



REGULAMIN
ZAWODÓW HISTORYCZNO-OBRONNYCH
DLA UCZNIÓW KLAS O PROFILU WOJSKOWYM
„IV BIEG ZESŁAŃCA”

TORUŃ - BARBARKA 2022

1. CELE SZKOLENIOWE:

1. Sprawdzić wybrane umiejętności uczniów klas o profilu wojskowym w zakresie wykonywania praktycznych zadań w terenie.
2. Wyrabiać i kształtować właściwe nawyki uczniów potrzebne do dalszej edukacji w kierunku zostania żołnierzem zawodowym.
3. Stworzyć atmosferę rywalizacji i dążenia do osiągnięcia jak najlepszych wyników szkoleniowych.
4. Doskonalić sprawność bojową i odporność psychiczną uczniów podczas rywalizacji w zawodach historyczno-obronnych.
5. Wyłonić najlepszą drużynę o profilu wojskowym.

2. TERMIN PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW: 16. 09. 2022 r.

3. MIEJSCE: TORUŃ - BARBARKA

4. UCZESTNICZY:

W zawodach uczestniczą pięcioosobowe drużyny wyłonione drogą wewnętrznych eliminacji na szczeblu szkoły.

Skład zespołu:

- dowódca drużyny – uczeń szkoły – ubiór obowiązujący w danej szkole
- czterech uczniów – uczniowie szkoły - ubiór obowiązujący w danej szkole.

5. ZABEZPIECZENIE MATERIAŁOWE:

- kopie map topograficznych – 10 szt.,
- busolki AK -10 szt.,
- lornetki – 2 szt.,
- 9 kłód drzewa,
- 2 piły ręczne,
- WOT - nosze, szyna Kramera, bandaże,
- 100 porcji grochówki, 100 kpl. naczyń jednorazowych.

6. ZABEZPIECZENIE MEDYCZNE – UM WK-P w Toruniu.

7. ORGANIZACJA ZAWODÓW:

- 9 konkurencji, 9 startujących drużyn, o godz. 9.30 każda z drużyn rozpoczyna zawody od wylosowanej konkurencji. Czas na zmianę stanowisk 5', czas na zaliczenie konkurencji na kolejnych stanowiskach max 15';
- początek zawodów: godz. 9.00;

- zakończenie ostatnich konkurencji: 12.40;
- poczęstunek: 12.40 – 13.20;
- przejście w rejon pomnika na Barbarce: 13.20 – 13.40 ;
- zapoznanie z historią martyrologii społeczeństwa regionu toruńskiego w rejonie Barbarki i Fortu VII, złożenie kwiatów podczas uroczystości przy pomniku na Barbarce, wyróżnienie zwycięzców zawodów: 13.40 – 14.25;
- wyjazd do Torunia, ul. Św. Faustyny: 14.25;
- udział w uroczystości patriotycznej przy tablicy pamiątkowej poświęconej Zesłańcom Sybiru: 15.00;
- wyjazd: 16.00.

8. KONKURENCJE ZAWODÓW

KONKURENCJA 1:

Historyczna znajomość wydarzeń związanych z zesłaniami na Syberię

(+wystawa).

UCZESTNICZY:

W konkurencji bierze udział zawodnik wskazany przez dowódcę drużyny.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnik odpowiada na 4 zadane pytania.

OCENA:

Za każdą prawidłową odpowiedź zawodnik

- otrzymuje +2 pkt,
- za niepełną odpowiedź +1pkt.

Konkurencję wygrywa drużyna, która uzyska z odpowiedzi na pytania największą liczbę punktów.

Kontrola przygotowania do biegu - Kontrola dokumentacji, przyborów do pomiarów oraz wyglądu zewnętrznego.

KONKURENCJA 2:

Marszobieg wg azymutu i mapy, wykonywanie pomiarów

UCZESTNICZY:

W konkurencji bierze udział drużyna. Konkurencja zespołowa.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Na sygnał sędziego drużyna wykonuje marszobieg w trzech etapach:

1. po wyznaczonej trasie według danych podanych na szkicu – według azymutu i odległości
2. wykonanie pomiarów w terenie na punkcie 4 trasy (czas pomiarów odliczony od czasu marszobiegu). Na sygnał sędziego drużyna wykonuje postawione zadanie pomiarowe.

OCENA: Drużyna, która poprawnie wykona zadanie pomiarowe

- otrzymuje +5 pkt.,
 - nie wykonanie zadania – 5 pkt. Kary.
3. wręczenie mapy topograficznej i wykonie marszobiegu przez punkty naniesione na mapę wg podanych współrzędnych płaskich prostokątnych UTM.

OCENA:

Drużyna, która wykona zadanie w czasie 30 minut:

- otrzymuje +30 punktów,
- za każdą minutę poniżej limitu dodatkowo +1 pkt.,
- za każdą minutę powyżej limitu minus 1 pkt. kary
- każda pomyłka w wyborze trasy na podstawie mapy minus 2 pkt. kary.

Podstawą oceny jest zdanie do sędziego konkurencji karty marszobiegu.

KONKURENCJA 3:

Wynoszenie rannego z pola walki

UCZESTNICZY:

W konkurencji bierze udział cała drużyna. Konkurencja zespołowa.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Na sygnał sędziego zawodnicy opatrują rannego i przenoszą go na noszach do wyznaczonego miejsca oddalonego o 50 m. Rannego wyznaczy dowódca drużyny. Do dyspozycji każdej drużyny będą: nosze, szyna Kramera, bandaże (opaski).

OCENA:

Drużyny, które prawidłowo wykonają zadanie w czasie 7 minut:

- otrzymują po +2 punkty,
- za nie wykonanie zadania minus 2 pkt.

KONKURENCJA 4:

Cięcie pnia o średnicy 10-20 cm piłą ręczną na czas.

UCZESTNICY:

W cięciu pnia bierze udział 2 zawodników wyznaczonych przez dowódcę drużyny.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnicy na sygnał sędziego rozpoczynają cięcie pnia. Pilarze przytrzymują przecinane pnie osobiście, nie korzystają z pomocy innych członków drużyny.

OCENA:

Drużyny, których zawodnicy przetną pnie w czasie 5 min.:

- otrzymują po +2 pkt.,
- nie wykonanie zadania minus 2 pkt.

KONKURENCJA 5:

Rozpalenie ogniska przy pomocy środków podręcznych

UCZESTNICY:

W rozpalaniu ogniska przy pomocy środków podręcznych bierze udział cała drużyna.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnicy na sygnał sędziego zawodnicy przy pomocy środków podręcznych w miejscu wskazanym przez sędziego rozpalają ognisko.

OCENA:

Drużyny, których zawodnicy wykonają prawidłowo zadanie w czasie 7 minut:

- otrzymują po +2 pkt.,
- nie wykonanie zadania minus 2 pkt.

KONKURENCJA 6:

Znajomość tematyki dotyczącej Wojsk Obrony Terytorialnej, uzbrojenia i sprzętu

UCZESTNICY:

W konkurencji bierze udział w części dotyczącej znajomości WOT zawodnik wskazany przez dowódcę drużyny.

PRZEBIEG KONKURENCJI w części dotyczącej WOT:

Wyznaczony zawodnik odpowiada na 5 wylosowanych uprzednio pytań.

OCENA:

Za każdą prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje +1 punkt,
brak odpowiedzi na pytanie lub błędna odpowiedź minus 1 pkt.

W części dotyczącej znajomości uzbrojenia i sprzętu wojskowego:

UCZESTNICY:

W konkurencji biorą udział członkowie drużyny.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnicy odpowiadają na 5 pytań dotyczących znajomości uzbrojenia i sprzętu wojskowego. Sprawdzana jest znajomość podstawowego uzbrojenia, sprzętu, dane taktyczno-techniczne wybranego wyposażenia naszych Sił Zbrojnych.

OCENA:

Za każdą prawidłową odpowiedź drużyna

- otrzymuje +1 punkt,
- brak odpowiedzi na pytanie lub błędna odpowiedź minus 1 punkt.

KONKURENCJA 7:

Zaprezentowanie jednej z metod pozyskiwania i uzdatniania wody

UCZESTNICY:

W konkurencji bierze udział cała drużyna. Konkurencja zespołowa.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Na sygnał sędziego zawodnicy przedstawiają wybraną metodę pozyskiwania i uzdatniania wody.

OCENA:

Drużyny, które prawidłowo wykonają zadanie w czasie 10 min. otrzymują po 5 punktów, za nie wykonanie zadania – 5 pkt.

KONKURENCJA 8:

Rzut kołem ratunkowym

UCZESTNICY:

W konkurencji bierze udział dwóch wyznaczonych z drużyny zawodników.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Wyznaczeni zawodnicy w ramach konkurencji rzucają kołem ratunkowym.

Każdy zawodnik wykonuje jeden rzut próbny i jeden punktowany.

OCENA:

Za rzut punktowany

- zawodnik otrzymuje +2 punkty jeżeli koło upadło wewnątrz strefy rzutu bądź w trakcie upadania dotknęło linii ograniczającej strefę rzutu,
- minus 2 pkt. jeżeli koło upadnie poza wyznaczoną strefą rzutu.
- Drużyna za konkurencję otrzymuje sumę punktów rzucających zawodników.

KONKURENCJA 9:

Czytanie mapy topograficznej

UCZESTNICY:

W konkurencji bierze udział cała drużyna.

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Zawodnicy kolejno w ramach konkurencji odpowiadają na pytania dotyczące map topograficznych (odszukiwanie punktów na mapie, wyznaczanie współrzędnych).

OCENA:

Za każdą prawidłową odpowiedź drużyna

- otrzymuje +1 punkt,
- brak odpowiedzi na pytanie lub błędna odpowiedź minus 1 punkt.

ZASADY KLASYFIKACJI OGÓLNEJ.

- klasyfikację prowadzi się zespołowo,
- oceny za poszczególne konkurencje oblicza się z dokładnością do 1 punktu.

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

Podczas zawodów wyłoniony zostanie również najaktywniejszy zawodnik, na podstawie propozycji sędziów poszczególnych konkurencji, w porozumieniu z sędzią głównym zawodów.

Po zakończeniu zawodów, punkty drużyn z poszczególnych konkurencji sumuje się. Zawody wygrywa drużyna, która uzyskała największą sumaryczną liczbę punktów. W

sytuacji takiej samej liczby punktów wygrywa drużyna/zawodnik, która uzyskała krótszy czas w konkurencji 2 –marszobiegi według mapy.

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu zawodów.