

ZATWIERDZAM:

ZASTĘPCA
KOMENDANTA GŁÓWNEGO POLICJI

insp. Cezdzy POPEŁAWSKI



REGULAMIN

XXII OGÓLNOPOLSKICH ZAWODÓW POLICJANTÓW PREWENCJI TURNIEJ PAR PATROLOWYCH

„PATROL ROKU” 2015

WNOSZĘ O AKCEPTACJĘ

KOMENDANT
SZKOŁY POLICJI w SŁUPSKU

insp. Jacek GIL

Słupsk 2015

Szkoła Policji w Słupsku wśród wielu zadań o charakterze dydaktyczno-wychowawczym realizuje również te, których celem jest propagowanie – zarówno w formie bezpośrednich działań, jak i za pośrednictwem globalnych środków informacji – właściwego wizerunku policjanta: sprawnego, zdecydowanego w działaniu, a przede wszystkim umiającego wykorzystywać posiadaną wiedzę i umiejętności w działaniach na rzecz bezpieczeństwa i porządku publicznego. Miarodajnym narzędziem, które co roku wpisuje się w realizację tej idei, jest Turniej Par Patrolowych „Patrol Roku”.

XXII Finał będzie stanowił kontynuację przyjętej w 2014 r. koncepcji Turnieju skupiającego konkurencje, które jeszcze efektywniej wyeksponują najbardziej pożądane przymioty funkcjonariusza prewencji.

Bez wątplenia każdy Finał Ogólnopolskich Zawodów Policjantów Prewencji Turniej Par Patrolowych „Patrol Roku” pozwala ujawnić te płaszczyzny policyjnej praktyki, które wymagają ciągłego doskonalenia, przez co realizowany przez jednostki szkoleniowe proces dydaktyczny staje się bardziej praktyczny.

Nie można zapominać również o jeszcze jednym istotnym aspekcie Zawodów. Naprzeciwko siebie stają policjanci z całej Polski, prezentujący różny poziom wiedzy i umiejętności. Poprzez obserwację, udział w realizacji podobnych zadań, dyskusje oparte na zasadach koleżeńskiej pomocy samoczynnie realizuje się proces doskonalenia zawodowego.

Organizatorzy

Rozdział I

POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1

XXII Finał Ogólnopolskich Zawodów Policjantów Prewencji Turniej Par Patrolowych „Patrol Roku” odbędzie się w Szkole Policji w Słupsku w dniach **23-25 września 2015 r.**

§ 2

1. Zawody przeprowadza się **trzystopniowo**.
2. Zawody **I stopnia** – eliminacje na szczeblu komendy miejskiej/powiatowej/rejonowej Policji, komisariatów specjalistycznych Policji oraz wydziałów realizujących zadania o charakterze patrolowo-interwencyjnym funkcjonujących w ramach KWP/KSP.
3. Zawody **II stopnia** – eliminacje na szczeblu komendy wojewódzkiej/Stołecznej Policji.
4. Zawody **III stopnia** – zawody finałowe w Szkole Policji w Słupsku – organizowane i przeprowadzane w terminie określonym w § 1.
5. Po zakończeniu zawodów każdego stopnia przeprowadza się analizę wyników testu wiedzy, a jej wnioski należy wykorzystać w ramach doskonalenia lokalnego i centralnego oraz w procesie opiniowania i motywowania policjantów.
6. Sprawozdania z organizacji i przebiegu zawodów I i II stopnia opracowują odpowiednio jednostki i komórki organizacyjne Policji, o których mowa w ust. 2 i 3, z zastrzeżeniem, że sprawozdanie z zawodów I stopnia sporządza się po rozwiązaniu testu przez wszystkich zobowiązanych do uczestnictwa policjantów.
7. Policjanci, którzy nie przystąpili do testu w zawodach I stopnia w terminie podstawowym, przystępują do testu w terminach dodatkowych, nawet w sytuacji kiedy wytypowano zawodników do zawodów II stopnia.
8. Decyzję, w indywidualnych przypadkach, o zwolnieniu policjanta z rozwiązywania testu w zawodach I stopnia podejmuje właściwy miejscowo naczelnik wydziału prewencji KWP/KSP, co znajduje odzwierciedlenie w sprawozdaniu.
9. Sprawozdanie z organizacji i przebiegów zawodów, w szczególności zawiera:
 - 1) wskazanie organizatora zawodów,
 - 2) daty i miejsca przeprowadzenia zawodów, w tym wskazanie dodatkowych terminów zawodów (w przypadku wielu terminów przedział czasowy i liczbę terminów),
 - 3) opis konkurencji,
 - 4) dane komisji sędziowskiej z numerem telefonu kontaktowego,
 - 5) liczbę policjantów, którzy powinni przystąpić do zawodów,
 - 6) liczbę policjantów, którzy nie przystąpili do zawodów ze wskazaniem przyczyn,
 - 7) uzyskane wyniki,
 - 8) zbiorczą analizę wyników testów wiedzy,
 - 9) dane obserwatorów, o których mowa w ust. 10 oraz w § 3 ust. 5,
 - 10) laureatów zawodów wraz ze wskazaniem sposobu ich wyróżnienia,
 - 11) zakres wsparcia ze strony podmiotów pozapolicyjnych,
 - 12) informacje dot. nadania właściwej rangi i oprawy zawodom.

10. Przedstawiciele komend wojewódzkich/Stołecznej Policji uczestniczą w zawodach I stopnia w charakterze obserwatorów w przynajmniej w 20% podległych jednostek organizacyjnych Policji.
11. KWP/KSP sprawozdanie z organizacji i przebiegu zawodów II stopnia oraz sprawozdanie zbiorcze z zawodów I stopnia przekazują w wersji elektronicznej (również edytowalnej) do Szkoły Policji w Słupsku na adres spslupsk@slupsk.szkolapolicji.gov.pl oraz Biura Prewencji i Ruchu Drogowego KGP na adres arkadiusz.kopczynski@policja.gov.pl do dnia **25 września 2015 r.**
12. Sprawozdanie z organizacji i przebiegu zawodów I i II stopnia oraz ich finału opracowuje Szkoła Policji w Słupsku i przekazuje ją również w wersji elektronicznej do Biura Prewencji i Ruchu Drogowego KGP do dnia **30 listopad 2015 r.**
13. Biuro Prewencji i Ruchu Drogowego Komendy Głównej Policji zobowiązane jest udzielić pomocy w organizacji i przebiegu zawodów.
14. Sprawozdanie, o którym mowa w ust. 12, Szkoła Policji w Słupsku przekazuje do Biura Prewencji i Ruchu Drogowego KGP. Sprawozdanie po akceptacji Komendanta Głównego Policji, Biuro Prewencji i Ruchu Drogowego KGP przekazuje KWP/KSP oraz jednostkom szkoleniowym.

§ 3

1. Zawody **I stopnia** składają się z testu wiedzy zawodowej, który nie może trwać dłużej niż 60 minut.
2. Zawody **II stopnia** składają się z:
 - 1) testu wiedzy zawodowej,
 - 2) sprawdzianu wyszkolenia strzeleckiego,
 - 3) sprawdzianu sprawności fizycznej.
3. Organizatorzy zawodów I i II stopnia mogą dodatkowo przeprowadzić konkurencje wskazane w § 4 lub inne przez siebie opracowane.
4. Szczegółowe terminy przeprowadzania zawodów I i II stopnia naczelnicy wydziałów prewencji komend wojewódzkich/Stołecznej Policji przesyłają – co najmniej **na 7 dni** przed planowanym rozpoczęciem zawodów – do Biura Prewencji i Ruchu Drogowego Komendy Głównej Policji (na adres poczty elektronicznej arkadiusz.kopczynski@policja.gov.pl).
5. Przedstawiciele Biura Prewencji i Ruchu Drogowego KGP, Gabinetu Komendanta Głównego Policji, Szkoły Policji w Słupsku mogą uczestniczyć w zawodach I i II stopnia w charakterze obserwatorów.

§ 4

Zawody **III stopnia** składają się z następujących konkurencji:

1. Strzelanie sytuacyjne.
2. Stosowanie Technik Obezwładniania Osób.
3. Bieg pościgowy i Przeprowadzanie Interwencji Policyjnych (jako jedna konkurencja).
4. Policyjny Tor Przeszkód i Udzielanie Pierwszej Pomocy (jako jedna konkurencja).
5. Test Wiedzy Zawodowej.

§ 5

1. Do zawodów **I stopnia** przystępują **wszyscy policjanci służby prewencyjnej**, zajmujący stanowiska wykonawcze, którzy na stałe i w sposób planowy pełnią służbę patrolową, interwencyjną w patrolu, wywiadowczą.
2. Eliminacje należy poprzedzić podaniem policjantom informacji o zasadach wylaniania patrolu, przewidywanych wyróżnieniach i nagrodach motywacyjnych, dla patrolu który będzie reprezentował komendę powiatową/miejską/rejonową Policji lub komórkę organizacyjną KWP/KSP w zawodach II stopnia.
3. Do zawodów **II stopnia** przystępują wyłącznie policjanci, którzy zostali wytypowani przez komendantów powiatowych/miejskich/rejonowych Policji, komendantów komisariatów specjalistycznych oraz naczelników wydziałów funkcjonujących w ramach KWP/KSP na podstawie wyników testu wiedzy zawodowej i wyników innych konkurencji, jeżeli Organizatorzy zawodów I stopnia, korzystając z zapisu § 3 ust. 3, przeprowadzili inne konkurencje eliminacyjne.
4. Testy wiedzy (przygotowane w trzech wariantach) oraz narzędzia ocenne opracowuje Szkoła Policji w Słupsku, a następnie przesyła do KWP/KSP:
 - 1) na zawody I stopnia (40 pytań) – do **5.05.2015 r.**,
 - 2) na zawody II stopnia (40 pytań) – do **15.05.2015 r.**
5. O liczbie wylonionych patroli do zawodów II stopnia decyduje liczba policjantów pełniących służbę patrolową, interwencyjną, wywiadowczą w komendzie, komisariacie, wydziale:
 - 1) do 160 policjantów – 1 patrol,
 - 2) powyżej 160 policjantów – 2 patrole.
6. Za organizację i przebieg eliminacji odpowiadają:
 - 1) zawodów I stopnia – komendanci powiatowi/miejscy/rejonowi Policji, komendanci komisariatów specjalistycznych oraz naczelnicy wydziałów funkcjonujących w ramach KWP/KSP,
 - 2) zawodów II stopnia – naczelnicy wydziałów prewencji komend wojewódzkich/Stołecznej Policji.
7. Eliminacje należy poprzedzić podaniem policjantom informacji o zasadach wylaniania patrolu, przewidywanych wyróżnieniach i nagrodach motywacyjnych, dla patrolu który będzie reprezentował komendę wojewódzką/Stołeczną Policji w zawodach III stopnia.
8. Pakiety zawierające testy wiedzy wraz z narzędziami ocennymi Szkoła Policji w Słupsku przekazuje do KWP/KSP drogą elektroniczną. Pakiety zawierają informację o autorze pytania wraz z jego danymi kontaktowymi oraz podstawę prawną.
9. Organizatorzy poszczególnych stopni zawodów dokonują powielenia niezbędnej ilości testów wiedzy, uniemożliwiając jednocześnie dostęp do nich osób nieuprawnionych.
10. Otwarcie zabezpieczonych kopert z testami następuje w dniu przeprowadzania zawodów w obecności uczestników eliminacji.
11. Zabrania się wyłączania policjantów z realizacji bieżących zadań służbowych w celu udziału w grupach treningowych przygotowujących się do zawodów, o których mowa w § 2.
12. Istnieje możliwość przyjazdu na zawody, tylko jednego policjanta z komórki szkoleniowej etatowo pełniącego służbę w danej komendzie wojewódzkiej/Komendzie Stołecznej Policji. Udział tego policjanta w zawodach odbywa się na zasadzie delegacji służbowej.

Rozdział II

WARUNKI UCZESTNICTWA W ZAWODACH III STOPNIA

§ 6

1. W zawodach III stopnia uczestniczą reprezentacje wszystkich komend wojewódzkich/Stołecznej Policji, w których skład wchodzi:
 - 1) dwa patrole – wyłonione w eliminacjach, o których mowa w § 3 pkt 2 i 3.
 - 2) kierownik reprezentacji – naczelnik wydziału prewencji komendy wojewódzkiej/Stołecznej Policji.
2. W przypadku zaistnienia przeszkody uniemożliwiającej delegowanie na zawody III stopnia patrolu, o którym mowa w ust. 1, należy delegować patrol, który w zawodach II stopnia zajął miejsce następcze po patrolu, którego wysłanie nie jest możliwe.
3. W zawodach III stopnia nie mogą brać udziału:
 - 1) policjanci pododdziałów antyterrorystycznych,
 - 2) policjanci oddziałów prewencji Policji lub samodzielnych pododdziałów prewencji Policji,
 - 3) uczestnicy Finału Zawodów z ostatnich dwóch edycji,
 - 4) funkcjonariusze ukarani dyscyplinarnie lub przeciwko którym prowadzone jest postępowanie dyscyplinarne.
4. Bezwzględnym warunkiem udziału zgłoszonych patroli w zawodach III stopnia jest posiadanie przez przynajmniej jednego z policjantów prawa jazdy kategorii B.

§ 7

Komendanci wojewódzcy/Stołeczny Policji w terminie do **11 września 2015 r.** prześlą do Szkoły Policji w Słupsku zgłoszenie reprezentacji zawierające:

- 1) dane identyfikacyjne zawodników, w tym:
 - a) skład patroli (stopień, imię i nazwisko policjantów oraz numer identyfikacyjny),
 - b) stanowiska służbowe, które zajmują policjanci,
 - c) jednostkę macierzystą, w której policjanci pełnią służbę,
- 2) dane identyfikacyjne kierownika reprezentacji (stopień, imię i nazwisko, zajmowane stanowisko służbowe oraz numer służbowego telefonu komórkowego).

§ 8

Zawodnicy zobowiązani są posiadać:

1. Broń palną indywidualną, przydzieloną policjantowi zgodnie z normami wyposażenia.
2. Kompletnie wyposażenie do służby patrolowej (w tym pałkę wielofunkcyjną typu Tonfa).
3. Kompletnie umundurowanie służbowe oraz ćwiczebne (zgodne z obowiązującymi przepisami mundurowymi), a także obuwie sportowe.
4. Zaświadczenie o zdolności do służby stwierdzonej w wyniku obowiązkowych, okresowych badań lekarskich.

5. Dokument potwierdzający uprawnienia do kierowania pojazdem (przynajmniej jeden policjant z patrolu, prawo jazdy kategorii B).

Rozdział III

ZASADY ORGANIZACJI ZAWODÓW III STOPNIA

§ 9

1. Finał zawodów przeprowadzany jest na podstawie pakietu finałowego (test wiedzy, założenia do konkurencji, karty oceny) przygotowanego przez członków Zespołu do spraw opracowania pakietu finałowego, powołanego przez Komendanta Szkoły Policji w Słupsku.
2. Zespół do spraw opracowania pakietu finałowego, przygotowuje również testy wiedzy, o których mowa w § 5 ust 4.
3. Zespół do spraw opracowania pakietu finałowego składa się z przedstawicieli Szkoły Policji w Słupsku, powołanych podobnie jak Przewodniczący tego Zespołu przez Komendanta Szkoły Policji w Słupsku.
4. Pracami Zespołu do spraw opracowania pakietu finałowego kieruje Przewodniczący.
5. Opracowany przez Zespół pakiet finałowy przekazywany jest Sędziemu Głównemu Zawodów co najmniej na 7 dni przed rozpoczęciem Finału.
6. Komisje sędziowskie powoływane są spośród przedstawicieli: Wyższej Szkoły Policji w Szczytnie, Centrum Szkolenia Policji w Legionowie oraz Szkół Policji w Katowicach, Pile, Słupsku. W uzasadnionych przypadkach Sędzia Główny Zawodów może powołać sędziego, posiadającego specjalistyczną wiedzę z danego zakresu, z innej jednostki organizacyjnej Policji lub instytucji.
7. Pracami komisji sędziowskich kieruje Sędzia Główny Zawodów, powołany przez Komendanta Szkoły Policji w Słupsku spośród policjantów Szkoły Policji w Słupsku.
8. Pracami komisji sędziowskiej każdej konkurencji kieruje sędzia główny konkurencji wyznaczony przez Sędziego Głównego Zawodów, a powołany przez Komendanta Szkoły Policji w Słupsku.

§ 10

1. Zasady organizacyjne i sposób przeprowadzenia poszczególnych konkurencji przedstawiany jest podczas odprawy technicznej.
2. W odprawie technicznej obowiązkowo uczestniczą kierownicy reprezentacji.
3. Kolejność startu poszczególnych reprezentacji i zawodników w konkurencjach określana jest w drodze losowania.
4. W celu usprawnienia przebiegu zawodów Sędzia Główny Zawodów może zmienić kolejność startu w poszczególnych konkurencjach.
5. Podczas rozgrywania wszystkich konkurencji zawodów, zawodnicy występują w umundurowaniu ćwiczebnym z uzbrojeniem i wyposażeniem jak do służby patrolowej.
6. Niezgłoszenie się patrolu do startu w danej konkurencji w określonym czasie lub z niekompletnym uzbrojeniem albo wyposażeniem może być podstawą nieprzyznania punktów w danej konkurencji.
7. Decyzję w sprawie określonej w ust. 6 podejmuje Sędzia Główny Zawodów na wniosek sędziego głównego danej konkurencji.

8. W razie kontuzji zawodnika dalsze jego uczestnictwo w zawodach jest uzależnione od pisemnej zgody lekarza. W przypadku braku zgody patrol jest wycofywany z udziału w konkurencjach.
9. W uzasadnionych przypadkach Sędzia Główny Zawodów, na wniosek sędziego głównego konkurencji, może podjąć decyzję o zmianie zasad organizacyjnych danej konkurencji, jej przebiegu lub odwołaniu konkurencji.

Rozdział IV

ZASADY ORGANIZACJI KONKURENCJI ZAWODÓW III STOPNIA

Strzelanie Sytuacyjne

§ 11

1. Konkurencja Strzelanie Sytuacyjne odbywa się na strzelnicy Szkoły Policji w Słupsku.
2. Przed rozpoczęciem konkurencji policjanci patrolu ładują amunicję do dwóch magazynków – po 6 sztuk każdy. Jeden magazynek wkładają do ładownicy, drugi podłączają do pistoletu i odbezpieczoną broń chowają do kabury.
3. Przebieg strzelania:
 - 1) sygnałem do rozpoczęcia strzelania jest podanie komendy określonej przez prowadzącego,
 - 2) policjanci zza osłony oddają po sześć strzałów do tarczy oddalającej się (tarcza oddala się z odległości 10 m na odległość 25 m),
 - 3) za osłoną policjanci dokonują wymiany magazynka,
 - 4) policjanci zza osłony oddają po sześć strzałów do celów ukazujących się (tarcze ukazują się w odległości 15 m),
 - 5) elementem utrudniającym strzelanie mogą być sygnały akustyczne (odgłosy strzałów, sygnały pojazdu uprzywilejowanego itp.),
 - 6) dozwolone jest opieranie się o osłonę i wysunięcie połowy ciała,
 - 7) podwójny sygnał podany gwizdkiem przez sędziego oznacza zagrożenie bezpieczeństwa i bezwzględne przerwanie strzelania,
 - 8) pomiędzy tarczami stanowiącymi cele, imitującymi uzbrojonych przestępców, znajdują się tarcze neutralne imitujące osoby postronne,
 - 9) czas trwania strzelania ograniczony jest ruchem tarcz,
 - 10) policjanci patrolu strzelają w ochronnikach słuchu i wzroku,
 - 11) podczas odprawy technicznej sędzia główny konkurencji omawia szczegółowe zasady przebiegu konkurencji.

§ 12

1. Komisja sędziowska nie przyznaje punktów w tej konkurencji patrolowi za:
 - 1) rażące naruszenie warunków bezpieczeństwa przez policjanta z patrolu,
 - 2) trafienie w tarczę imitującą osobę postronną.Decyzję w tej sprawie podejmuje Sędzia Główny Zawodów na wniosek sędziego głównego konkurencji.

2. Zacięcia broni palnej powstałe podczas trwania konkurencji są usuwane, zgodnie z zasadami bezpieczeństwa, przez policjanta z patrolu.
3. Podstawą klasyfikacji w konkurencji jest suma trafień w cel, uzyskanych łącznie przez policjantów patrolu.
4. W przypadku uzyskania przez kilka patroli takiej samej liczby trafień w cel o zajęтым miejscu decyduje większa:
 - 1) suma punktów uzyskanych łącznie przez policjantów patrolu,
 - 2) liczba wyższych punktowo przestrzelin (7, 5, 4, 3, 2), uzyskanych łącznie przez policjantów patrolu,
 - 3) liczba trafień uzyskanych przez jednego policjanta z patrolu,
 - 4) suma punktów uzyskanych przez tego samego policjanta z patrolu,
 - 5) liczba wyższych punktowo przestrzelin (7, 5, 4, 3, 2) uzyskanych przez tego samego policjanta z patrolu.

Stosowanie Technik Obezwładniania Osób

§ 13

Konkurencja Stosowanie Technik Obezwładniania Osób obejmuje techniki obezwładniania osób określone w programie szkolenia zawodowego podstawowego dla policjantów.

§ 14

1. Każdy policjant z patrolu losuje założenie, w którym są wskazane po dwie techniki do wykonania.
2. Jako pierwszy zadanie wykonuje dowódca patrolu. Osobą atakującą jest partner z patrolu, który na czas ataku zdejmuje pas główny.
3. Policjant obezwładnia napastnika, stosując siłę fizyczną zgodnie z wylosowanym założeniem.
4. Każdą prezentowaną technikę należy zakończyć założeniem kajdanek (bez konieczności blokowania kajdanek oraz sprawdzenia osoby). Podniesieniem ręki sygnalizuje się zakończenie interwencji.
5. Rozpoczęcie ataku i obrony następuje bezpośrednio po sygnale dźwiękowym sędziego technicznego.
6. Broniący się policjant nie może zachowywać się w sposób uniemożliwiający prezentację wylosowanej techniki.

§ 15

1. Każda prezentowana technika jest oceniana przez komisję sędziowską dwiema notami:
 - 1) Nota pierwsza: realność działania osoby atakującej pod względem:
 - a) realnego dystansu ataku,
 - b) właściwej płaszczyzny ataku,
 - c) właściwej struktury ruchu zbieżnej z wylosowanym założeniem,
 - d) dynamiki wykonania ataku.
 - 2) Nota druga: jakość wykonania przez policjanta wylosowanej techniki pod względem:
 - a) skuteczności,
 - b) dynamiki,

- c) realności wykonania,
 - d) bezpieczeństwa dla wykonującego oraz dla osoby atakującej.
- 3) Obie noty są sumowane i ostatecznie sędzia prezentuje wynik sumy tych not.
2. Sędzia przyznaje 0 punktów za realność działania osoby atakującej, gdy:
- 1) zastosowanie ataku było niezgodne z wylosowanym założeniem,
 - 2) atak nie miałby szansy powodzenia nawet w sytuacji braku obrony.
3. Sędzia przyznaje 0 punktów za jakość wykonania przez policjanta techniki za:
- 1) nieskuteczność lub brak obrony, w wyniku czego atak doszedł lub mógł dojść do skutku, a w szczególności, gdy w sytuacji realnej mógłby spowodować śmierć lub uszkodzenie ciała policjanta,
 - 2) niewłaściwą technikę grożącą uszkodzeniem ciała osoby atakującej.
4. Ze względu na bezpieczeństwo uczestników konkurencji każdy z członków komisji sędziowskiej może natychmiast przerwać wykonanie techniki.
5. W szczególnych sytuacjach przed wystawieniem noty każdy z członków komisji sędziowskiej ma prawo zwołać naradę, taki fakt sygnalizuje uniesieniem ręki.

§ 16

1. Sędziowie technikę określoną w § 14 oceniają w skali punktowej od 0 do 10. Na notę składają się:
 - 1) ocena realności działania osoby atakującej od 0 do 4,
 - 2) ocena jakości wykonania przez policjanta wylosowanej techniki od 0 do 6.
2. Jeżeli sędzia oceni technikę choćby w jednej z ocenianych płaszczyzn, o których mowa w ust. 1 pkt 1 i ust. 1 pkt 2, na 0 punktów, będzie to skutkowało uzyskaniem przez policjanta oceny 0 za prezentowane zadanie.
3. Dwie oceny skrajne przyznane przez sędziów za dane zadanie są odrzucane, a pozostałe noty podlegają zsumowaniu.
4. Łączna liczba punktów za wszystkie prezentowane techniki stanowi podstawę do określenia miejsca zajętego przez patrol w tej konkurencji.
5. W przypadku uzyskania przez kilka patroli takiej samej liczby punktów o zajęтым miejscu decyduje uzyskanie większej liczby wyższych not punktowych (10, 9 itd.) za prezentowane techniki.

Bieg Pościgowy i Przeprowadzanie Interwencji Policyjnych

§ 17

1. Konkurencja Bieg Pościgowy i Przeprowadzanie Interwencji Policyjnych składa się z:
 - 1) biegu pościgowego za sprawcą przestępstwa na długości około 1000 m z pokonywaniem przeszkód terenowych,
 - 2) przeprowadzeniu interwencji policyjnej.
2. Policjanci startują z wyznaczonego miejsca. Po sygnale dźwiękowym rozpoczynają bieg pościgowy. Policjanci startują w kamizelkach kuloodpornych, z wyposażeniem jak do służby patrolowej. Uzbrojenie policjantów stanowi broń wykorzystująca system Simunition, którą zapewnia organizator. Policjanci startują z pałką Tonfa, która znajduje się swobodnie w uchwycie i nie może być umieszczona pod jakimkolwiek elementem umundurowania. Podczas biegu sposób przenoszenia pałki, jest dowolny.

3. W przypadku wystąpienia następujących sytuacji, przyznawane będą karne sekundy:
 - 1) ukończenia biegu bez wymaganego wyposażenia lub uzbrojenia,
 - 2) nieukończenia konkurencji,
 - 3) rażącego naruszenia warunków bezpieczeństwa.
4. Tabela ze szczegółowym wykazem błędów i liczby przyznanych sekund karnych zostanie przedstawiona na odprawie technicznej konkurencji.
5. Każdy z patroli reprezentujących komendę wojewódzką/Stołeczną Policji przeprowadza jedną interwencję.
6. Rolę pozorantów odgrywają odpowiednio przygotowane osoby.
7. Do każdej symulacji są przygotowane po dwa zespoły pozorantów, które mogą być wykorzystywane zamiennie.
8. Po zakończeniu konkurencji sędzia główny konkurencji omawia przebieg konkurencji, wskazując algorytm postępowania policjantów w zadanej sytuacji.
9. Pierwszy etap konkurencji kończy się w wyznaczonym miejscu stacji „Bieg pościgowy”, pomiarem czasu drugiego policjanta przekraczającego wyznaczone miejsce, przy uwzględnieniu ewentualnych sekund karnych.
10. Sprawy nieuregulowane powyżej, w tym kolejność startu poszczególnych patroli, zostaną szczegółowo omówione podczas odprawy technicznej.

§ 18

Drugi etap konkurencji polega na praktycznym wykorzystaniu wiedzy oraz umiejętności policjantów w symulowanej sytuacji. Ocenie umiejętności przeprowadzania interwencji policyjnych podlegać będą m.in.:

- 1) taktyka przeprowadzania interwencji,
- 2) procedury prawne,
- 3) bezpieczeństwo wykonania czynności,
- 4) zabezpieczenie miejsca zdarzenia,
- 5) komunikacja interpersonalna.

§ 19

1. Przebieg konkurencji ocenia komisja sędziowska zgodnie z przygotowaną przez Zespół do spraw opracowania pakietu finałowego, kartą oceny.
2. Po zakończeniu konkurencji sędzia główny konkurencji omawia przebieg konkurencji, wskazując algorytm postępowania policjantów w zadanej sytuacji.
3. Czas na przeprowadzenie tego etapu jest ustalony i nie może przekroczyć 10 minut. Po upływie 10 minut ten etap konkurencji jest przerywany przez komisję sędziowską, a patrol uzyskuje wynik punktowy aktualny na czas przerwania konkurencji.
4. Punktację końcową w tej konkurencji stanowi suma punktów uzyskanych w dwóch opisanych w § 17 i 18 etapach.
5. W przypadku uzyskania przez parole tej samej ilości punktów, o kolejności decyduje czas pokonania pierwszego etapu.
6. W przypadku powtórnego wykonania przez patrol czynności interwencyjnej (np. kontroli osobistej), na podstawie tych samych przesłanek faktycznych, komisja sędziowska przerywa konkurencję, a patrol uzyskuje z konkurencji 0 punktów.

7. W przypadku wykonania przez patrol w czasie konkurencji czynności nie mającej umocowania w obowiązujących przepisach prawa lub nie posiadającej podstaw faktycznych, komisja sędziowska przerywa konkurencję, a patrol uzyskuje z konkurencji 0 punktów.
8. Komisja sędziowska może ponadto nie przyznać punktów w tej konkurencji w przypadku:
 - 1) niebezpiecznego obchodzenia się z bronią,
 - 2) bezprawnego użycia środków przymusu bezpośredniego.
7. Decyzje komisji sędziowskiej o nieprzyznaniu punktów, wydane na podstawie ust. 5, 6 lub 7, do ich prawomocności wymagają akceptacji Sędziego Głównego Zawodów.

Policyjny Tor Przeszkód i Udzielanie Pierwszej Pomocy

§ 20

1. Konkurencja Policyjny Tor Przeszkód i Udzielanie Pierwszej Pomocy składa się z dwóch etapów:
 - 1) etap pierwszy – dynamiczna jazda pojazdem służbowym na torze przeszkód składającym się m. in. ze slalomu pomiędzy pachołkami oraz biegu na długości około 200 m z pokonywaniem przeszkód terenowych;
 - 2) długi etap – udzielania pierwszej pomocy.
2. Policjanci startują z wyznaczonego miejsca. Po sygnale dźwiękowym wsiadają do pojazdu, zapinają pasy bezpieczeństwa i rozpoczynają jazdę.
3. Policjanci startują w kamizelkach kuloodpornych, z wyposażeniem i uzbrojeniem jak do służby patrolowej. Startują z pałką typu Tonfa, która znajduje się swobodnie w uchwycie i nie może być umieszczona pod jakimkolwiek elementem umundurowania. Podczas biegu sposób przenoszenia pałki, jest dowolny.
4. Najechanie na pachołek, dotknięcie lub potrącenie pachołka, uznawane będzie za błąd techniczny, za który przyznawane będą karne sekundy. Ich przyznanie nastąpi również w sytuacji jazdy niezgodnej z wytyczonym torem lub kierunkiem przejazdu albo całkowitego ominięcia przeszkody. Tabela ze szczegółowym wykazem błędów i liczby przyznanych sekund karnych zostanie przedstawiona na odprawie technicznej konkurencji.
5. Pojazdy używane w konkurencji mają jednakowe parametry techniczne i mogą być używane rotacyjnie.
6. W razie niezawinionej przez zawodnika awarii pojazdu:
 - 1) przed próbą – patrol zostaje dopuszczony do próby po ostatnim patrolu z listy startowej, do próby przystępuje patrol kolejny,
 - 2) w trakcie próby – próba tego patrolu zostaje przerwana i do swojej próby przystępuje kolejny patrol, natomiast patrol, którego pojazd miał awarię, wykonuje próbę po ostatnim patrolu z listy startowej.
7. W razie awarii pojazdu, zawinionej przez patrol, konkurencji nie uznaje się za ukończoną. Patrol uzyskuje za konkurencję 0 punktów. Po przejechaniu toru i przekroczeniu wyznaczonej linii, policjanci wysiadają z pojazdu i pieszo pokonują dalszą część I etapu.
9. Pierwszy etap konkurencji kończy się w wyznaczonym miejscu stacji „Udzielanie Pierwszej Pomocy”, pomiarem czasu drugiego policjanta przekraczającego wyznaczone miejsce, przy uwzględnieniu ewentualnych sekund karnych.
10. W przypadku wystąpienia następujących sytuacji, przyznawane będą karne sekundy:
 - 1) niepokonania lub ominięcia przeszkody,

- 2) ukończenia biegu bez wymaganego wyposażenia lub uzbrojenia,
 - 3) nieukończenia konkurencji,
 - 4) rażącego naruszenia warunków bezpieczeństwa.
11. Tabela ze szczegółowym wykazem błędów i liczby przyznanych sekund karnych zostanie przedstawiona na odprawie technicznej konkurencji.
 12. Po zakończeniu etapu sędzia główny konkurencji omawia przebieg konkurencji, wskazując algorytm postępowania policjantów w zadanej sytuacji.
 13. Sprawy nieuregulowane powyżej zostaną szczegółowo omówione podczas odprawy technicznej.
 14. Drugi etap konkurencji polega na praktycznym wykorzystaniu wiedzy oraz umiejętności policjantów w symulowanej sytuacji. Ocenie umiejętności udzielania pierwszej pomocy podlegać będą m.in.:
 - a) ocena zdarzenia,
 - b) wykonanie czynności zabezpieczających,
 - c) przetransportowanie osób zagrożonych w bezpieczne miejsce,
 - d) ocena funkcji życiowych,
 - f) właściwe postępowanie po ewentualnym przywróceniu funkcji życiowych.
 15. Czas na przeprowadzenie tego etapu jest ustalony i nie może przekroczyć 10 minut. Po upływie 10 minut ten etap konkurencji jest przerywany przez komisję sędziowską, a patrol uzyskuje wynik punktowy aktualny na czas przerwania konkurencji.
 16. Punktację końcową w tej konkurencji stanowi suma punktów uzyskanych w dwóch opisanych w § 20 etapach.
 17. W przypadku uzyskania przez parole tej samej ilości punktów, o kolejności decyduje czas pokonania pierwszego etapu.
 18. Po zakończeniu konkurencji sędzia główny konkurencji omawia przebieg konkurencji, wskazując algorytm postępowania policjantów w zadanej sytuacji.

Test Wiedzy Zawodowej

§ 21

Test Wiedzy Zawodowej obejmuje problematykę służby prewencyjnej, a w szczególności:

- 1) zasady, zadania i taktykę pełnienia służby patrolowej,
- 2) zasady przeprowadzania interwencji policyjnych,
- 3) broń palną i inne środki przymusu bezpośredniego,
- 4) legitymowanie osób,
- 5) zatrzymywanie osób,
- 6) przeszukanie i czynności zbliżone do przeszukania,
- 7) psychologiczno-socjologiczne aspekty interwencji policyjnych,
- 8) konwojowanie i doprowadzanie osób,
- 9) udzielanie pomocy i asysty organowi egzekucyjnemu,
- 10) kwalifikację zdarzeń mających postać przestępstwa lub wykroczenia oraz postępowanie w sytuacji ich zaistnienia,
- 11) udzielania pierwszej pomocy,
- 12) przeprowadzanie kontroli drogowej,
- 13) prawa człowieka i etykę zawodową policjanta,

14) kryminalistyczno-kryminologiczne aspekty pracy policjanta pionu prewencji.

§ 22

1. Test Wiedzy Zawodowej, przygotowany przez Zespół do spraw pracowania pakietu finałowego, zawiera 100 pytań.
2. Każde pytanie testu składa się z trzonu i czterech wariantów odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawidłowa.
3. Każdy z policjantów test rozwiązuje samodzielnie.
4. Suma punktów uzyskanych w teście przez patrol jest podstawą do klasyfikacji w tej konkurencji.
5. W przypadku uzyskania przez patrole tej samej liczby punktów o zajęтым miejscu decyduje czas rozwiązania testu przez patrol.
6. Komisja sędziowska może nie przyznać punktów w konkurencji za niesamodzielne rozwiązywanie testu. Decyzję w tej sprawie podejmuje Sędzia Główny Zawodów na wniosek sędziego głównego konkurencji.

Rozdział V

ZASADY KLASYFIKACJI UCZESTNIKÓW ZAWODÓW III STOPNIA

§ 23

1. W trakcie zawodów prowadzona jest klasyfikacja dla poszczególnych patroli w każdej konkurencji.
2. Patrol, który zajmuje pierwsze miejsce w konkurencji, otrzymuje liczbę punktów równą liczbie patroli przystępujących do zawodów.
3. Po trzy punkty premii otrzymują wszystkie patrole zajmujące równorzędnie pierwsze miejsce.
4. Za zajęcie kolejnych miejsc patrole otrzymują punkty według następującego wzoru: $z = (x - y) + 1$, w którym z oznacza uzyskane punkty, x – liczbę patroli przystępujących do zawodów, y – miejsce zajęte w konkurencji.
5. Suma punktów uzyskanych przez patrole w poszczególnych konkurencjach stanowi podstawę klasyfikacji generalnej finału zawodów o miano Patrołu Roku.
6. W przypadku uzyskania jednakowej liczby punktów przez patrole w klasyfikacji generalnej, wyższą pozycję zajmuje patrol, który zajął wyższe miejsce w konkurencji „Policyjny tor przeszkód i udzielanie pierwszej pomocy”.

§ 24

1. Zwycięski patrol zdobywa Puchar Przechodni.
2. Policjantom patroli, które zajęły najlepsze miejsca w klasyfikacji generalnej Finału Zawodów, zostaną nadane odznaki:
 - 1) złote – za zajęcie I miejsca,
 - 2) srebrne – za zajęcie II miejsca,
 - 3) brązowe – za zajęcie III miejsca.

3. W sytuacji, gdy więcej niż jedna komenda wojewódzka/Stołeczna Policji uzyska taką samą liczbę punktów w klasyfikacji drużynowej, wyższą lokatę zajmuje ta komenda, której patrol został wyżej sklasyfikowany w klasyfikacji generalnej.

Rozdział VI

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 25

1. Pisemne protesty mogą być wnoszone przez kierownika reprezentacji do sędziego głównego konkurencji oraz Sędziego Głównego Zawodów przez 30 minut od zakończenia danej konkurencji przez patrol.
2. Sędzia Główny Zawodów przed rozstrzygnięciem protestu może zasięgnąć opinii sędziego głównego konkurencji.
3. Poszczególne konkurencje (z pominięciem Testu Wiedzy Zawodowej i Strzelania Sytuacyjnego) mogą być nagrywane przez kierowników reprezentacji lub osoby przez nie upoważnione. Nagrywać można tylko patrole z własnej KWP/KSP. Ograniczenie to nie dotyczy konkurencji „Bieg Pościgowy i Przeprowadzanie Interwencji Policyjnych”.
4. Osoba przystępująca do nagrania jest zobligowana do:
 - 1) wylegitymowania się,
 - 2) potwierdzenia swojej przynależności do konkretnej jednostki organizacyjnej Policji,
 - 3) zgłoszenia chęci dokonania nagrania sędziemu głównemu konkurencji.
5. Sędzia główny konkurencji może cofnąć pozwolenie na nagranie przebiegu konkurencji w sytuacji gdy nagrywający :
 - 1) ingeruje w przebieg konkurencji,
 - 2) podejmuje próby udzielania niedozwolonej pomocy biorącym udział w konkurencji policjantom,
 - 3) komentuje przebieg konkurencji,
 - 4) w inny sposób zakłóca przebieg konkurencji.
6. W przypadku wystąpienia okoliczności niezależnych od Organizatorów, a mogących mieć istotny wpływ na organizację konkurencji Finału Zawodów, Organizatorzy zastrzegają sobie prawo modyfikacji konkurencji Finału Zawodów.
7. Prawo interpretacji postanowień zawartych w niniejszym Regulaminie oraz podejmowania decyzji w sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastrzega się dla Sędziego Głównego Zawodów

Przewodniczący Zespołu Organizacyjnego
ZASTĘPCA KOMENDANTA
Szkoły Policji w Słupsku
.....insp. Witold St. Magdziłowicz