

REGULAMIN

VIII Zawodów Sportowo-Obronnych Klas Mundurowych

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Termin mistrzostw: 9 – 13.09.2024;

2. Miejsce mistrzostw: Obiekty szkoleniowe 23 Śląskiego Pułku Artylerii; 59 -700
Bolesławiec, Aleja Wojska Polskiego 54

3. Komitet Organizacyjny:

Dowódca 23 Śląskiego Pułku Artylerii (23 ŚPA)
Dowództwo Komponentu Wojsk Specjalnych
Prezes Stowarzyszenia Byłych Żołnierzy 62 Kompanii Specjalnej
„Commando” Komendant Jednostki Poszukiwawczo-Ratowniczej „BARYT” w
Złotoryi

4. Komisja Sędziowska:

A) Sędzia główny
B) Kierownik strzelania
C) Główni sędziowie poszczególnych konkurencji
D) Sędziowie startowi
E) Sędziowie na punktach kontrolnych

5. Komisja Odwoławcza:

A) Przewodniczący komisji
B) Członkowie komisji (3 osoby - reprezentujące Komitet Organizacyjny)

6. Sekretariat zawodów:

A) Szef sekretariatu
B) Zespół administracyjny

7. Uczestnicy:

A) W mistrzostwach uczestniczą pięcioosobowe zespoły dziewcząt lub chłopców, oraz drużyny mieszane w których występują minimum dwie kobiety. W każdym zespole musi być wyznaczony kapitan. Każdemu zespołowi towarzyszy pełnoletni opiekun.
B) Wiek uczestników mistrzostw 16-21 lat (decyduje rok urodzenia).
C) W mistrzostwach nie mogą brać udziału żołnierze zawodowi aktualnie pełniący służbę Wojsk Obrony Terytorialnej oraz żołnierze Narodowych Sił Rezerwowych.
D) Kapitanowie i opiekunowie odpowiadają za znajomość przez członków zespołów:

Regulaminu mistrzostw i szczegółowego programu;

Zasad i warunków bezpieczeństwa w czasie odbywania mistrzostw (zawodnicy muszą być przeszkoleni w zakresie posługiwania się pistoletem i karabinkiem pneumatycznym - wiatrówką).

Nieprzestrzeganie zasad dotyczących ubioru określonych w regulaminie może spowodować dyskwalifikację zespołu lub zawodnika.

8. Wyposażenie zawodników:

A) Umundurowanie i sprzęt

- Ubiór typu wojskowego (mundur polowy lub podobny);
- Buty (typu wojskowego, traperskiego, harcerskiego, itp.) pełne na podeszwie z protektorem sznurowane powyżej kostki;
- Ubiór sportowy (dresy, obuwie sportowe, strój kąpielowy);
- Śpiwór, latarka.

B) Wymagana dokumentacja

- Aktualna legitymacja szkolna/dowód osobisty;
- Aktualne ubezpieczenie NW;
- Zaświadczenie lekarskie o braku przeciwwskazań do udziału w zawodach sportowo- obronnych (akceptowane są karty zawodnicze z aktualnymi badaniami lekarskimi). - Zgodę rodziców lub opiekunów na udzielenie ewentualnej pomocy ambulatoryjnej.

Uwaga: Osoby nie posiadające w/w dokumentów nie zostaną dopuszczone do udziału w mistrzostwach

9. Uzgodnienia organizacyjne:

- A) Zgłoszenie należy przesłać **do 14 czerwca 2024 r.** do Komitetu Organizacyjnego na adres: Stowarzyszenie Byłych Żołnierzy 62 Kompanii Specjalnej „Commando”; 59-700 Bolesławiec; ul. Andersa 13 lub na e-mail: 62kscommando@wp.pl.
- B) Natomiast potwierdzenie zgłoszenia, zawierające listę uczestników i opiekunów musi nastąpić **do 03 września 2024 r.**
- C) W mistrzostwach może uczestniczyć nie więcej niż 40 drużyn męskich, żeńskich i mieszanych łącznie. O zakwalifikowaniu się do udziału decyduje kolejność zgłoszeń. Arkusze zgłoszeniowe są dostępne na stronie internetowej Stowarzyszenia: www.62kompaniaspecjalna.pl.
- D) Opiekun drużyny zobowiązany jest do przywiezienia na zawody oprócz karty zgłoszeniowej, **zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz zgody na udostępnienie wizerunku uczestnika poprzez środki masowego przekazu takie jak zdjęcia, internet, film dvd, telewizja lokalna w ramach przeprowadzanych zawodów.**
- E) Przyjazd drużyn odbywa się na koszt własny instytucji kierujących poszczególne reprezentacje.
- F) Komitet Organizacyjny zapewnia nieodpłatne zakwaterowanie i wyżywienie - tylko dla osób wymienionych w zgłoszeniu do mistrzostw.
- G) **Podczas trwania mistrzostw istnieje możliwość zdeponowania u organizatora wartościowych przedmiotów tj. biżuterii, pieniędzy, telefonów komórkowych itp.**
- H) **Za pozostawienie wartościowych przedmiotów bez zabezpieczenia w miejscu zakwaterowania organizator mistrzostw nie odpowiada.** I) Losowanie numerów startowych zespołów odbywa się podczas **odprawy technicznej.** (Komitet Organizacyjny zastrzega sobie prawo wylosowania numerów startowych dla zespołów, w przypadku nieobecności ich reprezentantów na odprawie technicznej).

10. Ogólny harmonogram mistrzostw.

9.09.2024 r. – dzień przyjazdu i zakwaterowania

- A) od 14.00 do godz. 17.00 - przyjazd i zakwaterowanie
- B) 18.00- 20.00 - kolacja
- C) 20.00 - odprawa techniczna z kapitanami i opiekunami zespołów (miejsce odprawy zostanie podane podczas kolacji).

10.09.2024 r. godz. 08.00 uroczyste rozpoczęcie zawodów

13.09.2024 r. godz. 09.00 – uroczyste zakończenie zawodów

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 09.09.2024r.
- B) Komitet Organizacyjny nie ponosi odpowiedzialności za skutki następstw nieszczęśliwych wypadków podczas zawodów, przejść i przejazdów oraz pobytu w rejonie zakwaterowania.

PRZEBIEG ZAWODÓW

Zawody będą rozegrane w ciągu pięciu dni od 9 do 13 września br. Każdego dnia zespoły będą rywalizowały w następujących konkurencjach:

- I. Marszobieg zespołowy z pokonywaniem przeszkód na dystansie około 10 km z pokonywaniem elementów takich jak: pokonywanie odcinka wodnego, ratownictwo wodne, rozkładanie składanie broni, ładowanie magazynka, ścieżka saperska, ewakuacja rannego.
- II. Strzelanie z karabinka pneumatycznego Weiheauch *HW 35, 4,5MM śrut* – 3 strzały próbne, 10 do tarczy w poz. leżąc z podpórką. Figura bojowa 23 z pierścieniami nt/23P/4
- III. Strzelanie z broni krótkiej, pistolet pneumatyczny Łucznik 70, 4,5mm śrut. 3 strzały próbne, 10 do tarczy. Figura bojowa 23 z pierścieniami nt/23P/4
- IV. Pływanie (sztafeta pływacka 4 x 50 m);
- V. Pokonywanie elementów toru przeszkód na Ośrodku Sprawności Fizycznej;
- VI. Rzut granatem na celność
- VII. Rzut granatem na odległość
- VIII. Bieg zespołowy na dystansie 1 km.

OPIS KONKURENCJI

Drużyny zostaną podzielone na trzy podgrupy. Pierwsza podgrupa wykonywać będzie marszobiegi, pozostałe dwie grupy w oczekiwaniu na start będą szkolone z zakresu szkoły przetrwania, posługiwanie się mapą, pozyskiwanie wody, orientacja w terenie, maskowanie, pozyskiwanie pożywienia. W kolejnej podgrupie zawodnicy będą szkoleni z elementów walki wręcz.

I. MARSZOBIEG ZESPOŁOWY

W oczekiwaniu na start będą 2 podpunkty, elementy walki wręcz i elementy szkoły przetrwania prowadzone przez instruktorów wojsk specjalnych.

Konkurencja polega na pokonaniu przez zespół wyznaczonej trasy ok. 10 km w możliwie najkrótszym czasie. Trasa marszobiegu usytuowana będzie w terenie leśnym w pobliżu zbiornika wodnego Krępnica. Na trasie rozmieszczone jest 7 Punktów Kontrolnych (PK). Pokonanie tych punktów wymaga prawidłowego wykonania zadań sprawnościowo – technicznych przez wszystkich zawodników drużyny. W wypadku przybycia zespołu na PK, na którym znajduje się już inny zespół wykonujący zadanie, sędziowie kierują zespół do wykonania takich samych zadań na punktach znajdujących się obok. Oba stanowiska na każdym PK mają tę samą skalę trudności. Interwał startowy, co 10-15 minut. Marszobiegi wygrywa ta drużyna, która w krótszym czasie pokona trasę i poprawnie wykona wszystkie zadania na trasie. Każdy z kapitanów posiada kartę startową, na której sędziowie na poszczególnych PK potwierdzają zakończenie zadania oraz wpisują ewentualne minuty karne. Uzyskanie podpisu sędziego na karcie startowej jest zgodą na kontynuację marszobiegu do kolejnego PK.

ZADANIA NA PUNKTACH KONTROLNYCH

(poszczególne PK na trasie marszobiegu są usytuowane zgodnie z poniższą kolejnością)

1. PRZENOSZENIE SKRZYNEK Z AMUNICJĄ

Zadanie polega na przeniesieniu przez zespół 5 skrzynek z amunicją o wadze 10 kg. na odcinku 50m. Każdą skrzynkę przenosi 1 zawodnik z zespołu. Przy przenoszeniu skrzynek z jednego miejsca na drugie zawodnicy nie mogą upuścić skrzynki, a skrzynkę należy położyć w wyznaczonym miejscu (nie wolno ich rzucać) Po przeniesieniu wszystkich skrzynek drużyna może wykonywać bieg oznaczoną trasą. Nie przeniesienie do wyznaczonego punktu którejs z skrzynek, upuszczenie na podłoże lub rzucenie skrzynki powoduje dodanie do ogólnego czasu biegu po 1 minucie karnej za każdą skrzynkę. Po potwierdzeniu przez sędziego wykonania zadania na karcie startowej zespół kontynuuje bieg do następnego punktu.

1. STRZELANIE

W czasie wykonywania zadania drużyna napotyka na opór nieprzyjaciela. Konkurencja polega na wykonaniu strzelania przez wszystkich zawodników zespołu z broni pneumatycznej krótkiej (Łucznik 4,5mm) do popiersia z pierścieniami figura 23p na odległość 10m. Ilość naboji 1. Postawa strzelecka stojąc. Przed dalszą kontynuacją biegu sędzia wpisuje na kartę startową łączną uzyskaną ilość punktów, która na koniec biegu zostaje przeliczona na odjęty czas zgodnie z poniższą punktacją.

WARUNKI STRZELANIA:

CEL: popiersie z pierścieniami (figura bojowa 23 p):

ODLEGŁOŚĆ: 10 m;

CZAS: nieograniczony

ILOŚĆ NABOI NA OSOBĘ: 1.

POSTAWA: stojąca.

Zadanie polega na dobiegnięciu do linii otwarcia ognia oraz na komendę kierownika strzelania oddaniu strzału do tarczy.

PUNKTACJA:

50 – 46 punktów – odjęcie 5 minut od końcowego czasu biegu

45 – 41 punktów – odjęcie 4,5 minuty od końcowego czasu biegu

40 – 36 punktów – odjęcie 4 minut od końcowego czasu biegu

35 – 31 punktów – odjęcie 3,5 minuty od końcowego czasu biegu

30 – 26 punktów – odjęcie 3 minut od końcowego czasu biegu

25 – 21 punktów – odjęcie 2,5 minuty od końcowego czasu biegu

20 – 16 punktów – odjęcie 2 minut od końcowego czasu biegu

15 – 11 punktów – odjęcie 1,5 minuty od końcowego czasu biegu

10 – 6 punktów – odjęcie 1 minut od końcowego czasu biegu

5 – 0 punktów – odjęcie 0,5 minuty od końcowego czasu biegu

2. ROZKŁADANIE I SKŁADANIE BRONI AKMS I ŁADOWANIE MAGAZYNKA

Zadanie polega na częściowym rozłożeniu i złożeniu karabinka KBK-AKMS 7,62mm oraz załadowaniu i rozładowaniu dwóch magazynów 30 szt. naboji szkolnych. Do wykonania tego zadania opiekun drużyny wyznacza trzech zawodników.

4. ŚCIEŻKA SAPERSKA

W czasie wykonywania tego zadania drużyna wpada w zasadzkę. Traci część swojego wyposażenia dlatego musi się doposażyć. W wyznaczonym kwadracie 10x10m jeden z zawodników drużyny za pomocą wykrywacza metali „Garrett 150 lub 250” oraz dwóch zawodników przy użyciu macek saperskich muszą odnaleźć ukryte środki żywności, amunicję, środki opatrunkowe oraz busolę AK. Zadanie polega na znalezieniu 4 ukrytych przedmiotów wyposażenia żołnierskiego w oznakowanym terenie. Drużyna może kontynuować bieg po odnalezieniu min. 2 elementów wyposażenia. W przypadku nie odnalezienia dwóch elementów wyposażenie drużyna otrzymuje po 2 minuty karne za każdy z nich.

5. EWAKUACJA RANNYCH

Podczas wykonywania tego zadania jeden z członów drużyny doznaje złamania kończyny

dolnej. Następnie kapitan wyznacza 2 członków zespołu, którzy przetransportują „poszkodowanego” na noszach do punktu ewakuacji rannych oddalonego o 100 m od linii rozpoczęcia zadania. Po ewakuacji rannego drużyna może przemieścić się w kierunku kolejnego punktu kontrolnego. Nie przeniesienie noszy do wyznaczonego punktu, każde upuszczenie noszy, powoduje dodanie do ogólnego czasu biegu po 1 minucie karnej za każdy błąd.

6. RZUTKI RATOWNICZE W CELU RATOWANIA TOPIELCA

W czasie wykonywania tego zadania drużyna biegnąc obok zbiornika wodnego napotyka topielców którym musi udzielić pomocy. W odległości ok. 10 m od linii brzegu zakotwiczone będą dwa koła ratunkowe do których dwóch zawodników z drużyny rzutką ratowniczą wykonuje po dwa rzuty do kół ratowniczych. Ilość trafionych celnych rzutów do środka koła ratowniczego to ilość zdobytych punktów. Każdy celny rzut to jedna minuta która zostanie odjęta od łącznego czasu uzyskanego na mecie. Maksymalnie można zdobyć 4 punktu = - 4 min odjęte od uzyskanego czasu na mecie.

7. POKONANIE PONTONEM PRZESZKODY WODNEJ

W czasie pokonywania tego zadania drużyna napotyka przeszkodę wodną, którą musi pokonać za pomocą 5-osobowego pontonu. Po dobiegnięciu do tego punktu zawodnicy pobierają ponton, 4 wiosła oraz środki ratunkowe (kamizelki). Po sprawdzeniu prawidłowo założonych kamizelek wspólnie przenoszą ponton do linii brzegowej wodują go bezpiecznie i rozpoczynają przeprawę do oznakowanego punktu. Po przepłynięciu na drugi brzeg zespół wyciąga ponton z wody i przenosi go z wiosłami na metę marszobiegu.

Za każde zgubienie wiosła drużyna otrzymuje 1 punkt karny co skutkuje dodaniem do końcowego czasu 1 minuty.

W biegu zespołowym czas zatrzymywany jest po przebiegnięciu przez linię mety ostatniego zawodnika z drużyny. Za nie przystąpienie lub opuszczenie któregokolwiek z zadań na punktach kontrolnych na trasie marszobiegu drużyna zostaje zdyskwalifikowana i zostaje przesunięta na ostatnie miejsce w klasyfikacji marszobiegu. Marszobieg wykonuje minimum 4 zawodników.

II. STRZELANIE Z BRONI DŁUGIEJ:

STRZELANIE Z KARABINKA PNEUMATYCZNEGO WEIHEAUCH HW 35 – 3 STRZAŁY PRÓBNE, 10 DO CELU.

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 na linii otwarcia ognia przez kierownika strzelania. Wszystkie czynności wykonuje na komendę kierownika strzelania. Zasadnicze strzelanie jest poprzedzone strzelaniem próbnym 3 nabojami. Po którym, zawodnicy na komendę kierownika strzelania udają się do tarcz w celu sprawdzenia wyników. Następnie wykonują strzelanie konkursowe (na punkty) bez możliwości sprawdzenia swoich wyników. Po strzelaniu wszystkie tarcze (opisane imieniem i nazwiskiem) są dostarczane do komisji sędziowskiej.

WARUNKI STRZELANIA:

- CEL: popiersie z pierścieniami Figura bojowa 23 nt/23P/4
- ODLEGŁOŚĆ: 10 m;
- ILOŚĆ NABOI: 3 szt. próbne i 10 szt. oceniane;
- POSTAWA: leżąca z wykorzystaniem podpórki.

III. STRZELANIE Z BRONI KRÓTKIEJ:

Strzelanie z broni krótkiej, pistolet pneumatyczny Łucznik 70

WARUNKI STRZELANIA:

- CEL: popiersie z pierścieniami Figura bojowa 23 nt/23P/4
- ODLEGŁOŚĆ: 25 m;
- ILOŚĆ NABOI: 3 szt. próbne i 10 szt. oceniane;
- POSTAWA: stojąca.

IV. SZTAFETA PŁYWACKA 3 x 50 m

W konkurencji bierze udział trzech zawodników wyznaczonych przez kapitana zespołu. Zawodnicy startują w strojach kąpielowych. Na komendę sędziego pierwszy zawodnik zajmuje miejsce na słupku startowym, pozostali zawodnicy stoją w rzędzie za pierwszym zawodnikiem na wysokości swojego słupka startowego. Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik wskakuje do wody i pokonuje długość basenu wybranym przez siebie stylem, wykonuje nawrót i płynie do mety. W tym czasie kolejny zawodnik zajmuje miejsce na słupku startowym i może wykonać skok startowy dopiero po dotknięciu ręką ściany basenu przez poprzedniego zawodnika swojego zespołu. Złamanie tej zasady tzn. skok do wody następnego zawodnika drużyny przed dotknięciem ściany basenu ręką przez zawodnika kończącego pływanie, nie przepłynięcie przez wszystkich zawodników zespołu określonego dystansu, powoduje że zespół otrzymuje zero punktów za sztafetę. Czas zespołu liczy się od komendy sędziego „START” (dla pierwszego zawodnika) do przepłynięcia przez ostatniego zawodnika drużyny i dotknięcie ściany basenu. Dopuszcza się start każdego zawodnika zespołu z wody.

W DRUŻYNACH MIESZANYCH MUSI PŁYNAĆ PRZYNAJMNIEJ JEDNA KOBIETA.

V. POKONANIE TORU PRZESZKÓD OŚRODKA SPRAWNOŚCI FIZYCZNEJ (OSF)

Zawodnicy rozpoczynają bieg po opuszczeniu stanowisk startowych (betonowe kręgi) i pokonują tor przeszkód zespołowo.

Czas liczy się od momentu startu pierwszego zawodnika do chwili minięcia mety przez ostatniego zawodnika drużyny.

Jeżeli przeszkoda zostanie ominięta lub zostanie pokonana w sposób niezgodny z poniższym opisem – to zawodnik, który źle wykonał zadanie lub opuścił przeszkodę musi ją ponownie pokonać.

OPIS KONKURENCJI NA OSF

Zawodnicy wykonują następujące czynności:

1. Pierwszy zawodnik wskakuje do stanowiska startowego. Na sygnał sędziego „Gotów” chowa głowę poniżej krawędzi betonowego kręgu. Na komendę sędziego samodzielnie wyskakuje za stanowiska wyjściowego, pozostali zawodnicy drużyny kolejno wskakują i wyskakują ze stanowiska samoczynnie. W przypadku trudności z samodzielnym opuszczeniem stanowiska, zezwala się na wzajemne pomaganie sobie. Z możliwości tej nie mogą jednakże skorzystać zawodnicy, którzy pierwsi zajmują stanowiska oczekując na komendę „START”.
2. Pokonują slalomem kręgi.
3. Pokonują belki góra- dół itd.
4. Pokonują rów wchodząc do środka i wychodząc z niego.

5. Wbiegają na pochylnię i zeskakują z pomocą liny, nie wskakują na kładkę ruchomą tylko przebiegają obok niej (pierwszy zawodnik nie wbiega na pochylnię tylko podaje linę i po przebiegnięciu ostatniego zawodnika omija kładkę ruchomą i kontynuuje bieg).
6. Pokonują płot górą (dziewczyny w swoich zespołach mogą sobie wzajemnie pomagać).
7. Dalej, na czworakach przechodzą slalomem przez krąg - grzybek - krąg. 8. Wskakują do tunelu przeczołgując się przez tunel i wyskakują z niego.
9. Pokonują poręczę slalomem między podporami żerdzi.
10. Wskakują do przedniego rowu fosy, przechodzą dolnym otworem (pod dolną żerdzią) do tylnego rowu i wyskakują z niego.
11. Wchodzą na fasadę, pokonując fasadę dolnym oknem – zezwala się na pokonanie okna z wykorzystaniem osęków.
12. Przebiegają po ruchomej pochylni, zeskakując z niej poza metalową podporą (po pokonaniu pochylni przez pierwszego zawodnika zespołu zezwala się na podpieranie barkiem jej końcowej części tak, by pozostali zawodnicy mogli po niej przebiec bez jej opadania). 13. Omijają chorągiewkę od strony zewnętrznej i biegną do linii mety (ok. 200m).

Uwaga:

Zawodnikom NIE zezwala się na udzielanie wzajemnej pomocy podczas pokonywania toru przeszkód poza wyskakaniem ze stanowisk startowych, pokonywaniem płotu przez drużyny dziewcząt i asekuracją na ostatniej przeszkodzie - pochylni ruchomej. Klasyfikacja zespołowa liczona jest na podstawie czasu uzyskanego przez ostatniego zawodnika zespołu.

Ośrodek Sprawności Fizycznej pokonuje minimum 4 zawodników.

VI. RZUT GRANATEM NA CELNOŚĆ

Konkurencje zostaną rozegrane na jednej rzutni. Zawodnicy wykonują rzuty granatem szkolnym RG – 42

1. Cele: 4 koła, każde z nich ma dwie koncentryczne strefy. Strefa wewnętrzna ma średnicę 2 m, zewnętrzna 4 m. Odległość mierzona jest od środka koła do wewnętrznej strony obrzeża (linii). W środku kół umieszczona będzie chorągiewka o wysokości ok. 20 cm. Rozmieszczenie kół przedstawia załącznik nr 1.
2. Ilość granatów: 4 szt. na jednego zawodnika.
3. Procedura startowa: zawodnik otrzymuje 4 granaty od sędziego, po czym zajmuje stanowisko do wykonania rzutów. Każdy rzut wykonuje na komendę „RZUT”. Do każdego z kół można wykonać po jednym rzucie.
4. Punktacja: upadek granatu bezpośrednio w strefę otoczoną pierścieniem albo bezpośrednio na pierścień oznaczający rejon celu i pozostanie na płaszczyźnie strefy, jest traktowany jako zaliczony (liczy się położenie granatu po rzucie). Rzut jest również poprawny gdy granat upadnie poza wyznaczone strefy lecz samoczynnie przemieści się (poturla, podskoczy) do wewnątrz strefy i tam pozostanie.
5. Ilość punktów:
 - koło nr 1: strefa wew. = 28 pkt. strefa zew. = 12 pkt;
 - koło nr 2: strefa wew. = 32 pkt. strefa zew. = 16 pkt;
 - koło nr 3: strefa wew. = 36 pkt. strefa zew. = 20 pkt.
 - koło nr 4: strefa wew. = 40 pkt. strefa zew. = 24 pkt.

Suma punktów zdobytych 4 granatami przez każdego z 5 zawodników zespołu będzie decydować o ilości zdobytych punktów i zajętych miejsc w tej konkurencji.

Drużyny męskie rzucają na celność z odległości o 5 m większej niż drużyny żeńskie. Załącznik nr. 1 przedstawia normy dla drużyn żeńskich. Zatem patrząc na koło nr. 2 drużyny męskie będą miały do koła odległość 20 m , a żeńskie 15 m.

VII. RZUT GRANATEM NA ODLEGŁOŚĆ

Zawodnik wykonuje trzy rzuty na odległość. Sektor rzutu na każdej rzutni jest ograniczony biało-czerwoną taśmą. Tylko rzut w granicach sektora jest traktowany jako dobry. Miejsce uderzenia granatu będzie oznakowane. Rzuty wykonuje się ze strefy rzutu i nie można przekroczyć linii rzutu. Najdłuższy rzut każdego zawodnika jest liczony do punktacji drużynowej.

Odległość mierzona będzie w metrach i centymetrach z zaokrągleniem do 0,1 m (45,25 m = 45,30 m; 45,24 m = 45,20 m).

VIII. Marszbieg zespołowy na dystansie 1km w pełnym umundurowaniu.

- Marszbieg pokonuje minimum 4 zawodników z drużyny. Zakończenie biegu liczy się czas ostatniego zawodnika. Zezwala się w biegu zespołowym na pomaganie innym zawodnikom przez członków drużyny. Zawodnik który przekroczy linię mety nie może powrócić na tor aby pomagać innym.

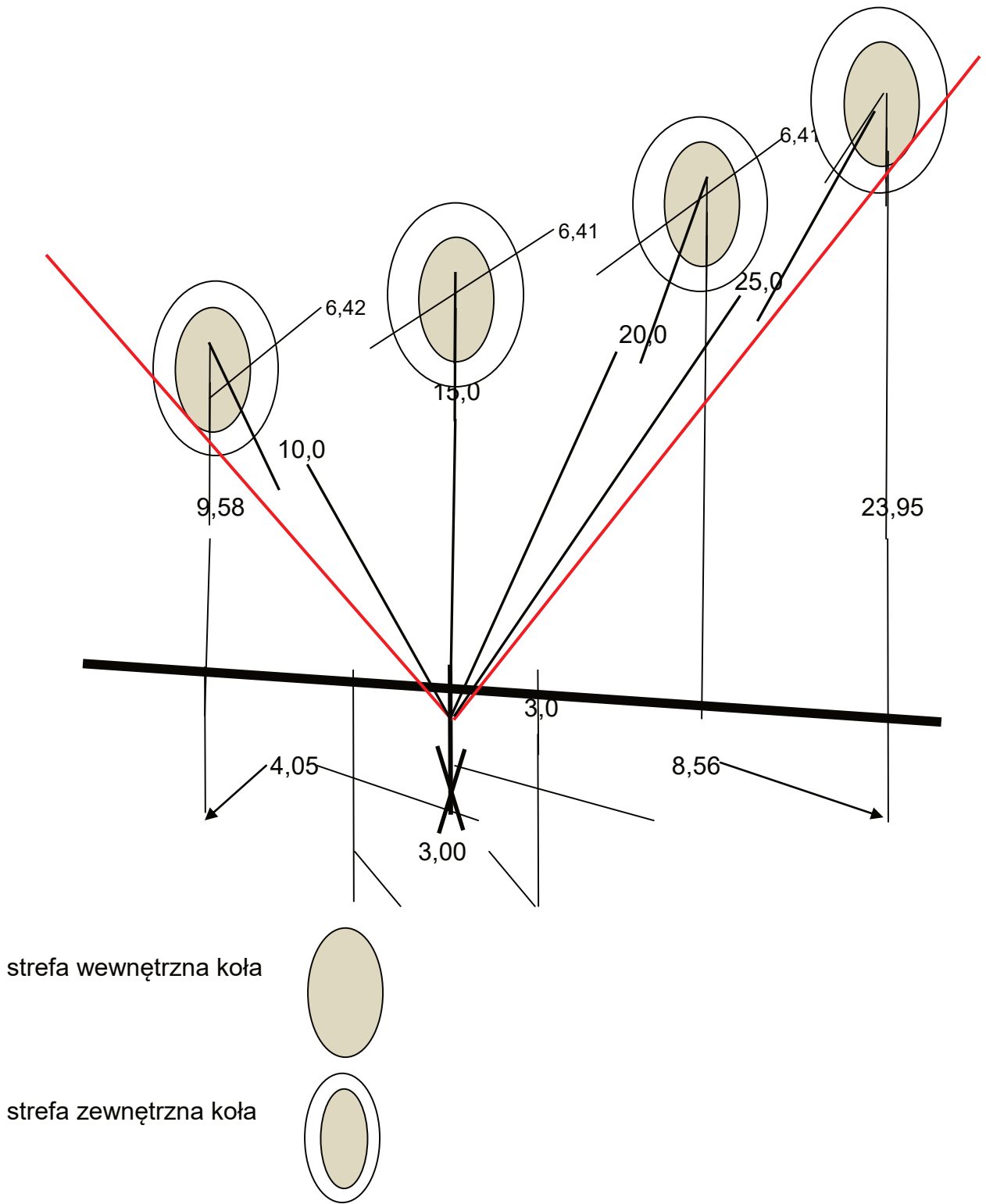
KLASYFIKACJA GENERALNA

1. Komisja Sędziowska odpowiada za właściwy przebieg poszczególnych konkurencji rozgrywanych podczas mistrzostw oraz rzetelną ocenę osiągniętych wyników.
2. Za końcowy wynik szkoły w klasyfikacji generalnej uważa się sumę miejsc zdobytych przez drużynę we wszystkich 8 konkurencjach (marszobiegi, strzelanie z karabinka, strzelanie z pistoletu, pływanie, rzut granatem na odległość, rzut granatem na celność, pokonywanie OSF, bieg zespołowy).
3. W przypadku zdobycia jednakowej sumy miejsc we wszystkich konkurencjach przez kilka drużyn o zajęciu wyższego miejsca decyduje ilość pierwszych miejsc, drugich, trzecich itd. 4. W przypadku równej liczby miejsc uzyskanych przez drużyny o miejscu w klasyfikacji generalnej decyduje miejsce z marszobiegu zespołowego na 10 km.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Skład zespołu po jego zarejestrowaniu - od godz. 17.00 w dniu 09.09.2024 r. musi pozostać niezmienny do końca mistrzostw.
2. Zostaną przeprowadzone instruktaże z obsługi broni pneumatycznej Weihauch *HW 35 i Łucznik 70 oraz z rozkładania i składania, ładowania magazynka KBK-AKMS 7,62mm. Karabinek i amunicja szkolna.*
3. Komitet Organizacyjny uhonoruje uczestników mistrzostw następującymi wyróżnieniami:
 - a. Pierwsze, drugie i trzecie miejsce w klasyfikacji generalnej drużyny męskie i żeńskie oraz mieszane otrzymają puchary oraz dyplomy i nagrody rzeczowe dla każdego zawodnika drużyny
 - b. Każdy z uczestników otrzyma drobne upominki
 - c. Przewidziane są upominki za najlepsze wyniki indywidualne, oraz nagrody za konkurs wiedzy 25 Lat Polski w NATO. Do konkursu wystawiamy po 3 zawodników z każdej drużyny.
4. W pierwszym dniu mistrzostw zostanie ogłoszony komunikat organizacyjny, który będzie zawierał m. in. aktualny program mistrzostw, informacje dotyczące ich organizacji oraz zasady działania komisji sędziowskiej i odwoławczej.
5. W przypadkach spornych dopuszcza się złożenie protestu w formie pisemnej przez kapitana lub opiekuna zespołu. 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 250 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 (ogłoszony na stronie internetowej i na tablicy ogłoszeń podczas zawodów).
 - 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.
7. Komitet Organizacyjny zastrzega sobie prawo zmian w niniejszym regulaminie. Ostateczne poprawki muszą być zamieszczone nie później niż do momentu rozpoczęcia odprawy technicznej w dniu 09.09.2024 r.

Rzut granatem na celność – tabela poglądowa



Rzut granatem na odległość

