

## PRZEBIEG KONKURENCJI DRUŻYNOWEJ

### REGULAMIN - PĘTLA TAKTYCZNA

rozgrywanej w ramach zawodów klas o profilu wojskowym

1. Trasa Pętli Taktycznej, zwana dalej Pętlą, o długości około 8 km przebiega w terenie otwartym, lesistym, po drogach lesistych, gruntowych i szutrowych.
2. Start i meta Pętli znajduje się w tym samym miejscu i zostanie wyraźnie oznaczona.
3. Trasa obejmuje jedną pętlę i oznaczona jest wiszącymi taśmami biało-czerwonymi. W newralgicznych punktach trasy zostanie wystawiona regulacja ruchu.
4. Przed rozpoczęciem konkurencji Pętli, zostanie przeprowadzony instruktaż do zawodów i przekazane najważniejsze informacje dotyczące przebiegu konkurencji. Na instruktażu muszą być obecne wszystkie drużyny biorące udział danego dnia, wraz z opiekunami. W przypadku nie stawienia się na instruktaż, drużyna nie zostanie dopuszczona do konkurencji.
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. Nie dopuszcza się zdejmowania części umundurowania podczas biegu. Drużyny mogą startować bez nakryć głowy.  
W przypadku nieprzestrzegania w/w zapisu na drużynę zostanie nałożona kara 5 minut.
6. Podczas biegu drużyna musi posiadać jeden numer startowy (kapitan drużyny) usytuowany w widocznym miejscu. Brak numeru startowego grozi dyskwalifikacją drużyny. Numery startowe zapewnia organizator.(ZSP Kalisz Pomorski).
7. Drużyny startują w odstępach 15 minutowych.
8. Bieg drużyna rozpoczyna w pełnym składzie (5 osób), na każdym punkcie kontrolnym rozpoczyna wykonywanie zadania w momencie dotarcia ostatniej osoby drużyny. Po zaliczeniu czynności na punkcie kontrolnym, kontynuuje bieg całością drużyny.
9. Drużyna jest zobowiązana dotrzeć na metę Pętli w pełnym składzie, a czas drużyny zatrzymywany jest z chwilą dotarcia do mety ostatniego zawodnika drużyny.
10. W przypadku odpadnięcia któregoś z członków drużyny i dotarcia do mety niepełnego składu, drużyna zostaje zdyskwalifikowana i tym samym nie otrzymuje punktów za konkurencję Pętli.
11. Pomiar czasu dokonuje sędzia główny pętli. (w zaokrągleniu do pełnej, rozpoczętej minuty).
12. Na trasie Pętli znajdować się będą trzy punkty kontrolno-sprawdzające, na których drużyny będą wykonywały zadania:
  - I. Punkt Kontrolny –przeciąganie opony na wyznaczonym odcinku.  
Odcinek 20 m oznaczony na początku i końcu tyczkami. Opona od samochodu STAR z zamocowanym sznurem do przeciągania. Drużyna ma zadanie przeciągnąć oponę za sznur, dowolną ilością zawodników na oznaczonym odcinku, w jedną i drugą stronę (2x20m). Drużyna

rozpoczyna wykonywanie zadania po przybyciu na punkt kontrolny wszystkich zawodników drużyny i opuszcza punkt po wykonaniu zadania, całością drużyny. W przypadku nie wykonania zadania drużyna otrzymuje karę 3 min, doliczoną do ogólnego czasu pokonania pętli.

II. Punkt Kontrolny – przenoszenie 2 skrzynek po amunicji (wypełnione piaskiem) na odcinku 2 x 100m oznakowanym palikami; - drużyna zalicza zadanie w momencie przeniesienia skrzynek. Drużyna rozpoczyna wykonywanie zadania po przybyciu na punkt kontrolny wszystkich zawodników drużyny i opuszcza punkt po wykonaniu zadania, całością drużyny. W przypadku nie wykonania zadania drużyna otrzymuje karę 3 minut doliczaną do ogólnego czasu pokonania Pętli. Każda skrzynka przenoszona jest przez dwóch członków drużyny.

III. Punkt Kontrolny – pokonanie terenu czołganiem na wyznaczonym odcinku pod samochodem.

Odcinek około 20 m pokonują wszyscy członkowie drużyny. Odcinek drogi (początek i koniec) oznaczony tyczkami, pośrodku którego stoi samochód ciężarowy, ustawiony w poprzek oznakowanego odcinka. Drużyna zalicza punkt kontrolny po pokonaniu odcinka przez wszystkich zawodników. W przypadku nie pokonania punktu przez choćby jednego członka drużyny, drużyna otrzymuje karę 3 min za każdego zawodnika nie zaliczającego, doliczoną do ogólnego czasu pokonania pętli. Drużyna rozpoczyna pokonywanie odcinka całością drużyny. Po wykonaniu zadania rozpoczyna kontynuowanie biegu w momencie pokonania terenu przez ostatniego zawodnika drużyny. Nie dopuszczalne jest pokonanie terenu czołganiem obok samochodu, pod karą dyskwalifikacji drużyny.

13. Kolejność w/w punktów na trasie Pętli zostanie ustalona przez sędziego głównego po wyznaczeniu trasy Pętli. Informacja o kolejności zostanie przekazana na zbiórce podczas rozpoczęcia konkurencji.

14. Nie dopuszcza się pod karą dyskwalifikacji drużyny, nie przystąpienia do któregośkolwiek zadania.

15. Ze względów bezpieczeństwa, przynajmniej jeden uczestnik drużyny musi posiadać telefon komórkowy z zapisanym numerem organizatora.

16. Zabrania się drużynom korzystania na trasie z pomocy osób trzecich pod karą dyskwalifikacji.

17. W kwestiach spornych, losowych, o ostatecznym rozstrzygnięciu decyduje sędzia główny Pętli, w porozumieniu ze wszystkimi opiekunami drużyn.

#### Warunki bezpieczeństwa.

1. Kategoriecznie 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 itd).

Zasady regulaminu nie podlegają zmianie.