

# REGULAMIN

## ZAWODÓW SPORTOWO – OBRONNYCH "PROOBRONNI 2017"

Projekt dofinansowany ze środków Ministerstwa Obrony Narodowej

### POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1. Termin mistrzostw:** 12-15.10.2017r.
- 2. Miejsce mistrzostw:** Obiekty szkoleniowe Jednostki Wojskowej Agat i strzelnicy myśliwskiej w Lublińcu oraz dukty leśne Nadleśnictw Lubliniec i Koszęcin.
- 3. Noclegi i wyżywienie:** Ośrodek SILESIANA, Kokotek koło Lublińca.
- 4. Charakterystyka zawodów:** Zawody obejmują konkurencje zespołowe, które są sprawdzianem umiejętności ogólnowojskowych członków organizacji proobronnych, uczniów klas mundurowych i młodzieży akademickiej studiującej na kierunkach bezp. wewnętrzne lub obrona narodowa. Zawody na szczeblu centralnym organizowane są w formie wieloboju, z punktami poszczególnych konkurencji umiejscowionymi na pętli taktycznej realizowanej w czasie dwóch dni. Reprezentacje w obu etapach zawodów startują według wylosowanej kolejności startu, ustalonej na losowaniu podczas odprawy technicznej dla kapitanów reprezentacji. Drużyny zostaną sklasyfikowane w kategorii męskiej i żeńskiej (drużyny mieszane sklasyfikowane zostaną w kategorii męskiej).
- 5. Organizatorzy:**

Zarząd Fundacji Byłych Żołnierzy i Funkcjonariuszy Sił Specjalnych SZTURMAN

#### Komisja Sędziowska:

- Sędzia główny
- Kierownik strzelania
- Główni sędziowie poszczególnych konkurencji
- Sędziowie startowi
- Sędziowie na punktach kontrolnych



## **Komisja Odwoławcza:**

Członkowie komisji (3 osoby - reprezentujące komisję sędziowską)

## **6. Uczestnicy:**

- W Mistrzostwach uczestniczą 8-osobowe reprezentacje organizacji proobronnych i klas mundurowych, z kapitanem (w zawodach startuje 6-osobowa drużyna, 2 osoby stanowią rezerwę, którą można wprowadzić do drużyny najpóźniej na 1 godzinę przed startem w pierwszym dniu zawodów). Jeżeli kapitan zespołu nie jest pełnoletni, to zespołowi powinien towarzyszyć pełnoletni opiekun.
- Wiek uczestników mistrzostw od 18 lat lub 16 za zgodą rodziców poświadczoną przez Dyрекcję Szkoły lub Urząd Gminy - decyduje rok urodzenia). Bez górnego limitu wieku.
- W mistrzostwach nie mogą brać udziału żołnierze służby zawodowej i żołnierze rezerwy.
- Kapitan zespołu odpowiada za znajomość przez członków zespołu: programu i regulaminu mistrzostw, zasad, warunków bezpieczeństwa w czasie mistrzostw.
- Organizator zapewnia pole namiotowe oraz nieodpłatne wyżywienie tylko dla osób wymienionych w zgłoszeniu do mistrzostw.
- Nieprzestrzeganie zasad dotyczących ubioru określonych w regulaminie, może spowodować dyskwalifikację zespołu lub zawodnika.
- Każdy zawodnik jest zobowiązany do posiadania: zaświadczenia lekarskiego o braku przeciwwskazań do udziału w mistrzostwach sportowo - obronnych oraz:
  - a) osoby niepełnoletnie - legitymacje szkolną i pisemną zgodę rodziców do udziału w mistrzostwach sportowo - obronnych;
  - b) osoby pełnoletnie – dowód tożsamości ze zdjęciem.
- Zawodnicy, którzy nie spełniają powyższych warunków, nie zostaną dopuszczeni do udziału w mistrzostwach.
- Organizator mistrzostw nie ponosi odpowiedzialności za skutki następstw nieszczęśliwych wypadków podczas mistrzostw.

## **7. Wyposażenie zawodników:**

### **A. Umundurowanie i sprzęt**

- Ubiór: wojskowy mundur polowy lub ćwiczebny służb mundurowych;
- Buty: (typu wojskowego, traperskiego, harcerskiego, itp.) pełne na podeszwie z protektorem sznurowane powyżej kostki;



- Busola (min. 1 na zespół);
- Śpiwór i karimata lub mata samopompująca.

## B. Wymagana dokumentacja

- Zaświadczenie lekarskie o braku przeciwwskazań do udziału w zawodach sportowo-obronnych (akceptowane są karty zawodnicze z aktualnymi badaniami lekarskimi).
- Dokument tożsamości.
- Osoby niepełnoletnie - pisemną zgodę rodziców do udziału w mistrzostwach sportowo - obronnych potwierdzoną przez Dyрекcję Szkoły lub Urząd Gminy.

**Uwaga: Osoby nie posiadające wyżej wymienionych dokumentów nie zostaną dopuszczone do udziału w mistrzostwach.**

## 8. Uzgodnienia organizacyjne:

- Zgłoszenie należy przesłać **do 29 września 2017 r.** do Komitetu Organizacyjnego na adres: Fundacja Byłych Żołnierzy i Funkcjonariuszy Sił Specjalnych SZTURMAN 42 -700 Lubliniec, ul. Sobieskiego 35 lub na e-mail: [biuro@fundacjaszturman.pl](mailto:biuro@fundacjaszturman.pl) lub do czasu wyczerpania miejsc.
- Natomiast potwierdzenie zgłoszenia, zawierające imienną listę uczestników i opiekunów musi nastąpić **do 06 października 2017 r.**
- W mistrzostwach może uczestniczyć nie więcej niż 35 drużyn męskich, żeńskich lub mieszanych. O zakwalifikowaniu się do udziału decyduje kolejność zgłoszeń. Arkusze zgłoszeniowe są dostępne na stronie internetowej Fundacji: [www.fundacjaszturman.pl/proobronni17](http://www.fundacjaszturman.pl/proobronni17)
- Przyjazd drużyn odbywa się na koszt własny instytucji kierujących poszczególne reprezentacje.
- Komitet Organizacyjny zapewnia nocleg i wyżywienie - tylko dla osób wymienionych w zgłoszeniu do mistrzostw.
- Losowanie numerów startowych zespołów odbędzie się na odprawie technicznej.

## 9. Ogólny harmonogram mistrzostw.



### **- dzień przyjazdu i zakwaterowania**

- a. do godz. 14.00 - przyjazd i zakwaterowanie
- b. 15.00 – obiad
- c. 17.30 - odprawa techniczna z kapitanami i opiekunami
- d. 18.30 – uroczyste otwarcie Mistrzostw
- d. 19.00 – kolacja

### **– I dzień zawodów**

- a. 06.50 – 09.00 - śniadanie - posiłek spożywany w grupach co 20 minut (jednocześnie pięć drużyn w narastającej kolejności).
- b. 07.30 – 10.15 – wyjazd grup co 25 minut na miejsce startu (jednocześnie pięć drużyn w narastającej kolejności).
- c. 08.00 – 11.05 – start drużyn do pierwszej konkurencji, przerwa pomiędzy zespołami 5 minut.
- d. 15.00 - 16.30 – obiad w wyznaczonych grupach.
- e. 19.00 – odprawa techniczna dla kapitanów drużyn.
- f. 19.30 – 21.00 – kolacja w wyznaczonych grupach.

### **- II dzień zawodów**

- a. godziny śniadania, przegrupowania na miejsce startu i start analogicznie jak w pierwszym dniu zawodów.
- c. 16.00 – 17.30 - obiad
- d. 19.00 – 20.30 – kolacja
- e. 21.00 – ogłoszenie wyników, wręczenie nagród

### **- dzień wyjazdu**

- a. 07.30 – 09.00 – śniadanie
- b. do godz. 12.00 – wyjazd

### **Uwaga:**

**A. Dokładny program mistrzostw zawierający harmonogram czasowy, miejsca przeprowadzenia poszczególnych konkurencji i oficjalnych uroczystości a także innych przedsięwzięć towarzyszących zostanie przedstawiony podczas odprawy technicznej w dniu przyjazdu uczestników.**

**B. Komitet Organizacyjny nie ponosi odpowiedzialności za skutki następstw nieszczęśliwych wypadków podczas zawodów, przejść i przejazdów oraz pobytu w rejonie zakwaterowania.**



# PRZEBIEG MISTRZOSTW

Mistrzostwa będą rozegrane w ciągu dwóch dni.

Zespoły będą rywalizowały w następujących konkurencjach:

## **Pierwszy dzień zawodów (RAJD BOJOWY - pętla ok. 20 km)**

- I. Pokonywanie toru sprawnościowego,
- II. Taktyczny tor ASG,
- III. Transport ładunku po wyznaczonej trasie,
- IV. Pokonanie przeprawy z wykorzystaniem technik linowych,
- V. Pokonanie terenu skażonego w odzieży ochronnej,
- VI. Odblokowanie zatarasowanej drogi – holowanie pojazdu
- VII. Udzielenie pierwszej pomocy rannemu,
- VIII. Zadanie obserwacyjne,
- IX. Zbudowanie osłony fortyfikacyjnej (stanowiska strzeleckiego) – ładowanie i transport określonej ilości worków piaskiem łopatką piechoty,
- X. Rzut granatem na odległość,
- XI. Pokonanie naturalnego toru przeszkód - trasa katorżnika ok. 1 km,
- XII. Bieg według mapy(ok. 3 km).

## **Drugi dzień zawodów (RAJD BOJOWY - pętla ok. 10 km)**

- I. Test wysokościowy - przejazd tyrolką, PO KOMENDZIE START DRUŻYNA PRZEBIEGA LINIĘ STARTU, UBIERA UPRZAŻ, INSTR SPRAWDZA POPRAWNOŚĆ I WPINA DO ASEKURACJI, NASTĘPNIE ZAWONK WCHODZI PO DRABINIE I DRUGĄ LONŻĄ INSTRUKTOR WPINA GO DO TYROLKI ORAZ DO ASERKURACJI, PO PRZEJECHANIU NA LINIĘ KOŃCOWĄ INSTRUKTOR WYPINA ZAWODNIKA A TEN WRACA NA LINIĘ ZŁOŻENIA UPRZEŻY. DRUGI ZAWODNIK WCHODZI NA DRABINĘ DOPIERO PO ROZPOCZĘCIU ZJADU POPRZEDNIEGO ZAWODNIKA. GDY WSZYSCY ZAWODNICY POKONAJĄ PRZESZKODĘ, DRUŻYNA PRZEMIESZCZA SIĘ BIEGIEM NA PKT 2 I 3.
- II. Strzelanie zespołowe z pistoletu wojskowego - STRZELAJĄ WSZYSCY ZAWODNICY ZA WYJĄTKIEM JEDNEGO WYZNACZONEGO DO ZADANIA SNAJPERSKIEGO. ZAWODNICY STOJĄ JEDEN ZA DRUGIM NA RUBIEŻY WYJŚCIOWEJ. PIERWSZY ZAJMUJE SAMODZIELNIE STANOWISKO NA RUBIEŻY OTWARCIA OGNI, PO OTRYMANIU MAGAZYNKI PODPINA GO DO BRONI I ODDAJE TRZY STRZAŁY DO TARCZY I PRZEDSTWIA BROŃ DO PRZEGLĄDU PO CZYM WRACA NA RUBIEŻ OTWARCIA OGNI. PO OSIĄGNIĘCIU TEJ LINII NA RUBIEŻ OTWARCIA OGNI RUSZA NASTĘPNY ZAWODNIK. PO ZAKOŃCZENIU STRZELANIA PRZEZ WSZYSTKICH ZAWODNIKÓW PODJEŻDŻA TARCZA, KTÓRĄ



PODPOISUJE KAPITAN ZESPOŁU. - ZESPÓŁ RUSZA NA PKT 4 PO DOŁĄCZENIU SNAJPERA Z PKT 3.

- III. Wykonanie zadania snajperskiego (strzelanie z palnej broni długiej),
- IV. Transport rannego, - TRANSPORT NOSZY WYPEŁNIONYCH 7 ZGRZEWKAMI WODY NA OKDCINKU OD STARTU DO NAWROTU I POWRÓT NA START ZADANIA. PO ZAKOŃCZENIU ZADANIA DRUŻYNA RUSZA NA PĘTLĘ O DŁUGOŚCI OK. 1 KM DO PKT NR 5
- V. Pokonanie przeprawy z wykorzystaniem technik linowych - WSZYSCY ZAWODNICY MUSZĄ POKONAĆ PRZEPRAWĘ LINOWĄ, PO CZYM RUSZAJĄ NA PĘTLĘ O DŁUGOŚCI OK. 1 KM DO PKT NR 6
- VI. Zadanie - walka w pomieszczeniach (killhouse ASG) - ZAWODNICY WYKONUJĄ ZADANIE I RUSZAJĄ NA PĘTLĘ O DŁUGOŚCI OK. 1 KM DO PKT NR 7
- VII. Wykonanie zadania ogniowego (zniszczenie grupy celów z pistoletu maszynowego i pistoletu wojskowego i strzelby gładkolufowej) KAPITAN ZESPOŁU WYZNACZA TRZECH ZAWODNIKÓW DO WYKONANIA ZADANIA, POZOSTALI ZAWODNICY POZOSTAJĄ W PUNKCIE WYCZEKIWANIA, PO WYKONANIU ZADANIA RUSZAJĄ NA PĘTLĘ O DŁUGOŚCI OK. 0,5 KM DO PKT NR 8
- VIII. Dostarczenie amunicji na "polu walki" (pokonanie czołganiem odcinka terenu ze skrzynkami amunicji), KAPITAN DRUŻYNY ROZSTAWIA ZAWODNIKÓW PO CZTERECH Z KAŻDEJ STRONY. PIERWSZY ZAWODNIK CZOŁGA SIĘ ZE SKRZYNKĄ NA DRUGĄ STRONĘ ZAPORY, PO DOSTARCZENIU SKRZYNKI NA OZNACZONY PUNKT RUSZA NASTĘPNY ZAWODNIK. PO POKONANIU ZADANIA PRZEZ CAŁĄ DRUŻYNĘ RUSZAJĄ NA PĘTLĘ O DŁUGOŚCI OK. 1,0 KM DO PKT NR 9
- IX. Zniszczenie gniazda karabinów maszynowych - rzut granatem do celu, PO WYKONANIU ZADANIA PRZEZ CAŁĄ DRUŻYNĘ RUSZAJĄ PO WYZNACZONEJ TRASIE NA PKT NR 10
- X. Bieg na orientację (ok. 2 km) META ZADANIA JEST NA STARCIE

OBIAD NA OBIEKCIE STRZELNICY I TRANSPORT DO KOKOTKA



# OPIS KONKURENCJI

## I dzień – RAJD BOJOWY

Na starcie drużyna otrzymuje mapę wojskową w skali 1:25 000 z naniesionymi na niej Zadaniem bojowym (ZB). Konkurencja polega na pokonaniu przez zespół trasy ok. 20 km w możliwie najkrótszym czasie i wyznaczonej kolejności. Trasa rajdu bojowego usytuowana będzie w terenie leśnym Nadleśnictwa Lubliniec i Koszęcin. Na trasie rozmieszczonych jest dwanaście ZB. Interwał startowy, co 5 minut (pomiar czasu elektroniczny). Każdy z kapitanów posiada kartę startową, na której sędziowie na poszczególnych ZB potwierdzają zakończenie zadania. Uzyskanie podpisu sędziego na karcie startowej jest zgodą na kontynuację marszobiegu do kolejnego ZB. Brak podpisu skutkuje dyskwalifikacją.

**Zespół zdekompletowany będzie sklasyfikowany za zespołami kompletnymi**

## ZADANIA NA TRASIE RAJDU BOJOWEGO

(Uwaga: kolejność rozmieszczenia poszczególnych ZB na trasie RAJDU BOJOWEGO może ulec zmianie)

### I. Tor sprawnościowy:

Zawodnicy pokonują tor indywidualnie, start kolejnego zawodnika następuje dopiero po pokonaniu toru przez poprzedniego zawodnika. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. W przypadku niepoprawnego pokonania przeszkody, sędzia podaje komendę WRÓĆ nakazując ponowne pokonanie przeszkody. Ominięcie przeszkody przez zawodnika jest równoznaczne z niepokonaniem toru. Za każdego zawodnika, który nie pokona toru przeszkód zespół otrzymuje 5 min kary.

### II. Taktyczny tor ASG:

Zespół na punkcie otrzymuje zadanie bojowe oraz załadowane karabinki ASG. Zadaniem zespołu jest zestrzelenie wszystkich celów. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Za każdy nie trafiony cel zespół otrzymuje 5 min kary.

### III. Transport ładunku po wyznaczonej trasie:

Zespół na punkcie otrzymuje zadanie przetransportowania ciężkiego ładunku (drewniana belka) na odcinku ok. 100 m. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu



Bojowego. Za każde upuszczenie belki zespół otrzymuje 3 min kary, za niewykonanie zadania zespół otrzymuje 30 minut kary.

#### **IV. Pokonanie przeprawy z wykorzystaniem technik linowych:**

Zawodnicy na punkcie pokonują przeszkodę terenową z wykorzystaniem technik linowych (3 przeszkody poziome różnymi sposobami). Sposób pokonania jest dowolny. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Za każdego zawodnika, który nie pokona przeszkody zespół otrzymuje 10 min kary.

#### **V. Pokonanie terenu skażonego w stroju pchem (OP-1 i maska pgaz)**

Na sygnał sędziego drużyna zakłada odzież ochronną i pokonuje wyznaczony odcinek trasy (ok. 100 m). Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. W przypadku niedokładnego wykonania czynności drużyna ukarana zostanie dodaniem czasu karnego (3 minut) do czasu ogólnego. Zespół otrzymuje 10 min kary za każdego zawodnika, który nie wykona zadania.

#### **VI. Odblokowanie zatarasowanej drogi – holowanie pojazdu:**

Na sygnał sędziego drużyna przystępuje do odholowania pojazdu terenowego tarasującego drogę - odcinek ok. 100 m. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Zespół otrzymuje 30 min kary za nie wykonanie zadania.

#### **VII. Udzielenie pierwszej pomocy rannemu:**

Konkurencja polega na udzielenia pomocy rannemu, który odniósł trzy rany. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Za nie opatrzenie w pierwszej kolejności rany zagrażającej życiu zespół otrzymuje 30 minut kary, za niepoprawne opatrzenie pozostałych ran zespół zespół otrzymuje po 5 minut kary.

#### **VIII. Zadanie obserwacyjne:**

Zespół po dotarciu do PK przygotowuje się do wykonania zadania poprzez rozstawienie zawodników zespołu na wyznaczonych rubieżach w ustalonych odległościach.

Konkurencja polega na wykryciu 10 celów oraz zaznaczenie ich na karcie obserwacji wraz ze wskazanie azymutu i odległości. Czas konkurencji jest ograniczony do 5 minut i jest wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Drużyna ukarana zostanie dodaniem czasu karnego (3 minut) do czasu ogólnego za każdy niewykryty cel i dodaniem czasu karnego (1 minuty) do czasu ogólnego za podanie błędnej odległości lub azymutu do wykrytego celu.

#### **IX. Ładowanie określonej ilości worków piaskiem łopatką piechoty, transport i zbudowanie osłony fortyfikacyjnej:**

W konkurencji bierze udział cała drużyna. Jej zadaniem jest jak najszybsze napełnienie 20 worków fortyfikacyjnych, przeniesienie ich w określone miejsce w odległości 30 m a następnie wybudowanie umocnienia fortyfikacyjnego na wytrasowanym miejscu w terenie. Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego.

W przypadku niedokładnego wykonania umocnienia fortyfikacyjnego drużyna ukarana zostanie dodaniem czasu karnego (5 min) do czasu ogólnego, w przypadku nie wykonania zadania drużyna ukarana zostanie dodaniem czasu karnego (40 min) do czasu ogólnego.

#### **X. RZUT GRANATEM NA ODLEGŁOŚĆ**





Każdy zawodnik wykonuje jeden rzut na odległość. Sektor rzutu jest ograniczony i oznaczony. Tylko rzut w granicach sektora jest traktowany jako dobry. Miejsce uderzenia granatu będzie oznakowane. Rzuty wykonuje się z miejsca z postawy stojącej.

Odległość mierzona będzie w metrach i centymetrach z zaokrągleniem do 0,1 m ( 45,25 m = 45,30m; 45,24m = 45,20 m). Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Od ogólnego czasu Rajdu Bojowego zostanie odliczony bonus czasowy za sumę metrów z rzutów wszystkich zawodników drużyny według następującego przelicznika:

0,1 m = 1 sek (przykład: suma odległości rzutów drużyny wynosi 242,2 m = bonus czasowy 2422 sekund).

## **XI. Pokonanie naturalnego toru przeszkód:**

Zawodnicy pokonują obustronnie na całej długości wytaśmowaną trasę liczącą ok. 1 km. Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Każde stwierdzenie wyjścia zawodnika poza taśmy skutkuje 20 min karą dla zespołu. Zespół otrzymuje 1 godzinę kary za każdego zawodnika, który nie pokona przeszkody na trasie.

## **XII. Bieg według mapy:**

Zespół ma do wyboru pokonanie odcinka 3 km według mapy lub zamiennie, pokonanie odcinka wytaśmowanej trasy o długości około 6 km. Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego.

**Czas wykonywania Rajdu Bojowego pierwszego dnia zostaje zatrzymywany po przebiegnięciu przez linię mety ostatniego zawodnika z drużyny.**

## **II dzień – RAJD BOJOWY**

Na starcie drużyna otrzymuje mapę wojskową w skali 1:25 000 z naniesionymi na niej Zadaniem bojowym (ZB). Konkurencja polega na pokonaniu przez zespół trasy ok. 10 km w możliwie najkrótszym czasie i wyznaczonej kolejności. Trasa rajdu bojowego usytuowana będzie w terenie Kochcickiej Górki i zlokalizowanej na niej strzelnicy myśliwskiej. Na trasie rozmieszczonych jest dwanaście ZB. Interwał startowy, co około 10 minut (pomiar czasu elektroniczny). **Start według kolejności zajętych miejsc zespołowo po pierwszym dniu zawodów.** Każdy z kapitanów posiada kartę startową, na której sędziowie na poszczególnych ZB potwierdzają zakończenie zadania. Uzyskanie podpisu sędziego na karcie startowej jest zgodą na kontynuację marszobiegu do kolejnego ZB. Brak podpisu skutkuje dyskwalifikacją.



**Zespół zdekompletowany będzie sklasyfikowany za zespołami kompletnymi.**

## **I. TEST WYSOKOŚCIOWY**

Polega na pokonaniu kolejki typu tyrolka przez każdego z zawodników. Na komendę START cała drużyna ubiera uprząże, a następnie pokonuje kolejkę według następujących zasad:

- na pomost startowy wchodzi kolejny zawodnik dopiero po utracie kontaktu z pomostem przez zawodnika poprzedzającego (rozpoczęciu przejazdu),
- kolejny zawodnik może rozpocząć przejazd dopiero po osiągnięciu pomostu końcowego przez zawodnika poprzedzającego,
- czas na wykonanie zadania przez zespół - 10 min (liczony od komendy start do osiągnięcia pomostu końcowego przez ostatniego zawodnika drużyny).

Czas konkurencji wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Zespół otrzymuje 10 minut kary za każdego zawodnika, który nie pokona przeszkody.

## **II. STRZELANIE Z PISTOLETU WOJSKOWEGO:**

Szczegółowe przedstawienie wykonywanych zdań, zasad bezpieczeństwa podczas strzelania oraz obowiązujące komendy zostaną omówione podczas instruktażu na strzelnicy. Po przybyciu na oś strzelecką drużyna ustawia się za jednym stanowiskiem strzeleckim w miejscu wyznaczonym przez kierownika strzelania. Po wykonaniu strzelania przez pierwszego zawodnika do strzelania przystępuje kolejny zawodnik i tak do odbycia strzelania przez wszystkich zawodników drużyny. Wszyscy zawodnicy z drużyny strzelają do tej samej tarczy. Po zakończeniu strzelania, tarcza zostaje przewieziona do stanowiska strzeleckiego na którym zostaje podpisana przez kapitana drużyny.

**Wszystkie następne czynności wykonuje JEDYNIĘ na komendę kierownika strzelania.**

WARUNKI STRZELANIA:

- CEL: popiersie z pierścieniami ( figura bojowa 23 p):
- ODLEGŁOŚĆ: 15 m;
- CZAS: wliczony do czasu Rajdu Bojowego;
- ILOŚĆ NABOI: po 3 szt. na każdego zawodnika;
- POSTAWA: stojąca,

**Punktacja** suma punktów wszystkich zawodników drużyny, gdzie każdy 1 punkt = 6 sekund bonusu od czasu ogólnego Rajdu Bojowego. Zespół otrzymuje 10 minut kary za każdego zawodnika, który nie przystąpi do strzelania.

## **III. Dostarczenie amunicji na "polu walki" (pokonanie czołganiem odcinka terenu ze skrzynkami amunicji)**



Zespół po dotarciu do PK przygotowuje się do wykonania zadania poprzez rozstawienie zawodników zespołu na wyznaczonych rubieżach w ustalonych odległościach.

Konkurencja polega na przetransportowaniu przez każdego zawodnika skrzynki amunicyjnej (o wadze ok. 15 kg), czołgając się na boku, na odcinku 20 m. Kolejny zawodnik startuje po doczołganiu się zawodnika kończącego konkurencję na swoim odcinku i przekazaniu mu skrzynki. Czas konkurencji wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Zespół otrzymuje 10 minut kary za każdego zawodnika, który nie pokonał przeszkody.

## **V. Wykonanie zadania ogniowego:**

Zniszczenie grupy celów z pistoletu maszynowego i pistoletu wojskowego i strzelby gładkolufowej. Szczegółowe przedstawienie wykonywanych zdań, zasad bezpieczeństwa podczas strzelania oraz obowiązujące komendy zostaną omówione podczas instruktażu na strzelnicy. Po przybyciu na oś strzelecką drużyna ustawia się za jednym stanowiskiem strzeleckim w miejscu wyznaczonym przez kierownika strzelania. Drużyna na punkcie otrzymuje 3 egzemplarze broni palnej (pistolet, pistolet maszynowy, strzelba gładkolufowa) z zadaniem zniszczenia 4 celów. Kapitan drużyny wyznacza trzech strzelających. Kolejność niszczenia celów oraz dobór broni jest dowolny. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego.

**Wszystkie następne czynności wykonuje JEDYNIĘ na komendę kierownika strzelania.**

WARUNKI STRZELANIA:

- CEL: figury bojowe;
- ODLEGŁOŚĆ: 15 m;
- CZAS: wliczony do czasu Rajdu Bojowego;
- ILOŚĆ NABOI: po 2 szt. ;
- POSTAWA: stojąca,

Za każdy nie trafiony cel zespół otrzymuje 5 min kary.

## **VI. Zniszczenie gniazda karabinów maszynowych:**

Zawodnicy na punkcie otrzymują po 1 granacie z zadaniem wrzucenia go do gniazda karabinów maszynowych. Za rzut trafiony uznaje się taki rzut w którym granat upada bezpośrednio w granicach gniazda karabinów maszynowych. Granat, który upadł przed gniazdem km i wtoczył się do niego uznawany jest jako rzut nietrafiony. Za każdy nie trafiony w cel granat zespół otrzymuje 3 min kary. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego.

## **VII. Zadanie - walka w pomieszczeniach:**

Zespół na punkcie otrzymuje zadanie bojowe polegające na odbiciu zakładników w obiekcie killhouse oraz załadowane karabinki ASG. Zadaniem zespołu jest zestrzelenie wszystkich celów i nie trafienie zakładników. Czas zadania nieograniczony, wliczony do



czasu Rajdu Bojowego. Za każdy nie trafiony cel zespół otrzymuje 3 min kary, za trafienie zakładnika zespół otrzymuje 10 minut kary.

### **VIII. Pokonanie przeszkody terenowej z wykorzystaniem technik linowych:**

Zawodnicy na punkcie pokonują przeszkodę terenową z wykorzystaniem technik linowych (1 przeszkoda pionowa - drabinka speleo). Sposób pokonania jest dowolny. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Za każdego zawodnika, który nie pokona przeszkody zespół otrzymuje 10 min kary.

### **IX. Transport rannego:**

Na sygnał sędziego drużyna przenosi nosze z rannym (rannego imituje dziewięć 1,5 litrowych zgrzewek wody) na odcinku 100 metrów. zakłada odzież ochronną i pokonuje wyznaczony odcinek trasy (ok. 100 m). Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Za każde upuszczenie noszy lub rannego, zespół otrzymuje 3 min kary. Zespół otrzymuje 30 minut kary za nie pokonanie przeszkody.

### **X. Wykonanie zadania snajperskiego:**

Trafienie celów na odległości do 200 m - strzelanie z palnej broni długiej. Szczegółowe przedstawienie wykonywanych zdań, zasad bezpieczeństwa podczas strzelania oraz obowiązujące komendy zostaną omówione podczas instruktażu na strzelnicy. Po przybyciu na oś strzelecką drużyna ustawia się za jednym stanowiskiem strzeleckim w miejscu wyznaczonym przez kierownika strzelania. Drużyna na punkcie otrzymuje 1 egzemplarz broni palnej długiej z zadaniem trafienia w cel na odległości do 200 m. Kapitan drużyny wyznacza jednego strzelającego. Czas zadania nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego.

**Wszystkie następane czynności wykonuje JEDYNIĘ na komendę kierownika strzelania.**

WARUNKI STRZELANIA:

- CEL: figury bojowe:
- ODLEGŁOŚĆ: do 200 m;
- CZAS: wliczony do czasu Rajdu Bojowego;
- ILOŚĆ NABOI: 5 szt. ;
- POSTAWA: leżąca,

Za każde nie trafienie celu zespół otrzymuje 3 min kary.

### **XI. Bieg na orientację - ok. 2,5 km**

Zespoły otrzymają 1 kartę startową i 1 standardową mapę do biegów na orientację, na której zaznaczone będą punkty do odnalezienia w terenie. Odnalezienie punktów należy potwierdzić na otrzymanej karcie startowej. Punkty oznaczone będą lampionami w kolorze biało-czerwonym (lub innym). Uczestnicy startują i kończą bieg całym zespołem. Elementy trasy na mapie opisuje się kolorem czerwonym lub jego odcieniami, a poszczególne elementy zaznaczone są następującymi symbolami:



- start – trójkąt równoboczny o bokach 7 mm ze skierowanym wierzchołkiem do pierwszego punktu,
- punkt kontrolny – okrąg o średnicy 6 mm, którego środek dokładnie wyznacza miejsce ustawienia punktu kontrolnego; kolejne punkty są ponumerowane i połączone ze sobą linią prostą,
- dobieg do mety – przerywana linia od ostatniego punktu do mety, który jest oznakowany w terenie i jest obowiązkowy,
- meta – dwa współśrodkowe okręgi o średnicach 5 mm i 7 mm.

Czas konkurencji jest nieograniczony, wliczony do czasu Rajdu Bojowego. Za wskazanie każdego błędnego punktu kontrolnego zespół otrzymuje - 2 minuty kary. Zespół otrzymuje 40 minut kary za nie pokonanie trasy.

## KLASYFIKACJA GENERALNA

1. Komisja Sędziowska odpowiada za właściwy przebieg poszczególnych konkurencji rozgrywanych podczas mistrzostw oraz rzetelną ocenę osiągniętych wyników.
2. Za końcowy wynik zespołu w klasyfikacji generalnej uważa się łączny czas wykonania rajdów bojowych z pierwszego i drugiego dnia zawodów powiększony o kary i pomniejszony o bonusy czasowe z wszystkich konkurencji mistrzostw.
3. Zwycięża drużyna z najlepszym łącznym czasem rajdów bojowych.

## POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Skład zespołu po jego zarejestrowaniu - musi pozostać niezmienny do końca mistrzostw wyjątek stanowi kontuzja zawodnika wykluczająca go z zawodów potwierdzona orzeczeniem lekarskim.
2. **Komitet Organizacyjny uhonoruje uczestników mistrzostw następującymi wyróżnieniami:**
  - a. **Miejsca na podium w klasyfikacji generalnej drużyny męskiej i żeńskiej**
    - puchary i dyplomy
    - nagrody rzeczowe dla członków zespołów



- b. Każdy z zawodników uczestniczących w zawodach otrzyma**
- medal, dyplom, koszulkę i drobne upominki
- c. Każda drużyna uczestnicząca w zawodach otrzyma pamiątkowe trofeum**
- 3.** W dniu przyjazdu zostanie ogłoszony komunikat organizacyjny, który będzie zawierał min. aktualny program mistrzostw i informacje dotyczące ich organizacji oraz składy osobowe startujących drużyn.
- 4.** Przy weryfikacji w biurze zawodów każdy zawodnik otrzyma pakiet startowy z imiennym numerem.
- 5.** W przypadkach spornych dopuszcza się złożenie protestu w formie pisemnej przez kapitana. Protest ten powinien być dostarczony do Przewodniczącego Komisji Odwoławczej w ciągu 30 min. od ogłoszenia wyników konkurencji będącej przedmiotem sporu. Warunkiem rozpatrzenia protestu jest wpłacenie wadium w wysokości 300 zł w Sekretariacie Mistrzostw. Suma ta zostanie zwrócona po pozytywnym rozpatrzeniu wniosku przez Komisję Odwoławczą.
- 6.** Zespół lub zawodnik podlega (decyzja Komisji Sędziowskiej) dyskwalifikacji, jeżeli:
- a. Nie przestrzega niniejszego regulaminu mistrzostw
  - b. Nie podporządkowuje się instrukcjom lub poleceniom sędziego.
  - c. Nie przestrzega instrukcji strzelania lub zasad bezpieczeństwa.
  - d. Nie przestrzega przepisów dotyczących ubioru – określonego w Regulaminie Mistrzostw.
  - e. Spożywanie alkoholu przez uczestników w czasie zawodów powoduje dyskwalifikację całej drużyny
- 7.** Komitet Organizacyjny zastrzega sobie prawo zmian w niniejszym regulaminie. Ostateczne poprawki muszą być zamieszczone nie później niż do momentu rozpoczęcia odprawy technicznej.

Fundacja SZTURMAN

ul. Sobieskiego 35, 42-700 Lubliniec

tel. 531 99 99 09

e-mail: [biuro@fundacjaszturman.pl](mailto:biuro@fundacjaszturman.pl)

[www.fundacjaszturman.pl/proobronni16](http://www.fundacjaszturman.pl/proobronni16)



## KARTA ZGŁOSZENIA

### DO ZAWODÓW SPORTOWO – OBRONNYCH "PROOBRONNI-2017"

NAZWA

ZESPOŁU.....

MIEJSCOWOŚĆ .....

TELEFON OPIEKUNA DRUŻYNY.....

Lp.	Imię i nazwisko	Data urodzenia uczestnika	Numer dokumentu tożsamości	Rozmiar koszulki
1.	<i>Kapitan zespołu:</i>			
2.				
3.				
4.				
5.				
6				
7				
8				
9	Opiekun			

Oświadczam, że osoby zgłoszone do udziału w Mistrzostwach zostały zapoznane z ich regulaminem.

\_\_\_\_\_  
Data, podpis i pieczęć osoby zgłaszającej

