

MISTRZOSTWA SKARPY DZIECI, MŁODZIEŻY I AMATORÓW

WE WSPINACZCE SPORTOWEJ

W dniach 17-18 czerwca 2023 r. w Lublinie odbędą się Mistrzostwa Skarpy dzieci, młodzieży i amatorów we wspinaczce sportowej.

1. Organizacja

Uczniowski Klub Sportowy „SKARPA” Lublin
Sekcja Wspinaczki Sportowej

(Michał Kawecki, kontakt: michal.kawecki@skarpalublin.pl , telefon: 510 43 91 44)

2. Partnerzy

Szkoła Podstawowa nr 28 w Lublinie

3. Sponsorzy

-

4. Uczestnictwo

W zawodach mogą uczestniczyć wszystkie osoby, które:

- zapoznały się i akceptują treść niniejszego Regulaminu Zawodów
- zapoznały się i akceptują treść regulaminu ściany wspinaczkowej Skarpa Lublin (https://skarpalublin.pl/lokalizacja#regulamin_sciany)
- uiściły opłatę startową
- posiadają ubezpieczenie NNW
- osoby niepełnoletnie nie będące członkami klubu Skarpa Lublin muszą dostarczyć podpisany przez rodziców formularz zgody na uczestnictwo w zawodach: https://scianka.nazwa.pl/skarpa/oswiadczenie_sl.pdf
- osoby poniżej 16 r. życia mogą startować tylko pod opieką rodzica/opiekuna prawnego/trenera.
- osoby biorące udział w zawodach godzą się jednocześnie na używanie i publikowanie wizerunku wspinaczy na zdjęciach i filmach z zawodów.
- z uwagi na amatorski i towarzyski charakter zawodów - zawodnicy PZA powyżej 16 roku życia - byli lub aktualni - mogą brać udział w zawodach ale nie będą brani pod uwagę w wynikach. Przez zawodników PZA - rozumiemy dowolny start w zawodach rangi Puchar Polski PZA.

Kategorie wiekowe:

- krasnale - roczniki 2014-2015
- dzieci - roczniki 2012-2013
- młodzicy – roczniki 2010 - 2011
- juniorzy młodsi – rocznik 2008-2009
- juniorzy – roczniki 2006-2007
- amatorzy – rocznik 2005 i starsi

5. Rejestracja

Zapisy i lista zgłoszeń: <https://competit.pl/w/1269/>

6. Termin przyjmowania zgłoszeń

Zgłoszenia przez Internet przyjmowane będą do 15.06.2023 r.

7. Nagrody i świadczenia organizatorów

- miejsca 1–3 — dyplomy, medale.
- dla każdego startującego w kategorii krasnale dyplom za uczestnictwo w zawodach
- dodatkowa klasyfikacja rodzinna – 1 rodzic i 1 dziecko - miejsca 1–3 — dyplomy.

8. Miejsce

[Szkoła Podstawowa nr 28](#), 20-530 Lublin, ul. Radości 13.

Sala Gimnastyczna mała – wejście w dniu zawodów bocznymi drzwiami od strony parkingu szkolnego

Opiekunowie, trenerzy, publiczność – ze względu na podłogę sportową na sali prosimy o nieprzychodzenie w obuwiu mogącym ją uszkodzić (np. buty na obcasie)

9. Harmonogram zawodów

Sobota, 17. 06. 2023

KRASNALE

8.30 -8.45	odebranie pakietów startowych i załatwienie formalności,
8.45	omówienie zasad startów
9.00	start kategorii wiekowej „krasnale”
11.00	zakończenie grupy
11.25	wywieszenie wyników na tablicy informacyjnej
11.35	dekoracja

DZIECI

11.00 -11.15	odebranie pakietów startowych i załatwienie formalności,
11.15	omówienie zasad startów
11.30	start kategorii wiekowej „dzieci”
13.30	zakończenie grupy
13.55	wywieszenie wyników na tablicy informacyjnej
14.05	dekoracja

MŁODZICY

13.30 -13.45	odebranie pakietów startowych i załatwienie formalności,
13.45	omówienie zasad startów
14.00	start kategorii wiekowej „młodzicy”
16.00	zakończenie grupy
16.15	wywieszenie wyników na tablicy informacyjnej
16.25	dekoracja

Niedziela, 18. 06. 2023

JUNIORZY MŁODSI

9.30 - 9.45	odebranie pakietów startowych, załatwienie formalności
9.45	omówienie zasad startów
10.00	start kategorii wiekowej „juniorzy młodzi”
12.00	zakończenie grupy
12.25	wywieszenie wyników na tablicy informacyjnej
12.35	dekoracja

JUNIORZY, AMATORZY

12.00 - 12.15	odebranie pakietów startowych, załatwienie formalności
12.15	omówienie zasad startów
12.30	start kategorii wiekowej „juniorzy, amatorzy”
15.30	zakończenie grupy
15.45	wywieszenie wyników na tablicy informacyjnej
15.55	dekoracja

10. Opłata startowa

Opłata startowa wynosi 40 zł brutto.

Członkowie klubu SKARPA LUBLIN oraz uczniowie SP 28 są zwolnieni z opłaty startowej

Opłaty dokonuje się przelewem na konto klubu – dokładne informacje przy rejestracji zawodnika na stronie competit.pl.

11. Zmiany w regulaminie:

Organizator zastrzega sobie prawo do zmian treści regulaminu.

Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji treści regulaminu.

12. Wstępny regulamin przeprowadzenia zawodów

Ostateczna wersja regulaminu będzie dostępna w dniu zawodów na tablicy informacyjnej na hali.

KRASNALE, DZIECI, MŁODZICY

- Czas na pokonanie wszystkich zadań w każdej kategorii wiekowej wynosi 2 godziny
- Kolejność startów na poszczególnych zadaniach jest dowolna, zawodnicy sami wybierają moment startu.
- Zawodnicy mają do pokonania:
 - 7 dróg o różnym stopniu trudności
 - drogi pokonywane są z górną asekuracją
 - na pokonanie każdej drogi zawodnik ma jedną próbę
 - czas na pokonanie drogi - 3 min
 - punktacja dróg – Zona1 – 1pkt., Zona2 – 2pkt., TOP – 4 pkt.
Zona musi być utrzymana 1 ręką
TOP musi być utrzymany 2 rękami
 - 1 drogę "na czas"
 - drogę można przebiec 2 razy, punktowany będzie lepszy czas
 - wstępna punktacja: 1pkt. $\geq$ 20sek., 2pkt. $\geq$ 15sek., 3pkt. $\geq$ 10sek., 4pkt. $\geq$ 7sek., 5pkt. $\geq$ 5sek.,
 - 6 bulderów
 - liczba prób - nieograniczona
 - punktowanie: Zona – 1pkt., TOP – 3 pkt.
 - ukończenie zadania w pierwszej próbie (Flash) +1pkt.
 - Zona musi być utrzymana 1 ręką, TOP 2 rękami (utrzymany stabilnie)
 - 1 obwód
 - liczba prób - nieograniczona
 - przejście rękami (nogi dowolnie) po chwytach oznaczonych numerami od 1 do 30
 - każdy kolejny przechwyt musi być wykonany do chwytu o numerze o 1 większym
 - punktacja: chwyt 1-4 – 0pkt., chwyt 5-9 – 1pkt., chwyt 10-19 – 2pkt., chwyt 20-29 – 4 pkt., chwyt 30 – 6pkt.
- Zwycięzcy zawodów zostaną wyłonieni na podstawie łącznych wyników z czasówki, dróg na trudność, boulderów, obwodu i zadań specjalnych (SUMA PUNKTÓW).
 - w przypadku miejsc „ex aequo” będzie brany pod uwagę czas z drogi „na czas”
- Wszystkie sprawy nie ujęte w regulaminie rozstrzyga sędzia główny, jego decyzja jest nieodwołalna.

JUNIORZY MŁODSI, JUNIORZY, AMATORZY

- Czas na pokonanie wszystkich zadań wynosi 2 godziny – juniorzy młodsi i 3 godziny – juniorzy i amatorzy
- Kolejność startów na poszczególnych zadaniach jest dowolna
- Uczestnicy zawodów sami wzajemnie siebie asekurują
- Każdy uczestnik zawodów wpisuje swoje wyniki z poszczególnych dróg i zadań na papierowym formularzu i w udostępnionym arkuszu online.
- Zawody składają się ze specjalnie przygotowanych dróg wspinaczkowych z asekuracją górną i dolną, obwodów, bulderów i zadań specjalnych.

Zawodnicy mają do pokonania:

- 16 dróg z asekuracją na wędkę o różnym stopniu trudności
 - 2 drogi z asekuracją dolną o różnym stopniu trudności
 - 6 bulderów
 - 1 obwód
- PUNKTACJA:
 - Drogi z asekuracją górną i dolną: TOP – 3pkt., FLASH +1pkt.
 - ukończenie drogi z asekuracją na wędkę to dołożenie obu rąk i stabilne utrzymanie chwytu TOPowego
 - ukończenie drogi z asekuracją dolną to zrobienie wpinki „TOPOWEJ”
 - Obwody – utrzymanie jedną ręką chwytu nr: 5 – 1 pkt., 10 – 2 pkt., 20 – 4 pkt., 30 – 6 pkt., 40 – 8pkt.
 - Buldery – Zona – 1 pkt., TOP – 3 pkt., Flash +1pkt
- Dozwolone jest patentowanie poszczególnych odcinków dróg.
- W punktacji liczą się jedynie drogi pokonane w ciągu, czyli bez bloku i wiszenia na linie.
- Każda droga zawiera chwyt w jednym kolorze, aby zaliczyć sobie przejście można używać tylko tego jednego koloru.
- Nie można łąpać za krawędzie ściany, w przypadku wyjątków, będzie to opisane przy informacji o danej drodze.
- Zwycięzcy zawodów zostaną wyłonieni na podstawie łącznych wyników z dróg na trudność, boulderów i obwodu (SUMA PUNKTÓW).
- Wszystkie sprawy nie ujęte w regulaminie rozstrzyga sędzia główny, jego decyzja jest nieodwołalna.