

ZATWIERDZAM:

ZASTĘPCA  
KOMENDANTA GŁÓWNEGO POLICJI

.....  
*nadinsp. Jan LACH*



# REGULAMIN

## II OGÓLNOPOLSKICH ZAWODÓW DLA POLICJANTÓW ODDZIAŁÓW I SAMODZIELNYCH PODODDZIAŁÓW PREWENCJI POLICJI

Wnoszę o zatwierdzenie:

**KOMENDANT**  
Szkoły Policji w Słupsku

*insp. Jacek Gil*

.....  
(Komendant Szkoły Policji w Słupsku)

DYREKTOR  
GŁÓWNEGO SZTABU POLICJI  
KOMENDY GŁÓWNEJ POLICJI

*insp. Grzegorz BACZYŃSKI*

.....  
(Dyrektor Głównego Sztabu KGP)

ZASTĘPCA DYREKTORA  
GŁÓWNEGO SZTABU POLICJI  
KOMENDY GŁÓWNEJ POLICJI

*insp. Dariusz DYMIŃSKI*

Słupsk 2017

*Propagowanie zarówno w formie bezpośrednich działań, jak i za pośrednictwem globalnych środków informacji, właściwego wizerunku policjanta, sprawnego, zdecydowanego w działaniu, ale przede wszystkim umiającego wykorzystywać posiadaną wiedzę i umiejętności w codziennych staraniach na rzecz bezpieczeństwa i porządku publicznego, to istotne zadanie jakie stoi nie tylko przed terenowymi jednostkami organizacyjnymi Policji, ale również poszczególnymi jednostkami szkoleniowymi.*

*Symbiotyczne działanie tych podmiotów dotyka wielu płaszczyzn, w tym m.in. przedsięwzięć pogłębiających wartość merytoryczną działań dydaktycznych z jednej strony, a z drugiej poprzez efektywniejszy proces szkoleniowy zwiększający bezpieczeństwo prawne i fizyczne zarówno funkcjonariuszy, jak i samych obywateli.*

*Efektywnym narzędziem, które wpisuje się w realizację wspomnianej powyżej idei są II Ogólnopolskie Zawody dla Policjantów Oddziałów Prewencji Policji i Samodzielnych Pododdziałów Prewencji Policji, w trakcie których 17 plutonów będzie rywalizować o miano najlepszego oddziału prewencji Policji. Nie można zapomnieć o innym istotnym wymiarze Zawodów - każda forma współzawodnictwa ujawnia te płaszczyzny policyjnej praktyki, które wymagają ciągłego doskonalenia, przez co realizowany przez jednostki szkoleniowe proces dydaktyczny, staje się bardziej miarodajny i praktyczny.*

#### Organizatorzy



## **Rozdział I**

### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

#### **§ 1**

1. II Ogólnopolskie Zawody dla Policjantów Oddziałów i Samodzielnych Pododdziałów Prewencji Policji odbędą się w dniach **6-8 czerwca 2017 r.**
2. Za organizację zawodów odpowiada Komendant Szkoły Policji w Słupsku.
3. Komendanci wojewódzcy/Stołeczny Policji, Dyrektor Głównego Sztabu Policji Komendy Głównej Policji oraz komendanci szkół policyjnych, zobowiązani są do udzielenia Komendantowi Szkoły Policji w Słupsku ewentualnego wsparcia w zakresie organizacji zawodów.

#### **§ 2**

Na konkurencje zawodów składają się:

- 1) strzelanie sytuacyjne z broni palnej o zmieniającym się stopniu trudności;
- 2) taktyka działania pododdziału zwartego i elementy musztry policyjnej;
- 3) zabezpieczenie miejsca zdarzenia;
- 4) działania poszukiwawcze w terenie zalesionym;
- 5) udzielanie pierwszej pomocy;
- 6) bieg crossowy.

#### **§ 3**

1. Do zawodów przystępują policjanci oddziałów oraz samodzielnych pododdziałów prewencji Policji wytypowani przez swoich dowódców.
2. Z każdej komendy wojewódzkiej/Stołecznej Policji do udziału w zawodach może zostać zgłoszony tylko jeden pluton. W przypadku występowania w danym garnizonie oddziałów i samodzielnych pododdziałów prewencji Policji komendant wojewódzki Policji wskazuje tylko jeden pluton do uczestnictwa w zawodach.
3. Zabrania się wyłączenia wytypowanych policjantów z bieżących zadań służbowych w celu ich udziału w grupach treningowych przygotowujących do zawodów.

## **Rozdział II**

### **WARUNKI UCZESTNICTWA W ZAWODACH**

#### **§ 4**

1. W zawodach uczestniczą reprezentacje wszystkich komend wojewódzkich/Stołecznej Policji, w skład których wchodzi:
  - 1) kierownik reprezentacji, tj. dowódca lub zastępca dowódcy oddziału/pododdziału prewencji Policji;
  - 2) pluton prewencji Policji, tj. dowódca plutonu i 21 funkcjonariuszy.
2. Z każdej komendy wojewódzkiej/Stołecznej Policji może dodatkowo zostać delegowany jeden policjant zajmujący się lokalnym doskonaleniem zawodowym, który nie wchodzi w skład reprezentacji.

3. Z komendy wojewódzkiej/Stołecznej Policji gdzie ma siedzibę kilka oddziałów/pododdziałów prewencji Policji oprócz policjantów, o których mowa w ust. 1 i 2, na zawody w charakterze obserwatora może przyjechać po jednym przedstawicielu z oddziału/pododdziału niebiorącego udziału w zawodach.
4. Przyjazd większej liczby osób z danej komendy wojewódzkiej/Stołecznej Policji uzależniony jest od możliwości kwaterunkowych Szkoły i wymaga zgody organizatora.
5. W skład reprezentacji nie mogą wchodzić funkcjonariusze karani dyscyplinarnie lub funkcjonariusze przeciwko którym prowadzone jest postępowanie dyscyplinarne.
6. Koszty zakwaterowania i wyżywienia uczestników zawodów finansowane są w ramach delegacji służbowych.

## § 5

1. Komendanci wojewódzcy/Stołeczny Policji przesyłają do Szkoły Policji w Słupsku:
  - 1) zgłoszenie reprezentacji, które zawiera dane identyfikacyjne:
    - 1) kierownika reprezentacji, tj. stopień, imię i nazwisko, zajmowane stanowisko służbowe oraz numer służbowego telefonu komórkowego;
    - 2) dowódcy plutonu, tj. stopień, imię i nazwisko oraz zajmowane stanowisko służbowe;
    - 3) policjantów plutonu, tj. stopień, imię i nazwisko oraz zajmowane stanowiska służbowe,
    - 4) policjantów, o których mowa w § 4 ust. 2, 3 i 4, tj. stopień, imię i nazwisko oraz zajmowane stanowiska służbowe;
    - 5) wszystkich środków transportu, tj. marka i numer rejestracyjny pojazdu.
  - 2) pisemne oświadczenie kierownika reprezentacji o zdolności do służby wszystkich policjantów wchodzących w skład reprezentacji, stwierdzonej w wyniku obowiązkowych, okresowych badań lekarskich.
2. Zgłoszenia, o których mowa ust. 1, przesyłane są w wersji elektronicznej (edytowalnej) w terminie do dnia **26 maja 2017 r.** na adres poczty elektronicznej: ryszard.jakubowski@spslupsk.policja.gov.pl
3. Przyjazd wszystkich reprezentacji odbywa się oznakowanymi pojazdami służbowymi typu furgon. Kierownik reprezentacji może przyjechać pojazdem dowolnego rodzaju.

## § 6

1. Zawodnicy zobowiązani są posiadać:
  - 1) broń palną krótką, tj. Walther P-99 (z całkowicie metalową zaślepką zamka uniemożliwiającą wyrzucenie zespołu iglicy na zewnątrz broni w przypadku ewentualnej awarii czółka zamka) lub Glock wraz z kaburami z podwójnym zapięciem zabezpieczającym – 5 policjantów;
  - 2) broń palną gładkolufową, tj. strzelba Mossberg – 6 policjantów;
  - 3) broń palną maszynową, tj. PM Glauberyt – 6 policjantów;
  - 4) dwa komplety umundurowania ćwiczebnego, zgodnego z przepisami ubiorczymi w Policji, wraz z czarną koszulką T-shirt z napisem Policja;
  - 5) wyposażenie jak do służby patrolowej (bez broni palnej krótkiej), w tym kajdanki służbowe, RMG/RMP, pałka wielofunkcyjna typu Tonfa, indywidualna kamizelka kuloodporna kamuflowana, latarka, środki łączności;
  - 6) wyposażenie jak do działań w pododdziale zwartym, w tym kask przeciwuderzeniowy z osłoną twarzy (posiadanie łączności podkaskowej dopuszczalne jest jedynie od poziomu dowódcy drużyny), maska przeciwgazowa umożliwiająca założenie kasku i opuszczenie osłony twarzy, kamizelka przeciwuderzeniowa z ochraniaczami barków i ramion, ochraniacze przedramienia,

- ochraniacze nóg, ochraniacze ud, rękawice przeciwuderzeniowe, tarcza ochronna, pałka szturmowa, ręczny miotacz substancji obojętniających (RMP 1 kg w liczbie 9 sztuk na pluton), kamizelka odblaskowa oraz rękawiczki jednorazowe;
- 7) wyposażenie ochronne do prowadzenia strzelań, tj. stopery (zatyczki) do uszu, ochronniki wzroku;
- 8) tubę nagłaśniającą (tylko dowódca plutonu).
2. Uczestników zawodów w trakcie przebywania na terenie Szkoły Policji w Słupsku, obowiązują zasady zachowania się określone w załączniku do decyzji nr 106 Komendanta Szkoły Policji w Słupsku z 21 grudnia 2011 r. w sprawie wprowadzenia zasad szkolenia i pobytu słuchaczy w Szkole Policji w Słupsku z późn. zm., z którymi zostaną zapoznani w momencie kwaterowania.

### Rozdział III

## ZASADY ORGANIZACJI ZAWODÓW

### § 7

1. Zawody przeprowadzane są na podstawie pakietu materiałów konkursowych (założenia do konkurencji wraz z kartami ocen) przygotowanego przez Szkołę Policji w Słupsku. Pakiet podlega akceptacji przez Dyrektora Głównego Sztabu Policji Komendy Głównej Policji.
2. Ocena realizacji zadań w ramach poszczególnych konkurencji zawodów następuje na podstawie kart ocen. Oceniani podlega zgodność wykonanych czynności z obowiązującymi przepisami prawa, a nie lokalnie i zwyczajowe sposoby działania funkcjonujące w jednostkach Policji.
3. Pracami komisji sędziowskich kieruje Sędzia Główny Zawodów wyznaczony przez Komendanta Szkoły Policji w Słupsku. Zastępcę Sędziego Głównego Zawodów wyznacza Dyrektor Głównego Sztabu Policji Komendy Głównej Policji spośród podległych policjantów.
4. Pracami komisji poszczególnych konkurencji kierują sędziowie główny konkurencji wyznaczeni przez Komendanta Szkoły Policji w Słupsku.
5. Do składu komisji sędziowskich zawodów mogą zostać włączeni inni policjanci, a zwłaszcza funkcjonariusze innych jednostek szkoleniowych Policji.
6. Pakiet, którym mowa w ust. 1, przechowuje Sędzia Główny Zawodów. Na 3 dni przed rozpoczęciem Zawodów pakiet jest przekazywany sędziom głównym konkurencji.

### § 8

1. Zasady organizacyjne poszczególnych konkurencji są szczegółowo przedstawiane przez sędziów głównych konkurencji podczas odprawy technicznej, która odbędzie się **5 czerwca 2017 r. o godz. 18.00.**
2. W odprawie, o której mowa w ust. 1, obowiązkowo uczestniczą wszyscy kierownicy reprezentacji oraz dowódcy plutonów.
3. Numery startowe dla poszczególnych reprezentacji przydzielane są w drodze losowania. W celu usprawnienia przebiegu zawodów Sędzia Główny Zawodów może jednak na bieżąco regulować kolejność startu reprezentacji w poszczególnych konkurencjach.
4. Każdej reprezentacji towarzyszą wyznaczeni policjanci Szkoły Policji w Słupsku, którzy odpowiadają za utrzymywanie stałego kontaktu z Sędzią Głównym Zawodów i sędziami głównymi konkurencji oraz kierowanie reprezentacji do miejsc przebiegu konkurencji.
5. Podczas wszystkich konkurencji zawodów zawodnicy występują w umundurowaniu ćwiczebnym,

z uzbrojeniem i wyposażeniem uzależnionym od charakteru konkurencji.

6. W razie kontuzji zawodnika jego dalsze uczestnictwo w zawodach uzależnione jest od zgody lekarza lub ratownika medycznego, z wyłączeniem sytuacji opisanej w § 22 ust. 12. W przypadku braku takiej zgody policjant jest wycofywany z udziału w dalszych konkurencjach. Dopuszcza się wycofanie z powodu kontuzji maksymalnie trzech policjantów z plutonu. Większa liczba osób kontuzjowanych, które po konsultacji medycznej nie mają zgody na dalszy udział w rywalizacji, powoduje wycofanie reprezentacji z dalszego udziału w zawodach.
7. W przypadku, o którym mowa w ust. 6, Sędzia Główny Zawodów może podjąć decyzję o wprowadzeniu odmiennego systemu mierzenia czasu według zasady, iż dla wszystkich reprezentacji liczony jest czas dla tego samego zawodnika (np. 19 zawodnika).

## § 9

W uzasadnionych przypadkach Sędzia Główny Zawodów, na wniosek sędziego głównego konkurencji, może podjąć decyzję o zmianie zasad organizacyjnych danej konkurencji lub decyzję o jej całkowitym odwołaniu.

## § 10

1. Po odprawie technicznej zawodów przeprowadzone są dwie konkurencje integracyjne w celu wprowadzenia zawodników w atmosferę współzawodnictwa opartego na zasadzie *fair-play*.
2. Wyniki konkurencji, o których mowa w ust. 1, nie są uwzględniane w klasyfikacji generalnej. Jednak za zajęcie trzech pierwszych miejsc drużyny otrzymują bonusy czasowe. Wykorzystanie bonusu czasowego uzależnione jest od decyzji dowódcy plutonu. Zdobyte bonusy można łączyć.
3. Za zajęcie w konkurencji integracyjnej:
  - 1) 1 miejsca – bonus 20 sekund;
  - 2) 2 miejsca – bonus 15 sekund;
  - 3) 3 miejsca – bonus 10 sekund.
4. Pierwsza konkurencja integracyjna polega na strzelaniu do celów z amunicji barwiącej. Celami będą 3 opadające metalowe okręgi o określonej średnicy. W konkurencji biorą udział tylko kierownicy reprezentacji. Każdy z kierowników będzie miał w magazynku po trzy naboje. W przypadku nie strącenia celów istnieje możliwość pojedynczego dobierania amunicji. Łącznie każdy ze strzelających będzie mógł dobrać po trzy naboje. Wygrywa ta drużyna, której przedstawiciel w najkrótszym czasie strąci wszystkie cele. Przed rozpoczęciem konkurencji zawodnicy będą musieli pokonać prosty tor przeszkód o długości około 50 metrów.
5. Druga konkurencja integracyjna polega na przeniesieniu przez 4 policjantów dowódcy plutonu w sposób określony przez organizatora zawodów. Zadaniem dowódcy jest kierowanie zespołem w sposób umożliwiający pokonanie toru w jak najkrótszym czasie. Zawodnicy występują w umundurowaniu ćwiczebnym bez wyposażenia i uzbrojenia.

## Rozdział IV

### ZASADY ORGANIZACJI KONKURENCJI

#### § 11

1. Zadania do wykonania w konkurencjach są jednakowe dla wszystkich reprezentacji.
2. Konkurencje realizowane są w określonym czasie jednakowym dla wszystkich reprezentacji. W przypadku wcześniejszego wykonania zadania w danej konkurencji dowódca plutonu poprzez podniesienie ręki zgłasza jej zakończenie.
3. Podczas rozgrywania konkurencji rolę pozorantów odgrywają odpowiednio przygotowane osoby wytypowane spośród kadry i słuchaczy Szkoły Policji w Słupsku.
4. Do niektórych konkurencji może zostać przygotowanych kilka zespołów pozorantów, które będą wykorzystywane zamiennie.
5. Komisja sędziowska danej konkurencji nie przyznaje punktów (pluton uzyskuje 0 punktów) za:
  - 1) naruszenie warunków bezpieczeństwa podczas obchodzenia się z bronią palną;
  - 2) bezprawne użycie środków przymusu bezpośredniego;
  - 3) inne, rażące przekroczenie uprawnień lub niedopełnienie obowiązków;
  - 4) niezgłoszenie się plutonu do startu w danej konkurencji w wyznaczonym czasie lub z niekompletnym uzbrojeniem albo wyposażeniem;
  - 5) w innych sytuacjach szczegółowo wskazanych w opisach konkurencji.
4. Decyzja komisji sędziowskiej, o której mowa w ust. 3 wymaga akceptacji Sędziego Głównego Zawodów.

#### **Strzelanie sytuacyjne z broni palnej o zmieniającym się stopniu trudności**

#### § 12

1. Konkurencja rozgrywana jest na strzelnicy Szkoły Policji w Słupsku na 3 osiach strzeleckich.
2. Skład reprezentacji stanowi dowódca plutonu oraz 17 policjantów strzelających w 3 zmianach strzeleckich, w tym: 5 strzelających z broni palnej krótkiej, 6 strzelających z broni palnej maszynowej, 6 strzelających z broni palnej gładkolufowej.
3. Zawodnicy strzelają z broni palnej bez żadnych technicznych modyfikacji (np.: zmiany siły oporu języka spustowego), osłabiaczy podrzutu, odrzutu, celowników optycznych, laserowych i innych podobnie działających urządzeń.
4. Policjanci przystępują do konkurencji w kompletnym umundurowaniu ćwiczebnym z tym, że strzelający z:
  - 1) broni palnej krótkiej i broni palnej maszynowej zakładają ochronniki wzroku i słuchu oraz czapki z umundurowania ćwiczebnego;
  - 2) broni palnej gładkolufowej zakładają kamizelki przeciwuderzeniowe z ochroniaczami barków i ramion, ochroniacze przedramienia, ochroniacze nóg, ochroniacze ud, stopery (zatyczki) do uszu, maskę przeciwgazową i kask przeciwuderzeniowy z opuszczoną osłoną twarzy.
5. Ochronniki słuchu oraz amunicję zapewniają organizatorzy.

## § 13

1. Przed rozpoczęciem konkurencji policjanci z poszczególnych zmian strzeleckich przygotowują się do realizacji strzelań:
  - 1) strzelanie z broni palnej krótkiej: broń w kaburze podwójnie zabezpieczonej wraz z podłączonym magazynkiem (nieprzeładowana),
  - 2) strzelanie z broni palnej maszynowej: broń na pas z podłączonym magazynkiem (nieprzeładowana);
  - 3) strzelanie z broni palnej gładkolufowej: broń na stanowiskach strzeleckich, amunicja na pulpicie stanowiska, policjanci ubrani w sprzęt ochronny.
2. Na komendę sędziego „PRZYGOTOWAĆ SIĘ DO STRZELANIA” zawodnicy strzelający z broni palnej krótkiej i broni palnej maszynowej ładują amunicję do magazynków i podłączają je do pistoletów, zakładają ochronniki wzroku i słuchu. Policjanci strzelający z broni palnej gładkolufowej zakładają kamizelki przeciwuderzeniowe z ochroniaczami barków i ramion, ochroniacze przedramion, ochroniacze nóg, ochroniacze ud, maski przeciwgazowe i kaski z opuszczoną osłoną twarzy.

## § 14

Warunki strzelań:

- 1) z broni palnej krótkiej:

- odległość	- 15 m,
- cel tarcza	- TS-2,
- postawa wyjściowa	- swobodna,
- postawa strzelecka	- stojąca (broń trzymana oburącz),
- ilość amunicji	- 5 sztuk,
- czas	- 30 sekund,
- punktacja	- według pól punktowych;
- 2) z broni palnej maszynowej:

- odległość	- 20 m,
- cel tarcza	- TS-9,
- postawa wyjściowa	- „GOTÓW”,
- postawa strzelecka	- stojąca,
- ilość amunicji	- 5 sztuk,
- czas	- 30 sekund,
- punktacja	- według pól punktowych (centralne miejsce "prostokąt" 10 pkt.);
- 3) z broni palnej gładkolufowej:

- odległość	- 20 m,
- cel	- 2 balony (średnica ok. 30 cm),
- postawa strzelecka	- stojąca,
- ilość amunicji	- 2 sztuki (TYP-20)
- dobieg	- ok. 100 m (pokonanie toru przeszkód),
- czas	- ograniczony czasem trwania konkurencji,
- punktacja	- każdy balon 25 pkt.



## § 15

1. Sygnał podany gwizdkiem przez sędziego oznacza przekroczenie czasu jej trwania i polecenie bezwzględniego przerwania strzelania. Za każdy strzał oddany w czasie i po sygnale gwizdka odejmuje się wartość najwyższego trafienia przewidzianego dla danego strzelania.
2. Podwójny sygnał gwizdkiem podany przez sędziego oznacza zagrożenie bezpieczeństwa i polecenie natychmiastowego przerwania strzelania.
3. Zacięcia broni palnej powstałe podczas trwania konkurencji są usuwane przez strzelającego policjanta zgodnie z zasadami bezpieczeństwa.

## § 16

1. Konkurencję rozpoczyna strzelanie z broni palnej krótkiej. Sygnałem do rozpoczęcia konkurencji jest "przebicie balonu" przez dowódcę plutonu. Sędzia otwiera strzelającym tarcze na czas 30 sekund oraz rozpoczyna mierzenie czasu. Policjanci dobywają broń z kabur, przeładowują i oddają 5 strzałów. Po zakończeniu strzelania (zamknięciu tarcz) dowódca plutonu wybiega z osi strzeleckiej i biegnie (ok. 100 m) do zmiany strzelającej z broni palnej maszynowej. Dobięgnięcie na oś strzelecką potwierdza „przebiciem balonu”, które jest jednocześnie sygnałem dla sędziego do otwarcia strzelającym tarcz na czas 30 sekund. Policjanci przeładowują broń i oddają 5 strzałów. Po zakończeniu strzelania (zamknięciu tarcz) dowódca plutonu wybiega z osi strzeleckiej i biegnie (ok. 100 m) do zmiany strzelającej z broni palnej gładkolufowej. Dobięgnięcie do zmiany potwierdza „przebiciem balonu”, które jest jednocześnie sygnałem dla policjantów zmiany strzelającej do rozpoczęcia pokonywania toru przeszkód (ściana z otworem drzwiowym, płot - przejście dołem oraz ściana z otworem okiennym) rozmieszczonego na odległości ok. 100 m. Po pokonaniu toru przeszkód zmiana wbiega na stanowiska strzeleckie. Ostatni wbiegający zawodnik „przebija balon” podając w ten sposób sygnał do ładowania naboju do magazynka i rozpoczęcia strzelania.
2. Ominięcie przeszkody przez zawodnika na torze przeszkód skutkuje obowiązkiem powrotu zawodnika na linię startu i ponowne rozpoczęcie jego pokonywania.
3. Przed rozpoczęciem konkurencji sędzia główny konkurencji omawia każdorazowo zasady jej organizacji.
4. Czas trwania konkurencji wynosi 4 minuty.

## § 17

1. Ocenie podlega suma punktów uzyskanych za trafienia w cele.
2. W sytuacji uzyskania takiego samego wyniku punktowego przez kilka reprezentacji, o wyższym miejscu decyduje większa liczba trafień w strzelaniu z broni palnej gładkolufowej, a w razie potrzeby w dalszej kolejności wyższa ilość punktów uzyskanych w strzelaniu z broni palnej krótkiej, potem z broni palnej maszynowej, a w ostateczności większa liczba 10, 9, 8 itd. uzyskanych w strzelaniu z broni palnej krótkiej.

## Taktyka działania pododdziału zwartego i elementy musztry policyjnej

### § 18

1. Konkurencja rozgrywana jest na głównym placu apelowym Szkoły Policji w Słupsku.
2. Zadania do wykonania obejmują taktykę użycia drużyny interwencyjnej oraz plutonu w zakresie dynamicznego zatrzymywania osób, w tym z użyciem pojazdów. W skład zadań mogą wchodzić takie elementy jak: kordon zwarty, kordon rozczłonkowany, dwukordon, kordon dwufrontowy, dwie linie kordonów, tyraliera pojedyncza, tyraliera podwójna, tyraliera w linię, skosem w lewo, skosem w prawo, osłona czołowa, osłona górna, manewrowanie tyralierą.
3. Przed rozpoczęciem konkurencji dowódca plutonu zapoznaje się z założeniem oraz instrukcją do zadania. Dowódca ma 2 minuty na przygotowanie plutonu do rozpoczęcia działań. Czas na ewentualne założenie lub złożenie sprzętu również wynosi 2 minuty.
4. Czas realizacji zadania nie może przekroczyć 20 minut. Po upływie tego czasu konkurencja jest przerywana przez sędziego, który daje sygnał gwizdkiem. Pluton uzyskuje wynik punktowy aktualny na czas przerwania konkurencji.
5. Ocenie podlega m.in.:
  - 1) zastosowanie prawidłowej taktyki działania;
  - 2) prawidłowość wykonania kordonów i tyralier;
  - 3) prawidłowość wydawanych komend;
  - 4) sposób wykorzystania wyposażenia, w tym ustawienie pojazdów;
  - 5) dynamika realizacji czynności;
  - 6) synchronizacja;
  - 7) czas wykonania konkurencji.
6. Policjanci przystępują do konkurencji w kompletnym umundurowaniu ćwiczebnym z tym, że przy realizacji takich elementów jak:
  - 1) kordon zwarty, kordon rozczłonkowany, dwukordon, kordon dwufrontowy i dwie linie kordonów policjanci dodatkowo posiadają kaski przeciwuderzeniowe z osłoną twarzy oraz pałki szturmowe;
  - 2) tyraliera pojedyncza, tyraliera podwójna, tyraliera w linię, skosem w lewo, skosem w prawo, osłona czołowa, osłona górna, manewrowanie tyralierą i taktyka użycia drużyny interwencyjnej oraz plutonu w zakresie dynamicznego zatrzymywania osób policjanci występują z kompletnym wyposażeniem jak do działań w pododdziale zwartym, opisanym w § 6 ust. 1 pkt 6.
7. Dowódca plutonu może posługiwać się tubą nagłaśniającą.

### Zabezpieczenie miejsca zdarzenia

### § 19

1. Konkurencja rozgrywana jest w na terenie Szkoły Policji w Słupsku.
2. Zadanie do wykonania polega na podjęciu przez pluton interwencji w stosunku do grupy kibiców, którzy dopuszczają się czynu zabronionego przeciwko mieniu i przywróceniu stanu zgodnego z prawem.
3. Przed rozpoczęciem konkurencji dowódca plutonu zapoznaje się z założeniem oraz instrukcją do zadania. Dowódca ma 2 minuty na przygotowanie plutonu do rozpoczęcia działań. Pluton

oczekuje w pojazdach. Start następuje z wyznaczonego miejsca na sygnał dany gwizdkiem przez sędziego.

4. Czas realizacji zadania nie może przekroczyć 20 minut. Po upływie tego czasu konkurencja jest przerywana przez sędziego, który daje sygnał gwizdkiem. Pluton uzyskuje wynik punktowy aktualny na czas przerwania konkurencji.
5. Ocenie podlega m.in.:
  - 1) ocena rodzaju zdarzenia i jego prawidłowe zakwalifikowanie;
  - 2) znajomość przepisów prawnych i umiejętność ich praktycznego stosowania;
  - 3) bezpieczeństwo wykonywanych czynności;
  - 4) komunikacja z dyżurnym jednostki Policji;
  - 5) szybkość i skuteczność działania;
  - 6) czas realizacji zadania.
4. Policjanci przystępują do konkurencji w kompletnym umundurowaniu ćwiczebnym z wyposażeniem jak do działań w pododdziale zwartym, tj.: kask przeciwuderzeniowy z osłoną twarzy, kamizelka przeciwuderzeniowa z ochraniaczami barków i ramion, ochraniacze przedramienia, ochraniacze nóg, ochraniacze ud, rękawice przeciwuderzeniowe, tarcza ochronna, pałka szturmowa oraz kamizelka odbłaskowa.
8. Dowódca plutonu może posługiwać się tubą nagłaśniającą.

### **Działania poszukiwawcze w terenie zalesionym**

#### **§ 20**

1. Konkurencja rozgrywana jest w kompleksie leśnym w okolicach Słupska.
2. Zadanie do wykonania polega na podjęciu działań penetrujących terenu wokół ostatniego miejsca pobytu osoby zaginionej zakwalifikowanej do I kategorii. Celem jest odnalezienie 4 miejsc, w których ta osoba była widziana, a następnie powrót na linię startu/mety wszystkich policjantów reprezentacji (bez osoby poszukiwanej) w jak najkrótszym czasie.
3. Pluton po przybyciu pojazdami służbowymi w wyznaczone miejsce startu otrzymuje mapy terenu, kompasy oraz współrzędne miejsc, w których osoba zaginiona była widziana.
4. Przed rozpoczęciem konkurencji dowódca plutonu zapoznaje się z założeniem oraz instrukcją do zadania. Dowódca ma 2 minuty na przygotowanie plutonu do rozpoczęcia działań. Start następuje z wyznaczonego miejsca.
5. Na sygnał sędziego rozpoczyna się pomiar czasu. Po powrocie wszystkich policjantów reprezentacji na linię startu/mety pomiar czasu jest wyłączany.
6. Ocenie podlega m.in.:
  - 1) czas realizacji zadania;
  - 2) odnalezienie wszystkich miejsc przebywania osoby zaginionej.
7. Lokalizacja miejsc, w których osoba zaginiona była widziana, może być inna dla każdej reprezentacji tak, aby uniemożliwić ewentualne przekazywanie danych topograficznych innym plutonom, przy założeniu zachowania proporcji odległości.
8. Policjanci przystępują do konkurencji w kompletnym umundurowaniu ćwiczebnym z wyposażeniem jak do służby patrolowej, opisanym w § 6 ust. 1 pkt 5.
9. Czas realizacji zadania nie może przekroczyć 35 minut.
10. Komisja sędziowska konkurencji nie przyznaje punktów (pluton uzyskuje 0 punktów) w przypadku:
  - 1) przekroczenia wyznaczonego limitu czasu;

- 2) nieodnalezienia wszystkich miejsc, w których osoba zaginiona była widziana;
- 3) posługiwania się elektronicznymi urządzeniami GPS przez któregokolwiek z zawodników.

## **Udzielanie pierwszej pomocy**

### **§ 21**

1. Konkurencja rozgrywana jest w obiektach symulacyjnych Szkoły Policji w Słupsku.
2. Zadanie do wykonania polega na podjęciu działań ratowniczych na miejscu zdarzenia komunikacyjnego, do którego dochodzi podczas przejazdu plutonu na zabezpieczenie w miejscu znacznie oddalonym od najbliższego miasta.
3. Ocenie podlega m.in.:
  - 1) ocena rodzaju zdarzenia i jego prawidłowe sklasyfikowanie;
  - 2) prawidłowe zabezpieczenie miejsca zdarzenia;
  - 3) medyczna segregacja poszkodowanych;
  - 4) komunikacja z dyżurnym jednostki Policji;
  - 5) czas realizacji zadania.
4. Przed rozpoczęciem konkurencji dowódca plutonu zapoznaje się z założeniem oraz instrukcją do zadania. Dowódca ma 2 minuty na przygotowanie plutonu do rozpoczęcia działań. Start następuje na sygnał sędziego.
5. Czas realizacji zadania nie może przekroczyć 20 minut. Po upływie tego czasu konkurencja jest przerywana przez sędziego, a pluton uzyskuje wynik punktowy aktualny na czas jej przerywania.
6. Policjanci przystępują do konkurencji w kompletnym umundurowaniu ćwiczebnym z wyposażeniem jak do służby patrolowej opisanym w § 6 ust. 1 pkt 5.
7. Niezbędne środki medyczne zapewniają organizatorzy.

## **Bieg crossowy**

### **§ 22**

1. Konkurencja rozgrywana jest w kompleksie leśnym w okolicach Słupska.
2. Zadanie do wykonania polega na pokonaniu przez pluton dystansu około 600 metrów z naturalnymi przeszkodami. Podstawowym kryterium oceny będzie czas uzyskany przez pluton powiększony bądź pomniejszony o sekundy bonusowe lub karne. W trakcie biegu zawodnicy dodatkowo wykonują następujące zadania praktyczne:
  - 1) „linia kolumn drużyn”;
  - 2) „blokada drogi”;
  - 3) „ewakuacja rannych”;
  - 4) „powódź”;
  - 5) „zadanie bonusowe” (fakultatywne).
3. Policjanci przystępują do konkurencji w kompletnym umundurowaniu ćwiczebnym z wyposażeniem jak do działań w pododdziale zwartym, tj.: kask przeciwuderzeniowy z osłoną twarzy, kamizelka przeciwuderzeniowa z ochroniaczami barków i ramion, ochroniacze przedramienia, ochroniacze nóg, ochroniacze ud, rękawice przeciwuderzeniowe, tarcza ochronna, pałka szturmowa.

4. Istnieje możliwość zmiany umundurowania lub wyposażenia w zależności od istniejących warunków pogodowych. Decyzję w tym zakresie podejmuje Sędzia Główny Zawodów na wniosek sędziego głównego konkurencji.
5. Przed rozpoczęciem konkurencji zawodnicy ustawiają się w wyznaczonym miejscu startu w linii podwójnej tyraliery. Start następuje w momencie wręczenia dowódcy plutonu karty z pierwszym zadaniem praktycznym.
6. Po wykonaniu zadania „linia kolumn drużyn” zawodnicy odkładają w wyznaczonym miejscu tarcze ochronne i dalszą trasę pokonują bez tego wyposażenia.
7. Każde kolejne zadanie praktyczne będzie opisane na karcie, którą dowódca plutonu otrzyma w momencie przybycia wszystkich zawodników do wyznaczonej strefy.
8. Wykonanie zadania bonusowego skutkuje zdobyciem 10 sekund, które odejmuje się od końcowego czasu uzyskanego przez pluton.
9. Konkurencja kończy się w momencie przekroczenia linii mety przez ostatniego zawodnika z plutonu. Pluton zobowiązany jest pozostać na linii mety do momentu zakończenia przeglądu wyposażenia przez sędziego.
10. Komisja sędziowska konkurencji nie przyznaje punktów (pluton uzyskuje 0 punktów) w przypadku:
  - 1) niepokonania wyznaczonej trasy przez wszystkich policjantów;
  - 2) pokonania trasy niezgodnie z oznaczeniami jej przebiegu;
  - 3) niewykonania zadań praktycznych (z wyjątkiem fakultatywnego zadania bonusowego).
11. Komisja sędziowska konkurencji może również przyznać sekundy karne (5 sekund karnych) za:
  - 1) każdy błąd w wykonaniu zadania praktycznego „linia kolumn drużyn”;
  - 2) każdego policjanta, który na mecie stawi się z niekompletnym wyposażeniem.
12. Zawodnik, który doznał kontuzji podczas tej konkurencji (innej niż kontuzja bezpośrednio zagrażająca życiu lub zdrowiu) również musi ukończyć bieg. W ukończeniu rajdu i pokonywaniu przeszkód mogą mu pomagać inni policjanci z plutonu.

## **Rozdział V**

### **ZASADY KLASYFIKACJI PODCZAS ZAWODÓW**

#### **§ 23**

1. W trakcie zawodów prowadzona jest klasyfikacja dla poszczególnych reprezentacji w każdej konkurencji oraz klasyfikacja generalna o miano „Najlepszego Pododdziału Prewencji Policji”.
2. Reprezentacja, która zajmuje pierwsze miejsce w konkurencji, otrzymuje liczbę punktów równą liczbie plutonów przystępujących do zawodów oraz 3 punkty premii.
3. Po trzy punkty premii otrzymują wszystkie plutony zajmujące równorzędnie pierwsze miejsce.
4. Za zajęcie kolejnych miejsc plutony otrzymują punkty według następującego wzoru:  
$$z = (x - y) + 1$$
w którym  $z$  oznacza uzyskane punkty,  $x$  – liczbę plutonów przystępujących do zawodów,  $y$  – miejsce zajęte w konkurencji.
5. W przypadku zajęcia równorzędnych miejsc plutony otrzymują identyczną liczbę punktów, liczoną według wzoru określonego w ust. 4.
6. Suma punktów uzyskanych przez plutony w poszczególnych konkurencjach stanowi podstawę klasyfikacji generalnej zawodów.
7. W przypadku uzyskania w klasyfikacji generalnej jednakowej liczby punktów przez kilka reprezentacji o ostatecznej lokacie decyduje miejsce zdobyte w konkurencji „Bieg crossowy”.

Jeżeli nie pozwoli to na wyłonienie zwycięzcy rozstrzyga miejsce uzyskane w konkurencji „Strzelanie sytuacyjne z broni palnej o zmieniającym się stopniu trudności”.

8. Klasyfikacja generalna zawodów jest ogłaszana przez Sędziego Głównego Zawodów w formie komunikatu końcowego, który zawiera jedynie klasyfikację pierwszych ośmiu miejsc.

## § 24

Zwycięska reprezentacja zdobywa puchar ufundowany przez honorowego patrona zawodów.

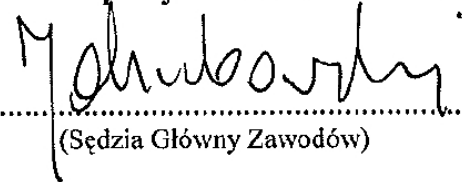
## Rozdział VI

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

## § 25

1. Pisemne protesty mogą być wnoszone przez kierownika reprezentacji do Sędziego Głównego Zawodów, za pośrednictwem sędziego głównego konkurencji, przez 30 minut od zakończenia danej konkurencji przez pluton.
2. Sędzia Główny Zawodów przed rozstrzygnięciem protestu zasięga opinii Zastępcy Sędziego Głównego Zawodów.
3. Prawo interpretacji zapisów zawartych w niniejszym regulaminie oraz podejmowanie decyzji w sprawach nieuregulowanych regulaminem zastrzega się dla Sędziego Głównego Zawodów.

**mł. insp. Ryszard Jakubowski**



.....  
(Sędzia Główny Zawodów)