**PRZEBIEG KONKURENCJI**

**REGULAMIN - PĘTLA TAKTYCZNA**

rozgrywanej w ramach zawodów klas o profilu wojskowym

1. Pętla taktyczna, zwana dalej Pętlą, została wyznaczona w rejonie północnym części poligonu, w rejonie j. Ostrowiec.
2. Trasa o długości około 12 km. przebiega w terenie otwartym, lesistym, po drogach gruntowych i szutrowych.
3. Trasa obejmuje jedną pętlę i oznaczona jest wiszącymi taśmami biało-czerwonymi.
4. Start i meta pętli znajduje się w tym samym miejscu i zostanie wyraźnie oznaczona.(w newralgicznych punktach zostanie wystawiona regulacja ruchu)
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. W przypadku nieprzestrzegania w/w zapisu na drużynę zostanie nałożona kara 5 minut.
6. Podczas biegu drużyna musi posiadać numery startowe usytuowane w widocznych miejscach. Brak numeru startowego grozi dyskwalifikacją drużyny. Numery startowe zapewnia organizator.(ZSP Kalisz Pomorski)
7. Pomiar czasu dokonuje sędzia główny pętli. (w zaokrągleniu do pełnej, rozpoczętej minuty)
8. Na trasie Pętli znajdować się będą cztery punktu kontrolno-sprawdzające, na których drużyny będą wykonywały zadania:
9. 1 Punkt Kontrolny –udzielanie pierwszej pomocy (zaopatrzenie złamanej nogi) przeniesienie rannego na noszach 20 m. Drużyna dokonuje usztywnienia złamanej nogi jednego z członków drużyny, materiałami dostarczonymi przez organizatora. Następnie układają poszkodowanego na noszach i przenoszą na wyznaczoną odległość. W przypadku nie wykonania zadania drużyna otrzymuję karę 3 minut doliczaną do ogólnego czasu pokonania Pętli.
10. 2 Punkt Kontrolny – bieg z oponami na odcinku 2 x 100m oznakowanym palikami; - drużyna zalicza zadanie w momencie przebiegnięcia ostatniego zawodnika drużyny i wówczas całością drużyny wyrusza w dalszą trasę. W przypadku nie wykonania zadania drużyna otrzymuję karę 3 minut doliczaną do ogólnego czasu pokonania Pętli. Każdy zawodnik przenosi jedną oponę, niedozwolone jest przenoszenie dwóch opon przez jednego zawodnika.
11. 3 Punkt Kontrolny – rzut granatem na odległość. Każdy z członków drużyny wykonuje rzut granatem na odległość w postawie leżącej. Wynik drużyny, to suma odległości wykonanych rzutów. Pierwsze dziesięć drużyn otrzymują bonifikatę punktową kolejno od 100 pkt, do 10 pkt.
12. 4 Punkt Kontrolny – przepychanie samochodu na odcinku 2x20 m Drużyna zalicza zadanie w momencie przepchnięcia samochodu na wskazanym odcinku, dowolną ilością zawodników i wówczas całością drużyny wyrusza w dalszą trasę. W przypadku nie wykonania zadania drużyna otrzymuję karę 3 minut doliczaną do ogólnego czasu pokonania Pętli.
13. Nie dopuszcza się pod karą dyskwalifikacji drużyny, nie przystąpienia do któregokolwiek zadania.
14. Ogólny czas drużyny zostaje zatrzymany w momencie przekroczenia linii mety przez ostatniego zawodnika drużyny.
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.

Warunki bezpieczeństwa.

1. Kategorycznie 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) plus bonifikata punktowa za rzut granatem.

Zasady regulaminu nie podlegają zmianie.