

PRZEBIEG KONKURENCJI

PĘTLA TAKTYCZNA

rozgrywanej w ramach zawodów klas o profilu wojskowym
w dniach od 30.03.2020r. do 02.04. 2020 r

1. Pętla taktyczna, zwana dalej Pętlą, została wyznaczona w rejonie północnym części poligonu, w rejonie j. Ostrowiec.
2. Trasa o długości około 10 km. przebiega w terenie otwartym, lesistym, po drogach gruntowych, szutrowych, częściowo wybrukowanej.
3. Trasa obejmuje jedną pętlę i oznaczona jest wiszącymi taśmami biało-czerwonymi.
4. Start i meta pętli znajduje się w tym samym miejscu i zostanie wyraźnie oznaczona.(w newralgicznych punktach zostanie wystawiona regulacja ruchu)
5. Wszyscy zawodnicy drużyn startują i stawiają się na wszystkich punktach kontrolnych oraz mecie w kompletnym umundurowaniu i obuwiu polowym (spodnie, bluza, buty) bez względu na pogodę. W przypadku nieprzestrzegania w/w zapisu na drużynę zostanie nałożona kara 5 minut.
6. Podczas biegu drużyna musi posiadać numery startowe usytuowane w widocznych miejscach. Brak numeru startowego grozi dyskwalifikacją drużyny. Numery startowe zapewnia organizator.(ZSP Kalisz Pomorski)
7. Pomiar czasu dokonuje sędzia główny pętli.
8. Na trasie Pętli znajdować się będą cztery punktu kontrolno-sprawdzające, na których drużyny będą wykonywały zadania:
 - I. 1 Punkt Kontrolny – przepiłowanie drewnianej belki o średnicy około 20 cm piłą ręczną, odgadnięcie gatunku drzewa na podstawie klocka drewna (kora, układ słojów) szt. 5- drużyna zalicza zadanie w momencie przepiłowania belki i wówczas całością drużyny wyrusza w dalszą trasę. Ilość osób przepiłowujących – dowolna. W przypadku nie wykonania zadania drużyna otrzymuje karę 3 minut doliczaną do ogólnego czasu pokonania Pętli. Za każdy odgadnięty poprawnie gatunek drzewa drużyna dostaje bonifikatę 30 sekundową, odliczaną od ogólnego czasu przebiegnięcia pętli. Kolejność wykonania zadania – najpierw przepiłowanie belki, następnie odgadywanie gatunków drzew.
 - II. 2 Punkt Kontrolny – bieg z oponami na odcinku 2 x 100m oznakowanym palikami; - drużyna zalicza zadanie w momencie przebiegnięcia ostatniego zawodnika drużyny i wówczas całością drużyny wyrusza w dalszą trasę. W przypadku nie wykonania zadania drużyna otrzymuje karę 3 minut doliczaną do ogólnego czasu pokonania Pętli. Każdy zawodnik przenosi jedną oponę, niedozwolone jest przenoszenie dwóch opon przez jednego zawodnika.
 - III. 3 Punkt Kontrolny – test wiedzy 10 pytań; - drużyna rozwiązuje wspólnie test, zaznaczając w każdym pytaniu tylko jedną odpowiedź „kółkiem”. Po wypełnieniu testu oddaje go instruktorowi i całością drużyny wyrusza w dalszą trasę. Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje bonifikatę 30 sekundową odliczaną od ogólnego czasu pokonania Pętli. W przypadku złej, lub braku odpowiedzi,

drużyna otrzymuje karę 30 sekund za każdą, doliczaną do ogólnego czasu pokonania Pętli.

Zakres wiedzy:

- a) Podstawowe dane taktyczno-techniczne karabinka kbkAKMS
- b) Podstawowe dane taktyczno-techniczne granatów ręcznych
- c) Regulamin musztry SZ RP
- d) Podstawowa wiedza o NATO
- e) Regulamin ogólny SZ RP
- f) Historia CSWL Drawsko

- IV. 4 Punkt Kontrolny – przenoszenie kłody drewna na odcinku 2x 100 m-
drużyna zalicza zadanie w momencie przeniesienia kłody na
wskazanym odcinku, dowolną ilością zawodników i wówczas całością
drużyny wyrusza w dalszą trasę. W przypadku nie wykonania zadania
drużyna otrzymuje karę 3 minut doliczaną do ogólnego czasu
pokonania Pętli.
9. Nie dopuszcza się pod karą dyskwalifikacji drużyny, nie przystąpienia do
któregokolwiek zadania.
 10. Ogólny czas drużyny zostaje zatrzymany w momencie przekroczenia linii mety
przez ostatniego zawodnika drużyny.
 11. Ze względów bezpieczeństwa, przynajmniej jeden uczestnik drużyny musi
posiadać telefon komórkowy z zapisanym numerem organizatora.
 12. Zabrania się drużynom korzystania na trasie z pomocy osób trzecich pod karą
dyskwalifikacji.
 13. W kwestiach spornych, losowych, o ostatecznym rozstrzygnięciu decyduje
sędzia główny Pętli.

Warunki bezpieczeństwa.

1. Kategorycznie zabronione jest schodzenie z wyznaczonej trasy.
2. W przypadku pomylenia/zagubienia trasy, należy wrócić do ostatnio
widzianego oznaczenia trasy, po czym kontynuować bieg. Jeżeli jest to
niemożliwe drużyna pozostaje w miejscu, kontaktuje się z organizatorem na
nr. telefonu i czeka na przybycie organizatora.
3. W przypadku znalezienia na trasie przedmiotu niewiadomego pochodzenia,
części amunicji lub innego przedmiotu, nie podnosić, nie dotykać, na
najbliższym punkcie kontrolnym zgłosić instruktorowi.
4. W przypadku doznania urazu zawodnika uniemożliwiającego kontynuowanie
biegu, drużyna kontaktuje się z organizatorem i czeka na przybycie sanitarki.
5. Zabrania się korzystania ze zbiorników wodnych znajdujących się przy Pętli.
6. Zabrania się korzystania z ognia otwartego, palenia tytoniu, rozpalania ognisk,
podczas przebywania na trasie Pętli.

OCENA:

Sędzia główny konkurencji „Pętla taktyczna” po ostatecznym zatwierdzeniu łącznego
czasu na wykonanie konkurencji przez wszystkie drużyny uczestniczące w zawodach
przydziela punkty dla drużyn zaczynając od pierwszego miejsca w ilości 400

punktów. Ilość punktów dla kolejnych miejsc będzie zmniejszana o 15 (400, 385, 370 ...). **Za konkurencję przewiduje się bonus w postaci tzw. „dużych punktów”.**

Miejsce I - sze – 75 pkt.

Miejsce II – gie – 50 pkt.

Miejsce III – cie – 30 pkt.