

Приложение 2
к Положению о 15 открытой
Спартакиады
ветеранов и инвалидов боевых
действий
Нижегородской области

Правила
**проведения состязаний и турниров по Программе Спартакиады ветеранов
и инвалидов боевых действий.**

РАЗДЕЛ 1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1. Участие в Спартакиаде

- 1.1. Состязания по Программе Спартакиады ветеранов и инвалидов боевых действий организуются и проводятся в соответствии с Положением и типовыми правилами проведения соревнований, рекомендованными федерациями, ассоциациями и другими массовыми объединениями спортивных обществ Российской Федерации по видам спорта.
- 1.2. К участию в Спартакиаде допускаются сборные команды, сформированные общественными организациями ветеранов боевых действий из районов Нижегородской области и приглашенных из регионов ПФО
- 1.3. Команда, изъявившая желание участвовать в Спартакиаде направляет заявку установленной формы (Приложение 3) и другие необходимые документы в Организационный комитет в сроки, указанные в Положении о Спартакиаде.

2. Замена ранее заявленного участника

- 2.1. При невозможности участия в состязаниях ранее заявленного участника решением капитана команды, может быть заявлен другой член команды, если его участие не ограничено Положением о проведении Спартакиады.
- 2.2. Замена выбывшего участника другим участником производится на основании письменного заявления капитана команды.
- 2.3. После начала состязаний (начало выполнения упражнения первым участником, начала первой игры турнира) производить замену участника разрешается только в случае его болезни, травмы или других обстоятельств непреодолимой силы.
- 2.4. Замена по другим причинам запрещена.
- 2.5. Если после начала состязаний обнаружена несанкционированная замена участника или отсутствие личной подписи хотя бы одного участника в списках инструктажа по мерам безопасности, команда снимается с этого вида состязаний, ей засчитывается поражение, а в итоговый протокол общекомандного первенства вносится результат равный номеру последнего места плюс один балл.

3. Обеспечение безопасности при проведении состязаний.

- 3.1. На всех участников Спартакиады возлагается персональная ответственность за соблюдение мер безопасности при проведении состязаний.
- 3.2. Ежедневный инструктаж по общим мерам безопасности и правилам поведения участников Спартакиады проводит Председатель Оргкомитета Спартакиады или по его поручению один из членов оргкомитета на утреннем построении участников перед началом соревнований.
- 3.3. Перед проведением каждого вида состязаний (турнира) его участников инструктирует судья вида и представитель Оргкомитета или исполнительной дирекции Спартакиады.
- 3.4. Участники, прошедшие инструктаж обязаны поставить свою подпись в ведомости проведения инструктажа.
- 3.5. Ведомость проведения инструктажа подписывается судьёй и утверждается представителем оргкомитета Спартакиады и вместе с итоговым протоколом состязания (турнира) передаются в Оргкомитет Спартакиады.
- 3.6. Участники, не прошедшие инструктаж к участию в состязаниях не допускаются.
- 3.7. Участник личного первенства, грубо нарушивший меры безопасности снимается с соревнований, его результат аннулируется, о чём в Протоколе состязания делается отметка, а в

протокол общекомандного первенства вносится результат равный номеру последнего места плюс три балла.

- 3.8. За нарушение настоящих правил проведения состязаний наказание назначает судья соревнований.
- 3.9. За оскорбление или угрозу в адрес судьи, организатора соревнований или соперника решением судейской коллегии участник может быть отстранён от участия в Спартакиаде, а все результаты, показанные им аннулированы.

4. Очерёдность выступления участников.

- 4.1. Очерёдность выступления участников определяется жеребьёвкой, проводимой перед началом состязания.
- 4.2. Жеребьёвку проводят представитель оргкомитета Спартакиады совместно с судьёй состязаний.
- 4.3. Результаты жеребьёвки заносятся в протокол проведения состязаний.
- 4.4. Команды и участники обязаны соблюдать очерёдность.
- 4.5. За соблюдение очерёдности выступления команд несут ответственность капитаны команд.
- 4.6. За соблюдение очерёдности выступления участников несут ответственность сами участники.

5. Порядок определения результатов состязаний (турниров)

- 5.1. Определение результатов команд и участников состязаний (турниров) производится в соответствии с правилами их проведения.
- 5.2. Места участников (команд) занятые ими в отдельных видах состязаний определяются в соответствии с результатами участников (команд).
- 5.3. В случае если команда района не выставила участника (команду) в каком-либо виде Программы, то в этом виде ей засчитывается последнее место и в общекомандный зачёт заносится результат, равный номеру последнего места.
 - 5.3.1. В случае, если команд, указанных в п. 5.3. оказалось несколько, им всем в общекомандном зачёте засчитывается последнее место, усреднение зачётных баллов и начисление штрафа не производится.
- 5.4. Если участник без уважительной причины отказался от участия в состязаниях после их начала, то его результат аннулируется, ему засчитывается поражение и в итоговом протоколе по данному виду он перемещается на последнее место.
- 5.5. Уважительными причинами для отказа от участия в состязаниях являются: болезнь, травма и другие обстоятельства непреодолимой силы.
- 5.6. Результатом команды в отдельном виде Программы является:
 - 5.6.1. Результаты участников от этой команды, показанные в личных видах состязаний
 - 5.6.2. Результаты команд в командных видах состязаний.
- 5.7. Результаты, показанные участниками (командами) заносятся в итоговый протокол состязания (турнира), который подписывается судьёй и представителем Оргкомитета и передаётся в Оргкомитет Спартакиады.

6. Порядок определения мест в общекомандном зачёте

- 6.1. В общекомандном зачёте за каждый вид программы команде начисляются баллы, численное значение которых равно номеру места, занятого командой в этом виде.
- 6.2. Баллы, начисленные команде в отдельных видах Программы, суммируются.
- 6.3. Более высокое место в общекомандном зачёте занимает команда, имеющая меньшую сумму баллов.
- 6.4. При равенстве суммы баллов более высокое место занимает команда, в которой выступало большее число инвалидов боевых действий.
- 6.5. При равных показателях команд по п. 6.3. и 6.4. более высокое место занимает команда, завоевавшая большее количество первых мест, а при равенстве и этого показателя – большее количество вторых, третьих и т.д. мест.

7. Спорные ситуации

- 7.1. При возникновении спорных ситуаций право трактовать положения настоящих правил и принятия решения принадлежит судье.
- 7.2. Если участник (команда) не согласен с решением судьи, то капитан команды имеет право направить в письменной форме официальный протест главному судье Спартакиады.
- 7.3. Протесты главному судье в устной форме не принимаются.
- 7.4. Главный судья обязан в течение двух часов рассмотреть полученный протест и сообщить о своём решении капитану команды, подавшей его.
- 7.5. Решение главного судьи является окончательным и пересмотру не подлежит.

Раздел II: ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОСТЯЗАНИЙ

1. Бочче

Цель: Разместить свои шары как можно ближе к стартовому.

В игре участвуют по две команды в составе двух человек.

Каждой команде выдаётся четыре шара одного цвета (по два шара каждому играющему). Цвет шаров и очередность бросков определяется жребием.

Игра состоит из двух встреч в ходе которых команды делают поочередно по четыре броска. После первой встречи играющие команды меняются местами

Ход игры: судья бросает стартовый шар (маленький, белый). Первый игрок первой команды броском стремится разместить свой шар как можно ближе к стартовому. Следующий игрок, первый игрок второй команды, бросает свой шар с таким расчетом, чтобы его шар оказался ближе к стартовому. Затем производят броски вторые участники. При этом разрешается выбивать шары противника на дальние позиции. По окончании бросков судья определяет чьи шары располагаются наиболее близко к стартовому и начисляет очки.

Наиболее близкий шар получает 8 очков, следующий - 7 и т.д. Максимальная стоимость одного шара определяется количеством шаров участвующих в игре. Суммируя очки определяют какая из команд набрала наибольшее количество очков. Во второй партии право на первый бросок получает команда, бросавшая в первой партии второй. Количество партий определяют организаторы Спартакиады.

2. Джакколо

Цель: загнать максимальное количество шайб (всего 30) в пронумерованные лузы и набрать наибольшее количество очков.

Каждая из 4-х луз имеет свой номинал - слева направо: 2,3,4,1.

Количество игроков: по 1 человеку от команды.

Ход игры: у игрока есть четыре пробных броска и три зачётные попытки, чтобы загнать максимальное количество шайб в лузы. После каждой попытки заброшенные шайбы складываются в стопки. В первой попытке используется 30 шайб. Во второй и третьей попытках только шайбы, не заброшенные в предыдущих попытках.

Подведение итога: Количество шайб, заброшенных в каждую лузу, умножается на стоимость лузы. Полученный результат суммируется. Если шайбы заброшены во все лузы, играющему добавляется четыре бонусных броска.

Результат играющего, состоящий из суммы результатов трёх серий бросков, заносится в протокол встречи.

Условия зачёта шайбы:

- Шайба засчитывается, если она пересекла планку лузы;
- Шайба заброшенная рикошетом (при движении коснулась борта) засчитывается;
- Шайба, застрявшая в лузе не засчитывается;
- Не заброшенная шайба в текущей попытке повторно не используется;
- шайба, вылетевшая с поля возвращается в игру в следующей зачетной попытке. Вылетевшая в третьей зачётной попытке в игру не возвращается.

3. Шаффлборд – под одного игрока

Цель - загнать свои шайбы в зачётные секторы на противоположной стороне корта. Секторы разделены вертикальными, горизонтальными и диагональными линиями. На каждом секторе указано количество очков, начисляемых играющему при попадании в сектор брошенной шайбы.

В игре участвуют по одному человеку от команды.

Каждому играющему даётся одна пробная попытка (серия бросков) и три зачётных. Бросок совершается из первой зоны бросков, ограниченной линией.

Во время исполнения серии, брошенные шайбы с поля не убираются. Попадание одной шайбы в другую не является ошибкой. В этом случае засчитывается окончательное положение шайбы. При остановке шайбы на разграничительной линии засчитывают значение сектора, на площади которого, от края разграничительной линии, находится большая часть шайбы.

Победитель определяется по наибольшей набранной сумме. В случае равенства общих итоговых результатов первенство определяется по результату в лучшей серии. При равенстве этих результатов лучших серий – по вторым, а далее – по третьим по результатам попыток каждого играющего.

Результат играющего, состоящий из суммы результатов трёх серий бросков, заносится в протокол встречи.

Не засчитываются и не компенсируется бросок, если шайба ударилась в борт и вернулась на поле в зачётные секторы или в зоны бросков. Такой бросок считается промахом.

Штрафами в виде лишения очков наказываются:

- бросок, во время исполнения которого игрок поднял шайбу над полом (оторвал от покрытия) - 5 очков;
- бросок, совершённый после выхода из зон бросков - 7 очков;

- попадание шайбы в дальние угловые секторы № 10 - 10 очков.

4. Нарды длинные

Соревнования проводятся по олимпийской системе: победитель выходит в следующий этап, а проигравший выбывает!

Цель игры - привести все свои фишки в «дом» и снять их с доски раньше, чем это сделает второй игрок.

Первоначальная расстановка фишек, правила хода

В начале игры все 15 фишек располагаются на 24 позиции — в «голове».

По правилам игры с «головой» можно снимать только одну фишку за один ход. Это правило имеет исключение для первого хода. Если у игрока, который ходит первым, выпадает дубль: 6-6, 4-4 или 3-3, то он имеет право снять с головы 2 фишки. Соответственно, второй игрок своим первым ходом на дубль тоже может снять две фишки, если он не сможет пойти своей одной фишкой полный ход.

В процессе игры фишки двигаются против часовой стрелки друг за другом, а не навстречу. Когда игрок бросает кости, то он обязан в соответствии с выпавшими очками передвинуть свои фишки, руководствуясь следующими правилами:

- Если на пункте стоит фишка противника, то на этот пункт ставить свою фишку нельзя;
- Ходить надо строго на то число очков, которое выпало на кости;
- Нельзя суммировать очки на двух костях – надо перемещать фишку сначала на число очков, выпавшее на одной кости, а потом на число очков, выпавшее на второй;
- Соответственно, двигать можно 1 или 2 фишки за ход;
- На одном пункте может стоять любое количество фишек;
- Игрок обязан, даже в ущерб себе, использовать все выпавшие очки. Если есть два хода, один из которых использует одну фишку, а другой – две, игрок обязан сделать ход, использующий обе кости (правило полного хода);
- Если у игрока нет допустимых ходов, он пропускает ход;
- Выстраивая последовательность фишек, игрок не имеет права делать непроходимый заслон перед фишками противника, если впереди этого заслона нет хотя бы одной фишки противника;
- Если выпал дубль, то игрок делает в два раза больше ходов, чем выпало на костях.

Сбрасывание фишек с доски

В момент, когда все фишки уже заведены в дом, игрок может начинать снятие фишек с доски.

Вывод фишек происходит следующим образом:

- Игрок имеет право снять с доски фишку, которая стоит на позиции, соответствующей числу выброшенных на кости очков;
- Если таких фишек нет, то игрок обязан передвигать фишки с более старших позиций;
- Если нет более старших позиций – игрок снимает фишки с более младших;
- Снимать на каждом ходе не обязательно, можно просто передвигать фишки в доме.

Блокирование противника

Запрещается закрывать противника, пока хотя бы одна его шашка не войдёт в дом.

5. Гиревой спорт

1. Общие положения
 - 1.1. В состязании участвует один человек от команды.
 - 1.2. Состязания проводятся с гирей весом 16 кг.
 - 1.3. Состязания проводятся в одной весовой категории.
 - 1.4. В программу состязаний включается одно упражнение – рывок гири поочередно одной и другой рукой.
 - 1.5. Контроль времени при выполнении упражнения не осуществляется.
2. Порядок выступления участника
 - 2.1. Каждый участник имеет право на один зачётный подход.
 - 2.2. Не позднее чем за 2 минуты до выхода на помост участник обязан доложить помощнику судьи о своей готовности к выступлению.
 - 2.3. Очередность рук участник определяет самостоятельно и докладывает об этом помощнику судьи, например: «Первая – левая, вторая – правая».
 - 2.4. По команде судьи участник вызывается на помост и в течение одной минуты готовится к выступлению.
 - 2.5. По окончании подготовки судья подаёт команду «Внимание!», производит отсчёт контрольного времени: 5, 4, 3, 2, 1 и подаёт команду «Старт!»
 - 2.6. По команде «Старт» участник приступает к выполнению упражнения вначале одной рукой, а затем – второй.
 - 2.7. Если участник изменил порядок рук, ему делается предупреждение и упражнение выполняется сначала.
 - 2.8. Каждый правильно выполненный подъем сопровождается счетом судьи на помосте.
 - 2.9. При нарушении требований к техническому выполнению упражнения судья на помосте подает команду «Не считать».

- 2.10. При дальнейшем правильном выполнении упражнения счет продолжается с нарастающим итогом.
- 2.11. Запрещается разговаривать во время выполнения упражнения.
- 3. Порядок выполнения упражнения**
 - 3.1. Упражнение «рывок» выполняется в один прием.
 - 3.1.1. Участник должен непрерывным движением поднять гирю вверх на прямую руку и зафиксировать ее.
 - 3.1.2. В момент фиксации гири вверху рука, ноги и туловище должны быть выпрямлены.
 - 3.1.3. После фиксации вверху участник должен, не касаясь гирей туловища, опустить ее вниз для выполнения очередного подъема.
 - 3.2. Команда «Стоп» подается при:
 - 3.2.1. Постановке гири на плечо.
 - 3.2.2. Постановке гири на помост.
 - 3.3. Подъем не засчитывается при:
 - 3.3.1. Дожиме гири.
 - 3.3.2. Отсутствии фиксации вверху.
 - 3.3.3. Касании свободной рукой или какой-либо частью тела помоста, гири, работающей руки, ног, туловища.
- 4. Определение победителей.**
 - 4.1. Победитель определяется по наибольшей сумме подъемов, выполненных двумя руками.
 - 4.2. При одинаковом количестве подъемов у нескольких спортсменов преимущество получает участник, выступающий по жеребьевке впереди соперника.

6. Дартс

1. Общие положения
 - 1.1. В состязании участвует один человек от команды.
 - 1.2. При проведении состязаний участник имеет право использовать только то количество дротиков, которое определено для выполнения данного вида упражнения.
 - 1.3. Перед выполнением упражнения участник обязан проверить дротики и заменить неисправные.
 - 1.4. Непопадание дротика в мишень, отскок дротика от мишени, поломка дротика при попадании его в посторонний предмет, находящийся за пределами мишени или попадание одним дротиком в другой не является основанием для получения участником права на дополнительный бросок.
2. Порядок проведения турнира
 - 2.1. Турнир состоит из выполнения участниками трёх видов упражнений.
 - 2.2. Каждый из вида упражнений участники выполняют в порядке очерёдности.
 - 2.3. Первый вид упражнений: Выполняются броски дротиков в центр мишени.

- 2.3.1. Выполняется 10 бросков.
- 2.3.2. Начисление очков:
- Центр – 4 очка
 - Зеленое кольцо – 3 очка
 - Круг утроений – 2 очка
 - Кольцо удвоений – 1 очко
- 2.4. Второй вид упражнений: Выполняются броски по мишени и набираются очки.
- 2.4.1. Выполняется 10 бросков.
- 2.4.2. Начисление очков: Засчитываются попадания во все сектора, включая утроения и удвоения. Сумма набранных очков делится на 5.
- 2.5. Третий вид упражнений: Выполняются броски в 3 сектор мишени, учитывая и удвоения.
- 2.5.1. Выполняется 10 бросков.
- 2.5.2. Начисление очков: Сумма набранных очков умножается на 5.
3. Определение победителей турнира
- 3.1. Результаты, каждого участника, показанные им в трех видах упражнений складываются и по полученным суммам определяются места занятые участниками.
- 3.2. В случае равенства набранных очков у двух и более участников в итоговом протоколе им выделяется необходимое количество мест, а в общекомандное первенство каждому из них засчитывается средний результат.

7. Настольный теннис:

Соревнования проводятся по олимпийской системе: победитель выходит в следующий этап, а проигравший выбывает!

Инвентарь для игры: теннисный стол высотой над полом - 76 см и сетка высотой над плоскостью стола - 15,25 см.

Игра состоит из партий. Одна партия проводится до набранных 11 очков. Игра проводится до двух выигранных партий.

Очередность подачи определяется жребием. Игроки делают поочередно по две подачи.

Игрок, первым набравший в партии 11 очков становится победителем партии. Игрок, выигравший две партии, становится победителем игры.

Если во время партии счёт 10-10, то победителем будет считаться тот, кто первым получит 12 очков. При счёте 10-10 игроки подают поочередно по одной подаче.

После завершения партии игрокам меняются местами.

- При подаче шарик, необходимо подкинуть его вверх от ладони. Подача с ладони считается ошибкой. Подающий имеет право сделать одну переподачу. При повторной ошибке очко засчитывается сопернику подающего.
- Если при подаче шарик ударился на стороне подающего 2 раза вместо одного, то дополнительное очко начисляется сопернику.
- Если после подачи шарик перелетел через сетку, но не ударился об стол на стороне соперника, то дополнительное очко начисляется сопернику.
- Если шарик не перелетел через сетку и остался на половине подающего, то он может сделать одну переподачу. При повторной ошибке очко засчитывается сопернику подающего.
- Если подающий при подаче не попал по шарик, то он может сделать одну переподачу. При повторной ошибке очко засчитывается сопернику подающего.
- Во время игры не разрешается дотрагиваться руками до стола.
- Если шарик ударился о стойку сетки, то очко засчитывается сопернику.

8. Плавание свободным стилем 50 м.

1. Общие положения
 - 1.1. Вольный стиль означает, что пловцу разрешается плыть любыми способами, произвольно меняя их на дистанции.
 - 1.2. В состязании участвует один человек от команды.
 - 1.3. Все участники обязаны предъявить справку врача об отсутствии инфекционных и грибковых заболеваний.
2. Обязанности и права участников
 - 2.1. Участники соревнований обязаны:
 - 2.1.1. Знать правила соревнований и строго выполнять их.
 - 2.1.2. Строго соблюдать нормы поведения в бассейне, организованно выходить на старт.
 - 2.1.3. Выполнять все распоряжения судей во время соревнований.
 - 2.2. Участник имеет право обращаться к судьям только через представителя своей команды.
 - 2.3. Форма всех участников - плавательный костюм, шапочка, на которых могут быть: эмблема общества, ведомства, клуба или другой спортивной организации (разрешаются защитные очки).

- 2.3.1. Во время соревнований пловцам не разрешается использовать или надевать какие-либо приспособления, увеличивающие скорость, плавучесть или выносливость (такие, как перчатки с перепонками, ласты и т.д.).
3. Судья-секундометрист перед началом соревнований должен проверить точности хода секундомеров.
- 3.1. Судья-секундометрист должен пускать свой секундомер по стартовому сигналу (момент прохождения флага стартера через линию плеч, появления дыма при выстреле из стартового пистолета или по звуку сирены) и останавливать его в момент, когда пловец на его дорожке завершит дистанцию, немедленно записывать показания секундомера в карточку (блокнот), предъявляя, при необходимости, секундомер для проверки судье соревнований, сбрасывать показания секундомера только по команде судьи-соревнований «Секундомеры на ноль!» или, в крайнем случае, по первому свистку стартера.
4. Участникам не разрешается подтягиваться, держась за разделительные дорожки, бортики, лестницы, а также отталкиваться от них.
5. Пловец, оказавшийся при прохождении дистанции на чужой дорожке и помешавший другому пловцу пройти дистанцию, должен быть дисквалифицирован. Если такое нарушение повлияло на результат пострадавшего участника, то рефери имеет право предоставить ему новую попытку в другом заплыве; если это произошло в финале (полуфинале) - вынести решение о повторном розыгрыше финала (полуфинала). Если это нарушение совершено намеренно, то рефери должен доложить о нем представителю ОПС и представителю Федерации, членом которой является нарушитель.
6. Любой пловец, не являющийся участником проходящего заплыва и вошедший в воду до завершения заплыва всеми участниками, отстраняется от дальнейшего участия в соревнованиях.

9 Метание гранаты на дальность

9.1 Общие положения

- 1 Метание гранаты на дальность производится с разбега или с места учебными гранатами. Для метания участнику дается три гранаты, которые предоставляются участнику судьями на месте метания.
- 2 Форма одежды спортивная, без ограничений.
- 3 Метание производится от планки или линии длиной 4 метра и шириной 7 см. по концам планки или разметки устанавливаются флажки
- 4 Коридор для метания составляет 10 метров, размечается разграничительной лентой или белой разметкой параллельными линиями, по бокам с обеих сторон устанавливаются указатели с цифрами, которые показывают расстояние от планки

- 5 Дорожка для разбега шириной от 1.25 м. перед планкой до 4м., длиной до 25 м

9.2 Определение результатов.

1. Бросок засчитывается после команды судьи «Есть», которую он произносит если граната упала в границах коридора, а участник не нарушил правила и занял устойчивое положение. Команда «Есть» сопровождается поднятием флажка, что является сигналом для судей измерителей и дает им право на измерение результатов метания.
2. При нарушении метания старший судья произносит команду «Нет» и одновременно производит отмашку флажком, опущенным вниз.
3. След, оставленный гранатой после ее падения в коридор, отмечается колышком с номером. Колышек ставится в ближайшую точку следа гранаты к планке
4. Измерение производится рулеткой от колышка по линии перпендикулярной планке, с точностью до 1 см.
5. Измерение производится после всех бросков. В протокол заносится только лучший результат.
6. В случае равенства результатов у двоих и более участников им даются одинаковые места. Последующие места при этом не сдвигаются. Участникам, показавшие одинаковые результаты и претендующие на призовые места (1,2,3) предоставляется дополнительно по три броска

9.3 Попытка считается неудавшейся, если участник;

1. в момент броска или после него коснется какой либо частью тела или одежды грунта за планкой;
2. наступит на планку или заденет ее сверху, выпустит во время разбега гранату, которая упадет впереди планки;
- 3.случайное падение гранаты в секторе для метания (до планки) ошибкой не считается;
4. выйдет за планку вперед коридора после броска до команды «Есть». Бросок не засчитывается если граната упала вне коридора

Раздел III: КОМАНДНОЕ ПЕРВЕНСТВО

9. Военно-спортивная эстафета

1. Общие положения

- 1.1. **Военно-спортивная эстафета** – это поэтапное (5 ЭТАПОВ) ускоренное передвижение команды из пяти человек по трассе протяженностью до 1,5 км, проложенной на пересечённой местности от старта до финиша с выполнением на каждом этапе контрольных упражнений или преодолением препятствий.

- 1.2. Задача участников эстафеты – пройти дистанцию от старта к финишу, передавая контрольный предмет от одного участника другому.
- 1.3. В состязании участвует команда из 5 (пяти) человек, каждый из которых имеет право выступать только на одном этапе.
- 1.4. Перед началом состязаний судья проводит инструктаж участников по особенностям состязаний, мерам безопасности, объявляет последовательность упражнений и препятствий, а также правила прохождения трассы.
- 2. Порядок проведения состязаний.**
- 2.1. Перед началом состязаний команды выстраиваются на старте, проводят жеребьёвку, общий инструктаж и распределение по этапам.
- 2.2. Ответственность за соблюдение очередности несет капитан команды.
- 2.3. До старта первого участника капитан распределяет команду по этапам, передаёт список участников судье соревнований и вносит фамилии участников в карточки контролёров на этапах.
- 2.4. Замена одного участника на другого может быть произведена только в случае болезни или другого непредвиденного обстоятельства.
- 2.5. Помощники судьи соревнований разводят участников по этапам, поясняют порядок их прохождения и докладывают судье о готовности этапа.
- 2.6. Получив доклады о готовности всех этапов, судья даёт старт первому забегу.
- 2.7. Старт очередному участнику даётся после финиша предыдущего участника.
- 2.8. Контрольный предмет передаётся только из рук в руки от судьи участнику на старте, от одного участника другому.

Памятка участникам

о соблюдении порядка и дисциплины во время Спартакиады

Для обеспечения порядка и дисциплины в период проведения Спартакиады всем участникам и гостям рекомендуется:

- Неукоснительно соблюдать меры противопожарной безопасности в местах проживания, курить только в строго отведенных местах, исключить разжигания костров на всей территории ДОЦ «Дружба» (ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР)
- При проведении стрельб из оружия строго следовать инструктажу судей по соблюдению правил и мер безопасности при проведении стрельб.
- Исключить употребление спиртных напитков в период проведения всех спортивных состязаний. Лица, употребившие алкоголь во время соревнований, будут отстранены от участия в спартакиаде, а команде начисляться штрафные очки за нарушителя.
- Бережно относиться к имуществу, выдаваемому во временное пользование, не допускать его порчи и утраты. Виновные в причинении ущерба будут привлекаться к материальной ответственности.
- Автомшины участников должны быть припаркованы в специально отведенных для этого местах.
- По всем организационным вопросам обращаться к Коменданту спартакиады. Его распоряжения по выполнению распорядка дня, поведению на территории ДОЦ и в жилых помещениях, размещению, питанию, отъезду и т.д. обязательны для всех участников.