

Ośrodek Wypoczynkowy „FAMA-STA”

ul. Kołobrzaska 32, 72-330 Mrzeżyno

położony w Mrzeżynie - nadmorskiej miejscowości letniskowej, leżący 18 km na zachód od Kołobrzegu przy ujściu rzeki Regi do Bałtyku; 5 hektarowy teren ośrodka usytuowany jest ok. 350 m od morza i graniczy z terenami leśnymi, na których przez wiele lat rozmieszczone były jednostki wojskowe, a do dziś pozostały fortyfikacje i umocnienia wykorzystywane do zajęć obozowych. Ośrodek składa się z 3 pawilonów hotelowych leżących na starannie zagospodarowanym, zadrzewionym, oświetlonym i ogrodzonym terenie. Uczestnicy zakwaterowani będą w pokojach 3, 4 i 5 osobowych z łazienkami (umywalka, natrysk, WC). Do dyspozycji obozowiczów: jadalnia, kawiarnia, 2 sale dyskotekowe, biblioteka, 7 sal telewizyjnych, siłownia, tenis stołowy, boiska do siatkówki, koszykówki, ceglany kort tenisowy, odkryty basen kąpielowy o wymiarach 8 x 16 m, place zabaw i miejsca na ogniska.



Świadczenia:

zakwaterowanie: 10 noclegów (turnus VI - 8 noclegów), **wyżywienie:** 4 x dziennie (od kolacji w dniu przyjazdu do śniadania w dniu wyjazdu + suchy prowiant na drogę powrotną) - śniadania i kolacje w formie bufetu, opieka pedagogiczna, instruktorska i medyczna, realizacja programu, nagrody i pamiątki, dojazd lokalny, ubezpieczenie NNW (10.000 zł) Signal Iduna SA. **Kadra:** ratownicy wodni, oficerowie i podoficerowie Wojska Polskiego, instruktorzy: strzelectwa sportowego, survivalu i samoobrony.

Turnusy:

I • 28.06-08.07.2021
II • 09.07-19.07.2021
III • 20.07-30.07.2021
IV • 31.07-10.08.2021
V • 11.08-21.08.2021
VI • 22.08-30.08.2021

Obozy i wiek uczestników:

„Młody Komandos”	8 -13 lat	str. 14
„Green Devils”	15 -18 lat	str. 15
„Military Camp”	12 -15 lat	str. 16
„Na Linii Strzału”	12 -15 lat i 15 -18 lat	str. 17
„Ranger Camp”	13 -15 lat i 15 -18 lat	str. 18
„Radioaktywna Przygoda”	12 -15 lat i 15 -18 lat	str. 19
„Counter Strike”	10 -14 lat i 14 -18 lat	str. 20



Wymagany ekwipunek:

mały plecak, śpiwór, karimat, ciepły sweter lub polar, dres sportowy, kurtka przeciwdeszczowa, buty turystyczne, latarka z zapasem baterii, letnie nakrycie głowy, szczyroryk (nie dotyczy obozu „Młody Komandos”), okulary słoneczne, krem ochronny z filtrem UV, strój kąpielowy; **mile widziane:** odzież moro, buty wojskowe, instrumenty muzyczne i aparaty fotograficzne.

Uwagi:

- **Geny** na stronie z opisem każdego obozu; **promocje** - str. 3.
- **Oplaty za transport**, rozkład jazdy i lista przystanków - str. 47.
- **Ze względu na warunki atmosferyczne i stan psychofizyczny większości uczestników program może ulec zmianie.**
- Zajęcia odbywać się będą z zastosowaniem niezbędnych elementów zapewniających bezpieczeństwo (pasy i ładownice lub kamizelki taktyczne, okulary lub gogle i maski ochronne).
- Możliwość dokupienia dodatkowych zajęć (opłata na miejscu): **strzelectwo** (WALTER P99) - 20 zł; **ASG** - 10 zł (za każdy dodatkowy scenariusz).
- Możliwość zakupu: **mundurów wojskowych** z demobilu oraz akcesoriów militarnych i survivalowych.
- Jeżeli **dziecko przyjmuje leki**, prosimy o zaopatrzenie uczestnika w te leki i kartkę z informacją o ich dawkowaniu. Uczestnik po przyjeździe ma obowiązek przekazać leki z informacją kierownikowi.
- Możliwość **specjalnych diet** jedynie po wcześniejszym zgłoszeniu (21 dni przed obozem) i po uzyskaniu zgody organizatora (płatne dodatkowo).
- Od każdego uczestnika pierwszego dnia pobytu pobierzemy **kaucję w wysokości 30 zł** na pokrycie ewentualnych strat spowodowanych przez niego w sprzęcie lub w wyposażeniu ośrodka. Jeśli takich strat nie będzie - kaucję w całości oddamy w dniu wyjazdu.
- Każdy uczestnik otrzyma na własność **bidon na wodę**.
- **Podział na grupy wiekowe** będzie realizowany przy **minimum 10 osobach** w danym przedziale wiekowym.
- **W turnusie VI** zajęcia odbędą się w zakresie dostosowanym do **mniejszej** ilości dni obozu.
- **Przyjazd indywidualny w dniu rozpoczęcia od godziny 18:00, a wyjazd w dniu zakończenia do godziny 10:00.**



Program:

Air Soft Gun: zajęcia z użyciem broni skonstruowanej w celu realnego odwzorowania pola walki (repliki broni ASG to wierne kopie oryginałów pod względem wielkości, szczegółów i ciężaru). Pozwala to ćwiczyć taktykę walki w warunkach będących wiernym odwzorowaniem prawdziwych działań wojennych. Uczestnicy będą wyposażeni w karabiny snajperskie z celownikami optycznymi do ćwiczeń snajperskich i scenariuszy ASG. Zadania będą wykonywać dwuosobowe drużyny snajperskie składające się ze snajpera i obserwatora.



scenariusze ASG: wykonywanie szeregu misji wspierających lub sabotujących działania drużyn obozu „Green Devils” - zwiad i rozpoznanie, „likwidacja” oddziałów wroga i osób dowodzących, przechwytywanie sprzętu przeciwnika, obserwacja i szczegółowe raporty (weryfikowanie celów ataku); gry taktyczne: „Pojedynek snajperów” i „Konwój” oraz scenariusze ASG na luzie: „The Juggernaut” oraz „Przemysłowcy i celnicy”.

„Sneak & Shoot”: taktyczna gra ASG dla dwójki snajperskich polegająca na nawigowaniu w terenie patrolowanym przez wroga, nauka zacierania śladów, eliminacja samotnych patroli, zabezpieczanie punktów kluczowych, obserwacja i raportowanie celów.

kamuflaż: zaawansowane sposoby maskowania i wtapiania się w teren przy pomocy stroju maskującego, przenikanie na teren nieprzyjaciela, nauka wykonywania stroju maskującego ghillie oraz viper hood’a.

stalking: nauka przemieszczania się pod obserwacją, wychodzenie na pozycję do strzału, oddawanie strzałów „na sucho”.

ratownictwo na polu walki (TCCC): autopomoc na polu walki, zakładanie stazy taktycznej, opatrywanie ran penetrujących i drażących, zasady poruszania się i działania w strefie I i II, transport ranego, wzywanie ewakuacji medycznej poprzez meldunek MEDEVAC.

taktyka: przemieszczanie się i wytyczanie drogi w terenie leśnym, przygotowanie zasadzki, wycofanie się i kluczenie, wyprowadzanie ataków pozoracyjnych, walka metodą hit&run, działania na wypadek kontaktu z nieprzyjacielem - opóźnianie i blokowanie.

zajęcia snajperskie: przenikanie, stalking, kim’s game, prowadzenie obserwacji, wykonywanie szpiców oraz składanie raportów, mind games - nauka prowadzenia walki psychologicznej z wrogiem.

survival: survival nocny, budowa schronienia tymczasowego, rozpalanie ogniska, nauka przygotowania posiłków w warunkach polowych „Gotuj z Ziemiem”.

walka wręcz: pokazy i ćwiczenia walki gumowymi atrapami broni (noże, pistolety, karabiny), nauka podstawowych zasad samoobrony, odbieranie broni przeciwnikowi i zasady poruszania się w walce.

zajęcia strzeleckie: strzelanie z elementami stresu, ćwiczenie odpowiedniej pozycji strzeleckiej, strzelanie do celu stałego i poruszającego się, trening strzelecki sił specjalnych metodą „MOZAMBIK”, strzelanie wzrokowo-pamięciowe z zawiązanymi oczami, zmiana pozycji strzeleckiej, wymiana magazynków.

pojazd uzbrojony: ostrzał snajperski do celów mobilnych, nauka ochrony oraz rozbijania kolumny zmechanizowanej i patroli łączonych, przygotowanie oraz przeprowadzenie zasadzki na konwój.

„Na Lini Strzału”: 24 godzinne zawody snajperskie sprawdzające wszelkie umiejętności nabyte w czasie obozu; w programie: stalking, obserwacja, infiltracja bazy wroga, kim’s game, opatrywanie ran oraz inne konkurencje.

zajęcia sprawnościowe: zaprawy poranne, musztra, nocne i dzienne marszobiegi, zajęcia na basenie, w morzu i na plaży.

ogniska, plażowanie i kąpiele: strzeżone kąpielisko nad morzem i przy odkrytym basenie kąpielowym na terenie ośrodka.



Przez cały obóz uczestnicy wykonywać będą zadania w dwuosobowych drużynach snajperskich rywalizujących ze sobą.

Obóz polecamy miłośnikom wojskowości, lubiącym wysiłek fizyczny i zajęcia pełne adrenaliny. Mile widziani uczestnicy obozów militarnych, paintballowych i ASG z lat poprzednich. Wskazana sprawność fizyczna i kondycja.

Cena podstawowa		Promocje 3 Pory Roku		
Turnus I - V	Turnus VI	ZIMOWA 01.01 - 14.02	WIOSENNIA 22.02 - 04.04	LETNIA 12.04 - 23.05
2.349 zł	X	2.199 zł	2.249 zł	2.299 zł
X	2.149 zł	1.999 zł	2.049 zł	2.099 zł

- Promocje 3 Pory Roku - ilość miejsc ograniczona (decyduje kolejność zgłoszeń).
- Promocje 3 Pory Roku - łączą się z promocjami ze str. 3.