



REGULAMIN

**III OGÓLNOPOLSKICH ZAWODÓW
DLA POLICJANTÓW ODDZIAŁÓW I SAMODZIELNYCH
PODODDZIAŁÓW PREWENCJI POLICJI**

Słupsk 2019

Propagowanie zarówno w formie bezpośrednich działań, jak i za pośrednictwem globalnych środków informacji, właściwego wizerunku policjanta, sprawnego, zdecydowanego w działaniu, ale przede wszystkim umiejącego 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 III 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. III Ogólnopolskie Zawody dla Policjantów Oddziałów i Samodzielnych Pododdziałów Prewencji Policji odbędą się w dniach **13-16 maja 2019 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

1. Na konkurencje zawodów składają się:
 - 1) strzelanie sytuacyjne z broni palnej z elementami udzielania pomocy medycznej;
 - 2) bieg crossowy;
 - 3) taktyka działania pododdziału zwartego;
 - 4) policyjni siłacze;
 - 5) marsz taktyczny z wykorzystaniem GPS;
 - 6) test wiedzy zawodowej.
2. Do konkurencji o których mowa w § 2 ust. 1 pkt 1 - 3 przystąpią plutony, w skład których wchodzić będą drużyny reprezentujące różne pododdziały prewencji Policji.

§ 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 **policjantów**.

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 **policjanci** karani dyscyplinarnie lub 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:
 - a) kierownika reprezentacji, tj. stopień, imię i nazwisko, zajmowane stanowisko służbowe oraz numer służbowego telefonu komórkowego;
 - b) dowódcy plutonu, tj. stopień, imię i nazwisko oraz zajmowane stanowisko służbowe;
 - c) policjantów plutonu, tj. stopień, imię i nazwisko oraz zajmowane stanowiska służbowe,
 - d) policjantów, o których mowa w § 4 ust. 2, 3 i 4, tj. stopień, imię i nazwisko oraz zajmowane stanowiska służbowe;
 - e) 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 **30 kwietnia 2019 r.** na adres poczty elektronicznej: ***maciej.marciniak@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 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, latarka, środki łączności oraz dodatkowo indywidualna kamizelka kuloodporna kamuflowana i hełm kevlarowy.;
 - 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 kompatybilna z kaskiem, 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 oraz lornetkę (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 **w uzgodnieniu z Głównym Sztabem Policji Komendy Głównej Policji. Pakiet podlega akceptacji przez Komendanta Szkoły Policji w Słupsku i Dyrektora Głównego Sztabu Policji Komendy Głównej Policji, a następnie zostanie przedłożony do zatwierdzenia Zastępcy Komendanta Głównego Policji.**
2. W trakcie zawodów rozegranych zostanie 6 konkurencji (patrz. § 2). W konkurencjach, o których mowa w § 2 ust. 1 pkt 1 - 3 startować będą tzw. „plutony mieszane” składające się z 3 drużyn - każda drużyna będzie z innego pododdziału prewencji Policji.
3. Losowanie numerów startowych (nr plutonów) oraz ich składów (drużyn z poszczególnych reprezentacji) odbędzie się według następującego harmonogramu:
 - 1) Losowanie dowódców plutonów do poszczególnych plutonów. Dowódcy plutonów zostaną przydzieleni do plutonów oznaczonych numerami od 1 do 17 według kolejności wylosowania.
 - 2) Dowódcy plutonów zostają przez cały czas trwania turnieju przypisani do tego samego numeru plutonu. Po zakończeniu konkurencji o których mowa w § 2 ust. 1 pkt 1 - 3, drużyny z poszczególnych reprezentacji zostaną automatycznie przypisane do plutonu, którym dowodzi dowódca z ich garnizonu (np. na dowódcę plutonu 4 wylosowany zostanie dowódca plutonu z OPP Kielce, natomiast drużyny z jego jednostki w konkurencjach mieszanych będą odpowiednio startować w plutonach o numerze 4, 10 i 14. Po zakończeniu konkurencji mieszanych wszystkie drużyny z jednostek reprezentujące OPP Kielce wejdą w skład plutonu 4).
 - 3) Losowanie drużyn do poszczególnych plutonów (do udziału w konkurencjach mieszanych) odbędzie się według następujących zasad:
 - do plutonów od 1 - 17 do których zostali już wylosowani i przypisani dowódcy plutonów, zostanie automatycznie przypisane po jednej drużynie reprezentującej tą samą jednostkę z której jest dowódca danego plutonu,
 - następnie z 2 koszyków w każdym, z których znajdować się będzie po 17 drużyn - każda reprezentująca inny pododdział prewencji Policji zostaną wylosowane drużyny do poszczególnych plutonów,

- drużyny losowane z koszyka nr 1 i 2 będą według kolejności losowania przypisywane po kolei do plutonów rozpoczynając od plutonu 1 z zastrzeżeniem, że w jednym plutonie nie mogą znajdować się dwie drużyny reprezentujące ten sam pododdział prewencji Policji. W przypadku zaistnienia powyższej sytuacji, wylosowana drużyna zostaje automatycznie przypisana do następnego w kolejności plutonu, w którym nie ma drużyny reprezentującej ten sam pododdział prewencji Policji.

- kolejnym plutonem po plutonie o numerze 17 jest pluton oznaczony numer 1.

3. Ocena realizacji zadań w ramach poszczególnych konkurencji zawodów następuje na podstawie kart ocen. Ocenianiu podlega zgodność wykonanych czynności z obowiązującymi przepisami prawa, a nie lokalnie i zwyczajowe sposoby działania funkcjonujące w jednostkach Policji.
4. 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.
5. Pracami komisji poszczególnych konkurencji kierują sędziowie główni konkurencji wyznaczeni przez Komendanta Szkoły Policji w Słupsku.
6. Do składu komisji sędziowskich zawodów mogą zostać włączeni inni policjanci, a zwłaszcza funkcjonariusze innych jednostek szkoleniowych Policji.
7. Po zakończeniu wszystkich konkurencji przez wszystkie plutony na koniec 2 i 3 dnia zawodów, konkurencje te zostaną omówione przez sędziów głównych poszczególnych konkurencji tj. jak powinny być poprawnie wykonane i co było punktowane.
8. Pakiet, o 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 **13 maja 2019 r. o godz. 18.00**. W trakcie odprawy przeprowadzane są losowania, o których mowa w § 7 ust 3.
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 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, są uwzględniane w klasyfikacji generalnej. Za zajęcie trzech pierwszych miejsc drużyny otrzymują bonus punktowy.
3. Za zajęcie w konkurencji integracyjnej:
 - 1) 1 miejsca – bonus 3 punkty;
 - 2) 2 miejsca – bonus 2 punkty;
 - 3) 3 miejsca – bonus 1 punkt.
4. Pierwsza konkurencja integracyjna polega na pokonaniu przez dowódcę oddziału krótkiego toru przeszkód o długości około 50 metrów oraz prawidłowym złożeniu wybranej jednostki broni będącej na wyposażeniu oddziału lub samodzielnego pododdziału prewencji Policji. Wygrywa ta drużyna, której przedstawiciel w najkrótszym czasie wykona te zadania.
5. Druga konkurencja integracyjna polega na prawidłowym założeniu indywidualnego wyposażenia ochronnego PZ przez dowódców drużyn danego plutonu. Zadaniem dowódcy plutonu jest nadzorowanie prawidłowości założenia wyposażenia, ewentualna pomoc policjantom oraz zameldowanie wykonania zadania. Wygrywa ta drużyna, która w najkrótszym czasie wykona to zadanie.

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 z elementami udzielania pierwszej pomocy

§ 12

1. Konkurencja rozgrywana jest na strzelnicy Szkoły Policji w Słupsku na 4 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 oraz 4 policjantów udzielających pierwszej pomocy osobie poszkodowanej.
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 ochraniaczami barków i ramion, ochraniacze przedramion, ochraniacze nóg, ochraniacze 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;
- 3) z broni palnej gładkolufowej:
 - odległość - 20 m,
 - cel - 2 balony (średnica ok. 30 cm),
 - postawa strzelecka - stojąca,
 - ilość amunicji - 2 sztuki (TYP-30)
 - 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 "przebiecie 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 „przebieciem 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 „przebieciem 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.
5. Udzielanie pierwszej pomocy osobie poszkodowanej rozpoczyna się po sygnale podanym przez sędziego.
6. Policjanci otrzymują punkty na podstawie karty oceny.
7. Czas na wykonanie zadania wynosi maksymalnie 10 minut.
8. Po przekroczeniu czasu określonego w ust. 7 sędzia przerywa konkurencję. Policjanci otrzymują wówczas liczbę punktów, jaką uzyskali do czasu przerwania konkurencji zgodnie z kartą oceny.
9. Sędzia kończy wcześniej konkurencję, jeżeli policjanci uznają, iż wykonali wszystkie możliwe czynności związane z realizacją zadania.

§ 17

1. Ocenie podlega suma punktów uzyskanych za trafienia w cele i za udzielenie pierwszej pomocy osobie poszkodowanej.
2. W sytuacji uzyskania takiego samego wyniku punktowego przez kilka reprezentacji, o wyższym miejscu decyduje większa liczba trafień w strzelaniu z broni palnej krótkiej, z broni palnej

maszynowej, potem 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, potem z broni palnej maszynowej.

3. Komisja sędziowska konkurencji nie przyznaje punktów (reprezentacja uzyskuje 0 punktów) w przypadku za:
 - 1) rażące naruszenie warunków bezpieczeństwa przez policjanta reprezentacji;
 - 2) trafienie w tarczę imitująca osobę postronną.

Bieg Crossowy

§ 18

1. Konkurencja rozgrywana jest na terenie SP Słupsk (teren przy ul. Zamiejskiej).
2. Zadanie do wykonania polega na pokonaniu przez pluton dystansu około 500 metrów. W trakcie biegu zawodnicy dodatkowo wykonują następujące zadania praktyczne:
 - 1) „linia kolumn drużyn”;
 - 2) „blokada drogi”;
 - 3) „skażenie terenu”;
 - 4) „przeszkody terenowe”;
 - 5) „poszkodowani kibice”.
3. Policjanci przystępują do konkurencji w kompletnym umundurowaniu ćwiczebnym z wyposażeniem jak do działań w pododdziale zwartym, tj.: kask przeciwuderzeniowy z kompatybilną maską przeciwgazową, kamizelka przeciwuderzeniowa z ochraniaczami barków i ramion, ochraniacze przedramienia, ochraniacze nóg, ochraniacze 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 znajdują się w pojazdach służbowych w wyznaczonym miejscu. Start następuje w momencie wręczenia dowódcy plutonu instrukcji 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 w instrukcji, którą dowódca plutonu otrzyma w momencie przybycia wszystkich zawodników do wyznaczonej strefy.
8. 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.
9. Czas realizacji zadania nie może przekroczyć 25 minut. Po upływie tego czasu konkurencja jest przerywana przez sędziego, który daje sygnał gwizdkiem. Pluton uzyskuje wynik punktowy aktualny na czas przerwania konkurencji.
10. Komisja sędziowska konkurencji nie przyznaje punktów (pluton uzyskuje 0 punktów) w przypadku:
 - 1) niepokonania wyznaczonej trasy przez wszystkich policjantów z plutonu;
 - 2) pokonania trasy niezgodnie z oznaczeniami jej przebiegu;

- 3) niewykonania zadań praktycznych.
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 biegu i pokonywaniu przeszkód mogą mu pomagać inni policjanci z plutonu.

Taktyka działania pododdziału zwartego

§ 19

1. Konkurencja rozgrywana jest na parkingu Szkoły Policji w Słupsku przy ul. Zamiejskiej 22.
2. Zadania do wykonania obejmują:
 - 1) realizację działań rozpraszających w stosunku do agresywnego tłumu;
 - 2) pokonanie barykady;
 - 3) użycia plutonu w zakresie dynamicznego zatrzymania wskazanej osoby (ubranie cywilne i założona kamizelka ostrzegawcza bez widocznych napisów).
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 sprzętu również wynosi 2 minuty.
4. Czas realizacji zadania nie może przekroczyć 15 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) sposób wykorzystania wyposażenia, w tym środków wzmocnienia;
 - 3) czas wykonania konkurencji.
6. Policjanci przystępują do konkurencji w umundurowaniu ćwiczebnym z kompletnym wyposażeniem jak do działań w pododdziale zwartym, opisanym w § 6 ust. 1 pkt 6.
7. Dowódca plutonu może posługiwać się tubą nagłaśniającą.

Policyjni siłacze

§ 20

1. Konkurencja rozgrywana jest na terenie Szkoły Policji w Słupsku (plac apelowy Szkoły).
2. Zadanie do wykonania polega na zaliczeniu poniższych prób siłowych w jak najkrótszym czasie:
 - 1) „przemieszczanie pojazdu”;
 - 2) „lektyka”;
 - 3) „przetaczanie opon”;
 - 4) „spacer dowódcy drużyny”.
3. Policjanci przystępują do konkurencji w umundurowaniu ćwiczebnym z wyposażeniem jak do działań w pododdziale zwartym, tj.: kask przeciwuderzeniowy z kompatybilną maską przeciwgazową, kamizelka przeciwuderzeniowa z ochroniaczami barków i ramion, ochroniacze przedramienia, ochroniacze nóg, ochroniacze ud, rękawice przeciwuderzeniowe.
4. Przed rozpoczęciem konkurencji dowódca plutonu zapoznaje się z instrukcją do konkurencji i ma 5 minut na przygotowanie plutonu do rozpoczęcia działań. Dowódca plutonu wyznacza drużyny do realizacji poszczególnych prób siłowych (jedna drużyna do jednej próby).
5. Start następuje z wyznaczonego miejsca na sygnał dany gwizdkiem przez sędziego.
6. 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.
7. Drużyna może rozpocząć próbę siłową dopiero wtedy, gdy poprzednia drużyna zakończyła realizację swojego etapu (system sztafetowy).
8. Dowódca plutonu może brać udział w każdym etapie zadania nadzorując jego przebieg, a w razie potrzeby również czynnie wspomagać swoich podwładnych w realizacji prób siłowych.
9. Ocenie podlega:
 - 1) czas realizacji zadania,
 - 2) pełne ukończenie wszystkich zadań siłowych przez drużyny (w przypadku nie zmieszczenia się plutonu w wyznaczonej normie czasowej),
 - 3) stopień ukończenia zadania „spacer dowódcy drużyny” przez dowódców drużyn (w razie nie zmieszczenia się policjantów w wyznaczonej normie czasowej decyduje dystans na jakim udało się przenieść obciążenie).

Marsz taktyczny z wykorzystaniem GPS

§ 21

1. Konkurencja rozgrywana jest w kompleksie leśnym na terenie miasta Słupska.
2. W konkurencji udział bierze pododdział Policji w sile plutonu wyposażonego m.in. w umundurowanie ćwiczebne, kamizelki kuloodporne *plate carrier* (opcjonalnie), hełmy kevlarowe, broń długą, radiostacje nasobne, lokalizator GPS (lokalizator zostanie dostarczony przez organizatora), lornetka dla dowodzącego.
3. Zadaniem pododdziału jest przemieszczenie się marszem taktycznym z wykorzystaniem odpowiednich szyków dostosowanych do zastanej sytuacji przez teren otwarty z punktu startu poprzez kolejne oznaczone jako *way points* do punktu kończącego (punkt sprawdzenia stanu osobowego pododdziału, sprawdzenia broni, uzupełnienia amunicji i złożenia meldunku o sytuacji pododdziału) przy pomocy urządzenia GPS.

4. Marsz polega na pokonaniu terenu otwartego narzuconą przez urządzenie GPS trasą (4 *way point*'y) zakodowaną w pamięci urządzenia.
5. W punkcie startu oznaczonym jako 001 dowódca pododdziału otrzymuje założenie do zadania zapoznaje się z nim, a następnie przygotowuje podwładnych do realizacji. Czas na te dwa elementy nie powinien przekroczyć 10 minut.
6. Po opuszczeniu punktu 001 pododdział wyznaczoną trasą w odpowiednim szyku udaje się do punktu 002. Po osiągnięciu miejsca docelowego w menu urządzenia operator wybiera opcję prowadź do punktu 003, aż do osiągnięcia miejsca docelowego, w którym ma nastąpić sprawdzenie stanu osobowego pododdziału, sprawdzenie broni, uzupełnienie amunicji i złożenie meldunku o sytuacji pododdziału, zatem dowodzący posiadając wiedzę o charakterze czynności do wykonania winien dobrać stosowny szyk.
7. W każdym z *way point*'ów dowódca pododdziału zobowiązany zostanie do udzielenia odpowiedzi na wylosowane przez siebie pytanie z zakresu zarządzenia nr Z-19 Komendanta Głównego Policji z dnia 1 sierpnia 2013 roku w sprawie metod i form wykonywania zadań przez oddziały i pododdziały Policji w zakresie dynamicznego zatrzymywania osób w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa publicznego lub zakłócenia porządku publicznego oraz zarządzenia nr Z-46 Komendanta Głównego Policji z dnia 21 czerwca 2018 r. w sprawie taktyki działania pododdziałów zwartych Policji w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa lub naruszenia porządku publicznego oraz pościg za osobą ściganą. Poprawne udzielenie odpowiedzi na pytanie spowoduje przyznanie dodatkowego punktu. Skutkiem błędnej odpowiedzi będzie odjęcie punktu od ogólnej liczby punktów zdobytych wyliczonych po zakończeniu konkurencji.
8. Nie osiągnięcie któregokolwiek z *way point*'ów powoduje dyskwalifikację i przyznanie za konkurencję 0 punktów.
9. Wywołanie drogą radiową dowodzącego działaniami po osiągnięciu punktu 004 – tu sędzia konkurencji, kończy jej bieg.
10. Ocenie podlega m.in.:
 - 1) zastosowanie prawidłowej taktyki działania;
 - 2) dowodzenie pododdziałem przez dowódcę;
 - 3) praca całego pododdziału;
 - 4) zastosowanie odpowiedniego szyku;
 - 5) odpowiedź na pytanie z zarządzenia nr Z-19 Komendanta Głównego Policji z dnia 1 sierpnia 2013 roku w sprawie metod i form wykonywania zadań przez oddziały i pododdziały Policji w zakresie dynamicznego zatrzymywania osób w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa publicznego lub zakłócenia porządku publicznego oraz zarządzenia nr Z-46 Komendanta Głównego Policji z dnia 21 czerwca 2018 r. w sprawie taktyki działania pododdziałów zwartych Policji w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa lub naruszenia porządku publicznego oraz pościg za osobą ściganą
11. Za każdy poprawnie wykonany element drużyna otrzymuje jeden punkt. Maksymalna liczba punktów możliwa do uzyskania wynosi 21.
12. Czas nie podlega ocenie.
13. Lokalizacja miejsc oznaczonych jako *way point*'s, może być różna tak, aby uniemożliwić przekazywanie danych topograficznych innym plutonom, przy założeniu zachowania proporcji odległości.
14. Czas realizacji zadania nie może przekroczyć 35 minut.

Test wiedzy zawodowej

§ 22

1. Konkurencja rozgrywana jest w salach wykładowych.
2. Zadanie do wykonania polega indywidualnym rozwiązaniu przez każdego policjanta z plutonu testu wiedzy złożonego z 20 pytań.
3. Każde pytanie testu składa się z trzonu i czterech wariantów odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawidłowa.
4. Test wiedzy zawodowej obejmuje problematykę określoną programem szkolenia zawodowego podstawowego, a w szczególności:
 - 1) pełnienie służby patrolowej;
 - 2) przeprowadzanie interwencji policyjnych;
 - 3) broń palna i inne środki przymusu bezpośredniego;
 - 4) legitymowanie osób;
 - 5) zatrzymywanie osób;
 - 6) przeszukanie i czynności zbliżone do przeszukania;
 - 7) konwojowanie i doprowadzanie osób;
 - 8) kwalifikacja zdarzeń mających postać przestępstwa lub wykroczenia;
 - 9) udzielanie pierwszej pomocy przedmedycznej;
 - 10) przeprowadzanie kontroli drogowej;
 - 11) prawa człowieka i etykę zawodową.
5. Suma punktów uzyskanych w teście przez pluton jest podstawą do klasyfikacji w tej konkurencji.
6. Komisja sędziowska konkurencji nie przyznaje punktów (pluton uzyskuje 0 punktów) w przypadku niesamodzielnego rozwiązywania testu przez któregokolwiek z zawodników lub korzystania przez niego z niedozwolonych pomocy dydaktycznych. Decyzję w tej sprawie podejmuje Sędzia Główny Zawodów na wniosek sędziego głównego konkurencji.

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. Punkty zdobyte przez plutony mieszane w konkurencjach, o których mowa w § 2 ust. 1 pkt 1 - 3 dzielone są równo na 3 drużyny (reprezentacje), które wchodzi w skład danego plutonu.
7. Suma punktów uzyskanych przez wszystkie 3 drużyny z danej reprezentacji w konkurencjach

o których mowa w § 2 ust. 1 pkt 1 - 3 są sumowane i przypisane do klasyfikacji generalnej na rzecz danej reprezentacji.

8. Podstawę klasyfikacji generalnej zawodów o miano „Najlepszego Pododdziału Prewencji Policji” stanowi suma punktów zdobyta przez wszystkie drużyny danej reprezentacji w konkurencjach o których mowa w § 2 ust. 1 pkt 1 - 3, punkty zdobyte przez poszczególne reprezentacje w konkurencjach, o których mowa § 2 ust. 1 pkt 4 - 6 oraz punkty zdobyte w konkurencjach integracyjnych, o których mowa w § 10 ust. 3.
9. W przypadku uzyskania w klasyfikacji generalnej jednakowej liczby punktów przez kilka reprezentacji o ostatecznej lokacie decyduje miejsce zdobyte w konkurencji „Marsz taktyczny z wykorzystaniem GPS”. Jeżeli nie pozwoli to na wyłonienie zwycięzcy rozstrzyga miejsce uzyskane w konkurencji „Test wiedzy”.
10. Klasyfikacja generalna zawodów jest ogłaszana przez Sędziego Głównego Zawodów w formie komunikatu końcowego, który zawiera jedynie klasyfikację pierwszych ośmiu miejsc.

Rozdział VI

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 24

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. Maciej Marciniak

.....
(Sędzia Główny Zawodów)