

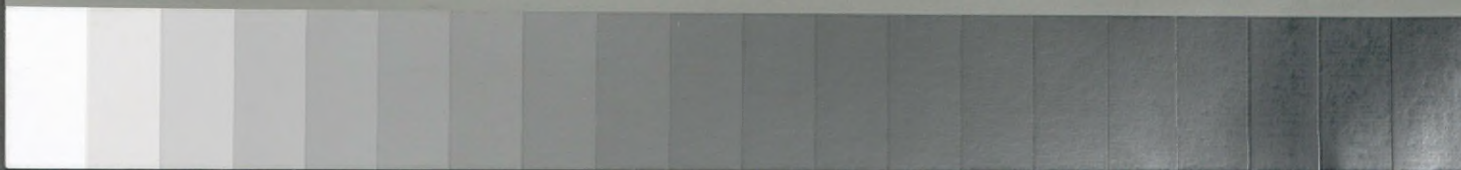


Grey Scale #13



DANES-PICTA.COM

A 1 2 3 4 5 6 M 8 9 10 11 12 13 14 15 B 17 18 19



302.35 302.
MINISTERSTWO SPRAW WOJSKOWYCH

c. 5
1937

REGULAMIN

ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH
TECHNICZNO-BOJOWYCH
W JEDNOSTKACH BRONI PANCERNEJ

Generalny Instytut Wojskowy
Biuro Inżynierii
n. j. dn. 1.12. 1937
280-1829 10 38
R. P. P.
Biblioteka

W A R S Z A W A 1 9 3 8



302

1937

ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH TECHNICZNO-BOJOWYCH W JEDNOSTKACH BRONI PANCERNEJ



G. - ...
 BIERO ...
 1. 12.
 280-1839 38
 74 ...

W A R S Z A W A 1 9 3 8

MINISTERSTWO SPRAW WOJSKOWYCH

Panc. 5

1937

REGULAMIN

ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH
TECHNICZNO-BOJOWYCH
W JEDNOSTKACH BRONI PANCERNEJ



W A R S Z A W A 1 9 3 8

Form. 3
1933

REGULAMIN

BIBLIOTEKA
№ 1 / Panc.
Generalnego Inspektoratu Sił Zbrojnych



WOJSKO POLSKIE
Główny Inspektorat Broni Państwowej
Sekcja Redakcyjno-Wydawnicza
Nr. 302.

Biblioteka Wojsk. Akad. Poln.
29502 / 1
im. F. Dzierżyńskiego

MINISTERSTWO SPRAW WOJSKOWYCH
DOWÓDZTWO BRONI PANCERNYCH

Nr 2800-18-Ćwicz./Reg.-38.

Warszawa, dnia 3.VII 1937 r.

ROZKAZ WPROWADZAJĄCY.

Wprowadzam do użytku służbowego w broni pancernej i jednostkach zmotoryzowanych „Regulamin zawodów wyszkoleniowych techniczno-bojowych w jednostkach broni pancernej $\frac{\text{Panc. 5}}{1937}$ wraz z programami zawodów“.

Jednocześnie unieważniam wydany przez Dowódcę Broni Pancernych „Tymczasowy Regulamin zawodów wyszkoleniowych w jednostkach broni pancernej — M. S. Wojsk. — Dtwo Br. Panc. Nr spr. 2800-20/Wyszk. 1936 r.“, który należy zniszczyć, postępując w myśl rozkazu M. S. Wojsk. D. D. O. L. 5571/Wyszk./Tjn. 36.

Z-ca I-go Wiceministra Spraw Wojskowych

(—) *Regulski*
generał brygady

ROKAZ WPROWADZAJĄCY

Wprowadzamy do użytku służbowego
w broni pancernej i jednostkach zmotoryzo-
wanych, Regulamin zawodów wyszkolenio-
wych technicznych w jednostkach
broni pancernej. Załącznik 5
1937 r. w tym z programami

zawodów.
Techniczne udzielenie wydziału przez
Dowódcę Broni Pancernych „Tymczasowy
Regulamin zawodów wyszkoleniowych w jed-
nostkach broni pancernych — M. 2. Wojsk —
Długo Br. Panc. Nr. 3800-20/Wyszk.
1936 r.”, który należy stosować postępując
w myśl rozkazu M. 2. Wojsk D. D. O.
L. 557/Wyszk. Jm. 36

Nr 1 do Wiceministra Spraw Wojskowych

(—) Gębicki
Gen. bryg.

TREŚĆ.

ROZDZIAŁ A.

POSTANOWIENIA OGÓLNE.

	Str.
1. Cel zawodów	1
2. Podział zawodów	1
3. Programy zawodów	2
4. Terminy zawodów	2
5. Organizacja zawodów	2
6. Informacje i reklamacje	5
7. Obliczanie wyników	6
8. Nagrody	6
9. Dyskwalifikacja zawodników	7
10. Sprawozdania	8
11. Rodzaje zawodów	8
12. Zmiany w programach zależnie od rodzaju broni zmotoryzowanej	9

ROZDZIAŁ B.

ZAWODY JEDNOSTKOWE.

13. Przedmiot zawodów jednostkowych	9
14. Zawodnicy i sprzęt techniczny	10
15. Ubiór, wyposażenie zawodników i wozów	11
16. Różne	12

ROZDZIAŁ C.

ZAWODY ZESPOŁOWE.

	<i>Str.</i>
17. Przedmiot zawodów	13
18. Zawodnicy i sprzęt	13
19. Wyposażenie plutonu	14
20. Różne	14

Z a ł ą c z n i k 1.

PROGRAM ZAWODÓW JEDNOSTKOWYCH DLA ZAŁÓG
WOZÓW PANCERNYCH GĄSIENICOWYCH.

A. Czołgi rozpoznawcze.

1. Rodzaj i kolejność konkurencyj	17
2. Obliczanie czasu	22
3. Ocena szybkości maksymalnej	23
4. Opuszczenie czołga przez załogę	23
5. Ocena usuwania niedomagań	23
6. Rozkładanie i składanie broni — przeprowadzenie i ocena	24
7. Różne	25
8. Zawody różnych typów czołgów rozpoznawczych	25
9. Zawodnicy	26

B. Czołgi lekkie szybkobieżne.

Z a ł ą c z n i k 2.

PROGRAM ZAWODÓW JEDNOSTKOWYCH DLA ZAŁÓG
SAMOCHODÓW PANCERNYCH KOŁOWYCH.

Rodzaje konkurencji.

1. Usuwanie niedomagań	27
2. Rozkładanie i składanie broni	28

VII

Str.

3. Jazda figurowa	29
4. Pokonywanie wzniesień	30
5. Próba szybkości maksymalnej	30
6. Przykład oceny jazdy figurowej	31
7. Przykład oceny pokonywania wzniesień	32
8. Próba szybkości	32
9. Przykład oceny usuwania niedomagań	33
10. Składanie i rozkładanie broni	33
11. Zawodnicy	33
12. Różne	34

Z a ł ą c z n i k 3.

PROGRAM ZAWODÓW JEDNOSTKOWYCH DLA KIE ROWCÓW SAMOCHODÓW CIĘŻAROWYCH.

1. Rodzaje konkurencyj	35
2. Usuwanie niedomagań	35
3. Jazda figurowa	36
4. Sposób przeprowadzania jazdy figurowej	36
5. Pokonywanie wzniesień	36
6. Przemarsz po drogach	37
7. Punktacja szczegółowa — przykłady oceny błędów	38
8. Różne	41

Z a ł ą c z n i k 4.

PROGRAM JEDNOSTKOWYCH ZAWODÓW MOTOCY- KLOWYCH W JEDNOSTKACH BRONI PANCERNEJ.

1. Zawodnicy — podział na grupy	43
2. Rodzaje konkurencyj	43
3. Usuwanie niedomagań	44
4. Przemarsz po drogach	44
5. Jazda figurowa	45

VIII

	<i>Str.</i>
6. Ocena wyników	45
7. Przykład punktacji szczegółowej	46
8. Rozgrywki	48

Z a ł a c z n i k 5.

PROGRAM ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH ZESPOŁOWYCH DLA PLUTONÓW WOZÓW GĄSIENICOWYCH.

Czołgi rozpoznawcze.

1. Rodzaje konkurencyj	49
2. Szyki luźne	50
3. Zachowanie się załogi	50
4. Zadanie bojowe	50
5. Maskowanie	51
6. Maksymalna szybkość plutonu w terenie	51
7. Usuwanie niedomagań przez patrol reperacyjny	52
8. Ocena wyczynów plutonu	53
9. Szyki luźne	54
10. Przemarsz w terenie	55
11. Natarcie plutonu	55
12. Maskowanie	55
13. Próba szybkości plutonu w terenie	56
14. Obliczanie czasu	56
15. Czynności patrolu reperacyjnego	56
16. Motocykl plutonu	57
17. Ocena strat w wyposażeniu	57
18. Próba usuwania niedomagań przez patrol reperacyjny	57

Z a ł a c z n i k 6.

PROGRAM ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH ZESPOŁOWYCH DLA PLUTONÓW SAM. PANC. KOŁOWYCH WZ. 34.

1. Rodzaje konkurencyj	59
2. Szyki luźne	59

IX

Str.

3. Zachowanie się załogi	60
4. Zadanie bojowe	60
5. Usuwanie niedomagań przez patrol reperacyjny	62
6. Ocena wyników	62
7. Różne	62

Z a ł ą c z n i k 7.**PROGRAM ZAWODÓW JEDNOSTKOWYCH ZAŁÓG
DREZYN PANCERNYCH.**

1. Rodzaje konkurencyj	63
2. Wysadzanie szyny	63
3. Schodzenie i wchodzenie na prowadnicę czołga „R” i próba szybkości na torze	64
4. Przebywanie toru przeszkód przez czołg rozpo- znawczy	65
5. Usuwanie niedomagań czołga rozpoznawczego	66
6. Rozkładanie i składanie ciężkiego karabina maszy- nowego w czołgu rozpoznawczym	66
7. Ocena wyników	66
8. Wysadzanie szyny	67
9. Schodzenie i wchodzenie na prowadnicę czołga „R” i próba szybkości na torze	67
10. Przebycie toru przeszkód w terenie przez czołg rozpoznawczy	68
11. Usuwanie niedomagań czołga rozpoznawczego	69
12. Rozkładanie i składanie ciężkiego karabina maszy- nowego w czołgu rozpoznawczym	69
13. Wyposażenie wozów pancernych	69
14. Umundurowanie załóg drezyn pancernych	69
15. Zawodnicy	69
16. Różne	70

Z a ł a c z n i k 8.

PROGRAM ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH ZESPOŁOWYCH ZAŁÓG POCIĄGÓW PANCERNYCH I DREZYN PANCERNYCH.

	<i>Str.</i>
1. Rodzaje konkurencyj dla plutonów wypadowych (technicznych)	71
2. Rodzaje konkurencyj dla plutonów drezyn pancernych	71
3. Układanie toru normalnego	71
4. Naprawa toru	72
5. Zsuniecie toru z osi	73
6. Ułożenie klatki z podkładów normalnych	74
7. Postawienie na tor wykolejonej platformy	75
8. Założenie aparatu „R”	75
9. Wchodzenie na prowadnicę zespołu cz. „T. K. — T. K.” i próba szybkości na torze	76
10. Zajęcie punktu obserwacyjnego przez czołgi rozpoznawcze zespołu drezyn panc. „T. K.—R—T. K.”	77
11. Ocena wyników	79
12. Przykład oceny i punktacji szczegółowej poszczególnych prób	81
13. Zawodnicy	85
14. Ilość zespołów	86
15. Umundurowanie	87
16. Różne	87

ROZDZIAŁ A.

POSTANOWIENIA OGÓLNE.

Celem zawodów jest podniesienie i sprawdzenie ogólnego poziomu wyszkolenia w prowadzeniu wozów pancernych, samochodów, ciągników i motocykli w warunkach polowych przez załogi tych wozów oraz stopnia wyszkolenia bojowego i technicznego w jednostkach broni pancernej.

Przeprowadzenie zawodów jest obowiązkowe i musi się mieścić w ramach czasu, przeznaczonego na ten cel w „Instrukcji wyszkolenia broni pancernych”.

W programie zawodów techniczno-bojowych mogą być włączone strzelania ostre szkolno-bojowe, przewidziane dla zawodów strzeleckich w „Instrukcji strzeleckiej broni pancernych”. W tym wypadku należy ujednolicić punktację.

Zawody wyszkoleniowe w jednostkach broni pancernej dzielą się na:

- jednostkowe — w ramach poszczególnych jednostek broni pancernej,
- zespołowe — pomiędzy poszczególnymi jednostkami broni pancernej, jeśli w jednym

1. Cel zawodów.

2. Podział zawodów.

obozie ćwiczeń w danym roku znajdują się przynajmniej dwie jednostki organizacyjne broni pancernej.

**3.
Programy
zawodów.**

Programy zawodów wyszkoleniowych jednostkowych i zespołowych są załączone do niniejszego regulaminu.

**4.
Terminy
zawodów.**

Zawody wyszkoleniowe mają być przeprowadzane corocznie w obozie ćwiczeń.

Dokładne daty zawodów meldują dowódcy jednostek broni pancernej do Dowództwa Broni Pancernej na 2 tygodnie przed terminem zawodów.

Podział obowiązków w organizacji i przeprowadzaniu zawodów.

**5.
Organizacja
zawodów.**

a) Dowódcy jednostek broni pancernej.

Do dowódcy jednostki broni pancernej organizującego zawody należy:

- ogłoszenie programu zawodów;
- wyznaczenie kierownictwa zawodów i komisji sędziowskiej;
- ustalenie ilości zawodników (zespołów) do zawodów jednostkowych i zespołowych;
- przygotowanie nagród;
- kontrola organów wykonawczych w czasie przygotowania i przeprowadzania zawodów;
- rozstrzyganie wniesionych reklamacji w sprawie zawodów;
- uroczyste rozdanie nagród.

W zawodach zespołowych pomiędzy jednostkami funkcja ta przypada w udziale dowódcy zgrupowania jednostek broni pancernej.

b) Kierownictwo zawodów.

Kierownictwo zawodów składa się z:

- kierownika zawodów, który jest jednocześnie sędzią głównym. (W zawodach zespołowych między jednostkami broni pancernej kierownika wyznacza dowódca zgrupowania);
- gospodarza toru i pomocników (w razie potrzeby);
- lekarza z patrolem sanitarnym;
- kierownika warsztatu z patrolem reperacyjnym;
- rusznikarza.

Personel kierownictwa zawodów w zawodach pomiędzy jednostkami broni pancernej wyznaczają dowódcy jednostek broni pancernej po wzajemnym porozumieniu się.

Do kierownika zawodów należy:

- zapewnienie środków potrzebnych do przeprowadzenia zawodów;
- przygotowanie szczegółowego programu zawodów;
- ustalenie ilości sprzętu biorącego udział w zawodach;
- wydanie szczegółowych dyspozycji gospodarzowi toru co do urządzenia toru (trasy);
- czuwanie nad sprawnym przeprowadzeniem zawodów;
- zastosowanie wszystkich środków ostrożności dla ochrony zdrowia i życia zawodników;

- zorganizowanie pomocy technicznej i sanitarnej podczas zawodów.

c) Komisja sędziowska.

Komisja sędziowska składa się z:

- sędziego głównego, jako przewodniczącego; jest nim kierownik zawodów,
- sędziów poszczególnych konkurencji (w zawodach zespołowych można wyznaczać po dwóch sędziów, każdego z innej jednostki broni pancernej).

Każda konkurencja musi mieć swoją podkomisję sędziowską, złożoną z kierownika i takiej ilości pomocników i pisarzy, która umożliwiła by regulaminowe przeprowadzanie zawodów oraz szybkie i sprawiedliwe zapisywanie wyników.

Komisja sędziowska jest obowiązana znać szczegółowo regulamin zawodów oraz program danej konkurencji.

Do zadań komisji sędziowskiej należy:

- sprawdzenie zawodników według spisów imiennych bezpośrednio przed zawodami (zawodnicy powinni mieć przy sobie podczas zawodów legitymacje osobiste);
- przeprowadzenie zawodów w myśl regulaminu oraz oceny wyników według swej najlepszej wiedzy, woli i sumienia;
- badanie stanu maszyn po każdej konkurencji;
- opiniowanie wniesionych reklamacji i przedstawianie ich dowódcy jednostki (zgrupowania);
- protokółarne stwierdzenie wyników i przedstawienie ich dowódcy jednostki (zgrupowania);

— dostarczenie dowódcy materiału do sprawozdań i wniosków odnośnie regulaminu i programów (wyników) zawodów.

Komisja sędziowska rozstrzyga wszystkie zagadnienia sporne większością głosów; w razie równej ilości głosów rozstrzyga głos głównego sędziego.

Do rozpatrzenia reklamacyj zbiera się komisja sędziowska w pełnym składzie, badając i orzekając słuszność pretensji, po czym reklamację odrzuca lub uwzględnia, wprowadzając odpowiednie poprawki do obliczeń wyników zawodów. Najwyższą instancją odwoławczą od orzeczenia komisji sędziowskiej jest dowódca organizujący zawody.

Składu komisji sędziowskiej nie należy zmieniać w czasie trwania zawodów.

Członkowie kierownictwa zawodów oraz komisji sędziowskiej nie mogą brać udziału w danych zawodach (konkurencjach) jako zawodnicy.

We wszystkich sprawach dotyczących zawodów zwracają się dowódcy zainteresowanych oddziałów przed zawodami do kierownika zawodów; w czasie zawodów zwracać się mogą tylko sami zawodnicy bezpośrednio do przewodniczącego komisji sędziowskiej lub do jednego z sędziów.

Wszystkie reklamacje w sprawie odbytych zawodów składać mogą zainteresowani dowódcy oddziałów na ręce przewodniczącego komisji sędziowskiej do godziny 12 dnia następnego.

W zawodach indywidualnych oficerskich reklamacje wnoszą sami zainteresowani oficerowie drogą służbową.

Każdy zawodnik po odbyciu konkurencji ma prawo zwrócić się do sędziego lub podkomisji sędziowskiej.

6. Informacje i reklamacje.

skiej z prośbą o podanie mu punktacji za poszczególne próby.

7. Obliczanie wyników.

Obliczanie wyników polega na zsumowaniu punktów karnych, jakie zawodnik (zespół) otrzymał za wszystkie próby odnośnej konkurencji.

Najmniejsza ilość punktów karnych rozstrzyga o przyznaniu zawodnikowi pierwszego miejsca. Ocena polega na stawianiu punktów karnych od 1 do 5 w zawodach indywidualnych i od 6 do 25 w zawodach zespołowych.

Szczegółowe wskazówki do oceny wyników i obliczania wyników zawierają programy zawodów.

Wyniki zawodów jednostkowych ogłaszane są w rozkazach dziennych jednostki broni pancernej; wyniki zawodów zespołowych ogłasza dowódca zgrupowania.

8. Nagrody.

W zawodach jednostkowych nagradzani są zawodnicy, którzy na danym sprężenie osiągnęli najlepsze wyniki; nagrody w postaci dyplomów lub przedmiotów przechodzą na własność nagrodzonego. Nagradzane są 3 pierwsze kolejne miejsca, przy czym za „zawodnika“ w zawodach jednostkowych uważać należy całą etatową załogę danego wozu, która brała udział w zawodach.

Nagrody zakupuje się z kredytów wyszkoleniowych oraz z funduszu gospodarczego danej jednostki broni pancernej; mogą one również pochodzić z darowizn osób lub instytucji postronnych.

W zawodach zespołowych, jeśli się odbywają wyjątkowo wewnątrz jednostki broni pancernej, nagrodę otrzymuje tylko jeden pluton (zespół), który

osiągnął najlepsze wyniki w zawodach plutonów mających jednakowy sprzęt pancerny. Nagroda w postaci pamiątkowego przedmiotu jest nagrodą przechodnią. Przechowuje ją przez cały rok oddział, z którego wystawiony był zwycięski zespół, dyplom zaś pozostaje na stałe w danym oddziale.

Po trzykrotnym zdobyciu pierwszego miejsca przez ten sam oddział nagroda ta przechodzi na jego własność.

W zawodach zespołowych między jednostkami broni pancernej nagrodę przechodnią otrzymuje zwycięska jednostka broni pancernej.

Niezależnie od nagród, przeznaczanych za uzyskanie wyniku w zawodach jednostkowych i zespołowych, można ponadto przyznawać nagrody w postaci dyplomów za uzyskanie pierwszego miejsca w poszczególnych próbach bez względu na to, czy dany zawodnik ukończył całość zawodów z wynikiem pomyślnym, czy też nie, wyjąwszy przypadek dyskwalifikacji zawodnika.

Rozdawanie nagród powinno się odbywać w sposób uroczysty.

Dyskwalifikacja, tak pojedynczego zawodnika jak też całego zespołu, może nastąpić z powodu:

- a) rozmyślnego nieprzestrzegania warunków zawodów podanych w regulaminie i programie;
- b) stwierdzonej chęci lub faktu wprowadzenia w błąd sędziów;
- c) stwierdzenia usiłowania przeszkodzenia drugiemu zawodnikowi w zawodach w jakikolwiek sposób;

9.
Dyskwalifi-
kacja
zawodników.

- d) niewykonania pewnych obowiązkowych prób przewidzianych w regulaminie i programie;
- e) przyjęcia pomocy zewnętrznej.

Czyny wyszczególnione pod a), b) i c) mogą być jednocześnie przedmiotem postępowania służbowego.

Pomoc zewnętrzna w zawodach indywidualnych i zespołowych jest dozwolona jedynie w wypadkach, kiedy jest zagrożone życie lub zdrowie zawodnika albo też całość maszyn.

10. Sprawozda- nia.

Dowódcy jednostek broni pancernej wraz ze sprawozdaniami wyszkolenia z okresu letniego przedstawiają do Dowództwa Broni Pancernych sprawozdania z przeprowadzonych zawodów wyszkoleniowych, w których prócz nazwisk zdobywców 1 miejsc w poszczególnych konkurencjach indywidualnych i zespołowych podadzą ogólne swe uwagi i spostrzeżenia.

Zawody wyszkoleniowe kierowców wozów silnikowych w jednostkach zmotoryzowanych.

11. Rodzaje zawodów.

Na podstawie niniejszego „Regulaminu zawodów wyszkoleniowych techniczno-bojowych w jednostkach broni pancernej“ jednostki całkowicie lub częściowo zmotoryzowane (artyleria, kawaleria, lotnictwo, saperzy itd.) przeprowadzają u siebie następujące rodzaje zawodów indywidualnych:

- 1) Zawody jednostkowe dla kierowców samochodów ciężarowych — podoficerów i szeregowców służby czynnej starszego i młodszego rocznika.

- 2) Zawody jednostkowe kierowców (załóg) ciągników gąsienicowych — podoficerów służby stałej, nadterminowych, oraz szeregowców służby czynnej starszego i młodszego rocznika.
- 3) Zawody jednostkowe dla kierowców motocykli z przyczepkami w trzech grupach:
 - a) oficerowie służby stałej,
 - b) podoficerowie służby stałej i nadterminowi,
 - c) podoficerowie i szeregowcy służby czynnej starszego rocznika.

Regulamin niniejszy nie ujmuje zawodów zespołowych w jednostkach zmotoryzowanych.

Zależnie od rodzaju broni dowódcy jednostek zmotoryzowanych (kawalerii, artylerii, lotnictwa, saperów i łączności) dostosowują odpowiednio programy i warunki zawodów jednostkowych, ustalone dla jednostek broni pancernej.

12.
Zmiany
w programach
zależnie
od rodzaju
broni zmo-
toryzowanej.

ROZDZIAŁ B.

ZAWODY JEDNOSTKOWE.

Przedmiot zawodów jednostkowych stanowią:

- próby sprawności załóg w prowadzeniu i obsługiwaniu odnośnych wozów silnikowych;
- dorywcze usuwania niedomagań wozów i broni w warunkach polowych przez załogę bez zewnętrznej pomocy;
- pokonywanie przeszkód terenowych;

13.
Przedmiot
zawodów
jednostko-
wych.

— w pociągach pancernych — ponadto użycie materiałów wybuchowych.

Zawody jednostkowe w strzelaniu z broni maszynowej i ręcznej załóg wozów pancernych, kierowców samochodowych i motocykli oraz oficerów i podoficerów broni pancernej są ujęte w „Instrukcji strzeleckiej broni pancernej”.

Zawody jednostkowe należy przeprowadzić przy stanie co najmniej 3-ch zawodników.

Warunki zawodów muszą być tak dobrane, aby poszczególne konkurencje nie stwarzały niebezpieczeństwa dla załóg lub wozów oraz odpowiadały właściwemu przeznaczeniu danego sprzętu w warunkach polowych.

14. Zawodnicy i sprzęt techniczny.

Do zawodów jednostkowych stają:

- a) załogi wozów pancernych, posiadanych przez daną jednostkę organizacyjną (czołgi, samochody pancerne, dreżyny pancerne), złożone z kadry służby stałej (podoficerów służby stałej i nadterminowych) oraz podoficerów i szeregowców sł. czynnej starszego i młodszego rocznika w 2 grupach: I grupa — kierowca z młodszego rocznika, dowódca (strzelec) — dowolnie; II grupa: kierowca — ze starszego rocznika, dowódca (strzelec) — dowolnie (podof. służby stałej nadterm. lub absolwenci szkoły podof.). Szczegóły — w programach;
- b) kierowcy samoch. ciężar. — podofic. i szeregowcy sł. czynnej starszego i młodszego rocznika w 2 oddzielnych grupach;

(do zawodów w danej jednostce broni pancernej muszą być używane samochody ciężarowe jednego typu);

- c) podoficerowie służby stałej (nadterminowi) oraz podoficerowie i szeregowcy służby czynnej starszego i młodszego rocznika w zawodach jednostkowych drezyn pancernych;
- d) oficerowie, podoficerowie służby stałej i nadterminowi oraz strzelcy służby czynnej starszego rocznika w 3 osobnych grupach jako kierowcy motocykli.

W zawodach motocyklowych biorą udział obowiązkowo wszyscy oficerowie służby stałej starsi i młodszy, którym etatowo przysługuje motocykl.

Zwolnienie oficerów od udziału w zawodach w charakterze zawodnika w zawodach motocyklowych reguluje dowódca danej jednostki broni panc., oficerowie sztabowi — ochotniczo; podoficerowie służby stałej i nadterminowi oraz strzelcy służby czynnej starszego rocznika według uznania dowódcy jednostki broni pancernej.

Zawodnicy, stający do wszystkich konkurencyj w charakterze kierowców, muszą mieć „pozwolenie na prowadzenie wojskowych pojazdów mechanicznych“.

- a) *Wozy pancerne*: pełne zbiorniki paliwa, wody, właściwa ilość oleju, osprzętu i części zapasowych oraz etatowe uzbrojenie wraz ze skrzynkami amunicyjnymi bez amunicji.

Ubiór zawodników: hełm, okulary, mundur letni, opończa, pas główny, chlebak, manierka, menażka, maska przeciwgazowa, pistolet;

15.
Ubiór,
wyposażenie
zawodników
i wozów.

w pociągach pancernych: drelichy, beret, pas główny, maska przeciwgazowa, bagnety.

- b) *Samochody ciężarowe*: pełne zbiorniki paliwa, wody, właściwa ilość oleju; etatowy osprzęt i części zapasowe, obciążenie — maksymalne dozwolone dla danego wozu (w postaci worków z piaskiem, beczek benzyny lub innego balastu martwego).

Ubiór zawodników: beret, mundur letni, opończa, pas główny, chlebak, manierka, menażka, karabinek, bagnety, ładownica podwójna, maska przeciwgazowa.

- c) *Motocykle*: pełne zbiorniki benzyny, właściwa ilość oleju, osprzęt i części zapasowe — etatowe.

Ubiór zawodników: hełm, okulary, rękawice, pas główny, opończa, mundur letni, chlebak, manierka, menażka, maska przeciwgazowa, karabinek lub pistolet (sierżant, chorąży).

Oficerowie: hełm, okulary, mundur letni, opończa, rękawice, pistolet, pas główny, mapnik, maska przeciwgazowa, lornetka.

16. Różne.

Wyznaczony zawodnik może się wycofać z zawodów jedynie na podstawie orzeczenia lekarskiego lub z powodów uznanych przez dowódcę jednostki lub kierownika zawodów za dostatecznie ważne.

W razie odpadnięcia jednego żołnierza spośród załogi danego wozu w czasie zawodów (zasłabnięcie, okaleczenie) można go zastąpić innym, zakwalifikowanym przez komisję sędziowską.

Wycofanie zawodnika ze względu na zdrowie orzeka lekarz.

ROZDZIAŁ C.

ZAWODY ZESPOŁOWE.

Przedmiotem zawodów zespołowych są próby sprawności bojowo-technicznej plutonu odnośnego sprzętu pancernego lub zespołu pociągu pancernego. Plutonem (zespołem) musi dowodzić oficer.

Zawody te polegają na wykazaniu sprawności w: dowodzeniu, wykonaniu marszu, zmianie szyków, pokonywaniu przeszkód w terenie, umiejętności wykorzystania terenu i maskowania, usuwaniu niedomagań przez załogę i patrol reperacyjny;

W zawodach zespołowych pociągów pancernych na: wykonaniu prac technicznych sapersko-kolejowych oraz pracy zespołu drezyn pancernych na punkcie obserwacyjnym.

Zawody w strzelaniu zespołowym plutonów pancernych ujęte są w „Instrukcji strzeleckiej broni pancernych“, a zawody w obsłudze dział w pociągu pancernym w „Regulaminie pociągów pancernych, Działaczyny“.

Zawody zespołowe należy przeprowadzać przy stanie co najmniej 2-ch zespołów.

W zawodach biorą udział etatowe plutony danego sprzętu pancernego wraz z motocyklem i patrolem reperacyjnym, po jednym z każdego oddziału. Załogę stanowią: 1 oficer służby stałej — dowódca plutonu, podoficerowie służby stałej i nadterminowi oraz podoficerowie i strzelcy służby czynnej starszego rocznika. Patrol reperacyjny etatowy, patrol reperacyjny oddziału (dowódca patrolu — podoficer służby stałej lub nadterminowy).

17.
Przedmiot
zawodów.

18.
Zawodnicy
i sprzęt.

W jednostkach broni pancernej, w których organizacyjnie przewidziany jest tylko jeden oddział danego typu sprzętu (np. czołgi V., 7. T. P., sam. panc. wz. 29).

dowódca jednostki broni pancernej może zarządzić przeprowadzenie zawodów w ramach danego oddziału między etatowymi plutonami, lecz tylko wtedy, gdy dana jednostka nie brała w tym roku udziału w zawodach między jednostkami broni pancernej z tego rodzaju sprzętem pancernym. W oddziałach, w których etatowo znajduje się tylko jeden pluton danego sprzętu pancernego, odbywają się tylko zawody jednostkowe.

Zawody zespołowe pociągów pancernych odbywają się najmniej w 3 zespołach, tj. jeden zespół drezyn pancernych i 2 zespoły techniczne pociągów pancernych, dowodzone przez oficerów. Zawody te przeprowadzane są między dywizjonami pociągów pancernych w czasie koncentracji dywizjonów.

19.
Wyposażenie
plutonu.

Wyposażenie wozów pancernych oraz zawodników — jak w zawodach jednostkowych. Przyczepki towarzyszące lub wozy patrolu reperacyjnego występują z etatowym obciążeniem i wyposażeniem, obowiązującym dla danego sprzętu pancernego.

20.
Różne.

W wypadku, gdy kilku sędziów ocenia różnie tę samą próbę (np. sposób maskowania, zachowanie się bojowe itp.), przyjmuje się za miarodajną średnią arytmetyczną punktów.

W zawodach zespołowych pomiędzy dywizjonami pociągów pancernych na podstawie wzajemnego porozumienia się dowódców dywizjonów mogą być usunięte z programu konkurencje, do których dy-

wizjony nie mogą wystąpić w jednakowych warunkach wskutek etatowego lub rzeczywistego braku danego typu sprzętu, jak drezyn, dźwigów itd.

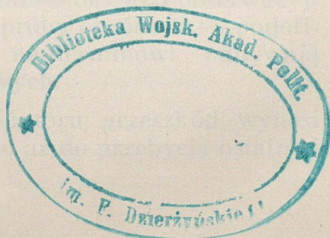
O zamierzonym skreśleniu z programu pewnej konkurencji dowódca zgrupowania pociągów pancernych melduje dowódcy broni pancernych najpóźniej na 2 tygodnie przed terminem zawodów.

W razie zasłabnięcia jednego z zawodników przed rozpoczęciem zawodów, można go zastąpić innym, zakwalifikowanym przez komisję sędziowską; to samo dotyczy dowódcy plutonu (zespołu).

W razie odpadnięcia któregokolwiek z zawodników po rozpoczęciu zawodów, może go zastąpić jedynie inny członek zespołu. Niezdolność fizyczną zawodnika do brania udziału w następnych próbach orzeka lekarz.

Wycofanie się na własną prośbę któregokolwiek zawodnika z zawodów w dniu zawodów może nastąpić jedynie na skutek orzeczenia lekarskiego lub przyczyn uznanych za ważne przez kierownika zawodów lub dowódcę przeprowadzającego zawody.

Cały zespół na własną prośbę wycofać się z zawodów nie może.



Załącznik 1.

PROGRAM ZAWODÓW JEDNOSTKOWYCH DLA ZAŁÓG WOZÓW PANCERNYCH GAŚNIENICOWYCH.

A. Czołgi rozpoznawcze.

- 1) Usuwanie niedomagań.
- 2) Przebywanie toru przeszkód z dwukrotnym nawracaniem na drodze pod kątem 180° i jazda tyłem.
- 3) Próba szybkości maksymalnej.
- 4) Rozkładanie i składanie broni w ruchu.

1.
**Rodzaj
i kolejność
konkurencyj.**

Przebycie toru przeszkód odbywa się przy okienkach zamkniętych na 3 dziurkę od góry; pokrywy górne zamknięte. Usuwanie niedomagań oraz próba szybkości: okienka i pokrywy — dowolnie. Czołgi z peryskopami — na torze — okienko zamknięte, przy jeździe tyłem — okienko obserwacyjne zamknięte. Wszystkie próby oprócz 1 — podoficerowie służby stałej i nadterminowi odbywają w maskach przeciwgazowych.

Tor przeszkód: długość toru przeszkód wynosi około 530 m od linii startu aż do przebycia ostatniej przeszkody.

Przeszkody stanowią:

- wąska droga (przodem i tyłem);
- leje od granatów;
- rowy strzeleckie (dobiegowe) dla kłęczących;
- wał ziemny (nasyp);
- sztuczny las;
- przejście przez drogę (szosę); (2 rowy, a w środku płaszczyzna);
- głęboki piasek lub teren grząski, jeśli teren zawodów na to pozwala.

Próba szybkości.

Szybkość maksymalna mierzy się na przestrzeni 150 m.

Na start i rozbieg daje się 100 m. Okienka i górne pokrywy dowolnie otwarte.

Usuwanie niedomagań.

Usuwanie niedomagań polega na:

- wymianie ogniwa gąsienicy, wskazanego przez komisję sędziowską (sędziego);
- wymianie rolki bieżnej, wskazanej przez komisję (sędziego) bezpośrednio przed rozpoczęciem pracy;
- ustawieniu zapłonu (lub przeczyszczeniu rozdzielacza);
- rozebraniu i oczyszczeniu gaźnika (komora pływakowa (rozpylacz)).

Rozkładanie i składanie broni w ruchu.

Konkurencja ta polega na rozłożeniu i złożeniu ciężkiego karabina maszynowego przez strzelca wewnątrz czołga w czasie ruchu czołga.

Ocena wyników w zawodach jednostkowych.

Ocena wyników poszczególnych zawodników polega na stosowaniu przez komisję sędziowską karnej punktacji od 1 do 5.

Pierwsze miejsce otrzymuje zawodnik, który otrzymał najmniejszą ilość punktów karnych.

W razie otrzymania przez kilku zawodników jednakowej ilości punktów komisja sędziowska zarządza rozgrywkę po zakończeniu zawodów, polegającą na dodatkowym pokonaniu kilku przeszkód na torze, wyznaczonych przez komisję sędziowską; wygrywa zawodnik, który uzyska najmniejszą ilość punktów karnych.

Niedomagania techniczne maszyn, braki w wyposażeniu i uzbrojeniu czołga i załogi, upoważniają komisję do niedopuszczenia do startu odnośnego czołga.

Drobniejsze usterki w stanie technicznym maszyn oraz wyposażenia czołgów i załogi podlegają punktacji karnej od 1 do 3 punktów.

Przykład oceny wyglądu zewnętrznego zawodników.

- Niejednolitość ubioru i oporządzenia — 1 pkt karny;
- braki w ubiorze i oporządzeniu — 3 pkt karne;
- nieporządnny wygląd zewnętrzny zawodnika (nieogolenie, brudne umundurowanie, brak guzików itd.) — 1 pkt karny za każdy wypadek.

Przy ocenie zewnętrznego wyglądu zawodników nie należy wymagać nowego umundurowania.

Przykład oceny stanu sprzętu.

- Sprzęt w stanie brudnym i niedbale utrzymany — 4 pkt karne;
- pogięty błotnik — 2 pkty karne;
- brak smarowniczk — 4 pkty karne;
- okaleczenie przycinakiem główki śruby i nakrętki — 2 pkty karne;
- braki lub uszkodzenia w instalacji elektrycznej (przewody, żarówki, stan akumulatorów, reflektory) — po 5 pktów karnych;
- uszkodzenia w zespołach (resorki, rolki odprowadzające, pęknięte płytki resorów) — po 5 pktów karnych.

Przykład oceny wyposażenia wozu.

- Osprzęt niedbale utrzymany — 2 pkty karne;
- braki w osprzęcie — 5 pktów karnych;
- niedbale rozmieszczenie osprzętu — 2 pkty karne;
- braki w uzbrojeniu etatowym — 4 pkty karne.

Przykład oceny prowadzenia czołga na torze przeszkód.

- Nadmierność obrotów silnika — 1 pkt karny za każdy wypadek;
- gwałtowne włączenie sprzęgła (szarpanie) przy starcie — 2 pkty karne;
- powtarzające się zgrzytanie trybów w skrzyni biegów — 1 pkt karny za każdy wypadek;
- zatrzymanie się na torze bez potrzeby, bez gaszenia silnika — 1 pkt karny. (Zatrzymanie

- się przy przechodzeniu na bieg terenowy — nie jest karane!);
- zatrzymanie się na torze i zgaszenie silnika — 4 pkty karne;
 - zgaszenie silnika na przeszkodzie — 3 pkty karne;
 - wyjechanie poza wytyczony tor — 3 pkty karne na każde wyjechanie;
 - powtórne pokonywanie przeszkody — 2 pkty karne;
 - uderzenie czołgiem o ziemię przy zmianie położenia względem przeszkody — 2 pkty karne (przebywanie rowu strzeleckiego z rozbiegu nie jest karne punktowane);
 - nieprzebycie jakiegokolwiek przeszkody lub trzykrotne bezskuteczne usiłowanie przebycia — dyskwalifikuje załogę;
 - wywrócenie się czołga na jakiegokolwiek przeszkodzie — dyskwalifikuje załogę (powinno być wykluczone już przez samą budowę przeszkód);
 - przy przebywaniu „lasu“ — za każde zacze-
pienie drzewa przodem czołga — 3 pkty;
 - bokiem i tyłem 2 pkty karne.

W razie pomylenia przez zawodnika kolejności przebywania przeszkód — sędzia nakazuje powtórzenie od miejsca właściwego.

Zawodnik, który pomylił tor, otrzymuje punkty karne za wszystkie przekroczenia, jak czas, wyjechanie poza tor i t. d.; zawodnik, który pomylił kolejność przebywania przeszkód, otrzymuje punkty karne za powtórne niewłaściwe przebywanie przeszkód.

Po przejechaniu toru przeszkód przez każdego zawodnika sędziowie oglądają stan przeszkód i zarzą-

dają poprawienie przeszkód, które wskutek uszkodzenia straciły swą wartość. Wskazywanie zawodnikom coraz innego miejsca przejeżdżania przez rowy pozwoli na przebycie tej przeszkody w podobnych warunkach przez większą liczbę zawodników.



Warunki ogólne.

Załoga czołga po przeglądzie znajduje się w odległości 5 m od czołga.

Na znak sędziego załoga dobiega do czołga, uruchamia silnik korbą i rusza do zawodów.

W razie zgłoszenia silnika na torze dopuszczalne jest używanie rozrusznika.

2. Obliczanie czasu.

Czas przebycia toru przeszkód liczy się od chwili dania znaku przez sędziego do startu aż do przybycia czołga na metę po przebyciu wszystkich przeszkód.

Komisja może również ustalić zmianę miejsc załogi na torze przeszkód, a mianowicie — strzelec zajmuje miejsce kierowcy i odwrotnie, przebywając 3 — 4 ostatnie przeszkody.

Czas, potrzebny do zmiany miejsc przez załogę w czołgu, wlicza się do ogólnego czasu jazdy po torze.

Za podstawę obliczeń czasu przyjmuje się najniższy czas uzyskany przez zawodnika biorącego udział w danych zawodach; zawodnik ten nie otrzymuje żadnych punktów karnych za czas, natomiast wszyscy następni zawodnicy, którzy przebyli tor przeszkód w czasie dłuższym, otrzymują za każde skończone 10 sekund ponad czas najkrótszy — 1 pkt karny.

Zawodnicy, którzy przebyli tor przeszkód w czasie dwukrotnie dłuższym od najkrótszego czasu, otrzymują za każdą następną sekundę — 1 pkt karny.

Czas liczy się od chwili minięcia przodem czołga pierwszej chorągiewki na linii startu do chwili zrównania się przodem czołga z chorągiewką na mecie.

Za podstawę obliczeń przyjmuje się również czas najkrótszy, uzyskany przez jednego z zawodników; zawodnik ten nie otrzymuje żadnego punktu, inni zaś zawodnicy otrzymują za każdą sekundę ponad czas najniższy po 1 punkcie karnym.

Oprócz tego każde zatrzymanie się lub zgaszenie silnika na przestrzeni 150 m między chorągiewkami karane jest według punktacji na torze przeszkód z jednoczesnym liczeniem czasu.

W powyższych konkurencjach za każde wyjście załogi z czołga na torze w jakimkolwiek celu dolicza się po 5 punktów karnych; trzykrotne wyjście załogi z czołga na torze przeszkód — dyskwalifikuje.

Przy ocenie sprawności usuwania niedomagań (uszkodzeń) bierze się pod uwagę czas i dokładność pracy. Za podstawę obliczeń przyjmuje się najniższy czas uzyskany przez jedną z załóg przy wykonaniu prawidłowo wszystkich czynności, wymaganych w programie. Załoga ta nie otrzymuje żadnych punktów karnych, następni zawodnicy za każde pełne $1/2$ minuty ponad czas najkrótszy otrzymują po 1 punkcie karnym.

Prócz tego za każde bezskuteczne usiłowanie uruchomienia silnika, po dokonanych naprawach —

3.
Ocena
szybkości
maksymalnej.

4.
Opuszczenie
czołga przez
załogę.

5.
Ocena
usuwania
niedomagań.

4 pkty karne; rozrusznika używać nie wolno. Za bezskuteczne usiłowanie należy uważać nie kilkakrotne korbowanie, lecz przerwanie korbowania i uskutecznienia poprawek przy silniku lub ponowne szukanie przyczyny niemożności uruchomienia silnika. Jeśli załoga nie zdoła uruchomić silnika do 10 minut od chwili zameldowania, że czołg jest gotów do dalszej pracy po usunięciu niedomagań, załoga zostaje zdyskwalifikowana.

Przykłady oceny błędów przy usuwaniu niedomagań.

- Niewłaściwe napięcie gąsienicy — 2 pkty karne;
- niedokładne przykręcanie śrub (niezabezpieczenie) — 2 pkty karne;
- niedokładne przeczyszczenie gaźnika — 3 pkty karne;
- niewłaściwe ustawienie zapłonu — 5 pktów karnych.

**6.
Rozkładanie
i składanie
broni — prze-
prowadzenie
i ocena.**

Silnik w ruchu; czołg stoi w miejscu; w czołgu strzelec i kierowca; sędzia obserwuje przez otwarte blachy nakrywy górnej. Na znak sędziego czołg rusza, a strzelec przystępuje do rozkładania ciężkiego karabina maszynowego, po czym zaraz składa go z powrotem. Czołg jeździ dopóty po wyznaczonej trasie w terenie (po placu) drugim biegiem, dopóki strzelec nie da krótkiej serii ognia nabojami ślepymi z c. k. m.

Ocena rozkładania broni.

Za podstawę do obliczenia czasu przyjmuje się najkrótszy czas uzyskany przez jedną załogę od

chwili znaku sędziego do rozkładania broni do chwili dania pierwszego strzału. Załoga ta nie otrzymuje żadnego punktu karnego, dla innych załóg zaś:

- za każde 10 sekund powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny;
- za każde zatrzymanie się czołga w czasie tej próby — punkty karne, jak na torze przeszkód;
- za niezłożenie karabina maszynowego w ciągu 4 minut od chwili sygnału sędziego — dyskwalifikacja.

Komisja sędziowska określa, jakie części broni należy rozebrać, biorąc pod uwagę rodzaj uzbrojenia wozów pancernych.

Pożądanym jest aby zawodnicy stawali do zawodów przede wszystkim na czołgach, które im są na stałe przydzielone.

W wypadku, gdy zawodnicy występują na sprzęcie, który brał udział w danych zawodach już kilkakrotnie — komisja ustala każdorazowo usterki „nabyte“ przez poprzednich zawodników, aby nie zaliczać ich zawodnikom następnym.

Na załączonym szkicu przedstawiony jest dla orientacji tor przeszkód dla czołgów T. K. i T. K. S., który może podlegać zmianom, zależnie od warunków terenowych (miejscowych).

Czołgi T. K. S. i T. K. F. nie mogą współzawodniczyć z czołgami T. K. 3, stanowią zatem osobną grupę sprzętu.

Zawody czołgów T. K. S. odbywają się według programu dla czołgów T. K. 3 z uwzględnieniem następujących różnic:

7.
Różne.

C

8.
Zawody
różnych
typów
czołgów roz-
poznawczych.

- przy przebywaniu toru przeszkód okienka i nakrywy górne zamknięte;
- obserwacja przez peryskopy (lunetę).

§ 9.**■ Zawodnicy.**

I grupa: kierowca — strzelec mł. roczn. — dca — absolwent szkoły podoficerskiej służby czynnej;

II grupa: kierowca strzelec st. roczn. — dca — podof. sł. stałej lub nadterminowy.

B. Czołgi lekkie szybkobieżne.

Zawody jednostkowe czołgów lekkich szybkobieżnych odbywają się na tych samych zasadach co zawody jednostkowe czołgów rozpoznawczych, przy czym odpada przebywanie „trudnego terenu“.

Załoga — etatowa: — 2 podoficerów służby stałej lub nadterminowych oraz 1 strzelec starszego rocznika.

Obserwacja — tylko przez peryskopy (szczeliny), z wyjątkiem próby szybkości maksymalnej, podczas której okienka i nakrywy wieży dowolnie otwarte.

Długość toru — około 520 m, profile i wymiary przeszkód — podane są na szkicu.

Załącznik 2.

PROGRAM ZAWODÓW JEDNOSTKOWYCH DLA ZAŁÓG SAMOCHODÓW PANCERNYCH KOŁOWYCH.

Rodzaje konkurencji.

Na program zawodów składają się:

- usuwanie przez załogę niedomagań (uszkodzeń) samochodu pancernego;
- rozkładanie i składanie broni w czasie ruchu sam. pancernego;
- jazda figurowa;
- pokonywanie wzniesień;
- próba szybkości maksymalnej.

Tę kolejność prób należy zachować.

Wóz stoi przednimi kołami na linii startu, załoga przy wozie, silnik zgaszony. Na znak sędziego kierowca uruchamia silnik korbą, załoga siada do wozu i rusza, zatrzymując się na wyznaczonym miejscu do usuwania niedomagań i przystępuje do następujących czynności:

- a) wymiany koła, wskazanego przez komisję lub sędziego, gdy samochód pancerny chodzi na

**1.
Usuwanie
niedomagań.**

- pusztakach, lub łatania dętki na kole, gdy samochód pancerny chodzi na dętkach;
- b) rozebrania i przeczyszczenia komory pływakowej i rozpylacza głównego gaźnika;
 - c) przeczyszczenia rozdzielacza i dwu świec wskazanych przez sędziego;
 - d) rozebrania i złożenia karabina maszynowego lub armatki podczas ruchu wozu.

W usuwaniu niedomagań samochodu pancernego bierze udział cała załoga wozu. Łatanie dętki odbywa się w ten sposób, że kierowca po wyjęciu dętki z opony otrzymuje od sędziego do załatwienia starą dętkę, a gdy dętka ta jest gotowa do montowania, pozostawia ją komisji, a montuje dętkę, wyjętą poprzednio z koła jego samochodu pancernego.

Po usunięciu niedomagań technicznych i zameldowaniu, że samochód pancerny jest gotów do dalszej jazdy, komisja przegląda samochód pancerny, po czym samochód pancerny wykonywa próbną jazdę na trasie, wyznaczonej przez komisję. Czas usuwania niedomagań ocenia się jak w spręcie gąsienicowym.

2. Rozkładanie i składanie broni.

Załoga wsiada do samochodu pancernego; samochód pancerny rusza. Na znak (rozkaz) sędziego, (dowódcy) strzelec rozkłada i składa karabin lub armatkę w ruchu. Samochód posuwa się po wyznaczonej trasie na biegu nakazanym przez sędziego (np. III terenowy).

Kierownik zawodów podaje, jaką broń należy rozkładać (karabin maszynowy, czy armatkę).

Zmontowanie broni sygnalizuje dowódca wozu strzałami (krótką serią) amunicją ślepą.

Czas rozkładania i składania broni ocenia się, jak w spręcie gąsienicowym.

3.
Jazda
figurowa.

Próba ta polega na:

- a) przejechaniu 100 m w przód i 40 m w tył po wąskiej drodze (droga narysowana, wytyczona lub rzeczywista szerokość 2 m). Dla samochodów pancernych bez tylnego steru — tyłem tylko 15 m; drzwi dowolnie otwarte;
- b) braniu zakrętów i serpentyn lub spirali na drodze szerokości do 7 m przodem i tyłem na przestrzeni 300 m, z czego $\frac{2}{3}$ przodem i $\frac{1}{3}$ tyłem (serpentyny i spirale mogą być narysowane, wytyczone lub rzeczywiste).

(Samochody pancerne bez tylnego steru wykonywują jazdę tyłem podaną w pkt „b“ na $\frac{1}{10}$ przestrzeni ogólnej):

- c) nawracaniu na drodze 5 m szerokości i nawracaniu na rozwidleniu lub skrzyżowaniu dróg polnych;
- d) przejeżdżaniu przez bramki („mostki“) tyłem i przodem.

Czas liczy się od chwili ruszenia z przeznaczonego miejsca do chwili minięcia bramki przodem samochodu pancernego.

Na torze dozwolone jest używanie rozrusznika (oprócz startu).

Obserwacja. W samochodach pancernych z tylnymi sterami: kierowcy i dowódca obserwują tyłko przez peryskopy.

W samochodach pancernych wz. 34: kierowca i dowódca przy jeździe w przód obserwują przez szczeliny (ewentualnie peryskopy). Okienka i kołpak zamknięte, przy jeździe w tył — kierowca może się posługiwać lusterkiem, albo uchylonymi do 90° drzwiami tylnymi lub bocznymi.

**4.
Pokonywanie
wzniesień.**

Próba ta polega na wjechaniu przodem na dowolnym biegu do wyznaczonego punktu wzniesienia, zatrzymaniu wozu, cofnięcia około 200 m, zatrzymaniu, po czym ruszeniu pod górę oraz pokonaniu wzniesienia.

Czas tej próby nie jest brany w rachubę.

Używanie rozrusznika jest dozwolone.

Obserwacja — jak przy jeździe figurowej.

**5.
Próba
szybkości
maksymalnej.**

Konkurencja ta polega na rozwinięciu szybkości na przestrzeni 600 m.

Czas liczy się od chwili ruszenia przednimi kołami z linii startu aż do chwili osiągnięcia przodem samochodu pancernego mety.

Czas mierzy się stoperem: zależnie od warunków miejscowych, albo daje się sygnał chorągwią, tarczą białą na starcie i mecie, albo też sędzia, siedząc na samochodzie, mierzy czas.

Droga do tej próby powinna być o ile możliwości prosta, bez większych falistości, mało uczęszczana.

Okienka i kołpaki — dowolnie otwarte.

Ocena wyników.

Wyniki w poszczególnych konkurencjach oceniane są według punktacji karnej od 1 do 5.

Zawodnik, który odbył próbę bez błędu, nie otrzymuje żadnego punktu karnego. Pierwsze miejsce otrzymuje zawodnik, który uzyskał najmniej punktów karnych we wszystkich konkurencjach.

Obliczanie czasu. Za podstawę przyjmuje się najkrótszy czas uzyskany w danej konkurencji przez jednego z zawodników. Zawodnik ten nie otrzymuje żadnych punktów karnych za czas; inni zawodnicy, którzy mieli czas gorszy, otrzymują punk-

ty karne według skali podanej w § „Punktacja szczegółowa“.

Komisja stwierdza najkrótszy czas tego zawodnika, który wykonał czynności wymagane w programie; czas zawodników zdyskwalifikowanych nie może być brany pod uwagę przy obliczeniach.

Punktacja szczegółowa.

- Nadmierność obrotów silnika — 1 pkt karny;
- gwałtowne hamowanie — 2 pkty karne;
- gwałtowne włączenie sprzęgła (szarpanie) — 2 pkty karne;
- powtarzające się zgrzytania zębów w skrzyni przekładniowej — 1 pkt karny;
- zaczepienie bramki (mostku) — 4 pkty karne;
- zjechanie z mostku lub zaczepienie bariery — 5 pktów karnych;
- wjechanie do rowu lub poza linię narysowaną (wytyczoną) na wąskiej drodze, przy braniu zakrętów, serpentyn i nawracaniu na drodze normalnej dla samochodów pancernych każdego typu:

przodem jednym kołem — 4 pkty karne;

przodem dwoma kołami — 5 pktów karnych;

tyłem jednym kołem dla samochodów pancernych z tylnym sterem — 3 pkty karne;

tyłem dwoma kołami dla samochodów pancernych z tylnym sterem — 5 pktów karnych;

tyłem jednym kołem dla samochodów pancernych bez tylnego steru — 2 pkty karne;

tyłem dwoma kołami dla samochodów pancernych bez tylnego steru — 4 pkty karne;

6.

**Przykład
oceny jazdy
figurowej.**

wjechanie do rowu (poza linię) 3 kołami lub całym samochodem pancernym — dyskwalifikacja;

- za uchylenie okienka przy jeździe do przodu: za każdy wypadek — 2 pkty karne;
- każde $\frac{1}{2}$ minuty ponad czas najkrótszy — 2 pkty karne;
- każde wyjście z wozu (kogokolwiek z załogi) — 3 pkty karne;
- trzykrotne wyjście załogi z wozu — dyskwalifikacja.

**7.
Przykład
oceny
pokonywania
wzniesień.**

- Zatrzymanie się przy tej próbie nie na właściwym miejscu bez zgaszenia silnika — 3 pkty karne;
- zgaszenie silnika przy tej próbie — 5 pktów karnych;
- cofanie się przy ruszaniu pod górę za każdy pełny metr — 2 pkty karne.

Inne błędy w tej konkurencji ocenia się podobnie jak przy jeździe figurowej.

**8.
Próba
szybkości.**

Za pierwsze 3 pełne sekundy powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny; za każdą następną sekundę — 1 pkt karny.

Oprócz tego ocena innych błędów jak dla jazdy figurowej.

Zaniechanie (nieprzestrzeganie) przepisów na drogach publicznych — 3 pkty karne za każdy wypadek.

- Niedokładne przeczyszczanie lub wadliwe (niedokładne) złożenie gaźnika — 5 pktów karnych;
 - niedokładne zaklejenie dętki — 3 pkty karne;
 - niedokładne zmontowanie koła (opon, dętek) — 5 pktów karnych;
 - niedokładne (niewłaściwe) przeczyszczenie świec lub rozdzielacza — 4 pkty karne.
- (Komisja może umyślnie zanieczyścić świece);
- nieuruchomienie silnika w ciągu 10 minut — dyskwalifikacja.

9.
Przykład
oceny
usuwania
niedomagań.

- Zanieczyszczenie rozkładanej broni (piaskiem) — 2 pkty karne;
- każde pełne 5 sekund powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny;
- zatrzymanie samochodu podczas rozkładania i składania broni — jak przy jeździe figurowej;
- niezłożenie karabina maszynowego w ciągu 5 minut od chwili sygnału sędziego — dyskwalifikacja.

10.
Składanie
i rozkładanie
broni.

Samochody pancerne wz. 34.

I grupa: kierowca — strzelec z młodszego rocznika — dowódca — absolwent szkoły podofic. (sł. czynna);

II grupa: kierowca — strzelec starszego rocznika, dowódca — podoficer służby stałej lub nadterminowy.

11.
Zawodnicy.

Samochody pancerne wz. 29:

kierowca przedni — st. roczn., kier. tylny — mł. roczn.; dowódca — podoficer służby stałej lub nad-

terminowy — strzelec — absolwent szkoły podoficerskiej służby czynnej.

**12.
Różne.**

Uzbrojenie etatowe, skrzynki bez amunicji.

Wypożyczenie załóg — jak w „Reg. zawodów wyzkoleniowych“ rozdział B.

Wypożyczenie wozu — etatowe.

Czas wymiany koła z powodu przypadkowego przebicia dętki przez gwóźdź — odlicza się od czasu danej próby.

Regulatory szybkości należy sprawdzić na miejscu startu przed zawodami.

Załącznik 3.

PROGRAM ZAWODÓW JEDNOSTKOWYCH DLA KIEROWCÓW SAMOCHODÓW CIĘŻAROWYCH.

1. Usuwanie niedomagań samochodu.
2. Jazda figurowa.
3. Pokonywanie wzniesień.
4. Przemarsz po drogach bitych i polnych około 15 km.

Czas bierze się pod uwagę tylko w odniesieniu do prób pod 1, 2 i 4.

Obciążenie wozu balastem martwym — największe dopuszczalne dla danego typu wozu.

Podana wyżej kolejność prób powinna być zachowana.

**1.
Rodzaje
konkurencyj.**

**2.
Usuwanie
niedomagań.**

Usuwanie niedomagań polega na:

- przeczyszczeniu gaźnika (komory pływakowej i rozpylacza głównego);
- łątaniu dętki na zimno;
- przeczyszczeniu 2 świec wskazanych przez sędziego i rozdzielacza;

Łatanie dętki odbywa się w ten sposób, że po zdjęciu koła, wskazanego przez sędziego i wyjęciu dętki zawodnik otrzymuje od komisji do załatania

wybrakowaną dętkę; po zaklejeniu otrzymanej dętki zawodnik montuje na koło dętkę, wyjętą z koła swojego samochodu, a załataną pozostawia do obejrzenia przez komisję.

Montować koło może dopiero wtedy, kiedy normalnie zaklejona dętka jest gotowa do dalszego użytku.

**3.
Jazda
figurowa.**

Jazda figurowa polega na:

- braniu zakrętów na skrzyżowaniach i serpentynach na drodze 5---6 m szer.;
- przebyciu 80 m po wąskiej drodze (szer. 2,20 m) przodem na czwartym biegu i 20 m tyłem (droga rzeczywista, narysowana lub wytyczona);
- przejeżdżaniu przez bramki i mostki oraz wjeżdżaniu tyłem do garażu;
- nawracaniu na drodze.

**4.
Sposób prze-
prowadzania
jazdy
figurowej.**

Samochód stoi przednimi kołami na linii startu, kierowca przy wozie, silnik zgaszony. Na znak sędziego kierowca uruchamia silnik korbą, wsiada i rusza do wykonywania przewidzianych prób. W czasie jazdy figurowej rozrusznika używać nie wolno.

Czas liczy się od chwili dania znaku przez sędziego do startu, aż do chwili wjechania samochodu do boksu i właściwego ustawienia w boksie.

**5.
Pokonywanie
wzniesień.**

Próba ta polega na: zatrzymaniu samochodu na hamulcu przy wjeździe pod górę na dowolnym biegu bez zgaszenia silnika i ruszeniu dalej pod górę;

- cofaniu z góry około 15 m, po czym pokonaniu wzniesienia. Rozrusznika nie wolno używać.

Próba ta polega na:

**6.
Przemarsz
po drogach.**

- przebyciu około 10 km po szosie (drodze bitej), mało uczęszczanej, przechodzącej o ile możliwości po terenie pagórkowatym (wjazdy i zjazdy); na drodze tej powinno być o ile możliwości jak najwięcej urozmaiceń w postaci serpentyn, skrętów i t. d. W braku odpowiedniej drogi na terenie zawodów można wytyczyć na poligonie odpowiednią trasę;
- przebyciu około 3 km po drodze polnej, urozmaiconej: piasek, błota, glina, przejazd przez odpowiedni bród itd.);
- przebyciu około 1000 m po odpowiednim terenie na przełaj.

Trasa może się kończyć również na szosie.

Zawodnik otrzymuje na godzinę przed startem szkic trasy lub mapę z wyrysowaną trasą przemarszu.

Na trasie nie powinno być miejsc specjalnie niebezpiecznych dla przeciętnych kierowców.

Ocena wyczynów.

Za podstawę oceny przyjmuje się punktację karną od 1 do 5 punktów.

Zawodnik, który odbył daną próbę bez błędu, nie otrzymuje żadnego punktu.

Pierwsze miejsce otrzymuje zawodnik, który uzyska najmniej punktów karnych we wszystkich konkurencjach.

Usterki w stanie wozów, uzbrojenia i umundurowania ocenia się podobnie jak w zawodach indywidualnych.

Za podstawę obliczania czasu przyjmuje się najkrótszy czas, jaki uzyskał w danej konkurencji

jeden z zawodników, który jednak nie został dyskwalifikowany.

Sędziowie mogą podzielić między siebie ocenę pewnych części toru lub poszczególnych prób. Jeden z sędziów powinien siedzieć na samochodzie obok kierowcy.

W konkurencji „przemarszu po drogach” w razie wielkiej ilości zawodników, a niedostatecznej ilości sędziów (mogą być użyci wszyscy oficerowie danej jednostki), mogą być ustalone jedynie punkty kontrolne, przez które zawodnicy mają przejeżdżać, lub jeden z sędziów na motocyklu obserwuje na trasie jazdę zawodników.

Usuwanie niedomagań.

7. Punktacja szczegółowa, przykłady oceny błędów.

- Niedokładne przeczyszczenie lub niedokładne (wadliwe) złożenie gaźnika, powodujące wadliwe działanie — 3 pkty karne;
- niedokładne załatanie dętki — 3 pkty karne;
- niewłaściwe demontowanie i montowanie koła (opon, dętek) — 5 pktów karnych;
- niedokładne przeczyszczenie i założenie świec i rozdzielacza — 4 pkty karne (komisja może umyślnie zaoleć wykręcone świece);
- każde pełne $1\frac{1}{2}$ minuty powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny;
- każde bezskuteczne usiłowanie uruchomienia silnika — 3 pkty karne;
- nieuruchomienie silnika w ciągu 10 minut po usunięciu niedomagań — dyskwalifikacja.

Za „bezskuteczne” usiłowanie uruchomienia silnika należy uważać nie kilkakrotne korbowanie, lecz zaprzestanie korbowania i szukanie przyczyn

nieuruchomienia silnika lub dokonywanie dalszych poprawek.

Jazda figurowa.

- Wyjechanie poza drogę wytrasowaną lub obsuniecie się do rowu: przodem jednym kołem — 4 pkty karne;
przodem dwoma kołami — 5 pktów kar-
nych;
tyłem jednym kołem — 2 pkty karne;
tyłem dwoma kołami — 4 pkty karne;
- wjechanie do rowu (poza linię drogi) 3 koła-
mi lub całym samochodem — dyskwalifi-
kacja,
- zaczepienie bramki lub boksu (uderzenie
w barierę) — 4 pkty karne;
- każde powtarzające się zgrzytnięcie trybów
w skrzyni przekładniowej — 1 pkt karny;
- każde gwałtowne włączenie sprzęgła —
2 pkty karne;
- gwałtowne hamowanie — 2 pkty karne;
- każde zgaszenie silnika — 3 pkty karne;
- nieusprawiedliwiona nadmierność obrotów sil-
nika — 1 pkt;
- każde zaniedbanie (nieprzestrzeganie) przepi-
sów o ruchu kołowym — 3 pkty karne;
- każde pełne 20 sekund powyżej czasu naj-
krótszego — 1 pkt karny;
- każde bezskuteczne usiłowanie uruchomienia
silnika — 3 pkty karne.

Przy jeździe figurowej rozrusznika używać nie
wolno.

Pokonywanie wzniesień.

- Każde zatrzymanie się nie na wskazanym miejscu przy wjeżdżaniu pod górę bez zgaszenia silnika — 2 pkty karne;
- każde niepotrzebne zatrzymanie się ze zgaszeniem silnika — 4 pkty karne;
- cofanie się ponad 1 m przy wjeździe pod górę (przy ruszaniu) — 1 pkt karny za każdy pełny metr.

Inne błędy ocenia się, jak przy jeździe figurowej. Czasu tej próby nie ocenia się zupełnie. Rozrusznika używać nie wolno.

Jazda po drogach.

W czasie jazdy, jeśli sędzia siedzi obok kierowcy, ocenia błędy jak przy jeździe figurowej, przy czym zawodnik może zatrzymywać samochód i gasić silnik dowolnie; używanie rozrusznika jest dozwolone. Gwałtowne hamowanie jeśli jest usprawiedliwione niebezpieczeństwem, nie jest karane.

Czas usuwania przypadkowych niedomagań lub uszkodzeń w drodze, z wyjątkiem przebicia opony, wlicza się do ogólnego czasu jazdy po drogach.

Usprawiedliwione i stwierdzone zatrzymanie się w drodze bez winy zawodnika, spowodowane np. ruchem kołowym po drogach publicznych, zamknięciem przejazdu itp., nie wlicza się do czasu przemarszu.

Przy jeździe po drodze polnej i po terenie na przełaj kierowca może wyjść z wozu dla rozpoznania drogi. Czas ten jednak liczy się do ogólnego czasu przemarszu.

Każde zaniechanie (nieprzestrzeganie) przepisów o ruchu kołowym — 3 pkty karne.

Każda pełna minuta powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny.

Zmylenie trasy (nieprzejechanie przez punkty kontrolne lub wyjście poza oznaczony pas w terenie) — dyskwalifikacja.

Korzystanie z obcej pomocy przy usuwaniu nie-
domagań w drodze, ugrzęźnięcie wozu, wyszukiwa-
nie drogi itd. — jest niedopuszczalne, jeśli pomoc
zewnętrzna nie jest konieczna ze względu na bez-
pieczeństwo załogi lub wozu.

Poważniejsze uszkodzenia wozu, powstałe z winy
kierowcy oraz katastrofy z winy kierowcy, dyskwa-
lifikuja zawodnika.

W razie uzyskania przez kilku zawodników
jednakowej ilości punktów komisja zarządza roz-
grywkę, która polega na odbyciu pewnych części
jazdy figurowej w obostrzonych warunkach i okre-
ślonym czasie.

8. Różne.

Załącznik 4.

PROGRAM JEDNOSTKOWYCH ZAWODÓW MOTOCYKLOWYCH W JEDNOSTKACH BRONI PANCERNEJ.

Zawody motocyklowe odbywają się w 3 grupach:

- oficerowie służby stałej;
- podoficerowie służby stałej i nadterminowi;
- podoficerowie i strzelcy służby czynnej starszego rocznika.

**1.
Zawodnicy —
podział na
grupy.**

- a) — Usuwanie niedomagań;
- b) — jazda po drogach około 35 km;
- c) — jazda figurowa.

**2.
Rodzaje
konkurencyj**

Kolejność prób musi być zachowana.

W czasie prób wymienionych w punkcie a) i c) — przyczepka pusta.

W czasie próby jazdy po drogach powinien znajdować się w przyczepce jeden z sędziów lub balast martwy 60 kg.

Przed próbą jazdy po drogach należy ograniczyć otwarcie przepustnicy do maksymalnej szybkości motocykla 70 km/godz.

Regulację tę należy zabezpieczyć (zaplombować); regulację tę przeprowadza fachowy personel warsztatowy.

Trasa przemarszu po drogach nie powinna być znana zawodnikom przed zawodami, natomiast na szkicu lub wyrysowana na mapie powinna być podana zawodnikom:

oficerom — na 10 minut przed ruszeniem,
podoficerom — na 15 minut przed ruszeniem,
szeregowcom — na 30 minut przed ruszeniem.

3.

Usuwanie niedomagań.

Próba ta polega na:

- przeczyszczeniu osadnika lub gaźnika;
- przeczyszczeniu świecy wskazanej przez sędziego;
- łaćnieniu dętki na zimno na kole, wskazanym przez sędziego bezpośrednio przed przystąpieniem zawodnika do pracy.

Łaćnienie dętki odbywa się w ten sposób, że po zdjęciu koła i wyjęciu dętki zawodnik otrzymuje od komisji do załaćnania wybrakowaną dętkę, którą zostawia po załaćnaniu na miejscu, a montuje z powrotem dętkę ze swego motocykla.

Po wykonaniu wszystkich prac, komisja ogląda motocykl; zawodnikowi nie wolno zbliżać się do motocykla, aż do chwili startu do jazdy po drogach.

W wypadku, gdy jazda po drogach odbywa się dnia następnego — motocykle zawodników powinny być zamknięte w zaplombowanym garażu, aż do chwili startu.

4.

Przemarsz po drogach.

Próba ta polega na:

- przebyciu około 25 km po szosie (drodze bitej) o ile możliwości urozmaiconej zakrętami, wjazdami i t. p., należy unikać osiedli);

- przebyciu 8 km po drogach polnych urozmaiconych: piasek, błoto, przejazd przez odpowiedni bród, wąska droga (koleiny głębokie);
- przebyciu odpowiedniego terenu na przełaj na przestrzeni około 1 — 2 km.

Trasa może się kończyć również na drodze bitej.

Na trasie nie może być miejsc specjalnie niebezpiecznych dla przeciętnych kierowców.

Korzystanie z obcej pomocy (usuwanie niedomagań, ugrzęźnięcie motocykla), wskazywanie drogi jest niedopuszczalne, z wyjątkiem wypadków zagrożających zdrowiu zawodnika lub całości maszyny (katastrofa, pożar).

W braku dostatecznej ilości sędziów ustala się jedynie punkty kontrolne, przez które muszą przejeżdżać zawodnicy, lub też jeden z sędziów na osobnym motocyklu obserwuje na trasie zawodników.

Próba ta polega na:

- przejechaniu 100 m po wąskiej drodze,
- nawracaniu na zwężonej drodze;
- braniu zakrętów, jeździe po drodze spiralnej lub po serpentynie (może być tor wytyczony w braku odpowiedniego terenu);
- przejeżdżaniu przez mostki i bramki oraz objeżdżaniu palików serpentyną.

Jazdę figurową odbywa zawodnik na dowolnych biegach.

Za podstawę obliczania przyjmuje się punktację karną od 1 do 5 punktów.

Zawodnik, który odbył daną próbę bez błędów, nie otrzymuje żadnych punktów, inni zawodnicy otrzymują punkty karne. Punktacja za usterki

5.
Jazda
figurowa.

6.
Ocena
wyników.

w stanie maszyn, uzbrojenia i umundurowania — jak w zawodach indywidualnych czołgów rozpoznawczych.

Jako czas najniższy przyjmuje się najkrótszy czas uzyskany w danej konkurencji przez jednego z zawodników, który nie został jednak zdyskwalifikowany.

Sędziowie mogą podzielić się do oceny poszczególnych konkurencji.

Usuwanie niedomagań.

**7.
Przykład
punktacji
szczegółowej.**

- Niedokładne przeczyszczanie lub złożenie gaźnika (osadnika) powodujące wadliwe działanie — 3 pkty karne;
- niedokładne przeczyszczanie lub przykręcenie świecy, założenie kabla itp. — 3 pkty karne;
- niedokładne załatanie dętki — 3 pkty karne;
- niedokładny lub niewłaściwy demontaż i montaż koła (przecięcie dętki, niedokręcenie śrub, wadliwe ustawienie koła, niewłaściwe napompowanie dętki) — 5 pktów karnych;
- każde pełne 30 sekund powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny;
- każde bezskuteczne usiłowanie uruchomienia silnika — 3 pkty karne;
- nieuruchomienie silnika w ciągu 8 minut od chwili ukończenia usuwania niedomagań — dyskwalifikacja.

Za bezskuteczną próbę uruchomienia silnika uważać należy przerwanie korbowania i ponowne szukanie i usuwanie niedomagań silnika.

Jazda figurowa.

- Wyjechanie poza drogę (rów — kresa) przednim kołem lub kołem przyczepki — 3 pkty karne;
- wyjechanie poza drogę dwoma kołami — 5 pktów karnych;
- zaczepienie bramki — 4 pkty karne;
- nadmierność obrotów silnika — za każdy wypadek — 1 pkt karny;
- gwałtowne włączenie sprzęgła (szarpanie) — 2 pkty karne;
- zatrzymanie się i zgaszenie silnika — 3 pkty karne;
- trzykrotne zgaszenie silnika na torze — dyskwalifikacja;
- zejście z motocykla na torze 3 pkty karne;
- wywrócenie motocykla — dyskwalifikacja;
- każde pełne 5 sekund powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny.

Przemarsz po drogach.

Błędy w czasie jazdy ocenia się podobnie jak w poprzednich próbach, jeśli sędzia siedzi w przyczepce, przy czym zatrzymywania się, gaszenia silnika, opuszczania motocykla przez kierowcę — nie bierze się pod uwagę.

Ponadto: za każdą pełną minutę powyżej czasu najkrótszego — 1 punkt karny;

Zmylenie trasy (nieprzejsie przez punkty kontrolne lub wyjście poza oznaczony pas w terenie) — dyskwalifikacja;

Przyjęcie obcej pomocy, nie usprawiedliwione przez komisję, dyskwalifikacja.

Czas usuwania przypadkowych niedomagań w drodze wlicza się do ogólnego czasu przebywania trasy z wyjątkiem wypadku przebiecia opony przez gwóźdź.

Za uszkodzenia motocykla w czasie próby odpowiedzialni są zawodnicy; poważniejsze uszkodzenia motocykla jednocześnie dyskwalifikują zawodnika.

8. Rozgrywki.

W razie uzyskania przez kilku zawodników jednakowej ilości punktów następuje rozgrywka, polegająca na odbyciu pewnych części jazdy figurowej w utrudnionych warunkach; karne punkty otrzymują zawodnicy za błędy w wykonaniu jazdy figurowej oraz za przekroczenie wyznaczonego przez komisję czasu.

Załącznik 5.

PROGRAM ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH ZESPOŁOWYCH DLA PLUTONÓW WOZÓW GĄSIENICOWYCH.

Czołgi rozpoznawcze.

**1.
Rodzaje
konkurencyj.**

- a) Szyki luźne.
- b) Zadanie bojowe — (rozpoznanie) polegające na:
 - przemarszu w terenie urozmaiconym z zastosowaniem właściwego sposobu posuwania się;
 - umiejętności wykorzystania terenu;
 - przebyciu przeszkód terenowych;
 - maskowaniu sprzętu;
 - wykazaniu maksymalnej szybkości całego plutonu w terenie.
- c) Usuwanie nieudogodnień przez patrol reperacyjny w warunkach bojowych.

Kolejność prób należy zachować.

Czas oblicza się osobno dla każdej konkurencji.

Suma punktów karnych uzyskanych przez pluton za wykonanie szyków luźnych i zadania bojowego daje ogólny wynik zawodów plutonu,

Próby usuwania niedomagań przez patrol reperacyjny zalicza się na rachunek plutonu.

**2.
Szyki luźne.**

Szyki luźne wykonywa pluton bez patrolu reperacyjnego i motocykla w odpowiednio obranym terenie w kolejności:

- a) szyk czołowy (ze zbiórki w szeregu);
- b) kolumna półplutonowa;
- c) rozwinięty;
- d) zmiana kierunku w rozwiniętym;
- e) kolumna marszowa;
- f) zbiórka w rzędzie.

**3.
Zachowanie
się załogi.**

W szyskach luźnych pod a), b), c), d) blachy nakrywy górnej zamknięte, okienka otwarte na trzecią dziurkę od góry; w czołgach z peryskopami — obserwacja przez peryskopy.

**4.
Zadanie
bojowe.**

Zadanie bojowe oparte na założeniu taktycznym (rozpoznanie) ma być przeprowadzone na trasie około 10 km. Próba zaczyna się z chwilą doręczenia przez komisję zadania bojowego na piśmie dowódcy plutonu.

Marsz bojowy odbywa się w terenie urozmaiconym na trasie około 6 km. W terenie tym powinny się znajdować przeszkody, jak: odpowiednie rowy, zjazdy, wyjazdy, piaski, teren podmokły, brody, przejścia przez drogi, wąskie drożyny leśne, przejścia na niewielkiej głębokości przez las itd.

Trasa ta nie powinna być znana zawodnikom przed zawodami; dowódcy plutonów otrzymują na starcie zadanie bojowe, mapę lub szkic z wyrysowaną trasą oraz punktami kontrolnymi, przez które muszą przejeżdżać. Dowódca plutonu zapoznaje

swój pluton z zadaniem i trasą przed ruszeniem. W odległości 1 km od przyjętej np. linii czat nieprzyjaciela wybuchami petard lub odpowiednim znakiem należy upozorować wejście plutonu w strefę ognia artylerii nieprzyjacielskiej. Od tej chwili obowiązuje zachowanie się bojowe.

Pierwsza część zadania bojowego kończy rozwinięciem się plutonu do natarcia na nieprzyjaciela, pozorowanego tarczami lub strzelcami z amunicją ślepą (c. k. m.). Pluton pozoruje ogień amunicją ślepą. Czas liczy się od chwili otrzymania zadania aż do wykonania przez pluton „zbiórki bojowej“.

Po wykonaniu pozorowanego natarcia i zbiórki bojowej pluton na znak sędziego rusza na „stanowisko wyczekiwania“ w szyku dowolnym (odległość od miejsca natarcia 1 — 1,5 km), gdzie odbywa się następna konkurencja, tj. maskowanie.

Dalszy czas liczy się od chwili wyruszenia do miejsca wyczekiwania, aż do ukończenia maskowania przez pluton.

Maskowanie odbywa się w ograniczonej przestrzeni, wskazanej na miejscu przez sędziego; czołgi muszą być zamaskowane (ukryte) od obserwacji z powietrza i z ziemi z nakazanego kierunku. Sztucznych masek, przewożonych na czołgu, używać nie wolno.

Po przeprowadzeniu oceny maskowania przez komisję sędziega daje rozkaz do dalszego marszu plutonu, tj. do próby maksymalnej szybkości w terenie na przestrzeni około 1,5 km. Czas liczy się od chwili wydania rozkazu przez dowódcę plu-

5.
Maskowanie.

6.
**Maksymalna
szybkość
plutonu
w terenie,**

tonu do marszu, do chwili osiągnięcia mety przez cały pluton. Szyk tego przemarszu dowolny. Osiągnięcie mety liczy się z chwilą, gdy pierwszy czołg plutonu osiągnie drugą chorągiew mety; czołgi, które znajdują się w tym czasie między pierwszą chorągwią a drugą, tj. na przestrzeni 250 m, uważa się za „pluton na mecie“, pozostałe zaś czołgi są spóźnione i otrzymują karne punkty. Motocykl nie podlega ocenie przy próbie szybkości maksymalnej plutonu w terenie.

**7.
Usuwanie
niedomagań
przez patrol
reperacyjny.**

Po przybyciu plutonu na metę, patrol reperacyjny tego plutonu przystępuje do usuwania niedomagań w wyznaczonym przez komisję czołgu bez pomocy załogi czołga.

Zawody patroli reperacyjnych wyłączone są z konkurencyj przewidzianych dla plutonu.

Próba usuwania niedomagań przez patrol reperacyjnego polega na:

- wymianie resorów wózka;
- wymianie szczęk hamulcowych;
- wymianie Delco.

Wszystkie patrole reperacyjne muszą mieć jednokowe narzędzia.

Przy ocenie bierze się pod uwagę czas oraz dokładność wykonania prac.

Po wykonaniu nakazanych prac „naprawiony“ czołg odbywa próbną jazdę na trasie wyznaczonej przez komisję.

Patrole reperacyjne poszczególnych oddziałów otrzymują miejsca w konkurencyj usuwania niedomagań niezależnie od plutonów, z którymi brały udział w zawodach zespołów, natomiast usuwanie przypadkowych niedomagań czołgów plutonu

w czasie wykonywania zadania bojowego wlicza się na rachunek punktów plutonu czołgów.

Ocena wyników w zawodach plutonów czołgów rozpoznawczych.

Przy ocenie wyników plutonu bierze się pod uwagę:

- ocenę pracy plutonu, jako całości (jednostki bojowej);
- ocenę pracy poszczególnych czołgów, a w zadaniu bojowym również pracę patrolu reperacyjnego i motocyklisty.

Ogólny wynik zawodów plutonu stanowi suma punktów karnych uzyskanych za szyki luźne i „zadanie bojowe”.

W stosunku do plutonu stosuje się punktację karną od 6 do 25, a w stosunku do pojedynczych czołgów od 1 — 5. Suma punktów karnych, jaką otrzymał pluton za wyczyny plutonu, oraz poszczególnych czołgów, motocykla i patrolu reperacyjnego, obciąża ogólnie cały pluton.

Przed rozpoczęciem zawodów komisja sędziowska bada stan techniczny maszyn i wygląd zewnętrzny załóg. Poważniejsze braki w stanie maszyn lub wyposażeniu maszyn i załóg upoważniają komisję do dyskwalifikowania plutonu lub pojedynczego czołga. Pluton może brać udział w zawodach bez jednego czołga lub patrolu reperacyjnego albo motocykla, odrzuconych przez komisję sędziowską przed ruszeniem, za co pluton otrzymuje 25 pkt. karnych; większa ilość czołgów, odrzucona przez komisję przed ruszeniem dyskwalifikuje pluton. Może być jednak odrzucony jeden czołg i motocykl.

8.
Ocena wyczynów plutonu.

Drobne usterki, stwierdzone przez komisję przy oględzinach plutonu przed zawodami, karane są według zasad przewidzianych dla zawodów indywidualnych.

Niedojście 2 czołgów do mety (łącznie z ewentualnie odrzuconym przez komisję przed ruszeniem) dyskwalifikuje pluton.

Ocenę pracy plutonu przeprowadza komisja sędziowska wspólnie, przy czym na punktach kontrolnych lub na trasę mogą być delegowani poszczególni sędziowie.

Przykład oceny szczegółowej.

9.
Szyki luźne.

- 1) Nieregularne (nie usprawiedliwione terenem lub położeniem) odstępów lub odległości, nieregulaminowe wykonanie szyków 6 pkt. karnych dla plutonu za każdy rodzaj szyku;
- 2) nieregulaminowa sygnalizacja — 6 pkt. karnych;
- 3) niewłaściwe zachowanie się załogi — 2 pkt. karne za każdy przypadek;
- 4) niewłaściwe zachowanie się dowódcy plutonu w szykach bojowych (dowodzenie, znaki, komendy) — 15 pkt. karnych;
- 5) przekroczenie czasu minimalnego — 6 pkt. karnych za każdą minutę;
- 6) zatrzymanie się pojedynczego czołga bez przyczyny usprawiedliwionej szykiem lub terenem — 3 pkt. karne;
- 7) wyjście załogi dla usunięcia niedomagania — 5 pkt. karnych;
- 8) odpadnięcie jednego czołga — 15 pkt. karnych.

- 1) Niewykorzystanie terenu w zależności od zadania bojowego — 3 pkt. karne dla załogi czołga, 15 pkt. karnych dla plutonu;
- 2) zmylenie trasy lub nieprzejsię przez punkt kontrolny, wyjście poza określony pas lub obszar w terenie przez pojedynczy czołg — 5 pkt. karnych; to samo przez 2 i więcej czołgów — 25 pkt. karnych;
- 3) zmylenie trasy przez pluton z dowódcą plutonu na czele (wyjście poza wyznaczony obszar lub pas — nieprzejsię przez punkty kontrolne) — dyskwalifikacja;
- 4) brak każdego czołga w „natarciu” — 25 pkt. karnych.

**10.
Przemarsz
w terenie.**

- 1) Brak 3 czołgów w natarciu (oprócz czołga patrolu reperacyjnego) — dyskwalifikacja;
- 2) zmylenie kierunku natarcia — 28 punktów karnych;
- 3) nieodpowiednie zachowanie się pojedynczego czołga w natarciu — 5 pkt. karnych;
- 4) niewłaściwe dla danego położenia i terenu wykonanie natarcia przez pluton — 20 pkt. karnych;
- 5) wybór nieodpowiedniego dla danego położenia i terenu miejsca „zbiórki bojowej” plutonu — 15 pkt. karnych.

**11.
Natarcie
plutonu.**

- 1) Nieodpowiednie zamaskowanie plutonu (ustawienie czołgów, zastosowanie materiału do maskowania, cień, kształt, wybór miejsca, tło) — 15 pkt. karnych;
- 2) niewłaściwe zamaskowanie pojedynczego czołga lub niewłaściwe zachowanie się załogi — 3 pkt. karne.

**12.
Maskowanie**

13.
Próba
szybkości
plutonu
w terenie.

Warunek osiągnięcia mety przez pluton: pierwszy czołg plutonu przodem minął drugą chorągiew na mecie, inne mieszczą się w przestrzeni między pierwszą, a drugą chorągwią.

Każdy czołg, który nie znajduje się między chorągwiami, otrzymuje po 25 pkt. karnych dla plutonu.

Brak 2 czołgów „na mecie“ spośród ilości, która ruszyła ze startu do wykonania zadania bojowego w tym czasie, kiedy pierwszy czołg osiągnął drugą chorągiew, powoduje dyskwalifikację plutonu.

14.
Obliczanie
czasu.

Pluton, który uzyskał w sumie najkrótszy czas liczony za każdą konkurencję osobno, nie otrzymuje żadnych punktów karnych; inni zawodnicy otrzymują punkty karne. Casy uzyskane podczas przemarszu w terenie, natarciu, maskowaniu i próbie szybkości, dodane razem dają ogólny czas, jaki uzyskał w zadaniu bojowym dany pluton.

Plutony otrzymują za każdą pełną minutę powyżej czasu najkrótszego po 6 punktów karnych.

Wykonanie zadania przez pluton w czasie dwukrotnie dłuższym od najkrótszego — dyskwalifikuje.

15.
Czynności
patrolu re-
peracyjnego.

Niewłaściwe użycie patrolu reperacyjnego przez dowódcę plutonu w czasie zadania bojowego — 10 pkt. karnych.

Niewłaściwe zachowanie się patrolu reperacyjnego w danym położeniu bojowym — 5 pkt. karnych.

Mała sprawność przy usuwaniu w czasie zadania bojowego przez patrol reperacyjny przypadkowych

niedomagań czołgów, wymagających pomocy patrolu reperacyjnego — 3 pkt. karne.

Przy naprawach, maskowaniu, wydobywaniu czołgów z przeszkód terenowych itp. pomoc zewnętrzna spoza plutonu jest niedozwolona, z wyjątkiem tych wypadków, które stanowią niebezpieczeństwo dla załogi lub czołga, jak np. pożar, przygnięcie załogi i td.

Motocykl plutonu bierze udział w zawodach od chwili ruszenia do jazdy w terenie, aż do chwili rozwinięcia się plutonu do natarcia, po czym bierze również udział w próbie maskowania plutonu.

Ocenie podlega użycie taktyczne motocykla przez dowódcę plutonu, zachowanie się bojowe motocyklisty, maskowanie. Skala oceny: za błędy motocyklisty — 2 pkt. karne; niewłaściwe użycie motocykla przez dowódcę plutonu — 10 pkt. karnych.

Stwierdzone na mecie zagubienie części uzbrojenia, sprzętu, wyposażenia czołga i załogi — 5 pkt. karnych za każdy przedmiot.

Rozmyślne pozbywanie się obciążenia czołga — dyskwalifikuje pluton.

Skala oceny od 1 do 5 — jak w zawodach indywidualnych czołgów rozpoznawczych.

Czołgi T. K. S.

Plutony czołgów T. K. S. (T. K. F.) nie mogą stawiać do zawodów z czołgami T. K.-3, jak rów-

16.
Motocykl
plutonu.

17.
Ocena strat
w wyposaże-
niu.

18.
Próba
usuwania
niedomagań
przez patrol
reperacyjny.

niez plutony nie mogą się składać ze sprzętu mieszanego.

Zawody plutonów T. K. S. odbywają się według programu dla czołgów T. K.-3 z uwzględnieniem poniższych różnic:

- w szykach luźnych kierowca obserwuje przez szczelinę peryskopową, a dowódca (strzelec) może otwierać okienka do trzeciej dziurki.

Załącznik 6.

PROGRAM ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH ZESPOŁOWYCH DLA PLUTONÓW SAMOCHO- DÓW PANCERNYCH KOŁOWYCH WZ. 34.

- Szyki luźne plutonu.
- Zadanie bojowe (rozpoznanie) dla plutonu samochodów pancernych drogowych, polegające na:
 - a) przemarszu po drogach bitych i polnych;
 - b) pokazie natarcia na przeciwnika nie przygotowanego do obrony (na drodze lub w terenie przydrożnym);
 - c) zamaskowaniu plutonu w nakazanym rejonie;
 - d) próbie szybkości całego plutonu.
- Usuwanie niedomagań przez patrol reperacyjny.

1.
Rodzaje
konkurencji.

Ze „zbiórki w szeregu“ pluton wykonywa „kolumnę marszową“, po czym przechodzi w „szyk czołowy“, nawraca w tym szuku poszczególnymi wozami na drodze i jadąc w szyku odwróconym staje na „zbiórce w rzędzie“, kończąc na tym pokaz szyków luźnych.

Jeśli teren na to pozwala, pluton wykonywa oprócz tego „rozwinieły“, z drogi do przodu lub

2.
Szyki luźne.

w bok. Czas wykonania szyków luźnych oblicza się od chwili znaku sędziego do ruszenia, aż do chwili wykonania zbiórki w rzędzie.

Patrol reperacyjny i motocykl nie biorą udziału w pokazie szyków.

**3.
Zachowanie
się załogi.**

W szykach zwartych okienka dowolnie otwarte, dowódcy wychyleni z wież; w szykach luźnych okienka i kołpaki wież zamknięte, obserwacja przez szczeliny. Dowodzenie w szykach luźnych i w kolumnie marszowej przy pomocy znaków, używanych w danych wozach.

Start.

**4.
Zadanie
bojowe.**

Pluton wraz z patrolem reperacyjnym i motocyklem staje na starcie „w rzędzie“. Dowódca plutonu otrzymuje zadanie bojowe na piśmie wraz z planem trasy (mapą) i zaznaczonymi punktami kontrolnymi. Trasa zadania bojowego powinna wynosić około 12 km po drogach urozmaiconych i w terenie. Dowódca plutonu po zapoznaniu się z zadaniem wydaje rozkazy dla swego plutonu i przystępuje do wykonania marszu. Czas liczy się od chwili doręczenia zadania dowódcy plutonu przez komisję sędziowską do chwili wykonania „zbiórki bojowej“ plutonu po wykonaniu natarcia.

Komisja, zależnie od warunków terenowych, albo podąża za plutonem, albo obserwuje z pewnego punktu posuwanie się plutonu, lub też przewodniczący deleguje członków komisji na punkty kontrolne lub na trasę.

Praca komisji musi być tak zorganizowana, by na poszczególnych etapach zawsze członkowie komisji byli na czas. Pierwsza część zadania kończy się natarciem plutonu i „zbiórką bojową“.

Brak 2 wozów w plutonie w natarciu — dyskwalifikuje pluton.

Maskowanie.

Z miejsca „zbiórki bojowej“ pluton na znak sędziego udaje się na miejsce maskowania (zasadka), gdzie maskuje wozy od obserwacji z powietrza i z ziemi z nakazanego kierunku. Do ukrycia plutonu wyznacza się ograniczony obszar. Czas liczy się od chwili wydania rozkazu do marszu przez dowódcę plutonu, aż do ukończenia maskowania.

Gdy dowódca plutonu zamelduje, że pluton jest ukryty i zamaskowany, komisja sędziowska przystępuje do oceny, obserwując jednak przed tym wszystkie czynności plutonu oraz poszczególnych załóg.

Próba szybkości plutonu.

Po ukończeniu oceny maskowania sędzia daje dowódcy plutonu znak do marszu na metę. Od tej chwili liczy się czas ostatniej konkurencji, tj. próby szybkości maksymalnej plutonu na trasie około 2 $\frac{1}{2}$ km. Szyk i kolejność marszu wozów zależy od uznania dowódcy plutonu. Wóz patrolu reperacyjnego i motocykl nie biorą udziału w próbie szybkości.

Droga do próby szybkości plutonu powinna być o ile możliwości prosta i mało uczęszczana, bez ostrych zakrętów.

„Meta“ wynosi 150 m długości.

Samochody pancerne, które się znalazły na przestrzeni 150 m, ograniczonej dwiema chorągwiami, w chwili gdy pierwszy wóz przodem zrównał się

z drugą chorągwią, uważa się za wozy „na mecie”; inne są opóźnione i otrzymują punkty karne.

Okienka i kołpaki podczas próby szybkości — dowolnie.

Przybycie plutonu na metę bez 2 samochodów pancernych — dyskwalifikuje pluton.

**5.
Usuwanie
niedomagań
przez patrol
reperacyjny.**

Po przybyciu plutonu na metę patrol reperacyjny przystępuje do usuwania niedomagań samochodu wyznaczonego przez komisję. Usuwanie niedomagań polega na:

- a) wymianie resoru przedniego,
- b) wymianie iskrownika (magneta);
- c) wymianie wietrznika (wentylatora).

Usuwanie niedomagań przez patrol reperacyjny ocenia się niezależnie od wyników wyczynów plutonu, a więc patrole reperacyjne plutonów otrzymują osobne miejsca.

Natomiast prace patrolu reperacyjnego i motocyklisty w zadaniu bojowym ocenia się według programu dla czołgów rozpoznawczych.

**6.
Ocena
wyników.**

Ocena wyczynów plutonu samochodów pancernych kołowych oraz stanu maszyn, uzbrojenia i wyposażenia wozów, jak również umundurowania załogi, odbywa się na tej samej zasadzie, co w zawodach plutonów czołgów rozpoznawczych.

**7.
Różne.**

Przed ruszeniem i po przybyciu na metę należy sprawdzić zaplombowanie regulatorów szybkości.

Trasa zadania bojowego powinna być tak wybrana, by nie miała miejsc szczególnie niebezpiecznych, lecz musi być urozmaicona przeszkodami, które samochody pancerne mogą łatwo pokonać, jak wjazdy, piasek, rowki o łagodnych ścianach, brody itd.

Załącznik 7.

PROGRAM ZAWODÓW JEDNOSTKOWYCH ZAŁÓG DREZYN PANCERNYCH.

- a) Wysadzanie szyn na styku.
- b) Schodzenie i wchodzenie na prowadnicę czołga „R” oraz próba szybkości na torze.
- c) Przebycie toru przeszkód w terenie przez czołg rozpoznawczy.
- d) Usuwanie niedomagań czołga rozpoznawczego na prowadnicy i w terenie.
- e) Rozkładanie i składanie ciężkiego karabina maszynowego w czołgu rozpoznawczym w ruchu w terenie.

1. Rodzaje konkurencyj.

Sposób przeprowadzenia.

Wysadzanie szyny na styku odbywa się w sposób następujący:

wyznaczony zawodnik otrzymuje zadanie przygotowania ładunku wybuchowego i założenia go w oznaczonym miejscu. Zawodnik znajduje się w lekkiej drezynie pancernej w odległości 15 m od miejsca wysadzenia. Materiał wybuchowy i spłonki — w skrzyni na prowadnicy, narzędzia — w torbie minerskiej.

2. Wysadzanie szyny.

Na znak sędziego zawodnik wychodzi z drezyny pancерnej i wykonywa potrzebne czynności, nie wkładając jednak spłonki do ładunku, lecz pozostawiając ją na ziemi po drugiej stronie wysadzonego styku i zapala lont, powodując wybuch spłonki.

Przy ocenie bierze się pod uwagę czas wykonywania czynności, tj. od chwili sygnału sędziego do chwili wybuchu spłonki, oraz dokładność wykonania potrzebnych prac.

Materiał do dyspozycji:

- lont prochowy — 20 cm,
- spłonka wz. 28 — 1 szt.,
- zapalki — 1 pudełko,
- 5 kostek drzewa zamiast nabojęw materiału wybuchowego,
- obciskacz — 1 szt.,
- scyzoryk — 1 szt.,
- sznurek konopny — 2 m,
- taśma izolacyjna — 1 krążek.

3. Schodzenie i wchodzenie na prowadnicę czołga „R” i próba szybkości na torze.

Drezyna pancerna „R” przygotowana do jazdy po torze; silnik zgaszony, załoga na zbiórce przy dreźnie. Na sygnał sędziego załoga wsiada do czołga, uruchamia silnik, przy pomocy rozrusznika, po czym rusza z miejsca, zatrzymując się w miejscu, podanym przez sędziego. Po zatrzymaniu się, czołg zjeżdża z prowadnicy, objeżdża palik (chorągiewkę), whity o 10 m od toru, po czym podjeżdża do prowadnicy i wchodzi na nią. Po wejściu na prowadnicę czołg rusza i przebywa po torze 15 metrów, po czym zatrzymuje się, a dowódca drezyny pancерnej melduje w tej chwili „Gotów”.

Przy ocenie bierze się pod uwagę czas wykonania tych czynności oraz ich dokładność i prawidłowość.

Po skutecznieniu oceny tych czynności przez komisję dreżyna „R” rusza do próby szybkości.

Przestrzeń od startu do „półmetka” wynosi 300 m. Dreżyna pancerna „R” na starcie, silnik w ruchu. Na znak sędziego dreżyna pancerna „R” rusza, zatrzymując się na „półmetku” (czołem dreżyny), po czym tyłem rusza do mety, czyli na miejsce startu. Linie „mety” przebywa dreżyna w największym pędzie nie zatrzymując się.

Przy ocenie bierze się pod uwagę czas od chwili sygnału sędziego do ruszenia, aż do chwili ponownego minięcia linii startu przodem dreżyny pancernej.

Dreżyna, która się zatrzymała przed „półmetkiem” ma prawo ruszyć ponownie i dojechać do „półmetka”. Przestrzeń karną oblicza się od miejsca, skąd dreżyna ruszyła do tyłu na metę.

Czołg rozpoznawczy na prowadnicy; załoga na zbiorce przy dreżynie pancernej, silnik zgaszony. Na znak sędziego załoga zajmuje swoje miejsca w dreżynie pancernej. Kierowca uruchamia silnik rozrusznikiem. Czołg schodzi z prowadnicy, udaje się wyznaczoną drogą na tor przeszkód w terenie, po czym po przebyciu przeszkód wraca na prowadnicę. Czas liczy się od chwili rozkazu sędziego, aż do chwili zameldowania przez dowódcę drużyny pancernej: „Gotów”, po wejściu czołga na prowadnicę po przebyciu przeszkód i po ustawieniu się załogi na zbiorce przy dreżynie pancernej. Czołga nie podnosi się do holowania.

**4.
Przebywanie
toru
przeszkód
przez czołg
rozpoznaw-
czy.**

Tor przeszkód — jak w zawodach indywidualnych czołgów rozpoznawczych.

5.
Usuwanie
niedomagań
czołga roz-
poznawczego.

Próba ta polega na:

1) *na prowadnicy:*

- a) rozebraniu gaźnika, wykręceniu obydwu rozpylaczy oraz wyjęciu pływaka;
- b) wymianie 2 wskazanych przez sędziego świec na zapasowe;

2) *w terenie:*

- a) wymianie jednego ogniwa gaśienicy.

Po wykonaniu 2 pierwszych czynności czołg schodzi z prowadnicy w teren i staje na oznaczonym miejscu, po czym załoga przystępuje do wymiany wskazanego przez sędziego ogniwa w gaśienicy. Po skutecznieniu wymiany czołg wchodzi na prowadnicę, a załoga staje na zbiórce przy drezynie pancernej.

Czas usuwania niedomagań liczy się łącznie ze schodzeniem i wchodzeniem czołga na prowadnicę, tj. od chwili sygnału sędziego aż do chwili zameldowania przez dowódcę drezyny pancernej: „Gotów“.

6.
Rozkładanie
i składanie
ciężkiego
karabina ma-
szynowego
w czołgu roz-
poznawczym.

Rozkładanie i składanie broni odbywa się ściśle według programu dla czołgów rozpoznawczych.

7.
Ocena
wyników.

Wyniki w poszczególnych konkurencjach ocenia się według punktacji karnej od 1 do 5.

W wypadku, gdy kilku sędziów ocenia różnie ten sam wyczyn, przyjmuje się za miarodajną średnią arytmetyczną punktów.

Pierwsze miejsce otrzymuje zawodnik (załoga dreżyny pancernej), który uzyskał najmniej punktów karnych.

Przy obliczaniu czasu bierze się za podstawę najkrótszy czas, jaki uzyskał jeden z zawodników w danej próbie; zawodnik ten nie otrzymuje żadnych punktów, inni otrzymują punkty karne według ustalonej punktacji szczegółowej. Czas uzyskany przez zawodników zdyskwalifikowanych nie może być brany pod uwagę.

Punktacja szczegółowa — przykłady oceny.

Niewłaściwe przywiązanie ładunku — 3 pkty karne.

Każde pełne 30 sekund powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny.

Wadliwe sporządzenie miny, nie powodujące detonacji — dyskwalifikacja.

Wada samej spłonki nie powoduje dyskwalifikacji.

Czołowe uderzenie gąsienicą podczas wjeżdżania na prowadnicę o tylną krawędź bocznej osłony prowadnicy — 2 pkty karne.

Każda bezskuteczna próba wjazdu lub cofnięcia się czołga na prowadnicę — 5 pktów karnych.

Gwałtowne opuszczenie czołga na dźwigary gąsienic przy przechylaniu się czołga — 2 pkty karne.

Nieumocowanie rączki hamulca lub wtyczki instalacji radiowej — 3 pkty karne.

Każde zgaszenie silnika — 2 pkty karne.

8.
Wysadzanie
szyny.

9.
Schodzenie
i wchodzenie
na prowadnicę czołga „R”
i próba
szybkości
na torze.

Każde pełne 30 sekund powyżej czasu najkrótszego — 1 pkt karny.

Trzykrotna bezskuteczna próba wjazdu lub zjazdu albo też niemożność uruchomienia silnika w ciągu 10 minut — dyskwalifikacja.

Gwałtowne zahamowanie drezyny pancernej na „półmetku“ — 3 pkty karne.

Każda sekunda powyżej czasu najkrótszego w próbie szybkości — 1 pkt karny.

Każdy pełny metr wysunięcia się czołga drezyny poza „półmetek“ — 3 pkty karne.

Zatrzymanie się drezyny pancernej przed „półmetkiem“ — za każdy metr od czoła — 1 pkt karny.

Niedojechanie drezyny do „półmetka“ powyżej 12 m. od czoła — dyskwalifikacja.

10.
Przebycie to-
ru przeszkód
w terenie
przez czołg
rozpoznaw-
czy.

Przy wejściu na prowadnicę czołga rozpoznawczego skośne wjechanie na łapę prowadnicy i uderzenie tyłem czołga w boczną osłonę prowadnicy — 4 pkty karne.

Gwałtowne uderzenie o szynę w czasie przechylania się czołga przy wjeździe na prowadnicę — 2 pkty karne.

Nieumocowanie klina lub rączki hamulcowej — po 3 pkty karne.

Każda bezskuteczna próba wjazdu — 5 pktów karnych.

Inne próby ocenia się według „Programu zawodów jednostkowych dla czołgów rozpoznawczych“.

Trzykrotna bezskuteczna próba zjazdu lub wjazdu na prowadnicę — dyskwalifikacja.

Usuwanie niedomagań ocenia się jak w „Programie zawodów jednostkowych czołgów rozpoznawczych“.

Rozkładanie i składanie ciężkiego karabina maszynowego w czołgu — ocena jak w „Programie zawodów jednostkowych czołgów rozpoznawczych“.

Wyposażenie wozów pancernych—etatowe (broń, sprzęt, części zapasowe) — oprócz amunicji ostrej; pełne zbiorniki wody, benzyny i właściwa ilość oleju.

Umundurowanie załóg drezyn pancernych: hełm, (kołpak radiowy), beret, okulary, mundur letni, opończa, pas główny, bagnet, pistolet, maska przeciwgazowa, manierka, menażka, łyżka, chlebak.

Punktacja karna za braki i niedokładności w umundurowaniu zawodników i wyposażeniu wozów jak w „Zawodach jednostkowych czołgów rozpoznawczych“.

Załogi czołgów: dowódca podoficer służby stałej (nadterminowy) lub podoficer służby czynnej. Kierowca — podoficer lub szeregowiec służby czynnej starszego rocznika.

Wysadzanie szyny wykonują szeregowcy służby czynnej starszego i młodszego rocznika.

11.
Usuwanie
niedomagań
czołga rozpo-
znawczego.

12.
Rozkładanie
i składanie
ciężkiego
karabina ma-
szynowego
w czołgu roz-
poznawczym.

13.
Wyposażenie
wozów
pancernych.

14.
Umunduro-
wanie załóg
drezyn
pancernych.

15.
Zawodnicy.

**16.
Różne.**

Zawodnicy, którzy wskutek nieumiejętnego lub nieostrożnego użycia narzędzi lub sprzętu spowodują nieszczęśliwy wypadek, zostają zdyskwalifikowani.

Załącznik 8.

PROGRAM ZAWODÓW WYSZKOLENIOWYCH ZESPOŁOWYCH ZAŁÓG POCIĄGÓW PANCER- NYCH I DREZYN PANCERNYCH.

- a) Układanie toru normalnego.
- b) Naprawa toru.
- c) Zsuniecie toru z osi.
- d) Ułożenie klatki z podkładów normalnotorowych.
- e) Postawienie wykolejonej platformy na tor.
- f) Założenie aparatu „R“.

1.
Rodzaje konkurencyj dla plutonów wypadowych (technicznych).

- a) Wchodzenie na prowadnicę zespołu czołgów „T. K. — T. K.“ i próba szybkości tego zespołu na torze kolejowym.
- b) Zajęcie punktu obserwacyjnego przez czołgi rozpoznawcze zespołu drezyn pancernych „T. K. — R — T. K.“.

2.
Rodzaje konkurencyj dla plutonów drezyn pancernych.

Sposób wykonania prób.

Zespół dowodzony przez oficera, składający się z 1 + 1 + 12, otrzymuje zadanie ułożenia 18 m b. toru normalnego bez podbicia. Roboty ziemne — wykonane; oś toru — wytknięta.

3.
Układanie toru normalnego.

Żołnierze bez karabinków.

Zespół otrzymuje następujące narzędzia i materiały: 6 młotków, 4 racie żelazne, 4 drągi torowe, 4 klucze niemieckie, 2 toromierze, 1 łatę drewnianą dł. 5 m, 1 kawałek kredy, 1 kilof, szyny 9 m dł. — 4 szt., podkłady normalne drewniane 24 szt. (trzydziurowe), podkładki żelazne klinowe — 48 szt., szyniaki — 150 szt., czterodziurowe łubki — 4 szt., śruby łubcze — 8 szt. zależnie od łubek.

Odstępy między podkładami powinny wynosić na styku 50 cm, pozostałe zaś 75 cm.

Przy ocenie bierze się pod uwagę dokładność wykonania pracy oraz czas pracy od chwili sygnału sędziego do rozpoczęcia pracy aż do zebrania zespołu ponownie w dwuszeręgu i zameldowania przez dowódcę: „Gotów“. Narzędzia i materiały mają być przedtem złożone w miejscu wyznaczonym przez kierownika zawodów.

4. Naprawa toru.

Zespół złożony z 1 + 1 + 12 (pod dowództwem oficera) otrzymuje zadanie naprawy toru w łuku.

W torze na łuku brak jednej szyny w toku zewnętrzny. Szyna prosta odpowiedniej długości, potrzebny materiał i narzędzia znajdują się na platformie bojowej pociągu pancernego. Zawodnicy znajdują się w szturmowym wagonie pancernym. Pociąg pancerny podejżdża jak najbliżej miejsca uszkodzenia toru.

Na sygnał sędziego zespół wyskakuje z wagonu pancernego, ustawia broń „w kozły“, zabiera z lory potrzebny materiał, narzędzia i zaczyna pracę.

Przybijanie szyny skuteczniejsza się na dowolnej ilości podkładów. W każdym przybijanym podkładzie muszą być zakołkowane poprzednie dziury.

Łubki muszą być skręcone co najmniej dwiema śrubami.

Narzędzia — bez ograniczenia.

Po wykonaniu pracy dowódca zespołu zbiera zespół w dwuszeręgu i po wzięciu przez zespół broni do nogi melduje: „Gotów“. Komisja ogląda zewnętrznie wykonanie pracy, po czym na rozkaz sędziego cały pociąg pancerny przejeżdża po naprawionym torze i wraca na poprzednie miejsce; komisja bada wtedy i ocenia wykonanie naprawy toru.

Przy ocenie bierze się pod uwagę dokładność i prawidłowość wykonania naprawy toru oraz czas pracy, który się liczy od sygnału sędziego aż do chwili zameldowania przez dowódcę zespołu: „Gotów“.

Zespół w składzie 1 + 1 + 12 (pod dowództwem oficera) otrzymuje zadanie rozkręcenia szyn w torze na styku i zsunięcia jednego lub 2 pól z osi toru, tak by końce zsuniętych szyn były oddalone o 20 cm od szyn sąsiedniego pola.

Narzędzia — bez ograniczenia, złożone na czołowej platformie bojowej; dozwolone jest przecinanie naśrubków przecinakami na trzonkach lub utracanie ich młotem.

Pociąg pancerny podjeżdża jak najbliżej miejsca pracy; zespół w dwuszeręgu z bronią u nogi stoi przy platformie; na sygnał sędziego zespół składa broń w kozły i przystępuje do wykonania zadania. Po wykonaniu pracy sprzęt ma być złożony na platformie bojowej na poprzednim miejscu. Czas liczy się od chwili sygnału sędziego do chwili zameldowania przez dowódcę zespołu: „Gotów“ po odnie-

5.
**Zsuniecie
toru z osi.**

sieniu narzędzi na platformę bojową i ustawieniu zespołu w dwuszeregu z bronią u nogi.

Przy ocenie bierze się pod uwagę czas oraz prawidłowość i dokładność wykonania pracy.

**6.
Ułożenie
klatki
z podkładów
normalnych.**

Zespół w składzie 1 + 1 + 12 bez karabinków otrzymuje zadanie ułożenia klatki z 60 podkładów normalnotorowych i przystosowania jej do dźwigania przesła mostka. Miejsce przygotowane i wyrównane, osie klatki wytknięte 4 kołkami. Pierwsze dwie warstwy podkładów pełne, warstwy następne — po 6 podkładów, górna warstwa — 4 podkłady. Górna warstwa przygotowana pod kliny bliźniacze do dźwigania przesła.

Materiał do budowy — na miejscu, narzędzia — bez ograniczenia, złożone w miejscu nakazanym.

Użycie do budowy klatki podrojazdnicie niedopuszczalne.

Dozwolone jest usztywnienie klatki klamrami prostymi, krzywymi lub mieszane. Ilość klamer musi być z góry ustalona przez kierownika zawodów. Klamry normalne budowlane, dł. 25 — 35 cm, długość ostrza ponad 6 cm.

Przy ocenie bierze się pod uwagę prawidłowość i dokładność wykonania pracy oraz czas pracy, liczony od chwili sygnału sędziego do rozpoczęcia pracy, do chwili zebrania zespołu po wykonaniu pracy w dwuszeregu, złożeniu narzędzi i zameldowaniu przez dowódcę zespołu: „Gotów“.

Sprawdzenie poziomu górnej warstwy należy przeprowadzić łątą i poziomnicą wzdłuż przekątnych warstw, zsunięcie klatki z osi mierzyć pionem, opuszczonym w styku 2 środkowych podkładów górnej warstwy.

Zespół w składzie 1 + 1 + 12 z karabinkami, znajdujący się w wozie szturmowym, otrzymuje zadanie postawienia na tor platformy bojowej dwuosiowej z hamulcem lub bez.

Czołowa platforma bojowa pociągu pancernego, normalnie wyposażona — wykolejona obydwoma zestawami kołowymi; obrzeża kół o 10 cm od zewnętrznej krawędzi szyny w torze.

Potrzebne narzędzia do podnoszenia znajdują się na wykolejonej platformie bojowej.

Dozwolone narzędzia do pracy:

- 4 dźwigi śrubowe typu kolejowego ponad 5 ton,
- podkłady kolejowe — w dowolnej ilości,
- kliny żelazne lub dębowe dowolnych wymiarów i w dowolnej ilości,
- inny sprzęt pomocniczy — według uznania komisji.

Korzystanie z parowozów do wciągania platformy — nie dozwolone.

Przed rozpoczęciem pracy zespół stawia broń „w koźły“.

Czas liczy się od chwili sygnału sędziego do rozpoczęcia pracy aż do chwili zameldowania przez dowódcę zespołu: „Gotów“, po postawieniu platformy na torze, ułożeniu sprzętu na poprzednim miejscu i ustawieniu zespołu w dwuszeregu z bronią u nogi przed platformą bojową.

Zespół pod dowództwem podoficera, złożony z 1 + 6, otrzymuje zadanie założenia aparatu „R“ i dwu min na wskazanym odcinku toru.

Zespół występuje do pracy z bronią, składając karabinki „w koźły“.

7.

**Postawienie
na tor
wykolejonej
platformy.**

8.

**Założenie
aparatu „R“.**

Miny w odległości 15 m od aparatu w obydwie strony, założone pod stopką szyny i zamaskowane.

Zamiast min zespół otrzymuje po jednym naboju kilogramowym drewnianym, uzbrojonym w spłonkę.

Zespół otrzymuje zupełnie przygotowany aparat „R” z zapalnikami i kapiszonami butelkowymi.

Materiał: 31 m lontu wybuchowego, nawiniętego na bęben:

- 1 obciskacz,
- 4 spłonki wz. 28,
- 1 scyzoryk,
- 2 deseczki do lontu,
- 0,5 m sznurka,
- 1 krążek izolacji.

Prócz tego narzędzia, ustalone przez komisję. Założony aparat „R” i miny muszą być zamaskowane.

Po zebraniu zespołu z bronią u nogi i zameldowaniu wykonania pracy komisja bada prawidłowość i dokładność założenia aparatu oraz zamaskowanie.

Czas liczy się od sygnału sędziego do rozpoczęcia pracy, aż do chwili zameldowania przez dowódcę zespołu: „Gotów”.

9.
Wchodzenie
na prowadnicę
zespołu cz.
„T.K.—T.K.”
i próba
szybkości
na torze.

2 czołgi T. K. stoją na torze kolejowym w oznaczonym miejscu o 10 m od prowadnic, stojących po środku na starcie; załogi na zbiórce przy czołgach, silniki zgaszone. Na znak sędziego załogi wchodzą do czołgów, kierowcy uruchamiają silniki (rozzrusznik) i wjeżdżają na prowadnicę, umocowują klin (jeden czołg podniesiony, a drugi opuszczony do jazdy) i natychmiast ruszają.

Zbliżając się do „półmetka” kierowca hamuje, zatrzymując drezynę czołem na „półmetku”; następ-

nie załoga opuszcza do jazdy tylny czołg, podnosi przedni i jedzie w przeciwnym kierunku do mety, mijając ją z największą szybkością.

Zatrzymanie się na „półmetku“ odbywa się bez gwałtownego zahamowania. W razie zatrzymania się przed „półmetkiem“ kierowca ma prawo ponownie ruszyć i dojechać do „półmetka“.

Czas liczy się od znaku sędziego do wchodzenia na prowadnicę, aż do chwili minięcia przodem czołga chorągiewki na mecie (może to być miejsce poprzedniego startu).

Przestrzeń od startu do „półmetka“ wynosi 400 m.

Przy ocenie bierze się pod uwagę sposób wjeżdżania na prowadnicę, sposób hamowania i czas przebycia całej trasy wraz z wchodzeniem na prowadnicę.

Przestrzeń karną na półmetku oblicza się od miejsca, skąd dreżyna pancerna zaczęła jazdę powrotną.

Zespół dreżyn pancernych „T. K. — R. — T. K.“, dowodzony przez oficera, otrzymuje zadanie zorganizowania punktu obserwacyjnego w miejscu wskazanym na mapie (planie).

Żołęgi na zbiórce przy dreżynach pancernych; silniki zgaszone.

Zadanie zaczyna się ruszeniem po torze do oznaczonego miejsca, gdzie następuje zejście z prowadnic i zjazd z toru czołgów T. K. Następnie czołgi rozpoznawcze przebywają około 2 — 3 km w terenie urozmaiconym (rowki, piasek, wjazdy, brody i t. d.) w celu zajęcia wyznaczonego punktu obserwacyjnego artylerii. Dreżyna pancerna „R“ — pozostaje na torze.

10.
Zajęcie
punktu obser-
wacyjnego
przez czołgi
rozpoznaw-
cze zespołu
dreżyn panc.
„T. K. — R. —
T. K.“.

Trasa do miejsca punktów obserwacyjnych powinna być wytyczona lub w terenie ustawione punkty kontrolne.

Dowódca zespołu otrzymuje tylko obszar ograniczony na mapie, na którym ma wyszukać dogodny punkt obserwacyjny.

Część trasy w terenie, którą mają zawodnicy przebywać obowiązkowo, oraz obszar wybierania punktów obserwacyjnych nie powinny być znane zawodnikom przed zawodami.

O przybyciu na punkt obserwacyjny dowódca zespołu składa meldunek przez radio.

Dowódca zespołu otrzymuje na 10 minut przed ruszeniem zadanie na piśmie, mapę lub szkic z wyrysowaną trasą (pasem) oraz punktami kontrolnymi, przez które czołgi muszą przejeżdżać.

Zachowanie się załogi od chwili rozpoczęcia marszu po torze — bojowe.

Po złożeniu meldunku przez radio z punktu obserwacyjnego czołgi wracają na tor trasą z góry wyznaczoną, wchodzi na prowadnicę i ruszają po torze kolejowym do oznaczonego punktu.

Przy ocenie bierze się pod uwagę: czas wykonania zadania, nawiązanie łączności radiowej, przebycie przeszkód w terenie i wybranie najwłaściwszego miejsca na punkt obserwacyjny.

Jako czas wykonywania zadania przyjmuje się czas od chwili ruszenia po torze, aż do wejścia czołgów spowrotem na prowadnicę, dojechania po torze do oznaczonego punktu i zameldowania przez dowódcę zespołu, po ustawieniu załóg na zbiórce przy drezynach pancernych: „Gotów“.

Wyniki w poszczególnych konkurencjach ocenia się według punktacji karnej od 6 do 25 w stosunku do zespołu i od 1 do 5 w stosunku poszczególnych zawodników.

Jako „czas najkrótszy“ należy przyjmować czas krótszy jednego z dwu zawodników.

Zawodnik ten nie otrzymuje karnych punktów za czas, a drugi zawodnik otrzymuje punkty karne za różnicę czasu ponad czas pierwszego zawodnika.

Czas dwukrotnie dłuższy — dyskwalifikuje zespół w danej próbie.

Ustalenie miejsc w zawodach międzydywizyjnych.

Każda konkurencja ma określoną wartość liczbową dodatnią. Zawodnik, który w danej konkurencji uzyskał mniej punktów karnych (obliczanych na podstawie ogólnie przyjętej punktacji ujemnej za poszczególne błędy) od drugiego zawodnika, otrzymuje pierwsze miejsce w danej próbie, a więc odpowiednią ilość punktów dodatnich dla dywizjonu.

Uzyskanie drugiego miejsca, gdy jest tylko 2 zawodników (2 zespoły), liczy się jako 0 punktów dodatnich.

Dyskwalifikacja zespołu w danej konkurencji pociąga za sobą obciążenie dywizjonu tyloma punktami ujemnymi, jaką wartość dodatnią liczbową ma dana konkurencja.

Suma punktów za poszczególne konkurencje w zawodach zespołowych stanowi o przyznaniu pierwszego miejsca dla danego dywizjonu pociągów pancernych.

11. Ocena wyników.

Punktacja poszczególnych konkurencyj.

Układanie toru	4 pkt.
Naprawa toru	5 „
Zsuniecie toru z osi	2 „
Ułożenie klatki z podkładów	3 „
Postawienie wykolejonej platformy.	2 „
Założenie aparatu „R“	4 „
Schodzenie i wchodzenie na prowadnicę zespołu „T. K. — T. K.“ i próba szybkości na torze	3 „
Zajęcie punktu obserwacyjnego	4 „

Przykład kwalifikowania dywizjonów.

Zespoły 1-go dyonu otrzymały pierwsze miejsca w: wchodzeniu na prowadnicę, zsunieciu toru z osi, założeniu aparatu „R“, postawieniu wykolejonej platformy — razem $3 + 2 + 4 + 2 = 11$ pkt. dodatnich; w próbie „układanie klatki z podkładów“ został zdyskwalifikowany, otrzymując 3 punkty ujemne; razem pierwszy dyon otrzymał + 8 pktów.

Zespoły 2 dywizjonu otrzymały pierwsze miejsce w zajmowaniu punktu obserwacyjnego, układaniu toru, naprawie toru, układaniu klatki, razem punktów dodatnich: $4 + 4 + 5 + 3 = 16$ punktów. W „zsunieciu toru z osi“ — zespół został zdyskwalifikowany, otrzymując 2 punkty ujemne; razem 2. dywizjon otrzymał + 14 punktów; na podstawie powyższych obliczeń pierwsze miejsce uzyskuje 2. dywizjon pociągów pancernych.

W razie uzyskania jednakowej ilości punktów przez dwa zespoły w tej samej konkurencji rozstrzy-

ga krótszy czas; jeśli i czasy są równe, należy próbę ponowić.

W razie uzyskania jednakowej ilości punktów przez dywizjon komisja zarządza rozgrywkę, polegającą na ponownej próbie naprawy toru. Mniejsza ilość punktów karnych, obliczana według podanej dla tej konkurencji punktacji, rozstrzyga o przyznaniu pierwszego miejsca dywizjonowi.

Układanie toru.

Zwężenie toru o każdy milimetr od przepisowego prześwitu — 25 pktów karnych.

Poszerzenie toru o 3 mm od przepisowego prześwitu — 5 pktów karnych, za każdy następny milimetr poszerzenia — 3 pkty karne.

Każde pełne 4 cm różnicy od ustalonego odstepu między podkładkami liczone na osi toru i między środkami podkładów — 6 pktów karnych.

Niedobicie szyniaka ponad 2 mm — 10 pktów karnych.

Za każde 2 cm zboczenia toru lub osi — 6 pktów karnych.

Niedokręcenie śruby łubczej o pełny obrót kluczem — 6 pktów karnych.

Za każde pełne 30 sekund ponad czas najkrótszy — 6 pktów karnych.

Za każde pozostawione na miejscu budowy narzędzie — 6 pktów karnych.

Dyskwalifikacja zespołu następuje za:

- zwężenie toru ponad 3 mm od przepisowego prześwitu;
- poszerzenie toru ponad 20 mm od przepisowego prześwitu;

12.
**Przykład ocen
ny i punkta-
cji szczegóło-
wej poszcze-
gólnych
prób.**

— załamanie osi toru lub budowę nie w osi ponad 10 cm.

Naprawa toru.

Za każde 3 mm poszerzenia toru ponad przepisana normę dla danego łuku — 10 pktów karnych.

Za zwężenie toru o każdy 1 mm poniżej przepisowej szerokości łuku — 25 pktów karnych.

Za niedokręcenie śruby łubczej o pełny obrót kluczem — 3 pkty karne.

Za każdy nie zakołkowany otwór — 6 pktów karnych.

Za każde pozostawione narzędzie — 6 pktów karnych.

Wykolejenie się platformy bojowej stanowiącej czoło pociągu pancernego lub wagonu pancernego przy próbnym przejeżdżaniu po naprawionym torze — dyskwalifikuje zespół.

Poszerzenie toru powyżej 20 mm ponad ustalony maksymalny prześwit (1465 mm) — dyskwalifikacja.

Zwężenie toru poniżej normalnego prześwitu (1435 mm) — dyskwalifikacja.

Każde pełne 20 sekund powyżej czasu najkrótszego — 6 pktów karnych.

Zsuniecie toru z osi.

Każdy zacząty centymetr różnicy względem nakazanego zsunęcia — 6 pktów karnych; poniżej 1 cm — nie bierze się pod uwagę.

Pozostawione narzędzie — 6 pktów karnych.

Każde 30 sekund ponad czas najniższy — 6 pktów karnych.

Ułożenie klatki z podkładów.

Za każdy pełny centymetr różnicy względem poziomu górnej warstwy podkładów — 20 pktów karnych.

Nieprawidłowe ułożenie podkładów (np. gdy podkład jednej warstwy jest nad luką trzeciej warstwy więcej niż o pół szerokości podkładu węższego) — za każdy koniec podkładu — 6 pktów karnych.

Niedobicie klamry ponad 2 cm (mierzone od wnętrza klamry) — za każdy nie dobity koniec — 6 pktów karnych.

Za każdy 1 pełny cm skrzywienia lub zsunienia klatki z oznaczonej osi — 6 pktów karnych.

Za każde pełne 30 sekund powyżej czasu najkrótszego — 6 pktów karnych.

Różnica poziomów górnej warstwy, mierzonych po przekątnych ponad 50 mm — dyskwalifikacja.

Zsuniecie (skrzywienie) klatki względem osi pionowej ponad 20 cm — dyskwalifikacja. Miarodajne są warstwy: pierwsze dwie i górna.

Postawienie wykolejonej platformy bojowej.

Za każde pełne 20 sekund powyżej czasu najkrótszego — 6 pktów karnych.

Każde pozostawione narzędzie — 6 pktów karnych.

Bezskuteczne podnoszenie platformy ponad 20 minut — dyskwalifikuje zespół.

Założenie aparatu „R”.

Niewłaściwe zamaskowanie (widoczne) aparatu — 25 pktów karnych.

Każde pozostawione narzędzie na miejscu pracy — 6 pktów karnych.

Każde pełne 20 sekund powyżej czasu najkrótszego — 6 pktów karnych.

Niewybuch przy przejeździe pociągu pancernego — dyskwalifikacja. Wada spłonki lub kapiszona nie powoduje dyskwalifikacji.

Komisja zarządza wymianę wadliwego materiału i próbę przeprowadza się ponownie.

Wchodzenie na prowadnicę i próba szybkości na torze.

Skośne wjechanie na łapę prowadnicy i uderzenie tyłem czołga w boczną osłonę prowadnicy — 4 pkty karne.

Każda bezskuteczna próba wjazdu — 5 pktów karnych.

Silne uderzenie w czasie przechylania się czołga przy wjeździe na prowadnicę — 2 pkty karne.

Nieumocowanie klina, rączki hamulcowej lub wtyczki instalacji elektrycznej (radio) — po 4 pkty karne.

Trzykrotna bezskuteczna próba wjazdu czołga na prowadnicę — dyskwalifikuje zespół.

Gwałtowne zahamowanie na półmetku — 5 pktów karnych.

Każdy pełny metr wysunięcia się drezyny pancernej poza półmetek — 6 pktów karnych.

Za niedojechanie do półmetka do 5 m — 1 pkt karny.

Każdy następny pełny metr ponad 5 m niedojechania do półmetka — 2 pkty karne.

Zatrzymanie się przed półmetkiem powyżej 15 m — dyskwalifikuje zespół.

Każda sekunda powyżej czasu najkrótszego w próbie szybkości — 2 pkty karne.

Zajmowanie punktu obserwacyjnego.

Zajęcie niewłaściwego punktu obserwacyjnego — od 10 do 25 pktów karnych.

Zorganizowanie punktu obserwacyjnego poza rejonem wyznaczonym na mapie — 20 pktów karnych.

Nie złożenie meldunku przez radio — dyskwalifikacja.

Zmylenie trasy przez pojedynczy czołg (wyjście poza pas, nieprzejście przez punkt kontrolny) — 15 pktów karnych.

Zmylenie trasy przez obydwu czołgi z dowódcą zespołu na czele — dyskwalifikacja.

Brak jednego czołga na punkcie obserwacyjnym — 25 pktów karnych.

Niewłaściwe zamaskowanie czołga na punkcie obserwacyjnym — od 6 do 15 pktów karnych.

Każda pełna minuta ponad czas najkrótszy — 6 pktów karnych.

Pozostawienie jednego czołga w terenie dyskwalifikuje zespół (uszkodzony czołg może być wleczony do prowadnicy).

Braki w wyposażeniu wozów oraz umundurowaniu załóg ocenia się jak w zawodach jednostkowych czołgów rozpoznawczych.

Zespoły pociągu pancernego: 1 oficer młodszy, 1 podoficer służby stałej (nadterminowy), 12 strzelców śl. czynnej, mogą być też podoficerowie.

13.
Zawodnicy.

Zespoły drezyn pancernych.

- a) W próbie szybkości zespołu „T. K. — T. K.”
2 podof. zawod. lub nadterminowych — jako dowódcy czołgów,
2 podoficerowie służby stałej (nadterminowi) lub służby czynnej — jako dowódcy czołgów,
- b) w organizowaniu punktu obserwacyjnego:
1 oficer młodszy (art.) jako dowódca zespołu,
2 podoficerowie zawodowi (nadterminowi) lub służby czynnej — jako dowódcy czołgów,
3 szeregowcy starszego rocznika — jako kierowcy.

14.
Ilość
zespołów.

Każdy dywizjon pociągów pancernych wystawia najmniej następującą ilość zespołów:

jeden zespół do:

- wchodzenia na prowadnicę zespołu „T. K. — T. K.” i próby szybkości;
- zajęcia punktu obserwacyjnego;
- założenia aparatu „R”;

drugi zespół do:

- układania toru,
- naprawy toru;
- zsunęcia toru z osi;

trzeci zespół do:

- ułożenia klatki z podkładów;
- postawienia wykolejonej platformy.

W zawodach zespołowych musi brać czynny udział najmniej 3 oficerów młodszych z każdego dywizjonu pociągów pancernych.

Pożądane jest wystawienie jak największej ilości zespołów, osobno dla każdej próby, dowodzonych przez oficerów młodszych i starszych podoficerów.

Umundurowanie zawodników w zawodach zespołowych drezyn pancernych — jak w zawodach indywidualnych.

Umundurowanie i uzbrojenie zespołów plutonów wypadowych:

strzelcy: karabinki, ładownice, bagnety, maska przeciwgazowa; chlebak, hełm, beret, mundur letni, pas główny;

oficerowie i starsi podoficerowie: pistolet, lornetka, mapnik, hełm, beret, pas główny, mundur letni (oficerowie w drezynach pancernych — opończa).

Dla uniknięcia osobnego szkolenia wybranych zawodników, zawodnicy (obsługi, zespoły) tak w zawodach indywidualnych, jak w zawodach zespołowych wyznaczani są lub wylosowywani najwcześniej na 3 dni przed zawodami, natomiast do zawodów drezyn pancernych występują o ile możliwości stałe załogi czołgów (drezyn pancernych).

15.
Umundurowanie.

16.
Różne.

W zawodach zespołowych musi być cztery osoby na jednej z obojczyk, a na drugiej trzy osoby. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku.

W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku.

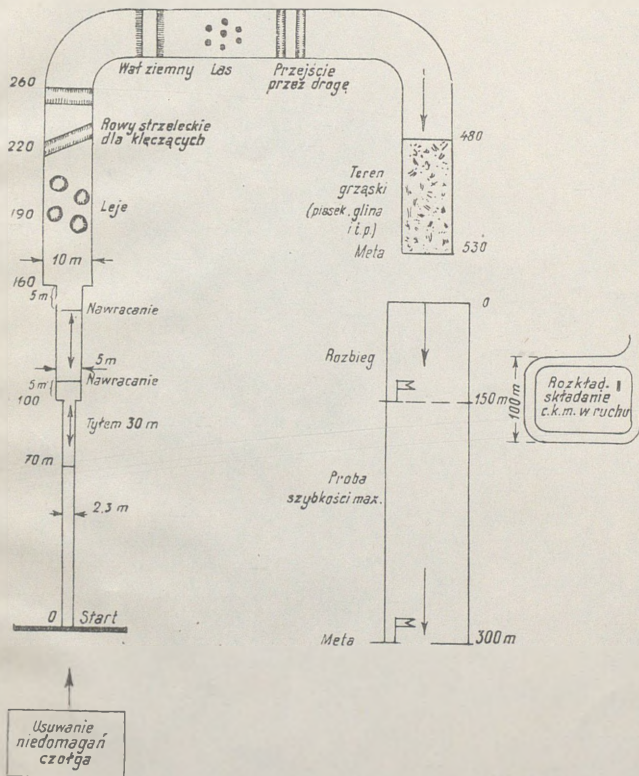
W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku.

W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku.

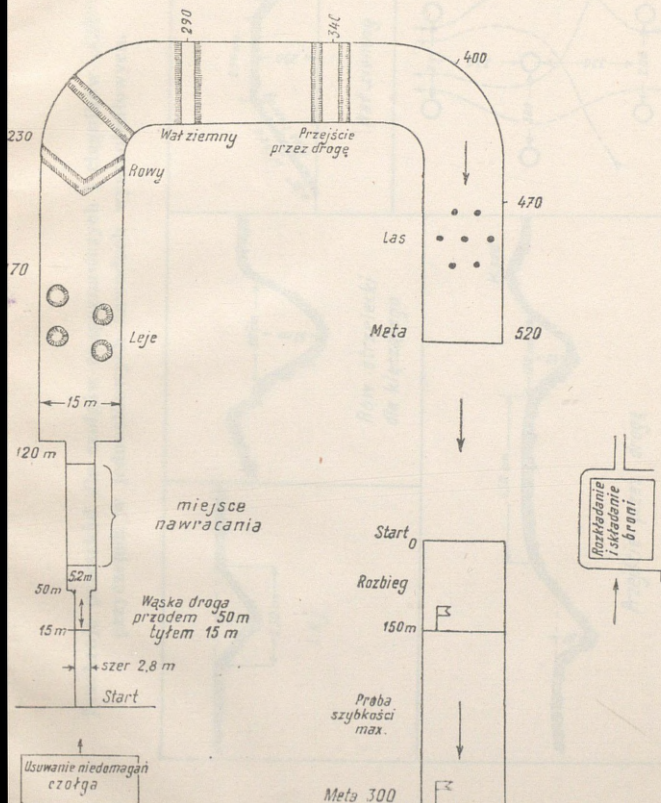
W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku.

W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach zespołowych musi być jedna osoba na obojczyku. W zawodach indywidualnych musi być jedna osoba na obojczyku.

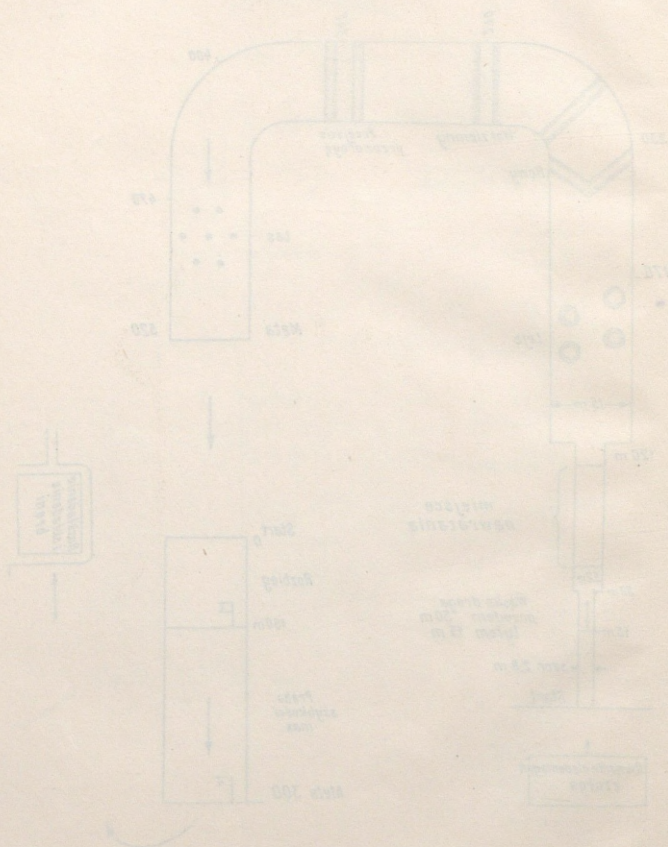
Orientacyjny szkic toru przeszkód dla czołgów rozpoznawczych i ciągników „C2P” bez przyczepki w zawodach wyszkoleniowych jednostkowych.



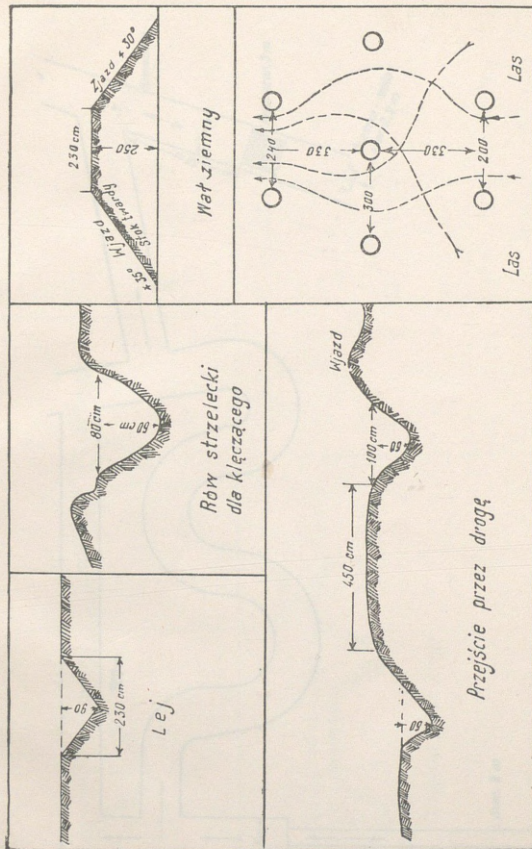
Szkie toru przeszkód dla czołgów lekkich szybkobieżnych i czołgów „C2P” bez przyczepki w zawodach wyszkoleniowych jednostkowych.



Stół jest przeznaczony dla uczniów i nauczycieli
 i służy do wykonywania ćwiczeń w zakresie
 technicznych.

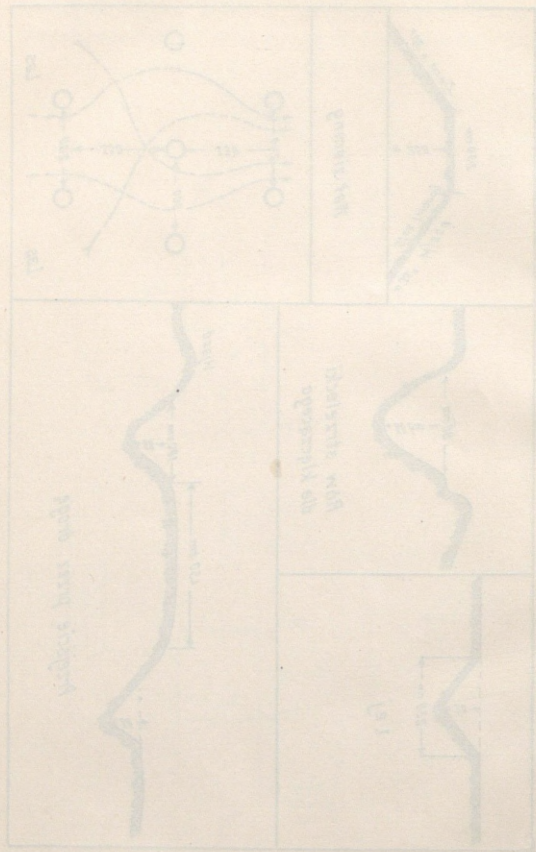


Przekroje przeszkód dla czołgów rozpoznawczych i ciągników „C2P” bez przycepek w jednostkowych zawodach wyszkoleniowych.



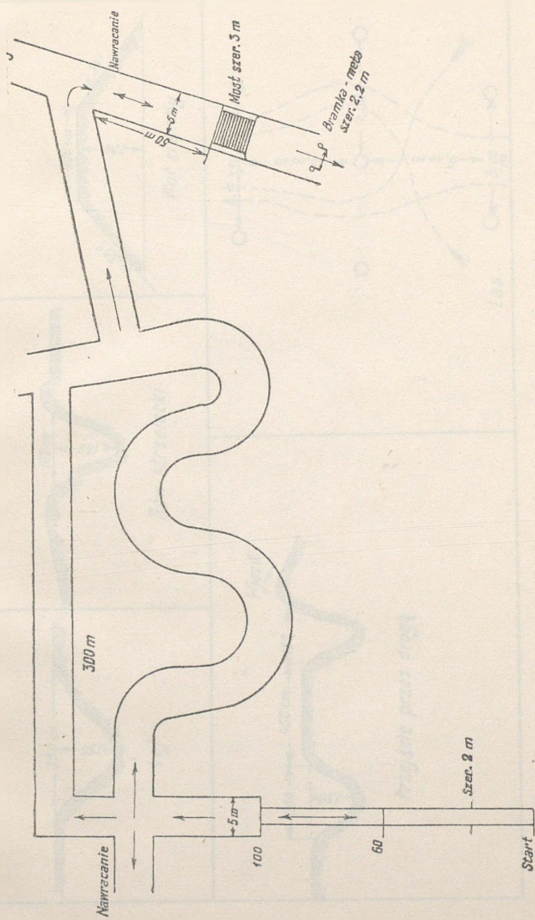
Uwaga. Rowy dla ciągników „C2P” - o 20 cm szersze

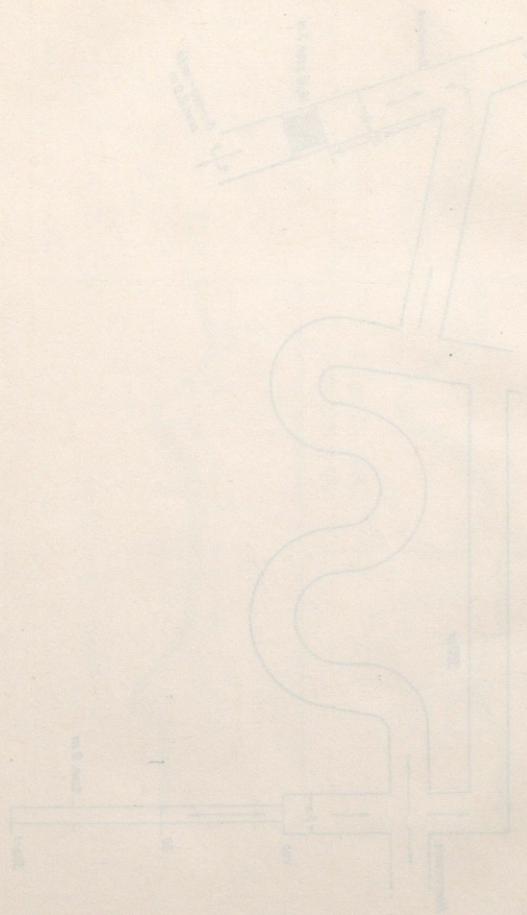
Գրեք զանազան տեսակի լեռների և դրանց հատկությունները:



Երևանի և Երասխայի լեռների և դրանց հատկությունները:
Լեռների հատկությունները և դրանց հատկությունները:

Orientacyjny szkic toru do jazdy figurowej w zawodach wyszkoleniowych jednostkowych samochodów panc. kołowych.

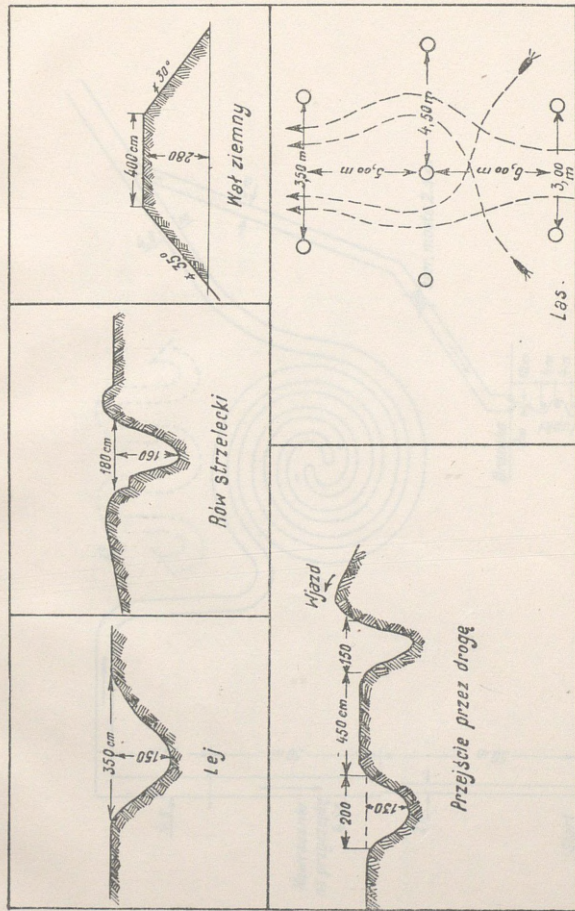


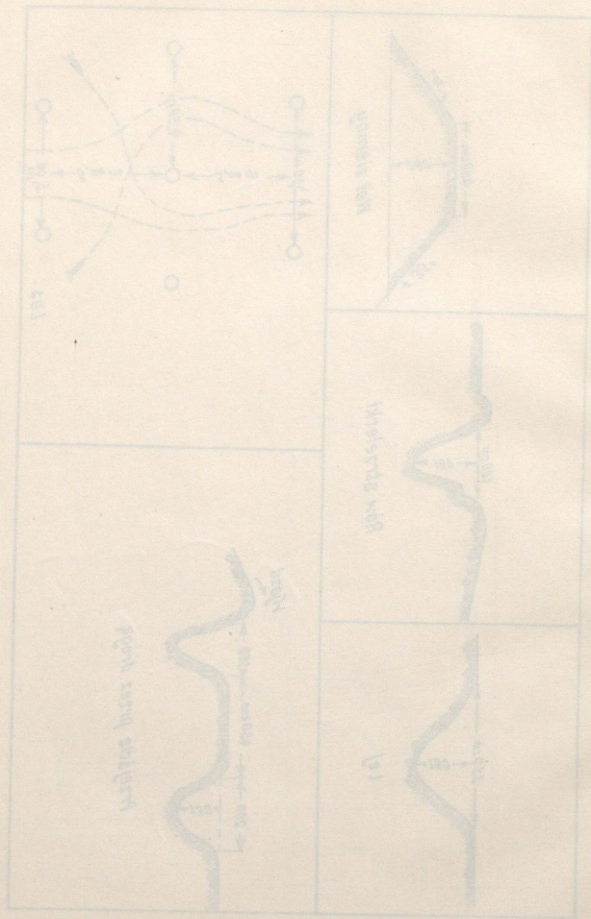


Самостоятельная работа: рисунки

Самостоятельная работа: рисунки. Вспомогательные материалы: рисунки

Przekroje przeszkód dla czołgów lekkich i ciężników „C2P“ (bez przyczepek)
w jednostkowych zawodach wyszkoleniowych.





а) радиационный квантовый алгоритмизатор
 б) радиационный квантовый алгоритмизатор "СЗБ" (для радиационной)

Orientacyjny szkic toru do jazdy figurowej w jednostkowych zawodach motocyklowych.

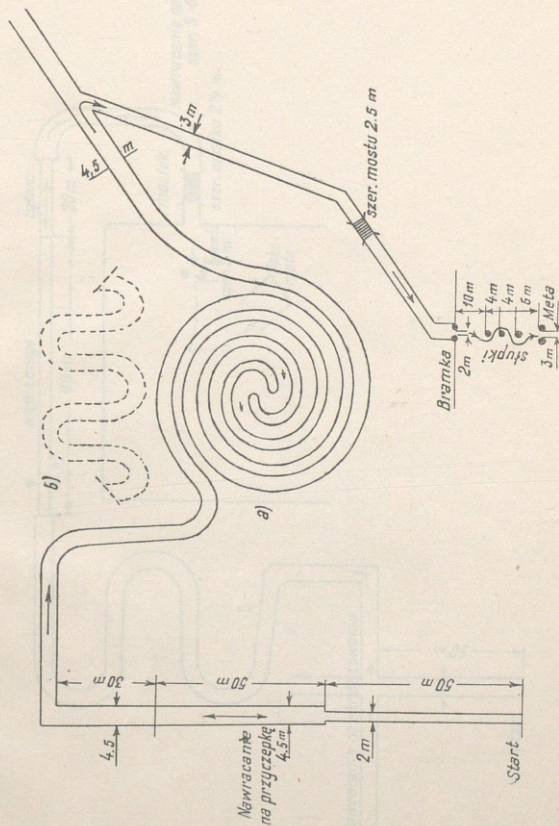
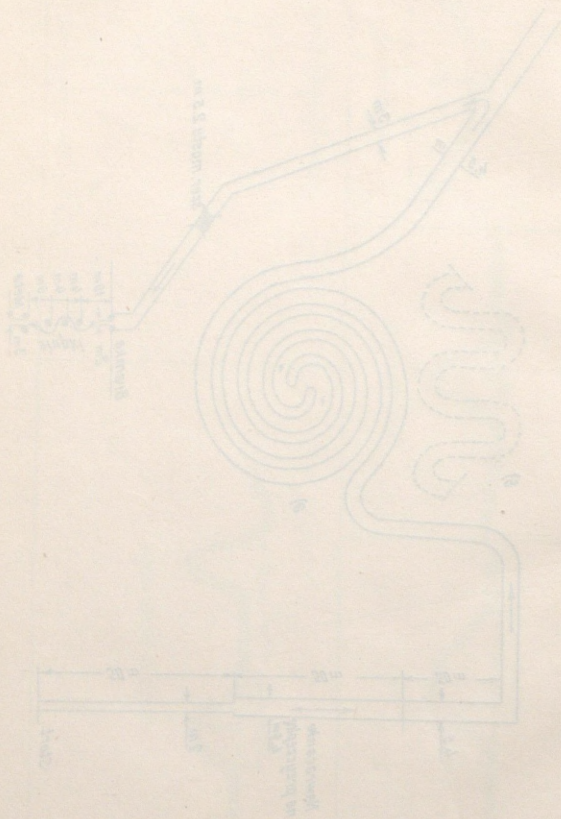
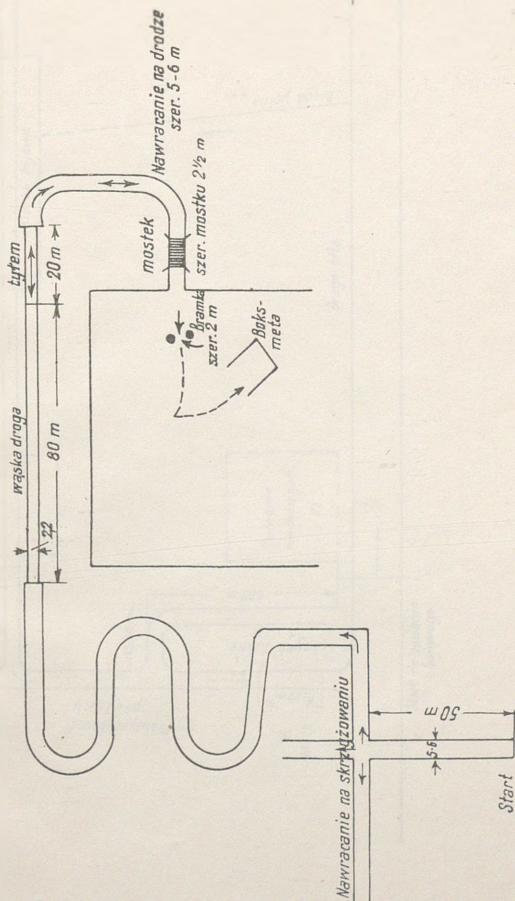
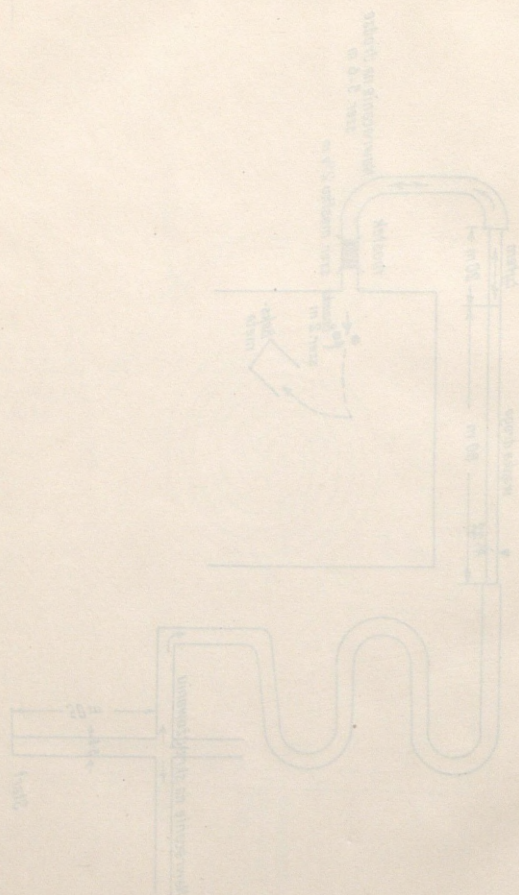


Схема водосбора в долине реки в долине реки



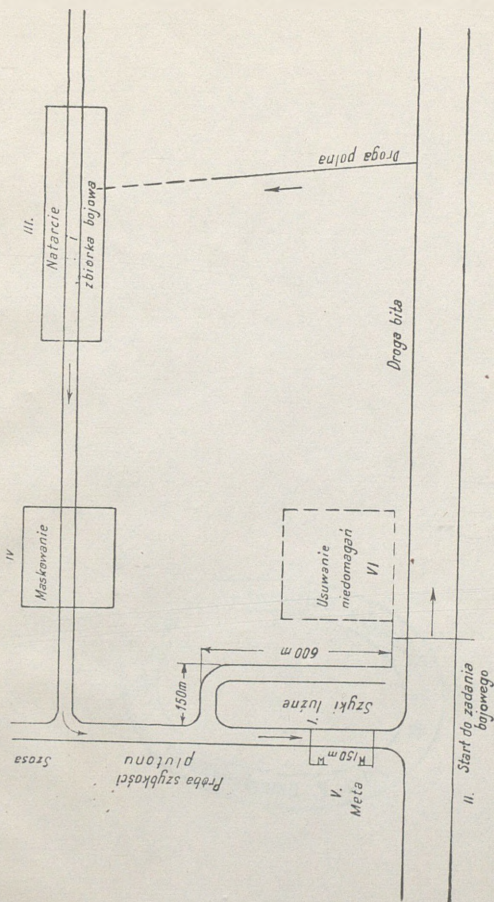
Orientacyjny szkic toru do jazdy figurowej w jednostkowych zawodach kierowców samochodów ciężarowych.

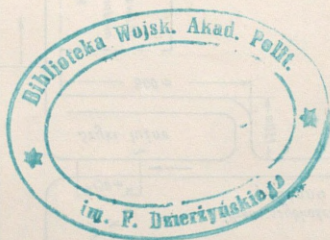




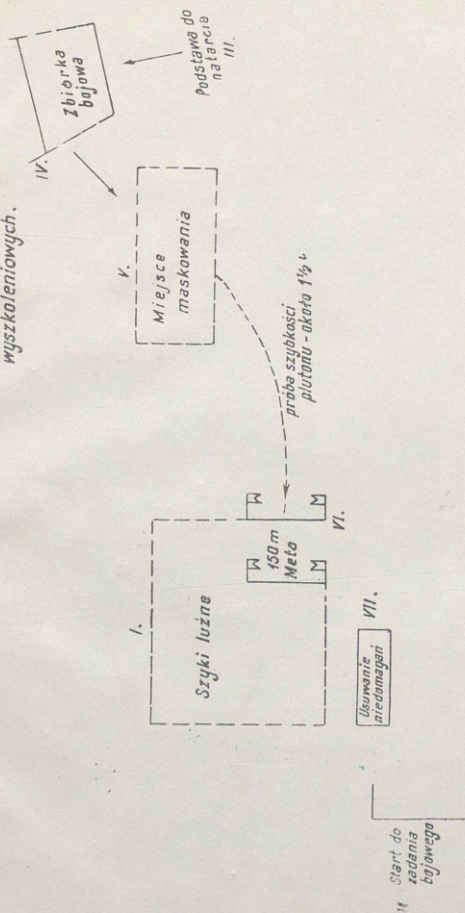
Спецификация к чертежу
 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

Orientacyjny szkic toru dla plutonów samochodów pancernych do zawodów wyszkoleniowych zespołowych.





Orientacyjny szkie toru dla plutonu czołgów rozpoznawczych w zespotaniowych zawodach
wyszkoleniowych.



Wplyw 32c 46.
817



29502/1

2413