**ZAŁĄCZNIK 2 – SPECYFIKACJA ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH**

1. Czas 6 godzin
2. Udostępnienie kombinezonów moro dla 80 uczestników
3. Musztra wojskowa, przekazanie zasad gry
4. Przeprowadzenie rozgrywek dla 20 czteroosobowych drużyn
5. Prowadzenie na bieżąco wyników rozgrywek
6. Organizacja ogłoszenia wyników i ceremonii wręczenia medali i pucharu
7. Organizacja 14 stanowisk:

**Stanowisko 1:**

Krótkie szkolenie z obsługi i zasad działania wykrywacza metali. Drużyna wybiera reprezentantów, których zadaniem będzie odnalezienie zakopanych przedmiotów. Tor z przeszkodami do pokonania.

**Stanowisko 2**

Militarny Laser-Tag. Wojna laserowa z użyciem karabinów wyglądających jak prawdziwa broń, zasięg ponad 300 metrów, rozgrywka toczy się pomiędzy 4 drużynami jednocześnie.

**Stanowisko 3**

Do dyspozycji drużyny od 8 do 10 karabinków pneumatycznych, różne cele, różne sposoby strzelania, różne typy broni – zadanie to oddanie jak największej ilości najcelniejszych strzałów z różnych pozycji. Różnorodność pozycji i celów.

**Stanowisko 4**

Zadaniem drużyny jest z pomocą kompasów, mapy i innych wskazówek odnaleźć zagubione punkty w terenie i wykonać polecenia, które odnajdą korzystając ze wskazówek. Mogą się dzielić na pododdziały lub szukać wspólnie. Im więcej zdobytych punktów, rozwiązanych zagadek i wykonanych zadań – tym więcej punktów na karcie. Gra na orientację, logikę, ciekawe zadania, niespodzianki.

**Stanowisko 5**

Wodny tor przeszkód do pokonania pontonami zamaskowanymi siatką. Wodna bitwa na bomby wodne pomiędzy dwoma drużynami

**Stanowisko 6**

Pokaz pierwszej pomocy a potem sprawdzenie wiedzy drużyn z tematu ratownictwa.

**Stanowisko 7**

Stanowisko na którym drużyny będą miały za zadanie rozpalić ogień bez użycia zapałek, zdobyć pitną wodę bez studni. Itp.

**Stanowisko 8**

Oddział otrzymuje 2 krótkofalówki. Przedstawiciel grupy i pozostała część grupy po przejściu szeregu zadań musi skomunikować się z bazą i wspólnie odnaleźć pewne przedmioty.

**Stanowisko 9**

Szkolenie z posługiwania się bronią krótką i długą. Zawody snajperów - ustrzelenie jak największa ilość celów w określonym czasie.

**Stanowisko 10**

Rzucanie replikami granatów do celu, rzuty z różnych „postaw” – ze stojącej, z klęczącej i z leżącej.

**Stanowisko 11**

Tor sprawnościowy, czołganie, przeskakiwanie, omijanie przeszkód z dodatkowymi akcesoriami.

**Stanowisko 12**

Wiązanie różnych rodzajów węzłów. Nadawanie sygnału SOS

**Stanowisko 13**

Na tym stanowisku wykwalifikowany psycholog sprawdzi czy członkowie drużyny nadają się na misję w terenie, z pomocą testów określi czy umieją opanować stres, działać pod presją ostrzału i podporządkować się swojemu dowódcy w każdej sytuacji.

**Stanowisko 14**

Zagadki logiczne i strategiczne.