

Ośrodek Wypoczynkowy „FAMA-STA”

ul. Kołobrzaska 32, 72-330 Mrzeżyno

położony w Mrzeżynie - nadmorskiej miejscowości letniskowej, leżącej 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, siatkówki plażowej, koszykówki, ceglany kort tenisowy, odkryty basen kąpielowy o wymiarach **8 x 16 m**, place zabaw i miejsca na ogniska.



Wymagany ekwipunek:

mały plecak, śpiwór, karimat, ciepły sweter lub polar, dres sportowy, kurtka przeciwdeszczowa, buty turystyczne, latarka z zapasem baterii, letnie nakrycie głowy, szczyrok (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:

- **Ceny** na stronie z opisem każdego obozu; **promocje - str. 3.**
- **Oplaty za transport**, rozkład jazdy i lista przystanków - **str. 40.**
- **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.**
- 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 przyjęciu 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.
- **Przyjazd indywidualny w dniu rozpoczęcia od godziny 18:00, a wyjazd w dniu zakończenia do godziny 10:00.**



Świadczenia:

zakwaterowanie: 10 noclegów, **wyżywienie:** 3 x dziennie + podwieczorek (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, dojazdy lokalne, ubezpieczenie NNW (10.000 zł) Signal Iduna SA. **Kadra:** ratownicy wodni, oficerowie i podoficerowie Wojska Polskiego, instruktorzy: strzelectwa sportowego, survivalu i samoobrony.

Turnusy:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| I • 27.06-07.07.2022 | IV • 30.07-09.08.2022 |
| II • 08.07-18.07.2022 | V • 10.08-20.08.2022 |
| III • 19.07-29.07.2021 | VI • 21.08-31.08.2022 |

Obozy i wiek uczestników:

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



Program:

musztra U.S.A.R.: indywidualna i drużynowa, wyznaczenie dowódców drużyn, regulaminy i ścisła dyscyplina.

trening fizyczny Rangersów: rozgrzewki z elementami walki wręcz, trening wytrzymałościowy na plaży i w morzu, dzienne i nocne marszobiegi (także w pełnym wyposażeniu), tor przeszkód i basen ćwiczebny, ćwiczenia z kłodami drewna, nauka okrzyków bojowych oraz przyspieszenie marszowych.



strzelectwo: obsługa karabinu M16 oraz M4, omówienie zasady Safety first (B.L.O.S.), postawy strzeleckie i poruszanie się z karabinem, strzelnica statyczna i dynamiczna ASG, test kwalifikacyjny strzelca.

szkolenie taktyczno-ogniowe: taktyka małych oddziałów piechoty (reakcja na ostrzał, formowanie linii ognia, dryl i pamięć mięśniowa, nauka prawidłowego przemieszczania się na polu walki, przygotowania zasadki, przekraczania dróg i otwartych przestrzeni; atak, utrzymanie pozycji, rolowanie i wycofanie się, dowodzenie oddziałem, znaki i szyki patrolowe, wydawanie rozkazów i komend).

scenariusze bojowe: krótkie zadania oraz starcia przy użyciu replik ASG oraz pirotechniki (obrona/atak na pozycje umocnione, zdobywanie stanowisk ogniowych, eskorta vip'a, rozbijanie wrogich kolumn wojska, działania zaczepne wobec większego oddziału wroga).

Ratownictwo Pola Walki: prezentacja wyposażenia medycznego, historia TC3, zachowanie i działania medyczne według stref (CUF, TFC, TEC), zakładanie opaski zaciskowej, opatrywanie i transport ranne, meldunek MEDEVAC, szkolenie teoretyczne oraz symulacje z wykorzystaniem elementów TC3 i użyciem sztucznych kończyn oraz ran.

LARP ASG: scenariusz fabularny z lekkim przymrużeniem oka kładący nieco większy nacisk na interakcje między graczami, wypełnianie powierzonych zadań i rozwiązywanie bieżących problemów, niż na działania bojowe.



Milsim ASG: symulacja realnej operacji wojskowej z wykorzystaniem map, komunikacji radiowej, pirotechniki, replik ASG oraz systemu CCS odwzorowującego proces odnoszenia ran; taktyczne pole walki, dynamiczne podejmowanie decyzji, przejmowanie punktów krytycznych, walka o zdominowanie pola gry.

S.E.R.E.: przetrwanie w strefie wysokiego zagrożenia wykryciem, schronienie przejściowe, rozniecanie ognia, zdobywanie wody i pożywienia, omówienie zasady S.T.O.P., maskowanie obecności i gubienie tropu, przetrwanie nocy w lesie, uwalnianie z więzów i kajdanek, opór psychologiczny podczas pojmania, przygotowanie i realizacja ucieczki.



„Magiel”: 24 godzinna misja (podsumowanie całego obozu) - sprawdzenie nabytych przez uczestników umiejętności. Magiel to seria wyczerpujących fizycznie zadań, wyzwień i ćwiczeń, które odbywać się będą na lądzie i w wodzie. Na czas misji uczestnicy otrzymają suchy prowiant oraz posiłek MRE (indywidualną rację żywnościową).

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

Obóz dla fanów wojskowości wzorowany na cyklu szkoleniowym USAR – sławnego, amerykańskiego oddziału Rangersów. Zalecana dobra kondycja fizyczna i umiejętność pracy w zespole.

Cena podstawowa	Promocje 3 Pory Roku		
	ZIMOWA	WIOSENSNA	LETNIA
Turnus I - VI	01.01 - 13.02	21.02 - 03.04	11.04 - 22.05
2.749 zł	2.549 zł	2.599 zł	2.649 zł

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