



REGULAMIN MANEWRÓW RATOWNICZYCH MDP W STARYCH JUCHACH o Puchar Komendanta Powiatowej Państwowej Straży Pożarnej w Elku

Niniejszy regulamin przyjmujemy do stosowania podczas Manewrów MDP organizowanych przez Ochotniczą Straż Pożarną w Starych Juchach.

Spis treści

ROZDZIAŁ I	2
POSTANOWIENIA OGÓLNE.....	2
1. Cel organizacji zawodów	2
2. Szczegółowe rozgrywanie zawodów i terminy organizacji.....	2
3. Sposób kwalifikowania drużyn do zawodów.....	2
4. Zgłaszanie drużyn do zawodów i startu	2
5. Skład osobowy drużyny i jej oznakowanie	2
6. Wiek zawodników.....	2
7. Ubiór i umundurowanie	3
8. Sprzęt stosowany w zawodach.....	3
9. Plac zawodów.	3
ROZDZIAŁ II	3
KONKURENCJE ZAWODÓW. PRZESZKODY, PRZEBIEG KONKURENCJI (SPOSÓB WYKONANIA), OCENA	3
10. Konkurencje zawodów	3
11. Punktacja.....	3
12. Zadania	4
ROZDZIAŁ IV.....	12
SĘDZIOWANIE ZAWODÓW	12
ROZDZIAŁ V	12
NAGRODY I WYRÓŻNIENIA. POSTANOWIENIA KOŃCOWE	12
Załącznik nr 1:.....	13
FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DRUŻYNY DO MANEWRÓW RATOWNICZYCH MDP.....	13

ROZDZIAŁ I

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Cel organizacji zawodów

- 1.1. MANEWRY RATOWNICZE MDP są zawodami.
- 1.2. Zawody są formą intensywnego szkolenia pożarniczego i ratowniczego niezbędnego przygotowaniu dzieci i młodzieży do działań ratowniczych.
- 1.3. Celem organizacji MANEWRÓW RATOWNICZYCH MDP jest w szczególności:
 - 1.3.1. Popularyzowanie wśród społeczeństwa zagadnień ochrony przeciwpożarowej,
 - 1.3.2. Kształtowanie świadomości ratowniczej wśród młodzieży,
 - 1.3.3. Mobilizowanie do stałego doskonalenia umiejętności obsługi sprzętu i umiejętności ratowniczych,
 - 1.3.4. Ocena stanu wyszkolenia członków Młodzieżowych Drużyn Pożarniczych i innych grup dziecięcych i młodzieżowych zajmujących się ratownictwem,
 - 1.3.5. Integracja środowiska młodzieżowego z terenu powiatu ełckiego.

2. Szczegółowe rozgrywanie zawodów i terminy organizacji

- 2.1. MANEWRY RATOWNICZE MDP organizowane są jako zawody o charakterze powiatowym w terminie określonym przez Organizatora.
- 2.2. Organizatorem zawodów jest Ochotnicza Straż Pożarna w Starych Juchach z pomocą innych organizacji i instytucji z terenu powiatu ełckiego z możliwością współdziałania samorządu powiatu ełckiego oraz innych samorządów gminnych z terenu powiatu ełckiego.

3. Sposób kwalifikowania drużyn do zawodów

- 3.1. W zawodach do startu dopuszcza się wszystkie drużyny, które w ramach swego programu wychowawczego realizują zadania związane z ratownictwem a ich siedziba znajduje się na terenie powiatu ełckiego.
- 3.2. Organizacja / jednostka młodzieżowa może zgłosić tylko jedną drużynę, która będzie oceniana.
- 3.3. Do zawodów dodatkowych drużyny z tych samych organizacji / jednostek kwalifikowane są wg zasad określonych przez organizatora zawodów.

4. Zgłaszanie drużyn do zawodów i startu

- 4.1. Warunkiem uczestnictwa jest przysłanie skanu pisemnego formularza zgłoszenia w formie wskazanej w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu na adres mailowy osp.starejuchy@op.pl, do dnia 26.09.2024 r.
- 4.2. Ostateczną listę zakwalifikowanych drużyn ustala Organizator spośród nadesłanych zgłoszeń.

5. Skład osobowy drużyny i jej oznakowanie

- 5.1. W zawodach biorą udział drużyny 4 osobowe bez podziału na płeć.
- 5.2. Opiekun drużyny przebywa cały czas z drużyną.
- 5.3. Drużyny powinny być oznakowane przez zgłaszającego w sposób identyfikujący zawodników do zgłoszonej drużyny.

6. Wiek zawodników

- 6.1. Prawo startu w zawodach przysługuje zawodnikom urodzonym w latach 2007 – 2014.

7. Ubiór i umundurowanie

- 7.1. Każda drużyna występuje w jednolitym ubiorze, tj. mundurze, kombinezonie lub dresie sportowym itp. (zasłonięte ręce i nogi).
- 7.2. Zawodnicy startują w obuwiu sportowym, bez korków i kolców, lub innym zakrywającym palce u stóp.

8. Sprzęt stosowany w zawodach

- 8.1. Sprzęt używany podczas zawodów musi odpowiadać wymaganiom niniejszego regulaminu.
- 8.2. Podczas zawodów, uczestniczące w nich drużyny startują na sprzęcie przygotowanym przez organizatora.
- 8.3. O możliwości startu drużyny na sprzęcie własnym, każdorazowo decyduje Organizator.

9. Plac zawodów.

- 9.1. Miejsce zawodów określa Organizator.
- 9.2. Zawody składają się z zadań teoretycznych i praktycznych o tematyce pożarnej i udzielania pierwszej pomocy przedmedycznej realizowane na różnych stanowiskach w różnych miejscach wytypowanych przez Organizatora.

ROZDZIAŁ II

KONKURENCJE ZAWODÓW. PRZESZKODY, PRZEBIEG KONKURENCJI (SPOSÓB WYKONANIA), OCENA

10. Konkurencje zawodów

- 10.1. Zawody składają się z 8 konkurencji teoretycznych i praktycznych zwanych dalej ZADANIAMI z zakresu ratownictwa medycznego, znajomości i zastosowania sprzętu pożarowego oraz wiedzy z zakresu ochrony przeciwpożarowej.

11. Punktacja

- 11.1. Maksymalna liczba punktów do zdobycia wynosi 100.
- 11.2. Za każde zadanie można zdobyć maksymalnie 10 punktów.
- 11.3. Dodatkowo naliczane są punkty za wiek drużyny zgodnie z tabelą wieku zawodnika w ilości do 10 punktów. Wiek drużyny określany jest sumą lat zawodników drużyny ujętych we zgłoszeniu do konkursu.

Tabela wieku zawodników

Wiek drużyny w latach	Liczba punktów
64 - 68	1
61 - 63	2
58 - 60	3
55 - 57	4
52 - 54	5
49 - 51	6
46 - 48	7
43 - 45	8
41 - 42	9
40	10

- 11.4. Dodatkowe 0 - 10 punktów przyznaje się za ocenę zachowania drużyny podczas manewrów.
- 11.5. Podsumowanie punktów drużyn dokonuje się zgodnie z tabelą końcową punktacji drużyny.

Tabela końcowa punktacji drużyny

Zadanie	Liczba zdobytych punktów
Wiek drużyny	
Zadanie nr.1	
Zadanie nr.2	
Zadanie nr.3	
Zadanie nr.4	
Zadanie nr.5	
Zadanie nr.6	
Zadanie nr.7	
Zadanie nr.8	
Ocena zachowania drużyny	
Suma punktów	

- 11.6. W przypadku zdobycia przez drużyny tej samej liczby punktów sędzia główny wyznacza dodatkowe zadanie z zakresu ratownictwa medycznego i jest ono oceniane przez niego i dwóch sędziów pomocniczych. Wygrywa ta drużyna która w ocenie sędziów zadanie dodatkowe wykona najlepiej.

12. Zadania

12.1. ZADANIE I - TEST WIEDZY

- 12.1.1. Test wiedzy pożarniczo - ratowniczej w formie testu pisemnego z odpowiedziami,
 12.1.2. Test zawiera 10 pytań jednokrotnego wyboru.
 12.1.3. Każdy z zawodników w drużynie otrzymuje inny zestaw pytań.
 12.1.4. Zestaw pytań jest wybierany losowo przez zawodnika.
 12.1.5. Zadanie wykonuje się na komendę START ogłoszoną przez sędziego.
 12.1.6. Maksymalny czas przeznaczony na rozwiązanie testu wynosi 5 minut.
 12.1.7. Po upływie 5 minut jeśli test nie zostanie napisany przez wszystkich uczestników sędzia podaje komendę STOP.
 12.1.8. Każde pytanie jest punktowane.
 12.1.9. Punkty do punktacji generalnej oblicza się poprzez sumę wszystkich punktów z testów dzieloną przez liczbę zawodników grupy czyli 4.
 12.1.10. Wynik konkurencji podaje się w liczbie dziesiętnej po przecinku.
 12.1.11. W konkurencji można zdobyć maksymalnie 10 punktów zgodnie z tabelą oceny ZADANIA I.

Tabela oceny ZADANIA I

Numer zawodnika	Liczba możliwych punktów do zdobycia	Liczba zdobytych punktów przez zawodnika
1	0 - 10	
2	0 - 10	
3	0 - 10	
4	0 - 10	
SUMA	0 - 10	
Przeliczenie punktacji testu	0 – 10 / 4 / 4
WYNIK	0 - 10	

12.2. ZADANIE II - ZNAJOMOŚĆ ZASAD UMUNDUROWANIA STRAŻACKIEGO I OBSADY SAMOCHODU

12.2.1. Zadania polegają na ubraniu się w przez zawodników w bojowe umundurowanie strażackie wiszące w szatni Organizatora w postaci:

- spodni bojowych,
- butów bojowych,
- kurtki bojowej,
- hełmu,
- rękawic.

12.2.2. Za każdy element umundurowania przyznawane 1 punktu.

12.2.3. W przypadku zawodników których wzrost będzie mniejszy niż 1,5 m kompletne umundurowanie zostanie wystawione przed szatnią.

12.2.4. Zajęcie miejsca w samochodzie pożarniczym znajdującym się na placu zgodnie z wcześniej wylosowanymi miejscami w umundurowaniu strażackim – nie dotyczy osób o wzroście poniżej 1,5 m .

12.2.5. Zawodnicy losują następujące miejsca:

- dowódcy zastępu,
- dowódcy pierwszej rotacji,
- pomocnik pierwszej rotacji,
- dowódca drugiej rotacji,
- pomocnik drugiej rotacji.

12.2.6. Zadanie wykonuje się na komendę START ogłoszoną przez sędziego po wcześniejszym wylosowaniu stanowisk w samochodzie.

12.2.7. Zadanie kończy się gdy osoba z najwyższym wylosowanym stanowiskiem w samochodzie wyda komendę GOTOWE.

12.2.8. W konkurencji można zdobyć 10 punktów zgodnie z tabelą oceny ZADANIA II.

12.2.9. Zadanie kończy się gdy osoba z najwyższym wylosowanym stanowiskiem w samochodzie wyda komendę GOTOWE.

Tabela oceny ZADANIA II

Nr wiersza	Opis elementu ocenianego	Liczba możliwych punktów do zdobycia	Liczba zdobytych punktów przez zawodnika
Kompletność umundurowania 1 zawodnika			
	Spodnie bojowe 1 zawodnika	0 - 1	
	Buty bojowe 1 zawodnika	0 - 1	
	Kurtka bojowa 1 zawodnika	0 - 1	
	Hełm 1 zawodnika	0 - 1	
	Rękawice 1 zawodnika	0 - 1	
	Suma kompletności umundurowania 1 zawodnika	0 – 5 / 5	
Kompletność umundurowania 2 zawodnika			
	Spodnie bojowe 2 zawodnika	0 - 1	
	Buty bojowe 2 zawodnika	0 - 1	
	Kurtka bojowa 2 zawodnika	0 - 1	
	Hełm 2 zawodnika	0 - 1	
	Rękawice 2 zawodnika	0 - 1	
	Suma kompletności umundurowania 2 zawodnika	0 – 5 / 5	
Kompletność umundurowania 3 zawodnika			

	Spodnie bojowe 3 zawodnika	0 - 1	
	Buty bojowe 3 zawodnika	0 - 1	
	Kurtka bojowa 3 zawodnika	0 - 1	
	Hełm 3 zawodnika	0 - 1	
	Rękawice 3 zawodnika	0 - 1	
	Suma kompletności umundurowania 3 zawodnika	0 - 5 / 5	
Kompletność umundurowania 4 zawodnika			
	Spodnie bojowe 4 zawodnika	0 - 1	
	Buty bojowe 4 zawodnika	0 - 1	
	Kurtka bojowa 4 zawodnika	0 - 1	
	Hełm 4 zawodnika	0 - 1	
	Rękawice 4 zawodnika	0 - 1	
	Suma kompletności umundurowania 4 zawodnika	0 - 5 / 5	
Prawidłowość zajęcia miejsca w samochodzie			
	Zawodnik 1	0 - 1	
	Zawodnik 2	0 - 1	
	Zawodnik 3	0 - 1	
	Zawodnik 4	0 - 1	
Wsiadania i wysiadania do samochodu pożarniczego zgodnie z BHP			
	Zawodnik 1	0 - 1	
	Zawodnik 2	0 - 1	
	Zawodnik 3	0 - 1	
	Zawodnik 4	0 - 1	
	Suma prawidłowego wsiadania do samochodu	0 - 4 / 4	
Ocena prawidłowości zakończenia zadania			
	Czy osoba o najwyższym wylosowanym stanowisku w zadaniu zakończyła zadanie zgodnie z pkt 12.2.9. regulaminu	0 - 1	
SUMA WIERSZY 1 - 10			

12.3. ZADANIE III - ZNAJOMOŚĆ SPRZĘTU POŻARNICZEGO

12.3.1. Zadanie polega na dopasowaniu 10 losowo wybranych przez zawodników tabliczek w formacie karki A5 z nazwą sprzętu występującego na wyposażeniu samochodu pożarniczego Organizatora.

12.3.2. Przykładowe opisy tabliczek:

- wąż W110,
- wąż W75,
- wąż W52,
- prądownica
- turbogetka,
- szybkie natarcie,
- agregat prądotwórczy
- agregat hydrauliczny,
- rozpierzacz kolumnowy,
- nożyce hydrauliczne,
- rozpierzacz kolumnowy,
- pilarka do drzew,
- przecinarka do stali i betonu,

- niagara
- zwijadło,
- chuligan,
- portki,
- redukcja,
- łom,
- toporek,
- wytwornica piany,
- wentylator oddymiający,
- radiostacja samochodowa,
- torba ratownicza PSP,
- deska ratownicza,
- szyny kramera,
- drabina,
- aparat powietrzny,
- butla z powietrzem do aparatu,
- pompa szlamowa,
- autopompa,
- gaśnica,
- koc gaśniczy,
- zestaw kominowy,
- opryskiwacz,
- strój do owadów błonkoskrzydłych,
- sorbent.

12.3.3. Zadanie wykonuje się na komendę START ogłoszoną przez sędziego po wcześniejszym wylosowaniu tabliczek przez zawodników.

12.3.4. Zawodnicy umieszczają tabliczki wspólnie lub indywidualnie wedle ustaleń wewnątrz grupy.

12.3.5. Zadanie kończy się gdy jedna z osób z drużyny wyda komendę GOTOWE lub po upływie 5 minut sędzia wyda komendę STOP. Umieszczenie tabliczek po komendzie STOP lub GOTOWE nie mogą być zmieniane.

12.3.6. Każda poprawnie dopasowana tabliczka to 1 punkt.

12.3.7. W konkurencji można zdobyć 10 punktów zgodnie z tabelą oceny ZADANIA III.

Tabela oceny ZADANIA III

Nr tabliczki sprzętu	Liczba możliwych punktów do zdobycia	Liczba zdobytych punktów
Tabliczka 1	0 – 1	
Tabliczka 2	0 – 1	
Tabliczka 3	0 – 1	
Tabliczka 4	0 – 1	
Tabliczka 5	0 – 1	
Tabliczka 6	0 – 1	
Tabliczka 7	0 – 1	
Tabliczka 8	0 – 1	
Tabliczka 9	0 – 1	
Tabliczka 10	0 – 1	
SUMA PUNKTÓW		

12.4. ZADANIE IV - ROZWINIĘCIE BOJOWE

12.4.1. Zadanie polega na rozwinięciu linii gaśniczej z samochodu pożarniczego Organizatora.

12.4.2. Linia gaśnicza składać się ma z:

-linii głównej składającej się z 1 węża W75 i rozdzielacza,

-linii gaśniczej składającej się z 1 węża W52 i prądownicy.

12.4.3. Pozycje zawodników do wykonania:

-linia główna

-rozdzielaczowy

-prądownik

-pomocnik prądownika

12.4.4. Zadanie wykonuje się na komendę START ogłoszoną przez sędziego po wcześniejszym wylosowaniu tabliczek z przydzielonym sprzętem w rozwinięciu bojowym.

12.4.5. Zawodnicy używają sprzętu z pojazdu gaśniczego Organizatora.

12.4.6. Zadanie kończy się gdy zostanie podana komenda „ROTA PIERWSZA WODA NAPRZÓD” po złożeniu całkowitym linii.

12.4.7. Zadania wykonuje się bez wody.

12.4.8. Na zakończenie zawodnicy zwijają węże co jest ocenianie oraz odnoszą sprzęt na miejsce.

12.4.9. Przed przystąpieniem do konkurencji zawodnicy zostają zapoznani przez sędziego gdzie znajduje się wylosowany sprzęt do zadania.

12.4.10. Zadanie wykonuje się bez pomiaru czasu z ograniczeniem jego wykonywania do 2 minut.

12.4.11. Po upływie przewidzianego czasu sędzia przerywa konkurencje i dokonuje jej oceny.

12.4.12. W konkurencji można zdobyć 10 punktów zgodnie z tabelą oceny ZADANIA IV.

Tabela oceny ZADANIA IV

Nr tabliczki sprzętu	Liczba możliwych punktów do zdobycia	Liczba zdobytych punktów
Czy zawodnik wykonał wylosowane zadanie		
Zawodnik 1	0 – 1	
Zawodnik 2	0 – 1	
Zawodnik 3	0 – 1	
Zawodnik 4	0 – 1	
Prawidłowość wykonywanych czynności		
Czy W75 został podpięty do nasady zasilającej rozdzielacza	0 – 1	
Czy W75 został rozwinięty całkowicie	0 – 1	
Czy W52 został podpięty do lewej nasady rozdzielacza	0 – 1	
Czy prądownica i wąż W52 zostały połączone prawidłowo.	0 – 1	
Czy wąż W75 został prawidłowo zwinięty	0 – 1	
Czy wąż W52 został prawidłowo zwinięty	0 – 1	
SUMA PUNKTÓW		

12.5. ZADANIE V - ZADANIE RKO

12.5.1. Zadanie polega na wykonanie reanimacji osoby nieprzytomnej na manekinie przez uciskanie klatki piersiowej i użycie defibrylatora szkoleniowego.

12.5.2. Zadanie wykonuje się na komendę START ogłoszoną przez sędziego.

12.5.3. Zawodnicy podchodzą do manekina, sprawdzają funkcje życiowe, przystępują do

uciskania klatki piersiowej i sztucznego oddychania. W między czasie odnajdują defibrylator szkoleniowy i go podłączają.

12.5.4. Zadanie wykonuje się przez 10 minut i kończy się na komendę STOP wydaną przez sędziego.

12.5.5. W konkurencji można zdobyć 10 punktów zgodnie z tabelą oceny ZADANIA V.

Tabela oceny ZADANIA V

	Liczba możliwych punktów do zdobycia	Liczba zdobytych punktów
Czy zostały sprawdzone czynności życiowe osoby poszkodowanej	0 – 1	
Czy był prowadzony cały czas masaże serca	0 – 1	
Czy były prowadzone wdechy ratownicze	0 – 1	
Czy podczas wdechów ratowniczych unosiła się klatka piersiowa	0 – 1	
Czy była zachowana sekwencja 30 ucisków na 2 wdechy	0 – 1	
Czy AED został prawidłowo podpięty	0 – 1	
Czy była komunikacja między zawodnikami	0 – 1	
Czy była informacja o zadziałaniu AED	0 – 1	
Czy miejsce użycia AED było bezpieczne	0 – 1	
Czy wszyscy zawodnicy zaangażowali się z zadanie	0 – 1	
SUMA PUNKTÓW		

12.6. ZADANIE VI – ZAOPATRZENIE ZŁAMANIA KOŃCZYNY DOLNEJ I TRANSPORT POSZKODOWANEGO

12.6.1. Zadanie polega na wykonaniu usztywnienia złamanej nogi za pomocą zestawu PSP R1, ułożeniu poszkodowanego na desce i przetransportowaniu go na miejsce do wyznaczonego punktu medycznego.

12.6.2. Zadanie wykonuje się na komendę START ogłoszoną przez sędziego.

12.6.3. Zawodnicy podchodzą do osoby poszkodowanej i sprawdzają funkcje życiowe. Stwierdzają złamanie nogi, usztywniają ją, układają na desce ortopedycznej i przenoszą we wskazane miejsce.

12.6.4. Maksymalny czas przeznaczony na zadanie wynosi 10 minut i kończy się na komendę STOP wydaną przez sędziego lub po przeniesieniu poszkodowanego we wskazane miejsce.

12.6.5. W konkurencji można zdobyć 10 punktów zgodnie z tabelą oceny ZADANIA VI.

Tabela oceny ZADANIA VI

	Liczba możliwych punktów do zdobycia	Liczba zdobytych punktów
Czy zostały sprawdzone czynności życiowe osoby poszkodowanej	0 – 1	
Czy był przeprowadzony wywiad z osobą poszkodowaną	0 – 1	
Czy złamana noga została usztywniona szyną	0 – 1	
Czy do usztywnienia nogi użyto bandaża elastycznego	0 – 1	
Czy poszkodowany był przełożony na deskę drużynowo	0 – 1	
Czy zostały zapięte wszystkie paski na desce	0 – 1	
Czy deska z poszkodowanym została podniesiona prawidłowo	0 – 1	
Czy poszkodowany był niesiony prawidłowo	0 – 1	
Czy deska z poszkodowanym została położona prawidłowo	0 – 1	
Czy wszyscy członkowie drużyny założyli rękawiczki jednorazowe	0 – 1	
SUMA PUNKTÓW		

12.7. ZADANIE VII - ZADŁAWIENIE

12.7.1. Zadanie polega na wykonanie czynności ratowniczych przy zadławieniu oraz omdleniu.

12.7.2. Zadanie wykonuje się na komendę START ogłoszoną przez sędziego.

12.7.3. Zawodnicy podchodzą do osoby poszkodowanej i sprawdzają funkcje życiowe.

Stwierdzają zadławienie, przystępują do czynności ratowniczych, które są wykonywane na osobie poszkodowanej oznaczoną kamizelką do symulacji zadławienia. Po udrożnieniu dróg oddechowych osoba poszkodowana mdleje i należy ją ocucić poprzez uniesienie rąk i nóg do góry.

12.7.4. Maksymalny czas przeznaczony na zadanie wynosi 10 minut i kończy się na komendę STOP wydaną przez sędziego lub po stwierdzeniu odzyskania przytomności przez poszkodowanego.

12.7.5. W konkurencji można zdobyć 10 punktów zgodnie z tabelą oceny ZADANIA VII.

Tabela oceny ZADANIA VII

	Liczba możliwych punktów do zdobycia	Liczba zdobytych punktów
Czy zostały sprawdzone czynności życiowe osoby poszkodowanej	0 – 1	
Czy zostały wykonane prawidłowe czynności prowadzące do udrożnienia dróg oddechowych	0 – 1	
Czy ciało obce opuściło przeponę przy mniej niż 5 uciskach	0 – 1	
Czy po omdleniu zostały sprawdzone funkcje życiowe	0 – 1	
Czy osoba poszkodowana po zemdleńiu został ułożona bezpiecznie	0 – 1	
Czy wszystkie nogi i ręce zostały uniesione do góry	0 – 1	
Czy podczas działania był prowadzony wywiad z osobą poszkodowaną	0 – 1	
Czy po opuszczeniu ciała obcego była prowadzona komunikacja z osobą poszkodowaną	0 – 1	
Czy członkowie drużyny współpracowali ze sobą	0 – 1	
Czy miejsce w którym upadł poszkodowany było zabezpieczone	0 – 1	
SUMA PUNKTÓW		

12.8. ZADANIE VIII - RANA RĘKI

12.8.1. Zadanie polega na wykonanie czynności ratowniczych podczas zaopatrywania rany ręki.

12.8.2. Zadanie wykonuje się na komendę START ogłoszoną przez sędziego.

12.8.3. Zawodnicy podchodzą do osoby poszkodowanej i sprawdzają funkcje życiowe. Stwierdzają ranę ciętą ręki, przystępują do czynności ratowniczych, które są wykonywane na osobie poszkodowanej.

12.8.4. Maksymalny czas przeznaczony na zadanie wynosi 10 minut i kończy się na komendę STOP wydaną przez sędziego lub po stwierdzeniu zakończenia czynności ratowniczych.

12.8.5. W konkurencji można zdobyć 10 punktów zgodnie z tabelą oceny ZADANIA VIII.

Tabela oceny ZADANIA VIII

	Liczba możliwych punktów do zdobycia	Liczba zdobytych punktów
Czy zostały sprawdzone czynności życiowe osoby poszkodowanej	0 – 1	
Czy zostały prawidłowo rozpoznany uraz	0 – 1	
Czy użyto opatrunków jałowych	0 – 1	
Czy prawidłowo użyto opatrunków jałowych	0 – 1	
Czy użyto prawidłowego bandaża	0 – 1	
Czy wykonano opatrunek uciskowy	0 – 1	
Czy rękę zabezpieczono przed ruchami	0 – 1	
Czy prowadzono cały czas dialog z poszkodowanym	0 – 1	
Czy członkowie drużyny współpracowali ze sobą	0 – 1	
Czy wszyscy członkowie drużyny mieli założone rękawiczki jednorazowe	0 – 1	
SUMA PUNKTÓW		

ROZDZIAŁ IV

SĘDZIOWANIE ZAWODÓW

13. Sędziowie zawodów.

- 13.1. Sędziów zawodów powołuje Organizator zawodów z grona swej organizacji oraz organizacji / jednostek uczestniczących w zawodach.
- 13.2. Skład sędziowski składa się z 8 sędziów i kierownika.
- 13.3. Kierownikiem zespołu sędziowskiego oceniającym i nadzorującym całość zawodów jest Sędzia Główny Zawodów wybrany przez Organizatora
- 13.4. Sędzia Główny Zawodów nie może być członkiem organizacji / jednostki biorącej udział w zawodach.

ROZDZIAŁ V

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

14. Nagrody i wyróżnienia. Postanowienia końcowe.

- 14.1. W zawodach uznaje się tylko jedną zwycięską drużynę, bez podawania kolejnych miejsc.
- 14.2. Zwycięska drużyna otrzyma puchar oraz nagrodę główną.
- 14.3. Wszystkie drużyny otrzymają dyplomy.
- 14.4. Wszyscy zawodnicy otrzymują pamiątkowe medale – znaczki.
- 14.5. Mogą zostać przyznane dodatkowe nagrody ufundowane przez sponsorów oraz wyróżnienia indywidualne wnioskowane przez zespół sędziowski.

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DRUŻYNY DO MANEWRÓW RATOWNICZYCH MDP

.....
(nazwa drużyny)

.....
(organizacja/jednostka zgłaszająca drużynę do manewrów)

Wykaz zawodników

Lp.	IMIĘ NZAWISKO ZAWODNIK	ROK URODZENIA	WIEK
1			
2			
3			
4			

Opiekun drużyny

Nr. telefonu do opiekuna drużyny

Osoba zgłaszająca
(pieczętka i podpis)

Data