

XIII OGÓLNOPOLSKI TURNIEJ KLAS O PROFILU MUNDUROWYM HARMONOGRAM KONKURENCJI

27-29.04.2025

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 Miasteczko formacji mundurowych		
2.	TEST WIEDZY	W TWOJEJ GŁOWIE JEST TWOJA SIŁA	1	1
3.	SPRAWNOŚĆ	TOR MAGNUM	2	1 popołudnie
4.	SPRAWNOŚĆ	CONCEPT ŻMIJA	2/1	1 popołudnie
5.	TAKTYKA	„Czerwona Taktyka TCCC” (medycyna pola walki).	2/2	1 popołudnie
6.	TAKTYKA	TOPOGRAFIA	2/3	1 popołudnie
7.	STRZELECTWO	CEL	2/4	1 popołudnie
8.	SPRAWNOŚĆ	PONTON	2/5	1 popołudnie
DZIEŃ DRUGI				
9.	SPRAWNOŚCI TAKTYKA STRZELECTWO	PĘTLA TAKTYCZNA	3	2
10.	SPRAWNOŚCI	BIEG JURAJSKI	3/1	2
11.	SPRAWNOŚCI	GROM	3/2	2
12.	TAKTYKA	EWAKUACJA	3/3	2
13.	STRZELECTWO	STRZELANIE DYNAMIKA	3/4	2
14.	TAKTYKA	RANNY	3/5	2
15.	TAKTYKA	GRANAT	3/6	2

16.	SPRAWNOŚCI	SPECJALS	3/7	2
17.	SPRAWNOŚCI	CONCEPT OMAHA	3/8	2
18.	TAKTYKA	AZYMUT	3/9	2
19.	SPRAWNOŚCI	KOMANDOS	3/10	2
DZIEŃ DRUGI POPOŁUDNIE				
20.	STRZELECTWO	SNAJPER	5	2 popołudnie
21.	TAKTYKA	SAPER	6	2 popołudnie
22.	SPRAWNOŚĆ	ŚCIANA	7	2 popołudnie
23.	SPRAWNOŚĆ	BRONŃ	8	2 popołudnie
24.	STRZELECTWO	TOR PRZESZKÓD PSP	9	2 popołudnie
25.	WYCHOWANIE PATRIOTYCZNE	WETERAN		2 wieczór
DZIEŃ TRZECI				
26.	SPRAWNOŚCI	FOKA	11	3
27.	SPRAWNOŚCI	FORMOZA	12	3
Razem konkurencji			25	

DZIEŃ I
1 część

Data: 27.04.2025 r. Miejsce: Zalew Mitręga w m. Łazy

Czas trwania godz. 11.00 -15.00 (4h) 50 drużyn.

PRZEBIEG

- **MODUŁ: WYCHOWANIE PATRIOTYCZNE**
- **NAZWA: „SŁUŻBY MUNDUROWE NA RZECZ BEZPIECZEŃSTWA, HISTORIA I TERAŻNIEJSZOŚĆ”.**
- **CEL:** celem jest przedstawienie uczestnikom Turnieju, szerokiej wiedzy o służbach mundurowych oraz formacjach wspierających system bezpieczeństwa państwa na stanowiskach promocyjnych oraz przedstawienie wyposażenia tych służb.
- **CZAS:** 11.00-15.00
- Konkurencja nieoceniania

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. Państwowa Straż Pożarna.
6. Policja KWP Katowice.
7. Straż Graniczna (SG).
8. Służba Więzienna (SW), GISW (Grupa Interwencyjna SW).
9. Krajowa Administracja Skarbowa (KAS).
10. Lasy Państwowe Straż Leśna.
11. Górskie Ochotnicze Pogotowie Ratunkowe (GOPR).
12. Wodne Ochotnicze Pogotowie Ratunkowe (WOPR).
13. WCR Będzin.
14. Akademia WSB.
15. Weterani działań poza granicami państwa.

KONKURENCJA 1
PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ:** TEST WIEDZY
- **NAZWA:** „W TWOJEJ GŁOWIE JEST TWOJA SIŁA”
- **MIEJSCE:** HALA MIEJSKIEGO CENTRUM KULTURY W ŁAZACH
- **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 pk.
- **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 I

2 część (popołudnie)

Data: 27.04.2025 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 pk, 48 miejsce 3pk, 50 miejsce 1pk. 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 pk.
- **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 ocenianna – **pokonał – nie pokonał**.

(szczegółowy opis przeszkód w załączniku nr 5/1)

Konkurencja 2/1

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚĆ**
- **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 pk, 48 miejsce 3pk, 50 miejsce 1pk. Liczy się czas ostatniego zawodnika drużyny. Nie ukończenie konkurencji 0 pk.
- **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 węzeł połączyć linę z pojazdem (zakaz przekładania liny). 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: STRZELECTWO

- **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).

Konkurencja 2/5

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 pk.- 38 miejsce 3pk.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI ”PONTON”**
 - Konkurencja polega na pokonaniu toru wodnego na czas, za pomocą dostępnych pontonów, dwie drużyny rywalizują na bliźniaczym torze.

DZIEŃ II

Data: 28.04.2025 r. Miejsce: Zalew Mitręga, Kamieniołom Niegowonice.

Czas trwania godz. 08.30 -15.30 (7h), 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 pk, 48 miejsce 3pk, 50 miejsce 1pk. 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 pk.

➤ **PRZEBIEG KONKURENCJI „PETLA 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. Kategoriecznie 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.

punktacja: czas drużyny= miejsce.

3/3 EWAKUACJA

Drużyna dzieli ewakuuje rannego za pomocą noszy polowych.. 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= 5pk, 2=10pk, 3=15pk.

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 pk. 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.

Dzień II (popołudnie)

Data: 28.04.2025 r. Miejsce: Zalew Mitręga.

Czas trwania godz. 16.30 -19.30 (4h), 50 drużyn

KONKURENCJA 5

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: STRZELECTWO**
 - **NAZWA: „SNAJPER”**
 - **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
 - **OCENA:** Konkurencja oceniania poprzez wynik rozpoznanych celii.
 - **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 celii 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 pk.- 38 miejsce 3pk.
-

KONKURENCJA 6

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: TAKTYKA**
- **NAZWA: "SAPER"**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik rozpoznanych celów.
- **CZAS:** ograniczony 5min.

PUNKTACJA: każda drużyna otrzymuje ilość punktów zdobytych w czasie konkurencji. W ograniczonym czasie 5 minut, suma punktów plus czas = miejsce.

W ogólnej klasyfikacji np: 1 miejsce 40 pk.- 38 miejsce 3pk.

- **PRZEBIEG KONKURENCJI "SAPER"**

Drużyna składa się z czterech osób, konkurencja polega na wykrywaniu za pomocą dedykowanego wykrywacza ukrytych przedmiotów na wyznaczonym polu.

KONKURENCJA 7

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚĆ**
- **NAZWA: „ŚCIANA”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik w jakim czasie pokonają zadany tor.
- **CZAS:** ograniczony 5 MINUT.
- **PUNKTACJA:** każda drużyna otrzymuje ilość punktów zdobytych w czasie pokonywania toru. **czas drużyny + wysokość w metrach = miejsce.** W ogólnej klasyfikacji np: 1 miejsce 40 pk.- 38 miejsce 3pk.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI ”ŚCIANA”**
 - Konkurencja polega na pokonaniu toru wspinaczkowego na czas. Tor zabezpieczony pod względem uprząży oraz lin, obsługiwany poprzez wykwalifikowanych instruktorów.
 - Na komendę instruktora, czas start uczestnik wspina się po wyznaczonej trasie. Jego wynik liczony w metrach plus czas daje wynik i zarazem miejsce w konkurencji.

KONKURENCJA 8

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: STRZELECTWO**
- **NAZWA: „BRONŃ”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik w jakim czasie wykonują zadanie.
- **CZAS:** ograniczony, **MAKSYMALNY CZAS PRÓBY TO 2 MINUTY.**
- **PUNKTACJA:** Uzyskanie jak najkrótszego czasu ukończenia przez drużynę konkurencji, plus ewentualne pk. karne.
- **Rodzaj Broni:** kbk AK
- **PRZEBIEG KONKURENCJI ” BRONŃ”**
 - **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.

Nie 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:

1. Sprawdzenie rozładowania broni
2. magazynek;
3. wycior;
4. rura gazowa;
5. pokrywa komory;
6. suwadło;
7. zamek;
8. rozłożona kolba w przypadku kbk AKMS.

SPRAWDZENIE DZIAŁANIA CZĘŚCI PRZEZ PRZEŁADOWANIE

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 pk.- 38 miejsce 13 pk.
- **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

- **MODUŁ: WYCHOWANIE PATRIOTYCZNE**
- **NAZWA: „WETERAN”**
- **CEL: celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny**
- **OCENA: Konkurencja nieoceniająca.**
- **CZAS: ograniczony.**



DZIEŃ III

Data: 29.04.2025 r.

Miejsce: Jura - Park Wodny

KONKURENCJA 11

PRZEBIEG KONKURENCJI

- **MODUŁ: SPRAWNOŚCI**
- **NAZWA: „FOKA”**
- **CEL:** celem konkurencji jest wyłonienie najlepszej drużyny
- **OCENA:** Konkurencja oceniana poprzez wynik czasowy.
- **CZAS:** ograniczony 5 minut.
- **PUNKTACJA:** Czas drużyny, ilość wyłowionych materiałów. W ogólnej klasyfikacji np: 1 miejsce 50 pk.- 38 miejsce 13pk.
- **PRZEBIEG KONKURENCJI „FOKA”** Konkurencja polega na wyłowieniu z dna basenu jak największej ilości przedmiotów, ułożenie w worku . Konkurencja prowadzona jest w wodzie na głębokości 2m. 1 przedmiot 5 pk. W konkurencji startują jednocześnie dwie osoby, każda z nich nie może sobie podawać przedmiotów. 1 przedmiot 5 pk.

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 pk.- 38 miejsce 13pk.
- **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 baseny. 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 zawieszonyj 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.

Zasieki



Opis:

Zawodnik pokonuje dołem odcinek wyznaczony z zasieków/siatki.
Przeszkodę pokonujemy do skutku.

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:

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.