganie Prawa Harcerskiego i regulaminu rajdu, – zachowanie na trasie i podczas udzielania pomocy, – współzawodnictwo zgodne z zadaniami fair play.	Oceny dokonuje komenda zawodów na podstawie oceny wystawionej przez punktowych.
4. Zadania wykonywane na punktach kontrolnych. – prawidłowe udzielenie pomocy, – utrzymywanie kontaktu z poszkodowanym,	Oceny dokonują punktowi.

4.2. PRYZNAWANIE PUNKTÓW UJEMNYCH

- Punkty karne można uzyskać za:
 - łamanie Prawa Harcerskiego, regulaminu i zasad fair-play,
 - ewidentne łamanie zasady „primum non nocere” (z łac. „po pierwsze nie szkodzić”).
- W trakcie trwania gry patrol nie mogą informować innych uczestników o przebiegu zadań ani w jakikolwiek sposób korzystać z pomocy osób trzecich, w szczególności nie mogą konsultować poprawności wykonywanych działań ratowniczych – wykrycie takich działań skutkuje dyskwalifikacją obu patroli.

4.3. OCENA PATROLU

Każdy z patroli rywalizuje na jednakowej trasie i podlega takiej samej ocenie na punktach kontrolnych. Wyniki patroli Harcerskich i Starszoharcerskich będą porównywane do wyników pozostałych patroli z ich grupy wiekowej. Ostateczna interpretacja i przydział punktów w kwestiach spornych zależy od Komendanta Gry.

5. KONTAKT

- **pwd. Robert Kochanowski – kierownik zawodów tel. 605 446 757**
e-mail: robert.kochanowski@zhp.net.pl
- **phm. Emilia Drgas – komendant Hufca Żary tel. 512 367 364**
e-mail: e.drgas@zhp.net.pl
- **pwd. Emilia Pieńko – patronat merytoryczny nad grą**

6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- Podczas Gry ze względów bezpieczeństwa obowiązuje wysoka dyscyplina zajęć i bezwarunkowe podporządkowanie się poleceniom organizatorów oraz przestrzeganie obowiązujących regulaminów.
- Bez zgody organizatorów zabronione jest opuszczanie bazy gry (wyjście do sklepu, do domu itp.).
- Ostateczna interpretacja regulaminu należy do organizatorów.
- Regulamin może ulec zmianie po uprzednim podaniu tego faktu do wiadomości uczestników.
- Złamanie postanowień niniejszego regulaminu może spowodować wykluczenie patrolu z Gry.



Hufiec ZHP Żary

Chorągiew Ziemi Lubuskiej ZHP Hufca Żary ZHP
im. II Armii Wojska Polskiego
68-200 Żary, ul. Rynek 17
NIP 9290002749; Regon 0000282625
Nr konta: 03 1090 2561 0000 0006 4207 3065
phm. Emilia Drgas e-mail: e.drgas@zhp.net.pl
tel. 512 367 364
pzd. Robert Kochanowski
tel. 605 446 757 e-mail: robert.kochanowski@zhp.net.pl