

ADMIRAL PITKA LUUREVÕISTLUS 2017

VASTUTEGEVUSE JUHEND JA LIIKUMINE TRASSIL

1. VÕISTLEJATE LIIKUMINE TRASSIL

Trassil liikumine toimub jalgsi (kui seda ei näe ette teisiti mõne ülesande täitmine) ja ilma kõrvalise abita. See tähendab, et kontakt teiste võistkondade (ka raadioside) ja vastutegevusega (va vahele jäämine) on keelatud. Trassil on keelatud varustuse täiendamine või vähendamine va vesi. Kontrollpunktides võib toimuda varustuskontroll ilma eelneva hoiatuseta.

Katkestada võib ainult 1 võistleja. Võistkonna liikme katkestamisest tuleb koheselt teavitada võistluse staapi. Liikumine peab toimuma varjatult, kasutades looduse omapära. Kõik teed on liikumiseks keelatud (va juhtudel kui konkreetse võistluse lisas on määratud teisiti. Teede ületamine on lubatud. Kasutada on lubatud jalgradu, metsasihte ja elektriliinide aluseid (st, et lubatud on kasutada võistluse kaartidel katkendliku joonega tähistatud radu ja teid). Liikumisel tuleb arvestada omavahelist pikivahet, sest lõksmiinile (võivad asuda trassil mitmes kohas) sattumisel rakendub reegel, mille kohaselt on pihta saanud kogu võistkond. Pikivahega liikudes on ka väiksem võimalus vastasele vahele jääda. Liikumisel peavad relvad olema ilma lahingumoonata, kuid laskevalmis (salves on paukmoon). Samuti tuleb jälgida, et relvad oleksid puhastatud. Kontrollpunktides võib ilma eelneva hoiatuseta toimuda relvade ohutuse ja puhtuse kontroll. Relvade puhtuse üle otsustab kohtunik ning annab karistuspunkte vastavalt hindamistabelile. Kontrollpunkti saabudes tuleb relvad asetada püramiidi (mitte jätke maha vedelema) ning peavad olema valve all. Keelatud on suunata relva inimese poole. Laskmise imiteerimisel või tulistamisel paukmoonaga, tuleb sihtida märgist (ka sõidukid ja muu taoline) nähtavalt kõrgemale.

Keelatud alad on märgitud kaardil punasega.

2. VASTUTEGEVUS

- a) Võistluste realistlikumaks muutmiseks on kaasatud tinglik vastane ehk vastutegevus. Seda rolli mängivad Kaitseväge ja Kaitseliidu allüksused. Võistluse vastutegevuseks komplekteeritakse koondkompanii. Vastutegevust juhib võistluse staabi S2.
- b) Vastutegevuse peamine ülesanne on kontrollida võistlejate liikumist. Nad kontrollivad kõiki teid (va katkendliku joonega märgistatud teed ja rajad). Vastutegevuse märgistuseks on kollane eraldusmärk ja sõidukitel suur F täht. Nende tegevuse piirkonnad ei kajastu võistkondade kaartidel. Kui vastutegevus tegutseb maastikul üksusena nii, et seda on võimalik tuvastada kui vastutegevuse üksust, siis ei ole üksuse kõikidel liikmetel kollase eraldusmärgi kandmine kohustuslik. Igas teises situatsioonis on kollase eraldusmärgi kandmine kohustuslik. Vastutegevus tohib tegutseda kogu võistluse maa-alal.
- c) Võistluste käigus antavad käsud ja korraldused peab vastutegevuse ülem edastama raadio teel ka võistluste staapi, et staabil oleks võimalik fikseerida antud käsu sisu ja selle andmise aeg.
- d) Võistkonna tabamiseks peab vastutegevusüksus olema vähemalt samaarvuline kui võistkond (seega minimaalselt kolm inimest, kuna minimaalne võistkonna suurus on kolm inimest).
- e) Vastutegevuse ja vahekohtunike ülem võivad määrata vastutegevuse patrulli suuruseks ka 2 inimeselise patrulli. Otsustatakse võistluse alguses.
- f) Võistkondade ühinemine oma jõudude suurendamiseks on keelatud. Kui võistluse legend näeb ette päästeoperatsiooni, siis on ka vastutegevuse võimalused komplitseeritumad, sest antud tingliku riigi territoorium on ka neile vaenulik, mistõttu peavad end varjama ka nemad ja avalik patrullimine teedel on keelatud. Kogu tegutsemine tuleb üles ehitada ainult varjatud liikumisele ja varitsusele.

Võistkond ja tema liige loetakse tabatuks, kui:

1. Vahemaa võistlejate ja vastutegevuse vahel on maastikul vähem kui 25 m ja võistkonnal ei ole võimalik vastutegevuse eest varjatult taanduda (seda võib segada ka üksik varitseja või lõksmiin).
2. Vastutegevus on sisenenud võistkonna laagrisse või võistkond on enese teadmata sisenenud vastutegevuse üksuse territooriumile.
3. Võistkond on üritanud varjuda, et vältida kohtumist vastutegevusega, kuid on jäänud liiga pikalt kaitseta, st umbes 5 sekundit ajas või 25 meetrit varjamatult.
4. Vaidlused teemal „kes tulistas keda“ ei ole põhjendatud, kuna võistkond ei saa end „vabaks tulistada“.
5. Kui läheduses on kohtunik, otsustab tema kujunenud situatsiooni põhjal tegeliku võitja.
6. Erimeelsuste korral on võistkonnal õigus lasta vastutegevusel kohale kutsuda kohtunik, kes on kohustatud sellise kutse peale ka ilmuma. Sellisel juhul peab võistkond jääma paigale ning ära ootama kohtuniku otsuse. Hilisemad pretensioonid lahendatakse üldises protestide lahendamise korras.
7. Iga tabatud võistleja on kohustatud iga vahelejäämise korral ära andma ühe „elu pileti“.
8. 1 „elu pileti“ võrdub miinus 12 punkti.
9. Võistlejad, kes on ära andnud kõik oma 10 „elu pileti“, ehk siis vahele jäänud 10 korda, loetakse surnuiks ja peavad võistluse katkestama.
- 10. Kui võistleja liigub/jookseb avalikult luureobjektile, siis võetakse võistleja „vangi“. Võistlejat hoitakse vangis kuni võistkonnale määratud luureaja lõpuni. Peale mida võistleja viiakse järgmisse kontrollpunkti, kus ta saab ühineda võistkonnaga. Vahelejäämine maksab 3 „elu piletit“,**

3. KONTROLLPUNKTID

Kontrollpunktid (KP) on trassile rajatud kohad võistlusülesannete täitmiseks. Punktid on tähistatud ja mehitatud. Kontrollpunktide ümber on turvaalad, mille eesmärk on hoida võistkondade enneaegne liginemine kontrollpunktile. Turvalas on keelatud vastutegevuse viibimine ja tegevus.

Kontrollpunkti ümbruses 500m raadiuses turvatsoon, kus vastutegevus ei patrulli. Võistkonda ei loeta vahelejäänuks, kui:

- a) Pärast võistkonna ja vastutegevuse ootamatut kontakti on võistkond suutnud viivitamatult kontakti katkestada ja lahkuda.
- b) Võistkond on varitsetanud vastutegevuse üksust ja tinglikult selle elimineerinud ning neid ei ole 10 minuti jooksul leitud (selles situatsioonis ei tohi vastutegevuse patrull 10 minuti jooksul alarmeerida abivägesid, sest nad on tinglikult hävitatud).

Koostas:

Major Neeme KAARNA