

**ZATWIERDZAM  
KOMENDANT  
CENTRUM SZKOLENIA ARTYLERII  
I UZBROJENIA  
płk mgr Aureliusz CHYLEŃSKI**

**REGULAMIN  
ZAWODÓW SPORTOWO-OBRONNYCH  
DLA UCZNIÓW SZKÓŁ O PROFILU WOJSKOWYM**

**OPRACOWAŁ  
WYKŁADOWCA  
CENTRUM SZKOLENIA ARTYLERII  
I UZBROJENIA  
Kpt. Mariusz ZWIERZCHOWSKI**

## **1. CELE SZKOLENIOWE:**

- Sprawdzić poziom wyszkolenia uczniów szkół o profilu wojskowym ze znajomości zasad żołnierskiego zachowania się i posługiwania się podstawowym sprzętem wojskowym.
- Wyrabiać i kształtować właściwe nawyki uczniów potrzebne do dalszej edukacji w kierunku bycia żołnierzem zawodowym.
- Stworzyć atmosferę rywalizacji i dążenia do osiągnięcia jak najlepszych wyników szkoleniowych.
- Doskonalić sprawność bojową i odporność psychiczną uczniów podczas rywalizacji w zawodach sportowo-obronnych.
- Wyłonić najlepszą klasę ze szkół o profilu wojskowych.

## **2. TERMIN PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW:** 03.12.2013 r.

## **3. MIEJSCE:** CSAIU TORUŃ.

## **4. UCZESTNICZY:**

W zawodach uczestniczą dziesięcioosobowe drużyny plus dowódca drużyny wyłonione drogą wewnętrznych eliminacji na szczeblu szkoły.

Skład zespołu:

- dowódca drużyny – uczeń szkoły – ubiór typu ‘moro” lub mundur obowiązujący w danej szkole
- zastępca dowódcy drużyny - uczeń szkoły - ubiór typu ‘moro” lub mundur obowiązujący w danej szkole
- dziewięciu uczniów – uczniowie szkoły - ubiór typu ‘moro” lub mundur obowiązujący w danej szkole
- 2 uczniów rezerwowych, którzy mogą dołączyć do drużyny tylko w momencie stwierdzenia przez lekarza o wykluczeniu zawodnika z powodu kontuzji.

Dodatkowo każdy zespół powinien być wyposażony: w obuwie sportowe

## 5. ORGANIZACJA ZAWODÓW:

Data	Konkurencja	Czas	Miejsce	Uczestnicy
03.12 2013	Uroczyste rozpoczęcie zawodów	11.00.	Plac zbiórek ul. Sobieskiego	
	Instruktaż BHP do zawodów	11.10	Plac zbiórek ul. Sobieskiego	Wszyscy uczestnicy zawodów
	Odprawa koordynacyjna	11.20	Plac zbiórek ul. Sobieskiego	Zespoły sędziowskie, kierownicy startujących drużyn.
	Rozpoczęcie zawodów	11.40	Obiekty CSAiU Ul. Sobieskiego	Startujące drużyny oraz sędziowie.
	Uroczyste zakończenie zawodów	15.00	Plac zbiórek ul. Sobieskiego	Startujące drużyny oraz sędziowie.

## 6. OPIS KONKURENCJI:

### KONKURENCJA 1: Zakładanie odzieży ochronnej jako „płaszcz”

#### UCZESTNICY:

W konkurencji bierze udział 4 zawodników wybranych przez dowódcę drużyny. Klasyfikacja zespołowa.

#### PRZEBIEG KONKURENCJI:

Na sygnał sędziego wybrani zawodnicy zakładają odzież ochronną na czas. Sędzia kończy konkurencję w momencie zakończenia konkurencji przez ostatniego zawodnika.

#### OCENA:

Wygrywa drużyna, która wykona zadanie w najkrótszym czasie. Drużynie która zostanie zdyskwalifikowana przyznaje się zero punktów. Jeżeli dwie drużyny uzyskają te same czasy to wygrywa drużyna, w której pierwszy zawodnik wykonał konkurencję najszybciej.

Drużyna może być zdyskwalifikowana jeżeli sędzia stwierdzi, że odzież ochronna jest nieprawidłowo założona lub zostały naruszone zasady Fair Play.

### KONKURENCJA 2: Ładowanie magazynka na czas.

**UCZESTNICY:**

W konkurencji bierze udział czterech zawodników wskazanych przez dowódcę drużyny.  
Konkurencja zespołowa.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Na sygnał sędziego uczestnicy konkurencji jednocześnie ładują magazynki. Każdy startujący posiada 30 sztuk amunicji. Ładowanie magazynka wykonywana będzie na magazynku broni 7,62 mm kbk AKMs.

**OCENA:**

Wygrywa drużyna, która wykona zadanie w najkrótszym czasie. Czas zamyka się w momencie zakończenia konkurencji przez ostatniego zawodnika. Jeżeli drużyny uzyskają taki sam czas to wygrywa drużyna, w której pierwszy zawodnik zakończył konkurencję najszybciej.

**KONKURENCJA 3: Częściowe rozkładanie broni na czas.****UCZESTNICY:**

W konkurencji bierze udział 5 zawodników wybranych przez dowódcę drużyny.  
Konkurencja zespołowa.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Na sygnał sędziego wszyscy zawodnicy jednocześnie rozkładają broń typu 7,62 mm kbk AKMs na czas.

**OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, która wykona zadanie w jak najkrótszym czasie. Jeżeli drużyny uzyskają taki sam czas to wygrywa drużyna, w której pierwszy zawodnik zakończył konkurencję najszybciej. Sędzia może zdyskwalifikować drużynę, jeżeli któryś z zawodników nie zachowa warunków bezpieczeństwa podczas posługiwania się bronią typu: niekontrolowany strzał, brak przejrzania broni, zabawa z bronią itp.. Warunki bezpieczeństwa przedstawi sędzia przed rozpoczęciem konkurencji.

**KONKURENCJA 4: Rzut granatem ręcznym do celu.**

**UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział 4 zawodników wybranych przez dowódcę drużyny.  
Konkurencja zespołowa.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Na sygnał sędziego wybrani zawodnicy rozpoczynają rzucania granatem do celu po kolei. Każdy zawodnik rzuca 2 razy.

**OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, która uzyska jak najwięcej punktów z sumy punktów zdobytych przez wszystkich zawodników drużyny. Jeżeli drużyny uzyskają taki sam wynik to wygrywa drużyna, która uzyska jak najwięcej 10, następnie 9 itd.

**KONKURENCJA 5: Wynoszenie rannego z pola walki.****UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział 4 zawodników wybranych przez dowódcę drużyny.  
Konkurencja zespołowa.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Na sygnał sędziego wybrani zawodnicy muszą zaopatrzyć rannego ze złamaną ręką i przenieść na noszach do wyznaczonego miejsca. Na rannego będzie wyznaczony żołnierz ten sam dla każdej drużyny

**OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, która wykona zadanie najszybciej. Drużyna może być zdyskwalifikowana gdy sędzia konkurencji stwierdzi, że zaopatrzenie rannego zostało wykonane nieprawidłowo. Drużyna zdyskwalifikowana otrzymuje zero punktów.

**KONKURENCJA 6: Terenoznawstwo – Odnajdowanie charakterystycznych przedmiotów terenowych na mapie .****UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział dowódca drużyny lub zastępca plus jeden zawodnik.  
Konkurencja zespołowa.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Sędzia zawodów przekazuje uczestnikom konkurencji 3-4 charakterystyczne przedmioty terenowe znajdujące się na mapie opisane umownymi znakami topograficznym oraz współrzędnymi prostokątnymi płaskimi opisanymi na podstawie siatki kilometrowej

znajdującej się na mapie kwadratem jednokilometrowym np. 4973A. kościół. Zawodnicy meldują wykonanie zadania po odnalezieniu wszystkich przedmiotów terenowych.

**OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, która wykona zadanie najszybciej i rozpozna wszystkie znaki prawidłowo. Jeżeli drużyna nie odzyska wszystkich umownych przedmiotów terenowych na mapie w czasie 4 min. konkurencja zostaje przerwana przez sędziego i drużynie przyznaje się zero punktów.

**KONKURENCJA 7: Musztra zespołowa drużyny. Zwroty w miejscu, odstępowanie, występowanie z szeregu i dwuszeregu.**

**UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział cała drużyna. Konkurencja zespołowa.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Sędzia zawodów przekazuje dowódcy drużyny w formie pisemnej komendy, który musi zrealizować podczas wykonywania zadania. Po zapoznaniu się z komendami dowódca drużyny przystępuje do realizacji konkurencji.

**OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, która popełni jak najmniej błędów podczas realizacji zadania. Za każdą nieprawidłowo wykonaną komendę przez zawodnika sędzia odejmuje 0.5 pkt. Jeżeli w jednej komendzie pomyłki dokona więcej niż jeden zawodnik to 0.5 pkt. odejmuje się każdemu zawodnikowi. Jeżeli dowódca drużyny nieprawidłowo wyda komendę to drużynie odejmuje się 1 pkt. Wyjściową ilością punktów do konkurencji jest 10 pkt. Sędzia może zwiększyć ilość zdobytych punktów do 2 punktów jeżeli stwierdzi, że wydawanie komend i wykonywanie ich było wykonywane zgodnie z regulaminem musztry i z zasadami żołnierskiego zachowania.

**KONKURENCJA 8: Marszobieg na dystansie 1000 m z bronią.**

**UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział cała drużyna. Konkurencja zespołowa.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Drużyna wykonuje marszobieg na dystansie 1000 m z bronią w obuwiu sportowym.

**OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, która przebiegnie najszybciej. Czas ukończenia konkurencji zamyka się po zakończeniu konkurencji przez ostatniego zawodnika. Jeżeli któryś z zawodników nie pokona wymaganego dystansu drużynie przyznaje się zero punktów.

**KONKURENCJA 9: Zestaw konkurencji sprawnościowych.****UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział 4 zawodników . Konkurencja zespołowa.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Każdy z uczestników wykonuje jedną z kilku konkurencji które przedstawi skład sędziowski typu: podciąganie na drążku wysokim, skłony tułowia wprzód, uginanie ramion na poręczach, uginanie ramion na ławeczce (pompki)

**OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, która zgromadzi największą ilość punktów. Jeżeli drużyny zgromadzą taka samą ilość punktów to wygrywa drużyna, w której zawodnik wykonał największą ilość podciągnięć na drążku, następnie pompek, ugięcia ramion na poręczach. Za każda poprawnie wykonana czynność przyznaje się 1 pkt. Każda konkurencja jest oceniana tak samo.

**KONKURENCJA 10: Wykrywanie „miny przeciwpiechotnej”.****UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział 1 zawodnik wybrany przez dowódcę drużyny.

**PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Uczestnik ma za zadanie odnaleźć „minę” (mina metalowa o średnicy ok. 8-10 cm), która zamaskowana jest na obszarze 5x10 metrów. Konkurencja jest na czas i mina musi być odnaleziona w czasie nie dłuższym niż 5 min.

**OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, której „saper” wykona zadanie najszybciej. Jeżeli „saper” przekroczy limit czasowy lub stanie na minę drużyna zostaje zdyskwalifikowana bez przyznania punktów.

## **KONKURENCJA 11: Wyznaczanie azymutu magnetycznego za pomocą busolki AK .**

### **UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział 1 zawodnik wybrany przez dowódcę drużyny.

### **PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Uczestnik ma za zadanie określić azymut magnetyczny za pomocą busolki AK na wskazany punkt terenowy przez sędziego.

### **OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, której uczestnik określi azymut w jak najkrótszym czasie. Drużynie przyznaje się zero punktów jeżeli odczyt z busolki przekroczy wartość 3-00.

## **KONKURENCJA 12: Strzelanie na celność za pomocą trenera typu „Cyklop”**

### **UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział 3 zawodnik wybrany przez dowódcę drużyny.

### **PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Uczestnicy konkurencji wykonują strzelanie

### **OCENA:**

Konkurencję wygrywa drużyna, której uczestnicy zdobędą jak największą liczbę punktów sumując wszystkie wyniki. Jeżeli drużyny zdobędą taką samą ilość punktów do wygrywa drużyna, która uzyska jak najwięcej 10 najstepnie 9 itd.

## **KONKURENCJA 13: wykonanie zadania logicznego**

### **UCZESTNICZY:**

W konkurencji bierze udział cała drużyna.

### **PRZEBIEG KONKURENCJI:**

Uczestnicy rozwiązują zadanie logiczne przedstawione pisemnie przez sędziego.

### **OCENA:**

Czas na zadanie logiczne – 3 minuty. Zadanie uznaje się za zaliczone po uzyskaniu poprawnej odpowiedzi i zmieszczeniu się w limicie czasu. Wygrywa drużyna która



rozwiąże zadanie najszybciej. Po upływie regulaminowego czasu konkurencję uznaje się za niezaliczoną i przyznaje się zero punktów.

## KONKURENCJA 14: Łączność

### UCZESTNICZY:

W konkurencji bierze udział jeden zawodnik z drużyny.

### PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zadaniem uczestnika jest podłączyć przewód PKL-2 do aparatu polowego AP-82 następnie rozwinąć 20 m kabla i połączyć go do drugiego aparatu, po czym przesać sygnał zewu induktorowego do pierwszego aparatu. Czas zakończenia konkurencji następuje po pojawieniu się dzwonka w pierwszym aparacie

### OCENA:

Wygrywa drużyna która uzyska najlepszy czas. Konkurencję uznaje się za niezaliczoną w przypadku przekroczenia limitu czasowego 5 min.

## 7. ZASADY KLASYFIKACJI OGÓLNEJ.

1. Klasyfikację prowadzi się zespołowo.
2. Oceny za poszczególne konkurencje oblicza się z dokładnością do 0,01.
3. Po zakończeniu każdej konkurencji uzyskane przez drużyny punkty /czasy/ przelicza się na punkty do klasyfikacji ogólnej. Przydzielając drużynom w kolejności zajmowanych przez nie miejsc punkty od 13 do 0 pkt.

Przykład:

Konkurencja	Zespoły	Uzyskane punkty	Przydzielone punkty	Uzyskane miejsca
Podnoszenie tężyzny fizycznej	1	90	10	IV
	2	85	8	VI
	3	98	13	I
	4	76	7	VII
	5	88	9	V
	6	70	3	XI
	7	96	12	II
	8	93	11	III
	9	73	6	VIII
	10	72	5	IX
	11	71	4	X
	12	69	2	XII
	13	68	1	XIII
	14	56	0	XIV

W wypadku uzyskania takiej samej oceny końcowej o kolejności w kwalifikacji ogólnej decyduje wyższa ocena ze strzelania na trenażerze, terenoznawstwa, musztra

zespołowa drużyny. Zwroty w miejscu, odstępowanie, występowanie z szeregu i dwuszeregu, częściowe rozkładanie broni na czas.

Przewodniczący komisji sędziowskiej na wniosek sędziego danej konkurencji może wykluczyć z zawodów lub zdyskwalifikować drużynę za nieprzestrzeganie zasad regulaminowych oraz ustaleń dokonanych na odprawie koordynacyjnej np.: nieprzestrzeganie warunków bezpieczeństwa, zagubienie, zniszczenie karty ocen uniemożliwiającej jej odczytanie lub nanoszenie na niej poprawek.

Wykaz załączników:

Załącznik nr 1: Wzory kart: KARTA STARTOWA oraz KARTA OCEN;

Załącznik nr 2: Warunki bhp podczas trwania zawodów sportowo-obronnych.

Załącznik nr 3: Zabezpieczenie medyczne podczas zawodów.

**KARTA STARTOWA  
ZAWODÓW SPORTOWO-OBRONNYCH**

Nazwa szkoły i numer drużyny.....

**Skład zespołu:**

<b>LP</b>	<b>Imię i NAZWISKO</b>	<b>Numer legitymacji szkolnej</b>
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		

mp.

**Potwierdzenie lekarza dopuszczające żołnierzy do zawodów:**

pieczętka lekarza



## **WARUNKI BHP PODCZAS TRWANIA ZADOWÓW SPORTOWO-OBRONNYCH**

### ***Przepisy bezpieczeństwa - zasady ogólne***

Wszystkich ludzi przebywających w CSAiU i jego obiektach zobowiązuje do przestrzegania następujących wskazań:

- ✓ Nie zmieniać samowolnie rejonu zajęć ustalonego przed zawodami
- ✓ przestrzegać wszystkich sygnałów, znaków i ostrzeżeń umieszczonych na tablicach;

### ***Zasady bezpieczeństwa pożarowego***

W celu zapobieżenia pożarom na terenach CSAiu zabrania się:

- ✓ rozniecać ogniska, pozostawiać palące się lub tłące przedmioty oraz korzystać z otwartego ognia poza wyznaczonymi miejscami;
- ✓ rzucać niedogaszone niedopałki papierosów;
- ✓ palenia papierosów poza wyznaczonymi miejscami przeznaczonymi do tego.

## **ZABEZPIECZENIE MEDYCZNE PODCZAS ZAWODÓW**

Zabezpieczenie medyczne podczas zawodów realizuje CSAiU: 1 x samochód sanitarny plus lekarz lub ratownik medyczny znajdujący się w ambulatorium CSAiU ul. Sobieskiego 36.

