

Regulament concurs Patrula Airsoft Romania (PARO)



- Prezenta tuturor echipelor participante trebuie sa fie la ora stabilita de catre organizatori. Briefingul se va face cu toate echipele participante la ora stabilita. Intarzierile (exceptiile) trebuie anuntate telefonic catre organizatori. Ordinea intrarii pe teren a echipelor va fi trasa la sorti pe baza de biletele cu numele echipei. La fel se va face si pentru desemnarea Arbitrilor insotitori.
- Patrula trebuie formata din 6 membri ai unui club. Echipa infiintata din membrii independenti sau ai altor cluburi pentru a participa la PARO, este obligata la crearea unui patch sub egida căruia va participa tot anul in curs. Este strict interzisa participarea aceluiasi membru in mai multe echipe in acelasi an calendaristic.
- Toti participantii la PARO, trebuie sa aiba echipamentul de protectie complet: ochelari testati, incaltari adecvate, pantaloni, bluza, vesta reflectorizanta. Optional: vesta tactica, casca, sapca, booniehat, cotiere, genunchiere, masca fata, manusi. - Concurentii (Patrula si oponentii) trebuie sa recunoasca orice lovitura directa primita, in orice parte a corpului si sa anunte cu voce tare "lovit" apoi sa isi puna cat mai repede vesta reflectorizanta pe el, cat mai vizibil. Cei loviti se indreapta catre locul indicat de arbitru, nu vorbesc !!!
- Functii: Team Lider (TL) care poate ocupa doar inca una din functiile urmatoare: medic sau grenadier sau sniper sau navigator.
- Ceilalti membri ai Patrului pot ocupa doar o functie din: medic, grenadier, sniper, navigator, puscas.
- Munitia este nelimitata dar este obligatorie folosirea MID-urilor. -Se poate reincarca oricand pe teren.
- Replici: obligatoriu 1 sniper bolt-action si sidearm pistol (max 110 ms) pt sniper, ceilalti membri ai patrului folosesc replici de asalt inclusiv DMR si SAW. TL trebuie sa aiba obligatoriu replica pistol cu blowback. Este indicat ca si ceilalti membri ai Patrului sa aiba replici pistol.



- Replica de rezerva: este optional, dar se accepta ca si replica de rezerva doar alta replica de aceiasi clasa cu care concurezi. Replica de rezerva poate fi folosita NUMAI daca replica principala nu mai functioneaza.
- Nu sint acceptate dispozitive pirotehnice (tot ce e cu flacara). Fumigenele trebuie obligatoriu aprobate de catre organizatori.
- Pentru tot concursul se respecta S.B. 1.2 cu toate detaliile.
- Rezerva : se pot inscrie la o echipa maxim 2 rezerve . Plata taxei se face integral pentru 6 membri ai Patrului, iar pentru rezerve se plateste masa. Medalii, cupa, patchuri,alte premii, se primesc NUMAI de cei 6 componenti ai Patrului. Dupa start NU se mai poate schimba componenta echipei de pe teren. Rezervele nu pot insoti Patrula pe traseu.
- Pe traseu Patrula este insotita numai de Arbitru. Singurii care mai pot insoti Patrula sint Fotograful si/sau Observatorul, daca exista.
- Cronometrul principal se porneste la Start si se opreste la Finish in acelasi loc. Cronometrul arbitrului insotitor se foloseste pentru a cronometra probele de orientare, proba de puscas si eventualele opriri intre probe in caz medical sau din cauza ajungerii din urma a unei echipe.
- Opririle neprogramate (ex: se ajunge din urma echipa precedenta, civili in zona) se scad din timpul total al echipei, pe baza Carnetelului de Arbitraj, unde Arbitrul trece timpul de stationare impreune cu TL.
- Arbitrul va avea cu el permanent Carnet de punctaj care NU se instraineaza nimanui pana dupa calcularea clasamentului. Adica,membrii Patrului nu au voie sa vada ordinea probelor.
- Echipa poate avea la cerere o copie a Carnetului de punctaj dupa terminarea Concursului.
- Dupa fiecare proba se va scrie punctajul si timpul in Carnetul de punctaj aceasta pagina fiind semnata de Teamlider si Arbitru.
- Toti participantii la concurs trebuie sa cunoasca regulamentul Sad Buneh 1.2. (la proba surpriza pot fi intrebari din S.B 1.2)
- Ordinea probelor NU se anunta si NU este comunicata de catre Arbitrul insotitor Patrului.
- Singurele probe care se anunta inainte de incepere a probei sunt: Orientare, Eliberare ostatic si Insotire VIP
- Proba de tir static este OBLIGATORIU sa fie ultima proba din concurs la care se



folosesc replicile (pentru siguranta la locul de Finish)

- Intre probe nu se opreste cronometrul principal (cel care masoara timpul total al traseului Patrulei)

- Formula de calcul pentru clasament este: timp impartit la puncte; Punctajul maxim si timpul mai scurt este castigator. Exemple:

81 minute si 368 puncte: 0,2201 – locul 1

90 minute si 368 puncte: 0,2445 – locul 2

81 minute si 275 puncte: 0,2945 – locul 3

110 minute si 368 puncte: 0,2989 – locul 4

69 minute si 213 puncte: 0,3239 – locul 5

Definitii:

Patrula: A parcurge după un anumit program un traseu terestru, aerian sau pe apă, pentru a îndeplini o misiune de cercetare, de pază, de control etc.

Ambuscada: Acțiune de luptă care se organizează din timp și se execută de regulă cu efective mici, cu scopul de a pîndi și a ataca prin surprindere pe inamic.
2. Loc ascuns (de obicei într-o pădure) de unde pîndește una dintre părțile în luptă, cu scopul de a năvăli pe neașteptate asupra inamicului

Probe:

Membrii Patrulei se aliniaza la "Start". Isi introduc incarcatoarele in replici. Cand sint gata si pleaca, se porneste cronometrul principal de la linia de Start si se noteaza in Carnetul de arbitraj ora plecarii. Sint insotiti permanent de un Arbitru. Acesta va fi imbracat in camuflaj (pentru a nu incurca Patrula), doar in momentul in care incepe actiunea la unul din standuri, Arbitrul isi va lua vesta reflectorizanta pe el urmarind buna desfasurare a actiunii. NEMURITORII VOR FI PENALIZATI DRASTIC!

Deplasarea Patrulei pe traseu NU se face in fuga, dar in momentul in care Patrula este angajata de un oponent, membrii Patrulei se pot desfasura dupa cum considera: fuga, culcat, etc.

1. Eliminare cuib mitraliera. (CM)

Patrula are ca misiune atacarea si eliminarea unui cuib de mitraliera. Echipa CM este formata din 1 mitralior (obligatoriu cu SAW) si 1 puscas (obligatoriu pusca).



Cei din CM trebuie sa traga un foc in aer la vederea Patrului . SAW este in pozitie fixa . Puscasul se poate deplasa la maxim 10 m de SAW. Proba este gata atunci cand CM este anihilat sau Patrula este eliminata. Se puncteaza "eliminatii" din fiecare echipa.

2. Cunostinte acordare prim-ajutor

In Patrula trebuie sa fie 1 membru desemnat ca si medic. Acesta va trebui sa aiba cunostinte acordare de prim-ajutor. Ceilalti membrii ai echipei se ocupa de asigurarea zonei (5-6 m), nu stau langa medic, nu il ajuta. Proba va fi test-grila cu 6 intrebari, la care vor fi 3 raspunsuri, dintre care doar unul singur este corect. Intrebarile vor fi din situatii de prim ajutor intalnite la drumetii, joc airsoft si alte activitati in aer liber, nu vor fi intrebari "grele" din medicina. Punctele obtinute se trec in contul echipei. Medicul cu cel mai bun punctaj - best medic.

Link teste:

<http://testepeinternet.ro/chestionare-auto/primul-ajutor/3/>

3. Eliminare ambuscada

Pe traseu Patrula este atacata . Ambuscada este formata din 4 oponenti. Cei care formeaza ambuscada, nu au voie sa se retraga, atunci cand sint atacati la mai mult de 20 m de locul atacului. Se considera proba terminata atunci cand Patrula sau ambuscada este eliminata. Se puncteaza "eliminatii" din fiecare echipa. Pt CQB, Oponentii trebuie toti sa fie la acelasi nivel al cladirii pe unde trece Patrula si nu au voie sa paraseasca acel nivel si cladirea de unde au angajat.

4. Aruncare grenada

Un membru al Patrului va fi desemnat ca si grenadier. Acesta va trebui sa arunce 6 grenade printr-o deschizatura marcata, de la o anumita o distanta de 7 maxim 10 m. Grenadele sint puse la dispozitie de catre organizatori. Se puncteaza grenada trecuta prin deschizatura marcata. Se vor face 3 aruncari de proba. Proba: se arunca 2 grenade din pozitia stand in picioare, 2 grenade din pozitia stand cu un genunchi sprijinit pe pamant si 2 grenade din pozitia culcat pe burta sprijinit intr-un cot. Punctele obtinute se trec in contul echipei. Grenadierul cu cel mai bun punctaj - best grenadier



5. Sniper

Un membru al Patrului va fi desemnat sniper. Acesta va trage in tinta A4 (marcata) din pozitia "in picioare" la 25 m, "in genunchi" la 30 m, "culcat" la 35 m. Sniperul se poate ajuta, in trasul la tinta, numai de echipamentul propriu. Se vor trage NUMAI cate 2 bile catre o tinta (vor fi 3 tinte). Obligativu sniper bolt-action. Punctele obtinute se trec in contul echipei. Sniperul cu punctajul cel mai bun - best sniper

6. Orientare cu busola

Un membru al Patrului trebuie desemnat ca si "navigator". Acesta primeste de la arbitru, la locul de start al probei de orientare, coordonatele punctului A. La punctul A se vor gasi coordonatele pt punctul B, s.a.m.d, pana la punctul G. Este OBLIGATORIE trecerea prin fiecare punct in ordine A-B-C-D-E-F-G.

Ex. coordonate: 168 grade NE 78 pasi medii calculati la o persoana cu inaltimea de 1,75. Orientarea se va face dupa busola asigurata de organizatori. Timpul mediu estimat al acestei probe este de 15 minute iar timpul alocat acestei probe este de maxim 30 minute. Daca Patrula rateaza o coordonata, toti membrii Patrului se intorc la ultimul punct gasit. Daca proba nu este terminata in limita a 30 minute, Patrula pierde proba adica primeste 60 puncte penalizare. In cazul in care Patrula abandoneaza proba pe parcurs, aceasta se penalizeaza cu 60 puncte si cu diferenta de timp dintre timpul maxim al probei (30 min) si timpul realizat pana la ultimul punct gasit. Apoi este ghidata de arbitru prin toate punctele de orientare negasite, pana la sfarsitul probei, adica pana la ultimul punct. Proba se desfasoara fara oponenti. Punctele obtinute se trec in contul echipei.

- Daca proba de orientare este de gen Quiz, cautare valiza, orientare cu harta sau harta cu busola, si timpul mediu estimat al acestei probe este de 10 -15 minute iar timpul alocat acestei probe este dublu, adica 20 sau maxim 30 minute. Proba se desfasoara fara oponenti.

Navigatorul cu cel mai mic timp, cu toate punctele gasite - best navigator.

7. Eliberare ostatic

Patrula are misiunea de a elibera un ostatic. Echipa care asigura paza Ostaticului este formata din 2 oponenti. Unul din ei nu are voie sa se indeparteze mai mult de 5 m de Ostatic. Celalalt oponent are voie sa se indeparteze de Ostatic la maxim 20 m. Ostaticul poate fi sau nu la vedere (intr-o camera, bunker, etc) si va purta



permanent o vesta reflectorizanta. Paza Ostaticului nu are voie sa il foloseasca pe acesta ca paravan (scut) si nici sa il elimine. Proba este finalizata atunci cand este eliminata Patrula sau este eliminata Paza sau Ostaticul este lovit de catre Patrula. Ca sa fie incheiata proba, unul din membrii "vii" ai Patrulei trebuie sa ajunga cu Ostaticul la punctul de extractie marcat. Daca Patrula elimina Ostaticul proba este pierduta si punctajul este de minus 200 puncte indiferent de situatia de pe teren, adica nu se mai iau in considerare "lovitii" Patrulei sau Pazei. Pentru Ostatic lovitura din ricoseu nu este valabila, dar se ia in considerare orice lovitura directa, in orice parte a corpului. Se puncteaza "eliminatii" din fiecare echipa.

8. Transport VIP

Patrula trebuie sa insoteasca un VIP pe parcursul traseului acesteia pe o anumita distanta. Traseul este bine stabilit, de la punctul X (anuntat de Arbitru) pana la punctul Y (marcat vizibil la capatul acestui traseu). Arbitrul se va transforma in VIP. Ambuscada VIP este formata din 2 oponenti. Acestia vor fi inarmati cu replici exclus SAW sau DMR. Daca VIP este lovit pe acest traseu, proba este pierduta (-60 p) indiferent de nr de "loviti" de pe teren.

Proba este considerata gata atunci cand: sint eliminati cei din Patrula sau sint eliminati cei din Ambuscada VIP sau daca VIP este lovit pe traseu (in orice parte a corpului) sau daca Patrula a ajuns cu VIP in viata la sfarsitul traseului.

Se puncteaza "eliminatii" din Patrula daca Patrula a ajuns cu VIP-ul in viata la punctul de extractie, iar oponentii sint considerati "eliminatii" indiferent daca au fost loviti sau nu. Misiunea Patrulei este sa duca VIP-ul la punctul de extractie in viata.

9. Proba puscas

Unul din membrii Patrulei este desemnat Puscas (va folosi replica principala). La locul probei, acesta trebuie sa loveasca 10 tinte asezate aleatoriu pe o distanta de la 7 m pana la 10 m, si sa traga in 2 tinte hartie A4, obligatoriu foc cu foc. Tintele se angajeaza din locurile marcate, dupa parcurgerea unei distante pe un traseu marcat. Traseul poate avea obstacole. Angajarea tintelor poate fi facuta din diferite pozitii, anuntate la briefing. Dupa doborarea tuturor tintelor, Puscasul trebuie sa traga in 2 tinte de hartie A4 aflate la 10 m distanta. Cate 3 focuri de fiecare tinta. Daca sint mai multe lovituri intr-o tinta A4, se scad cele mai bune lovituri. La aceasta proba conteaza timpul in care s-a terminat proba si punctele de pe tinte, pentru clasamentul de cel mai bun Puscas. Startul se da la plecarea pe traseul marcat si se opreste atunci cand este tras ultimul foc spre tinta. Calcul



best Puscas: timp proba impartit la punctele obtinute. Munitie nelimitata. Punctele obtinute se trec in contul echipei.

10. Tir static

Patrula se va alinia la standul de tragere. Cand Arbitrul constata ca este aliniata toata echipa, da comanda Teamliderului pt executare foc aspra tintelor. Se vor trage asupra fiecarei tinte NUMAI 3 bile . Fiecare foc se va executa la comanda Teamliderului(Atentie-Ochiti-Foc). Tintele vor fi format A4, inclusiv pentru sniper. Teamliderul trebuie sa traga cu pistolul. Distanța : 10 m pt rifle, 25 m pt sniper si 7 m pt pistol. Dupa terminarea tragerii Teamliderul da comanda : Descarcati . La aceasta comanda Patrula trebuie sa scoata incarcatorul din replica, sa traga in aer cateva focuri si sa se alinieze pentru deplasarea la Finish. Daca in tinta sunt mai mult de 3 lovituri se scad loviturile cele mai bune (se considera ca s-a reglat tirul). Punctele totale obtinute se trec in contul echipei.

Cand ultimul membru al Patrului a trecut linia de Finish, se opreste cronometrul principal si se noteaza ora sosirii.

11. Proba surpriza

La fiecare locatie, daca se doreste, se poate organiza o proba surpriza specifica locatiei (ex:carat bustean, tiroliana, dezamorsare mina, etc). Aceasta se anunta pe traseu de catre Arbitru, in momentul in care se ajunge la acea proba, intr-un plic in care se explica in ce consta proba .Punctajul pentru aceasta proba este maxim 60 pct. Existenta Probei surpriza trebuie anuntata de catre Organizatori obligatoriu (nu si in ce consta proba).

