**REGULAMIN**

 **TURNIEJU OTWARTYCH SERC**

**Turniej przeprowadzony zostanie w dniu:** 02.10.2015r.

Losowanie kolejności startu zespołów odbywa się podczas odprawy technicznej zespołów uczestniczących w turnieju. Na odprawie technicznej zawodnicy niewidomi/słabo widzący losowo z pośród żołnierzy dobierają członka zespołu z, którym będzie tworzyć zespół podczas turnieju.

**Wyposażenie uczestników:**

**Żołnierz Osoba Niepełnosprawna**

- ubiór typu wojskowego; - ubiór sportowy,;

- buty typu wojskowego; - buty sportowe,

- strój kąpielowy. - strój kąpielowy.

**MARSZOBIEG ZESPOŁOWY**

Polega na pokonaniu przez zespół marszobiegiem trasy o długości ok. 1,5 km w możliwie najkrótszym czasie oraz zaliczeniu wszystkich punktów kontrolnych.

Na trasie rozmieszczonych jest 8 punktów kontrolnych (PK), na których zespół wykonuje niżej wymienione konkurencje.

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 PK NR 1**

 W klasyfikacji ogólnej zespół, który pokona trasę w najkrótszym czasie
(po odliczeniu przerw czasu oczekiwania oraz doliczeniu otrzymanych sekund karnych ), wykona zadania na wszystkich punktach sprawnościowo – zręcznościowych (PK) to zdobędzie 200 pkt. Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów. W przypadku uzyskania przez dwa zespoły jednakowego czasu, o zajętym miejscu zespołu decydować będzie suma punktów zawodników ze strzelania z broni pneumatycznej. Pominięcie któregokolwiek z PK powoduje dyskwalifikacje zespołu z turnieju.

**STRZELANIE Z BRONI LASEROWEJ W GOGLACH - PK NR 2**

Konkurencja polega na wykonaniu strzelania na celność z broni laserowej
wg poniższych warunków.

Warunki strzelania:

1. Odległość strzelania: – 8 - 10 m;

2. Cel – Tarcza elektroniczna;

3. Liczba strzałów – 5;

4. Czas strzelania – nieograniczony;

5. Postawa strzelecka: – stojąca.

 Zawodnik na komendę ustawia się na wskazanej linii przez sędziego i przygotowuje się do strzelania ( otrzymuje broń, zakłada gogle i słuchawki). Podczas celowania, w zależności od miejsca tarczy, w które trafia wiązka laserowa broń wydaje inny ton. Zawodnik słyszy dźwięk w słuchawkach i po wycelowaniu naciska spust.

Ocena strzelania:

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

- Maksymalnie zespół może uzyskać 100 pkt.

**STRZELANIE Z BRONI PNEUMATYCZNEJ - PK NR 3**

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

Warunki strzelania:

1. Odległość strzelania: 10 m;

2. Cel – Tarcza sportowa z maskownicą;

3. Liczba nabojów dla każdego zawodnika - 5 szt.;

4. Czas strzelania – nieograniczony;

5. Postawa strzelecka: leżąc.

 Zawodnik na komendę ustawia się na wskazanej linii przez sędziego i przygotowuje *się do strzelania (* otrzymuje broń, zakłada słuchawki*). Podczas celowania* oprzyrządowanie z lunety wysyła wiązkę światła, które jest naświetlone na tarczy. Maskownica jest zakładana na tarczę, punkcik jest centralnie naświetlany, natężenie tego światła jest przetwarzane na dźwięk*,* który dociera do zawodnika przez słuchawki*.* Wysokie dźwięki oznaczają, że zawodnik mierzy najbliżej środka tarczy i naciska spust.

Ocena strzelania:

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

- Maksymalnie zespół może uzyskać 100 pkt.

**TRANSPORT AMUNICJI NA POLU WALKI - PK NR 4**

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. 10 kg), czołgając się na boku, na odcinku 15 m. Podstawą do startu dla drugiego zawodnika jest doczołganie się zawodnika kończącego konkurencję na swoim odcinku i przekazaniu mu skrzynki. Zadaniem drugiego zawodnika zespołu jest dostarczenie skrzynki amunicyjnej z linii mety na linie startu, biegnąc. Zezwala się na wzajemną pomoc przy pokonaniu trasy.

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

**CZOŁGANIE SIĘ POD ZASIEKAMI - PK NR 5**

 Konkurencja polega na pokonaniu przez każdego zawodnika czołgając się na brzuchu odcinka 20 m pod zasiekami. Zezwala się na wzajemną pomoc przy pokonaniu odcinka trasy.

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

**ŁADOWANIE MAGAZYNKA NA CZAS - PK Nr 6**

Konkurencja polega na załadowaniu amunicją szkolną, magazynka łukowego w ilości 30 sztuk przez każdego zawodnika zespołu. Czas liczony jest od komendy „start" do momentu załadowania magazynka. Zezwala się na wzajemną pomoc przy ładowaniu magazynka.

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

Czas ograniczony wykonaniem konkurencji.

**RZUT GRANATEM NA CELNOŚĆ - PK nr 7**

Konkurencja polega na oddaniu dwóch rzutów granatem na odległość przez każdego zawodnika. Miejsce uderzenia granatu będzie oznakowane. Rzuty wykonuje się z miejsca z za murka. Zespół, który uzyska najdłuższą odległość ( suma czterech rzutów) zdobywa 100 pkt. Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów.

Czas ograniczony wykonaniem konkurencji.

**PŁYWANIE KAJAKAMI - PK Nr 8**

Zespół po dotarciu do PK przygotowuje sprzęt do wykonania konkurencji (ubiera kamizelki ratunkowe, wsiada do kajaka). Konkurencja polega na przepłynięciu w kajaku przez zespół w jak najkrótszym czasie odcinka wodnego ( około 30m ) od brzegu jeziora do określonego znaku (np. boi), opłynięcie go z prawej strony i przypłynięciu z powrotem do linii startu. Podstawą zakończenia konkurencji jest dotarcie zawodników 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 – 10s
2. Wypadnięcie zawodnika z kajaku – 10s

**PŁYWANIE W PŁAW - PK nr 9**

Zawodnicy startują w strojach kąpielowych. Na komendę sędziego pierwszy zawodnik zajmuje miejsce w basenie przy słupku startowym, drugi zawodnik stoii na wysokości swojego słupka startowego. Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik pokonuje długość basenu wybranym przez siebie stylem. W tym czasie kolejny zawodnik zajmuje miejsce w basenie przy słupku startowym i może rozpocząć pływanie dopiero po dotknięciu ręką ściany basenu przez poprzedniego zawodnika swojego zespołu .Czas zespołu liczy się od komendy sędziego „START” (dla pierwszego zawodnika) do przepłynięcia przez drugiego zawodnika drużyny i dotknięcie ściany basenu.

Zespół, który przepłynie najszybciej określony dystans zdobywa 100 pkt. Kolejne zespoły w klasyfikacji uzyskują odpowiednio mniejszą ilość punktów.

Czas ograniczony 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 w konkurencjach turnieju oraz czas pokonania trasy.
3. Zasady punktacji każdej konkurencji są zgodne z zasadami określonymi w regulaminie turnieju.
4. Komitet Organizacyjny Mistrzostw przewiduje uhonorować pucharem i nagrodami rzeczowymi: trzy pierwsze miejsca.

**UWAGI KOŃCOWE**

1. W dniu rozpoczęcia turnieju zostanie ogłoszony komunikat organizacyjny, który będzie zawierał szczegółowy program turnieju, ewentualne zmiany w punktacji, limity czasów, tam gdzie nie zostały określone, miejsce weryfikacji zawodników, składy osobowe i zasady działania komisji sędziowskiej i odwoławczej.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmian w niniejszym regulaminie. Ostateczne rozstrzygnięcia muszą zostać podane jednak najpóźniej w komunikacie organizacyjnym turnieju.