

# MINISTERSTWO OBRONY NARODOWEJ

## DEPARTAMENT WYCHOWANIA I PROMOCJI OBRONNOŚCI



00 - 911 Warszawa, Al. Niepodległości 218

tel. 022 6 84 01 43  
022 6 84 01 61  
fax. 022 6 84 01 42

Departament Wychowania i Promocji Obronności MON wykonuje w resorcie obrony narodowej zadania wychowawcze, kształcenia obywatelskiego, kulturalno – oświatowe, promocji obronności, a także współpracy z organizacjami pozarządowymi i innymi partnerami społecznymi w dziedzinie obronności państwa.

[www.wojsko-polskie.pl](http://www.wojsko-polskie.pl)

### SKŁAD I OPRACOWANIE:

Wojciech J. ŻEMIS  
Benedykt KOMARZEWSKI  
Bartosz ANASZKO  
Wojciech CHODAKOWSKI

### WYDAWCA:

Towarzystwo Miłośników Twierdzy Boyen  
11 - 500 Giżycko, ul. Turystyczna 1  
Tel. 503189655  
[www.festeboyen.pl](http://www.festeboyen.pl)

### Fotografie:

Towarzystwo Miłośników Twierdzy Boyen



Setki tysięcy młodych ludzi zrzeszonych w organizacjach pozarządowych poświęca swój wolny czas, działając na rzecz obronności i bezpieczeństwa publicznego.

Departament Wychowania i Promocji Obronności MON oraz Towarzystwo Miłośników Twierdzy Boyen zaprasza do udziału w mistrzostwach sportowo - obronnych młodzież zrzeszoną w organizacjach pozarządowych, zajmujących się szeroko pojmowaną obronnością, jak również inne organizacje i instytucje zainteresowane aktywną promocją tej formy edukacji pro obronnej.

Jesteśmy otwarci na inicjatywy wszystkich, którym przyświeca wspólny cel – troska o młodego człowieka, o jego obywatelskie, patriotyczne i obronne wychowanie.

To właśnie młodzi ludzie, reprezentując swoje organizacje, tradycyjnie co roku latem, uczestniczą w Mistrzostwach Sportowo - Obronnych Stowarzyszeń Młodzieżowych o Nagrodę Ministra Obrony Narodowej.

Jednym z istotnych zadań resortu obrony narodowej jest budowa i wspieranie obywatelskiego zaplecza Sił Zbrojnych RP oraz współdziałania w wychowaniu młodego pokolenia w duchu powinności obywatelskich, m.in. poprzez kształtowanie postaw patriotycznych i pro obronnych, organizowanie przedsięwzięć, których celem jest zdobywanie przez młodych ludzi umiejętności umożliwiających ochronę państwa, w tym likwidacji skutków klęsk żywiołowych. Bardzo ważnymi partnerami w wykonaniu tego zadania są organizacje pozarządowe.

Mistrzostwa Sportowo – Obronne Stowarzyszeń Młodzieżowych to nie tylko sportowa rywalizacja i integracja różnych środowisk czy możliwość sprawdzenia umiejętności racjonalnego zachowania się w ekstremalnych sytuacjach (katastrofy, klęski, wypadki) i udzielania pomocy poszkodowanym.

To także bardzo dobry sprawdzian wyników pracy stowarzyszeń młodzieżowych, których członkowie zdobywają i doskonalą umiejętności przydatne w służbie wojskowej, ratownictwie i innych formach działania na rzecz bezpieczeństwa i obronności kraju.



#### **Mistrzostwa służą:**

- promowaniu sportów obronnych;
- sportowej rywalizacji stowarzyszeń młodzieżowych i ocenie prowadzonej działalności;
- kształtowaniu u młodzieży odporności psychicznej, dyscypliny oraz umiejętności współdziałania i kierowania zespołem;
- doskonaleniu i sprawdzeniu sprawności fizycznej, umiejętności specjalistycznych oraz predyspozycji do służby wojskowej;
- zdobywaniu umiejętności racjonalnego zachowania w sytuacji zagrożenia;
- przygotowaniu młodzieży do służby wojskowej oraz służby w innych formacjach mundurowych.

## REGULAMIN

### MISTRZOSTW SPORTOWO – OBRONNYCH STOWARZYSZEŃ MŁODZIEŻOWYCH O NAGRODĘ MINISTRA OBRONY NARODOWEJ

1. W mistrzostwach uczestniczą pięcioosobowe zespoły, w tym pełnoletni kapitan zespołu. Jeżeli kapitan zespołu nie jest pełnoletni, to zespołowi powinien towarzyszyć pełnoletni opiekun.
2. Wiek uczestników mistrzostw 16 - 21 lat (decyduje rok urodzenia).
3. W mistrzostwach nie mogą brać udziału żołnierze służby czynnej i żołnierze rezerwy.
4. Kapitan zespołu (opiekun) odpowiada za znajomość przez członków zespołu: programu i regulaminu mistrzostw, zasad, warunków bezpieczeństwa w czasie mistrzostw (zawodnicy muszą być przeszkoleni w zakresie posługiwania się bronią pneumatyczną i sportową (kbks).
5. Organizator zapewnia nieodpłatne zakwaterowanie i wyżywienie tylko dla osób wymienionych



w zgłoszeniu do mistrzostw.

6. Wyposażenie uczestników:

- ubiór typu wojskowego;
- buty typu wojskowego;
- ubiór i obuwie sportowe;
- strój kąpielowy.

7. Co najmniej jeden z zawodników w zespole powinien posiadać prawo jazdy kat. B.
8. Nieprzestrzeganie zasad dotyczących ubioru określonych w regulaminie, może spowodować dyskwalifikację zespołu lub zawodnika.
9. Każdy zawodnik jest zobowiązany do posiadania: legitymacji członkowskiej stowarzyszenia lub potwierdzonej przez władze stowarzyszenia przynależności, aktualnego ubezpieczenia NW, zaświadczenia lekarskiego o braku przeciwwskazań do udziału w mistrzostwach sportowo - obronnych oraz:
  - a) osoby niepełnoletnie - legitymacji szkolnej i pisemnej zgody rodziców do udziału w mistrzostwach sportowo - obronnych;
  - b) osoby pełnoletnie – dowód tożsamości ze zdjęciem;
  - c) kapitan zespołu - aktualnego ubezpieczenia Odpowiedzialności Cywilnej.
10. Zawodnicy, którzy nie spełniają powyższych warunków, nie zostaną dopuszczeni do udziału w mistrzostwach.
11. Organizator mistrzostw nie ponosi odpowiedzialności za skutki następstw nieszczęśliwych wypadków podczas zawodów.

## PRZEBIEG MISTRZOSTW

Mistrzostwa przeprowadza się w dwóch etapach w dniach 26 – 27.08.2011r. Losowanie kolejności startu zespołów odbywa się podczas odprawy technicznej dla kapitanów zespołów uczestniczących w mistrzostwach. Losowanie odbywać się będzie z uwzględnieniem podziału na zespoły chłopców i oddzielnie dziewcząt.

### ETAP I

#### MARSZOBIEG ZESPOŁOWY

Etap pierwszy polega na pokonaniu przez zespół marszobiegem trasy o długości ok. 10 km w możliwie najkrótszym czasie oraz zaliczeniu wszystkich punktów kontrolnych. Na trasie rozmieszczonych jest 9 punktów kontrolnych (PK), na których zespół wykonuje niżej wymienione konkurencje na zaliczenie.



#### Zespół otrzymuje:

1. Kartę startową, na której sędziowie z poszczególnych PK wpisują ilość sekund karnych i ewentualny czas przerwy spowodowany zajęciem danego PK przez inny zespół.

W wypadku przybycia zespołu na PK, na którym znajduje się już inny zespół wykonujący zadanie, sędzia decyduje o zatrzymaniu czasu marszobiegu przybyłego zespołu

i kieruje zespół do rejonu wyczekiwania, dokonują wpisu w karcie zespołu. Identyczny wpis potwierdza kapitan zespołu na karcie pracy sędziego - czas ten odliczany jest od czasu marszobiegu. Przerwa liczy się od przybycia ostatniego zawodnika z zespołu na PK, do komendy START podanej przez sędziego.

#### PUNKTY KONTROLNE MARSZOBIEGU

W klasyfikacji ogólnej za I etap, zespół, który pokona trasę w najkrótszym czasie (po odliczeniu przerw czasu oczekiwania oraz doliczeniu otrzymanych sekund karnych) i wykona zadania na wszystkich punktach sprawnościowo – zręcznościowych (PK) w kolejności oznaczonej na mapie to zdobędzie **1000 pkt.** Czas tego zespołu przyjmuje się jako czas **00** stanowiący dla kolejnych zespołów podstawę obliczenia punktów. Pomiaru czasu dokonuje się od sygnału startowego na 1PK do momentu PRZYBYCIA ZESPOŁU NA LINIĘ STARTOWĄ 9PK. Pominięcie któregośkolwiek z PK powoduje uzyskanie 0 pkt. w I etapie mistrzostw.



## SPRAWNOŚCIOWY TOR PRZESZKÓD „ZAWISZAKA” - PK nr 1

Start dla zawodników na PK odbywa się z wyznaczonego miejsca do pokonania toru przeszkód zespołowo.



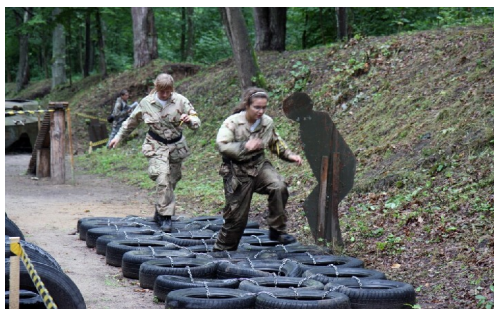
Zezwala się na udzielanie wzajemnej pomocy i asekuracji przy pokonywaniu wszystkich przeszkód.

Ocena wykonania zadania:

Jeżeli którakolwiek przeszkoda nie zostanie pokonana przez zawodnika zespołu, spowoduje to dodanie czasu karnego (**20sek.**) do czasu ogólnego.

Czas konkurencji nieograniczony wliczony do czasu marszobiegu.

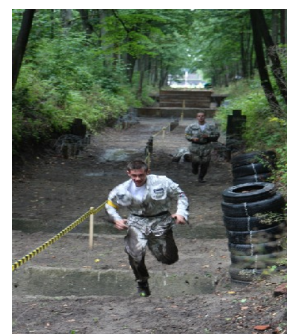
### ZASADY POKONYWANIA NAZIEMNEGO TORU SPRAWNOŚCIOWEGO.



Zawodnicy na komendę „GOTÓW” przyjmują pozycję dogodną do startu. Na komendę „NAPRZÓD” lub sygnał dźwiękowy rozpoczynają bieg.

W celu pokonania toru po komendzie „NAPRZÓD” zespół wykonuje kolejno czynności:

1. Wskakuje/wchodzi na 1,5 metra wysokości przeszkodę i zbiega/zsuwa się po drewnianej kładce nachylonej do ziemi pod kątem 45;
2. Pokonuje górą 3 bale o średnicy 30, oddalone od siebie o 1,5 metra, na wysokościach kolejno: pierwszy 0,8; drugi 1,0 i trzeci 1,2 metra;
3. Przebiega po oddalonych od siebie o 0,8 metra, położonych w poprzek żerdziach o średnicy 25, na wysokości 0,5 metra;
4. Przebiega po zabitych w ziemi palach o średnicy 30, oddalonych od siebie co 0,5 metra, w zagłębieniu o głębokości 0,4 metra;
5. Obiega od strony wału kadłub transportera FUG;
6. Podbiega na 4 metrowej długości kładkę z nabitymi łatami „drabinkę”, wznoszącą się pod kątem 30 i zeskakuje z wysokości około 1,6 metra;
7. Pokonuje biegiem „potykacze”, połączone łańcuchami opony leżące na ziemi, odcinek długości 8 metrów i szerokości 3 metrów;
8. Wbiega po wkopanym w ziemię palu o średnicy 30, na 4 metrowej długości kładkę o szerokości 0,2 metra, na wysokości 1 metra i przebiega po niej;
9. Pokonuje z rozbiegu nachyloną pod kątem 45 stopni, 2 - metrowej długości kładkę drewnianą i zeskakuje z wysokości 1,3 metra;
10. Pokonuje górą 3 następujące po sobie bale o średnicy 30,



oddalone od siebie o 1,5 metra, na wysokościach kolejno: pierwszy 0,8; drugi 1,0 i trzeci 1,2 metra;

11. Zeskakuje do zagłębienia o głębokości 1 metra, podbiega na piaszczyste wzniesienie po kątem 30 stopni, schyla się i pokonuje na „czworaka” tunel betonowy wewnątrz wzniesienia, po czym wstaje, zbiega ze wzniesienia i wskakuje/wchodzi na pionowy uskoku o wysokości 1 metra;
12. Pokonuje z nabiegu ścianę drewnianą o wysokości 1,85 metra;
13. Zeskakuje do zagłębienia o głębokości 1 metra, podbiega pod piaszczyste wzniesienie pod kątem 45 stopni i zeskakuje z 1 metrowej wysokości uskoku;
14. Pokonuje, czołgając się zasieki z drutu kolczastego zawieszono na wysokości 0,45 metra - odcinek o długości 8 metrów, po czym wstaje i biegnie do kolejnego odcinka zasiek, które należy pokonać czołgając się;
15. Przeskakuje przez dwa oddalone od siebie o 2 metry rowy, o szerokości 1,5 metra i głębokości 1,5 metra;
16. Wspina się pod nachylony pod kątem 45 stopni, 20 -metrowy odcinek wzniesienia po szczepionych łańcuchami oponach;

## STRZELANIE SPORTOWE - PK nr 2

/kbks/

Konkurencja polega na wykonaniu strzelania z karabinka sportowego wg poniższych warunków na zaliczenie:

### Warunki strzelania:

1. Odległość strzelania: 40 - 50 m;
2. Cel – figura bojowa nr 23;
3. Liczba nabojów dla każdego zawodnika: 3 szt.;
4. Czas strzelania – nieograniczony;
5. Postawa strzelecka: leżąca z wykorzystaniem podpórki.

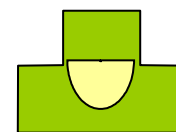


fig. nr 23



### Klasyfikacja:

Zawodnik na komendę kierownika strzelania „NAPRZÓD”, zajmuje stanowisko ogniowe i przygotowuje się do strzelania, przyjmując postawę strzelecką leżąc z wykorzystaniem podpórki. Po wykryciu celu prowadzi ogień bez komendy.

### Ocena wykonania zadania:

Trafienie w cel powoduje zaliczenie konkurencji przez zawodnika. Nie trafienie celu skutkuje dodaniem czasu karnego (**20sek.**) do czasu ogólnego. Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

### RZUT GRANATEM NA ODLEGŁOŚĆ I CELNOŚĆ - PK nr 3

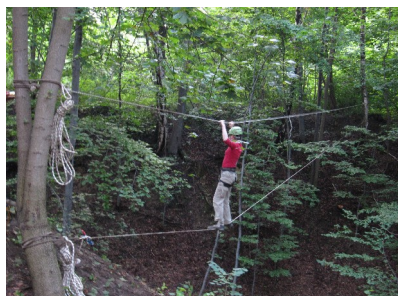
Do wykonania zadania każdy zawodnik otrzymuje 2 granaty. Rzuty wykonywane są pojedynczo do pierwszego trafienia. (Figura bojowa Nr 40 zamontowana na podnośniku lekkich figur bojowych) z odległości 15 – 20m.



#### Ocena wykonania zadania:

Trafienie w figurę bojową powoduje położenie się celu, co wiąże się z zaliczeniem konkurencji przez zawodnika. Zawodnicy kolejno przystępują do zadania. Nie trafienie celu przez zawodnika skutkuje dodaniem czasu karnego (**20sek.**) do czasu ogólnego. Czas konkurencji nieograniczony wliczony do czasu marszobiegu.

### POKONANIE PRZESZKODY WODNEJ PO LINIE - PK nr 4



Konkurencja polega na pokonaniu przeszkody wodnej nad zbiornikiem bagiennym z wykorzystaniem lin (2 liny wspierające rozwieszone na wysokości klatki piersiowej oraz lina zasadnicza do przemieszczenia rozwieszona pomiędzy dwoma brzegami).

Zawodnik po założeniu uprząży asekuracyjnej i podpięciu jej do liny wspierającej, rozpoczyna przejście po linie zasadniczej asekurując się oburącz.

Upadek lub nieukończenie konkurencji przez zawodnika skutkować będzie dodaniem czasu karnego (**20sek.**) do czasu ogólnego.

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

### KONKURENCJA TECHNICZNA- SLALOM SAMOCHODEM - PK nr 5

Zadaniem zespołu jest przemieszczenie się pojazdem osobowo - terenowym na wyznaczonym odcinku terenu (pomiędzy pachołkami).

Manewry pojazdem wykonuje zawodnik posiadający prawo jazdy (kat. „B”) natomiast pozostali zawodnicy zespołu zajmują miejsca w pojeździe w czasie trwania konkurencji.

Za każde dotknięcie lub przewrócenie przeszkody (pachołka) zespół zostaje ukarany czasem karnym (**20sek.**) wliczonym do czasu ogólnego.

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

## ŁADOWANIE MAGAZYNKA I UZBROJENIE GRANATU RĘCZNEGO NA CZAS - PK nr 6



Konkurencja polega na poprawnym uzbrojeniu 1 granatu ćwiczebnego ręcznego, następnie załadowaniu amunicją szkolną magazynka łukowego w ilości 30 sztuk przez każdego zawodnika zespołu.

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu. Po wykonaniu zadania zespół rozbraja granaty i rozładowuje magazynki.

## KONKURENCJA MEDYCZNA -TRANSPORT RANNEGO NA DESCE RATOWNICZEJ PK nr 7



Zespół po przybyciu na punkt kontrolny układa ranego na desce ratowniczej i spina go pasami zabezpieczającymi.

Zadaniem zespołu jest przetransportowanie ranego od punktu startu do punktu medycznego na odcinku około 200 m. po wyznaczonej trasie w terenie (z przeszkodami)

Czas konkurencji:

**nieograniczony wliczony do czasu marszobiegu.**

Czas karny:

- upuszczenie noszy i dotknięcie podłoża - 20 sek.
- nie zapięcie pasów bezpieczeństwa - 20 sek.



## TRANSPORT AMUNICJI NA POLU WALKI - PK nr 8

Zespół po dotarciu do PK przygotowuje się do wykonania zadania poprzez rozstawienie zawodników zespołu na wyznaczonych rubieżach w ustalonych odległościach. Konkurencja polega na przetransportowaniu przez każdego zawodnika skrzynki amunicyjnej (o wadze ok. 15 kg), czołgając się na boku, na odcinku 20 m.

Podstawą do startu dla zawodnika jest doczołganie się zawodnika kończącego konkurencję na swoim odcinku i przekazaniu mu skrzynki. Zadaniem ostatniego zawodnika zespołu jest dostarczenie skrzynki amunicyjnej z linii mety na linię startu biegnąc.





Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

Czas karny:

- otwarcie się skrzynki podczas transportu - 20 sek

### KONKURENCJA STRAŻACKA - ROZWINIĘCIE LINII GAŚNICZEJ - PK nr 9

Konkurencja polega na rozwinięciu linii gaśniczej złożonej z trzech odcinków węża tłocznego W- 52 podłączonego do motopompy pływającej „NIAGARA”.

Linia gaśnicza zakończona prądownicą turbo – mac 52.

Wyposażenie punktu startowego :

- Motopompa pływająca Niagara;
- Trzy odcinki węża tłocznego W – 52;
- Prądownica turbo – mac 52.



Na komendę sędziego należy motopompę donieść do zbiornika wodnego i położyć ją na lustrze wody (wykonuje dwóch zawodników). Pozostali zawodnicy łączą 3 odcinki węża tłocznego W – 52 z prądownicą. Zawodnik obsługujący motopompę łączy całość węża tłocznego W – 52 z motopompą drugi zaś uruchamia ją i śle wodę do osoby stojącej na końcu linii gaśniczej z podłączoną prądownicą.

Dotarcie strumienia wody do prądownicy sygnalizuje zakończenie konkurencji.

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

Czas karny:

1. Nie odpalenie motopompy - 20 sek.
2. Rozpięcie się węży lub prądownicy - 20 sek.

## Etap II

Etap drugi polega na zdobyciu maksymalnej ilości punktów za wykonanie zadań sprawnościowo - technicznych na wszystkich punktach kontrolnych wieloboju.

Na trasie rozmieszczonych jest 7 punktów kontrolnych (PK), na których zespół wykonuje niżej wymienione zadania na czas. Łącznie za II etap zawodów zespół może otrzymać 1000 pkt. ( plus punkty dodatkowe doliczone za bieg przełajowy) wliczony do klasyfikacji generalnej zawodów.

### PUNKTY KONTROLNE

#### BIEG PRZEŁAJOWY NA CZAS 3000m - PK nr 1

Konkurencja polega na przebiegnięciu przez zespół trasy o długości ok. 3000m.



Podstawą oceny tej konkurencji są czasy indywidualne uzyskane przez pięciu zawodników każdego zespołu. W przypadku pokonania wyznaczonej trasy w czasie (14.30 min – chłopcy), (15.30 min – dziewczęta). zawodnik otrzymuje 30 pkt. Za każde 5 sekund poniżej określonego czasu zawodnikowi dodawane

są 2 pkt. Za każde 5 sekund powyżej określonego czasu zawodnikowi odejmowany jest 1 pkt.

W czasie trwania tej konkurencji na całej długości trasy będą sędziowie. W przypadku skracania trasy biegu, zawodnicy będą zdyskwalifikowani. Czas liczony jest od komendy „start” do momentu minięcia linii mety przez ostatniego zawodnika zespołu. Ocena: zespół może zdobyć od 0 do 150 pkt. ( plus punkty dodatkowe doliczone za przebiegnięcie trasy w krótszym czasie) .



### SZKOLENIE PRZECIWPOŻAROWE - PK nr 2

Na komendę sędziego „start” zawodnicy podbiegają do podestu zakładają hełmy strażackie



i pasy, biorą 4 węże gaśnicze W-52, z których budują 2 linie gaśnicze, podłączone do rozdzielaczy i zakończone prądownicami. Po wykonaniu podłączeń, rozciągają linie gaśnicze w kierunku stanowisk wodnych. Następnie przy użyciu hydronetek nalewają 5 l wody do tarcz nalewowych. Po wykonaniu nalewania demontują linie gaśniczą, zwijają węże w krąg podwójny. Zwinięte węże wraz z hełmami i pasami układają na podeście.

Po wykonaniu czynności cała drużyna ustawia się w szeregu przed podestem. Zespół który uzyska najlepszy czas zdobywa 100 pkt. Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów.

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.



### PŁYWANIE KAJAKAMI - PK Nr 3

Zespół po dotarciu do PK przygotowuje sprzęt do wykonania konkurencji (ubiera kamizelki ratunkowe, ustawia kajaki). Konkurencja polega na przepłynięciu w kajaku przez każdego zawodnika w jak najkrótszym czasie odcinka wodnego (około 40m) od brzegu jeziora do określonego znaku (np. boi), opłynięcie go z prawej strony i przyплыnięciu z powrotem do linii startu. Podstawą startu kolejnego zawodnika jest dobiegnięcie zawodnika kończącego konkurencję do linii startu.



Zespół, który pokona najszybciej trasę zdobywa 100 pkt. Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów.

Czas ograniczony wykonaniem konkurencji.

Czas karny dla zespołu:



1. Zagubienie wiosła podczas wykonywania konkurencji – 10 sek.
2. Wypadnięcie zawodnika z kajaku – 10 sek.

#### BUDOWANIE NAMIOTU Z PAŁATEK - PK nr 4



Konkurencja polega na rozstawieniu 2 namiotów z połączenia 4 peleryn wojskowych.

Zadanie uważa się za wykonane, jeżeli maszty stoją pionowo, wszystkie guziki peleryn są pozapinane, płachty naciągnięte oraz przypinane szpilkami do podłoża.

Za każdy prawidłowo rozstawiony namiot zespół może uzyskać 50 pkt. Maksymalnie zespół może zdobyć 100 pkt.

##### Ocena wykonania zadania:

Zespół, który pokona najszybciej rozstawi namioty zdobywa 100 pkt.

Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów.

##### Czas karny dla zespołu:

1. niezapięty guzik – 10 sek.
2. nie przytwierdzona poła namiotu do podłoża – 10 sek.

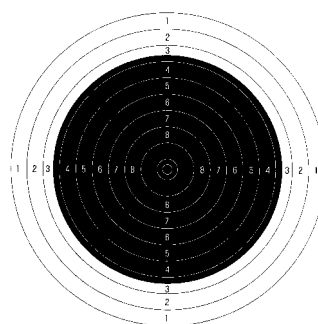


#### STRZELANIE Z BRONI PNEUMATYCZNEJ - PK nr 5

Konkurencja polega na wykonaniu strzelania na celność z broni pneumatycznej (pistolet) wg poniższych warunków.

##### Warunki strzelania:

1. Odległość strzelania: 8 - 10 m;
2. Cel – Tarcza sportowa TS-1;
3. Liczba nabojów dla każdego zawodnika - 5 szt;
4. Czas strzelania – nieograniczony;
5. Postawa strzelecka: stojąca z jednej ręki lub oburącz.



##### Klasyfikacja:

Zawodnik na komendę ustawia się na wskazanej linii przez sędziego i przygotowuje się do strzelania. Po otrzymaniu i załadowaniu amunicji przyjmuje postawę strzelecką stojąc i prowadzi ogień do tarczy na komendę sędziego.

##### Ocena strzelania:

- Za strzelanie zawodnik może uzyskać od 0 do 50 pkt.
- Maksymalnie zespół może uzyskać 250 pkt.





## RATOWNICTWO WODNE - PK Nr 6

Zespół po dotarciu do PK dzielony jest na 2 grupy ratownicze. Zadaniem każdego zawodnika pierwszej grupy jest udzielenie pomocy tonącemu poprzez rzut kołem ratunkowym z linką



w kierunku tonącego.

Zadaniem zawodników drugiej grupy jest udzielenie pomocy tonącemu poprzez rzut rzutką ratunkową w kierunku tonącego.

Po wykonaniu zadań następuje zmiana grup.

Każdy zawodnik ma 2 rzuty kołem i 2 rzuty rzutką.

Za każde zadanie może uzyskać 20 pkt.

Maksymalnie zespół może zdobyć 100 pkt. Czas ograniczony wykonaniem konkurencji.



## SZTAFETA PŁYWACKA 5x25m - PK nr 7



Zespół po dotarciu do PK przygotowuje się do wykonania konkurencji. Konkurencja polega na przepłynięciu dowolnym stylem pływackim przez każdego zawodnika, w jak najkrótszym czasie, odcinka wodnego (**25m**) od brzegu jeziora do określonego znaku (np. boi). Zawodnik ma za zadanie opłynięcie boi i przyплыnięciu z powrotem do linii startu. Podstawą startu kolejnego zawodnika jest dotarcie zawodnika kończącego konkurencję do linii startu.

Zespół, który zdobywa 100 pkt. Kolejne w klasyfikacji uzyskują Czas ograniczony



przeplynie najszybciej określony dystans zespoły odpowiednio mniejszą ilość punktów. wykonaniem konkurencji.



## KLASYFIKACJA GENERALNA

1. Główna Komisja Sędziowska odpowiada za właściwy przebieg poszczególnych konkurencji rozgrywanych podczas mistrzostw oraz rzetelną punktację.

2. Za końcowy wynik zespołu w klasyfikacji generalnej uważa się sumę punktów zdobytych przez zespół (zawodnika) w konkurencjach I i II etapu mistrzostw.



3. W przypadku równej liczby punktów uzyskanych przez zespoły w I i II etapie mistrzostw o miejscu w klasyfikacji generalnej decyduje miejsce w II etapie mistrzostw.

4. Zasady punktacji każdej konkurencji są zgodne z zasadami określonymi w regulaminie mistrzostw.

5. Zgłoszony skład zespołu w dniu rozpoczęcia mistrzostw jest składem obowiązującym do końca trwania mistrzostw.

6. Organizator dopuszcza zmianę zawodnika na rezerwowego, ale tylko przed rozpoczęciem przez zespół I lub II etapu mistrzostw, jedynie w przypadku decyzji lekarza dyżurnego mistrzostw o wycofaniu zawodnika, wykluczającego dalszy jego udział w mistrzostwach. W przypadku



zaistnienia sytuacji uniemożliwiającej zespołowi ukończenie danego etapu mistrzostw w pełnym składzie osobowym, pozostali zawodnicy powinni kontynuować konkurencje. O zaistnieniu przyczyny wycofania zawodnika i koniecznej konsultacji lekarskiej kapitan zespołu ma obowiązek powiadomić sędziego na najbliższym od miejsca zdarzenia punkcie

kontrolnym.

7. W przypadku niesprzyjających warunków atmosferycznych (dużych opadów deszczu) konkurencja pokonanie toru przeszkód, zostanie zastąpiona biegiem zespołowym na 1000 m.

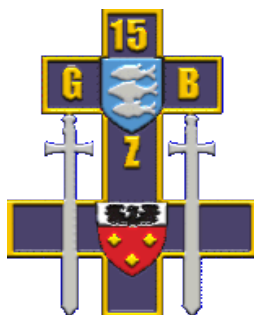
8. Komitet Organizacyjny Mistrzostw przewiduje uhonorować pucharem lub nagrodami rzeczowymi:

- trzy pierwsze miejsca w klasyfikacji zespołów żeńskich;

- trzy pierwsze miejsca w klasyfikacji zespołów męskich

## UWAGI KOŃCOWE

1. W dniu rozpoczęcia mistrzostw zostanie ogłoszony komunikat organizacyjny, który będzie zawierał szczegółowy program mistrzostw, ewentualne zmiany w punktacji, limity czasów, tam gdzie nie zostały określone, miejsce weryfikacji zawodników, składy osobowe i zasady działania komisji sędziowskiej i odwoławczej.
2. Każde stowarzyszenie biorące udział w mistrzostwach ma obowiązek zgłosić swojego przedstawiciela do pracy w komisji odwoławczej.
3. Protest może być złożony wyłącznie w formie pisemnej przez kapitana (opiekuna) zespołu sędziemu głównemu mistrzostw w ciągu 30 min. od ogłoszenia wstępnego komunikatu o wynikach po I i II etapie mistrzostw. Zespół który chce złożyć odwołanie wpłaca wadium w wysokości 300 zł.
4. Zespół lub zawodnik podlega (decyzją komisji głównej) dyskwalifikacji jeżeli:
  - nie przestrzega regulaminu mistrzostw;
  - nie podporządkowuje się instrukcjom lub poleceniom sędziego;
  - nie przestrzega instrukcji strzelania lub zasad bezpieczeństwa;
  - nie przestrzega przepisów dotyczących stroju - określonych w regulaminie mistrzostw;
  - nie ukończył marszobiegu, wieloboju w pełnym składzie osobowym.
5. W I etapie mistrzostw obowiązuje zakaz korzystania ze środków łączności oraz pojazdów mechanicznych na trasie drużyny. Używanie ww. środków przez zawodników lub opiekunów powoduje dyskwalifikację.
6. Organizator zastrzega sobie prawo zmian w niniejszym regulaminie. Ostateczne rozstrzygnięcia muszą zostać podane jednak najpóźniej w komunikacie organizacyjnym mistrzostw.
7. Organizator w przypadku zbyt wielu zgłoszeń zastrzega sobie prawo ograniczenia ilości startujących zespołów (organizacja może zgłosić maksymalnie 3 zespoły).
8. O zakwalifikowaniu zespołu do udziału w mistrzostwach organizator powiadamia zgłaszających w terminie do 25 lipca 2011r.
9. Zarządy główne uczestniczących stowarzyszeń w terminie do 15 lipca 2011 r. powinny dokonać imiennego zgłoszenia drużyn



## 15. GIŻYCKA BRYGADA ZMECHANIZOWANA

im. Zawiszy Czarnego z Grabowa



15. Brygada Zmechanizowana została utworzona w 1994 roku na bazie stacjonującego w Giżycku 2. Pułku Zmechanizowanego, którego rodowód sięga 1. Dywizji Piechoty im. Tadeusza Kościuszki.

Decyzją Ministra Obrony Narodowej nr 101 z dnia 14 lipca 1995 roku przejęła nazwę wyróżniającą "Giżycka", imię, „Zawiszy Czarnego” i dziedzictwo n/w jednostek wojskowych:

**59 Pułk Piechoty Wielkopolskiej 1919 – 1939**

**61 Pułk Piechoty 1919 – 1939**

**62 Pułk Piechoty 1919 – 1939**

**15 Pułk Artylerii Lekkiej 1919 – 1939**

**2 Pułk Zmechanizowany 1943 – 1994**

Święto swoje obchodzi 15 lipca, w dniu historycznej bitwy pod Grunwaldem w 1410 roku. Ustanowienie święta w tym dniu, jest wyrazem kultywowania tradycji grunwaldzkich oraz symbolem udziału w bitwie patrona brygady – Zawiszy Czarnego z Garbowa. Po rozformowaniu w 2000 roku 4. Suwalskiej Brygady Kawalerii Pancerniej im. gen. bryg. Zygmunta Podhorskiego przejęła z dniem 1 stycznia 2001 roku kompleks koszarowy w Orzyszu oraz tradycje i dziedzictwo kolejnych oddziałów wojskowych:

- **1 Pułk Ułanów Krechowieckich im. Bolesława Mościckiego 1915 – 1945**
- **2 Pułk Ułanów Grochowskich im. gen. Józefa Dwernickiego 1917 – 1939**
- **3 Pułk Szwoleżerów Mazowieckich im. płk Jana Kozińskiego 1920 – 1939**
- **3 Pułk Strzelców Konnych im. hetmana Stefana Czarnieckiego 1921 – 1939**
- **4 Dywizjon Artylerii Konnej 1918 – 1939**

21 czerwca 2000 roku w wyniku rozformowania 15. Dywizji Zmechanizowanej Brygada została podporządkowana 1. Warszawskiej Dywizji Zmechanizowanej im. Tadeusza Kościuszki. W dniu

10 października 2001 roku w wyniku reorganizacji weszła w skład 1. Korpusu Zmechanizowanego

w Bydgoszczy, a od 1 marca 2004 roku pozostaje w podporządkowaniu 16. Pomorskiej Dywizji Zmechanizowanej.

## Towarzystwo Miłośników Twierdzy Boyen w Giżycku

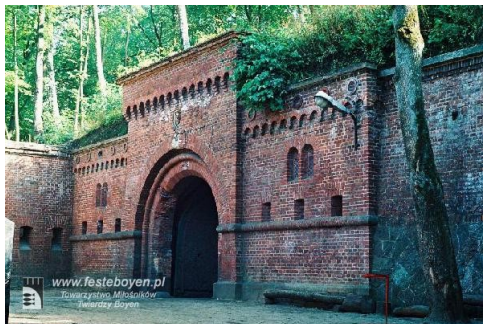
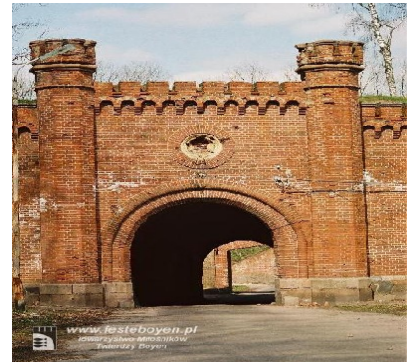
Towarzystwo Miłośników Twierdzy Boyen w Giżycku powstało w 1993 roku. Od samego początku prowadzi działania na rzecz ochrony zabytków i przyrody w fortecy. Powołało Radę Naukową, w której



zasiadają przyjaciele giżyckiego fortu wybitni naukowcy, eksperci od architektury i ochrony zabytków pod opieką Konserwatora Zabytków oraz Rady Naukowej przeprowadzane są na twierdzy prace konserwatorskie, remontowe, porządkowe oraz inne, które służą zachowaniu obiektu w odpowiednim stanie. Pieniądze pozyskane z biletów wstępu od zwiedzających, a także innych źródeł przeznaczane są w restaurowanie Twierdzy. Prace wykonywane są od lat, ale przebiegają etapami. Z każdym rokiem otwierana jest na potrzeby turystów większa ilość obiektów, powstają nowe trasy spacerowe, odsłaniane są kolejne budowle ziemno-murwane. Główną funkcją twierdzy jest edukacja

historyczna poprzez udostępnienie zabytku architektury militarnej XIX wieku wszystkim zainteresowanym.

Poprzez szereg przedsięwzięć od wielu lat Towarzystwo inicjuje ciekawe imprezy integracyjne, kulturalne, rekreacyjne dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Współtworzy w twierdzy Muzeum Historyczne Mazur i uczestniczy w gromadzeniu eksponatów oraz ich prezentacji, organizacji wystaw tematycznych. Ponadto od lat stowarzyszenie organizuje warsztaty dla studentów architektury i umożliwia im prace naukowe na terenie twierdzy.



Uczestniczy w organizacji ruchu turystycznego oraz wypoczynku dzieci, młodzieży i dorosłych.

Poprzez swoją działalność przyczynia się do integracji różnych środowisk. Od wielu lat współpracuje z lokalnymi samorządami, instytucjami oświatowymi, organizacjami pozarządowymi, stowarzyszeniami, a także z lokalnymi i regionalnymi mediami, a także wojskiem stacjonującym w Giżycku oraz Departamentem

Wychowania i Promocji Obronności Ministerstwa Obrony Narodowej. Współpraca z MON opiera się na promocji Polskich Sił Zbrojnych oraz realizacji zadań z zakresu obronności, bezpieczeństwa narodowego oraz społeczeństwa obywatelskiego.

[www.festeboyen.mazury.info.pl](http://www.festeboyen.mazury.info.pl)