وزارة الداخلية
MINISTRY OF INTERIOR

شرطة دبي
DUBAI POLICE

SWAT

تحدي الإمارات للفرق التكتيكية

UAE SWAT CHALLENGE

WWW.UAESWATCHALLENGE.COM

2026

الدليل الإرشادي

المنافسة (1): الهجـــوم

على جميع المتسابقين الرجوع إلى قانون الزي الموحد ومراجعة إجراءات التظلم قبل بدء هذه المسابقة.

تتكون منافسة الهجوم من فريق يضم خمسة (**5**) أعضاء: أربعة (**4**) من أعضاء فريق للهجوم وقناص واحد (**1**). تعد حماية العين والأذن، وكذلك ارتداء الدروع الواقية للجسم أمرا إلزاميا طوال أيام المسابقة. سيتوجه جميع أعضاء الفريق الخمسة (**5**) إلى منطقة **تعبئة/تفريغ** الأسلحة لفحص إجراءات الأمن والسلامة والاستعداد على النحو التالي: يجب على جميع أعضاء الفريق إحضار أقنعة الغاز الخاصة بهم وفي حال عدم توفر الأقنعة سيتم تزويد أعضاء فريق الهجوم بقناع غاز جاهز للعمل بشكل كامل، وسيتم تأمينه بحامل قناع غاز مناسب يتم استخدامه عند اللزوم أثناء المسابقة.

ملاحظة: **لا يجوز حمل الأقنعة الواقية من الغاز بطريقة غير محكمة أو ارتداءها جزئيًا على الرأس.**

سيحصل أعضاء فريق الهجوم على بندقية مزودة بمخزن واحد (**1**) ومعبأ بما مجموعه عشرة (**10**) طلقات من الذخيرة القابلة للانقسام. سيحمل أعضاء فريق الهجوم مسدس مزود بجراب ومعبأ باثني عشر (**12**) طلقة من الذخيرة القابلة للانقسام موزعة بالتساوي على ثلاث (**3**) مخازن كل مخزن (**4**) طلقات، سيحمل أحد أعضاء فريق الهجوم بندقية شوزن عيار **12** مع ستة (**6**) طلقات من الذخيرة، سيحمل فريق الهجوم بندقية غاز (**40** مم) وطلقة غاز واحدة (**1**) عيار (**40** مم) سيتم استخدامها في المنطقة المحددة. يجب حمل بندقية الغاز طوال فترة المسابقة. سيتم تسليح القناص بمسدس مؤمن موضوع في جراب ومعبأ باثني عشرة (**15**) طلقة من الذخيرة القابلة للانقسام موزعة بالتساوي على ثلاث (**3**) مخازن. سيستخدم القناص بندقية مزود بمنظار عالي الدقة، وثماني (**8**) طلقات من الذخيرة. لن يتم تعبئة الذخيرة في البندقية حتى يتم دخول المكان المحدد للرماية. لا يجوز للقناص استخدام أي معدات مساعدة أو دعم لم تصنع وتركب خصيصا على البندقية في هذه المنافسة فقط.

ملاحظة:

لن يرتدي القناص قناع واقي من الغاز خلال هذه المسابقة، لكن سيُطلب منه ارتداء واقي للعين (نظارات) أثناء التعامل مع أهداف المسدس.

لا يُسمح مطلقًا باستخدام أي ذخيرة إضافية لفريق الهجوم أو القناص أثناء المسابقة.

ملاحظة:

لن يتم التعامل مع أي سلاح قبل الوصول إلى موقع الرماية وإطلاق النار. ستظل جميع المسدسات والبنادق في الجرابات المخصصة لها حتى الوصول إلى موقع إطلاق النار ولن يسمح بمغادرة موقع الرماية حتى يتأكد الحكم المسؤول من ان السلاح مأمن وتم وضعه في الجراب.

سيتم وضع بندقية القناص في منطقة معينة مخصصة لها حيث سيتعين على القناص إعادة البندقية بعد استخدامها إلى نفس المنطقة.
يتمركز الفريق داخل الشاحنة (**سيارة الفان**) حيث يوجد بداخلها أداة اختراق (المطرقة) سيتم حملها خلال هذه المسابقة. عند إصدار الأمر "ببدء المسابقة"، يخرج فريق الهجوم والقناص من الشاحنة ويقومون باجتياز سلسلة من الموانع.
(**لن يحمل القناص بندقيته خلال عبور الموانع. سيتم وضع البندقية في الصندوق المخصص لها في مؤخرة المركبة**).
يجب على جميع أعضاء الفريق اجتياز الموانع بالطريقة المناسبة مع جميع المعدات التي سيستخدمونها في المسابقة. أثناء الزحف المنخفض، يجب على الفريق أن يأخذ جميع المعدات أسفل الحاجز. لا يمكن رمي المعدات، بما في ذلك أداة الاختراق، لتعزيز تقدم الفريق عبر الحواجز.

القنـاص

بعد أن يعبر جميع أعضاء الفريق الخمسة (**5**) جميع الموانع، سينتقل القناص إلى موقع إطلاق النار الأول المخصص له (**SFP#1**) ويحصل على بندقيته من الصندوق المخصص لها في مؤخرة المركبة. لا يجوز للقناص تعبئة بندقيته إلا بعد دخول موقع الرماية الأول المخصص له (**SFP#1**). سيقوم القناص بالتعامل مع الأهداف التي يتم تحديدها ضمن مجال الرماية فقط بعد أن يرتدي جميع أعضاء فريقه أقنعة الغاز الخاصة بهم أثناء وجودهم في موقع رماية بندقية الغاز والمحدد لهم. يجب على القناص التعامل مع الأهداف بالتتابع وبالتسلسل المحدد. سيقوم القناص أولا بالتعامل مع هدفين بوضعية الرقود وهدف بوضعية الارتكاز وهدف بوضعية الوقوف.

ملاحظة: **لا يوجد حد أدنى لمتطلبات حمل أو نقل الدمى في هذا المسابقة. لا يسمح بسحب الدمى على الأرض من منطقة الجذع.**

فريق الهجوم

بعد تجاوز جميع الموانع، سيقوم فريق الهجوم بمهامه في مواقع الرماية المحدد بجوار مركبة محددة مسبقًا. على جميع أعضاء فريق الهجوم التواجد في الموقع المحدد قبل ارتدائهم أقنعة الغاز. يرتدي جميع أعضاء فريق الهجوم أقنعة الغاز الخاصة بهم مرة واحدة ويظهروا أنه تم ارتداؤها بشكل صحيح (**بحيث تغطي كل من الأنف والفم**)، بمجرد أن يطلق القناص أول طلقاته، يمكن ان يتعامل رامي بندقية الغاز مع الهدف المطلوب. بمجرد تعامل رامي بندقية الغاز مع الهدف المطلوب، يمكن لفريق الهجوم الانتقال إلى موقع الاختراق. يجب على جميع اعضاء فريق الهجوم التواجد داخل المنطقة المحددة في موقع الاختراق قبل كسر الباب ، سيستخدم العضو المسئول عن الاختراق أداة الاختراق لكسر الباب (**المطرقة – كاسرة الأبواب**).

بمجرد كسر الباب، يتوجه الفريق إلى خط إطلاق النار في موقع الرماية الأول المخصص لفريق الهجوم (**AFP # 1**). يجوز ترك أداة الاختراق عند الباب حيث سيتم التقاطها من قبل الفريق في طريقه للعودة. وبمجرد التواجد في موقع الرماية الأول المخصص لفريق الهجوم (**AFP # 1**)، سيحدد كل عضو موقعه لإطلاق النار. المهاجم الذي يحمل بندقية الشوزن سيدخل مسار الرماية على اليمين. لن يتم تعبئة أي بندقية بالذخيرة حتى يصل كل عضو في الفريق إلى الموقع المحدد ويتخذ وضعية إطلاق النار الخاص به. سيقوم كل عضو بعد ذلك بتعبئة بندقيته والتعامل مع الأهداف في أماكن الرماية المحددة لهم. سيتعامل كل عضو مع أربعة (**4**) أهداف.

ملاحظة:

يجب أن يسقط الهدف ليعتبر ضربة، لكن ليس من الضروري أن يسقط من على القاعدة.

لا يسمح لأعضاء الفريق بإطلاق النار على الأهداف خارج أماكنهم المحددة وسيؤدي هذا الإجراء إلى عقوبة انتهاك قواعد السلامة لكل هدف يتم التعامل معه. عند الانتهاء من إطلاق النار في موقع إطلاق النار الأول المحدد لفريق الهجوم (**AFP # 1**)، سيؤمن كل عضو سلاحه عن طريق وضع البنادق في الوضع الآمن، ونزع مخزن الطلقات وإرجاع مسمار الأمان بغض النظر عن الطلقات المتبقية.

ملاحظة:

يمكن للأعضاء مغادرة صناديق الرماية فقط بعد التأكيد بأن السلاح مؤمن وتوضيح ذلك للحكم لإعطاء التعليمات بالانطلاق.

إذا واجه أحد أعضاء الفريق أي **عطل / توقف** للبندقية، فيجب عليه محاولة إصلاح هذا العطل ومواصلة إطلاق النار. في حالة حدوث **عطل / توقف** رئيسي يحول دون إطلاق السلاح للنار، يجب وضعها في حالة آمنة، وأن يتم وضع السلاح على الأرض (**مع وضع فوهة البندقية باتجاه موقع الرماية**) وإبلاغ الحكم بأن السلاح معطل. في هذه الحالة يكون الوضع باختيار عضو فريق الهجوم ووفقا لتقديره، إما إصلاح **الأعطال / التوقفات** المستمرة لسلاحه ومواصلة المسابقة وإطلاق النار أو وضع السلاح في حالة آمنة (**مع وضع فوهة البندقية باتجاه موقع الرماية**) والمضي قدما.

ملاحظة: إذا قرر الحكم أن التوقف / العطل كان بسبب عضو الفريق ولم يعمل على حل المشكلة، سيتم تحديد الأهداف المتبقية على أنه فشل في إصابتها.

بمجرد انتهاء أحد أعضاء فريق الهجوم من التعامل مع أهدافه أو نفاذ الذخيرة، يغادر بشكل فردي إلى موقع الرماية الثاني المخصص لفريق الهجوم (**AFP#2**) حيث سيتعامل مع أهداف المسدس. ويجوز لكل عضو التعامل مع الأهداف المحددة له فقط في موقع الرماية. سيتعامل كل عضو في الفريق مع أربعة (**4**) أهداف. يجب أن يسقط الهدف ليكون هدفا محتسبا، ولكنه لا يجب أن يسقط من على الحامل. ستبقى الأسلحة تحت السيطرة الكاملة ويتم توجيه فوهتها لأسفل باستمرار وفي جميع الأوقات. لا يجوز للأعضاء إطلاق النار على أهداف خارج حدود المنطقة المحددة للرماية. سيؤدي هذا الإجراء إلى عقوبة انتهاك قواعد السلامة لكل هدف يتم التعامل معه. بمجرد انتهاء أحد أعضاء الفريق من التعامل مع أهداف المسدس أو نفاذ الذخيرة، يجب عليه تأمين مسدسه ووضعه في الجراب المخصص له.

ملاحظة: يمكن للأعضاء مغادرة صناديق الرماية فقط بعد التأكيد بأن السلاح مؤمن وتوضيح ذلك للحكم لإعطاء التعليمات بالانطلاق.

يتحرك جميع أعضاء فريق الهجوم خلال المنافسة إلى الترتب العكسي للأحداث، حيث سيلتقطون أداة الاختراق أثناء مرورهم عبر الباب في المكان المحدد، ثم عبر طريق محدد مسبقًا إلى خط النهاية. سيقوم الفريق على طول الطريق المؤدي إلى خط النهاية بالتقاط دميتين (**2**) ونقلهما إلى خط النهاية.

ملاحظة: لا يوجد حد أدنى لمتطلبات حمل أو نقل الدمى في هذا المسابقة. لا يسمح بسحب الدمى على الأرض من منطقة الجذع.

بمجرد أن يعبر الفريق بأكمله خط النهاية مع أداة الاختراق والدميتين (**2**) وجميع المعدات التي تم استخدامها في المسابقة يتوقف الوقت.

العقوبات

العقوبات الإجرائية = 10 ثواني

- ترك أي معدة من المعدات المستخدمة أثناء المسابقة.
- ارتداء قناع الغاز قبل دخول جميع أعضاء الفريق إلى المنطقة المحددة .
- رماية القناص قبل دخول جميع أعضاء فريق الهجوم بالدخول إلى المنطقة المحددة.
- رماية طلقة بندقية الغاز قبل رماية طلقة القناصة .
- كسر الباب قبل دخول جميع أعضاء الفريق إلى المنطقة المحددة .
- إزالة قناع الغاز عن الوجه أو لمسه أكثر من اللازم بعد ارتداءه
- سحب الدمية من منطقة الجذع عند حملها
- سقوط الدمية بعد حملها
- عدم رماية القناصة الأهداف المطلوبة في موقع الرماية الأول (**SFP # 1**) بالوضعيات المطلوبة (**10 ثوان** لكل هدف).

انتهاكات الأمن والسلامة = 30 ثانية

- الرمي المتعمد للمعدات لتعزيز تقدم الفريق .
- عدم تأمين المسدس ووضعه في الجراب قبل الخروج من المنطقة المحددة للرماية .
- عدم تأمين البندقية قبل الخروج من المنطقة المحددة للرماية
- ألتقاط السلاح عند سقوطه بدون إبلاغ الحكم
- توجيه السلاح في الهواء بغرض التجهيز قبل الوصول إلى الهدف
- لمس السلاح من منطقة القبضة أو الزند أثناء وجوده في الجراب أو حمله أثناء الجري
- عدم تأمين بندقية القناصة قبل الخروج من المنطقة المحددة للرماية
- تسليم ذخيرة إضافية لأي عضو (**30** ثانية لكل طلقة)
- عدم التزام أي عضو من أعضاء الفريق بالمسار المحدد (**30** ثانية لكل عضو)

انتهاكات الأمن والسلامة الرئيسية = 2:30 دقيقة

- كسر زاوية الرماية أكثر من **180** درجة أثناء الرمي.
- سحب أو إخراج المسدس من الجراب قبل الوصول إلى المنطقة المحددة للرماية
- أي تعامل غير آمن مع المسدس
- سقوط أو فقدان السيطرة على المسدس سواء كان معبأ أو فارغ
- نسيان أخذ السلاح عند سقوطه
- التعامل مع الأهداف خارج حدود المنطقة المحددة للرماية.
- مساعدة أحد أعضاء الفريق لعضو آخر في رماية الأهداف.

ملاحظة:

لاعتبارات الأمن والسلامة يمنع على جميع المتسابقين التقاط السلاح عند سقوطه ويجب على جميع الحكام عند سقوط أي سلاح التقاط السلاح وإعادته إلى المتسابق مع أخذ الحيطة والحذر أثناء تسليم السلاح

عدم استكمال أو انهاء المسابقة = (DNF)

- يكون للحكم صلاحية اتخاذ القرار بعدم مقدرة الفريق على استكمال المسابقة نظراً لعدم الالتزام الفريق بإجراءات الأمن والسلامة .
- عدم مقدرة أحد أعضاء الفريق على استكمال المسابقة

احتساب الأهداف

عدم إصابة هدف المسدس	30 ثانية
عدم إصابة هدف البندقية	30 ثانية
عدم إصابة هدف القناصة	60 ثانية
عدم إصابة هدف بندقية الغاز	30 ثانية
عدم إصابة هـدف الشــوزن	30 ثانية

ملاحظة: يجب أن يسقط الهدف ليعتبر ضربة، لكن ليس من الضروري أن يسقط من على القاعدة.

تحذير:

يرجى التعامل مع الحكام باحترافية

يمكن فقط لقائد الفريق بواسطة مترجم مناسب التعامل مع رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام. عند التعامل مع الحكم لطرح الأسئلة أو الاستفسار عن أسباب وقوع العقوبة أو ماهية الانتهاكات التي ارتكبت، يتم ذلك بأسلوب هادئ وطريقة تنم عن المهنية وخالية من الجدال والعصبية. يجب أن تظل أصوات المتنافسين هادئة ولن يتم التهاون مع الجدال أو العصبية الزائدة. في حالة توضيح أسباب العقوبة وعدم التوصل إلى اتفاق مع الطرفين، يمكن الانتقال إلى المرحلة التالية هي تقديم شكوى مكتوبة. إذا واصل قائد أو رئيس الفريق أو أحد أعضاء الفريق في أي فريق منافس الاقتراب من الحكم واستمر الجدال مع الحكم بطريقة غير مهنية أو مسيئة، سيقوم الحكم بتحذير عضو الفريق، وسيتم فرض عقوبة على فريقه **لمدة 10 ثوان للسلوك غير المهني.** إذا استمر التعامل بالطريقة غير المهنية أو المسيئة وقدم الحكم تحذيراً إضافياً ليكفوا عن سلوكهم ولم يفعلوا ذلك، فيمكن للحكم توقيع **العقوبة الرئيسية التي تُعد بمثابة انتهاك كبير لقواعد الأمن والسلامة ومدتها دقيقتان و30 ثانية.**

ملاحظة:

يمنع على جميع المنافسين وقادة الفرق والمترجمين الفوريين الاطلاع على جدول النتائج ما لم يرافقهم رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام

الرموز:

- **AFP#1-** موقع الرماية الأول المخصص لفريق الهجوم.
- **AFP#2-** موقع الرماية الثاني المخصص لفريق الهجوم.
- **SFP#1-** موقع الرماية الأول المخصص للقناص.
- **SFP#2-** موقع الرماية الثاني المخصص للقناص (**رماية المسدس**).

المنافسة (2): إنقاذ رهينة

على جميع المتسابقين الرجوع إلى قانون الزي الموحد ومراجعة إجراءات التظلم قبل بدء هذه المسابقة.

تتكون منافسة انقاذ رهينة من فريق مكون من ستة (**6**) أعضاء. سيكون هناك خمسة (**5**) أعضاء للهجوم وعضو واحد (**1**) قناص. يجب على جميع أعضاء الفريق أن يكونوا مستعدين ومجهزين بالمعدات اللازمة والضرورية لإكمال منافسة إنقاذ الرهينة. تعد حماية العين والأذن، وارتداء الدروع الواقية للبدن أمرا إلزاميا طوال المنافسات. سيتوجه أعضاء الفريق إلى منطقة **تعبئة /تفريغ** الأسلحة للخضوع لفحص إجراءات الأمن والسلامة، وإجراءات استعدادهم لبدء المسابقة. سيقوم مسئول منطقة **تعبئة / تفريغ** الأسلحة بتقديم توجيهات حول إجراءات ا**لتعبئة / الأمن والسلامة** المتعلقة بجميع أنواع الأسلحة.

ملاحظة: لن يتم التعامل مع أي سلاح قبل الوصول إلى موقع إطلاق النار. ستظل جميع المسدسات في الجراب المخصص لها حتى الوصول إلى موقع إطلاق النار.

المتطلبات

- طلقتان (**2**) من الذخيرة القابلة للانقسام عيار **9 × 19 مم** ومخزن مسدس واحد (**1**) ومسدس واحد (**1**) لكل متسابق في هذه المسابقة.
- قناص مع بندقية قناصة وطلقة واحدة (**1**) للتعامل مع هدف القناص ومسدس واحد (**1**) بدون طلقات.
- مطرقة واحدة (**1**) (**أداة اختراق**).
- قناع غاز جاهز للعمل بشكل كامل مزود بحقيبة حمل. (**لا يحتاج القناص قناع الغاز**)

عند إصدار الأمر "ببدء المسابقة" يقوم القناص بالصعود إلى البرج متجها إلى موقع الرماية **SFP#1** يبقى فريق الهجوم في موقع **البداية/ النهاية** وعند وصول القناص لموقع الرماية والتعامل مع الهدف المطلوب يقوم بتأمين البندقية والعودة إلى خط النهاية. من موقع **البداية/ النهاية** وبعد تعامل القناص مع الهدف المطلوب ينطلق فريق الهجوم نحو الباب الأمامي لبيت الرماية وعند وصول جميع الأعضاء الخمسة إلى الباب الأمامي يقومون بارتداء أقنعة الغاز الخاصة بهم. بعد أن يقوم جميع الأعضاء الخمسة بارتداء أقنعة الغاز يتولى العضو المحدد عملية كسر الباب الأمامي باستخدام كاسرة الأبواب (**المطرقة**). بعد ذلك يدخل جميع الأعضاء إلى بيت الرماية ويتجه كل عضو إلى الغرفة المحددة له ويتعامل مع الهدف المطلوب، لا يسمح لكل عضو بسحب المسدس من الجراب إلا بعد الوصول إلى موقع الرماية المخصص له. بعد التعامل مع الأهداف المطلوبة لكل عضو يتجه عضوان (**2**) على الأقل إلى منطقة المحددة لالتقاط الدمية وحملها عبر الباب الأمامي وصولا إلى خط النهاية.

العقوبات

العقوبات الإجرائية = 10 ثواني

- التحرك خارج حدود الدرع (**يجب أن يكون الجسم كاملا خلف الدرع**)
- استخدام الدرع بطريقة غير المتعارف عليها.
- ترك أي معدة من المعدات المستخدمة أثناء المسابقة.
- ارتداء قناع الغاز قبل وصول جميع أعضاء الفريق للخطوة الأولى من الدرج المؤدي إلى الباب الأمامي.
- كسر الباب الأمامي قبل إرتداء جميع أعضاء الفريق قناع الغاز بالشكل الصحيح.
- لمس قناع الغاز أو محاولة تعديله أكثر من اللازم بعد ارتداءه.
- حمل الدمية من على الأرض عن طريق متسابق واحد.
- سحب الدمية عند حملها (**الحمل يكون بشكل مباشر عن الأرض**).
- سقوط الدمية بعد حملها.
- عدم ارتداء قناع الغاز بالشكل الصحيح.

انتهاكات الأمن والسلامة = 30 ثانية

- الرمي المتعمد للمعدات لتعزيز تقدم الفريق.
- التعامل مع الأهداف خارج حدود المنطقة المحددة للرماية.
- مساعدة أحد أعضاء الفريق لعضو آخر في رماية الأهداف.
- عدم تأمين المسدس قبل الخروج من المنطقة المحددة للرماية.
- أخذ المسدس عند سقوطه بدون إبلاغ الحكم.
- توجيه المسدس في الهواء بغرض التجهيز قبل الوصول إلى الهدف.
- لمس المسدس من منطقة قبضة المسدس أو الزند أثناء وجوده في الجراب أو أثناء الجري.
- عدم التزام أي عضو من أعضاء الفريق بالمسار المحدد (**30** ثانية لكل عضو).
- تسليم ذخيرة إضافية لأي عضو (**30** ثانية لكل طلقة).
- عدم تأمين بندقية القناصة قبل الخروج من المنطقة المحددة للرماية.
- عدم تعبئة بندقية القناصة في وضعية الرقود.

انتهاكات الأمن والسلامة الرئيسية = 2:30 دقيقة

- كسر زاوية الرماية أكثر من 180 درجة أثناء الرمي.
- توجيه السلاح بالشكل الذي يعرض الحكام – الجمهور للخطر.
- سحب أو إخراج المسدس من الجراب قبل الوصول إلى المنطقة المحددة للرماية.
- أي تعامل غير آمن مع المسدس يحدده الحكم.
- سقوط أو فقدان السيطرة على المسدس سواء كان معبأ أو فارغ.
- نسيان أخذ المسدس أثناء سقوطه.
- تعبئة بندقية القناصة خارج صندوق الأمان المحدد.

ملاحظة:

لاعتبارات الأمن والسلامة يمنع على جميع المتسابقين التقاط السلاح عند سقوطه ويجب على جميع الحكام عند سقوط أي سلاح التقاط السلاح وإعادته إلى المتسابق مع أخذ الحيطة والحذر أثناء تسليم السلاح

عدم استكمال أو انهاء المسابقة = (DNF)

- يكون للحكم صلاحية اتخاذ القرار بعدم مقدرة الفريق على استكمال المسابقة نظراً لعدم التزام الفريق بإجراءات الأمن والسلامة.
- عدم مقدرة أحد أعضاء الفريق على استكمال المسابقة مما يؤثر على الفريق يؤدي لحصوله على صفر (**0**) من النقاط. (**يترك القرار لقائد الفريق**).

احتساب الأهداف

عدم إصابة هدف المسدس (الأبيض)	30 ثانية
إصابة هدف الرهينة (الأحمر)	30 ثانية
إصابة هدف القناصة	30 ثانية
إصابة هدف الرهينة مما يتسبب في سقوط الهدف المطلوب وهو الهدف الأبيض	60 ثانية + 30 ثانية 1:30 دقيقة

تحذير:

يرجى التعامل مع الحكام باحترافية

يمكن فقط لقائد الفريق بواسطة مترجم مناسب التعامل مع رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام. عند التعامل مع الحكم لطرح الأسئلة أو الاستفسار عن أسباب وقوع العقوبة أو ماهية الانتهاكات التي ارتكبت، يتم ذلك بأسلوب هادئ وطريقة تنم عن المهنية وخالية من الجدال والعصبية. يجب أن تظل أصوات المتنافسين هادئة ولن يتم التهاون مع الجدال أو العصبية الزائدة. في حالة توضيح أسباب العقوبة وعدم التوصل إلى اتفاق مع الطرفين، يمكن الانتقال إلى المرحلة التالية هي تقديم شكوى مكتوبة. إذا واصل قائد أو رئيس الفريق أو أحد أعضاء الفريق في أي فريق منافس الاقتراب من الحكم واستمر الجدال مع الحكم بطريقة غير مهنية أو مسيئة، سيقوم الحكم بتحذير عضو الفريق، وسيتم فرض عقوبة على فريقه **لمدة 10 ثوان للسلوك غير المهني.** إذا استمر التعامل بالطريقة غير المهنية أو المسيئة وقدم الحكم تحذيراً إضافياً ليكفوا عن سلوكهم ولم يفعلوا ذلك، فيمكن للحكم توقيع **العقوبة الرئيسية التي تُعد بمثابة انتهاك كبير لقواعد الأمن والسلامة ومدتها دقيقتان و30 ثانية.**

ملاحظة:

يمنع على جميع المنافسين وقادة الفرق والمترجمين الفوريين الاطلاع على جدول النتائج ما لم يرافقهم رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام

الرموز:

- **SFP#1-** موقع الرماية الأول المخصص للقناص.

المنافسة (3): إنقاذ ضابط

على جميع المتسابقين الرجوع إلى قانون الزي الموحد ومراجعة إجراءات التظلم قبل بدء هذه المسابقة.

تتألف مسابقة انقاذ الضابط من فريق يضم خمسة (**5**) أعضاء: أربعة (**4**) أعضاء للهجوم وقناص واحد (**1**). تعد حماية العين والأذن وارتداء الدروع الواقية للجسم أمرا إلزاميا طوال المسابقة. سيتوجه أعضاء الفريق إلى منطقة **تعبئة /تفريغ** الأسلحة للخضوع لفحص إجراءات الأمن والسلامة، وإجراءات استعدادهم لبدء المسابقة. سيقوم مسئول منطقة **تعبئة / تفريغ** الأسلحة بتقديم توجيهات حول إجراءات التعبئة / الأمن والسلامة المتعلقة بجميع أنواع الأسلحة. سيحمل جميع أعضاء فريق الهجوم الأربعة (**4**) مسدس يحتوي على مخزن واحد (**1**) معبأ بعشر (**10**) طلقات من الذخيرة القابلة للانقسام. يستخدم القناص بندقية بمنظار لدقة الرؤية ومعبئة بأربع (**4**) طلقات من الذخيرة الخاصة بالبنادق. سيحمل القناص أيضا مسدس مؤمن وموضوع في الجراب. **(لن تتم تعبئة المسدس بالطلقات)**. قد يستخدم القناص أي من معدات الدعم التي يريدها، لكن عليه أن يتحرك بندقيته وجميع هذه المعدات طوال المسابقة. سيكون لدى القناص فرصة لرؤية هدفه قبل بدء المسابقة. لا يُسمح مطلقًا لفريق الهجوم أو القناص استخدام أي ذخيرة إضافية خلال المسابقة. سيقوم جميع أعضاء الفريق الخمسة (**5**) بالتوجه إلى منطقة **تفريغ/ وتعبئة** الأسلحة ولفحص إجراءات الأمن والسلامة، والاستعداد لبدء المسابقة. سيقوم أعضاء فريق الهجوم الأربعة (**4**) بتحديد مسار الرماية ووضعيتهم في منطقة **التحميل/التفريغ** قبل بدء الحدث.

ملاحظة: **سيكون القناص هو الضابط المصاب. ستتم عملية اختيار مواقع الرماية لأعضاء فريق الهجوم قبل بدء المسابقة**

عند إصدار الأمر "**ببدء المسابقة**"، سينتقل الفريق بأكمله إلى الخط الفاصل. يجب على الفريق بأكمله اجتياز الخط الفاصل.

ملاحظة:

إذا تم إسـقاط أي سلاح أو معدة أثناء عبور الخط الفاصل، فسـيتم اعتبارها مفقودة وسيتم اسـتعادتها بواسـطة الحكم المعين وإعادتها إلى أعضاء الفريق بعد الانتهاء من المسابقة. سـيتم اعتبار فقدان أي من المعدات بمثابة عقوبة إجرائية. كما سيتم اعتبار فقدان أي سلاح انتهـاكًا لقواعد السلامة والأمان الرئيسـية. وجميع الطلقات التي كان من المفترض أن تطلق على الهدف المحدد ستحتسب كطلقات ضائعة.

بعـد ذلك، سيتسـلق جميع أعضـاء الفريق، بما فـي ذلك الضابط المصـاب الحاجز المرتفع. بمجرد أن يصعد الفريق بأكمله فوق الحاجز المرتفع، سينتقل جميع أعضاء الفريق إلى مانع السلم حيث يلتقط الفريق أداة الاختراق المحددة مسبقًا وحملها فوق حاجز السـلم. وبمجرد عبـور الفريق بأكمله قمة حاجز السـلم، يتحرك القناص بشكل مستقل عن فريق الهجوم إلى موقع الرماية الخاص بالقناص. وينتقل فريق الهجوم إلى الموقع المحدد لكسر الباب. يجب أن يكون فريق الهجوم بأكمله في المكان المحدد ويجب أن يكون القناص قد أطلق طلقته الأولى قبل كسر الباب.

القنـاص

سيتعامل القناص مع أربعة (**4**) أهداف.

ملاحظة:

يجـب على القناص إصابة الأهداف في وضع الرقود التام. سـيتم اعتبار تجاوز الخط الخارجي المستهدف عدم إصابة الهدف.

بعـد أن يقوم القنـاص بالتعامل مع أهدافه، يتحرك مباشـرة نحـو الحاجز المرتفع لعبـوره والذهاب إلـى موقع الضابط المصاب، والذي سـيكون بالقـرب من الخط الفاصل.

فريق الهجوم

بمجرد أن يكسر فريق الهجوم الباب، سينتقلون إلى مواقع الرماية المحددة لهم.

ملاحظة:

سيتم ترك أداة الاختراق عند باب الاختراق ولا يجب إعادتها في طريق العودة. يجب أن يكون فريق الهجوم متواجدا في المنطقة المحددة وعدم كسر الباب حتى سماع طلقة القناص.

بمجرد الوصول إلى موقع الرماية الأول **AFP#1** ، سيتعامل كل عضو من أعضاء فريق الهجوم مع أهداف المسدس الثمانية (**8**) في موضع الرماية المحدد مسبقًا. لا يجوز لأعضاء الفريق إطلاق النار على الأهداف إلا في أماكنهم الخاصة.

ملاحظة:

يجب أن يسقط الهدف ليعتبر ضربة، لكن ليس من الضروري أن يسقط من على القاعدة. لا يجوز تقديم المساعدة لعضو لم يقوم بإسقاط أهدافه. سيؤدي هذا الإجراء إلى توقيع عقوبة انتهاك السلامة لكل هدف تتم المشاركة في رمايته.

بمجرد أن يصيب العضو جميع أهدافه أو تنفذ ذخيرته، فإنه سيقوم بتأمين مسدسه ووضعه في الجراب وتأكيد ذلك للحكم ومن ثم يتوجه إلى الإطار الموجود في المنطقة المحددة مسبقًا. يمكن للأعضاء مغادرة صناديق الرماية فقط بعد التأكيد بأن السلاح مؤمن وتوضيح ذلك للحكم لإعطاء التعليمات بالانطلاق. بعد التعامل مع الأهداف، يحمل أعضاء الفريق الإطار إلى الموقع المقصود ويتركونه هناك. بعد ذلك، يتسلق أعضاء الفريق فوق الجدار العالي إلى خط العبور. بمجرد وصول الضابط المصاب إلى الموقع المخصص له، يجب عليه الاستلقاء في صندوق الضباط المصابين قبل نقله إلى خط النهاية.

ملاحظة:

يجب على ثلاثة (3) أعضاء من الفريق على الأقل حمل الإطار. ويجب نقل الإطار إلى الموقع المحدد مسبقًا وتركها هناك. يجب رفع الإطار بالكامل ولا يجوز دحرجته أو رميه لتعزيز تقدم الفريق.

سيحدد الفريق الأعضاء اللازمين لنقل الضابط المصاب. يجوز للفريق أن يحمل الضابط المصاب بأي وسيلة ضرورية، باستثناء جره. لا يجوز للضابط المصاب تقديم المساعدة بأي طريقة خلال عملية الإنقاذ. إذا قرر حكم أن الضابط المصاب ساعد في عملية الإنقاذ، فسيوقع على الفريق عقوبة إجرائية. سيتم نقل الضابط المصاب عبر الخط الفاصل وعلى طول الطريق إلى خط النهاية. سيقوم كل عضو في الفريق باجتياز الخط الفاصل والانتقال إلى خط النهاية. بمجرد عبور جميع أعضاء فريق الهجوم والضابط المصاب والمعدات خط النهاية، سيتوقف الوقت.

العقوبات

العقوبات الإجرائية = 10 ثواني

- ترك أي معدة من المعدات المستخدمة أثناء المسابقة.
- فقدان أي معدة من المعدات غير السلاح الناري أثناء عبور الحد الفاصل. سيسمح الحكم باستعادة معدات السلامة والأمن (**حماية الأذن، النظارات**) خلال فترة المنافسة للحفاظ على سلامة أعضاء الفريق أثناء الرماية.
- قيام فريق الهجوم بكسر الباب قبل رماية القناص للطلقة الأولى.
- كسر الباب قبل دخول جميع أعضاء الفريق إلى المنطقة المحددة.
- سحب / تدوير / قلب / رمي الإطار.
- تقديم الضابط المصاب للمساعدة أثناء عملية الإنقاذ
- التعامل مع الأهداف بوضعيات غير صحيحة (**10** ثواني لكل طلقة)

انتهاكات الأمن والسلامة = 30 ثانية

- الرمي المتعمد للمعدات لتعزيز تقدم الفريق
- عدم تأمين المسدس ووضعه في الجراب بعد الخروج من المنطقة المحددة للرماية
- عدم تأمين بندقية القناصة قبل الخروج من المنطقة المحددة
- أخذ السلاح عند سقوطه بدون إبلاغ الحكم
- توجيه السلاح في الهواء بغرض التجهيز قبل الوصول إلى الهدف
- لمس السلاح من منطقة القبضة أو الزند أثناء وجوده في الجراب أو حمله (**أثناء الجري**)
- رمي الإطار
- سقوط الضابط المصاب بعد حمله
- تسليم ذخيرة إضافية لأي عضو (**30** ثانية لكل طلقة)
- عدم التزام أي عضو من أعضاء الفريق بالمسار المحدد (**30** ثانية لكل عضو)
- حمل الإطار بعدد أقل من ثلاثة (**3**) أعضاء ، يجب أن يتم حمل الإطار بعدد لا يقل عن (**3**)

انتهاكات الأمن والسلامة الرئيسية = 2:30 دقيقة

- كسر زاوية الرماية أكثر من 180 درجة أثناء الرمي.
- الإخلال بقواعد الأمن والسلامة المتعلقة بالليزر.
- سحب أو إخراج المسدس من الجراب قبل الوصول إلى المنطقة المحددة للرماية
- التعامل مع الأهداف خارج حدود المنطقة المحددة للرماية.
- مساعدة أحد أعضاء الفريق لعضو آخر في رماية الأهداف.
- أي تعامل غير آمن مع المسدس.
- فقدان السلاح أثناء عبور الحد الفاصل.
- سقوط أو فقدان السيطرة على المسدس سواء كان معبأ أو فارغ.
- نسيان أخذ السلاح عند سقوطه.

ملاحظة: لاعتبارات الأمن والسلامة يمنع على جميع المتسابقين التقاط السلاح عند سقوطه ويجب على جميع الحكام عند سقوط أي سلاح التقاط السلاح وإعادته إلى المتسابق مع أخذ الحيطة والحذر أثناء تسليم السلاح

عدم استكمال أو انهاء المسابقة = (DNF)

- يكــون للحكم صلاحية اتخاذ القرار بعدم مقدرة الفريق على استكمال المسابقة نظراً لعدم الالتزام الفريق بإجراءات الأمن والسلامة.
- عدم مقدرة أحد أعضاء الفريق على استكمال المسابقة مما يؤثر على الفريق يؤدي لحصوله على صفر (**0**) من النقاط. (**يترك القرار لقائد الفريق**).

احتساب الأهداف

عدم إصابة الهدف الأبيض	30 ثانية
عدم إصابة هدف القناص	30 ثانية
إصابة هدف الرهينة مما يتسبب في سقوط الهدف المطلوب وهو الهدف الأبيض	60 ثانية + 30 ثانية

ملاحظة:

يجب أن يسقط الهدف ليعتبر ضربة، لكن ليس من الضروري أن يسقط من على القاعدة.

تحذير:

يرجى التعامل مع الحكام باحترافية

يمكن فقط لقائد الفريق بواسطة مترجم مناسب التعامل مع رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام. عند التعامل مع الحكم لطرح الأسئلة أو الاستفسار عن أسباب وقوع العقوبة أو ماهية الانتهاكات التي ارتكبت، يتم ذلك بأسلوب هادئ وطريقة تنم عن المهنية وخالية من الجدال والعصبية. يجب أن تظل أصوات المتنافسين هادئة ولن يتم التهاون مع الجدال أو العصبية الزائدة. في حالة توضيح أسباب العقوبة وعدم التوصل إلى اتفاق مع الطرفين، يمكن الانتقال إلى المرحلة التالية هي تقديم شكوى مكتوبة. إذا واصل قائد أو رئيس الفريق أو أحد أعضاء الفريق في أي فريق منافس الاقتراب من الحكم واستمر الجدال مع الحكم بطريقة غير مهنية أو مسيئة، سيقوم الحكم بتحذير عضو الفريق، وسيتم فرض عقوبة على فريقه **لمدة 10 ثوان للسلوك غير المهني.** إذا استمر التعامل بالطريقة غير المهنية أو المسيئة وقدم الحكم تحذيراً إضافياً ليكفوا عن سلوكهم ولم يفعلوا ذلك، فيمكن للحكم توقيع **العقوبة الرئيسية التي تُعد بمثابة انتهاك كبير لقواعد الأمن والسلامة ومدتها دقيقتان و30 ثانية.**

ملاحظة:

يمنع على جميع المنافسين وقادة الفرق والمترجمين الفوريين الاطلاع على جدول النتائج ما لم يرافقهم رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام

الرموز:

- **AFP#1-** موقع الرماية الأول المخصص لفريق الهجوم
- **SFP#1-** موقع الرماية الأول المخصص للقناص

المنافسة (4): البـرج

على جميع المتسابقين الرجوع إلى قانون الزي الموحد ومراجعة إجراءات التظلم قبل بدء هذه المسابقة.

تتكون مسـابقة البرج من فريق يضم خمسـة (**5**) أعضاء: ثلاثة (**3**) من الأعضاء في فريـق الهجوم وقناصين اثنين (**2**). تعد حماية العيـن والأذن، وكذلك ارتداء الدروع الواقية للجسم أمرا إلزاميا طوال المسابقة.
سـيتوجه أعضاء الفريق إلى منطقة تعبئة /تفريغ الأسلحة للخضوع لفحص إجراءات الأمن والسلامة، وإجراءات اسـتعدادهم لبدء المسابقة. سيقوم مسئول منطقة **تعبئة / تفريغ** الأسلحة بتقديم توجيهات حول إجراءات **التعبئة / الأمن** والسلامة المتعلقة بجميع أنواع الأسلحة. على النحو التالي:

- سيحمل جميع أعضاء الفريق مسدس معبأ ومؤمن ويجب وضعه في الجراب.
- يمكـن لكل عضـو في فريق الهجـوم وفريـق القناص حمل كميـة من ذخيرة المسدس القابلة للكسر حسب ما يراه ضروريا.
- سيحصل كل عضو في فريق القناصة على بندقية بمنظار لدقة الرؤية.
- يجوز لكل عضو في فريق القناصة حمل سبع (**7**) طلقات بندقية فقط.
- غير مسموح للقناصة بتعبئة البنادق إلا بعد وصولهم للمواقع المخصصة للرماية.
- لا يجوز للقناصة التحرك من موقع إطلاق النار حتى تصبح البندقية خالية من جميع الذخيرة.
- يمكن لأعضاء فريق القناصة استخدام أي معدات دعم يرونها مناسبة، لكن يجب عليهم نقل جميع هذه المعدات طوال الدورة.

لا يسـمح بمشـاركة ذخيرة إضافية لأعضاء فريق الهجـوم أو فريق القناصة خلال المسـابقة. يتكون فريق القناصة من عضوين اثنين (**2**) الذين سـيطلقون النار على خمسـة (5) أهداف. ثلاثة (3) أهداف سـتكون على مسـتوى سـطح الأرض في منطقة الرمايـة الأولى المخصصة للقناصين **SFP#1** وهدفين (**2**) سـيتم التعامل معهم من أعلى برج الإنزال في منطقة الرماية الثانية المخصصة للقناصين **SFP#2**.

سيتم وضع الأهداف على مسافات غير معروفة لا تتجاوز **300** متر. لا يجوز للقناصة مشاركة الذخيرة أو الأسلحة. يجوز للقناصة فقط تعبئة بنادقهم في مواقع إطلاق النار المحددة لهم. يجب على القناصة تأمين بنادقهم (قفل زر الأمان وإخراج المخزن وتفريغ البندقية من الذخيرة) قبل مغادرة كل موقع محدد لإطلاق النار.

ملاحظة:

يجب على القناص إغلاق مسمار الامان للبندقية ووضعها في حالة الأمان وتأكيد ذلك للحكم ليتأكد من أن السلاح خالٍ من الذخيرة.

يتكون فريق الهجوم من ثلاثة (**3**) أعضاء، كل منهم مسلح بمسدس مؤمن في الجراب. يسمح لأعضاء فريق الهجوم بحمل أكبر قدر ممكن من ذخيرة المسدس التي يرون أنها ضرورية لاستكمال المسابقة. تتألف معدات الإنزال من عدد اثنين (**2**) من الحبال الثابتة (**11 مم**) وبطول كاف للسماح بعمل حبل مزدوج. أو حبلين ثابتين للسماح بعمل حبل كخط واحد (**منفرد**). أي حبال قطرها أقل من **11 مم** يجب أن يكون مزدوج لإتمام عملية الإنزال.

تتكون معدات الإنزال لكل عضو من أعضاء الفريق:

- هارنز الإنزال (**المقعد**)
- عدد واحد (**1**) كليب بقوة تحمل تزيد عن (**40 كيلو نيوتن**)
- عدد واحد (**1**) كربينه – شكل ثمانية (**8**)
- قفازات خاصة بالإنزال

سيتم تثبيت الحبال بنقطة ربط (**مرساة**) مع توفير طولٍ كافٍ من الحبل الحر للسماح بعملية التأمين وذلك قبل وضع أي حمولة عليه. يجب استخدام مشابك (**Carabiners**) بقوة شدّ لا تقل عن **40** كيلو نيوتن (**9000 رطل**) ضمن نظام التثبيت (**المرساة**). ويُمنع منعًا باتًا استخدام الحبال الديناميكية. سيستخدم كل عضو من أعضاء الفريق **حزام/مقعد** أمان معتمد، وحلقة تسلق (**كارابينر**) قابلة للإقفال أو ذاتية الإقفال بقدرة تحمّل شد لا تقل عن **27** كيلو نيوتن (**6000 رطل**)، بالإضافة إلى جهاز إنزال وقفازات كاملة الأصابع.

يجب إحالة جميع الاستفسارات المتعلقة بمعدات النزول بالحبال، أو نقاط التثبيت والربط، و/أو سلامة البرج، إلى مشرف النزول بالحبال لا يجوز وضع أي معدات مساعدة في برج الإنزال قبل بدء المسابقة حيث سيقوم مراقب البرج أو المسؤول عن المسابقة بالتأكد من عدم وجود أي معدات مسبقا. سيتم السماح لعدد اثنين (**2**) بمرافقة الفريق والتمركز أسفل البرج وذلك للقيام بإجراءات الأمن والسلامة أثناء عملية الإنزال لباقي اعضاء الفريق (**BREAK**) مع ضرورة ارتداء خوذة واقية للرأس. سيستخدم الفريق كوادرهم الخاصة لتأمين الحبال وسيقوم جميع أفراد تأمين الحبال بارتداء خوذات واقية، ومن دون ارتداء قفازات. فور وصول العضو الذي يقوم بالنزول إلى الأرض، سيقوم (**أفراد تثبيت الحبال - المرافقين للفريق**) بترك الحبل والوقوف جانبًا. يقوم افراد تثبيت الحبال بوظيفة الأمن والسلامة ولن يساعدوا الفريق بأي شكل خارج مهمة السلامة.

ملاحظة: **سيتم توقيع عقوبة إجرائية على الفريق في حال تقديم المرافقين أي مساعدة غير المصرح بها.**

يتمتع مراقب البرج بسلطة كاملة على البرج وسيراقب جميع جوانب عمليات النزول. يمكن حمل حبل النزول إلى أعلى البرج من قبل أي عضو من اعضاء الفريق الخمسة. يمكن لأعضاء الفريق ربط حبال النزول الخاصة بهم عندما يرغبون أثناء المسابقة، ومع ذلك لن يتم النزول، ولن يتم إلقاء أي حبال على الجانب، حتى يعطي مراقب البرج الموافقة على بدء عملية النزول. سيحضر فردا تأمين الحبال (**2**) مع أعضاء الفريق الخمسة (**5**) إلى فحص السلامة. وفي هذه المرحلة، سيقوم أفراد تأمين الحبال بارتداء الخوذات المعتمدة، وستظل الخوذات مرتادة إلى أن يُكمل فريقهم المنافسة.سيبدأ وقت الحدث عند خط **البداية / النهاية** عند إصدار الأمر " **بدء المسابقة** ". عند إصدار الأمر "**بدء المسابقة**"، سينتقل الفريق إلى منطقة الرماية الأولى **FP # 1**.

ملاحظة: **يجب أن يكون جميع أعضاء الفريق داخل منطقة إطلاق النار المحددة قبل سحب أي مسدس.**

سيقوم جميع أعضاء الفريق بإطلاق النار على هدف مسدس واحد (**1**) في موقع الرماية الأول **FP#1** وبعد ذلك يمكن لأعضاء الفريق ترك الموقع بشكل فردي.

فريق الهجوم

بمجرد الانتهاء أو عندما يقرر العضو مغادرة موقع إطلاق النار، عليه تأمين المسدس والتحرك إلى قاعدة البرج. يصعد فريق الهجوم باستخدام السلم المنزلق للمدرعة إلى النافذة المفتوحة في الجزء العلوي ويدخل البرج. سيواصل فريق الهجوم صعود البرج باستخدام درجات السلم المتبقية للوصول إلى المنطقة المخصصة للإنزال. بمجرد الوصول إلى منطقة الإنزال، سيتم السماح لفريق الهجوم ببدء النزول. يتمتع مراقب البرج بسلطة كاملة على البرج وسيراقب جميع جوانب النزول يجب أن يقرع أعضاء فريق الهجوم الجرس في النافذة السفلية عندما يقومون بعملية الإنزال. بمجرد أن يهبط فريق الهجوم من البرج، سيعبرون الموانع التي ستقابلهم في طريقهم إلى منطقة إطلاق النار الأولى **AFP#1**. بمجرد الوصول إلى موقع الرماية الأولى **AFP # 1**، يجب على كل عضو في فريق الهجوم المرور عبر منطقة الرماية المحددة سواء كان يتعامل مع أي أهداف أم لا. يجوز للأعضاء الثلاثة (**3**) التعامل مع الأهداف إذا ما اختاروا القيام بذلك. يجب إسقاط جميع الأهداف قبل أن يغادر أي عضو في الفريق منطقة إطلاق النار. عند الانتهاء من الرماية، سيقوم كل عضو بتأمين مسدسه ووضعة في الجراب قبل الخروج من منطقة الرماية المحددة. بمجرد أن يغادر فريق الهجوم منطقة الرماية، سيعبرون الموانع قبل الدخول إلى موقع الرماية الثاني والمخصص لفريق الهجوم **AFP # 2**. سيقوم فريق الهجوم بالتعامل مع الأهداف حتى يتم إصابة جميع الأهداف أو يقرر الأعضاء مغادرة موقع إطلاق النار الثاني **AFP#2**.

ملاحظة:

سيسمح للأعضاء بالتحرك من ناحية إلى أخرى مع خفض مسدساتهم للحصول على رؤية أفضل لإصابة الأهداف. إذا احتاج أحد الأعضاء إلى المرور من خلال عضو آخر على خط إطلاق النار للحصول على رؤية أفضل للرماية، فيجب على هذا العضو أن يؤمن مسدسه ويضعه في الجراب ويمر خلف العضو الآخر ثم يعود إلى خط إطلاق النار ويسحب مسدسه ويواصل التعامل مع الأهداف.

عند الانتهاء من إطلاق النار، يقوم كل عضو بتأمين مسدسه ووضعه في الجراب قبل الخروج من منطقة الرماية المحددة. سيعود كل عضو من أعضاء فريق الهجوم للتحرك مرة أخرى عبر مجموعة من الحواجز للوصول إلى خط النهاية.

القنـاص

بمجـرد إنتهاء فريـق القناصة من التعامل مع أهداف المسـدس الخاصة بهم في موقـع الرماية الأول **FP # 1**، يقومون بتأمين مسدسـاتهم ووضعها في الجراب المخصـص لهـا وترك منطقة الرمايـة والانتقال إلى موقع الرمايـة الأول للقناصة **SFP#1**. سيقوم كل قناص بالتعامل مع ثلاثة (**3**) أهداف في وضع الرقود في هذا الموقع. بمجرد إصابة هذه الأهداف أو يقرر القناصة المغادرة، يقوم القناص بتأمين بندقيته ثم يتحرك إلى البرج باسـتخدام الدرج من قاعدة البرج ليصعد موقع الرماية الثاني للقناصة **SFP # 2**. عند الوصول إلى موقع الرماية الثاني للقناصة **SFP # 2**، سوف يتعامل كل قناص مع هدفين (**2**) أسفل البرج.

ملاحظة:

أثناء عملية النزول من البرج، لا يُطلب من القناصين قرع الجرس. سيتعين على القناص الذي نفذت منـه جميع الطلقات قبل الوصـول إلى موقع إطلاق النار الثاني SFP # 2 أن يتخذ وضعية إطلاق النار في وضع الرقود وأن يؤمن بندقيته قبل النزول من البرج.

بمجـرد أن ينتهـي القناصة مـن التعامل مـع أهدافهم من البـرج وتصبح بنادقهم مؤمنه، فسيُسمح لهم بالانتقال إلى المكان المخصص للنزول من البرج باستخدام الحبـال والانتقال إلى خـط النهاية. يتم تحديد التعامل الناجـح مع أهداف القناصة بإسـقاط أو إصابة الهدف المحدد، لا يُشترط أن تسقط من حامل الهدف ليُحتسب ذلك إصابة، ولكن يجب أن تميل وتسـقط سـواءً على الحامل نفسه أو على الأرض ليتم اعتبارها إصابة صحيحة.

يجب على الفريق بأكمله (**باستثناء أفراد تثبيت الحبال – المرافقين للفريق**) عبور خـط النهايـة حيث سـيتوقف الوقـت والمسـابقة. يجـب حمل جميـع المعدات المستخدمة لتنفيذ هذه المرحلة طوال مدة المسابقة.

العقوبات

العقوبات الإجرائية = 10 ثوانٍ

- ترك أي معدة من المعدات المستخدمة أثناء المسابقة.
- التعامل مع الأهداف في موقع الرماية الأول **FP#1** قبل دخول جميع الأعضاء لمنطقة الرماية المحددة.
- مغادرة المنطقة المحددة للرماية موقع الرماية الأول لفريق الهجوم **AFP#1** قبل إصابة جميع الأهداف.
- عدم المرور من خلال منطقة الرماية المحددة في الموقع الأول لإطلاق النار **AFP#1**.
- عدم إجراء التفريغ الجاف لبندقية القناصة في موقع الرماية الثاني **SFP#2** في حال نفاد الذخيرة قبل الوصول موقع **SFP#2**.

انتهاكات الأمن والسلامة = 30 ثانية

- الرمي المتعمد للمعدات لتعزيز تقدم الفريق.
- عدم تأمين المسدس ووضعه في الجراب بعد الخروج من المنطقة المحددة للرماية.
- عدم تأمين بندقية القناصة قبل الخروج من المنطقة المحددة للرماية.
- أخذ السلاح عند سقوطه بدون إبلاغ الحكم.
- توجيه السلاح في الهواء بغرض التجهيز قبل الوصول إلى الهدف.
- لمس السلاح من منطقة القبضة أو الزند أثناء وجوده في الجراب أو حمله.
- تسليم ذخيرة إضافية لأي عضو (**30** ثانية لكل طلقة).
- عدم التزام أي عضو من أعضاء الفريق بالمسار المحدد (**30** ثانية لكل عضو).

انتهاكات الأمن والسلامة الرئيسية = 2:30 دقيقة

- كسر زاوية الرماية أكثر من **180** درجة أثناء الرمي.
- الإخلال بقواعد الأمن والسلامة المتعلقة بالليزر.
- سحب أو إخراج المسدس من الجراب قبل الوصول إلى المنطقة المحددة للرماية.
- أي تعامل غير آمن مع المسدس .
- سقوط أو فقدان السيطرة على المسدس سواء كان معبأ أو فارغ.
- نسيان أخذ السلاح عند سقوطه.
- التعامل مع الأهداف خارج حدود المنطقة المحددة للرماية.
- مساعدة أحد أعضاء الفريق لعضو آخر في رماية الأهداف في موقع الرماية الاول **FP#1**.

ملاحظة: لاعتبارات الأمن والسلامة يمنع على جميع المتسابقين التقاط السلاح عند سقوطه ويجب على جميع الحكام عند سقوط أي سلاح التقاط السلاح وإعادته إلى المتسابق مع أخذ الحيطة والحذر أثناء تسليم السلاح.

عدم استكمال أو انهاء المسابقة = (DNF)

- يكون للحكم صلاحية اتخاذ القرار بعدم مقدرة الفريق على استكمال المسابقة نظراً لعدم الالتزام الفريق بإجراءات الأمن والسلامة.
- عدم مقدرة أحد أعضاء الفريق على استكمال المسابقة مما يؤثر على الفريق يؤدي لحصوله على صفر (**0**) من النقاط. (**يترك القرار لقائد الفريق**).

احتساب الأهداف

عدم إصابة هدف المسدس	30 ثانية
عدم إصابة هدف القناصة	30 ثانية

ملاحظة:

يجب أن يسقط الهدف ليعتبر ضربة، لكن ليس من الضروري أن يسقط من على القاعدة.

تحذير:

يرجى التعامل مع الحكام باحترافية

يمكن فقط لقائد الفريق بواسطة مترجم مناسب التعامل مع رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام. عند التعامل مع الحكم لطرح الأسئلة أو الاستفسار عن أسباب وقوع العقوبة أو ماهية الانتهاكات التي ارتكبت، يتم ذلك بأسلوب هادئ وطريقة تنم عن المهنية وخالية من الجدال والعصبية. يجب أن تظل أصوات المتنافسين هادئة ولن يتم التهاون مع الجدال أو العصبية الزائدة. في حالة توضيح أسباب العقوبة وعدم التوصل إلى اتفاق مع الطرفين، يمكن الانتقال إلى المرحلة التالية هي تقديم شكوى مكتوبة. إذا واصل قائد أو رئيس الفريق أو أحد أعضاء الفريق في أي فريق منافس الاقتراب من الحكم واستمر الجدال مع الحكم بطريقة غير مهنية أو مسيئة، سيقوم الحكم بتحذير عضو الفريق، وسيتم فرض عقوبة على فريقه **لمدة 10 ثوان للسلوك غير المهني.** إذا استمر التعامل بالطريقة غير المهنية أو المسيئة وقدم الحكم تحذيراً إضافياً ليكفوا عن سلوكهم ولم يفعلوا ذلك، فيمكن للحكم توقيع **العقوبة الرئيسية التي تُعد بمثابة انتهاك كبير لقواعد الأمن والسلامة ومدتها دقيقتان و30 ثانية.**

ملاحظة:

يمنع على جميع المنافسين وقادة الفرق والمترجمين الفوريين الاطلاع على جدول النتائج ما لم يرافقهم رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام

الرموز:

- **FP#1-** موقع الرماية الأول
- **AFP#1-** موقع الرماية الأول المخصص لفريق الهجوم
- **AFP#2-** موقع الرماية الثاني المخصص لفريق الهجوم
- **SFP#1-** موقع الرماية الأول المخصص للقناص
- **SFP#2-** موقع الرماية الثاني المخصص للقناص

المنافسة (5): الموانع

على جميع المتسابقين الرجوع إلى قانون الزي الموحد ومراجعة إجراءات التظلم قبل بدء هذه المسابقة.

تتكون مسابقة الموانع من فريق يتكون من خمسة (5) أعضاء يرتدون الزي الرياضي الخاص بالفريق.

- يتقدم الفريق للوقوف على خط البداية.
- يجب على كل عضو في الفريق اجتياز جميع الموانع بنجاح.
- سيكون لأعضاء الفريق **3** محاولات لاجتياز كل مانع.
- يجب على جميع أعضاء الفريق لمس المناطق المرسومة باللون الأصفر على الموانع.
- إذا لم يلمس أحد أعضاء الفريق المنطقة الصفراء على المانع، فسيطلب من ذلك العضو إعادة اجتياز المانع أو مواجهة عقوبة إجرائية.
- سيتوقف وقت الحدث بمجرد أن يعبر جميع أعضاء الفريق خط النهاية.
- في حال عدم تمكن أحد أعضاء الفريق من اجتياز المانع بعد المحاولة الثالثة، يُسجَّل على الفريق عدم إكمال (**DNF**)، ويتم إيقاف الفريق بالكامل، وإيقاف الزمن، ومرافقة الفريق إلى خط النهاية.
- يجوز للعضو مساعدة عضو آخر على اجتياز أي مانع إذا لم يتجاوز العضو المساعد نفس المانع حيث يجب على العضو المساعد بعد ذلك اجتياز هذا المانع. في حالة قيام أي عضو باجتياز أي مانع ومساعدة عضو آخر في الفريق على تجاوز مانع تجاوزه العضو المساعد بالفعل، فسيطلب من العضو المساعد تجاوز هذا المانع مرة أخرى. **في حالة تحرك العضو المساعد دون إعادة تجاوز المانع، سيتم توقيع عقوبة إجرائية على الفريق.**

يبدأ **الحدث / الوقت** بالأمر " **انطلاق**". يجتاز كل عضو من أعضاء الفريق كل مانع بالترتيب التالي:

1. **سلم يعقوب:** كل عضو "أن يحرك" جسده أعلى وأسفل الدرجات دون لمس الأرض.
2. **تسلق الحبل:** يتسلق كل عضو الحبل إلى الأعلى ولمس العارضة الصفراء أو الجرس قبل النزول.
3. **جدار العبور الجانبي:** الصعود على الحواف الصفراء والمشي على الخشبة البارزة مع لمس المنطقة الصفراء.
4. **مانع السقف العلوي:** الدخول من خلال الفتحة والخروج أعلى المانع.
5. **مانع قفز الحصان:** الصعود على العارضة المنخفضة والقفز إلى العارضة التالية الأعلى.
6. **مانع جدار القدمين:** يساعد أعضاء الفريق بعضهم للتسلق فوق هذا الجدار ذي الوجه المسطح بطول الحبل المتصل. يجب أن يمر الأعضاء من بين العوارض الملونة الأبيض والأصفر. يجب على الأعضاء لمس العارضة المتقاطعة ذو اللون الأصفر.
7. **السلم البشري:** يُطلب من أعضاء الفريق تشكيل سلم بشري عبر الصعود المتتابع على أكتاف بعضهم البعض لاجتياز أعلى نقطة في المانع، ثم النزول من الجهة المقابلة.
8. **التوازن:** يجب على كل عضو عبور العارضة الخشبية دون ملامسة الأرض، مع التأكد من لمس اللون الأصفر عند نقطتي البداية والنهاية.
9. **قضبان القردة:** يُسمح لكل عضو باستخدام يديه فقط لاجتياز هذا المانع. يجب على المتسابق لمس المنطقة الصفراء عند نقطة البداية ونقطة النهاية قبل مغادرة المانع. يُسمح بإدخال الساقين بين القضبان عند الحاجة للراحة أثناء العبور، بشرط عدم ملامسة الأرض. كما يُسمح بمساعدة ورفع أحد الأعضاء عند نقطة البداية لتمكينه من الوصول إلى الخط الأصفر.
10. **لوح النينجا:** القفز من لوح إلى آخر ضمن المانع دون ملامسة الأرض، ثم الخروج من الجهة الأخرى.

11. الزحف المنخفض: يقوم أعضاء الفريق بالزحف المنخفض، ومحاولة البقاء تحت الشبك العلوي. ومتابعة الزحف والخروج من الناحية الأخرى للمانع. **ملاحظة: في هذه المانع، يجوز للعضو الذي تجاوز المانع أن يساعد العضو التالي فقط على الخروج من المانع. لن يطلب من العضو المساعد إعادة عبور هذه المانع.**

12. شبكة الحمولة: يتم الصعود فوق العارضة الأفقية ثم التدحرج إلى شبكة الحمولة. بعد ذلك يتم تسلّق أعلى الشبكة العمودية والمرور أسفل العارضة الصفراء العرضية، ثم النزول إلى الجهة الأخرى. بعدها يجب الصعود على كابل التوازن المشدود دون ملامسة الأرض والتحرك عليه حتى الوصول إلى المنصة الصفراء. **ملاحظة: لأسباب تتعلق بالسلامة، لا يُسمح للأعضاء بالانقلاب عموديًا أعلى شبكة الشبكة. سيوقع الفريق عقوبة انتهاك قواعد السلامة لكل عضو يقلب جسده على الشبكة.**

13. مانع البرميل: يُطلب من أعضاء الفريق اجتياز المانع من خلال استخدام البرميل المعلّق، وذلك عبر دحرجته بشكل متتابع حتى إتمام العبور.

14. برج الإطفاء (الانزلاق من الأعلى): ينبغي عليك الصعود الى البرج والانزلاق لأسفل حتى الوصول إلى الارض. **ملاحظة: يجب على أي اثنين من أعضاء الفريق الخمسة استخدام جدار التسلق للصعود إلى المستوى الثاني.**

15. بركة الماء: الزحف في حفرة المياه أثناء بقائك أسفل سلك المتشابك المنخفض.

16. الانزلاق عبر الأنبوب: الانزلاق عبر الانبوب من طرف إلى آخر.

17. مانع الحبل الأفقي: تسلق الحبل مع عدم لمس الأرض مع مراعاة لمس اللون الأصفر عند صعود المانع وكذلك لمسه في الطرف الاخر. لا يجوز بتاتا لأي عضو مساعد عضو اخر.

18. الحبل المتأرجح (حبل طرزان): يجب على أعضاء الفريق مسك الحبل والوقوف على المنصة الصفراء، ثم التأرجح للعبور إلى المنصة التالية دون لمس الأرض. يجب أن تلمس القدمين منصة الصفراء.

19. الحبل المتأرجح (حبل طرزان): يجب عبور كل العوارض المتقاطعة من الأعلى.

20. الجدار العالي: يجب على أعضاء الفريق تسلق هذا الجدار العمودي بالطريقة التي يرونها مناسبة.

سيتوقف الوقت بمجرد أن يعبر جميع أعضاء الفريق الخمسة خط النهاية.

العقوبات

سيُلزم الحكم المتسابق بإعادة اجتياز العائق في الحالات التالية:

- عدم لمس المنطقة المحددة باللون الأصفر
- استخدام المناطق الحمراء بشكل يعزز تقدم الفريق
- في حال قيام أي عضو بمساعدة عضو آخر، يُلزم العضو المساعد بإعادة اجتياز العائق.

عدم استكمال أو انهاء المسابقة = (DNF)

- يكون للحكم صلاحية اتخاذ القرار بعدم مقدرة الفريق على استكمال المسابقة نظراً لعدم الالتزام الفريق بإجراءات الأمن والسلامة .
- عدم قدرة أي عضو على استكمال المسابقة بعد (3) محاولات
- عدم مقدرة أحد أعضاء الفريق على استكمال المسابقة.

ملاحظة: في جميع الحالات المذكورة في البند السابق، يُمنح الفريق صفر نقاط.

لا يُسمح لأعضاء الفريق بمساعدة بعضهم البعض في العوائق التالية:

- **مانع رقم 1:** سلم يعقوب
- **مانع رقم 3:** جدار العبور الجانبي
- **مانع رقم 9:** قضبان القردة (**يُسمح بالمساعدة عند البداية فقط، وبعد ذلك لا يُسمح بأي دعم أو مساندة**).
- **مانع رقم 13:** البرميل
- **مانع رقم 17:** الحبل الأفقي

تحذير:

يرجى التعامل مع الحكام باحترافية

يمكن فقط لقائد الفريق بواسطة مترجم مناسب التعامل مع رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام. عند التعامل مع الحكم لطرح الأسئلة أو الاستفسار عن أسباب وقوع العقوبة أو ماهية الانتهاكات التي ارتكبت، يتم ذلك بأسلوب هادئ وطريقة تنم عن المهنية وخالية من الجدال والعصبية. يجب أن تظل أصوات المتنافسين هادئة ولن يتم التهاون مع الجدال أو العصبية الزائدة. في حالة توضيح أسباب العقوبة وعدم التوصل إلى اتفاق مع الطرفين، يمكن الانتقال إلى المرحلة التالية هي تقديم شكوى مكتوبة. إذا واصل قائد أو رئيس الفريق أو أحد أعضاء الفريق في أي فريق منافس الاقتراب من الحكم واستمر الجدال مع الحكم بطريقة غير مهنية أو مسيئة، سيقوم الحكم بتحذير عضو الفريق، وسيتم فرض عقوبة على فريقه **لمدة 10 ثوان للسلوك غير المهني.** إذا استمر التعامل بالطريقة غير المهنية أو المسيئة وقدم الحكم تحذيراً إضافياً ليكفوا عن سلوكهم ولم يفعلوا ذلك، فيمكن للحكم توقيع **العقوبة الرئيسية التي تُعد بمثابة انتهاك كبير لقواعد الأمن والسلامة ومدتها دقيقتان و30 ثانية.**

ملاحظة:

يمنع على جميع المنافسين وقادة الفرق والمترجمين الفوريين الاطلاع على جدول النتائج ما لم يرافقهم رئيس الحكام أو مساعد رئيس الحكام

وزارة الداخلية
MINISTRY OF INTERIOR

SWAT

شرطة دبي
DUBAI POLICE

تحدي الإمارات للفرق التكتيكية

UAE SWAT CHALLENGE

WWW.UAESWATCHALLENGE.COM

نتطلع لرؤيتكم