



REGULAMIN
III OGÓLNOPOLSKIEGO TURNIEJU MUSZTRY DLA KLAS MUNDUROWYCH
POD PATRONATEM HONOROWYM
STAROSTY GLIWICKIEGO WALDEMARA DOMBKA
I BURMISTRZA MIASTA PYSKOWICE ADAMA WÓJCICA

§ 1.

Organizatorzy:

1. Organizatorem III Ogólnopolskiego Turnieju Musztry dla Klas Mundurowych, zwanego dalej Turniejem, jest Dyrektor Zespołu Szkół im. Marii Konopnickiej w Pyskowicach.
2. Współorganizatorami Turnieju są Starostwo Powiatowe w Gliwicach i Miejski Ośrodek Kultury i Sportu w Pyskowicach.
3. Patronat honorowy nad Turniejem sprawują:
 - Starosta Gliwicki Waldemar Dombek,
 - Burmistrz Miasta Pyskowice Adam Wójcik
4. Partnerami Turnieju są:
 - Powiat Gliwicki,
 - Samorząd Miasta Pyskowice,
 - Komenda Miejska Policji w Gliwicach,
 - 13. Śląska Brygada Wojsk Obrony Terytorialnej.

§ 2.

Cele:

- Wzmocnienie motywacji oraz zachęcenie uczniów szkół średnich do czynnego zainteresowania się pracą służb mundurowych.
- Kształtowanie postaw patriotycznych i obywatelskich.
- Popularyzacja musztry w środowisku klas mundurowych jako elementu pracy wychowawczej, podnoszenia sprawności fizycznej oraz wzmacniania odporności psychicznej.
- Integracja środowiska klas mundurowych.
- Promocja służb mundurowych oraz przedstawienie środowisku zasad i przepisów indywidualnego i zbiorowego zachowania się funkcjonariuszy służb mundurowych podczas występów służbowych.
- Sprawdzenie umiejętności praktycznego wykonywania elementów musztry.

§ 3.

Sprawy organizacyjne:

1. Tematyką Turnieju jest wykonywanie komend wynikających z „Regulaminu musztry Sił Zbrojnych RP”.
2. Turniej adresowany jest do uczniów klas o kierunku mundurowym. Udział w Turnieju jest bezpłatny.
3. Liczba osób w drużynie – 13, w tym dowódca.
4. Każda szkoła może zgłosić jedną drużynę. Jeżeli w szkole prowadzone są osobno klasy policyjne, wojskowe, pożarnicze, szkoła może zgłosić po jednej reprezentacji z każdego profilu klas mundurowych.
5. W Turnieju może wziąć udział maksymalnie 15 reprezentacji, w tym Organizatorzy - decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Drużyna może składać się z dziewcząt i chłopców w dowolnej proporcji (w skład drużyny mogą wchodzić uczniowie klas, którzy ukończą szkołę w roku szkolnym 2019/2020).
7. Drużyną dowodzić może tylko uczeń wchodzący w skład zespołu.
8. Uczestnicy zawodów powinni być ubezpieczeni indywidualnie lub zespołowo od następstw nieszczęśliwych wypadków. Za ubezpieczenie uczniów odpowiada zgłaszający.
9. Od uczestników wymaga się posiadania:
 - dokumentów tożsamości /legitymacja szkolna lub dowód osobisty/,
 - zgody rodziców lub opiekunów prawnych na wzięcie udziału w zawodach /zał. nr 2/,
 - ubiorów dostosowanych do warunków zawodów.
10. III Ogólnopolski Turniej Musztry zorganizowany zostanie przez Zespół Szkół im. Marii Konopnickiej w Pyskowicach, ul. Kardynała Stefana Wyszyńskiego 37, 44-120 Pyskowice, telefon: 32 233 25 96 w dniu **8 kwietnia 2020 roku, rozpoczęcie turnieju o godzinie 10.00 (rejestracja uczestników od 9.30)**.
11. Zgłoszenia /zał. nr 1/ należy przesłać mailem (zsmkpyskowice@op.pl) lub faxem (Fax: 32 233 25 96) **do 30 marca 2020 roku**. Oryginały dokumentów należy dostarczyć Organizatorom w dniu turnieju.
12. Ewentualne zmiany w składzie drużyny należy zgłosić Organizatorom na odprawie służbowej w dniu Turnieju.
13. Wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu konkurencji i obliczeniu wyników przez Komisję sędziowską.
14. Turniej zostanie przeprowadzony w Hali Widowiskowo-Sportowej im. Huberta Wagnera, ul. Strzelców Bytomskich 1a w Pyskowicach.

§ 4.

Konkurencje:

1. I KONKURENCJA **OBOWIĄZKOWA** (musztra indywidualna i zespołowa) – Konkurencja składa się z dwóch prezentacji i polega na wykonaniu przez drużynę zestawu 10 zadań, obejmującego umiejętności z zakresu regulaminu musztry Sił Zbrojnych RP. Zestaw otrzymuje dowódca drużyny przed startem. Dowódca drużyny może w trakcie prezentacji posiłkować się zestawem zadań.
2. Podczas I KONKURENCJI wyłonieni zostaną zwycięzcy w kategoriach: najlepsza drużyna, najlepszy dowódca drużyny, najlepszy kadet i najlepsza kadetka.
3. II KONKURENCJA **NIEOBOWIĄZKOWA** (musztra paradna) – Konkurencja polega na wykonaniu pokazu opartego o zakres musztry paradnej. Czas trwania pokazu maksymalnie 5 minut.

§ 5.

1. Komisja sędziowska składa się z ekspertów, powołanych przez Dyrektora Zespołu Szkół im. Marii Konopnickiej w Pyskowicach.
2. Eksperci będą reprezentować służby mundurowe (wojskowe, policyjne i straż pożarną).

§ 6.

Punktacja:

1. Pierwsze miejsce zajmuje drużyna, która uzyskała największą liczbę punktów za poszczególne konkurencje.
2. W przypadku otrzymania takiej samej ilości punktów przez drużyny w poszczególnych konkurencjach, o zwycięstwie decydują punkty uzyskane w dogrywce między zainteresowanymi drużynami, a kolejność występu w dogrywce jest określona losowaniem.
3. Konkurencje turniejowe dotyczą:
 - drużyny,
 - dowódcy drużyny,
 - pojedynczego ucznia wykonującego polecenia dowódcy drużyny.
4. W przypadku **dowódcy drużyny i pojedynczego ucznia** obowiązuje taka sama punktacja, jak w przypadku drużyny.
5. Przewodniczącemu Komisji sędziowskiej wyznaczy Dyrektor Zespołu Szkół w Pyskowicach.
6. Decyzje Komisji sędziowskiej są ostateczne i nie podlegają weryfikacji lub zaskarżeniu.

§ 7.

Kryteria oceny:

1. Pojedynczy uczeń

- 1) Prawidłowość oddawania honorów.
- 2) Prawidłowość wykonywania komend podanych przez dowódcę drużyny np.: „BACZNOŚĆ”, „SPOCZNIJ”, „W lewo ZWROT”, „W prawo ZWROT”, „W tył ZWROT”, „W miejscu MARSZ”, „Na wprost MARSZ”, „Biegiem MARSZ”, „STÓJ”, itd.

2. Dowódca drużyny

- 1) Prawidłowość i sposób podawania rozkazów - komend przez dowódcę drużyny.
- 2) Prawidłowość oddawania honorów przez dowódcę drużyny.
- 3) Prawidłowość wykonywania komend przez drużynę.
- 4) Prawidłowość złożenia meldunku Komisji sędziowskiej przed prezentacją drużyny i po jej zakończeniu w II KONKURENCJI.

3. Drużyna

- 1) Prawidłowe i jednolite wykonywanie komend przez drużynę w miejscu i w marszu.
- 2) Utrzymanie odległości za dowódcą drużyny (trzy kroki).
- 3) Utrzymanie odpowiedniej długości kroku (60-80 cm przy kroku defiladowym oraz 60-70 cm przy kroku zwykłym).
- 4) Zachowanie tempa marszu (112 – 116 kroków/minutę).
- 5) Właściwa wysokość uniesienia nóg w czasie marszu (10 cm).
- 6) Poprawność wymachu rąk podczas marszu.
- 7) Utrzymanie odległości w kolumnie (1, 2 m).
- 8) Utrzymanie odstępów (równe szerokości dłoni).

Dodatkowo - Ogólne wrażenie z prezentacji musztry.

§ 8.

Organizacja Turnieju:

1. Odprawa służbowa Komisji sędziowskiej z nauczycielami – opiekunami i dowódcami poszczególnych drużyn.
2. Komisja zajmuje miejsca za stolikami. Widzowie siadają w wyznaczonym miejscu.
3. Dowódcy drużyn, biorących udział w Turnieju na polecenie Przewodniczącego Komisji sędziowskiej wykonują zbiórki w drużynach, a następnie wprowadzają drużyny na płytę boiska i zatrzymują się na zaznaczonej linii wyjściowej w kolumnach czwórkowych. Dowódcy drużyn zajmują miejsca obok pierwszych czwórek swych drużyn po ich prawych stronach.
4. Organizator wita uczestników Turnieju oraz wszystkich zebranych. Otwiera Turniej. Prowadzący Turniej przedstawia członków Komisji sędziowskiej. Chętnych prosi o zabranie głosu. Następnie krótko przedstawia zasady oraz przebieg Turnieju. Dowódcy drużyn biorą udział w losowaniu kolejności wystąpień. Na płycie boiska pozostaje oceniana drużyna.

§ 9.

Przebieg Turnieju

I KONKURENCJA

PREZENTACJA I - MUSZTRA INDYWIDUALNA

1. Drużyna występuje w składzie określonym w § 3 pkt. 3, w szeregu.
2. Dowódca drużyny w maksymalnym czasie 2 minut przy pomocy komend, wg własnego scenariusza musi zaprezentować musztrę indywidualną jednego wyznaczonego podwładnego w nw. kolejności:
 - 1) oddawanie honorów sobie nawzajem w miejscu,
 - 2) postawa zasadnicza i swobodna,
 - 3) zwroty,
 - 4) marsz,
 - 5) bieg i zatrzymanie.
3. Dowódca drużyny nakazuje wystąpić ocenianemu zawodnikowi z szyku komendą „WYSTĄP”, a następnie podaje mu komendy do wykonania poszczególnych zwrotów zgodnie z pkt. 2. Po zakończeniu pokazu nakazuje wstąpić do szyku.
4. Dowódca drużyny wydaje komendy „BACZNOŚĆ - ROZEJŚĆ SIĘ”, „SPOCZNIJ”. Prowadzący prosi kolejną drużynę. W tym czasie Komisja sędziowska wypełnia arkusze ocen. Ww. czynności są powtarzane podczas prezentacji następnych drużyn. Po prezentacji wszystkich drużyn, Prowadzący podaje ilość punktów uzyskanych przez poszczególne drużyny oraz kolejność miejsc po pierwszej prezentacji.

PREZENTACJA II – MUSZTRA ZESPOŁOWA

1. Drużyna występuje w składzie określonym w § 3 pkt. 3.
2. Dowódca drużyny wydaje komendy do wykonania:
 - 1) komenda zbiórki w miejscu w dwuszeregu,
 - 2) komenda przejścia z dwuszeregu w kolumnę czwórkową,
 - 3) komenda przejścia do marszu,
 - 4) komenda przejścia w marszu z kolumny czwórkowej w kolumnę dwójkową,

- 5) komenda przejścia w marszu z kolumny dwójkowej powrót w kolumnę czwórkową,
 - 6) komenda przejścia drużyny z marszu do biegu i z biegu do marszu,
 - 7) komenda zatrzymania,
 - 8) komenda przejścia z kolumny czwórkowej do dwuszeregu,
 - 9) komendy „BACZNOŚĆ – RÓWNAJ W PRAWO – BACZNOŚĆ – NA PRAWO - PATRZ”,
 - 10) komenda „BACZNOŚĆ”, „Za mną MARSZ”,
Drużyna na tę komendę rozpoczyna marsz (pierwsze trzy kroki – krok defiladowy, następne – krok zwykły). Podczas zbliżania się do Komisji, dowódca drużyny wydaje komendę „BACZNOŚĆ” wszyscy maszerują krokiem defiladowym, natomiast na komendę „Na prawo (lewo) – PATRZ”, podaną w odległości 15–20 kroków przed Komisją. Uczniowie zwracają jednocześnie energicznie głowy i patrzą w stronę Komisji z wyjątkiem prawoskrzydłowego (lewoskrzydłowego) pierwszego szeregu kolumny. Maszerujący przed drużyną dowódca salutuje. Dowódca kończy salutowanie w odległości pięciu kroków po minięciu Komisji. Gdy ogon kolumny minie Komisję, dowódca podaje komendę „BACZNOŚĆ”, uczniowie zwracają głowy na wprost, a dowódca podaje komendę „SPOCZNIJ” uczniowie przechodzą do marszu krokiem zwykłym,
 - 11) komenda „Drużyna - STÓJ” - grupa zatrzymuje się.
3. Dowódca drużyny wydaje komendy „BACZNOŚĆ - ROZEJŚĆ SIĘ”, „SPOCZNIJ”.
 4. Prowadzący prosi kolejną drużynę. W tym czasie Komisja sędziowska wypełnia arkusze ocen. Ww. czynności są powtarzane podczas prezentacji następnych drużyn. Po prezentacji kroku marszowego przez wszystkie grupy, Prowadzący podaje ilość punktów uzyskanych przez poszczególne drużyny oraz kolejność miejsc po drugiej prezentacji.

DOWÓDCA DRUŻYNY

Dowódca drużyny oceniany jest w sposób ciągły podczas PREZENTACJI I i II.

II KONKURENCJA

1. Konkurencja polega na wykonaniu pokazu według własnego scenariusza opartego o zakres musztry paradnej z uwzględnieniem meldunku przed rozpoczęciem prezentacji i po jej zakończeniu. Czas trwania pokazu to co najmniej **3 minuty**, a maksymalnie **5 minut**.
2. Podkłady muzyczne w formacie mp3 powinny zostać przekazane zespołowi nagłośnieniowemu na pendrive lub płycie CD.

§ 10.

Nagrody dla zwycięzców w poszczególnych konkurencjach i kategoriach:

1. I KONKURENCJA (musztra zespołowa):
 - **1 miejsce** nagrody: puchar, medale, dyplomy dla każdego uczestnika oraz nagroda rzeczowa dla szkoły,
 - **2 miejsce** nagrody: medale, dyplomy dla każdego uczestnika oraz nagroda rzeczowa dla szkoły,
 - **3 miejsce** nagrody: medale, dyplomy dla każdego uczestnika oraz nagroda rzeczowa dla szkoły.

2. II KONKURENCJA (musztra paradna):
 - **1 miejsce** nagrody: puchar, medale, dyplomy dla każdego uczestnika oraz nagroda rzeczowa dla szkoły,
 - **2 miejsce** nagrody: medale, dyplomy dla każdego uczestnika oraz nagroda rzeczowa dla szkoły,
 - **3 miejsce** nagrody: medale, dyplomy dla każdego uczestnika oraz nagroda rzeczowa dla szkoły.
3. Najlepszy dowódca :
 - **1 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa,
 - **2 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa,
 - **3 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa.
4. Najlepszy kadet :
 - **1 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa,
 - **2 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa,
 - **3 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa.
5. Najlepsza kadetka :
 - **1 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa,
 - **2 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa,
 - **3 miejsce** nagrody: medal, dyplom oraz nagroda rzeczowa.

§ 11.

Postanowienia końcowe:

1. Organizatorzy Turnieju nie ponoszą odpowiedzialności materialnej z tytułu wypadków, urazów i szkód w mieniu, powstałych podczas trwania imprezy.
2. Za dyscyplinę drużyny oraz szkody wyrządzone przez członka drużyny odpowiada jego opiekun.
3. Uczestników i opiekunów obowiązują przepisy niniejszego regulaminu oraz postanowienia Organizatora, a także sędziów.
4. W przypadku naruszenia powyższych postanowień, Organizator ma prawo do zdyskwalifikowania drużyny.
5. Przewodniczący Komisji sędziowskiej ogłasza kolejność zajętych miejsc przez poszczególne drużyny oraz ilość punktów przez nie uzyskanych. Następuje wręczenie nagród i wyróżnień.
6. Wszelkie protesty zostaną rozpatrzone podczas trwania Turnieju. Należy je składać w formie pisemnej do Biura organizacyjnego zawodów do godziny od zakończenia konkurencji lub zaistnienia problemu. Rozpatrzenie protestu przez Organizatora jest ostateczne.
7. Organizatorzy zawodów zobowiązani są do zapewnienia uczestnikom bezpieczeństwa, a w szczególności opieki medycznej podczas trwania imprezy zgodnie z obowiązującymi przepisami.
8. Ostateczna interpretacja postanowień niniejszego regulaminu należy do Organizatora i Komisji sędziowskiej.