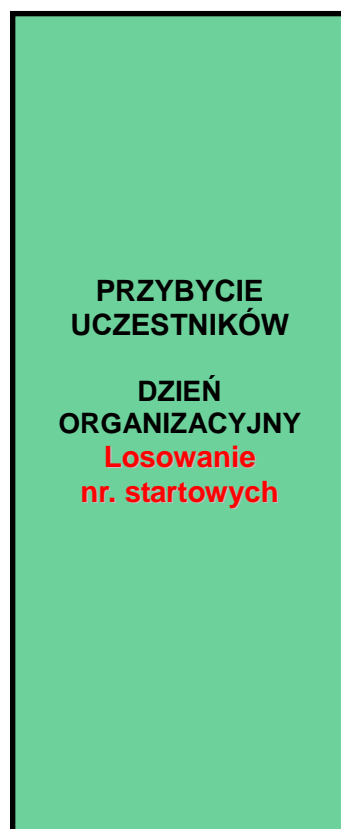
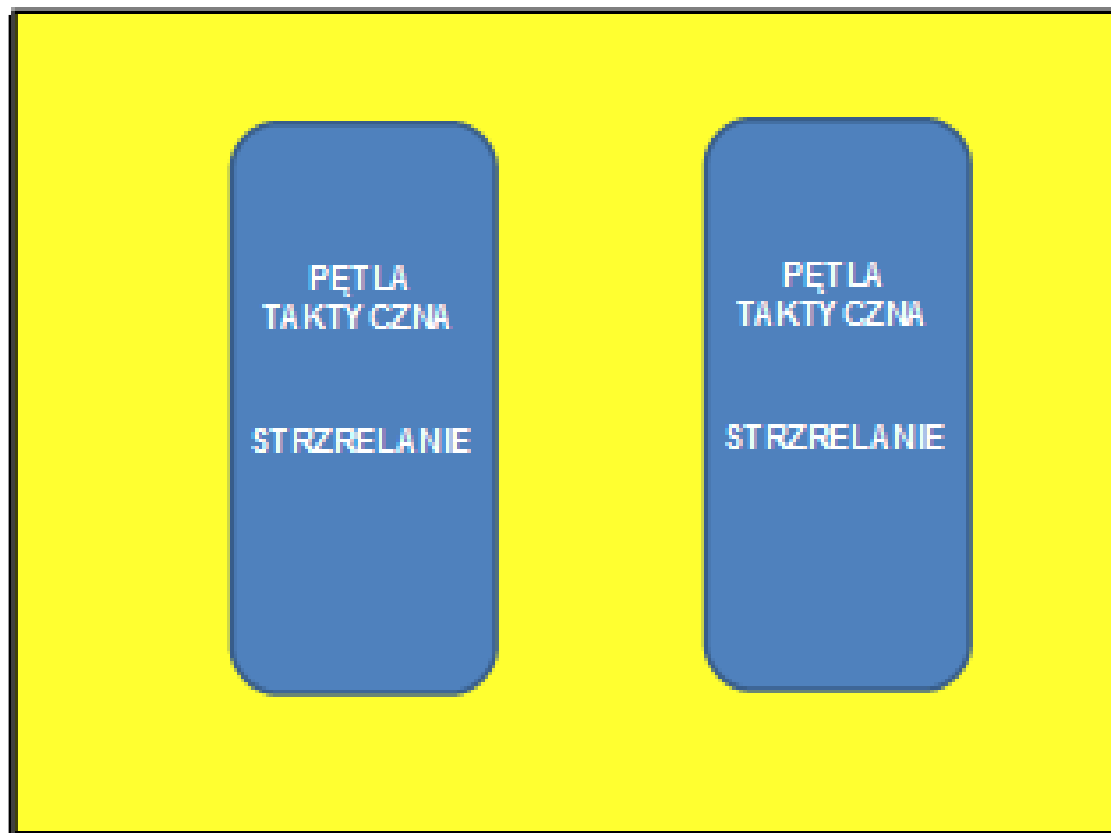


KOLEJNOŚĆ ROZGRYWANIA POSZCZEGÓLNYCH KONKURENCJI

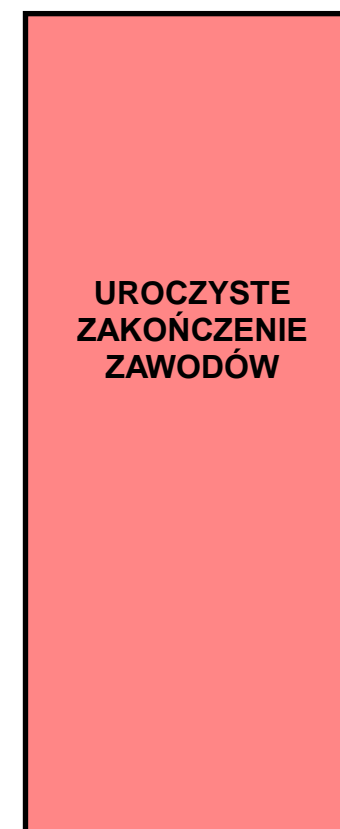
PON.



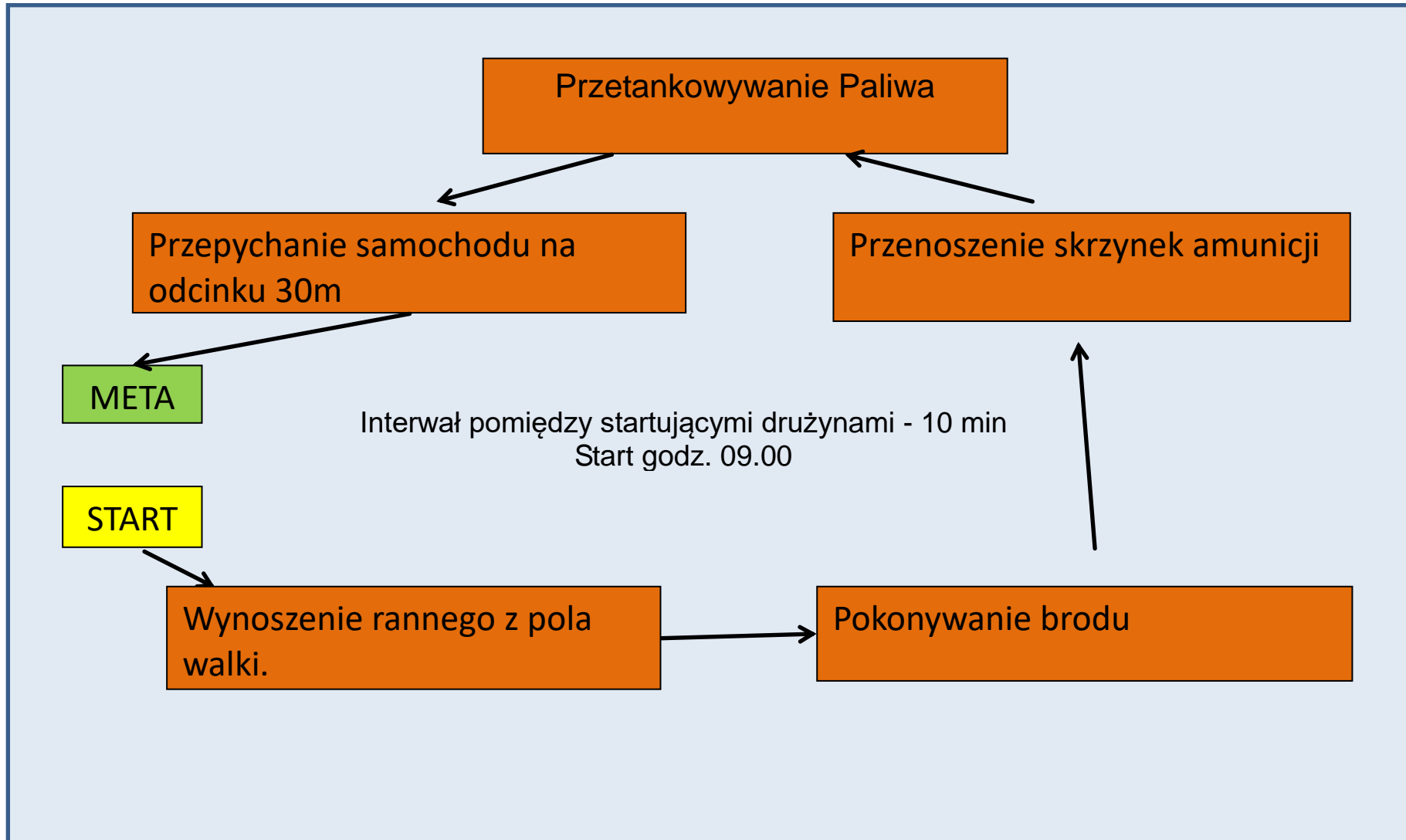
WT/ ŚR.



CZW.



BLOK SZKOLENIOWY - PĘTLA TAKTYCZNA



PĘTLA TAKTYCZNA – OPIS KONKURENCJI

Pętla taktyczna to marszobiegi zorganizowany na trasie o długości ok. 6 km na obrzeżach poligonu w okolicy miejscowości Oleszno. Na trasie marszobiegu znajduje się 5 punktów kontrolnych. Na starcie do pętli taktycznej zawodnicy zjawiają się na 10 minut przed rozpoczęciem konkurencji gdzie udzielany jest im instruktaż z zasad przestrzegania warunków bezpieczeństwa podczas marszobiegu oraz sposobu korzystania z sieci „RATUNEK”. Zostają zapoznani także z kartą startową.

Ubiór zawodników na linii startu:

- beret / nakrycie głowy;
- mundur polowy / bluza, spodnie /;
- trzewiki wojskowe;
- pas nośny;
- inne, wg indywidualnych potrzeb.

Na starcie kapitanowie drużyn otrzymują numery startowe. Warunkiem zaliczenia zawodów – uzyskania punktów w klasyfikacji jest ukończenie marszobiegu z numerem startowym oraz niezniszczoną listą startową.

PK 1 – Wynoszenie rannego z pola walki.

Po przybyciu na punkt kontrolny zawodnicy przenoszą wyznaczoną osobę ze składu drużyny na noszach na odcinku 100m. Dopuszczalna jest zmiana zawodników w trakcie wykonywania zadania.

PK 2 – Pokonywanie brodu różnymi sposobami.

Zawodnicy z drużyny decydują po przybyciu na punkt o sposobie pokonania brodu. Do dyspozycji zawodnik ma ubrania OP1.

PK 3 – Przenoszenie skrzynek od amunicji.

Drużyna ma za zadanie przeniesienie 2 skrzynek z amunicją na odległość 50 m.

PK 4 – Przetankowywanie paliwa do KS 20 przy pomocy pompy ręcznej.

Po przybyciu na punkt zawodnicy przy pomocy pompy ręcznej przetankowują paliwo do drugiego zbiornika.

PK 5 – Przepychanie samochodu osobowo-terenowego na odcinku 30m.

Zawodnicy przepychają samochód z kierowcą na odcinku 30m.

I.RZUT GRANATEM NA CELNOŚĆ

Konkurencje zostaną rozegrane na jednej rzutni. Zawodnicy wykonują rzuty granatem szkolnym RG – 42 /F1/

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. Rzut wykonany zostanie z odległości 25 metrów.

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”.

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;

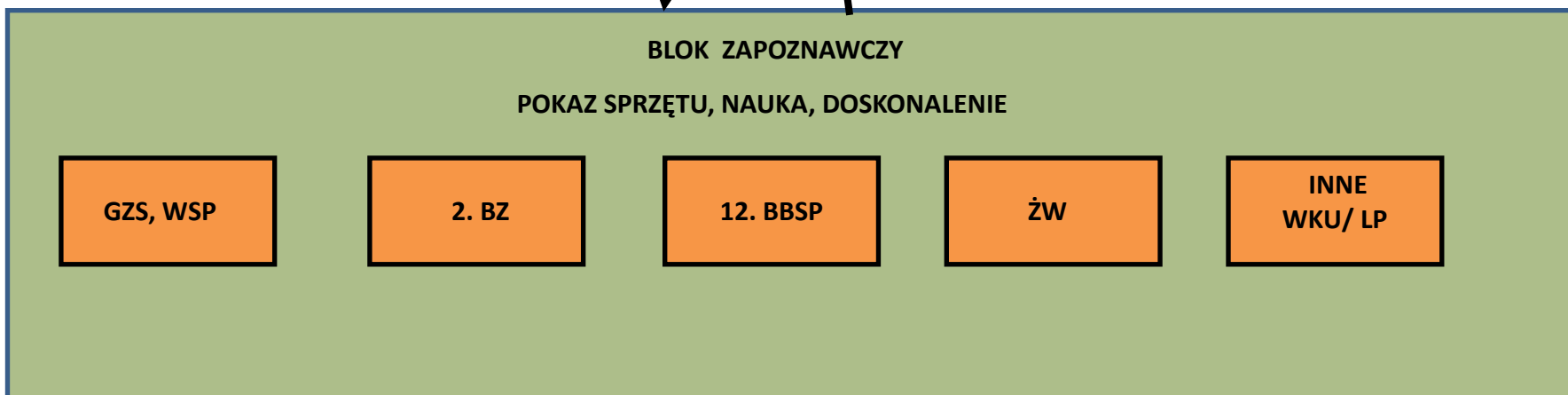
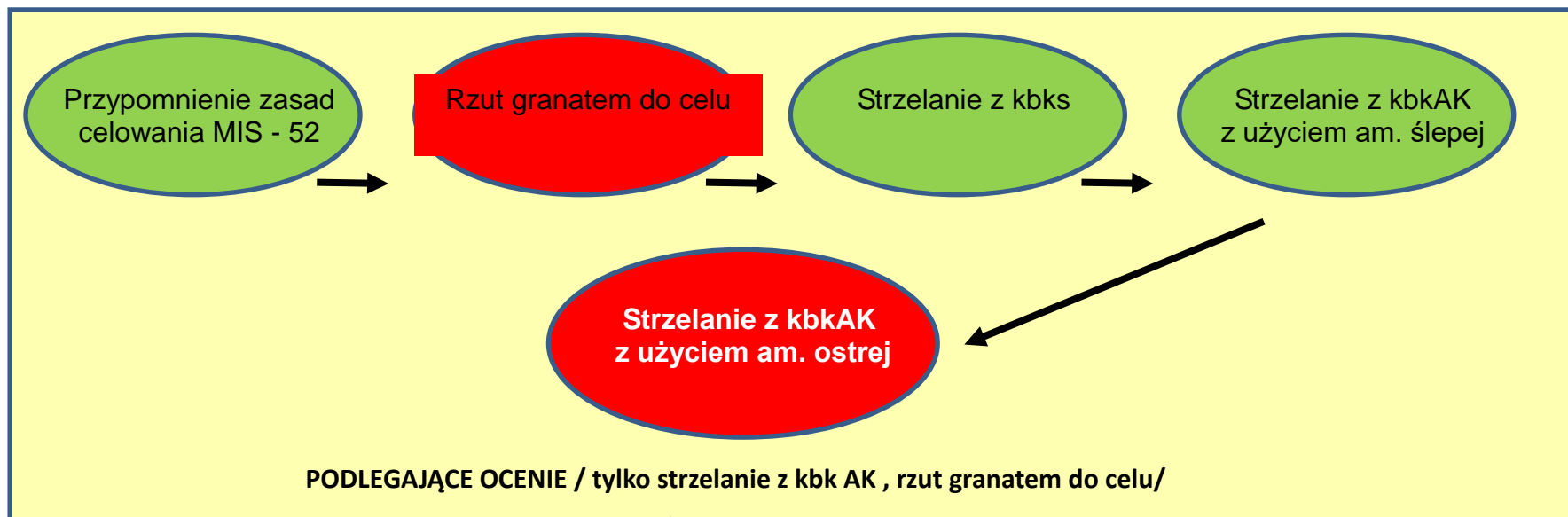
- koło nr 2: strefa wew. = 32 pkt. strefa zew. = 16 pkt;

- 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 zajęтым miejscu w tej konkurencji.

BLOK SZKOLENIOWY - STRZELNICA



PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Strzelanie z użyciem amunicji ostrej z karabinka kbkAK – konkurencja wiodąca.

RODZAJ: Strzelanie na celność.

CZAS: Ograniczony ukazywaniem się figur.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Konkurencja polega na oddaniu przez zawodnika pięciu strzałów z karabinka kbkAK, ogniem pojedynczym do celu umieszczonego w odległości 75 metrów od stanowiska ogniowego. Warunki strzelania:

- rodzaj broni – karabinek kbkAK / AKMS;
- rodzaj ognia – pojedynczy;
- ilość nabojów – 5;
- odległość do celu – 75 m;
- postawa – strzelecka leżąc z wykorzystaniem podpórki;
- cel – figura bojowa nr 36 / granatnik ciężki / lub nr 40 / biegnący / ukazująca się pięć razy po 15 sekund z przerwą 10 sekundową. Cel opada samoczynnie po trafieniu lub minięciu czasu ukazwania się.

UWAGI:

Konkurencja rozpoczyna się omówieniem szczegółowych warunków bezpieczeństwa obowiązujących podczas strzelań. Przy każdym strzelającym w czasie wykonywania zadania ogniowego znajduje się instruktor. W trakcie strzelania zawodnicy są zobowiązani do stosowania ochronników słuchu. Instruktor może zdyskwalifikować zawodnika, który nie przestrzega warunków bezpieczeństwa.

OCENA:

Suma trafień uzyskanych przez poszczególnych zawodników stanowi łączną ilość punktów uzyskanych przez drużynę. W konkurencji zastosowano współczynnik 4.

Przykład:

- Zawodnik A – 4 trafienia x 4 punkty / współczynnik / tj. 16 pkt.;
 - Zawodnik B – 2 trafienia x 4 punkty / współczynnik / tj. 8 pkt.;
- ltd.

W przypadku uzyskania przez drużyny jednakowej ilości punktów o zwycięstwie decyduje ilość p-któw uzyskanych przez kapitana drużyny, w następnej kolejności jego zastępcy, uczeniicy, zawodnika na stanowisku nr 4, a w ostatniej kolejności zawodnika na stanowisku nr 5.

Punktacja za konkurencje.

Drużyny podczas dwóch dni rywalizują w blokach szkoleniowych. Warunkiem kontynuowania konkurencji przez drużynę w poszczególnych blokach szkoleniowych jest wykonanie prawidłowo wszystkich czynności na punktach kontrolnych. W przypadku niepoprawnego wykonania czynności instruktor (sprawdzający) podaje komendę „Wróć”.

Klasyfikacja zespołowa sporządzona zostanie na podstawie sumy punktów zdobytych przez wszystkich zawodników szkoły w blokach szkoleniowych. Tak więc, jeżeli w zawodach weźmie udział np. 18 szkół, to za pierwsze miejsce w danej konkurencji przyznanych będzie 18 punktów, za drugie 17 itd. W przypadku jednakowej liczby punktów uzyskanych przez np. dwa lub więcej zespołów, o wyższym końcowym miejscu zadecyduje lepsza lokata za strzelanie.

W przypadku kontuzji jednego z zawodników drużyna, która ukończy daną konkurencję może otrzymać max 1 pkt.

W przypadku nie przystąpienia/ nie ukończenia konkurencji drużyna otrzymuje 0 pkt.

W przypadku nie wykonania komendy „wróć” drużyna zostaje zdyskwalifikowana w danej konkurencji.

Figura bojowa nr 36 – granatnik ciężki / wymiary /

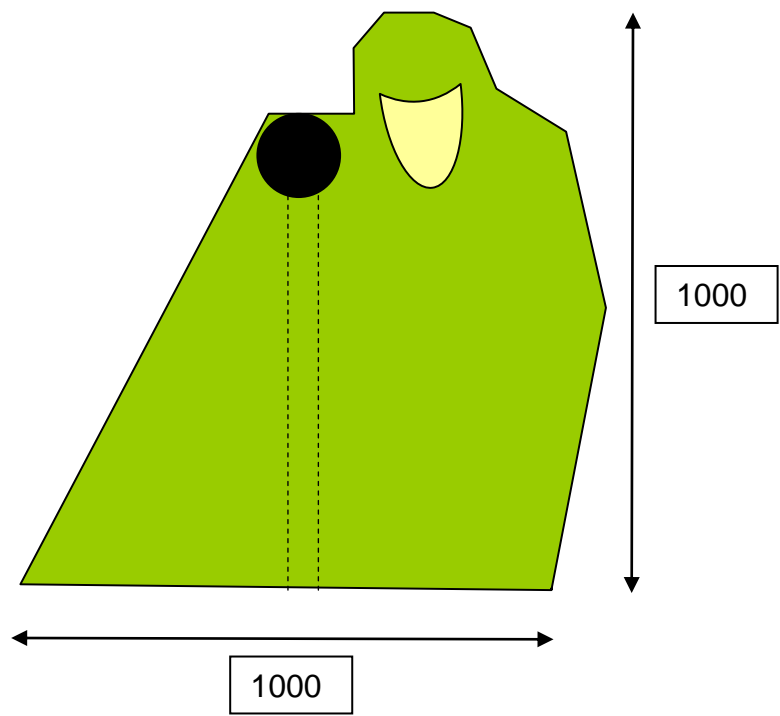


Figura bojowa nr 40 – biegnący / wymiary /

