

XI OGÓLNOPOLSKI TURNIEJ KLAS O PROFILU MUNDUROWYM HARMONOGRAM KONKURENCJI

Celem naszej inicjatywy jest wyłonienie najlepszego zespołu reprezentującego szkołę ponadpodstawową realizującą program Edukacji dla bezpieczeństwa, przygotowującą potencjalnych kandydatów do pracy i służby na rzecz bezpieczeństwa państwa. Poprzez organizację wydarzenia wpływamy na postawy patriotyczne wśród młodych ludzi oraz przyczyniamy się do integracji środowisk związanych z edukacją i działaniami na rzecz bezpieczeństwa, w tym szkół z klasami o profilu mundurowym, przedstawicieli służb mundurowych, ośrodków akademickich, instytucji, przedsiębiorców oraz wszystkich osób działających na rzecz obronności. Stwarzając możliwość bezpośredniego kontaktu z żołnierzami i funkcjonariuszami służb, którzy na co dzień pełnią służbę w jednostkach wojskowych oraz instytucjach odpowiedzialnych za zapewnienie bezpieczeństwa kraju i narodu, przygotowujemy uczestników do działania w obszarze zapewnienia bezpieczeństwa zarówno osób jak i mienia.

Uwaga!

Organizator zastrzega sobie prawo zmiany konkurencji lub ich kolejności, ze względu na warunki atmosferyczne lub inne czynniki mogące mieć wpływ na jej przeprowadzenie.

DZIEŃ I

Data: 12.04.2023 r.

Miejsce: Zalew Mitręga

KONKURENCJA 1 „SŁUŻBY MUNDUROWE NA RZECZ BEZPIECZEŃSTWA”

- Jeden wybrany uczestnik reprezentuje swoją drużynę na wybranym stanowisku w ramach konkurencji. Uczestnik który brał już udział może wziąć ponownie udział dopiero gdy wszyscy uczestnicy drużyny pojawią się na kolejnych stanowiskach konkurencji.
- Czas trwania godz. 11.00 -15.00 (4h) 40 drużyn
- Drużyny nr od 1 do 40 (4 drużyny na jeden punkt).

nr drużyny	stanowisko	godz. startu	l. os. na stanowisku	l. startujących os.	czas
1-4	1	11.00	16	4	24
5-8	2	11.00	16	4	24
9-12	3	11.00	16	4	24
13-16	4	11.00	16	4	24
17-20	5	11.00	16	4	24
21-24	6	11.00	16	4	24
25-28	7	11.00	16	4	24
29-32	8	11.00	16	4	24
33-36	9	11.00	16	4	24
37-40	10	11.00	16	4	24
			160	40	240

STANOWISKA

1. Państwowa Straż Pożarna - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
2. Pierwsza pomoc - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
3. Wojska Obrony Terytorialnej - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
4. Policja - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
5. Wojska Specjalne (WS) - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
6. Straż Graniczna (SG) - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
7. Górskie Ochotnicze Pogotowie Ratunkowe (GOPR) - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
8. Służba Więzienna (SW) - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
9. Krajowa Administracja Skarbowa (KAS) - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny
10. Desant - 4 drużyny, 4 uczestników po 1 z drużyny

KONKURENCJA 2 „TOR PRZESZKÓD”

- **Czas trwania godz. 16.00 -20.00 (4h) 40 drużyn**
- **Miejsce: Zalew Mitrega**
- **Konkurencję podzielono na dwie części 1 i 2 (po 20 drużyn).**
- **Czas trwania 1 i 2 części konkurencji po 2 godziny**
- **Drużyny po 2 godzinach zamieniają się**

CZEŚĆ 1 - DRUŻYNY 1-20

2.1. OSP TOR (10 drużyn x5 min=50 min)

Tor przygotowany przez OSP według doktryny i zasad obowiązujących przy organizacji torów i przeszkód w OSP. Tor bliźniaczy, startują dwie osoby z drużyny jednocześnie, następnie startują kolejne dwie osoby, zamieniają się z przeciwną drużyną torami.

2.2. SKŁADANIE ROZKŁADANIE BRONI (10 drużyn x5 min=50 min)

W drużynie kolejni uczestnicy rozkładają karabinki (AKMS).

CZEŚĆ 2 - DRUŻYNY 21-40

2.3. WODA- PONTON

- Konkurencja polega na pokonaniu toru wodnego na czas, dwie drużyny rywalizują na bliźniaczym torze.
- Punktacja: liczony czas drużyny.

2.4. SAPER

➤ Konkurencja polega na odnalezieniu jak największej liczby zakopanych materiałów w czasie 5 minut; za pomocą dostępnych wykrywaczy, które uczestnicy otrzymają od organizatora.

2.5. SNAJPER

- Konkurencja polega na wykryciu jak największej liczby przygotowanych celi i ich nazwanie (typ pojazdu i kraj pochodzenia, np. Leopard A2 – Niemcy, flaga narodowa i kraj, np. Polska).
- Drużyna składa się z dwóch osób obserwujących i dwóch pomocników zapisujących odpowiedzi. Obserwatorzy otrzymują od organizatora lornetkę, oraz arkusz do uzupełnienia

KONKURENCJA 3 „BIEG NAD ZALEWEM” (KONKURENCJA ZAPASOWA)

Uczestnicy mają za zadanie przebiec w jak najkrótszym czasie trasę wokół zalewu z pokonaniem przeszkody wodnej różnymi sposobami (rów szerokości 2,5m). Dystans około 1.5 km. Po drodze uczestnicy wykonują dwa zadania siłowe polegające na przeniesieniu opon lub belki i przeniesienie w wyznaczone miejsce przez każdego uczestnika w drużynie.

DZIEŃ II

Data: 13.04.2023 r.

Miejsce: Zalew Mitręga, Kamieniołom Niegowonice

Drużyny nr od 1 do 40 (startują co 2 minuty).

KONKURENCJA 4 „TOR TAKTYCZNY”

Konkurencja sprawnościowa polegająca na drużynowym pokonaniu specjalnie przygotowanego toru taktycznego w jak najkrótszym czasie. Aby pokonać tor wszyscy uczestnicy w drużynie muszą się wykazać umiejętnością opracowania najbardziej optymalnej taktyki, dobrej współpracy i wzajemnej pomocy, siłą, szybkością i wytrzymałością, rozwiązywania zadań oraz prowadzenia strzelania.

- **Czas trwania godz. 08.30 -14.30 (6h);**
- **Każdy uczestnik startuje z karabinkiem atrapą;**
- **Każda drużyna startuje z min. 1 kompasem i linijką;**
- **Każdy uczestnik startuje w pełnym umundurowaniu (bluza, spodnie militarne, buty z cholewką wysoką powyżej kostek typu militarne);**
- **Każdy uczestnik posiada rękawiczki taktyczne;**
- **Każda drużyna posiada jedną apteczkę medyczną;**
- **Każda drużyna posiada zapas wody.**
- **Jeżeli na trasie tortu taktycznego drużyna wyprzedza drużynę która wystartowała wcześniej, drużyna wyprzedzana jest zobligowana do jej przepuszczenia;**
- **Jeśli drużyna dotarła do miejsca gdzie jest już prowadzona konkurencja oczekuje na jej zakończenie;**
- **Jeśli drużyna dotarła razem z drużyną, która wystartowała wcześniej, pierwszeństwo ma drużyna pościgowa. Ścigana oczekuje;**
- **Istnieje ograniczony czas pokonania Toru Taktycznego - 3h.**
- **Całkowita długość toru około 3,5 km.**
- **Pętla w oparciu o konkurencje.**

ELEMENTY TORU TAKTYCZNEGO:

1. **Bieg terenowy** - Około 300 metrów w zróżnicowanym terenie.
2. **Opony** - Przeciągnięcie z pkt. A do pkt. B (wielkości opony około 1m), maks. 15 kg. 1 sztuka. Każdy uczestnik drużyny przeciąga na raz jedną oponę. Ilość powtórzeń do zakończenia limitu czasu.
3. **Człoganie** - Tor o długości około 20 metrów, na torze założony drut w celu jak najniższego ułożenia ciała do podłoża.
4. **Ściana** - Pokonanie drużynowo ściany. Wysokość 2,5m.
5. **Chemia** - Pokonanie toru przeszkód bez odzieży i masek.
6. **Teren, przeszkody, wąskie tunele, rowy z wodą** - Pokonanie drużynowo toru.
7. **Strzelanie dynamiczne** - Do celów aktywnych (broń pneumatyczna).
8. **Transport rannego** - Drużyna całością ewakuuje rannego (makiwara lub fantom waga około 80 kg). Na wyznaczonej trasie, około 50 metrów.
9. **Podbieg pod górę** - Podbieganie pod górę całością drużyny w takiej ilości razy aż ostatni z drużyny przestanie podbiegać. Uczestnik nie może ponownie dołączyć do drużyny po rezygnacji lub ominięciu co najmniej jednego cyklu podbiegania.
10. **Mozaika psychologiczna** - Ułożenie obrazka mozaiki w jak najkrótszym czasie, po zmęczeniu fizycznym z czynnikami zewnętrznymi (odgłosy petardy, dymy).
11. **Rzut granatem do celu** - Każdy uczestnik z drużyny wykonuje jeden rzut z odległości około 20 metrów, postawa klęcząca.
12. **Ranny** - Drużyna dzieli się na dwie grupy (dobierają się parami) i na przemian ewakuują siebie w oznaczonej odległości, dowolnym sposobem 1 na 1, jeden uczestnik transportuje drugiego. Tor o długości około 50 metrów.
13. **Amunicja** – Transport skrzynek z amunicją (4 skrzynki) - około 20 metrów, za pomocą czółgania na boku. Cała drużyna. Nie wolno wstawać ani sobie pomagać sobie na wzajem.
14. **Test pamięciowy** – Konkurencja polega na odtworzeniu pamięciowym, wyposażenie pkt. konkurencji. Instruktor zadaje 10 pytań.

15. **Topografia** - Konkurencja polega na biegu po trasie - około 2 km, z wykorzystaniem mapy i busoli.

KONKURENCJA 5 „TEST WIEDZY”

Każdy z uczestników indywidualnie rozwiązuje test wiedzy z zakresu bezpieczeństwa z wykorzystaniem własnych telefonów komórkowych. Test wielokrotnego wyboru, 10 pytań na platformie OnlineWSB. Czas na rozwiązanie 5 minut.

KONKURENCJA 6 „ZALEW MITREGA”

- **Czas trwania godz. 16.00 -18.00 (2h) 40 drużyn**
- **Miejsce: Zalew Mitrega**
- **Konkurencję podzielono na dwie części 1 i 2 (po 20 drużyn).**
- **Czas trwania 1 i 2 części po 2 godziny każda**
- **Drużyny po 2 godzinach zamieniają się**

CZĘŚĆ 1 - DRUŻYNY 1-20.

6.1. Przeciąganie pojazdu typu „Żmija”

Konkurencja polega na przeciągnięciu pojazdu typu „Żmija” w jak najkrótszym czasie przy wykorzystaniu dostępnego sprzętu. Drużyna dostaje linę oraz taśmy, zblocza, karabinki od organizatora.

CZĘŚĆ 2 - DRUŻYNY 21-40.

6.2. Strzelanie dokładne

Konkurencja polega na strzelaniu na punkty: broń pneumatyczna lub śrutowa, lub strzelnica multimedialna. 3 strzały próbne, 5 ocenianych.

6.3. Medycyna

Konkurencja polega na wykonaniu odpowiednich czynności z zakresu udzielania pomocy rannemu zgodnie z procedurą TCCC.

DZIEŃ III

Data: 14.04.2023 r.

Miejsce: Jura - Park Wodny

KONKURENCJA 7 „WODA”

- **Czas trwania godz. 08.30 -11.30 (3h) 40 drużyn**
- **Miejsce: Basen kryty**
- **Konkurencję podzielono na dwie części 1 i 2 (po 20 drużyn).**

CZĘŚĆ 1 - DRUŻYNY 1-20

7.1. Foka – „Seal”

Konkurencja polega na wyłowieniu z dna basenu jak największej ilości przedmiotów. Konkurencja prowadzona jest w wodzie na głębokości 2m.

CZĘŚĆ 2 - DRUŻYNY 21-40.

7.2. Wodny tor przeszkód

Konkurencja polega na pokonaniu przygotowanego toru wodnego na czas.

KONKURENCJA 8 „ŚCIANKA WSPINACZKOWA” (KONKURENCJA ZAPASOWA)