

УТВЕРЖДАЮ
Первый заместитель
Министра просвещения
Российской Федерации



А.В. Бугаев

«26» марта 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, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам начального общего, основного общего и (или) среднего общего 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 – сентябрь.

Проводится в субъектах Российской Федерации на территории соответствующего войскового/окружного 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 и окружные казачьи общества, входящие в состав Всероссийского казачьего общества в соответствии с пунктом 2 Устава Всероссийского казачьего общества утвержденного Указом Президента Российской Федерации от 4 ноября 2019 г. № 543 «О Всероссийском казачьем обществе».

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 осуществляет следующие функции:

определяет 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, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам начального общего, основного общего и (или) среднего общего образования с использованием культурно-исторических традиций казачества (далее – образовательные организации) и расположенных на территории соответствующего войскового/окружного казачьего общества.

4.2. В Игре принимают участие команды войсковых/окружных казачьих обществ Российской Федерации, внесенных в государственный реестр казачьих обществ в Российской Федерации.

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

В состав команды входят юноши **до 15 лет включительно** 2009 и 2010 г.р. (11 обучающихся из одной образовательной организации, являющихся гражданами Российской Федерации, из них один запасной участник с правом замены на любом этапе соревнований **в случае болезни основного участника**), один руководитель команды.

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);

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 жительства 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/окружного 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;

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.

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

сформированные из обучающихся разных образовательных организаций;

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);

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 знамя войскового/окружного казачьего общества.

Все участники команд должны иметь:

парадную казачью форму одежды;

спортивную форму одежды с эмблемой команды на груди или рукаве;

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	2	Лично-командная
4.	«Казачий триатлон»	10	Командная
5.	Шахматы	2	Лично-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. «Полоса разведчика»

Участвует команда в полном составе. Форма одежды – походная (колени и локти должны быть закрыты). Протяженность маршрута «Полоса разведчика» до 3 000 метров.

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.

На старте команды получают:

пакет с картой (схемой движения), на которой нанесены контрольные пункты (далее – КП) прохождения маршрута;

маршрутный лист, в который судьи на этапах вписывают результаты прохождения КП маршрута.

На каждом КП участники выполняют конкурсные задания.

Минимальный перечень группового снаряжения (проверяется на предстартовой проверке):

компас – 1 шт.;

часы – 1 шт.;

планшет для карты – 1 шт.

За 10 минут до старта участники проходят предстартовую проверку, на которой проверяется снаряжение. Участники не выпускаются на дистанцию до полного выполнения всех требований.

Этапы соревнований «Полоса разведчика»

5.1.1. КП «Оказание первой помощи пострадавшему»

Командные соревнования. Участвует команда в полном составе. **10-й** участник команды на данном этапе выступает в качестве пострадавшего для оказания ему срочной первой медицинской помощи. Форма одежды участников – походная.

Конкурс состоит из двух частей:

1. Команда получает карточку с ситуационным заданием по оказанию первой помощи (возможные варианты: открытый перелом голени, открытый перелом предплечья, артериальное кровотечение, ожог 2–3-й степени и другое), определяет условно пострадавшего из своего состава и по команде судьи начинает выполнять задание. По истечении контрольного времени, отведенного на выполнение задания (определяется организаторами), судья определяет правильность и оценивает действия команды.

2. Задача команды – изготовить носилки из представленного материала

(жерди, веревка и прочее) и выполнить транспортировку условно пострадавшего. Расстояние транспортировки – до 150 метров.

При прохождении этапа возможно получение штрафных баллов: 1 штрафной балл равен 5 секундам.

Команда-победитель определяется по наименьшему суммарному времени, затраченному на выполнение задания.

5.1.2. КП «Метание ножей»

Командные соревнования. Участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

Необходимо выполнить броски ножей (ножи предоставляются ГСК). Участники делают 3 зачетных броска по мишени «П» из положения стоя. Расстояние до мишени – 5 метров. Общее место команды определяется по сумме всех удачных бросков участников команды.

5.1.3. КП «Преодоление казачьей полосы препятствий»

Командные соревнования. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

Преодоление полосы препятствий начинается с отметки «СТАРТ».

Этапы полосы

5.1.3.1. Этап «Болото»

Участвует вся команда. Из автомобильных шин выложена переправа. С помощью 2 досок необходимо, перекладывая ее с шины на шину, переправиться через «болото», не касаясь земли.

Штраф: за каждое касание земли добавляется штрафное время (60 секунд) к общекомандному времени.

5.1.3.2. Этап «Тоннель»

Участие принимает вся команда. Необходимо преодолеть препятствие: накрытый деревянными настилами тоннель. Во время преодоления данного препятствия один из участников команды транспортирует ящик с гранатами.

5.1.3.3. Этап «Разведка боем»

Принимает участие вся команда. На этапе стоит стена высотой 1,5–2 метра.

Задача – преодолеть стену каждому участнику команды (возможна помощь других участников команды при преодолении препятствия).

Штраф: добавляется 60 секунд к общекомандному времени за каждого участника команды, который не смог преодолеть препятствие.

После преодоления стены необходимо выполнить броски ножей (ножи предоставляются ГСК). На команду выделяется 10 спортивных ножей. Расстояние до мишени – 3 метра по условному вражескому часовому. Каждый участник команды делает по 1 броску (за каждое попадание в цель вычитается 30 секунд из общекомандного времени)

5.2. «Метание мяча»

Командные соревнования. Участвует команда в полном составе. Участники выполняют метание на дальность спортивного снаряда весом 500 грамм на стадионе или любой ровной площадке в коридоре шириной 10–15 метров. Метание гранаты выполняется с прямого разбега способом «из-за спины через плечо». На подготовку к выполнению задания участнику выделяется 1 минута.

У каждого участника есть три попытки на выполнение задания, лучшая попытка идет в зачет. Победителем считается команда, участники которой в сумме показали наилучший результат.

5.3. «Ориентирование на местности»

Участвует вся команда.

По «легенде» (значение азимута в градусах и указанное расстояние между КП), полученной на старте, команда проходит маршрут из пяти КП. Победитель определяется по наименьшему суммарному времени, затраченному командой на выполнение этапа, при условии правильного определения всех пяти КП. Все последующие места команд определяются наибольшим количеством правильных КП, а при равном количестве КП – с учетом потраченного на это времени.

5.3.1. Каждая команда должна пройти все КП соревнования «Полоса разведчика». Итоговое место команды в конкурсе «Полоса разведчика» определяется по сумме мест за каждый контрольный пункт. За пропуск одного из КП команде присваивается место, следующее за командой, получившей самый

низкий результат по итогам прохождения соответствующего КП соревнования.

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

5.4. Конкурсное выступление «Визитная карточка команды»

5.4.1. В конкурсе «Визитная карточка команды» принимает участие вся команда. Форма одежды участников – казачья.

Длительность выступления не более 10 минут. 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, посадки, кувырки и т. п. Допускается использование прыжков и 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 передвигаться в пространстве, не прекращая работу клинком. Особое внимание обращается на 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.

5.5. Управление беспилотным летательным аппаратом.

Лично-командные соревнования. Состав команды – 2 человека. Форма одежды участников – спортивная.

Формат: пилотирование беспилотным летательным аппаратом.

Задания соответствуют следующим технологическим трекам:

доставка груза;

прохождение лабиринта.

Критерии оценки – точность выполнения задания и затраченное на выполнение время каждым участником.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов. В случаях несоблюдения регламента выступления с команды снимается 1 балл.

Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов.

5.6. «Казачий триатлон»

Командные соревнования. В конкурсе участвует команда в полном составе. Требования к форме одежды участников: походная форма одежды, спортивная обувь без шипов.

Дистанция оборудована судьейским снаряжением.

Без разрешения ГСК запрещается нахождение в зоне дистанции представителей команд и тех участников, которые в данный момент еще не стартовали или уже финишировали. В случае вышеуказанного нарушения команда может быть снята с соревнований.

Соревнования начинаются с отметки «СТАРТ».

Этапы казачьего триатлона

5.6.1. Этап 1. «Огневая подготовка»

В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды участников –

походная.

Стрельба проводится из однозарядных пневматических винтовок массой не более 3 кг с открытым прицелом и пеньковой мушкой типа ИЖ-22, ИЖ-38 и МР-512 различных модификаций.

Участники делают по 2 пробных и 3 зачетных выстрела по мишени «П» из положения «лежа с упора». Расстояние до мишени – 10 метров.

Победитель определяется по наибольшей сумме очков всех участников. В случае получения равного количества очков результаты должны определяться по наибольшему количеству попаданий в зоны «10», «9», «8».

ГСК должна организовать не менее одного учебно-тренировочного занятия по ознакомлению с судейским оружием. Команда не может использовать свое оружие. Участникам будет предоставлен полный комплект оружия, соответствующего установленной модификации с открытым прицелом, и прочего оборудования, находящегося непосредственно в местах проведения испытаний.

5.6.2. Этап 2. «Казачья верста»

Дистанция бега – 1067 метров. 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).

5.6.3. Этап 3. «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.

5.7. «Шахматы»

Лично-командные соревнования. Игровой состав команды – 2 человека. Формат проведения – лично-командный турнир по круговой системе.

Рекомендуемый контроль времени – 15 минут на всю партию каждому участнику при применении механических часов или 10 минут + 3 секунды на ход, начиная с первого хода, для электронных программируемых часов. Выигрыш участника – 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – 0 очков.

Образовательная программа

№ п/п	Наименование мероприятия	Форма участия
1.	«Исторический квест»	Командная

5.8. «Исторический квест»

Формат проведения: командная интеллектуальная игра, направленная на актуализацию знаний участников Игры о Великой Отечественной войне по темам:

- 1) основные сражения Великой Отечественной войны;
- 2) казаки – герои Великой Отечественной войны;
- 3) награды Великой Отечественной войны;
- 4) техника и вооружение, разработанные в годы Великой Отечественной войны;
- 5) полководцы Великой Отечественной войны.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Организаторы вправе изменять тематику проведения квеста ежегодно.

Культурная программа

Содержание культурной программы связано с событиями Великой Отечественной войны, происходившими на территории субъекта Российской Федерации.

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.

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 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 адресам электронной почты lupina-iv@edu.gov.ru (lupina@institutdetstva.ru) в срок до **10 сентября 2025 года**.

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

УТВЕРЖДАЮ

СОГЛАСОВАНО

Руководитель органа государственной власти
 субъекта Российской Федерации,
 осуществляющего государственное управление
 в сфере образования/реализующего
 государственную политику Российской
 Федерации в отношении российского казачества

Атаман
 войскового/окружного
 казачьего общества

_____ / _____ /

_____ / _____ /

« _____ » _____ 2025 г.

« _____ » _____ 2025 г.

М.П.

М.П.

ЗАЯВКА

на участие во Всероссийской военно-спортивной игре «Казачий сполох»

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 _____

(*ФИО полностью, подпись, телефон*)
«_____» _____ 2025 г.