

XII OGÓLNOPOLSKI TURNIEJ KLAS O PROFILU MUNDUROWYM PROGRAM KONKURENCJI

Celem naszej inicjatywy jest wyłonienie najlepszego zespołu reprezentującego szkołę ponadpodstawową realizującą program Edukacji dla bezpieczeństwa, przygotowującą potencjalnych kandydatów do pracy i służby na rzecz bezpieczeństwa państwa. Poprzez organizację wydarzeń wpływamy na postawy patriotyczne wśród młodych ludzi oraz przyczyniamy się do integracji środowisk związanych z edukacją i działaniami na rzecz bezpieczeństwa, w tym szkół z klasami o profilu mundurowym, przedstawicieli służb mundurowych, ośrodków akademickich, instytucji, przedsiębiorców oraz wszystkich osób działających na rzecz obronności. Stwarzając możliwość bezpośredniego kontaktu z żołnierzami i funkcjonariuszami służb, którzy na co dzień pełnią służbę w jednostkach wojskowych oraz instytucjach odpowiedzialnych za zapewnienie bezpieczeństwa kraju i narodu, przygotowujemy uczestników do działania w obszarze zapewnienia bezpieczeństwa zarówno osób jak i mienia.

Uwaga!

Organizator zastrzega sobie prawo zmiany konkurencji lub ich kolejności, ze względu na warunki bezpieczeństwa, atmosferyczne lub inne czynniki mogące mieć wpływ na ich przeprowadzenie.

WYKAZ KONKURENCJI

MODUŁY KONKURENCJI

1. Wychowanie patriotyczne
2. Sprawności
3. Strzelectwo
4. Taktyka
5. Test wiedzy

LP	NAZWA MODUŁU	NAZWA KONKURENCJI	Nr konkurencji	DZIEŃ
1.	WYCHOWANIE PATRIOTYCZNE	Służby mundurowe na rzecz bezpieczeństwa, teraźniejszość i historia	1	1
2.	SPRAWNOŚCI	TOR MAGNUM	2	1 popołudnie
3.	SPRAWNOŚCI	CONCEPT ŻMIJA	2/1	1 popołudnie
4.	TAKTYKA	„Czerwona Taktyka TCCC” (medycyna pola walki).	2/2	1 popołudnie
5.	TAKTYKA	TOPOGRAFIA	2/3	1 popołudnie
6.	TAKTYKA	CEL	2/4	1 popołudnie
7.	SPRAWNOŚCI TAKTYKA STRZELECTWO	PĘTLA TAKTYCZNA	3	2
8.	SPRAWNOŚCI	BIEG JURAJSKI	3/1	2
9.	SPRAWNOŚCI	GROM	3/2	2
10.	TAKTYKA	EWAKUACJA	3/3	2
11.	STRZELECTWO	STRZELANIE DYNAMIKA	3/4	2
12.	TAKTYKA	RANNY	3/5	2
13.	TAKTYKA	GRANAT	3/6	2
14.	SPRAWNOŚCI	SPECJALS	3/7	2
15.	SPRAWNOŚCI	CONCEPT OMAHA	3/8	2
16.	TAKTYKA	AZYMUT	3/9	2
17.	SPRAWNOŚCI	KOMANDOS	3/10	2
18.	TEST WIEDZY	W TWOJEJ GŁOWIE JEST TWOJA SIŁA	4	2
19.	STRZELECTWO	SNAJPER	5	2 popołudnie
20.	STRZELECTWO	DZESIĄTKA	6	2 popołudnie
21.	SPRAWNOŚCI	PONTON	7	2 popołudnie
22.	SPRAWNOŚCI	TOR PRZESZKÓD PSP	8	2 popołudnie
23.	STRZELECTWO	BROŃ	9	2 popołudnie
24.	WYCHOWANIE PATRIOTYCZNE	WETERAN	10	2 wieczór

25.	SPRAWNOŚCI	FOKA	11	3
26.	SPRAWNOŚCI	FORMOZA	12	3
Razem konkurencji			26	



DZIEŃ I
1 część

Data: 14.04.2024 r. Miejsce: Plac Targowy w m. Łazy

Czas trwania godz. 11.00 -14.30 (3,5h) 50 drużyn.

KONKURENCJA 1
PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: WYCHOWANIE PATRIOTYCZNE**
- **NAZWA: „SŁUŻBY MUNDUROWE NA RZECZ BEZPIECZEŃSTWA, HISTORIA I TERAŹNIEJSZOŚĆ”.**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny z wiedzy o służbach mundurowych oraz formacjach wspierających system bezpieczeństwa państwa oraz z dziedziny historii służb i formacji obejmujące okres od I WŚ do terażniejszości. Pytania będą także w tematyce przedstawianych służb na stanowiskach promocyjnych oraz wyposażenia tych służb na stanowiskach promocyjnych.
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez przeprowadzenie pytań na stoiskach promocyjnych.
- **CZAS: ograniczony, po prezentacji na stoisku promocyjnym 3 pytania po 10 sekund na 1 odpowiedź. Odpowiada jeden reprezentant drużyny.**
- **PUNKTACJA:** na podstawie ilości poprawnych odpowiedzi, co daje kolejne zajęte miejsce np. 1 miejsce 50 pkt., 48 miejsce 3 pkt., 50 miejsce 1 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI**

STANOWISKA:

1. Wojska Specjalne (WS) JW AGAT.
2. Wojska Obrony Terytorialnej 13 Śląska Brygada Wojsk Obrony Terytorialnej.
3. Desant 6bpd Gliwice.
4. Pierwsza pomoc TCCC.
5. Oddział Żandarmerii Wojskowej w Krakowie.
6. Państwowa Straż Pożarna.
7. Policja KWP Katowice.
8. Straż Graniczna (SG).
9. Służba Więzienna (SW), GISW (Grupa Interwencyjna SW).
10. Krajowa Administracja Skarbowa (KAS).
11. Lasy Państwowe Straż Leśna.

12. Górskie Ochotnicze Pogotowie Ratunkowe (GOPR).

13. Wodne Ochotnicze Pogotowie Ratunkowe (WOPR).

14. WCR Będzin.

15. Akademia WSB.



DZIEŃ I

2 część (popołudnie)

Data: 14.04.2024 r. Miejsce: Plac Targowy w m. Łazy

Czas trwania godz. 16.00 -19.00 (3h) 50 drużyn.

KONKURENCJA 2

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚCI**
- **NAZWA: „TOR MAGNUM”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszych drużyn, w sprawnym pokonywaniu toru przeszkód na czas.
- **OCENA:** Konkurencja oceniania poprzez wynik czasowy.
- **CZAS:** ograniczony do 10 min.
- **PUNKTACJA:** na podstawie czasu pokonania toru, co daje kolejne zajęte miejsce np. 1 miejsce 50 pkt., 48 miejsce 3 pkt., 50 miejsce 1 pkt. Liczy się czas ostatniego zawodnika drużyny.
- **KARY:**
 - za nieprawidłowe przejście przeszkody: +10sek do czasu ukończenia.
 - za nie pokonanie przeszkody: +15sek do czasu ukończenia.
 - w przypadku nie ukończenia przez jednego z zawodników konkurencji 0 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „TOR MAGNUM”:**
 1. W ramach czasu instruktąż oraz 5 minut na sprawdzenie przeszkód przez uczestników. Tor przygotowany przez BULLET RUN według doktryny i zasad obowiązujących przy organizacji torów OCR (ang. Obstacle Course Racing) – rodzaj biegu przełajowego.
 2. Zawodnicy startują w pełnym umundurowaniu, długi rękaw, buty powyżej kostek.
 3. Każdy zawodnik posiada na starcie atrapę broni typu karabinek szturmowy.
 4. Dopuszcza się używanie rękawiczek.
 5. Dopuszcza się wspólne pomaganie zawodnikom z drużyny w pokonywaniu przeszkód.
 6. Na sygnał sędziego start, drużyna kolejno pokonuje przeszkody, na każdej przeszkodzie jest oceniana – **pokonał – nie pokonał.**

(szczegółowy opis przeszkód w załączniku nr 5/1)

Konkurencja 2/1

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚCI**
- **NAZWA: „CONCEPT ŻMIJA”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszych drużyn, w sprawnym przeciągnięciu pojazdu bojowego, na określonej odległości.
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik czasowy.
- **CZAS:** ograniczony do 10 min.
- **PUNKTACJA:** na podstawie czasu pokonania toru, co daje kolejne zajęte miejsce np. 1 miejsce 50 pkt., 48 miejsce 3 pkt., 50 miejsce 1 pkt. Liczy się czas ostatniego zawodnika drużyny. Nie ukończenie konkurencji 0 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „CONCEPT ŻMIJA”:**
 1. Konkurencja polega na przeciągnięciu pojazdu typu „Żmija” w jak najkrótszym czasie, na określonej odległości (około 30m) przy wykorzystaniu dostępnego sprzętu. Drużyna dostaje linę od organizatora. Po sygnale start, należy w dowolny sposób połączyć linę z pojazdem. Następnie przeciągnąć pojazd za pomocą przytwierdzonej liny na określonej odległości. W pojedzie znajduje się instruktor organizatora, który na znak jednego z członków drużyny zatrzymuje pojazd. Czas zatrzymany zostaje po odłączeniu liny od pojazdu.

Konkurencja 2/2
PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: TAKTYKA**
- **NAZWA: „Czerwona Taktyka TCCC”** (medycyna pola walki).
- **CEL:** celem konkurencji jest zunifikowanie wiedzy w zakresie TCCC, przygotowania do działań w ramach „Pętli Taktycznej”.
- **OCENA:** Konkurencja NIE oceniania.
- **CZAS:** ograniczony zmianą grup.
- **PUNKTACJA:** każda drużyna która weźmie udział w konkurencji – 120 sek. od ostatecznego czasu końcowego wszystkich konkurencji.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „Czerwona Taktyka TCCC”:**
 1. Konkurencja polega na przygotowaniu zawodników do prawidłowego udzielania pomocy poszkodowanym na polu walki w ramach procedur Tactical Combat Casualty Care.

Konkurencja 2/3
PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: TAKTYKA**
- **NAZWA: „TOPOGRAFIA”**
- **CEL:** celem konkurencji jest zunifikowanie wiedzy w zakresie Topografii, przygotowania do działań w ramach „Pętli Taktycznej”.
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik czasowy.
- **CZAS:** ograniczony zmianą grup.
- **PUNKTACJA:** każda drużyna która weźmie udział w konkurencji – 120 sek. od ostatecznego czasu końcowego wszystkich konkurencji.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „TOPOGRAFIA”**
 1. Konkurencja polega na przygotowaniu zawodników do prawidłowego posługiwania się urządzeniami, narzędziami oraz materiałami w zakresie topografii. Wyznaczanie azymutu, marsz na określoną odległość.

Konkurencja 2/4

PRZEBIEG KONKURENCJI

MODUŁ: TAKTYKA

- NAZWA: CEL
- CEL: Celem konkurencji jest podniesienie umiejętności strzeleckich.
- OCENA: Konkurencja nie oceniania.
- CZAS: ograniczony zmianą grup.
- PUNKTACJA: konkurencja nie punktowana.
- PRZEBIEG KONKURENCJI DZIESIĄTKA
 - Szkolenie z obsługi broni do prowadzenia celnego strzału z broni ASG (do dnia następnego).

DZIEŃ II

Data: 15.04.2024 r. Miejsce: Zalew Mitręga, Kamieniołom Niegowonice.

Czas trwania godz. 08.30 -14.30 (6h), 50 drużyn.

KONKURENCJA 3

- **MODUŁ: SPRAWNOŚCI – TAKTYKA – STRZELECTWO**
- **NAZWA: „PĘTLA TAKTYCZNA”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszych drużyn, w sprawnym pokonywaniu Pętli Taktycznej zawierającego różnorodne zadania oraz tor przeszkód. **Zadania wykonywane na pętli taktycznej mają na celu: sprawdzenie umiejętności drużyny w ramach jej współpracy przy pokonywaniu przeszkód oraz sprawne wykonywanie zadań. Rywalizacja pomiędzy drużynami, gdzie determinantem jest czas oraz dokładność pokonywania konkurencji jest elementem sprawdzenia wyszkolenia uczestników, ich determinacji, jest także sprawdzeniem umiejętności kierowania, przewodzenia w drużynie-zespole.**
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik czasowy poszczególnych konkurencji oraz ilość punktów zdobytych na poszczególnych konkurencjach punktowanych.
- **CZAS:** ograniczony do 180 min.
- **PUNKTACJA:** na podstawie czasu pokonania toru oraz ilości zdobytych punktów co daje kolejne zajęte miejsce np. 1 miejsce 50 pkt., 48 miejsce 3 pkt., 50 miejsce 1pkt. Liczy się czas ostatniego zawodnika drużyny.

DOWÓDCA ZESPOŁU PODPISUJE SIĘ NA LIŚCIE WYNIKÓW U SĘDZIEGO PUNKTOWEGO, PRZY UZYSKANYM CZASIE LUB PUNKTACJI POTWIERDZAJĄC JEGO ZGODNOŚĆ Z UZYSKANymi WARTOŚCIAMI. NIE PODPISANIE WYNIKÓW JEST RÓWNOZNACZNE Z ZATWIERDZENIEM WYNIKU.

- **KARY:**
 - za nieprawidłowe przejście przeszkody: +10sek do czasu ukończenia.
 - za nie pokonanie przeszkody: +15sek do czasu ukończenia.
 - w przypadku nie ukończenia przez jednego z zawodników konkurencji 0 pkt.

➤ **PRZEBIEG KONKURENCJI „PĘTLA TAKTYCZNA”:**

Konkurencja sprawnościowa polegająca na drużynowym pokonaniu specjalnie przygotowanej „**PĘTLI TAKTYCZNEJ**” (toru taktycznego) w jak najkrótszym czasie. Aby pokonać PĘTLE wszyscy uczestnicy w drużynie muszą się wykazać umiejętnością opracowania najbardziej optymalnej taktyki, dobrej współpracy i wzajemnej pomocy, siłą, szybkością i wytrzymałością, rozwiązywania zadań oraz prowadzenia strzelania.

1. Drużyny startują według ustalonego harmonogramu i losowania podczas odprawy technicznej.
2. Trasa obejmuje jedną pętlę i oznaczona jest wiszącymi taśmami biało-czerwonymi.
3. Start i meta pętli znajduje się w tym samym miejscu (w newralgicznych miejscach zostanie zabezpieczona przez organizatora).
4. Wszyscy zawodnicy drużyn startują i stawiają się na wszystkich punktach kontrolnych oraz mecie w kompletnym umundurowaniu (spodnie, bluza długi rękaw, buty z cholewką wysoką powyżej kostek typu militarnego). W przypadku nieprzestrzegania w/w zapisu na drużynę zostanie nałożona kara 5 minut.
5. Podczas pokonywania pętli każdy zawodnik musi posiadać numer startowy usytuowany w widocznym miejscu. Brak numeru startowego grozi dyskwalifikacją drużyny. Numery startowe zapewnia organizator.
6. Pomiar czasu dokonuje sędzia główny pętli. Na każdym punkcie sędzia decyduje o wykonaniu poprawności zadania oraz jego punktację.
7. Każdy zawodnik startuje z karabinkiem atrapą.
8. Każda drużyna startuje z min. 1 kompasem i linijką.
9. Każdy zawodnik posiada rękawiczki.
10. Każda drużyna posiada jedną apteczkę medyczną.
11. Każda drużyna posiada zapas wody.
12. Istnieje ograniczony czas pokonania Toru Taktycznego - 3h.
13. Całkowita długość toru około 7,5 km przebiega w terenie otwartym, lesistym, po drogach utwardzonych, asfaltowych, lesistych, gruntowych, podmokłych i szutrowych.

➤ **Zasady w przypadku zejścia drużyn na punktach:**

1. Jeżeli na trasie toru taktycznego drużyna wyprzedza drużynę która wystartowała wcześniej, drużyna wyprzedzana jest zobligowana do jej przepuszczenia.
2. Jeśli drużyna dotarła do miejsca gdzie jest już prowadzona konkurencja oczekuje na jej zakończenie. Sędzia zapisuje czas przybycia oraz czas oczekiwania, który jest odliczany od końcowego czasu.
3. Jeśli drużyna dotarła razem z drużyną, która wystartowała wcześniej, pierwszeństwo ma drużyna pościgowa. Ścigana oczekuje.

➤ **Warunki bezpieczeństwa.**

1. Kategorycznie zabronione jest schodzenie z wyznaczonej trasy.
2. W przypadku zagubienia, należy wrócić do ostatnio charakterystycznego punktu oznaczenia trasy, po czym kontynuować bieg. Jeżeli jest to niemożliwe drużyna pozostaje w miejscu, kontaktuje się z organizatorem, wykonując polecenia organizatora.
4. W przypadku znalezienia na trasie przedmiotu niewiadomego pochodzenia lub innego przedmiotu, nie podnosić, nie dotykać, na najbliższym punkcie kontrolnym zgłosić instruktorowi.
5. W przypadku doznania urazu zawodnika uniemożliwiającego kontynuowanie biegu, drużyna kontaktuje się z organizatorem i czeka na przybycie pomocy medycznej.
6. Zabrania się korzystania ze zbiorników wodnych znajdujących się przy Pętli.
7. Zabrania się korzystania z ognia otwartego, palenia tytoniu, rozpalania ognisk, podczas przebywania na trasie Pętli.

KONKURENCJE W RAMACH „PĘTLI TAKTYCZNEJ”

3/1 BIEG JURAJSKI

Bieg około 1,8 metrów w zróżnicowanym terenie.

punktacja: czas drużyny = miejsce.

3/2 GROM

1.Czołganie - Tor o długości około 30 metrów, na torze założony ograniczenie (opony) w celu jak najniższego ułożenia ciała do podłoża.

2.Ściana – pokonanie drużynowo przeszkody. Wysokość około 2.5m.

3.Belka (30kg) - przeciągnięcie belki dowolnym sposobem na określonej odległości, około 40m

punktacja: czas drużyny= miejsce.

3/3 EWAKUACJA

Drużyna dzieli się na dwie grupy (dobierają się parami), na przemian ewakuują siebie w oznaczonej odległości, dowolnym sposobem 1 na 1, jeden uczestnik transportuje drugiego. Tor o długości około 50 metrów.

punktacja: czas drużyny= miejsce.

3/4 STRZELANIE DYNAMIKA

Do celów aktywnych (broń pneumatyczna). Wykonują ćwiczenia na zmęczeniu fizyczny. Wykorzystanie broni typu ASG. Załącznik nr 5/3.

punktacja: ilość strąconych celi w określonym czasie = zajęte miejsce

3/5 RANNY

Drużyna udziela pomocy zgodnie z poznaną procedurą w ramach TCCC, dzieli się zadaniami oraz wykonują ewakuuje rannego (fantom waga około 80 kg) na wyznaczonej trasie, około 50 metrów.

punktacja: punkty od sędziego za wykonanie procedury TCCC = miejsce.

punktacja: czas drużyny za ewakuację = miejsce.

3/6 GRANAT

Każdy uczestnik z drużyny wykonuje jeden rzut z odległości około 20 metrów, postawa klęcząca.

punktacja: trzy okręgi, 1 = 5 pkt., 2 = 10 pkt., 3 = 15 pkt.

3/7 SPECJALS

1. **Opony** - Przeciągnięcie – przepchanie z oznakowanego pkt. A do pkt. B, około 20m
2. **Równoważnia** - pokonanie drużynowo równoważni pochylni.
3. **Mozaika** - ułożenie obrazka mozaiki w jak najkrótszym czasie, po zmęczeniu fizycznym z czynnikami zewnętrznymi (odgłosy petardy, dymy).

punktacja: ogólny czas drużyn za całość elementów.

punktacja: ilość ułożonych elementów mozaiki.

3/8 „CONCEPT OMAHA”

1. **Podbieganie pod górę** całością drużyny, zamontowane ułatwienia w postaci lin. Długość około 30m.
2. **Test pamięciowy** – Konkurencja polega na ułożeniu cyfr zgodnie z kolejnością, w sekwencji określonej ilości cyfr, w określonym czasie.

punktacja: czas drużyny.

punktacja: ilość poprawnych odpowiedzi.

3/9 AZYMUT

Konkurencja polegać będzie na wyznaczaniu kierunków AZYMUTU, odnajdowanie miejsc w terenie oraz odnajdywanie pkt. w terenie za pomocą danych MGRS.

Konkurencja ograniczona czasowo. Według czasu podanego przez instruktora.

punktacja: czas drużyny, poprawność zadania.

3/10 KOMANDOS

Tor składa się z przeszkód ściana około 3m oraz zadania transport skrzynek z amunicją (4 skrzynki) - około 20 metrów, za pomocą czołgania na boku. Każdy zawodnik czołga się z jedną skrzynką. Nie wolno wstawać ani sobie pomagać.

punktacja: czas ostatniego zawodnika z drużyny.

KONKURENCJA 4

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: TEST WIEDZY**
- **NAZWA: „W TWOJEJ GŁOWIE JEST TWOJA SIŁA”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszego zawodnika oraz drużyny.
- **OCENA:** Konkurencja oceniania poprzez wynik czasowy.
- **CZAS:** ograniczony 2min.
- **PUNKTACJA:** każda drużyna otrzymuje ilość punktów za zawodnika, który zajął konkretne miejsce. W przypadku takich samych odpowiedzi oraz czasu przyznaje się miejsce ex aequo i tą samą ilość pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „W TWOJEJ GŁOWIE JEST TWOJA SIŁA”**
 1. Każdy z uczestników indywidualnie rozwiązuje test wiedzy z zakresu bezpieczeństwa **z wykorzystaniem własnych telefonów komórkowych.** Test wielokrotnego wyboru, 10 pytań na platformie OnlineWSB.

Dzień II (popołudnie)

Data: 15.04.2024 r. Miejsce: Zalew Mitręga.

Czas trwania godz. 16.00 -19.00 (3h), 50 drużyn

KONKURENCJA 5

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: STRZELECTWO**
- **NAZWA: „SNAJPER”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniania poprzez wynik rozpoznanych celi.
- **CZAS:** ograniczony 2min.
- **PUNKTACJA:** każda drużyna otrzymuje ilość punktów
- **PRZEBIEG KONKURENCJI SNAJPER**
 1. Drużyna składa się z dwóch osób obserwujących i dwóch pomocników zapisujących odpowiedzi. Obserwatorzy otrzymują od organizatora lornetkę, oraz arkusz do uzupełnienia.
 2. Konkurencja polega na wykryciu jak największej liczby przygotowanych celi i ich nazwanie (typ pojazdu i kraj pochodzenia, np. Leopard A2 – Niemcy, flaga narodowa i kraj, np. Polska).

punktacja: W ograniczonym czasie ilość rozpoznanych obiektów przez oby dwie pary, daje sumę punktów. W ogólnej klasyfikacji 1 miejsce 40 pkt.- 38 miejsce 3 pkt.

KONKURENCJA 6

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: STRZELECTWO**
 - **NAZWA: "DZIESIĄTKA"**
 - **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
 - **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik rozpoznanych celi.
 - **CZAS:** ograniczony 2min.
- PUNKTACJA:** każda drużyna otrzymuje ilość punktów zdobytych w czasie strzelania. W ograniczonym czasie ilość strzałów 5, suma punktów = miejsce. W ogólnej klasyfikacji np.: 1 miejsce 40 pkt.- 38 miejsce 3 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI "DZIESIĄTKA"**

Drużyna składa się z czterech osób, konkurencja polega na wykonaniu strzelania do tarcz punktowanych typu 23p. Strzelanie z postawy stojąc, z wolnej ręki lub oburącz. Odległość 15 metrów, broń pistolet, ilość strzałów 3 próbne 5 ocenianych.

KONKURENCJA 7

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚĆ**
- **NAZWA: „PONTON”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik w jakim czasie pokonają zadany tor.
- **CZAS:** ograniczony.
- **PUNKTACJA:** każda drużyna otrzymuje ilość punktów zdobytych w czasie pokonywania toru. **czas drużyny= miejsce.** W ogólnej klasyfikacji np.: 1 miejsce 40 pkt.- 38 miejsce 3 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI ”DZIESIĄTKA”**
 - Konkurencja polega na pokonaniu toru wodnego na czas, za pomocą dostępnych pontonów, dwie drużyny rywalizują na bliźniaczym torze.

KONKURENCJA 8

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: STRZELECTWO**
- **NAZWA: „BRÓŃ”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik w jakim czasie wykonują zadanie.
- **CZAS:** ograniczony.
- **PUNKTACJA:** Uzyskanie jak najkrótszego czasu ukończenia przez drużynę konkurencji, plus ewentualne pkt. karne.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI ” BRÓŃ”**
 - **Składanie / rozkładanie karabinka.** Drużyna zajmuje miejsce za platformą, na której ułożonych jest 5 karabinków, w tym 2 złożone i 3 rozłożone. O zajęciu miejsc za poszczególnymi rodzajami broni decyduje kapitan drużyny. Po zameldowaniu instruktorowi o gotowości do rozpoczęcia ćwiczenia instruktor wydaje dla drużyny komendę „ĆWICZ” oraz włącza czasomierz. Uczniowie rozpoczynają konkurencję. Czas liczy się do momentu, aż ostatni z zawodników ćwiczącej drużyny nie złoży meldunku o treści „GOTÓW”.

UWAGI:

Instruktor dopuszcza na wniosek złożony przez kapitana drużyny przeprowadzenie jednej nieoceniającej próby ww. konkurencji. Dopuszczalne jest udzielanie pomocy pomiędzy zawodnikami. W przypadku stwierdzenia przez instruktora niedociągnięć, za każde z nich drużynie dolicza się 2 sekundy do uzyskanego czasu. Czas liczony jest do jednego miejsca po przecinku.

Broń uznaje się częściowo za rozłożoną jeżeli osobno ułożone są:

- magazynek;
- wycior;
- rura gazowa;
- pokrywa komory;
- suwadło;
- zamek;
- rozłożona kolba w przypadku kbk AKMS.

KONKURENCJA 9

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚĆ**
- **NAZWA: „TOR PRZESZKÓD PSP”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik w jakim czasie pokonają zadany tor.
- **CZAS:** ograniczony.
- **PUNKTACJA:** każda drużyna otrzymuje ilość punktów zdobytych w czasie strzelania. **czas drużyny= miejsce.** W ogólnej klasyfikacji np.: 1 miejsce 50 pkt.- 38 miejsce 13 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „TOR PRZESZKÓD PSP”**
 - Tor przygotowany przez Państwową Straż Pożarną według doktryny i zasad obowiązujących przy organizacji torów PSP. Tor pokonywany drużynowo. Startują równolegle dwie drużyny. Przewidziano czas na zapoznanie z torem 3 minuty.
Tor zawiera elementy przeszkód takich jak:
 - Ściana
 - Pochylnia
 - Tunel
 - Transport rannego
 - Zygzak

KONKURENCJA 10

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: WYCHOWANIE PATRIOTYCZNE**
- **NAZWA: „WETERAN”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik poprawnych odpowiedzi.
- **CZAS:** ograniczony.
- **PUNKTACJA:** każda drużyna otrzymuje ilość punktów zdobytych w czasie odpowiedzi. **Ilość poprawnych odpowiedzi w zadanym czasie.** W ogólnej klasyfikacji np.: 1 miejsce 50 pkt.- 38 miejsce 13 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „WETERAN”**

Drużyny odpowiadają na platformie internetowej Akademii WSB. 10 pytań w tematyce działań w okresie II Wojny Światowej oraz okresu przebywania SZRP w misjach w Iraku oraz W Afganistanie.

DZIEŃ III

Data: 16.04.2024 r. Miejsce: Jura - Park Wodny

Czas trwania godz. 8.30 -11.30 (3h), 50 drużyn

KONKURENCJA 11

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚCI**
- **NAZWA: „FOKA”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniania poprzez wynik poprawnych odpowiedzi.
- **CZAS:** ograniczony.
- **PUNKTACJA:** Czas drużyny, ilość wyłowionych materiałów. W ogólnej klasyfikacji np.: 1 miejsce 50 pkt.- 38 miejsce 13 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „FOKA”** Konkurencja polega na wyłowieniu z dna basenu jak największej ilości przedmiotów. Konkurencja prowadzona jest w wodzie na głębokości 2m. 1 przedmiot 5 pkt.

KONKURENCJA 12
PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚCI**
- **NAZWA: „FORMOZA”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniania poprzez wynik poprawnych odpowiedzi.
- **CZAS:** ograniczony.
- **PUNKTACJA:** Czas drużyny, ilość wyłowionych materiałów. W ogólnej klasyfikacji np.: 1 miejsce 50 pkt.- 38 miejsce 13 pkt.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „FORMOZA”** **Wodny tor przeszkód** Konkurencja polega na pokonaniu przygotowanego toru wodnego na czas, całością drużyny. Jedna osoba w kole ratunkowym transportowana jest za pomocą liny, długość basenu. Następnie transportowana poprzez transport fizyczny przez dwóch członków drużyny, długość basenu. W połowie basenu obowiązkowe przepłynięcie dwóch członków drużynę przez koła umieszczone pod wodą. Kary- za każde naruszenia zasad 5 sek.

TOR MAGNUM

Suszarka (drabinka skośna)



Opis:

Przeszkodę pokonujemy wspinając się po szczeblach/ konstrukcji do góry, kolejno w dół. Przeszkodę pokonujemy do skutku.

Helikopter – przeszkoda opaskowa



Opis:

Przeszkodę pokonujemy wchodząc po drabince do góry i uderzając ręką dzwonek, który znajduje się na górze konstrukcji.

Komandos



Opis:

Przeszkodę pokonujemy za pomocą liny przechodząc na drugą stronę ściany. Zabrania się używania konstrukcji.

Przeszkodę pokonujemy do skutku.

Mały Wacek



Opis:

Przeszkoda równoważna polegająca na pokonaniu bez użycia rąk belki zawieszanej na łańcuchach nisko nad ziemią. Zabrania się korzystania z konstrukcji.

Przeszkodę pokonujemy do skutku.

Ściana pionowa



Opis:

Przeszkodę pokonujemy przechodząc na drugą stronę ściany. Technika dowolna. Zabrania się używania bocznych zastrzałów. Przeszkodę pokonujemy do skutku.

Porodówka



Opis:

Zadaniem zawodnika jest przejście pod rzędem poziomo ułożonych opon. Technika dowolna.

Konkurencje strzeleckie na replikach ASG

Zalew Mitręga

1. Stanowisko na karabinie snajperskim

Na brzegu zalewu przygotowane będzie stanowisko obserwacyjne z replikami karabinów snajperskich z celownikami optycznymi. Na przeciwległym brzegu jeziora będą przygotowane znaki do obserwacji.

Znaki podzielone będą na dwa rodzaje:

- Flagi Państw z literami alfabetu
- Jednostki sprzętowe z cyframi

Każdy z uczestników otrzyma kartę pracy odpowiednią dla swojego stanowiska. Zadanie polega na odnalezieniu punktu z flagą i spisanie drugiej litery lub odnalezienie jednostki sprzętowej i zapisaniu pierwszej cyfry. Litery i cyfry są zapisywane na kartach pracy.

Czas na wykonanie zadania to 3 minuty.

Na kartach umieścimy kilka punktów ujemnych. Wśród jednostek sprzętowych umieścimy pojazdy cywilne a wśród flag, flagi stanów USA. Za odpisanie złych punktów uczestnik otrzymuje ujemne punkty.

STRZELANIE

KAMIENIOŁOM „TOR TAKTYCZNY”.

Strzelnica statyczna w trakcie „Toru Taktycznego”.

Strzelanie odbywa się na replikach gazowych pistoletów i karabinków.

W wyznaczonym miejscu będą przygotowane 4 osie strzeleckie na każdej znajdą się po 4 cele składane (popery). Zadaniem drużyny jest podejście na stanowisko strzeleckie i eliminacja wszystkich celów przez złożenie popperów.

Każdy członek drużyny strzela na swojej osi i nie może strzelać do celów z osi obok. Jeśli ktoś zakończy strzelanie wypina magazynek oddaje strzał kontrolny, odkłada replikę i czeka na pozostałych członków ekipy w podporze przodem. Po zakończeniu strzelania ekipa rusza dalej.

W trakcie strzelania wymuszona będzie zmiana magazynka (repliki będą miały załadowane po 4/6 kulek. Co będzie wymuszało zmianę magazynka na stanowisku. Po wykorzystaniu całej amunicji a nie strącając wszystkich popperów drużyna dostanie minutę kary na stanowisku.

Całość nie powinna zająć dłużej niż 2 minuty.

3. Zalew Mitręga Strzelnica aktywna

Na strzelnicy aktywnej tworzymy sztafetę na pistolecie i karabinie napędzanym gazowo. Drużyny po dotarciu do punktu zgłaszają się do prowadzącego, który objaśnia zasady działania replik oraz zasady działania strzelnicy (strefy shoot/no shoot etc) . Ustawiają się w kolejności ustalonej przez siebie. Po potwierdzeniu gotowości wciskają start na stoperze i ruszają na trasę strzelnicy. Za każdym uczestnikiem podąża prowadzący informując o zaliczeniu trafienie i kontrolując przestrzeganie stref no shoot.

- Pierwszy członek drużyny rozpoczyna naliczanie czasu przez włączenie stopera.
- Strzelanie odbywa się do metalowych popperów.
- Trafienie zostanie uznane w chwili trafienia w poper. Prowadzący wydaje komendę “trafiony” po czym przechodzimy do następnego celu.
- Za strzał w strefę no shoot uczestnik musi wrócić na start i rozpocząć przejście jeszcze raz.

- Cele będą ponumerowane w kolejności, w której trzeba je trafić za trafienie złego celu uczestnik wraca na start i rozpoczyna trasę ponownie.
- Po strąceniu ostatniego celu uczestnik. Wypina magazynek, oddaje strzał kontrolny i wraca na start.
- Odkłada replikę oraz magazynek na stół.
- Kolejny uczestnik bierze replikę (kolejną) i rusza na tor.
- Ostatni członek drużyny po zakończeniu przejścia odkłada replikę i zatrzymuje stoper.
- Maksymalny czas przejścia to 3 minuty. Każdy czas powyżej jest nieklasyfikowany.

UWAGA: warunki strzelań mogą ulec zmianie ze względu czynników zewnętrznych.

