

REGULAMIN
MISTRZOSTW
SPORTOWO - OBRONNYCH
STOWARZYSZEŃ MŁODZIEŻOWYCH
O NAGRODĘ
MINISTRA OBRONY NARODOWEJ
26-29.08.2010 r. Wilkasy - Giżycko

1. W mistrzostwach uczestniczą pięcioosobowe zespoły, w tym pełnoletni kapitan. 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 strzelecką: kbk AK).
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 - dowodu osobistego i książeczki wojskowej;
 - 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.

Losowanie kolejności startu zespołów odbywa się podczas odprawy technicznej dla kapitanów zespołów uczestniczących w mistrzostwach..

ETAP I

MARSZOBIEG ZESPOŁOWY

Pierwszy etap polega na pokonaniu przez zespół marszobiegiem trasy o długości ok. 10 km w możliwie najkrótszym czasie oraz zdobyciu maksymalnej ilości punktów za wykonanie zadań sprawnościowo - technicznych na wszystkich punktach kontrolnych.

Na trasie rozmieszczonych jest 7 punktów kontrolnych (PK), na których zespół wykonuje niżej wymienione zadania.



Zespół otrzymuje:

1. Kartę startową, na której sędziowie z poszczególnych PK wpisują ilość uzyskanych punktów i czas ewentualnych przerw spowodowanych zajęciem PK przez inny zespół.

W wypadku przybycia zespołu na PK, na którym znajduje się już inny zespół wykonujący zadanie, sędzia decyduje o przerwaniu marszu, kieruje zespół do rejonu wyczekiwania, dokonuje wpisu w karcie zespołu o czasie oczekiwania (przerwy). Identyczny wpis potwierdza kapitan zespołu na karcie pracy sędziego - czas ten odliczany jest od czasu wieloboju. Przerwa liczy się od przybycia ostatniego zawodnika z zespołu na PK, do komendy START podanej przez sędziego.

PUNKTY KONTROLNE MARSZOBIEGU

Zespół, który pokona trasę w najkrótszym czasie (po odliczeniu przerw czasu oczekiwania), wykona zadania na wszystkich punktach sprawnościowo - zręcznościowych w kolejności oznaczonej na mapie, zdobędzie 400 pkt. doliczonych do ogólnej punktacji I etapu. Czas tego zespołu przyjmuje się jako czas 00 stanowiący dla kolejnych zespołów podstawę obliczenia punktów.

ŁADOWANIE MAGAZYNKA NA CZAS



Konkurencja polega na załadowaniu amunicją szkolną magazynka łukowego w ilości 30 sztuk. Zawodnik ładuje magazynek jak w najkrótszym czasie. Czas liczony jest od komendy „start” do momentu załadowania magazynka.

Zawodnik otrzymuje 20 pkt. w sytuacji wykonania normy czasowej 50 s. Natomiast przekroczenie czasu powyżej 50 s, zawodnik otrzymuje 0 pkt.

Ocena: zespół może zdobyć od 0 do 100 pkt. w zależności od uzyskanego czasu.

Czas konkurencji: ograniczony wykonaniem konkurencji, wliczony do czasu marszobiegu.

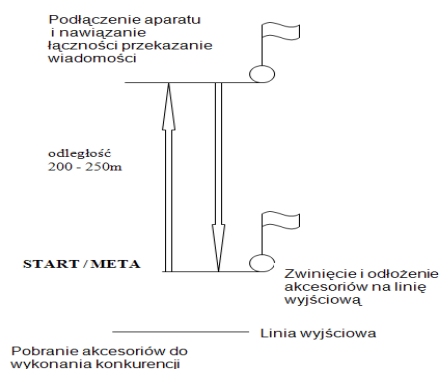
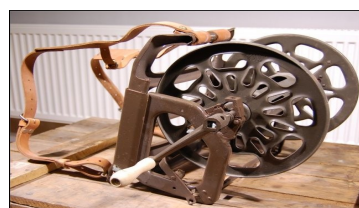
NAWIĄZANIE ŁĄCZNOŚCI

Konkurencja polega na rozwinięciu/zwinięciu polowej linii kablowej na odcinku 200m – 250m, w jak najkrótszym czasie i przekazaniu komunikatu.

Zespół po zameldowaniu się na PK dzielony jest na dwie grupy. Zadaniem I grupy jest prawidłowe podłączenie przewodu telefonicznego z aparatem telefonicznym na linii startu oraz po otrzymaniu komunikatu od II grupy podanie jego treści sędziemu. Zadaniem II grupy jest rozwinięcie przewodu telefonicznego z bębna na odległość 200m – 250m, podłączenie przewodu telefonicznego do drugiego aparatu telefonicznego AP – 82 oraz nawiązaniu łączności z grupą I. Po nawiązaniu łączności, przekazaniu komunikatu odłączają aparat i zwijają rozwiniętą linię. Po zwinięciu składają sprzęt na linii startu.

Zespół, który uzyska najlepszy czas, zdobywa 100 pkt. Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą liczbę punktów. Zespół, który nie nawiąże łączności i nie przekaze komunikatu otrzymuje 0pkt.

Czas konkurencji: nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.



RZUT GRANATEM NA CELNOŚĆ

Do wykonania zadania każdy zawodnik otrzymuje 2 granaty i rzuca do celu (opona) z odległości 7-10m. Zatrzymanie granatu po rzucie w środku opony i nie wypadnięcie z niej, zalicza się jako trafienie. Zawodnicy kolejno przystępują do zadania.

Wymiary obiektu do trafienia i punktacja:

Cel – Opona samochodowa; wykonanie zadania polega na umieszczeniu dwóch granatów w celu (20 pkt);

Ocena wykonania zadania: każdy zawodnik może zdobyć od 0 do 20 pkt., (zespół od 0 do 100 pkt.).

Czas konkurencji nieograniczony wliczony do czasu marszobiegu.



TRANSPORT RANNEGO NA NOSZACH

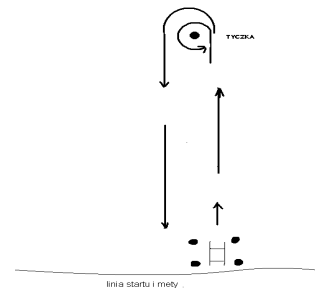


Konkurencja polega na zbudowaniu z materiałów podręcznych (żerdzi, gałęzi, pasów, bluz itp.) noszy i przetransportowaniu na nich rannego na odległości ok. 100 m od linii startu, obiegnięciu tyczki i powrotu na linię startu w najkrótszym czasie. Zespół, który uzyska najlepszy czas, zdobywa 100 pkt. Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów.

Czas konkurencji: nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

Dyskwalifikacja zespołu:

- dotknięcie noszami tyczki podczas obiegnięcia;
- dotknięcie noszami ziemi;
- wypadnięcie zawodnika z noszy.



POKONANIE PRZESZKODY TERENOWEJ



Konkurencja polega na pokonaniu przeszkody terenowej (rowu) z wykorzystaniem liny rozwieszonej pomiędzy dwoma brzegami metodą przesuwania się wzdłuż liny w zawisie napodkolanach. Zawodnik po założeniu uprząży asekuracyjnej i podpięciu jej do liny przeprawowej, zawisa na linie asekuracyjnej oburącz i obunóż na podkolanach. W tej pozycji pokonuje przeszkodę terenową

- przesuwając się wzdłuż liny. Każdy zawodnik za prawidłowe pokonanie przeszkody otrzymuje 20 pkt. Puszczanie liny przeprawowej rękami lub podkolanami i zawis na linie asekuracyjnej - 0 pkt. Zespół może zdobyć maksymalnie 100 pkt.

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.



STRZELANIE Z KBK AK (TCW 97 „CYKLOP”) lub CZANTORIA LSS – 1

Konkurencja polega na uzyskaniu przez zespół maksymalnej liczby punktów poprzez trafienia do tarczy.



Warunki strzelania:

1. Odległość strzelania - 100 m;
2. Cel – figura bojowa 23p na ekranie o wymiarach 75 /75cm.;
3. Liczba strzałów - 4;
4. Czas strzelania – nieograniczony;
5. Pozycja strzelecka leżąc z wykorzystaniem podpórki.

Klasyfikacja:

Zawodnik indywidualnie za strzelanie może uzyskać wynik od 0 do 40 pkt. (strzelanie z TCW 97) lub od 0 do 20 pkt.(CZANTORIA LSS – 1)

Zawodnik na komendę kierownika strzelania „NAPRZÓD”, zajmuje stanowisko ogniowe i przygotowuje się do strzelania.

Zawodnik przyjmuje postawę strzelecką leżąc z wykorzystaniem podpórki. Po wykryciu celu prowadzi ogień. Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.



POKONANIE TORU SPRAWNOŚCIOWEGO

Zawodnicy startują z wyznaczonego miejsca i pokonują tor przeszkód zespołowo. Czas liczy się od momentu startu pierwszego zawodnika, do chwili minięcia mety ostatniego zawodnika drużyny. Jeżeli przeszkoda nie zostanie pokonana przez zawodnika to po komendzie sędziego „Wróć” musi on daną przeszkodę pokonać ponownie. Niewykonanie czynności na komendę „Wróć” spowoduje dodanie do czasu drużyny 10 sekund karnych. Zezwala się na udzielanie wzajemnej pomocy przy pokonywaniu wszystkich przeszkód. Klasyfikacja zespołów odbywa się na podstawie osiągniętych wyników czasów zespołowego pokonania toru po doliczeniu ewentualnych sekund karnych za niepokonane przeszkody. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych konkurencja



pokonanie toru zostanie zastąpiona konkurencją bieg zespołowy na 1000 m.

Zespół, który uzyska najlepszy czas zdobywa 100 pkt. Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów. Czas konkurencji: ograniczony wykonaniem konkurencji, wliczony do czasu wieloboju.

ZASADY POKONYWANIA NAZIEMNEGO TORU SPRAWNOŚCIOWEGO.

Wszystkich zawodników obowiązuje ubiór polowy. Na zapowiedź komendy „Na miejsce”, zawodnik przyjmuje postawę zasadniczą i przedstawia się. Na komendę „Marsz” podchodzi do stanowiska wyjściowego i „wskazuje” do niego. Na komendę „Gotów” przyjmuje pozycję dogodną do startu (trzymając głowę poniżej górnej krawędzi stanowiska). Na komendę „NAPRZÓD” lub sygnał dźwiękowy rozpoczyna bieg. Kontrolujący może wymagać od zawodnika ponownego przedstawienia się komisji po skończonym biegu.

Pomiaru czasu dokonuje się od sygnału startowego do momentu minięcia przez zawodnika linii mety:



bramka w pobliżu miejsca „STARTU”.

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

1. Wskakuje ze stanowiska wyjściowego: transzeja o głębokości 1,2 metra, szer. 0,8 metra;
2. Wskakuje/wchodzi na 1,5 metra wysokości przeszkodę i zbiega/zsuwa się po drewnianej kładce nachylonej do

ziemi pod kątem 45°;

3. 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;

4. Przebiega po oddalonych od siebie o 0,8 metra, położonych w poprzek żerdziach o średnicy 25, na wysokości 0,5 metra;

5. Przebiega po zabitych w ziemi palach o średnicy 30, oddalonych od siebie co 0,5 metra, w zagłębieniu o głębokości 0,4 metra;

6. Obiega od strony wału kadłub transportera FUG;

7. Podbiega na 4 metrowej długości kładkę z nabitymi łatami „drabinę”, wznoszącą się pod kątem 30° i zeskakuje z wysokości około 1,6 metra;

8. Pokonuje biegiem „potykacze”, połączone łańcuchami opony leżące na ziemi, odcinek długości 8 metrów i szerokości 3 metrów;

9. Wbiega po wkopanym w ziemię pału o średnicy 30, na 4 metrowej długości kładkę o szerokości 0,2 metra, na wysokości 1 metra i przebiega po niej;

10. Pokonuje z rozbiegu nachyloną pod kątem 45 stopni, 2 - metrowej długości kładkę drewnianą i zeskakuje z wysokości 1,3 metra;



11. 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;

12. 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 uskok o wysokości 1 metra;

13. Pokonuje z nabiegu ścianę drewnianą o wysokości 1,85 metra;

14. Zeskakuje do zagłębienia o głębokości 1 metra, podbiega pod piaszczyste wzniesienie pod kątem 45 stopni i zeskakuje z 1 metrowej wysokości uskoku;

15. Pokonuje, czołgając się zasieki z drutu kolczastego zawieszone na wysokości 0,45 metra - odcinek o długości 8 metrów, po czym wstaje i biegnie do kolejnego odcinka zasiek, które należy pokonać czołgając się;

16. Przeskakuje przez dwa oddalone od siebie o 2 metry rowy, o szerokości 1,5 metra i głębokości 1,5 metra;

17. Wspina się pod nachylony pod kątem 45 stopni, 20 -metrowy odcinek wzniesienia po szczepionych łańcuchami oponach;

Etap II

Drugi etap polega na pokonaniu przez zespół trasy o długości ok. 4 km w możliwie najkrótszym czasie oraz zdobyciu maksymalnej ilości punktów za wykonanie zadań sprawnościowo - technicznych na wszystkich punktach kontrolnych. Na trasie rozmieszczonych jest 7 punktów kontrolnych (PK), na których zespół wykonuje niżej wymienione zadania.

PUNKTY KONTROLNE

Zespół, który pokona trasę w najkrótszym czasie (po odliczeniu przerw czasu oczekiwania), wykona zadania na wszystkich punktach sprawnościowo - zręcznościowych w kolejności oznaczonej na mapie, zdobędzie 200 pkt. doliczonych do ogólnej punktacji II etapu. Czas tego zespołu przyjmuje się jako czas 00 stanowiący dla kolejnych zespołów podstawę obliczenia punktów.

RATOWNICTWO WODNE

Zespół po zameldowaniu się na 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 konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.



PLYWANIE KAJAKAMI



Zespół po zameldowaniu się na 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 30m) 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 konkurencji: nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

STRZELANIE ELEKTRONICZNE (ZOLTAR)



Zespół po zameldowaniu się na PK przygotowuje się do zadania (zakłada kamizelki taktyczne z czujnikami trafień i pobiera 4 karabiny maszynowe, jeden zawodnik występuje w roli zakładnika). Zadaniem zespołu jest odbicie zakładnika pilnowanego przez trzech snajperów. Zespół porusza się po



wyznaczonym terenie bez możliwości wyjścia poza obszar walki. Po każdym trafieniu w zawodnika zaczyna świecić dioda i dawać sygnał dźwiękowy co sygnalizuje koniec walki dla zawodnika. Zespół, który odbije najszybciej zakładnika zdobywa 100 pkt.

Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów. Zespół, który straci w walce wszystkich zawodników przed odbiciem zakładnika otrzymuje 0 pkt. W przypadku uzyskania przez dwa lub więcej zespołów jednakowego czasu, o pierwszym miejscu decydować będzie ilość zawodników zachowanych przy życiu. Czas konkurencji: nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.



SZKOLENIE TECHNICZNE

Zadaniem zespołu jest wymiana uszkodzonego koła w samochodzie osobowo - terenowym,



a następnie wykonanie manewru parkowania tyłem pojazdu na oznakowanej kopercie. Parkowanie wykonuje zawodnik posiadający prawo jazdy (kat. „B”).

Za każdą prawidłowo wykonaną czynność, we właściwej kolejności, zespół może uzyskać następującą liczbę punktów:

- przygotowanie samochodu do wymiany koła - 20 pkt.,
- wymiana koła - 20pkt.,
- parkowanie bezbłędne - 60 pkt.,

- parkowanie z naruszeniem prawej linii koperty - 40 pkt.,
- parkowanie z naruszeniem lewej linii koperty - 20 pkt.,
- parkowanie z naruszeniem obu krawędzi - 0 pkt. za manewr parkowania.

Maksymalnie zespół może zdobyć 100 pkt.

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

RATOWNICTWO MEDYCZNE

Cały zespół wchodzi na punkt znajdujący się na drodze, ogólnodostępnej. Przed nimi stoi samochód przy prawej krawędzi drogi. W samochodzie siedzi zszokowany kierowca. W przydrożnym



rowie leży nieprzytomny rowerzysta, obok niego w rowie leży rower. Zdarzenie miało miejsce przed chwilą. Zszokowany kierowca powtarza, że nie wie jak to się stało, jest pobudzony. Rowerzysta leży w rowie, jest nieprzytomny, ma złamanie otwarte nogi oraz rozbity łuk brwiowy.

Zadaniem zespołu jest:

1. Wezwanie profesjonalnej pomocy medycznej.
2. Zabezpieczenie miejsca wypadku.
3. Udzielenie pierwszej pomocy rowerzyście
4. Opieka nad kierowcą.
5. Przekazanie poszkodowanych oraz informacji o zdarzeniu zespołowi pogotowia ratunkowego.



Za każde zadanie zespół może otrzymać od 0 do 20 pkt. Maksymalnie zespół może uzyskać 100 pkt.

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

KONKURENCJA MAZURSKA



Do wykonania zadania każdy zawodnik otrzymuje wędkę z ciężarkiem i wykonuje dwie próby. Zadaniem zawodnika jest wykonanie wyrzutu z wędki i trafienie do celu z odległości około 8m. Zawodnicy kolejno przystępują do zadania.

Wymiary obiektu do trafienia i punktacja:

Cel – Pojemnik z wodą o średnicy 40 - 60 cm; wykonanie zadania

polega na umieszczeniu ciężarka w celu (10 pkt.);

Ocena wykonania zadania: każdy zawodnik może zdobyć od 0 do 20 pkt., (zespół od 0 do 100 pkt.).

Czas konkurencji nieograniczony, wliczony do czasu marszobiegu.

SZKOLENIE PRZECIWPOŻAROWE

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 połączeń, 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.



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 zespołowych (indywidualnych) 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.
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



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 Punkcie Technicznym od miejsca zdarzenia.

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 i 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 250 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 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 26 lipca 2010.
9. Zarządy główne uczestniczących stowarzyszeń w terminie do 16 lipca 2010 r. powinny dokonać imiennego zgłoszenia drużyn

www.wojsko-polskie.pl

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 wykonuje w resorcie obrony narodowej zadania wychowawcze, kształcenia obywatelskiego, kulturalno-oświatowe, promocji obronności oraz współpracy z organizacjami pozarządowymi i innymi partnerami społecznymi.

www.wojsko-polskie.pl

SKŁAD I OPRACOWANIE:

J. Wojciech ŻEMIS
Benedykt KOMARZEWSKI
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



15. GIŻYCKA

BRYGADA ZMECHANIZOWANA



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 Pancernej 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. plk 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.



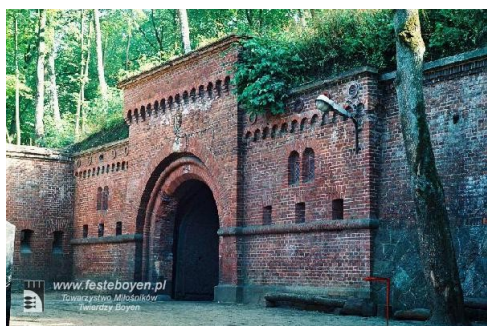
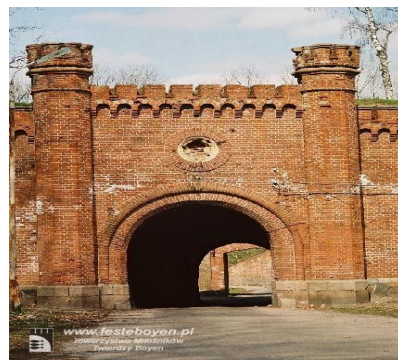
Towarzystwo Miłośników Twierdzy Boyen w Giżycku powstało w 1993 roku. Od samego początku prowadzi działania na rzecz ochrony zabytków i przyrody w fortecy. Powołało Radę



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. Przez 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. Przez 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.