

KOLEJNOŚĆ ROZGRYWANIA POSZCZEGÓLNYCH KONKURENCJI

PON.

**PRZYBYCIE
UCZESTNIKÓW**

**DZIEŃ
ORGANIZACYJNY**
**Losowanie
nr. startowych**

WT./ ŚR.

WTOREK

**PĘTLA
TAKTYCZNA**

**DZIEŃ
INTELIGENTA**
od godz. 16.30

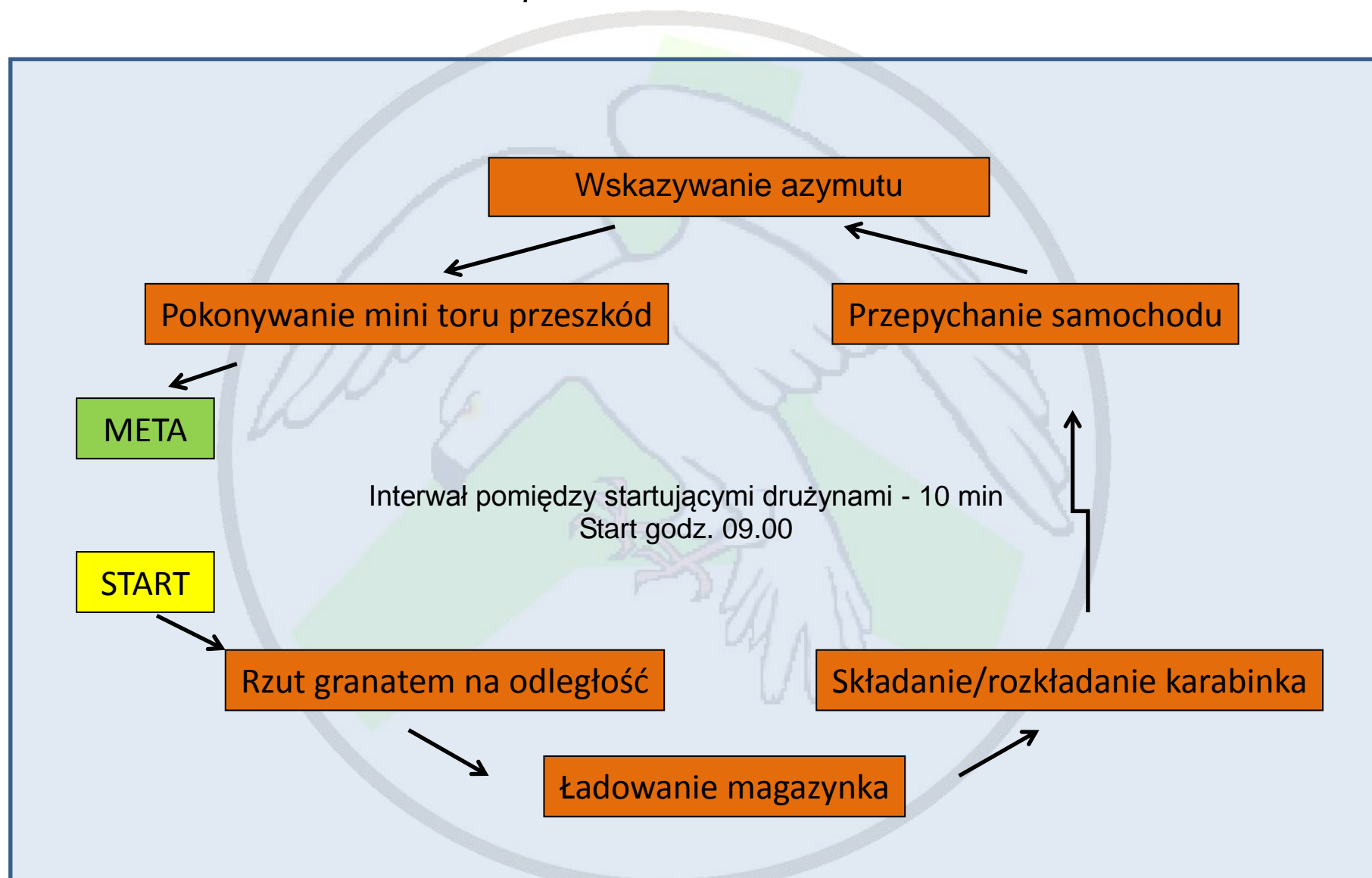
ŚRODA

**WF
STRZELANIE**
od godz. 09.00

CZW.

**UROCZYSTE
ZAKOŃCZENIE
ZAWODÓW**

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 marszobiegów znajduje się 6 punktów kontrolnych - patrz str. nr 6. 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 marszobiegów 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 marszobiegów z numerem startowym oraz niezniszczoną listą startową. Dopuszcza się zakończenie zawodów mniejszą ilością zawodników ze względu na wystąpienie kontuzji bądź urazów. Ukończenie zawodów całością zespołu powoduje przyznanie dodatkowych 30 pkt. za konkurencję. Czas pobytu drużyny na punktach kontrolnych wliczany jest do ogólnego czasu marszobiegów. Kapitanowie drużyn są zobowiązani do posiadania aktywnego telefonu w dowolnej sieci komórkowej świadczącej usługi na terenie kraju / sieć RATUNEK /. Ocenę końcową stanowi suma punktów uzyskanych przez drużynę z poszczególnych, ocenianych konkurencji / rzut granatem na odległość oraz wskazywanie – określanie azymutu / jak również ilość punktów za uzyskany, łączny czas przebywania na pętli taktycznej. Ilość punktów za czas uzyskany na pętli obliczany jest wg algorytmu:

Czas najlepszej drużyny – 01 godz. 30 min.

Czas ostatniej drużyny – 02 godz. 00 min.

Średni czas wszystkich drużyn – 01 godz. 45 min. – tj. 100 pkt.

Każda drużyna powyżej czasu średniego ma odejmowane punkty w klasyfikacji ogólnej za pętlę taktyczną, natomiast drużyna, która uzyska czas poniżej czasu średniego otrzymuje punkty dodatnie.

W przypadku uzyskania przez drużyny jednakowego, łącznego wyniku w konkurencji pętla taktyczna, o zwycięstwie decyduje czas w jakim zespół pokonał mini tor przeszkód, w następnej kolejności decydować będą przepychanie samochodu na czas, a w ostatniej kolejności poprawność określania i wskazywania azymutów.

W sytuacji kiedy dwie lub więcej drużyn / w komplecie / znajdą się na punkcie kontrolnym, zespołom będącym na „wyczekiwaniu” wyłącza się czas, co będzie miało odzwierciedlenie w karcie startowej. Czas pokonania pętli zaokrąglany jest do pełnych minut.

Np. 1 godz. 34 min. 37 sek. = 1 godz. 35 min.

1 godz. 42 min 30 sek.= 1 godz. 42 min.

Dopuszcza się obecność opiekunów drużyn na starcie i mecie pętli taktycznej.

WZÓR KARTY STARTOWEJ – PĘTLA TAKTYCZNA

Nr drużyny..... Czas rozpoczęcia Sieć „RATUNEK” tel. 111 222 333

Skład:

1. Kapitan drużyny
2. Z-ca kapitana drużyny
3. Uczennica
4. Uczeń
5. Uczeń

Lp.	NAZWA KONKURENCJI	CZAS WEJŚCIA / WYJŚCIA	ILOŚĆ P-KTÓW	CZAS WYCZEKIWANIA	PODPIS SĘDZIEGO
1.	Rzut granatem na odległość.				
2.	Ładowanie magazynka.				
3.	Składanie/rozkładanie karabinka.				
4.	Przepychanie samochodu na czas.				
5.	Wskazywanie azymutu do celu.				
6.	Pokonywanie mini toru przeszkód.				

UZUPEŁNIA SĘDZIA ZAWODÓW

Czas osiągnięcia mety

Łączny czas przebywania na trasie / punkty

Ilość punktów dodatkowych

Ilość punktów karnych

Bonus za ukończenie całością zespołu

Razem p-któw za konkurencję

Miejsce

Podpis sędziego

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Rzut granatem na odległość.

RODZAJ: Siłowa.

CZAS: Wliczany do łącznego czasu pętli taktycznej.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Drużyna po zajęciu w komplecie miejsca przy chorągiewce / rejon wyjściowy / oraz zameldowaniu sędziemu o gotowości do rzutu / poprzez podniesienie ręki przez kapitana drużyny / na komendę „**ĆWICZ**” każdy z zawodników pojedynczo podbiega do rubieży rzutu / ok. 5 m / , chwytą granat i wykonuje rzut.

UWAGI:

Konkurencja rozpoczyna się w momencie dotarcia na punkt wszystkich reprezentantów poszczególnych drużyn. Rzut uważa się za niezaliczony kiedy zawodnik przekroczy wyznaczoną linię rzutu. Kolejny zawodnik może rozpocząć konkurencję kiedy poprzednik wróci do rejonu wyjściowego. Jako pierwszy ćwiczenie rozpoczyna kapitan drużyny. Drużyna może opuścić punkt tylko całym zespołem.

OCENA:

Ocenę stanowi suma uzyskanych przez drużynę odległości. Pomiar wykonywany jest od linii rzutu do miejsca zatrzymania się granatu, a nie jego zetknięcia z podłożem.

Przykład:

- Zawodnik A – 32 m
- Zawodnik B – 28 m
- Zawodnik C – 33 m
- Zawodnik D – 25 m
- Zawodnik E – 21 m

RAZEM ZA DRUŻYNĘ: 139 metrów tj. 139 PKT.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Ładowanie magazynka.

RODZAJ: Zręcznościowa.

CZAS: Wliczany do łącznego czasu pętli taktycznej.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Drużyna po wbiegnięciu na punkt zajmuje miejsce przy chorągiewkach / pozycja wyjściowa /. Po zameldowaniu przez kapitana drużyny sędziemu o gotowości do wykonania zadania / poprzez podniesienie ręki /, na komendę „**ĆWICZ**” zawodnicy podbiegają do stołów / miejsc / usytuowania magazynków oraz amunicji szkolnej i rozpoczynają ćwiczenie.

UWAGI:

Konkurencja rozpoczyna się w momencie dotarcia na punkt wszystkich reprezentantów drużyny. Konkurencja polega na jak najszybszym załadowaniu 10 szt. amunicji szkolnej przez każdego z zawodników.

Rodzaj amunicji – 7,62 mm amunicja szkolna do karabinka kbk AK;

Ilość – 10 szt. dla każdego z zawodników.

Konkurencję uznaje się za zaliczoną kiedy ostatni z zawodników drużyny po załadowaniu magazynka powróci na pozycję wyjściową. Drużyna może opuścić punkt tylko całym zespołem.

OCENA:

Uzyskanie jak najkrótszego czasu pobytu na punkcie, a co za tym idzie ukończenia konkurencji, gwarantuje otrzymanie większej ilości punktów w klasyfikacji ogólnej pętli taktycznej.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Składanie / rozkładanie karabinka.

RODZAJ: Zręcznościowa.

CZAS: Wliczany do łącznego czasu pętli taktycznej.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Drużyna po wbiegnięciu na punkt zajmuje miejsce przy chorągiewkach / pozycja wyjściowa /. Po zameldowaniu przez kapitana drużyny sędziemu o gotowości do wykonania zadania / poprzez podniesienie ręki /, na komendę „**ĆWICZ**” zawodnicy podbiegają do stołów / miejsc / usytuowania broni szkolnej i rozpoczynają ćwiczenie.

UWAGI:

Konkurencja rozpoczyna się w momencie dotarcia na punkt wszystkich reprezentantów drużyny. Konkurencja polega na jak najszybszym złożeniu / rozłożeniu karabinka kbk AK/AKMS przez każdego z zawodników. Na punkcie znajduje się 5 karabinków w tym 2 złożone i 3 rozłożone.

Typ broni – 7,62 mm kbk AK/ AKMS;

Ilość – dla każdego z zawodników.

Konkurencję uznaje się za zaliczoną kiedy ostatni z zawodników drużyny po wykonaniu zadania powróci na pozycję wyjściową. Karabinek uznaje się za złożony jeżeli wszystkie podzespoły zamontowano w broni, kolba / w przypadku kbk AKMS / jest w pozycji złożonej a broń jest zabezpieczona. Broń uznaje się za rozłożoną jeżeli osobno ułożone są:

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

Drużyna może opuścić punkt tylko całym zespołem.

OCENA:

Uzyskanie jak najkrótszego czasu pobytu na punkcie, a co za tym idzie ukończenia konkurencji, gwarantuje otrzymanie większej ilości punktów w klasyfikacji ogólnej pętli taktycznej.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Przepychanie samochodu osobowo – terenowego.

RODZAJ: Siłowa / zespołowa /.

CZAS: Wliczany do łącznego czasu pętli taktycznej.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Drużyna po wbiegnięciu na punkt zajmuje miejsce przy chorągiewce / pozycja wyjściowa /. Po zameldowaniu przez kapitana drużyny sędziemu o gotowości do wykonania zadania / poprzez podniesienie reki /, na komendę „**ĆWICZ**” zawodnicy podbiegają do pojazdu oddalonego o około 5 m i w jak najkrótszym czasie przepychają go na odległość ok. 20 m. Konkurencję uznaje się za zaliczoną kiedy pojazd całą swoją długością minie wyznaczoną bramkę.

UWAGI:

Konkurencja rozpoczyna się w momencie dotarcia na punkt wszystkich reprezentantów drużyny. Konkurencja polega na jak najszybszym przepchnięciu pojazdu osobowo – terenowego na wyznaczoną odległość. W pojeździe znajduje się kierowca.

Typ pojazdu – osobowo – terenowy marki Tarpan / Lublin / Mercedes. Drużyna może opuścić punkt tylko całym zespołem.

OCENA:

Uzyskanie jak najkrótszego czasu pobytu na punkcie, a co za tym idzie ukończenia konkurencji, gwarantuje otrzymanie większej ilości punktów w klasyfikacji ogólnej pętli taktycznej.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Wskazywanie / określanie azymutu do celu.

RODZAJ: Indywidualna.

CZAS: Wliczany do łącznego czasu pętli taktycznej.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Drużyna po wbiegnięciu na punkt zajmuje miejsce przy chorągiewkach / pozycja wyjściowa /. Po zameldowaniu przez kapitana drużyny sędziemu o gotowości do wykonania zadania / poprzez podniesienie ręki /, na komendę „**ĆWICZ**” zawodnicy podbiegają do stołów / miejsc /, na których znajdują się busole AK i rozpoczynają pomiary.

UWAGI:

Konkurencja rozpoczyna się w momencie dotarcia na punkt wszystkich reprezentantów drużyny. Konkurencja polega na określeniu, wskazanego przez sędziego, azymutu do wyszczególnionego celu / dwóch zawodników / lub wskazaniu w terenie określonego przez sędziego azymutu / trzech zawodników /. Jeżeli zawodnik określił / wyznaczył azymut melduje możliwość weryfikacji wyniku przez sędziego poprzez podniesienie ręki. Wybór zadań losowy – wg decyzji sędziego. Drużyna może opuścić punkt tylko całym zespołem.

OCENA:

Uzyskanie jak najkrótszego czasu pobytu na punkcie, a co za tym idzie ukończenia konkurencji, gwarantuje otrzymanie większej ilości punktów w klasyfikacji ogólnej. Bonusem jest uzyskanie 5 pkt. przez każdego zawodnika w przypadku poprawnego wykonania zadania. W konkurencji liczy się szybkość oraz dokładność wskazań.

Treść przykładowego meldunku składanego przez zawodnika:

Zawodnik „A” - dozór kratownica – azymut 34-00 / trzydzieści cztery zero zero /.

Zawodnik „B” – azymut 13-00 / trzynaście zero zero / - prawy skraj lasu przy jednoczesnym wskazaniu kierunku dłonią.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Pokonywanie mini toru przeszkód.

RODZAJ: Zespołowa.

CZAS: Wliczany do łącznego czasu pętli taktycznej - jednocześnie patrz ocena.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Drużyna po wbiegnięciu na punkt zajmuje miejsce przy chorągiewkach / pozycja wyjściowa /. Po zameldowaniu przez kapitana drużyny sędziemu o gotowości do wykonania zadania / poprzez podniesienie reki /, na komendę „**ĆWICZ**” zawodnicy podbiegają do linii startu, gdzie samodzielnie pobierają dwie skrzynki amunicyjne wypełnione piaskiem i rozpoczynają konkurencję. Mini tor przeszkód polega na zespołowym pokonaniu odcinków terenu wraz ze skrzynkami z ustawionymi przeszkodami:

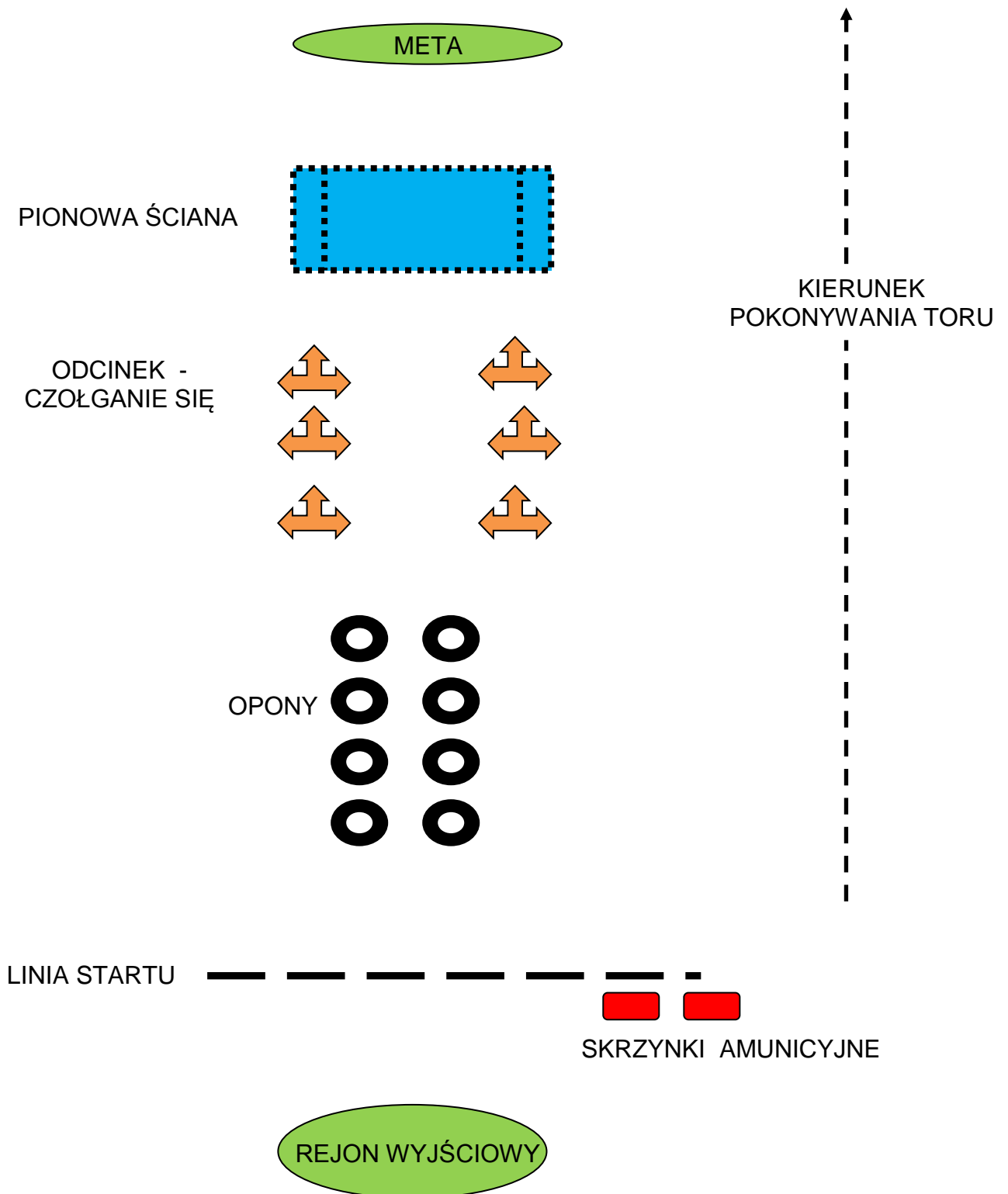
- rząd opon;
- odcinek terenu do pokonania przez czołganie się;
- pokonanie pionowej ściany.

UWAGI:

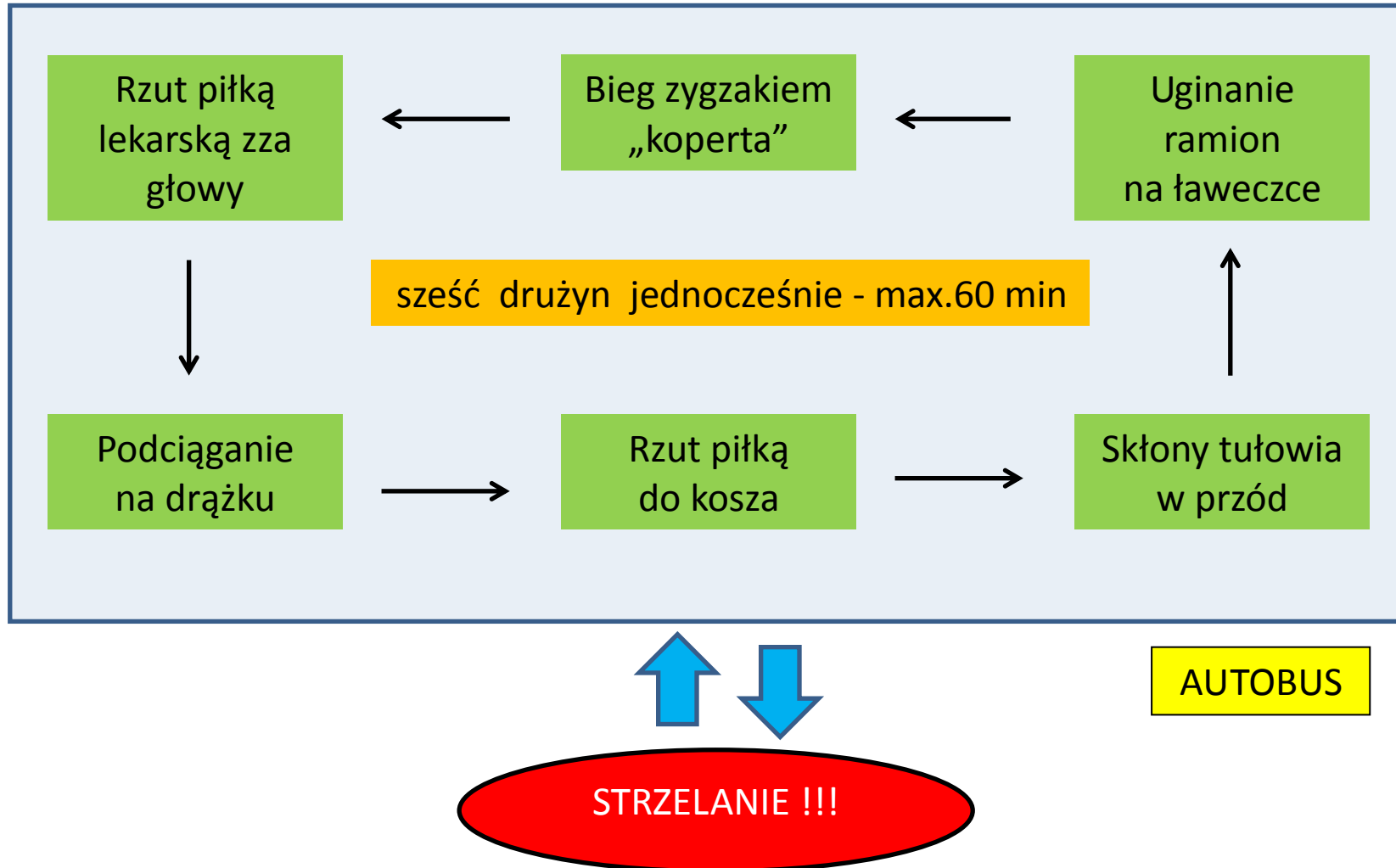
Konkurencja rozpoczyna się w momencie dotarcia na punkt wszystkich reprezentantów drużyny i zameldowaniu przez kapitana drużyny sędziemu o gotowości zespołu do działania. Po komendzie sędziego „**ĆWICZ**” włączany zostaje czas. Konkurencję uważa się za zaliczoną jeżeli wszyscy zawodnicy osiągną linię mety mini toru wraz ze skrzynkami amunicyjnymi. Uszkodzenie skrzynki / wysypanie się piasku, mechaniczne zniszczenie / powoduje naliczenie punktów karnych, po 10 za każdą uszkodzoną skrzynkę. W przypadku braku możliwości pokonania pionowej ściany dozwolone jest jej obejście. Konsekwencją jest uzyskanie przez drużynę 10 pkt. karnych za każdego zawodnika, który dopuści się tej czynności.

OCENA:

Uzyskanie jak najkrótszego czasu pobytu na punkcie, a co za tym idzie ukończenia konkurencji, gwarantuje otrzymanie większej ilości punktów w klasyfikacji ogólnej. W przypadku uzyskania przez drużyny jednakowego, łącznego wyniku z konkurencji pętla taktyczna, o zwycięstwie decyduje czas w jakim zespół pokonał mini tor przeszkód i mniejszą ilością zawodników wykonał „obejście” pionowej ściany.



SCHEMAT ORGANIZACYJNY – WF / STRZELANIE



PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Podciąganie na drążku wysokim w stroju sportowym.

RODZAJ: Siłowa.

CZAS: Nieograniczony.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Ćwiczący po wywołaniu go do ćwiczenia zajmuje miejsce pod przyrządem i przyjmuje postawę gimnastyczną. Po komendzie prowadzącego „**GOTÓW**” wykonuje zwis na przyrządzie sposobem typu nachwyt. Na komendę prowadzącego „**ĆWICZ**” uczeń rozpoczyna ćwiczenie.

UWAGI:

Podciągnięcie uważa się za zaliczone kiedy broda ćwiczącego znajdzie się nad prężnikiem a faza rozpoczynania podciągnięcia rozpocznie się od momentu pełnego wyprostowania ramion. Dopuszcza się wykonywania ćwiczenia z pomocą pracy bioder tzw. „podciąganie techniczne”.

OCENA:

Suma zaliczonych podciągnięć przez każdego z zawodników stanowi ogólną ilość punktów zdobytą przez drużynę. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia w kryterium oceny tzw. współczynnika. Jako pierwszy ćwiczenie rozpoczyna kapitan drużyny.

Przykład:

- Zawodnik A – 4 podciągnięcia;
- Zawodnik B – 5 podciągnięć;
- Zawodnik C – 2 podciągnięcia;
- Zawodnik D – 3 podciągnięcia;
- Zawodnik E – 6 podciągnięć;

RAZEM ZA DRUŻYNĘ: 20 podciągnięć tj. 20 PKT. Przy wprowadzeniu współczynnika np. „2” - ilość punktów podwaja się.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Rzut piłką do kosza w stroju sportowym.

RODZAJ: Zręcznościowa.

CZAS: Nieograniczony:

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Ćwiczący po wywołaniu go do ćwiczenia zajmuje miejsce przed linią rzutów osobistych i przyjmuje postawę gimnastyczną. Po komendzie prowadzącego „**GOTÓW**” przygotowuje się do wykonania rzutu osobistego. Na komendę prowadzącego „**ĆWICZ**” uczeń rozpoczyna serię 4 rzutów osobistych.

UWAGI:

Każdy z ćwiczących ma do wykonania po cztery rzuty. Kolejne wykonywane są bez komendy prowadzącego. Rzut nie zostanie zaliczony jeżeli ćwiczący w czasie wykonywania ćwiczenia przekroczy linię rzutów osobistych lub piłka nie przekroczy obręczy. Jako pierwszy ćwiczenie rozpoczyna kapitan drużyny.

OCENA:

Suma zaliczonych rzutów przez każdego z zawodników stanowi ogólną ilość punktów zdobytą przez drużynę.

Przykład:

- Zawodnik A – 4 celne rzuty;
 - Zawodnik B – 3 celne rzuty;
 - Zawodnik C – 2 celne rzuty;
 - Zawodnik D – 3 celne rzuty;
 - Zawodnik E – 3 celnych rzutów;
- RAZEM ZA DRUŻYNĘ: 15 celnych rzutów tj. 15 PKT.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Skłony tułowia w przód w stroju sportowym.

RODZAJ: Siłowa.

CZAS: 1 minuta.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnik po wywołaniu go do ćwiczenia zajmuje miejsce przed przyrządem i przyjmuje postawę gimnastyczną. Na komendę „**GOTÓW**” zawodnik przyjmuje pozycję: leżąc tyłem z palcami rąk splecionymi i ułożonymi z tyłu na głowie, ramiona dotykają materaca, nogi ugięte w stawach kolanowych (maksymalnie do kąta prostego), stopy rozstawione na szerokość bioder zaczepione za dolny szczebel drabinki. Na komendę „**ĆWICZ**” wykonuje skłon z jednoczesnym dotknięciem łokciami kolan i natychmiast powraca do leżenia, tak aby umożliwić splecionym palcom na głowie kontakt z podłożem (pierwsze powtórzenie).

UWAGI:

Oceniający głośno wymienia kolejno ilość prawidłowo wykonanych powtórzeń. Jeżeli zawodnik nie wykona ćwiczenia zgodnie z opisem, np.: „nie dotknie łokciami kolan lub w pozycji wyjściowej do ponowienia ćwiczenia nie dotknie obiema łopatkami i splecionymi palcami rąk powierzchni materaca”, oceniający powtarza ostatnią liczbę zaliczonych skłonów. Jako pierwszy ćwiczenie rozpoczyna kapitan drużyny.

OCENA:

Suma zaliczonych skłonów przez każdego z zawodników stanowi ogólną ilość punktów zdobytą przez drużynę.

Przykład:

- Zawodnik A – 24 skłony;
- Zawodnik B – 15 skłonów;
- Zawodnik C – 21 skłonów;
- Zawodnik D – 19 skłonów;
- Zawodnik E – 15 skłonów.

RAZEM ZA DRUŻYNĘ: 94 skłonów tj. 94 PKT. Przy wprowadzeniu współczynnika np. „2” - ilość punktów podwaja się.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Uginanie i prostowanie ramion w podporze leżąc przodem na ławeczce gimnastycznej w stroju sportowym.

RODZAJ: Siłowa.

CZAS: Nieograniczony.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnik po wywołaniu go do ćwiczenia zajmuje miejsce przed przyrządem i przyjmuje postawę gimnastyczną. Na komendę „**GOTÓW**” zawodnik wykonuje podpór leżąc przodem na ławeczce, nogi złączone lub w lekkim rozkroku - maksymalnie na szerokość bioder. Na komendę „**ĆWICZ**” ugina ramiona tak, aby stawy barkowe znalazły się poniżej stawów łokciowych (sylwetka wyprostowana - tzn. barki, biodra i kostki stóp stanowią linię prostą), następnie wraca do podporu i ponawia ćwiczenia, ćwiczenie wykonuje się w jednym ciągu (bez przerw między kolejnymi powtórzeniami).

UWAGI:

Oceniający głośno odlicza ilość zaliczonych powtórzeń. Jeżeli kontrolowany wykona ćwiczenie niezgodnie z opisem np.: nie ugnie ramion lub ich całkowicie nie wyprostuje, zatrzyma się, nie utrzyma całego ciała w linii prostej oceniający podaje ostatnią liczbę powtórzeń i kończy sesję. Jako pierwszy ćwiczenie rozpoczyna kapitan drużyny.

OCENA:

Suma zaliczonych ugięć przez każdego z zawodników stanowi ogólną ilość punktów zdobytą przez drużynę.

Przykład:

- Zawodnik A – 10 ugięć;
- Zawodnik B – 15 ugięć;
- Zawodnik C – 9 ugięć;
- Zawodnik D – 10 ugięć;
- Zawodnik E – 11 ugięć.

RAZEM ZA DRUŻYNĘ: 55 ugięć tj. 55 PKT. Przy wprowadzeniu współczynnika np. „2” - ilość punktów podwaja się.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Bieg zygzakiem „koperta”.

RODZAJ: Szybkościowa.

CZAS: Nieograniczony.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnik po wywołaniu go do ćwiczenia zajmuje miejsce przed ustawioną „kopertą” i przyjmuje postawę gimnastyczną. Na komendę sędziego „**GOTÓW**” przygotowuje się do startu, a po komendzie „**START**” (sygnał dźwiękowy) zawodnik rozpoczyna bieg zgodny z oznaczonym kierunkiem, omijając „chorągiewki” od strony zewnętrznej. Trasę przebiega trzykrotnie. Po każdym okrążeniu oceniający informuje zawodnika o liczbie powtórzeń, np.: „jeszcze dwa razy”, „jeszcze raz”. Przewrócenie „chorągiewki” powoduje powtórzenie próby, która jest próbą ostateczną.

UWAGI:

Konkurencja odbywa się w stroju sportowym w miejscu, gdzie na podłożu oznacza się kredą lub farbą punkty prostokąta ABCD o bokach 3 x 5 m i środek przekątnych E, jak również strzałki wskazujące trasę biegu. Na punktach ustawia się „chorągiewki” o parametrach: wysokość co najmniej 160 cm, średnica podstawy nie przekraczająca 30 cm i wadze do 3,5kg. Jako pierwszy ćwiczenie rozpoczyna kapitan drużyny.

OCENA:

Czas uzyskany przez poszczególnych zawodników zostaje przeliczony na punkty ujemne i odjęty od ogólnego wyniku drużyny uzyskanej z poszczególnych konkurencji sportowych. Czasy zaokrąglane są do pełnych sekund np.: czas 32,4 liczony będzie jako 32 sek., czas 29,8 liczony będzie jako 30 sek.

Przykład:

- Zawodnik A – 32,1 sek. / po zaokrągleniu tj. 32 sek. co daje (- 3,2 pkt.);
 - Zawodnik B – 25,3 sek. / po zaokrągleniu tj. 25 sek. co daje (- 2,5 pkt.);
 - Zawodnik C – 30,1 sek. / po zaokrągleniu tj. 30 sek. co daje (- 3,0 pkt.);
 - Zawodnik D – 27,9 sek. / po zaokrągleniu tj. 28 sek. co daje (- 2,8 pkt.);
 - Zawodnik E – 24,1 sek. / po zaokrągleniu tj. 24 sek. co daje (- 2,4 pkt.);
- RAZEM ZA DRUŻYNĘ: minus 13,9 pkt., po zaokrągleniu minus 14 PKT.
Przy wprowadzeniu współczynnika np. „2” - ilość punktów podwaja się.

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Rzut piłką lekarską o wadze 3 kg zza głowy w stroju sportowym.

RODZAJ: Siłowa.

CZAS: Nieograniczony.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnik po wywołaniu go do ćwiczenia zajmuje miejsce przed wyznaczoną linią i przyjmuje postawę gimnastyczną. Na komendę sędziego „**GOTÓW**” zawodnik chwytą piłkę lekarską i przygotowuje się do rzutu. Na komendę sędziego „**ĆWICZ**” zawodnik oddaje rzut ustawiony przodem do pola z wyznaczonymi odległościami.

UWAGI:

Każdy z ćwiczących ma do wykonania po jednym rzucie. Próba nie zostanie zaliczona jeżeli ćwiczący w czasie wykonywania ćwiczenia przekroczy linię rzutów. Jako pierwszy ćwiczenie rozpoczyna kapitan drużyny.

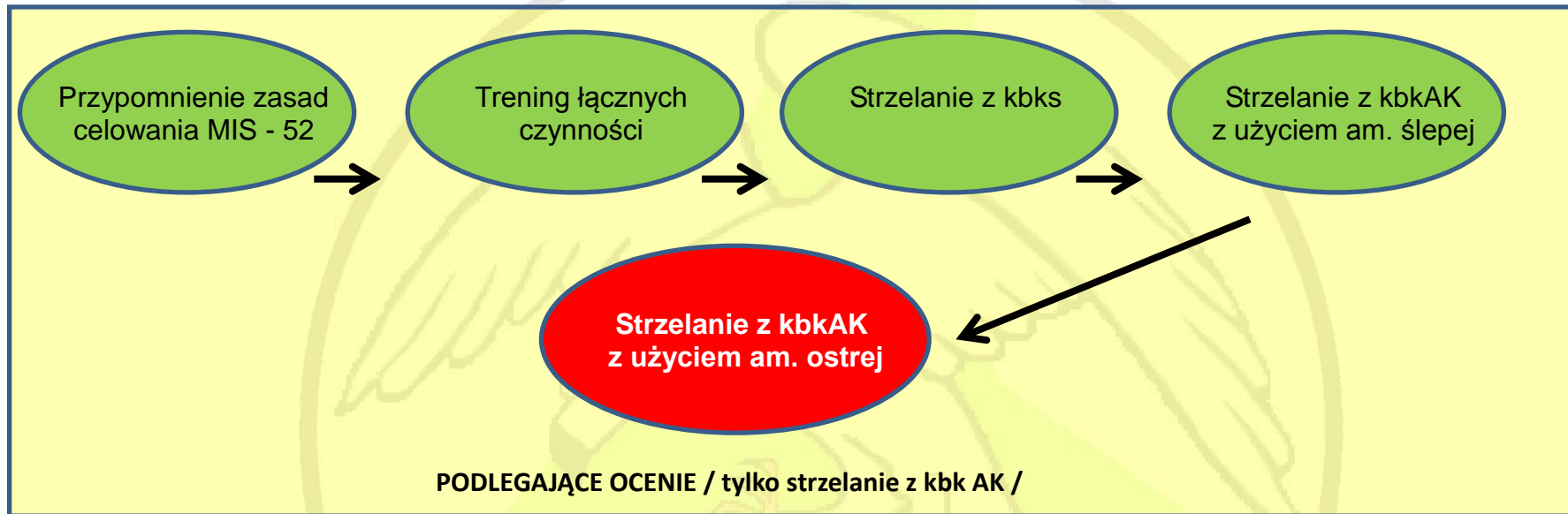
OCENA:

Suma odległości uzyskanych przez poszczególnych zawodników stanowi ilość punktów uzyskanych przez drużynę.

Przykład:

- Zawodnik A – 12 m;
 - Zawodnik B – 10 m;
 - Zawodnik C – 13 m;
 - Zawodnik D – 11 m;
 - Zawodnik E – 15 m;
- RAZEM ZA DRUŻYNĘ:** 61 metrów tj. 61 PKT.

STRZELNICA



BLOK ZAPOZNAWCZY

POKAZ SPRZĘTU, NAUKA, DOSKONALENIE

GZS, WSP

2. BZ

12. BBSP

ŻW

INNE
WKU/ LP

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 ukazywania 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.

Drużyna podczas strzelania może uzyskać maksymalnie 100 pkt.

W przypadku uzyskania przez drużyny jednakowej ilości punktów o zwycięstwie decyduje ilość p-któw uzyskanych przez kapitana drużyny, w następnej kolejności jego zastępcy, uczeni, zawodnika na stanowisku nr 4, a w ostatniej kolejności zawodnika na stanowisku nr 5. Za konkurencję przewiduje się bonus w postaci tzw. „dużych punktów”.

Figura bojowa nr 36 – granatnik ciężki / wymiary /

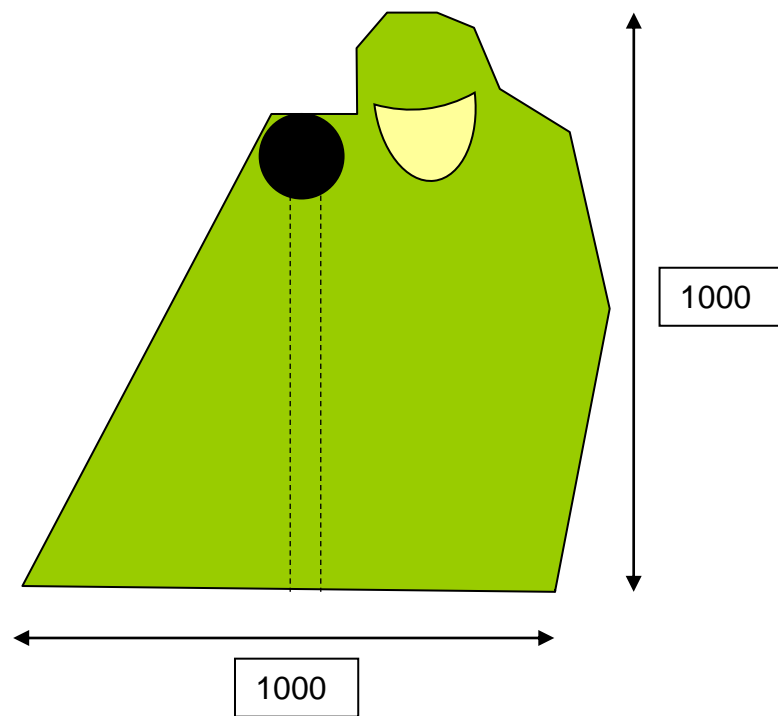
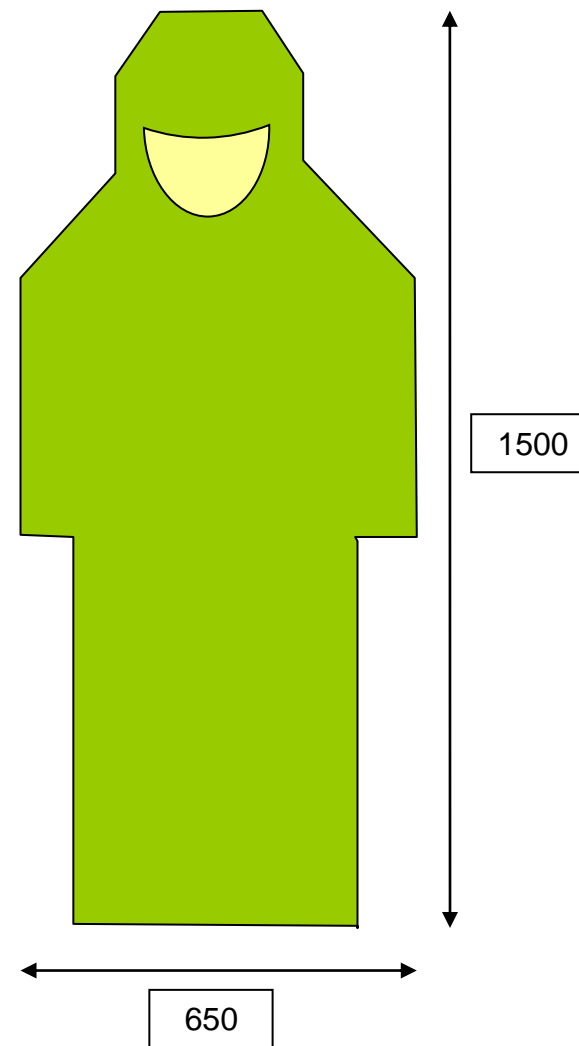


Figura bojowa nr 40 – biegnący / wymiary /



SCHEMAT ORGANIZACYJNY – „dzień inteligenta”

KONKURENCJA PROWADZONA W GODZINACH
POPOŁUDNIOWYCH W DNIU 06.06



PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Rozpoznawanie sylwetek sprzętu wojskowego i broni.

RODZAJ: Test.

CZAS: Ograniczony.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Konkurencja polega na przyporządkowaniu slajdu do nazwy sprzętu / broni wskazanego w druku testu. Zawodnikom zostaje pokazana prezentacja PowerPoint z 10 sylwetkami sprzętu, broni będącego na wyposażeniu Sił Zbrojnych RP. Czas ukazywania się slajdów wynosi 15 sekund każdy z przerwą 10 sekundową.

UWAGI:

Konkurencja rozgrywana w sali wykładowej / namiocie. Konkurencję zalicza cała drużyna jednocześnie. Zapisy nieczytelne, trudne do jednoznacznej interpretacji przez sędziego działają na niekorzyść zawodnika. Zawodnicy obowiązani są posiadać przy sobie przybory do pisania.

OCENA:

Suma dobrze przyporządkowanych sylwetek sprzętu do arkusza testu przez poszczególnych zawodników stanowi łączną ilość punktów uzyskanych przez drużynę.

Przykład:

- Zawodnik A – 9 poprawnych odpowiedzi tj. 9 pkt.;
 - Zawodnik B – 6 poprawnych odpowiedzi tj. 6 pkt.;
 - Zawodnik C – 5 poprawnych odpowiedzi tj. 5 pkt.;
 - Zawodnik D – 10 poprawnych odpowiedzi tj. 10 pkt.;
 - Zawodnik E – 7 poprawnych odpowiedzi tj. 7 pkt.;
- RAZEM ZA DRUŻYNĘ:** 37 poprawnych odpowiedzi tj. 37 PKT.
Drużyna podczas konkurencji może uzyskać maksymalnie 50 pkt.

**WZÓR ARKUSZA TESTOWEGO – ROZPOZNAWANIE SYLWETEK SPRZĘTU
WOJSKOWEGO I BRONI – dla kapitana drużyny.**

Nr drużyny

Imię i nazwisko / kapitan drużyny /

Nazwa sprzętu/broni	Nr slajdu / uzupełnia zawodnik /	korekta	Poprawność odpowiedzi / uzupełnia sędzie /
czołg T-72			
śmigłowiec Mi-24			
KTO Rosomak			
karabin kmPK			
etc.			
ILOŚĆ UZYSKANYCH PUNKTÓW			
ILOŚĆ UZYSKANYCH PUNKTÓW PRZEZ DRUŻYNĘ			

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Określenie zadanego azymutu i odległości na mapie.

RODZAJ: Konkurencja indywidualna.

CZAS: Ograniczony – 10 min.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Konkurencja rozgrywana w sali wykładowej / namiocie. Konkurencję zalicza cała drużyna jednocześnie. Zawody polegają na poprawnym odczytaniu azymutów oraz odległości z zaznaczonych na arkuszach map punktów A do B oraz z C do D. Zawodnicy losowo wybierają arkusze map w skalach 1:25 000 lub 1:50 000. Odległości należy podać w metrach a azymuty w zapisie wg klucza np. 45-00 / zaokrąglonych do pełnych wartości /.

UWAGI:

Konkurencję zalicza cała drużyna jednocześnie. Zapisy nieczytelne w arkuszu odpowiedzi, trudne do jednoznacznej interpretacji przez sędziego działają na niekorzyść zawodnika. Zawodnicy obowiązani są posiadać przy sobie przybory do pisania. Określanie odległości i azymutów odbywa się za pomocą linijek oraz busoli AK – przyrządy zapewnia organizator. Czas liczony jest od momentu wpisania przez zawodników danych do karty starowej.

OCENA:

Za każdą prawidłowo wskazaną wartość zawodnik otrzymuje 5 pkt. / dwa poprawne azymuty + dwie poprawnie odczytane odległości /. Łącznie do zdobycia przez drużynę jest 100 pkt. Liczbę punktów zmniejsza się każdorazowo o jeden jeżeli wskazany azymut różni się o wartość 02 - 00 od ustalonej, a odległość o 125 m w przypadku mapy o skali 1:25 000 i 250 m w przypadku mapy o skali 1:50 000.

WZÓR KARTY STARTOWEJ DO KONKURENCJI – kapitan drużyny

Nr drużyny Nr zestawu.....

Imię i nazwisko / kapitan drużyny /.....

PUNKT	AZYMUT / UZUPEŁNIA ZAWODNIK /	PKT.	PUNKT	ODLEGŁOŚĆ / UZUPEŁNIA ZAWODNIK /	PKT.	UWAGI / korekty /	ŁĄCZNA LICZBA PKT.
z A do B			z A do B				
z C do D			z C do D				
Razem pkt. indywidualnie							
Razem pkt. za drużynę							

WZÓR KARTY STARTOWEJ DO KONKURENCJI – zawodnik

Nr drużyny Nr zestawu.....

Imię i nazwisko

PUNKT	AZYMUT / UZUPEŁNIA ZAWODNIK /	PKT.	PUNKT	ODLEGŁOŚĆ / UZUPEŁNIA ZAWODNIK /	PKT.	UWAGI / korekty /	ŁĄCZNA LICZBA PKT.
z A do B			z A do B				
z C do D			z C do D				
Razem pkt. indywidualnie							

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Test wiedzy o bezpieczeństwie.

RODZAJ: Konkurencja indywidualna – test.

CZAS: Ograniczony – 15 min.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Konkurencja rozgrywana w sali wykładowej / namiocie. Konkurencję zalicza cała drużyna jednocześnie. Zawody polegają na udzieleniu prawidłowych odpowiedzi na 10 pytań zawartych w teście.

UWAGI:

Konkurencja rozpoczyna się po uzupełnieniu danych przez zawodników w arkuszu odpowiedzi. Zapisy nieczytelne w arkuszu odpowiedzi, trudne do jednoznacznej interpretacji przez sędziego działają na niekorzyść zawodnika. Zawodnicy obowiązani są posiadać przy sobie przybory do pisania.

OCENA:

Za każdą prawidłowo wskazaną odpowiedź zawodnik otrzymuje 1 pkt. Łącznie do zdobycia przez drużynę jest 50 pkt.

WZÓR KARTY STARTOWEJ DO KONKURENCJI – kapitan drużyny

Nr drużyny

Imię i nazwisko / kapitan drużyny /

Polecenie: Zaznacz prawidłową odpowiedź.

1. Kto jest zwierzchnikiem Sił Zbrojnych RP.

- A. Szef Sztabu Generalnego WP;
- B. Prezydent RP;
- C. Prezes Rady Ministrów.

2. W jakim mieście stacjonuje dowództwo 16. Pomorskiej Dywizji Zmechanizowanej.

- A. Gdańsk;
- B. Olsztyn;
- C. Elbląg.

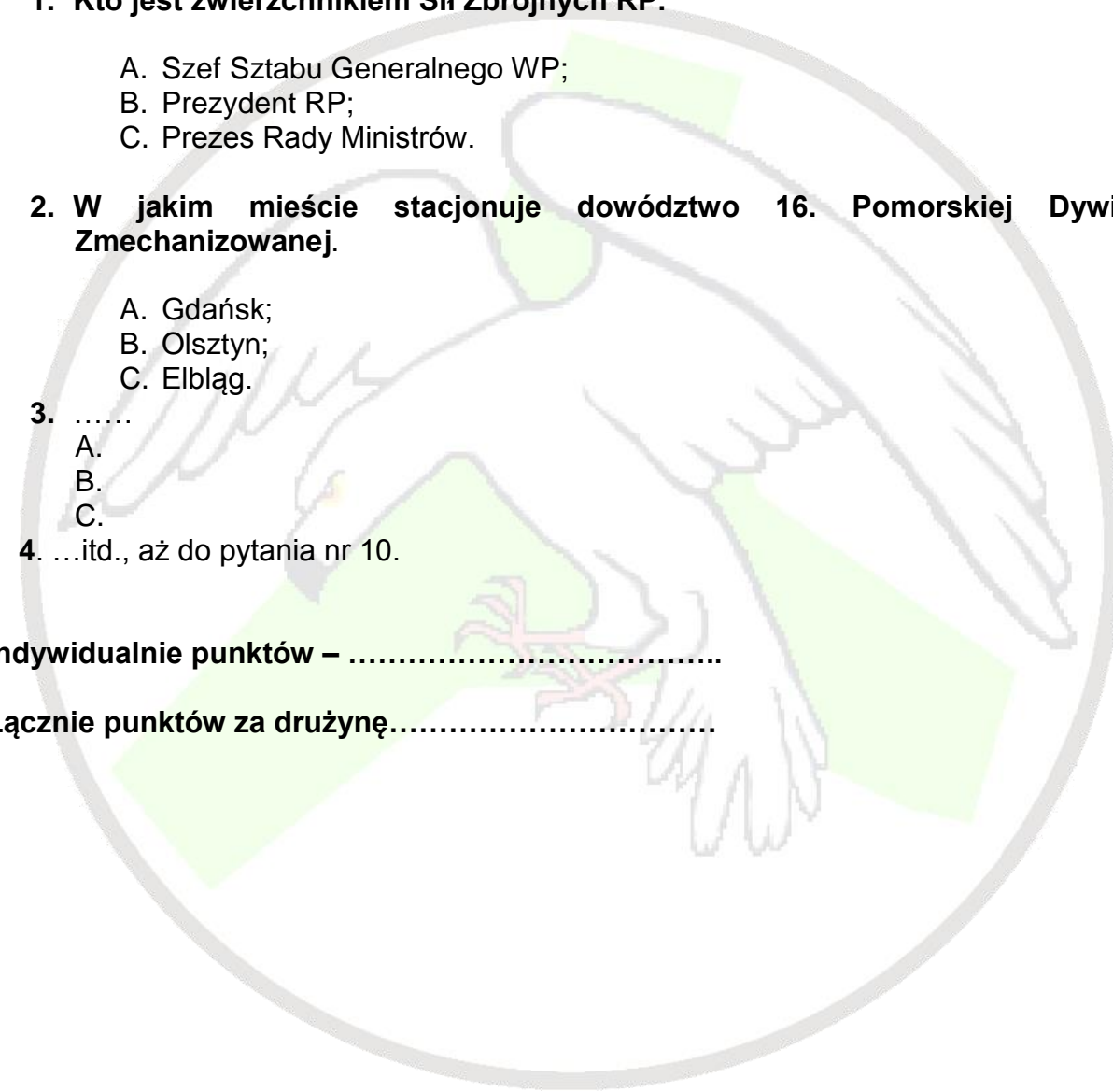
3.

- A.
- B.
- C.

4. ...itd., aż do pytania nr 10.

Indywidualnie punktów –

Łącznie punktów za drużynę.....



PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: „Łamigłówek”.

RODZAJ: Konkurencja indywidualna.

CZAS: Ograniczony – 15 min.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Konkurencja rozgrywana w sali wykładowej / namiocie. Konkurencję zalicza cała drużyna jednocześnie. Zawody polegają na rozwiązaniu czterech zagadek. Organizator zastrzega sobie możliwość włączenia do przedmiotowej konkurencji zadania wymagającego od zawodników działania zespołowego.

UWAGI:

Konkurencja rozpoczyna się po uzupełnieniu danych przez zawodników w arkuszu odpowiedzi. Zapisy nieczytelne w arkuszu odpowiedzi, trudne do jednoznacznej interpretacji przez sędziego, działają na niekorzyść zawodnika. Zawodnicy zobowiązani są posiadać przy sobie przybory do pisania oraz kolorowy zakreślacz.

OCENA:

Za każdą prawidłowo wskazaną odpowiedź / wstawienie liczby, litery lub innej wartości / zawodnik otrzymuje 1 pkt.

PRZYKŁADOWY ARKUSZ DO KONKURENCJI „Łamiągówki”

Polecenie: Uzupełnij tabelę – do zdobycia 9 pkt.

		9	=	90
7			=	3
=		=		=
17		13	=	

Polecenie: Zaznacz w tabeli wyrazy wskazane z prawej

C	P	A	F	L	I	T	Q	F	E	A
C	N	A	V	K	C	R	U	F	J	S
F	W	O	G	M	O	Z	Q	K	T	L
H	I	U	G	E	Q	Y	U	L	A	I
Q	P	L	J	P	C	X	G	O	P	G
X	S	Z	E	Ś	Ć	J	X	S	I	G
X	C	S	D	Z	I	E	S	I	Ę	Ć
D	Z	I	E	W	I	Ę	Ć	E	Ć	C
W	T	E	N	U	T	S	Q	M	Z	K
A	E	D	R	J	U	O	M	Q	X	Y
J	R	E	D	N	O	G	N	K	I	O
K	Y	M	W	Q	C	Z	M	P	E	L

1. JEDEN
2. SZEŚĆ
3. DZIEWIĘĆ
4. DZIESIĘĆ
5. SIEDEM
6. OSIEM
7. PIĘĆ
8. DWA
9. CZTERY
10. TRZY

PRZEBIEG KONKURENCJI

NAZWA: Sanitarne.

RODZAJ: Konkurencja indywidualna.

CZAS: Nieograniczony.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Konkurencja rozgrywana w sali wykładowej / namiocie. Konkurencję zalicza cała drużyna jednocześnie. Po wejściu na punkt zawodnicy losują zestawy pytań. Jako pierwszy do losowania podchodzi kapitan drużyny. Po zapoznaniu się i zrozumieniu zadania zawodnicy rozpoczynają konkurencję.

UWAGI:

Konkurencję zalicza cała drużyna jednocześnie. Sprawdzeniu podlegać będą nw. umiejętności:

- resuscytacja / fantom /;
- usztywnianie złamania kończyny górnej / dolnej za pomocą środków podręcznych;
- usztywnianie złamania kończyny górnej / dolnej za pomocą szyny Kramera;
- ułożenie osoby nieprzytomnej w pozycji bezpiecznej;
- założenie opatrunku na kończynę górną, dolną, głowę lub ranę postrzałową.

Zabezpieczenie materiałowe na punkcie zapewnia organizator.

OCENA:

Za każdą prawidłowo wykonaną czynność zawodnik otrzymuje 10 pkt. Łącznie do zdobycia przez zespół jest 50 pkt.

WZÓR KARTY STARTOWEJ DO KONKURENCJI – kapitan drużyny

Nr drużyny

Lp.	Imię i nazwisko	Czynność	Uzyskane punkty	Uwagi
1.				Kpt.
2.				
3.				
4.				
5.				
Razem punktów za drużynę				

NOTATKI:

.....

