«УТВЕРЖДАЮ»
Первый заместитель
Министра просвещения
Российской Федерации

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Сертификат 8EAC61EA6D82B8187D5F87C0B6E75234C3B1814A
Владелец **Бугаев Александр Вячеславович**
Действителен с 18.12.2024 по 13.03.2026
Подлинник электронного документа, подписанного электронной подписью, хранится в единой системе электронного документооборота Министерства просвещения Российской Федерации

А.В. Бугаев

«23» декабря 2025 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Всероссийской военно-спортивной игры
«Казачий сполох»

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее Положение разработано в соответствии с Планом мероприятий на 2024–2026 годы по реализации Стратегии государственной политики Российской Федерации в отношении российского казачества на 2021–2030 гг., утвержденного распоряжением Правительства Российской Федерации от 18 ноября 2023 г.№ 3248-р, и определяет правила организации и проведения Всероссийской военно-спортивной игры «Казачий сполох».

Цель проведения Всероссийской военно-спортивной игры «Казачий сполох» (далее – Игра) – определение лучших команд общеобразовательных организаций, образовательных организаций среднего профессионального образования, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам основного общего и среднего общего образования, среднего профессионального образования с использованием культурно-исторических традиций казачества.

Задачи Игры:

подготовка несовершеннолетних обучающихся к военной или иной государственной службе, службе в рядах Вооруженных Сил Российской Федерации, в том числе к государственной службе российского казачества;

популяризация здорового образа жизни, гражданское и патриотическое воспитание казачьей молодежи;

увековечение памяти о событиях и героях Великой Отечественной войны.

II. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

Игра проводится ежегодно в два этапа: регионально-войсковой/регионально-окружной и всероссийский.

I этап (регионально-войсковой / регионально-окружной): апрель – июнь.

Проводится в субъектах Российской Федерации на территории соответствующего войскового казачьего общества.

II этап (всероссийский): сентябрь – октябрь.

Место проведения: (по согласованию) *.

**О месте проведения II этапа Игры в субъекты Российской Федерации будет направлено дополнительное информационное письмо Минпросвещения России.*

III. ОРГАНИЗАТОРЫ ИГРЫ

Непосредственное проведение I этапа Игры осуществляют органы исполнительной власти субъектов Российской Федерации, осуществляющие государственное управление в сфере образования и реализующие государственную политику Российской Федерации в отношении российского казачества, войсковые казачьи общества, входящие в состав Всероссийского казачьего общества.

Организатором II этапа Игры является Министерство просвещения Российской Федерации при поддержке постоянной комиссии по содействию развитию системы казачьего образования Совета при Президенте Российской Федерации по делам казачества.

Оператором Игры выступает ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания».

Для проведения мероприятий Игры, определения победителей и призеров на всероссийском этапе создается главная судейская коллегия (далее – ГСК).

ГСК в соответствии с настоящим положением осуществляет следующие функции:

определяет заблаговременно порядок проведения каждого вида конкурсных испытаний;

оценивает выступления команд в конкурсных испытаниях;

рассматривает апелляции участников.

IV. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ ИГРЫ

4.1. В I этапе Игры принимают участие команды общеобразовательных организаций, образовательных организаций среднего профессионального образования, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам

с использованием основного общего и среднего общего образования, среднего профессионального образования культурно-исторических традиций казачества (далее – образовательные организации) и расположенных на территории, на которой осуществляет свою деятельность соответствующее войсковое казачье общество.

4.2. В Игре принимают участие команды войсковых казачьих обществ Российской Федерации, входящих в состав Всероссийского казачьего общества.

4.3. К участию во II этапе Игры допускаются победители I этапа Игры –по одной команде от каждого войскового казачьего общества.

В случае невозможности участвовать во всероссийском этапе Игры победителя (1 место) I этапа Игры, войсковое казачье общество вправе направить победителя 2 или 3 места, оповестив своевременно официальным письмом организаторов всероссийского этапа Игры (не позднее чем за две недели до начала мероприятий).

В состав команды входят юноши **14 и 15 лет включительно** (11 обучающихся из одной образовательной организации, являющиеся гражданами Российской Федерации, из них один запасной участник с правом замены на любом этапе соревнований в случае получения травмы или иных ограничений по состоянию здоровья), один руководитель команды.

Основанием для замены участника является официальное письмо руководителя команды с прикреплением подтверждающего медицинского документа о невозможности участия участника в состязаниях мероприятий.

Возраст участников на период проведения всероссийского этапа Игры определяется по дате рождения по состоянию на 1 сентября в год проведения Игры.

Руководитель команды несет ответственность за выполнение всеми участниками команды правил техники безопасности, соблюдение дисциплины, порядка во время проведения Игры, спортивных и этических норм поведения участников.

4.4. К участию во II этапе Игры допускаются команды при наличии следующих документов:

заявки команды на участие в Игре согласно приложению к настоящему положению;

медицинского допуска на заявленных участников (медицинским допуском является соответствующая отметка в именной заявке команды, заверенная печатью медицинской организации; справка или список, заверенные печатью медицинской организации (для справок) и имеющие угловой штамп, и содержащие четкие указания, что участник(-и) допущен(-ы) к участию во II этапе Игры. Подписи врача,

заверенные печатью образовательной организации и иных немедицинских учреждений, не допускаются);

медицинская справка о состоянии здоровья ребенка, отъезжающего в организацию отдыха детей и их оздоровления (Форма № 079/у);

справки о санитарно-эпидемиологическом окружении на каждого участника отдельно, которая содержит информацию о том, что участник не находился в контакте с инфекционными больными по месту жительств и обучения в течение 21 дня, в том числе с лицами, у которых подтвержден диагноз COVID-19;

приказа образовательной организации о направлении команды на Игру;

документов, подтверждающих возраст участников (копия паспорта);

копия протокола войскового казачьего общества, подтверждающая статус победителя I этапа Игры и содержащая список участников команды, а также информацию о количестве участников первого (регионально-войскового/ регионально-окружного) этапа, сроках и месте его проведения, ссылки на сайты региональных СМИ с информацией о проведении мероприятий или фото (видео) отчеты о проведении отборочных этапов войсковых казачьих обществ;

информированного добровольного согласия родителя (законного представителя) на виды медицинских вмешательств;

согласия на госпитализацию несовершеннолетнего по медицинским показаниям в медицинскую организацию (при необходимости);

согласия на обработку персональных данных;

договора (оригинала) о страховании от несчастных случаев жизни и здоровья участников команды;

нормативного правового акта о присвоении образовательной организации статуса «казачья образовательная организация» органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации, осуществляющих государственное управление в сфере образования[1].

4.5. К участию во II этапе Игры не допускаются команды:

сформированные из обучающихся разных образовательных организаций;

---

[1] Для образовательных организаций, у которых в своем наименовании нет слова «казачий».

включившие в состав команды обучающихся, не участвовавших в I этапе (замена участников допускается в случае: физической невозможности участия члена команды по состоянию здоровья с представлением соответствующей справки медицинской организации; изменения места жительства вне пределов субъекта Российской Федерации, исключения из списков образовательной организации);

представившие заявку на участие позднее установленного срока;

представившие документы, указанные в п. 4.3 данного положения не в полном объеме.

4.6. Команды образовательных организаций, принимающие участие во II этапе игры, должны иметь флаг войскового/окружного казачьего общества.

Форма одежды участников:

- для кадетов общеобразовательных организаций – казачьих кадетских корпусов – форма одежды парадная для строя, походная летняя (утверждена приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 21 октября 2013 г. № 1169);

- для учащихся казачьих классов муниципальных и государственных образовательных организаций с региональным статусом «казачья образовательная организация» – парадная (церемониальная) и полевая формы одежды (описание формы в Альбоме форменной одежды учащихся казачьих классов муниципальных и государственных образовательных организаций с региональным статусом «казачья образовательная организация», одобренный на заседании постоянной комиссии по содействию развитию системы казачьего образования Совета при Президенте Российской Федерации по делам казачества 4 августа 2025 г.);

спортивную форму одежды с эмблемой команды;

комплект нагрудных номеров с 1 до 10.

V. ФОРМАТ И ПРОГРАММА ПРОВЕДЕНИЯ ВСЕРОССИЙСКОЙ ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «КАЗАЧИЙ СПОЛОХ»

Формат проведения Игры предусматривает проведение конкурсной, образовательной и культурной программ.

Конкурсная программа

№ п/п	Наименование вида спорта / дисциплины/ мероприятия	Число участников в команде	Форма участия
1.	«Полоса разведчика» (соревнования в военно-прикладных видах спорта)	10	командная
2.	Конкурсное выступление «Визитная карточка команды»	10	командная
3.	Управление БПЛА	4	лично-командная
4.	«Казачий триатлон»	10	командная
5.	«Строевая подготовка»	10	командная
6.	Военно-тактическая игра «Лазертаг»	10	командная
7.	Исторический квест	10	командная

Каждая команда должна принять участие во всех конкурсных испытаниях.

За пропуск одного из видов конкурсных испытаний команде присваивается место, следующее за командой, получившей самый низкий результат по итогам прохождения соответствующего вида конкурсного испытания.

Организаторы оставляют за собой право внести изменения в программу соревнований на основании погодных условий, обеспечения безопасности участников, а также иных непредвиденных обстоятельств.

5.1. Общие положения

5.1.1. Участники обязаны руководствоваться настоящими Правилами и положением;

5.1.2. Участники обязаны:

знать правила соревнований и чётко выполнять их;

соблюдать требования безопасности во время участия в спортивных мероприятиях;

соблюдать дисциплину, быть корректным и вежливым по отношению к другим участникам, судьям и зрителям;

находиться в соревновательной зоне, включая зону разминки, до окончания выполнения вида.

5.1.3. Участник имеет право обращаться в главную судейскую коллегию только через руководителя команды или судью при участниках.

5.2. Наименование дисциплины: «Полоса разведчика»[2]

Вид испытания: командное соревнование.

Количество участников: принимает участие вся команда (10 человек).

Форма одежды: походная.

Количество задействованных судей: не менее пяти человек.

Краткое описание испытания: «Полоса разведчика» проводится в 3 этапа:

1 этап: Испытание «Преодоление казачьей полосы препятствий»:

- элемент полосы препятствий «Болото»;
- элемент полосы препятствий «Тоннель»;
- элемент полосы препятствий «Разведка боем» (преодоление стены, метание ножей и мячей).

2 этап: Испытание «Оказание первой помощи пострадавшему», «Разборка сборка автомата Калашникова, разряжение (снаряжение) магазина для автомата Калашникова».

3 этап: Испытание «Ориентирование на местности».

Вся команда (10 человек) последовательно проходит все этапы в строгой вышеуказанной последовательности. Соблюдение правил прохождения этапов, техники безопасности и контроль временных нормативов осуществляет судейская коллегия. Время выполнения общее за все три этапа (между этапами секундомер не выключается).

В исключительных случаях перечень и содержание этапов полосы препятствий могут быть скорректированы судейской коллегией, исходя из условий и имеющейся материально-технической базы.

[2] См. приложение № 2

Материально-технические средства для прохождения испытания:

«Преодоление казачьей полосы препятствий»: 3 доски или бревна (длиной не менее 2 м.), пять автомобильных покрышек (размер одной покрышки позволяет разместить одновременно не менее двух участников), макет ящика с «гранатами» (в нем находятся мячи в количестве 10 шт. весом по 500 грамм), импровизированный «Тоннель» (длина 6 м), стена высотой 1,5-2 метра, ножи четырех видов: Unified PRO (разработка Виталия Кима), «Осетр», «Лидер» и «Универсал», спортивный снаряд (мяч) весом 500 грамм – 10 шт.

«Оказание первой помощи пострадавшему»: аптечка с жгутом и ручкой с листом бумаги, материал для изготовления носилок для переноски пострадавшего;

«Сборка разборка (сборка) автомата Калашникова, разряжение (снаряжение) магазина к автомату Калашникова»: массогабаритный макет автомата Калашникова (ММГ АК), 30 учебных патронов с магазином к АК;

«Ориентирование на местности»: пакет с заданием «легендой», спортивная карта, жидкостной компас с магнитной стрелкой, планшет (специальное устройство для крепления карты в условиях, когда руки заняты), часы, GPS-трекер (при наличии). Для проведения состязания допускается возможность использования командами собственные компаса, отвечающих требованиям соревнований, а также планшет. Рекомендуется использовать жидкостные компасы с магнитной стрелкой, спортивные карты: лесная – 1:7500, а городская – 1:5000.

Рекомендованные источники информации для изучения: Соревнования проводятся согласно нормативам военно-прикладных видов спорта.

Система оценивания: Результаты по итогам прохождения «Полосы разведчика» определяется по времени прохождения элементов и по количеству пройденных контрольных пунктов (определяется ГСК). Более высокому результату соответствует наименьшее время с учетом количества пройденных контрольных точек. Каждая команда должна пройти все этапы соревнования «Полоса разведчика».

Участникам соревнования запрещается:

- начинать выполнение этапа или передавать эстафету до команды судьи;
- нарушать установленную последовательность и технику выполнения элементов на этапах (разборка-сборка АК, снаряжение магазина, наложение жгута);

- при переносе груза или «раненого» бросать снаряжение или носилки до пересечения линии финиша;
- сокращать маршрут движения или пропускать элементы этапа;
- выполнять переползание, не соблюдая установленный способ («по-пластунски»);
- в ходе спортивных соревнований пользоваться иным картографическим материалом, кроме спортивной карты, полученной от ГСК и иным навигационным оборудованием, кроме механического компаса;
- выходить в район расположения трасс до своего стартового времени;
- после финиша и до окончания соревнований выходить в район расположения трасс без разрешения главного судьи;
- во время нахождения на трассе снимать или закрывать от обзора номер, а также менять содержание и форму нагрудного номера выданного ГСК;
- при прохождении трассы применять какие-либо технические средства передвижения, кроме предусмотренных на данных спортивных соревнованиях;
- пользоваться на трассе средствами мобильной (сотовой) связи и другими радио приемными и передающими устройствами, за исключением устройств, выданных или разрешенных ГСК, за исключением случаев, когда участнику требуется медицинская помощь или заблудившемуся участнику необходима помощь ГСК для выхода из района соревнований;
- пользоваться какой-либо посторонней помощью, кроме медицинской (в случае необходимости);
- при прохождении переставлять, прятать или ломать оборудование контрольных пунктов на дистанции.

Нарушение любого из пунктов правил влечет за собой дисквалификацию команды, согласно решению ГСК.

5.2. Наименование дисциплины: «Визитная карточка команды»[3]

Вид испытания: командное соревнование.

Количество участников: принимает участие вся команда (10 человек).

[3] См. приложение № 3

Форма одежды: на усмотрение участников.

Количество задействованных судей: не менее одного человека.

Краткое описание испытания: участники должны продемонстрировать знание исторических и культурных аспектов казачества в трёх блоках:

1. Информация о войсковом/окружном казачьем обществе;
2. Информация о команде;
3. Показательные выступления («шермиции»).

Система оценивания: Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам оценки всех трех блоков.

5.3. Наименование дисциплины: «Управление беспилотным летательным аппаратом»[4]

Вид испытания: лично-командное соревнование.

Количество участников: 4 человека.

Форма одежды: полевая.

Количество задействованных судей: не менее двух человек.

Материально-технические средства для прохождения испытания: персональный компьютер со специализированным программным обеспечением Liftoff, пульт управления, квадрокоптер Геоскан Пионер или Геоскан Пионер мини**.**

Краткое описание испытания: участники должны продемонстрировать навыки пилотирования БПЛА в двух этапах:

1. пилотирование беспилотным летательным аппаратом на программном симуляторе;
2. пилотирование квадрокоптером Геоскан Пионер или Геоскан Пионер мини при маневрировании.

Система оценивания: при прохождении полетной трассы с препятствиями и выполнении упражнения «Взлет - посадка» основным показателем служит время выполнения соответствующего вида маневрирования.

[4] См. приложение № 4

За ошибки пилотирования при преодолении препятствий начисляется штрафное время. Перечень ошибок пилотирования и начисляемое штрафное время доводится до участников на инструктаже до выполнения начала состязаний.

Временем преодоления командой полетной трассы или временем выполнения командой упражнения «Взлет-посадка» считается среднее значение времени (с учетом штрафного), затраченного каждым членом команды на выполнение соответствующего вида маневрирования.

По сумме временных значений преодоления командой полетной трассы и выполнения упражнения «Взлет-посадка» составляется рейтинг команд от наименьшего значения.

Перечень типов летательных аппаратов, программное обеспечение для симулятора управления летательных аппаратов, вид полетной трассы носит рекомендованный характер. Судьи имеют право вносить изменения в этапы состязания, исходя из имеющейся материально-технической базы.

5.4. Наименование дисциплины: «Казачий триатлон»[5]

Вид испытания: командное соревнование. Этап «Огневая подготовка» - лично-командное.

Количество участников: принимает участие вся команда (10 человек).

Форма одежды: походная.

Количество задействованных судей: не менее трёх человек.

Краткое описание испытания: «Казачий триатлон» проводится в 3 этапа:

1 этап: Испытание «Огневая подготовка»;

2 этап: Испытание «Казачья верста»;

3 этап: Испытание «Рубка шашкой лозы».

Вся команда (10 человек) последовательно проходит все этапы в строгой вышеуказанной последовательности. Соблюдение правил прохождения этапов, техники безопасности и контроль временных нормативов осуществляет судейская

[5] См. приложение № 5

коллегия. Время каждого испытания засекается отдельно (на этапах, где предусмотрены временные показатели).

В исключительных случаях перечень и содержание этапов полосы препятствий могут быть скорректированы судейской коллегией, исходя из условий и имеющейся материально-технической базы.

Материально-технические средства для прохождения испытания:

«Огневая подготовка» - однозарядные пневматические винтовки калибра 4,5 мм, мишень № 8, стрелковый упор, хронограф или оборудование для стрелкового электронного компьютерного тренажера.

«Казачья верста» - оборудованный участок местности для бега, дистанцией 1067 метров;

«Рубка шашкой лозы» - казачьи шашки, лоза для рубки шашкой.

Рекомендованные источники информации для изучения: Соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «Пулевая стрельба», утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 939.

Система оценивания: по результатам выполнения каждого этапа конкурса команде присваивается место (число мест соответствует количеству команд). Победитель «Казачьего триатлона» определяется по наименьшей сумме мест, занятых командами в этапах состязания. При равенстве суммы мест преимущество имеет команда с лучшим результатом в этапе «Огневая подготовка».

Участникам соревнования запрещается:

- нарушать технику безопасности при обращении с оружием и во время нахождения на огневом рубеже;
- на огневом рубеже брать оружие, прицеливаться и производить стрельбу без команды судьи;
- прицеливаться и направлять оружие на людей и в стороны от линии мишеней;

- касаться спускового крючка до прицеливания и после завершения стрельбы;
- шуметь и отвлекаться на исходном и огневом рубежах;
- без разрешения ГСК запрещается нахождение в зоне дистанции представителей команды и тех участников, которые в данный момент еще не стартовали или уже финишировали. В случае вышеуказанного нарушения, команды могут быть сняты с соревнований.

Ошибки, в результате которых испытание не засчитывается:

- заряжание оружие без команды судьи;
- начало стрельбы, начало забега, рубка шашкой лозы без команды судьи.

5.5. Наименование дисциплины «Строевая подготовка»[6]

Вид испытания: командное соревнование.

Количество участников: принимает участие вся команда (10 человек).

Форма одежды: парадная для строя.

Количество задействованных судей: не менее одного человека на команду.

Рекомендованные источники информации для изучения: Соревнования проводятся в соответствии с требованиями приказа Министра обороны Российской Федерации от 11 марта 2006 г. № 111 «Об утверждении Строевого устава ВС РФ».

Краткое описание испытания: участники должны продемонстрировать навыки строевой подготовки в трёх этапах: действия в составе команды на месте; действия в составе команды в движении; одиночная строевая подготовка.

Система оценивания: Победителем в конкурсе признается команда, набравшая наибольшее количество баллов на всех площадках.

5.6. Наименование дисциплины: «Военно-тактическая игра «Лазертаг»[7]

Вид испытания: командное соревнование.

[6] См. приложение № 6
[7] См. приложение № 7

Количество участников: принимает участие вся команда (10 человек).

Форма одежды: походная.

Количество задействованных судей: не менее трёх человек.

Материально-технические средства для прохождения испытания: Оборудование для игры в лазертаг (личные счетчики попаданий и винтовки).

Краткое описание испытания: в соответствии с результатами жеребьевки, участники из двух команд сражаются друг против друга, стараясь «поразить» как можно больше противников.

Система оценивания:

Команды соревнуются друг с другом по круговой системе. Соперники определяются путем жеребьевки.

По итогам игры командам зачисляется баллы за игру: 1 балл – 1 деактивированный игрок.

Победитель соревнования определяется по наибольшему количеству выигранных игр за весь турнир, а при равных количества побед – по наибольшей сумме баллов всех участников.

Участникам соревнования запрещается: без разрешения ГСК запрещается нахождение в зоне проведения соревнований. В случае вышеуказанного нарушения, команды могут быть сняты с соревнований.

5.7. Наименование дисциплины: «Исторический квест»[8]

Вид испытания: командное соревнование.

Количество участников: принимает участие вся команда (10 человек).

Форма одежды: спортивная.

Количество задействованных судей: не менее одного человека.

Краткое описание испытания: Командная интеллектуальная игра.

Система оценивания: побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов

[8] См. приложение № 8

Участникам соревнования запрещается: запрещено использование любых электронных средств связи.

Культурная программа

Содержание культурной программы связано с событиями Великой Отечественной войны, происходившими на территории субъекта Российской Федерации, который является площадкой проведения соревнований.

Культурная программа предполагает посещение музеев или мемориальных комплексов.

VI. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

Победители и призеры всероссийского этапа Игры определяются в командном зачёте.

Победители и призеры Игры в командном зачёте определяются по каждому виду испытаний конкурсной и образовательной программы.

Победитель всероссийского этапа Игры в общекомандном зачёте определяется по наименьшей сумме мест, занятых командой во всех видах испытаний конкурсной программы.

В случае если две и более команд набрали равное количество очков (наименьшую сумму мест), победитель определяется по наибольшему количеству занятых 1-х, 2-х, 3-х и так далее мест во всех видах испытаний конкурсной программы.

По итогам проведения всероссийского этапа Игры главным судьей подписывается итоговый протокол мероприятия.[9]

VII. НАГРАЖДЕНИЕ

7.1. Победитель всероссийского этапа Игры в общекомандном зачёте награждается кубком, дипломом 1 степени и памятным призом.

Призеры всероссийского этапа Игры в общекомандном зачёте награждаются

[9] См. приложение № 11.

дипломами 2 и 3 степени и памятными призами.

Все члены команд образовательных организаций, занявших в общекомандном зачёте 1, 2 и 3 место, награждаются дипломами 1, 2 и 3 степени соответственно и памятными призами.

7.2. Победители и призёры всероссийского этапа Игры в командном зачёте по видам конкурсных испытаний награждаются дипломами 1, 2 и 3 степени.

7.3. В конкурсе «Визитная карточка команды» дополнительно может присуждаться приз зрительских симпатий.

7.4. Все члены команд образовательных организаций, принимающих участие во II этапе, получают сертификат участника Игры.

Руководители команд образовательных организаций, ставших победителями и призёрами Игры в общекомандном зачёте, награждаются дипломами.

7.5. Вручение кубков, дипломов и памятных призов проводится в торжественной обстановке.

VIII. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

Финансирование I этапа Игры осуществляется организаторами этапа.

Расходы по командированию команд и сопровождающих (руководителей команд) для участия во II (всероссийском) этапе Игры (проезд до места проведения и обратно, суточные в пути, страхование жизни и здоровья участников, проживание и питание сопровождающих, руководителей команд) несут командирующие организации.

IX. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ

Спортивные мероприятия проводятся на объектах спорта, отвечающих требованиям соответствующих нормативных правовых актов, действующих на территории Российской Федерации и направленных на обеспечение общественного порядка и безопасности участников и зрителей, при наличии актов готовности объектов спорта к проведению физкультурных мероприятий, утвержденных в установленном порядке.

X. СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ

Участие во всероссийском этапе Игры осуществляется при наличии договора (оригинала) страхования жизни и здоровья от несчастных случаев, который представляется в комиссию по допуску участников на каждого участника Игры в день приезда на соревнования.

Страхование участников Игры производится как за счет средств командирующих организаций, так и за счёт внебюджетных источников в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

XI. ПОДАЧА ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ

Заявка на участие в Игре оформляется согласно приложению к настоящему положению и направляется исполнительным органом субъекта Российской Федерации, осуществляющим государственное управление в сфере образования и реализующим государственную политику в отношении казачества, по адресу электронной почты kazaki@institutdetstva.ru в срок **до 10 сентября 2026 г**.

В соответствии с пунктом 4.5. настоящего положения команды, отправившие заявки позже указанного срока, к участию во втором этапе Игры не допускаются.

XII. ПРОТЕСТ

Протест может быть подан руководителем команды, участвующей в соревнованиях, в течение 10 минут после окончания каждого соревнования. Протесты не принимаются на назначение спортивных судей на данные соревнования, расписание испытаний.

Протест может быть заявлен в следующих случаях:

- неспортивные действия команд и участников, целенаправленно создающих препятствия для выступления других команд;

- нарушение требований настоящего положения поведения руководителей и участников на соревнованиях.

В случае подачи протеста руководитель обязан предупредить главного судью и руководитель команды-соперника о подаче протеста. Главный судья делает в протоколе прошедшего соревнования запись о времени подачи протеста.

Письменный протест подается в течение 30 минут с момента внесения записи в протокол информации о подаче протеста. По истечении этого времени, протест к рассмотрению не принимается. В этом случае главный судья делает в протоколе запись о том, что протест отклонен по причине его несвоевременной подачи.

Главный судья должен вынести решение по протесту в течение двух часов после его подачи.

ПЕРЕЧЕНЬ

приложений к Положению о проведении
Всероссийской военно-спортивной игры «Казачий сполох»

Приложение 1

УТВЕРЖДАЮ	СОГЛАСОВАНО
Руководитель органа государственной власти субъекта Российской Федерации, осуществляющего государственное управление в сфере образования и реализующего государственную политику Российской Федерации в отношении российского казачества	Атаман войскового/окружного казачьего общества
_____/_____/	_____/_____
«_____»_____ 202_ г.	«_____»_____ 202_ г.
М.П.	М.П.

ЗАЯВКА

на участие во Всероссийской спартакиаде допризывной казачьей молодёжи

Наименование войскового/
окружного казачьего общества_____
Наименование субъекта
Российской Федерации _____
Наименование
образовательной организации _____
Состав команды:

№ п/п	ФИО участника	гражданство	Дата рождения	ФИО родителей (законных представителей)	Адрес	Контактный телефон (домашний, мобильный)	Виза врача
1							допущен, *подпись врача, дата, печать напротив каждого участника соревнований*
2							
…							

***Предварительная заявка оформляется с учётом запасных участников, без визы врача.**

Руководитель команды:

№ п/п	ФИО	Место работы	Должность	Контактный телефон (рабочий, мобильный)	Электронная почта

Правильность заявки подтверждаю:
Руководитель образовательной организации _____(_____)
подпись (Инициал, Фамилия)

+7 (____)_____
номер мобильного телефона

«_____» _____20__ г.

Приложение № 2

«ПОЛОСА РАЗВЕДЧИКА»

Порядок (алгоритм) выполнения испытания.

Команды стартуют последовательно друг за другом с интервалом, установленным главной судебной коллегией (далее – ГСК) в соответствии с жеребьевкой.

Вторая и последующие команды могут стартовать, как только впереди выполняющая испытания команда, достигла 3 этапа испытания, а также материально-техническая база 1 и 2 этапов готовы к приему следующей команды.

Полоса препятствий проводится в три этапа:

Протяженность маршрута «Полоса разведчика» - до 3000 метров.

Участники находятся на линии «СТАРТА» у первого испытания «Болото», в руках три доски (бревна).

Исходное положение: покрышки (5 шт.), обозначающие «болотные кочки», расположены на одной линии на таком расстоянии, чтобы можно было на них положить доску (бревно).

По команде судьи «На старт! Внимание! Марш!» команда, выкладывая из досок (бревен) «переправу», переправляется с одного берега «болота» на другой, путем перекладывания досок (бревен) с покрышки на покрышку, при этом доски (бревна) можно передавать только из рук в руки.

Запрещается бросать доски (бревна) друг другу, минуя покрышки, касаться земли любой частью тела как за пределами покрышки, так и внутри, а также передавать доски (бревна) членам команды третьими лицами.

В случае касания земли, участник возвращается в исходное положение к отметке «СТАРТ» по кратчайшему пути.

Как только последний член команды по доске (бревну) переправился с последней покрышки, судья дает разрешение команде на передвижение к другому элементу полосы препятствия «Тоннель».

Команда последовательно, друг за другом, переползает по-пластунски препятствие «Тоннель». Во время преодоления данного препятствия один из участников команды транспортирует ящик с «гранатами».

Как только последний член команды преодолел препятствие «Тоннель», судья дает разрешение команде на передвижение к другому элементу полосы препятствия «Разведка боем».

Команда перемещается к следующему испытанию, в руках у двоих ящик с «гранатами». Члены команды последовательно, помогая друг другу, преодолевают стену высотой 1,5 – 2 метра и, разбившись на две группы (по 5 человек), выходит на исходные рубежи для «метания ножей» и «метания мячей на точность».

Для метания ножей на пять членов команды выделяется по два спортивных ножа. Метание ножей производится из положения стоя по мишени «П» на расстоянии 3 метров. Каждый участник команды делает по 2 броска.

Для метания мячей на точность на пять членов команды выделяется по два мяча, которые находятся в ящике с «гранатами». Метание мяча на точность производится из положения стоя в круг диаметром 4 метра на расстоянии 15 метров до центра круга от линии метания. Центр круга обозначается белым флажком высотой 50 см. Каждый участник команды делает по 2 броска.

За каждое попадание снарядом (нож, мяч) в цель вычитается 30 секунд из общекомандного времени.

Как только все члены команды произвели метание снарядов, судья дает разрешение команде на передвижение к другому комплексу испытаний: «Оказание первой помощи пострадавшему» и «Разборка и сборка автомата Калашникова, разряжение (снаряжение) магазина для автомата Калашникова».

По прибытию для выполнения испытаний команда распределяется на 3 группы:

1 группа: «Оказание первой помощи пострадавшему» - 6 человек:

- 1 человек – санитар (для оказания первой медицинской помощи), 4 человека – для изготовления носилок и переноски пострадавшего, 1 человек – «пострадавший»;

2 группа: «Разборка и сборка автомата Калашникова» - 2 человека;

3 группа: «Разряжение и снаряжение магазина для автомата Калашникова» - 2 человека.

Исходное положение: на четырех столах находятся два макета автомата Калашникова и два магазина для автомата Калашникова, снаряженные 30 учебными патронами каждый, на пятом столе находится аптечка с жгутом и ручкой с листом бумаги, а также материалы для изготовления носилок для переноски пострадавшего.

Каждая группа выполняет поставленные перед ними задачи.

Участники 1 группы оказывают первую медицинскую помощь, записывают на листе бумаги время наложения жгута (при необходимости) и на носилках, изготовленных из подручных материалов, переносят пострадавшего на расстоянии 150 метров и ждут 2, 3 группы (в случае если они прибежали первыми).

В случае если в ходе переноски импровизированные носилки сломались, и пострадавший оказался на земле, то судья имеет право потребовать на месте устранить недостатки и после продолжить испытание.

Участники 2 и 3 групп выполняют нормативы по разборке и сборке автоматов Калашникова, и разряжение и снаряжение магазинов к ним. По выполнению нормативов участники бегом преодолевают дистанцию 150 метров и ждут 1 группу (в случае если они прибежали первыми).

Порядок разборки автомата Калашникова.

- отделить магазин;

- проверить, нет ли патрона в патроннике (снять автомат с предохранителя, отвести рукоятку затворной рамы назад, отпустить рукоятку, спустить курок с боевого взвода при положении автомата под углом 45–70 градусов от поверхности стола);

- отделить шомпол,

- отделить дульный тормоз-компенсатор,

- крышку ствольной коробки;

- пружину возвратного механизма;

- затворную раму с газовым поршнем и затвором;

- вынуть затвор из затворной рамы;

- отсоединить газовую трубку со ствольной накладкой.

Как только член команды произвел неполную разборку автомата Калашникова

не останавливаясь, производит его сборку в обратной последовательности.

Виды травм и порядок оказания первой медицинской помощи могут определяться и доводиться организаторами мероприятия до руководителей накануне.

Пример. Правила наложения жгута на поврежденную ногу:

1. Приподнять поврежденную ногу (для обеспечения оттока крови);

2. Остановить кровотечение пальцевым прижатием сосуда на ноге выше места кровотечения;

3. Жгут накладывается на прокладку из мягкого материала без складок (на голое тело жгут не накладывается);

4. Жгут взять за середину, завести за конечность и растянуть с максимальным усилием;

5. Прижать первый виток и убедиться в отсутствии пульса;

6. Наложить следующие витки с меньшим усилием, которые должны ложиться друг на друга, не ущемляя кожи;

7. Закрепить застежку жгута;

8. Прикрепить под резинку жгута записку с указанием времени и даты (часы, минуты) наложения жгута;

9. В случаях посинения и отека конечности (при неправильном наложении жгута) следует немедленно заново наложить жгут.

При правильном наложении кожная ткань ниже жгута белеет, кровотечение останавливается.

Как только все члены команды выполнили задачи в своих испытаниях и преодолели дистанцию 150 метров, судья разрешает команде на передвижение к другому испытанию «Ориентирование на местности». После соответствующей команды член команды, играющих роль пострадавшего, снимает с себя наложенный на него жгут, и вместе со всеми убывает к месту выполнения следующего испытания.

Испытание «Ориентирование на местности» представляет собой прохождение командой (участником) неизвестной заранее дистанции по пересеченной местности с использованием спортивной карты и компаса. Цель – обнаружить контрольные пункты, отмеченные на карте, и зафиксировать факт их посещения. Дистанция может

включать естественные локальные препятствия, правила преодоления которых устанавливаются ГСК и контролируются инструкторами на этапах.

Организация трассы и картографическое обеспечение.

Маршрут (трасса) разрабатывается и устанавливается ГСК с учетом особенностей местности, возраста участников и требований безопасности.

Спортивная карта, выданная ГСК на старте, является единственным разрешенным картографическим материалом для прохождения трассы.

Для определения направления движения разрешается использовать только механический компас. Использование электронных навигационных устройств (GPS-навигаторы, смартфоны с картами, умные часы и т.п.) запрещено.

На команду выдается один комплект: карта и компас.

Права судейской коллегии.

Конкретное устройство трассы, количество и характер контрольных пунктов, а также тип системы отметки (компостер, электронная отметка, QR-код и т.п.) определяются организаторами на месте с учетом имеющейся материально-технической базы.

ГСК оставляет за собой право вносить изменения в параметры этапа (длину, количество контрольных пунктов, контрольное время) в день соревнований, исходя из погодных условий, состояния местности и других факторов безопасности. О всех изменениях участники будут уведомлены на инструктаже.

После завершения преодоления испытания «Ориентирование на местности» судья останавливает секундомер, и фиксирует общее время команды.

Формы оценочных ведомостей

Форма 1

КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Полоса разведчика»

Команда _____

Время старта: _____

Время финиша: _____

№ этапа	Этап испытания	Штрафные баллы	Ошибки за что начисляется штрафные баллы
1.	**Преодоление казачьей полосы препятствий**		
	элемент полосы препятствий «Болото»		
	элемент полосы препятствий «Тоннель»		- касание частью тела натянутой сверху сетки (за каждое касание +10 с.)
	элемент полосы препятствий «Разведка боем» (преодоление стены, метание ножей и мячей)		- входе перемещения уронили ящик с «гранатами» (+10 с.)
	Оказание первой помощи пострадавшему, разборка и сборка автомата АК, разряжение и снаряжение магазина к АК		
2.	**оказание первой помощи пострадавшему**		- нарушение правил наложения жгута (+10 с.)
	разборка и сборка автомата АК		- нарушение установленной последовательности и техники выполнения элементов на этапах (+10 с.); - обронил деталь автомата на пол (за каждую деталь +10 с.)
	разряжение и снаряжение магазина к АК		- обронил патрон на пол (за каждый патрон +10 с.); - не все патроны разрядил из магазина (каждый оставленный в магазине патрон +10 с.)
3.	**Ориентирование на местности**		
	№ контрольного пункта	**Отметка о прохождении КП**	**Примечание**
	Контрольный пункт 1		
	Контрольный пункт 2		
	Контрольный пункт 3		
	Контрольный пункт 4		
	Контрольный пункт 5		
Общее время «Полоса разведчика»			
Сумма штрафов:			
Итоговое время с учетом штрафных баллов «Полоса разведчика»:			

Судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Форма 2

ОБЩАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Полоса разведчика»

№ п/п	Наименование команды (войскового казачьего общества)	Итоговое время выполнения испытания	Место	Примечание

		с учетом штрафных баллов		
1.				
2.				
3.				
…				
…				
10.				

Главный судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Приложение № 3

«ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА»

Порядок (алгоритм) выполнения испытания.

Команды стартуют последовательно друг за другом с интервалом, установленным ГСК в соответствии с жеребьевкой. Длительность выступления не более 10 минут на каждую команду.

Общее описание этапа.

Выступление должно состоять из трех тематических блоков:

1-й блок: информация о войсковом/окружном казачьем обществе: история войска/округа, символы и знаки войска/округа, традиции и заповеди казаков региона.

2-й блок: информация о команде: эмблема и девиз команды, участники команды, приветствия и пожелания соперникам.

3-й блок: показательные выступления («шермиции»). «Шермиции» представляют собой командные выступления, во время которых участники должны продемонстрировать уровень владения казачьим традиционным оружием, а также слаженность своих действий. Принимает участие вся команда.

В 1-м и 2-м блоках могут быть использованы различные творческие элементы (песня, чтение стихов, танец, театральные миниатюры, демонстрация элементов военного искусства и так далее).

Критерии оценки 1-го и 2-го блоков:

1) соблюдение тематики;

2) оригинальность, творческий подход;

3) музыкальное и художественное оформление;

4) отражение духа казачества в повседневной деятельности образовательной организации;

5) соблюдение регламента выступления.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

В 3-м блоке конкурсного выступления принимает участие вся команда. Блок по возможности имеет общую смысловую направленность (театрализованность выступления), проводится под музыкальное сопровождение. Музыкальное

сопровождение по своему содержанию должно соответствовать казачьей традиции. Допускаются исторические, танцевальные и тому подобные произведения. Каждая команда привозит с собой запись музыкального сопровождения на флеш-носителях.

Базовыми элементами «шермиций» являются защитно-атакующие действия клинком (как минимум три разноплоскостных колоброда с прямым и обратным ходом), сопровождаемые защитными движениями корпуса, а также как индивидуальное, так и слаженное коллективное передвижение выступающих по площадке, посады, кувырки и т. п. Допускается использование прыжкови традиционной казачьей техники ударов ногами.

Допускаются различные произвольные вариации выступлений вплоть до использования любых видов казачьего исторического оружия: нагайка, кинжал, нож, пика и др.).

Критерии оценки 3-го блока:

1) техническое мастерство: максимальное наличие в выступлении различных технических элементов. Учитывается способность добавлять к работе клинком прыжки, кувырки и другие сложные боевые элементы, традиционную боевую работу ногами;

2) традиционная казачья практика: присутствие в выступлении как танцевальных, так и боевых телодвижений, умение органично передвигатьсяв пространстве, не прекращая работу клинком. Особое внимание обращаетсяна отсутствие в выступлении пластики восточных единоборств (фиксированных стоек, ударов с концентрацией и т. п.);

3) артистичность: умение донести до зрителей и судей общий смысл выступления;

4) техничность: полнота демонстрации различных технических элементов из арсенала казачьего боевого искусства.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам оценки всех трех блоков.

Формы оценочных ведомостей

Форма 1

КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Визитная карточка команды»

Команда _____

1-й и 2-й блоки					3-й блок			
Соблюдение тематики	**Оригинальность и творческий подход**	**Музыкальность, художественная составляющая**	**Отражение духа казачества**	**Соблюдение регламента**	**Техническое мастерство**	**Традиционная казачья практика**	**Артистичность**	**Техничность**
ИТОГО БАЛЛОВ ЗА ИСПЫТАНИЕ:								

Примечание: все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

Судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Форма 2

ОБЩАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Визитная карточка команды»

№ п/п	Наименование команды (войскового казачьего общества)	Количество баллов за испытание	Место	Примечание
1.				
2.				
3.				
…				
…				
10.				

Главный судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Приложение № 3

«УПРАВЛЕНИЕ БЕСПИЛОТНЫМ ЛЕТАТЕЛЬНЫМ АППАРАТОМ»

Порядок (алгоритм) выполнения испытания.

Команды соревнуются по очереди в соответствии с жеребьевкой. Одновременно могут участвовать члены нескольких команд в зависимости от количества рабочих мест.

Выполнение задания состоит из двух этапов:

1 этап: Пилотирование беспилотным летательным аппаратом на программном симуляторе – 2 чел.;

2 этап: Пилотирование квадракоптером Геоскан Пионер или Геоскан Пионер мини при маневрировании – 2 чел.

После выполнения задания на одном этапе, члены команды меняются местами.

1 Этап: «Пилотирование беспилотным летательным аппаратом на программном симуляторе».

Исходные данные

учебный кабинет БПЛА;

рабочие места полётных симуляторов.

Симулятор представляет собой персональный компьютер со специализированным программным обеспечением Liftoff и подключенным пультом управления.

Виртуальная трасса состоит из 36 контрольных точек (колец), через которые нужно пролететь последовательно. Пропуск контрольных точек не допускается. Результатом прохождения трассы будет затраченное время.

Перед выполнением задания на зачет расчету предоставляется 5 минут на тренировочный полет.

Порядок выполнения задания

Задание выполняется одновременно обоими членами команды на индивидуальных рабочих местах по команде руководителя на учебной точке.

Каждому участнику предоставляется 2 попытки прохождения трассы на симуляторе, участник вправе отказаться от второй попытки.

Время прохождения фиксируется автоматически.

Порядок определения результатов задания

Итог выполнения задания определяется по среднему времени прохождения трассы, исходя из результатов всех попыток команды.

На основании среднего времени составляется рейтинг команд от наименьшего значения.

2 этап: «Пилотирование квадракоптером (рекомендуется использовать модель Геоскан Пионер или Геоскан Пионер Мини) при маневрировании».

Исходные данные

полетная трасса с препятствиями;

площадка для выполнения упражнения «Взлет-посадка»;

шлем с видеоприемником (FPV-шлем) (по возможности);

дистанционный пульт управления;

описание полетной трассы и площадки в приложении;

перед началом состязаний командам дается возможность опробовать выполнение задания.

Порядок выполнения задания

Прохождение полетной трассы с препятствиями

Оператор квадрокоптера находится на площадке внешнего пилота. Квадрокоптер в выключенном состоянии на взлетно- посадочной площадке.

По сигналу руководителя на учебной точке оператор включает оборудование квадрокоптера, не запуская двигатели, надевает шлем с видеоприемником и докладывает о готовности к выполнению упражнения.

По команде руководителя на учебной точке оператор осуществляет взлет и преодоление препятствий трассы с возвращением на взлетно-посадочную площадку. Производится хронометраж времени полета от момента подачи

команды на взлет до момента приземления на исходное положение и выключения двигателей.

Режим полета: удержание высоты (тумблер «SWB» в верхнем положении, тумблер «SWC» в среднем положении) или ручной режим.

Полёт осуществляется с визуальным контролем или использованием шлема с видео-приемником (с FPV-оборудованием).

Выполнение упражнения «взлет-посадка»

Оператор квадрокоптера находится на площадке внешнего пилота. Квадрокоптер в выключенном состоянии на взлетно- посадочной площадке. По сигналу руководителя на учебной точке оператор включает оборудование коптера, не запуская двигатели, и докладывает о готовности к выполнению задания.

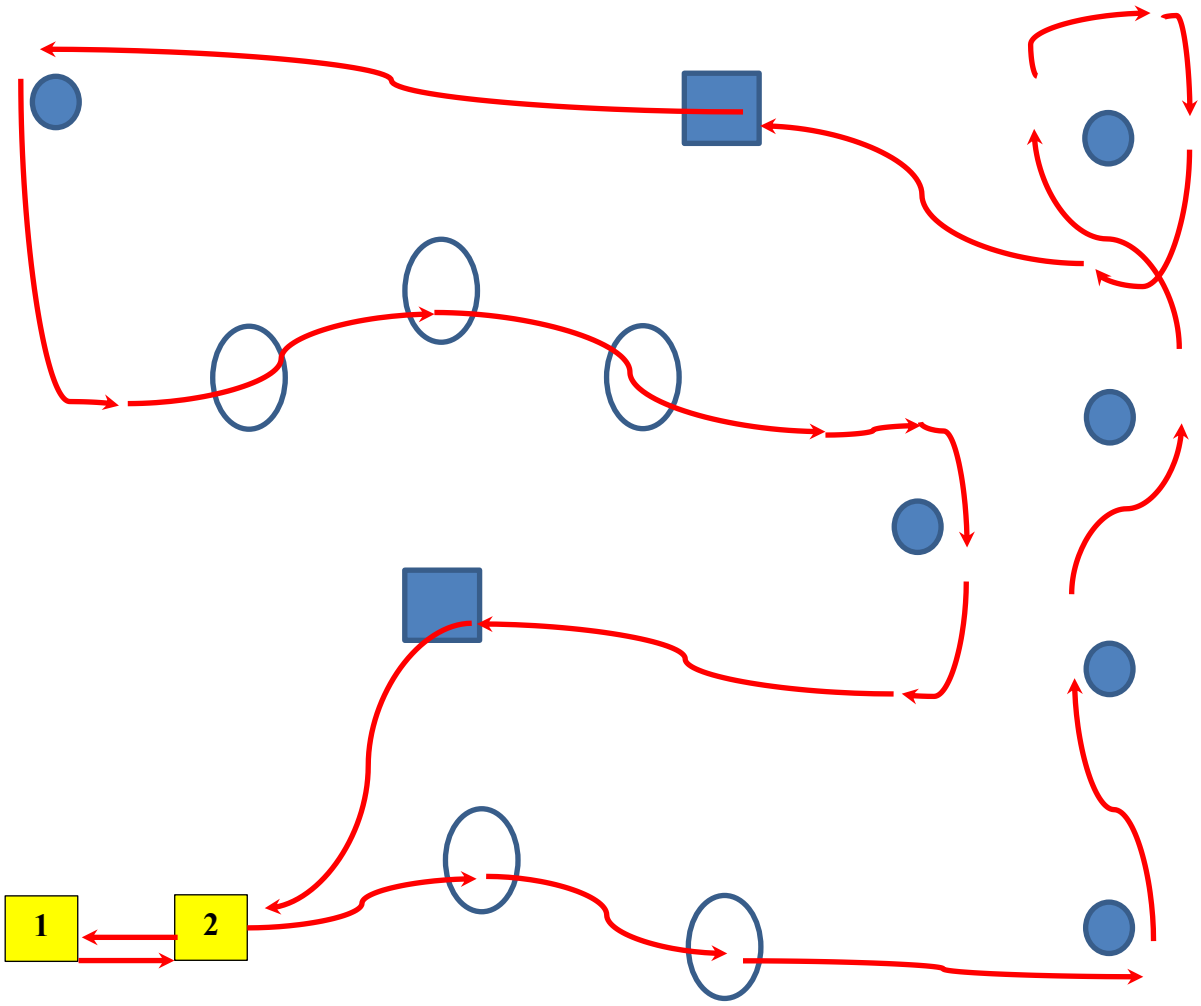
По команде руководителя на учебной точке оператор осуществляет взлет и последовательное перемещение с возвращением на исходную взлетно-посадочную площадку (ВПП).

Режим полета: удержание высоты (тумблер «SWB» в верхнем положении, тумблер «SWC» в среднем положении) или ручной режим.

Полёт осуществляется визуальным пилотированием (без FPV-оборудования). Производится хронометраж времени от момента подачи команды на взлет до момента приземления на исходное положение и выключения двигателей.

Вышеописанные упражнения выполняются каждым членом команды.

Общий вид полетной трассы с препятствиями:



Условные обозначения препятствий:

1. Площадка внешнего пилота (1х1 м);
2. Взлётно-посадочная площадка (1,1х1,1 м);
3. Кольцо (с диаметром отверстия 0, 97 м);
4. Стойка (высотой 2 м);
5. Горизонтальный туннель (1,2х1,2х1,2 м).

Формы оценочных ведомостей

Форма 1

КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Управление беспилотным летательным аппаратом»

Команда _____

№ п/п	ФИО члена команды	Результаты						
		1 этап (пилотирование на симуляторе)			2 этап (практическое пилотирование)			За два этапа с учетом штрафного времени
		Время прохождения	Кол-во начисленного штрафного времени	Кол-во времени с учетом штрафного времени	Время прохождения	Кол-во начисленного штрафного времени	Кол-во времени с учетом штрафного времени	
1.								
2.								
3.								
4.								
Лучший индивидуальный результат члена команды (ФИО и результат):								
Сумма результатов за команду за два этапа с учетом штрафного времени:								

Штрафы начисляются при: пилотирование на симуляторе – время и ошибки прохождения фиксируются автоматически;
практическом пилотировании – начисляется 10 сек. за касание земли и препятствий, 30 сек. – за падение.

Судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Форма 2

ОБЩАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Управление беспилотным летательным аппаратом»

№ п/п	Наименование команды (войскового казачьего общества)	Сумма результатов за команду с учетом штрафного времени	Место	Примечание

Главный судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Приложение № 4

«КАЗАЧИЙ ТРИАТЛОН»

Порядок (алгоритм) выполнения испытания.

Команды соревнуются по очереди в соответствии с жеребьевкой. Количество одновременно выполняющих упражнение участников зависит от количества подготовленных мест для стрельбы (мишени, столы), рубкой шашкой лозы и беговых дорожек.

Испытание проводится в три этапа: «Огневая подготовка», «Казачья верста», «Рубка шашкой лозы». В соревнованиях участвует команда в полном составе.

Участники находятся на исходном рубеже.

Стрельба производится из положения сидя с опорой локтей о стол и с упора для винтовки, дистанция 10 м из пневматической винтовки с открытыми диоптрическим прицелом или с применением стрелкового электронного компьютерного тренажера (комплекс) («ЭКК» - «электронное оружие»).

Судья при участниках формирует первую (очередную) смену участников, проводит инструктаж по безопасности, порядку и правилам выполнения теста и команд судьи на огневом рубеже. (Рекомендуется оснастить исходный рубеж соответствующими плакатами).

По команде судьи на огневом рубеже «Очередная смена - приглашается на огневой рубеж!» участники подходят к судье компьютерного определения результатов стрельбы (далее - оператор), предъявляют свои учетные карточки.

Оператор дает указание участникам - какие позиции (номера щитов) они должны занять по команде судьи на огневом рубеже и заносит соответствующую информацию в компьютер.

Участники становятся напротив своих позиций (щитов) и по команде судьи на огневом рубеже «Приготовиться!» и «Без команды выстрелы не производим!» занимают соответствующие оборудованные места для стрельбы, берут оружие (макеты) и прицеливаются в мишени, не касаясь спускового крючка.

Судья на огневом рубеже оценивает правильность изготовки, принятой участниками, и, в случае необходимости, вносит индивидуальные коррективы. Оператор в это время контролирует работоспособность оборудования на каждой огневой позиции и оценивает правильность прицеливания участниками по изображению соответствующей отметки (информации) на экране компьютера. В случае необходимости совместно с руководителем стрельбы вносит индивидуальные коррективы в изготовку и прицеливание.

Судья на огневом рубеже подает команду «Заряжай! Огонь!». Оператор одновременно инициирует на компьютере начало отсчета времени на пробные выстрелы. По окончании времени, отведенного на пробные выстрелы или выполнение пробных выстрелов всеми участниками смены, оператор сигнализирует (говорит) судье на огневом рубеже, и тот подает участникам команду «Стоп, разряжай!».

По команде «Стоп!» участники должны положить макет оружия стволом, направленным в сторону линии мишеней.

По результатам пробных выстрелов компьютерный комплекс автоматически или оператор вручную вводит индивидуальные поправки (в случае необходимости - после консультации с участником) по средней точке попадания пробных выстрелов.

После ввода поправок для всех участников в смене судья на огневом рубеже подает команду «Пять зачетных выстрелов!», «Заряжай!», «Без команды не стрелять!». После этого оператор инициирует начало отсчета времени на зачетные выстрелы в компьютере, и по его сигналу судья на огневом рубеже дает команду «Огонь!».

По завершении последнего зачетного выстрела в смене или по окончании времени, отведенного на зачетные выстрелы, оператор сигнализирует судье на огневом рубеже, и тот подает команду «Прекратить стрельбу! Положить оружие!».

По команде судьи на огневом рубеже «Смена, встать! Покинуть огневой рубеж!» участники поднимаются и покидают огневой рубеж.

Пример выполнения испытания «Огневая подготовка»





Пример мишени №8

После выполнения 1 этапа команда перемещается для выполнения испытания 2 этапа «Казачья верста». Участники выходят на линию «СТАРТА», по команде судьи «На старт! Внимание! Марш!» бегут установленную дистанцию.

Время команды рассчитывается по времени последнего члена команды, пришедшего к финишу. За отказ члена команды от участия в кроссе без уважительной причины команде начисляются штрафные секунды (30 секунд за каждого отсутствующего участника от худшего результата из числа всех финишировавших участников соревнования.

По завершению 2 этапа команда перемещается для выполнения испытания 3 этапа «Рубка шашкой лозы».

На этапе размещены казачьи шашки и лозины. Необходимо срубить одну лозину из трех, в случае отсутствия результата команде начисляются штрафные секунды (по 10 секунд за каждого члена команды).

Результатом выполнения этапа является время, затраченное командой на выполнение задания.

По результатам выполнения каждого этапа конкурса команде присваивается место (число мест соответствует количеству команд).

Победитель «Казачьего триатлона» определяется по наименьшей сумме мест, занятых командами в этапах состязания.

Требования к материально-технические средствам для прохождения испытания: однозарядные пневматические винтовки калибра 4,5 мм, пружинно-поршневые, с энергией не более 7,5 Дж, с механическим открытым диоптрическим прицелом (типа ИЖ-22, ИЖ-38, МР-512), пули из свинца или цинка, мишень №8, стрелковый упор, хронограф или оборудование для стрелкового электронного компьютерного тренажера.

Требования к пневматическим винтовкам участников

Пневматическая винтовка должна быть:

1. сертифицирована;
2. калибра 4,5 мм;
3. пружинно-поршневой;
4. однозарядной;
5. не более 7,5 джоулей;
6. с механическим открытым прицелом.

Запрещено использование

Любых иных элементов улучшения винтовки – оптических прицелов, дальномеров, лазерных целеуказателей.

Боеприпасы

Разрешается применение пуль любого образца, которые состоят из свинца, свинцового сплава, цинка или цинкового сплава, однородных по составу.

Правила использования пневматических винтовок

Для проведения состязания допускается возможность использования командами собственных пневматических винтовок, отвечающих требованиям соревнований.

В случае отсутствия своих винтовок организаторы предоставят команде однозарядные пневматические винтовки массой не более 3 кг с открытым прицелом и пеньковой мушкой типа ИЖ-22, ИЖ-38 и МР-512 различных модификаций.

Проверка пневматических винтовок

Судья перед началом состязания обязан проверить каждую пневматическую винтовку с хронографом, чтобы гарантировать соблюдение законодательства и соответствие условиям соревнований.

Формы оценочных ведомостей

Форма 1

КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«КАЗАЧИЙ ТРИАТЛОН»
этап «Огневая подготовка»

Команда _____

№ п/п	ФИО участника	№ участника	Результаты выполнения				Примечание
			Всего	в том числе попаданий в зоны			
				«10»	«9»	«8»	
1.							
2.							
…							
10.							
Сумма очков, набранных каждым участником за зачетные выстрелы							
Лучший индивидуальный результат члена команды: (ФИО и результат)					В том числе попаданий в зоны		
					«10»	«9»	«8»

Судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Форма 2

КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«КАЗАЧИЙ ТРИАТЛОН»
этап «Казачья верста»

Команда _____

Время начало старта _____
Время финиша _____

№ п/п	ФИО участника	№ участника	Время	Примечание
1.				
2.				
3.				
4.				
…				
10.				
Общее время:				

Судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Форма 3

КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«КАЗАЧИЙ ТРИАТЛОН»
этап «Рубка шашкой лозы»

Команда _____

Время начало испытания _____
Время окончания испытания _____

№ п/п	ФИО участника	№ участника	попытка			Штрафное время (секунды)	Примечание
			1	2	3		
1.							
2.							
3.							
4.							
…							
10.							
Общее время:							
Количество штрафного времени:							
Общее время с учетом штрафного времени:							

Необходимо срубить одну лозину из трех, в случае отсутствия результата команде начисляются штрафные секунды (по 10 секунд за каждого члена команды).

Судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Форма 4

ОБЩАЯ ВЕДОМОСТЬ
«КАЗАЧИЙ ТРИАТЛОН»

№ п/п	Наименование команды (войскового казачьего общества)	Результаты каждого этапа						Общее место	Примечание
		«Огневая подготовка»		«Казачья верста»		«Рубка шашкой лозы			
		Сумма очков, набранных каждым участником за зачетные выстрелы	Место за этап	Общее время	Место за этап	Общее время с учетом штрафного времени	Место за этап		
1.									
2.									
3.									
…									
13.									

Победитель «Казачьего триатлона» определяется по наименьшей сумме мест, занятых командами в этапах состязания. При равенстве суммы мест преимущество имеет команда с лучшим результатом в этапе «Огневая подготовка».

Главный судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___г.

ОБЩАЯ ВЕДОМОСТЬ
«КАЗАЧИЙ ТРИАТЛОН»
личного первенства
этап «Огневая подготовка»

№ п/п	ФИО участника	Наименование команды (войскового казачьего общества)	Результаты выполнения				Место
			Всего	в том числе попаданий в зоны			
				«10»	«9»	«8»	
1.							
2.							
…							
10.							

Главный судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Приложение № 5

«СТРОЕВАЯ ПОДГОТОВКА»

Порядок (алгоритм) выполнения испытания.

Команды проходят испытание последовательно друг за другом в соответствии с жеребьевкой. Все строевые приемы выполняются в строгом соответствии со Строевым уставом Вооруженных Сил Российской Федерации (утв. приказом Министра обороны РФ от 11.03.2006 № 111). На прохождение каждой площадки команде отводится контрольное время - до 5 минут. Победителем объявляется команда, набравшая наибольшую сумму баллов по итогам выступления на всех трёх площадках. Максимально возможный результат — 105 баллов.

Испытание проводится поэтапно на трех площадках:

Площадка № 1 – Действия в составе команды на месте.

Доклад командира команды судье о готовности к смотру, ответ на приветствие, осмотр внешнего вида участников (единообразие одежды, опрятность), повороты на месте в составе команды, выполнение команд: «Становись», «Заправиться» «Равняйсь», «Смирно», «Вольно», «Разойдись», расчет на «первый»-«второй», перестроение из одношереножного строя в двухшереножный, расчет по порядку в команде, повороты на месте, размыкание влево на один шаг и смыкание команды на месте, дисциплина строя.

Критерии оценки: Оценивается слаженность, четкость и синхронность действий всего подразделения, правильность отдачи и выполнения команд, дисциплина строя и внешний вид.

Площадка № 2 – Действия в составе команды в движении.

Движение строевым шагом, изменение направления движения, повороты в движении, выполнение воинского приветствия в движении, ответ на приветствие, остановка команды по команде «Стой».

Критерии оценки: оценивается синхронность шага и движения строя, сохранение равнения и заданных дистанций, четкость и одновременность выполнения поворотов, общая выправка и строевая выучка.

Площадка № 3 – Одиночная строевая подготовка.

Судейский состав определяет по два представителя от команды, которые по командам командира команды выполняют строевые приемы: выход из строя, подход/отход к начальнику, повороты на месте, движение строевым шагом, повороты в движении, выполнение воинского приветствия (начальник слева и справа), возвращение в строй.

Критерии оценки: оценивается точность, четкость и автоматизм выполнения каждого приёма в отдельности, строевая стойка, координация движений и знание уставных норм отдельно взятым участником.

Порядок оценки.

Каждый строевой элемент (приём) оценивается судейской коллегией по следующей системе:

- 3 балла – приём выполнен безукоризненно, в полном соответствии с требованиями Устава;
- 2 балла – приём выполнен в соответствии с Уставом, но допущена одна незначительная ошибка;
- 1 балл – приём выполнен в основном соответствии с Уставом, но допущены две ошибки;
- 0 баллов – приём не выполнен, выполнен с грубыми нарушениями Устава или при выполнении допущено три и более ошибки.

Формы оценочных ведомостей

Форма 1

Командная ведомость
площадка № 1 – Действия в составе команды на месте

Команда _____

№ п/п	Строевой прием	Балл	Примечание (ошибки)
1	Доклад командира команды		
2	Ответ на приветствие		
3	Осмотр внешнего вида участников (единообразие формы, опрятность)		
4	Повороты на месте в составе команды		
5	Выполнение команд: «Становись», «Заправиться» «Равняйсь», «Смирно», «Вольно», «Разойтись»		
6	Расчет на «первый» – «второй», перестроение из одношереножного строя в двухшереножный		
7	Расчет по порядку в команде		
8	Размыкание и смыкание команды		
9	Дисциплина строя		
Итог:			

Старший судья

_____ (_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

«3» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого устава;

«2» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого устава, но при этом была допущена одна ошибка;

«1» – прием выполнен в соответствии с требованиями Строевого устава, но при этом были допущены две ошибки;

«0» – прием пропущен, либо выполнен не в соответствии с требованиями Строевого устава, или при его выполнении допущено три ошибки и более.

Форма 2

Командная ведомость
площадка № 2 – Действия в составе команды в движении

Команда _____

№ п/п	Строевой прием	Балл	Примечание (ошибки)
1	Доклад командира команды		
2	Движение строевым шагом		
3	Изменение направления движения		
4	Повороты в движении		
5	Выполнение воинского приветствия в строю		
6	Ответ на приветствие		
7	Остановка команды по команде «Стой»		
8	Дисциплина строя		
Итог:			

Старший судья

_____ (_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

«3» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого устава;

«2» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого устава, но при этом была допущена одна ошибка;

«1» – прием выполнен в соответствии с требованиями Строевого устава, но при этом были допущены две ошибки;

«0» – прием пропущен, либо выполнен не в соответствии с требованиями Строевого устава, или при его выполнении допущено три ошибки и более.

Форма 3

Командная ведомость
площадка № 3 – Одиночная строевая подготовка

Команда _____

№ п/п	Строевой прием	Балл участник 1	Балл участник 2	Сумма баллов	Примечание (ошибки)
1	Доклад командиру команды				
2	Выход из строя				
3	Подход/отход от начальника				
4	Повороты на месте				
5	Движение строевым шагом				
6	Повороты в движении				
7	Выполнение воинского приветствия в движении				
8	Возвращение в строй				
9	Дисциплина строя				
Итог:					

Старший судья

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

«3» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого устава;

«2» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого устава, но при этом была допущена одна ошибка;

«1» – прием выполнен в соответствии с требованиями Строевого устава, но при этом были допущены две ошибки;

«0» – прием пропущен, либо выполнен не в соответствии с требованиями Строевого устава, или при его выполнении допущено три ошибки и более.

Форма 4

СВОДНАЯ КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Строевая подготовка»

№ п/п	**Наименование команды (войсковое казачье общество)**	**Площадки**			**Итого** (балл)	**Место**	**Примечания**
		№ 1 (балл)	**№ 2** (балл)	**№ 3** (балл)			
1.							
…							
13.							

Старший судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Приложение № 6

«ВОЕННО-ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЛАЗЕРТАГ»

Порядок (алгоритм) выполнения испытания.

Соревнования проводятся по круговой системе. Соперники определяются путем жеребьевки.

Общее описание испытания.

В игре участвует команда в полном составе. Форма одежды участников — походная. Соревнования проводятся на специально оборудованной площадке или полигоне, оснащённом препятствиями и укрытиями. Команды допускаются к игре согласно результатам жеребьёвки, обязаны пройти регистрацию и инструктаж по технике безопасности и правилам. Нахождение на игровой территории посторонних лиц или участников, не задействованных в текущем бою, без разрешения судейской коллегии запрещено.

Формат игры и снаряжение.

Игра проводится в формате «Командный бой» между двумя командами. Продолжительность одного боя — не более 15 минут. Основная задача — «поразить» (деактивировать) игроков команды соперника. Для игры используется электронное снаряжение для лазертага: каждому участнику выдаётся лазертаг-оружие (тагер) и специальный жилет (повязка) с сенсорами, фиксирующими попадания. Центральный датчик на головной повязке должен быть закреплён строго на уровне взгляда и параллельно полу. Запрещается каким-либо образом закрывать датчики (головными уборами, капюшоном, руками или предметами) во время игры.

Игровой процесс:

Принимают участия две команды, играя друг против друга.

Команды занимают позиции на своих базах, обсуждают стратегию и тактику для победы.

Игра начинается: участники стартуют со своих баз и отыгрывают свой сценарий.

Попадание в противника отображается световой индикацией сенсоров и звуковым сигналом из лазертаг-оружия.

Формы оценочных ведомостей

Форма 1

КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Военно-тактическая игра «Лазертаг»

№ команды	Наименование команды (войскового казачьего общества)	№ команды										Количество баллов	Место
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.		
1.			:	:	:	:	:	:	:	:	:		
2.		:		:	:	:	:	:	:	:	:		
3.		:	:		:	:	:	:	:	:	:		
4.		:	:	:		:	:	:	:	:	:		
5.		:	:	:	:		:	:	:	:	:		
6.		:	:	:	:	:		:	:	:	:		
7.		:	:	:	:	:	:		:	:	:		
8.		:	:	:	:	:	:	:		:	:		
9.		:	:	:	:	:	:	:	:		:		
10.		:	:	:	:	:	:	:	:	:			

По итогам игры командам зачисляется баллы за игру: 1 балл – 1 деактивированный игрок.

Главный судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Приложение № 7

Формы оценочных ведомостей

Форма 1

КОМАНДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Исторический квест»

Команда

_____

№ этапа	Этап испытания	Сумма балов	Примечание
1.	История отечества		
2.	История казачества		
3.	Основы православия		
Общая сумма балов за испытание			

Судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Форма 2

ОБЩАЯ ВЕДОМОСТЬ
«Исторический квест»

№ п/п	Наименование команды (войскового казачьего общества)	Итоговые баллы полученные при выполнении испытания	Место	Примечание

Главный судья:

_____(_____)
Подпись *Фамилия И.О.*

« »_____ 20___ г.

Приложение №

ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

финального этапа Всероссийской военно-спортивной игры "Казачий сполох"

№ п/п	Наименование команды (войскового казачьего общества)	Наименование образовательной организации	Место, занятое в испытании						Количество баллов	Место	Исторический квест*	Примечание
			полоса разведчика	визитная карточка	управление БПЛА	казачий триатлон	строевая подготовка	Лазертаг				
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

Победитель всероссийского этапа Спартакиады в общекомандном зачёте определяется по наименьшей сумме мест, занятых командой во всех видах испытаний конкурсной программы.

В случае если две и более команд набрали равное количество очков (наименьшую сумму мест), победитель определяется по наибольшему количеству занятых 1-х, 2-х, 3-х и так далее мест во всех видах испытаний к
программы.

* Результаты испытания "Исторический квест" в общий зачет команд не входит.

Главный судья

_____(_____)

Подпись *Фамилия И.О.*

" " 20 г.