



REGULAMIN BIEGU PARTYZANTA O SZABLĘ STAROSTY POWIATU PRZASNYSKIEGO

ORGANIZATORZY:

- **Starosta Powiatu Przasnyskiego**
- **Dowódca 2. Ośrodka Radioelektronicznego**
- **Nadleśniczy Nadleśnictwa Przasnysz**

PRZASNYSZ 2023

REGULAMIN BIEGU PARTYZANTA O SZABLĘ STAROSTY POWIATU PRZASNYSKIEGO

1. CEL:
 - popularyzowania dokonań Żołnierzy Wyklętych na terenie Powiatu Przasnyskiego;
 - propagowanie aktywności ruchowej i zdrowego trybu życia wśród uczniów klas mundurowych;
 - doskonalenie umiejętności praktycznych z zakresu służby wojskowej przez uczniów klas mundurowych;
 - integrowanie środowiska żołnierskiego z mieszkańcami Garnizonu Przasnysz.
2. TERMIN: 02.03.2023 r. godz. 09:00.
3. MIEJSCE: Stara Wieś – Góry Dębowe.
4. UCZESTNICY: 6 osobowe reprezentacje (min. 2 kobiety) klas mundurowych;
6 osobowa reprezentacja 2. ORel (6 kobiet).
5. UMUNDUROWANIE:
 - ubiór typu wojskowego (bluza długi rękaw);
 - buty (typu wojskowego, traperskiego, harcerskiego itp.) pełne na podeszwie z protektorem sznurowane powyżej kostki.
6. UZGODNIENIA ORGANIZACYJNE:
 - Losowanie numerów startowych drużyn rozpoczyna się podczas odprawy technicznej o godz. 08:30. (organizator zastrzega sobie prawo wylosowania numerów startowych dla zespołów, w przypadku nieobecności ich reprezentantów na odprawie technicznej.
 - W terminie 27.02 – 01.03.2023 r. istnieje możliwość przygotowania do Biegu Partyzanta na terenie 2. Ośrodka Radioelektronicznego. Potrzebę treningu zgłosić do mjr Janusza ŁAZARSKIEGO nr tel. 727-041-150 do dnia 24.02.2023 r.
7. PRZEBIEG ZAWODÓW:
 - MARSZOBIEG ZESPOŁOWY:
 - Konkurencja polega na pokonaniu przez drużynę wyznaczonej trasy ok 4 km w możliwie najkrótszym czasie. Na trasie zawodnicy wykonują zadania zgodnie z opisem zawartym poniżej. Czas mierzony jest od rozpoczęcia marszobiegu - sygnału dźwiękowego do przekroczenia linii mety przez ostatniego zawodnika.
 - Końcowa punktacja drużyny za konkurencję.
Na podstawie uzyskanych czasów zostanie określona punktacja za konkurencję zgodnie z zasadą: 1 miejsce = n + 1 punkt, 2 miejsce n – 1 punkt, 3 miejsce n – 2 punkty itd. Gdzie „n” oznacza liczbę startujących zespołów.

– TOPOGRAFIA.

- Konkurencja polega na określeniu położenia wskazanych punktów za pomocą współrzędnych geograficznych lub w systemie meldunkowym UTM. Zawodnicy podzieleni są na trzy dwuosobowe zespoły. Każdy zespół otrzymuje mapę z zaznaczonymi trzema charakterystycznymi punktami np. kościół, most, punkt wysokościowy, itp. Konkurencja polega na określeniu położenia wskazanych punktów za pomocą współrzędnych geograficznych (np. 49° 30' 00") lub w systemie meldunkowym UTM (np. 33UVX324615) w jak najkrótszym czasie. Dopuszczalna granica błędu dla współrzędnych geograficznych to 15", dla współrzędnych w systemie UTM 100 m. Maksymalny czas na wykonanie zadania to 5 minut. Za każdy poprawnie określony punkt drużyna otrzymuje jeden punkt.
- Wyposażenie: Mapa 1 : 25000, linijka, kartka papieru, długopis (zabezpiecza organizator).
- Liczba instruktorów – 3.
- Zasady punktacji drużynowej.
Konkurencję wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbą punktów – maksymalnie 9 punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej drużyn zdobędą taką samą liczbę punktów wyższe miejsce zajmie zespół, który wykona zadanie, w krótszym czasie.
- Końcowa punktacja drużyny za konkurencję.
Tak jak w konkurencji Marszobieg zespołowy.

– STRZELANIE PRZY UŻYCIU TRENAŻERA TYPU TCV 97 „CYKLOP”.

- Konkurencja polega na Uzyskaniu jak największej liczby punktów w strzelaniu z trenażera typu TCV 97 „Cyklop” (karabinek kbs Beryl). Konkurencja polega na oddaniu strzałów z karabinka kbs Beryl do tarczy nr 23 p przy użyciu urządzenia do nauki i kontroli celowania TCV 97 CYKLOP. Strzelanie wykonywane jest bez możliwości sprawdzenia swoich wyników (jedynie kapitan drużyny może uczestniczyć przy spisywaniu punktów swoich zawodników).
- Wyposażenie: Kbs Beryl – 3 szt., TCV 97 CYKLOP – 3 szt., podpórka – 3 szt.
- Liczba instruktorów: 3.
- Zasady punktacji drużynowej.
Konkurencję wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbą punktów – maksymalnie można zdobyć 300 punktów. Przy równej ilości punktów dwóch lub więcej drużyn o wyższym miejscu decyduje porównanie wyników najlepszych zawodników porównywanych drużyn. W przypadku, gdy dwaj zawodnicy uzyskali takie same wyniki o wyższym miejscu drużyny decyduje większa liczba 10, potem 9, itd.
- Warunki strzelania:

- Cel: popiersie z pierścieniami (figura bojowa 23 p);
 - Odległość: 25 m;
 - Czas: strzelanie oceniane 1 min;
 - Liczba strzałów: 2 strzały próbne (bez czasu) i 5 strzałów ocenianych;
 - Postawa: leżąca z wykorzystaniem podpórki.
- Końcowa punktacja drużyny za konkurencję.
Tak jak w konkurencji Marszobieg zespołowy.

– SKŁADANIE I ROZKŁADANIE BRONI kbs Beryl.

- Konkurencja polega na rozłożeniu a następnie złożeniu broni w jak najkrótszym czasie. 3 zawodników drużyny wykonuje częściowe rozłożenie broni, 3 zawodników wykonuje składanie broni. Broń ułożona na podkładzie. Zawodnicy znajduje się przy broni. Na komendę instruktora „START” przystępują do częściowego rozłożenia broni. Czas jest zatrzymany z chwilą położenia ostatniego elementu broni na podkładzie. Częściowo rozłożona broń ułożona jest na podkładzie, wszystkie jej części i mechanizmy ułożone w kolejności. Na komendę instruktora „START” zawodnicy przystępują do złożenia broni po częściowym rozłożeniu. Czas jest zatrzymany z chwilą położenia złożonej broni na podkładzie. Czas mierzony jest z dokładnością do jednej sekundy. Maksymalny czas na wykonanie zadania to 120 sekund.
- Czynności przy częściowym rozłożeniu broni:
- odłączyć magazynek;
 - sprawdzić czy w komorze nabożowej nie ma naboju;
 - oddać strzał kontrolny;
 - odłączyć wycior;
 - odłączyć pokrywę komory zamkowej;
 - odłączyć urządzenie powrotne;
 - odłączyć suwadło z zamkiem;
 - odłączyć zamek od suwadła;
 - odłączyć rurę gazową z nakładką.

Składanie broni wykonuje się w odwrotnej kolejności.

- Wyposażenie: kbs Beryl – 3 szt.
- Liczba instruktorów: 3.
- Zasady punktacji drużynowej.

Konkurencję wygrywa drużyna, która rozłoży, złoży broń w krótszym czasie. Czasy wykonania czynności rozkładania i składania broni sumują się i dają wynik końcowy drużyny. W przypadku równych czasów dwóch lub więcej drużyn o wyższym miejscu decyduje porównanie czasów najlepszych zawodników.

- Końcowa punktacja drużyny za konkurencję.
Tak jak w konkurencji Marszobiegi zespołowej.

– RZUT GRANATEM NA CELNOŚĆ.

- Konkurencja polega na wykonaniu rzutów granatem ćwiczebnym do celu. Rzut oceniany poprzedzony jest jednym rzutem próbnym (nie mierzonym). Zawodnicy rzucają granatem ćwiczebnym sportowym o wadze 0,58 kg. Rzuty wykonuje się w postawie stojącej z miejsca (noga wykroczna postawiona na podłożu przed linią rzutu).

- Wyposażenie: Granat ćwiczebny – 4 szt.

- Liczba instruktorów: 2.

- Zasady punktacji drużynowej.

Każdy z zawodników wykonuje dwa rzuty na celność do dwóch kół, każde z nich mające dwie strefy, średnica wewnętrzna 2 m., zewnętrzna 4 m. W środku każdego koła znajduje się chorągiewka.

Punktacja za każde trafienie do celu:

- koło nr 1 odległość 15 m. strefa wew. – 6 pkt. strefa zewn. – 3 pkt.
- koło nr 2 odległość 20 m. strefa wew. – 8 pkt. strefa zewn. – 4 pkt.

Konkurencję wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbą punktów – maksymalnie można zdobyć 168 punktów (suma punktów wszystkich zawodników). Przy równej ilości punktów dwóch lub więcej drużyn o wyższym miejscu decyduje porównanie wyników najlepszych zawodników porównywanych drużyn. W przypadku, gdy dwaj najlepsi zawodnicy drużyny uzyskali takie same wyniki o wyższym miejscu drużynowym decyduje lepszy wynik uzyskany przez kolejnych uczestników.

- Końcowa punktacja drużyny za konkurencję.
Tak jak w konkurencji Marszobiegi zespołowej.

– PRZERZUCANIE OPONY.

- Konkurencja polega na przerzucaniu opony w jak najkrótszym czasie. Konkurencja polega na przerzuceniu opony na dystansie 10 m (minimalna ilość przerzuceń opony na odcinku 10 m – 5 razy) przez wszystkich zawodników drużyny. Kolejny zawodnik startuje po przekroczeniu przez całą oponę linii mety (czas mierzony jest od startu pierwszego zawodnika do momentu przekroczenia całym obwodem opony linii mety przez ostatniego zawodnika zespołu).

- Wyposażenie: Opona od pojazdu star 266.

- Liczba instruktorów: 1.

- Zasady punktacji drużynowej.

Konkurencję wygrywa drużyna, która wykonała zadanie w krótszym czasie.

- Końcowa punktacja drużyny za konkurencję.

Tak jak w konkurencji Marszobiegi zespołowej.

– EWAKUACJA RANNYCH Z POLA WALKI

- Konkurencja polega na przetransportowaniu w jak najszybszym czasie dwóch rannych osób z drużyny na noszach do punktu ewakuacji. Punkt ewakuacji oddalony jest o 50 m od linii rozpoczęcia zadania. Przed przystąpieniem do wykonywania zadania kapitan drużyny wyznacza dwóch zawodników z zespołu, którzy będą transportowani przez pozostałych zawodników na noszach jako ranni. Każde dotknięcie podłoża noszami skutkuje dodaniem do ogólnego czasu biegu po 1 minucie karnej za każdy błąd. W przypadku, gdy ranny wypadnie z noszy drużyna otrzymuje 0 punktów za konkurencję.
- Wyposażenie: Nosze brezentowe lub płachtowe – 2 szt.
- Liczba instruktorów: 2.
- Zasady punktacji drużynowej.
Konkurencję wygrywa drużyna, która wykona zadanie w jak najkrótszym czasie. W przypadku uzyskania takich samych czasów przez dwie lub więcej drużyn o wyższym miejscu decyduje szybszy kolejność startu drużyny.
- Końcowa punktacja drużyny za konkurencję.
Tak jak w konkurencji Marszobiegi zespołowej.

USTALENIA KOŃCOWE

- Komisja Sędziowska odpowiada za właściwy przebieg poszczególnych konkurencji rozgrywanych podczas zawodów oraz rzetelną ocenę osiągniętych wyników.
- Za końcowy wynik zespołu w klasyfikacji generalnej uważa się sumę punktów uzyskanych przez zespół za zajęte miejsca we wszystkich konkurencjach zawodów.
- Instruktorzy prowadzący poszczególne konkurencje są jednocześnie sędziami.
- W przypadku zdobycia jednakowej ilości punktów w punktacji łącznej (za wszystkie konkurencje), o kolejności zajętych miejsc decyduje ilość zdobytych pierwszych miejsc we wszystkich konkurencjach następnie drugich itd.
- W przypadkach nie określonych niniejszym regulaminem sporne kwestie rozstrzyga organizator.

Mapa Biegu Partyzanta

Start
Pomnik
por. Wiktora
Zacheusza
Nowowiejskiego

Topografia



Rozkładanie i
składanie broni



Strzelanie



Ewakuacja
rannego



Meta
Parking
Leśny

Trasa Biegu



Rzut
Granatem

Przetaczanie
opony