

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
МУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ**

**П Р И К А З**

08.02.2019

№ 232

Мурманск

**О проведении областной военно-тактической игры «Орленок»,  
приуроченной к окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году**

В соответствии с государственной программой Мурманской области «Государственное управление и гражданское общество», утвержденной постановлением Правительства Мурманской области от 30.09.2013 № 555-ПП, приказом Министерства образования и науки Мурманской области от 29.12.2018 № 2120 «Об утверждении плана областных конкурсных и иных мероприятий Министерства образования и науки Мурманской области на 2019 год, направленных на творческое, духовно-нравственное, интеллектуальное развитие обучающихся и студентов образовательных организаций Мурманской области», в целях патриотического воспитания подрастающего поколения, популяризации службы в рядах Вооруженных Сил РФ, профессиональной ориентации обучающихся образовательных организаций Мурманской области **п р и к а з ы в а ю :**

1. Провести 21 февраля 2019 года областную военно-тактическую игру «Орленок», приуроченную к окончанию вывода советских войск из Афганистана в 1989 году (далее – Игра «Орленок»).

2. Утвердить прилагаемые:

2.1. Положение о проведении областной военно-тактической игры «Орленок», приуроченной к окончанию вывода советских войск из Афганистана в 1989 году.

2.2. Рекомендуемый количественный состав команд, направляемых для участия в областной военно-тактической игре «Орленок», приуроченной к окончанию вывода советских войск из Афганистана в 1989 году.

3. Отделу дополнительного образования, воспитания и оздоровления (Малову Н.А.) обеспечить координацию проведения Игры «Орленок».

4. Государственному автономному образовательному учреждению дополнительного образования Мурманской области «Мурманский областной центр дополнительного образования «Лапландия» (далее – ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия»») (Кулаков С.В.):

4.1. Обеспечить подготовку и проведение Игры «Орленок» в сроки, указанные в пункте 1 настоящего приказа, за счет средств субсидии на

финансовое обеспечение выполнения государственного задания ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия».

4.2. Организовать участие команды ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия» в Игре «Орленок» в соответствии с пунктом 2.2 настоящего приказа.

4.3. Назначить руководителей команды с возложением на них ответственности за жизнь, здоровье и безопасность обучающихся в пути следования к месту проведения Игры «Орленок» и обратно, в период проведения мероприятия.

5. Государственному областному бюджетному общеобразовательному учреждению Мурманской области кадетский корпус «Североморский кадетский корпус» (Шошин И.А):

5.1. Организовать направление команды для участия в Игре «Орленок» в соответствии с пунктом 2.2 настоящего приказа.

5.2. Назначить руководителей команды с возложением на них ответственности за жизнь, здоровье и безопасность обучающихся в пути следования к месту проведения Игры «Орленок» и обратно, в период проведения мероприятия.

6. Рекомендовать руководителям муниципальных органов, осуществляющих управление в сфере образования:

6.1. Организовать направление команд обучающихся образовательных организаций для участия в Игре «Орленок» в соответствии с пунктом 2.2 настоящего приказа.

6.2. Назначить руководителей команд с возложением на них ответственности за жизнь, здоровье и безопасность обучающихся в пути следования к месту проведения Игры «Орленок» и обратно, в период проведения мероприятия.

7. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

**И.о. министра**



**Т.М. Ларина**

Утверждено  
приказом Министерства  
образования и науки  
Мурманской области  
от 08.02.19 № 232

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении областной военно-тактической игры**  
**«Орленок», приуроченной к окончанию вывода советских войск**  
**из Афганистана в 1989 году**

**1. Общие положения**

1.1. Областная военно-тактическая игра «Орленок», приуроченная к окончанию вывода советских войск из Афганистана в 1989 году (далее – Игра), проводится с целью воспитания патриотических чувств, формирования у подрастающего поколения верности Родине и готовности к служению Отечеству, а также повышения престижа прохождения службы в Вооруженных Силах Российской Федерации.

1.2. Задачи Игры:

- формирование чувства ответственности, гражданского долга и духовного единства юных граждан Российской Федерации;
- воспитание практической готовности к достойному служению своей стране;
- создание атмосферы товарищеской взаимопомощи и взаимовыручки;
- формирование гражданской и нравственной позиции молодежи по отношению к Родине, воспитание молодежи в духе патриотизма и порядочности;
- профессиональная ориентация и повышение мотивации молодежи к исполнению воинского долга в Вооруженных Силах Российской Федерации;
- изучение исторического прошлого, традиций Российской Армии;
- формирование сознательного отношения молодых людей к вопросам личной и общественной безопасности, развитие практических умений и навыков поведения в экстремальных ситуациях;
- проверка уровня знаний, умений и навыков по основам безопасности жизнедеятельности человека, основам военной службы, общей физической подготовки;
- пропаганда и популяризация здорового образа жизни среди молодежи.

1.3. Организаторами Игры являются Министерство образования и науки Мурманской области, Государственное автономное учреждение дополнительного образования Мурманской области «Мурманский областной центр дополнительного образования «Лапландия» (далее – ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия»), Управление Федеральной службы исполнения наказаний по Мурманской области (по согласованию), Командование Северным флотом (по согласованию), Главное управление МЧС России по Мурманской области (по согласованию).

## 2. Участники Игры

2.1. К участию в Игре приглашаются команды обучающихся образовательных организаций, членов военно-патриотических клубов, поисковых отрядов, кадетских классов, корпусов и школ, обучающихся организаций дополнительного образования, членов регионального отделения «Юнармия», участников отрядов «Юные друзья пограничников» Мурманской области в возрасте от 14 до 17 лет.

2.2. Состав команды – 5 человек. В составе команды могут быть как юноши, так и девушки.

2.3. Количество команд-участниц Игры определяется в соответствии с приложением № 1 к настоящему Положению. В случае, если направляющая сторона планирует подать заявку сверх количества команд, указанного в приложении № 1 к настоящему Положению, необходимо предварительно связаться с организаторами по телефонам, указанным в п. 9 настоящего Положения.

Формирование состава участников Игры проходит в порядке очередности поступления заявок.

## 3. Сроки и условия проведения Игры

3.1. Игра проводится **21 февраля 2019 года** на базе войсковой части № 64378 «Весна» (Кольский район, пгт. Мурмаши, ул. Позднякова, д. 18).

3.2. Регистрация участников – с **10.00 до 10:30**, начало Игры – в **11:00**.

3.3. Предварительные заявки в соответствии с приложением № 2 к настоящему Положению необходимо направить в отдел гражданско-патриотического воспитания и социальных инициатив ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия» до **14 февраля 2019 года** (г. Мурманск, пр. Героев-Североморцев д.2 (каб. 402, тел: 43-06-49, 43-64-88), на e-mail: [otdelsocprogramm@laplandiya.org](mailto:otdelsocprogramm@laplandiya.org) в формате .DOC в текстовом процессоре Microsoft Word с пометкой «Орленок». После 14 февраля 2019 года заявки не принимаются и не рассматриваются. **Оригиналы заявок на участие представляются при регистрации участников Игры.**

3.4. При регистрации 21 февраля 2019 года в оргкомитет предоставляются следующие документы:

- заявка на участие команды в Игре, заверенная врачом и печатью медицинского учреждения;
- паспорт, а также его копию на каждого участника команды (оригинал документа возвращается при регистрации);
- оригинал приказа, заверенный печатью, о направлении команды на Игру;
- оригинал приказа, заверенный печатью, на командирование и назначение руководителя команды, ответственного за жизнь и здоровье детей;
- согласие на обработку персональных данных обучающихся и педагогических работников в соответствии с приложениями № 3 и № 4 к настоящему Положению;
- копию медицинского страхового полиса на каждого участника команды.

3.5. Команды, не предоставившие перечисленные документы при

регистрации, к Игре не допускаются.

3.6. Команды, участники могут быть дисквалифицированы:

- за нарушение настоящего Положения;
- за невыполнение требований судей по обеспечению мер безопасности;
- за использование посторонней помощи (кроме медицинской), в том числе за вмешательство в действия команды ее руководителя;
- за действия, которые помешали участникам другой команды во время их выступления;
- за несвоевременную явку на старт по неуважительным причинам;
- за нарушение правил охраны природы;
- при получении участником травмы, требующей оказания серьезной медицинской помощи;
- за порчу игрового оборудования (далее – тагер) и/или головной повязки;
- за нарушение морально-этических норм поведения участников Игры, в том числе: за агрессивный физический контакт, который может рассматриваться, как оскорбление действием, за провоцирование агрессивного физического контакта (драки).

3.7. Руководители команд:

- отвечают за жизнь и здоровье участников команды;
- отвечают за дисциплину участников команды, обеспечивают их своевременную явку на Игру.

3.8. Руководители имеют право:

- получать сведения о ходе и результатах прохождения Игры в судейской коллегии;
- объявлять поражение своей команды на этапе Игры (далее – поинт) (выбрасывать «полотенце»);
- при необходимости подавать протесты и заявления в письменном виде.

3.9. Руководители обязаны:

- знать и выполнять Положение Игры;
- осуществлять руководство командой;
- выполнять все требования оргкомитета (штаба) и судейской коллегии, соблюдать педагогическую этику;
- обеспечивать своевременную явку обучающихся на старт или в судейскую коллегию;
- находиться в период Игры в отведенном для руководителей месте, либо непосредственно с командой, в том числе и в «зоне обеспечения»;
- не покидать место проведения Игры, не убедившись, что все обучающиеся благополучно закончили в ней участие;
- информировать главного судью о всех происшествиях и внештатных ситуациях, случившихся с участниками Игры.

3.10. Руководителям запрещается:

- вмешиваться в работу судейской коллегии;
- создавать помехи деятельности судейской бригады;
- давать указания обучающимся после их старта.

3.11. В случае фиксации судьями хотя бы одного из перечисленных

нарушений, результат команде не засчитывается и она занимает последнее место.

#### **4. Материальное обеспечение и экипировка команды**

4.1. Участники Игры должны иметь:

4.1.2. Командное снаряжение:

- флаг (знамя) команды, изготовленный в произвольной форме (можно использовать флаг образовательной организации).

4.1.3. Личное снаряжение:

- полевая форма (теплая одежда, которая соответствует погодным условиям), непромокаемая обувь (зимние сапоги/ботинки), зимние перчатки, сменная сухая одежда и обувь (участники, одежда которых не соответствует погодным условиям, до участия в Игре не допускаются);

- отличительные знаки команды (нарукавники/шевроны/повязки).

#### **5. Программа мероприятия и основные правила Игры**

##### **5.1. Торжественное построение.**

Во время торжественной части Игры будет организовано общее построение участников, во время которого Командиру команды необходимо сдать рапорт о готовности к участию в Игре.

Перед рапортом команде в общем строю необходимо представить свое название и девиз. После чего команда получает игровой маршрут. Примерный сценарий торжественного построения описан в приложении № 4 к настоящему Положению.

##### **5.2. Основная часть.**

5.2.1. Мероприятие состоит из 2 блоков: военно-тактического (включающего проведение Игры) и информационно-практического (лектории, выставки, мастер-классы и др.).

5.2.2. Игра представляет собой военно-тактические маневры в условиях, приближенных к боевым.

5.2.3. Игра проводится на территории войсковой части № 64378 «Весна» и прилегающей территории с использованием оборудования для игры в лазертаг.

5.2.4. Каждому участнику команды выдается тагер и повязка с датчиками поражения (датчики поражения закрепляются на голове участника).

5.2.5. В зависимости от количества заявившихся команд, определяется сценарный ход проведения Игры. Сценарий проведения Игры предоставляется руководителям команд до **21 февраля 2019 года** (направляется на электронные адреса, указанные в предварительной заявке).

5.2.6. Участвующим командам необходимо осуществить «захват» (касание) флага команды-соперника.

Очки начисляются следующим образом:

- в случае успешного касания флага - 1 очко в поинте;

- в случае выбрасывания «полотенца» руководителем команды команды-соперника - 1 очко в поинте;

Команда, первой набравшая 2 очка по поинтам в матче, либо набравшая

наибольшее количество очков по поинтам по истечении времени матча, считается победителем матча.

Очки за матч начисляются следующим образом:

- 1 очко за победу в матче;
- 0 очков за проигрыш в матче.

В случае набора командами равного количества очков победитель определяется в дополнительном пятиминутном овертайме до 1 очка. Если дополнительного времени не хватило, то победитель в овертайме определяется по наименьшему числу пораженных игроков.

5.2.7. Для участия в Игре участники должны обладать следующими знаниями, умениями и навыками: командной работы, основами военно-тактического мышления, ориентирования на местности, фортификации, ведения боя на открытой территории с использованием естественных укрытий, меткостью, стрелковой подготовкой.

5.2.8. Технология проведения Игры с использованием специального оборудования представлена в приложении № 6 к настоящему Положению. Регламент и Варианты проведения Игры представлены в приложениях №7 и № 8 к настоящему Положению соответственно.

### **5.3. Итоговое построение.**

После прохождения всех конкурсных этапов Игры, команды участников сдают доклад в штабе, после которого направляются на итоговое построение.

## **6. Подведение итогов и награждение**

6.1. Итоги Игры подводятся судейской коллегией и утверждаются приказом Министерства образования и науки Мурманской области.

6.2. Судейская коллегия определяет победителей (1 место) и призеров (2,3 места).

6.3. Команды, занявшие 1, 2, 3 места в общем зачете, награждаются дипломами, кубками и медалями Министерства образования и науки Мурманской области.

## **7. Финансирование Игры**

7.1. Финансирование расходов, связанных с проведением Игры, осуществляется за счет средств субсидии на финансовое обеспечение выполнения государственного задания ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия».

7.2. Участие в Игре бесплатное. Расходы на организацию питания за счет принимающей стороны.

7.3. Расходы по проезду к месту проведения Игры и обратно осуществляет направляющая сторона.

## **8. Контактная информация**

8(815-2) 43-64-88, Шептуха Любовь Александровна, заведующий отделом гражданско-патриотического воспитания и социальных инициатив ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия»; Тихомиров Никита Андреевич, педагог-организатор ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия».

Приложение № 1  
к Положению о проведении  
областной военно-тактической игры,  
приуроченной к окончанию вывода  
советских войск из Афганистана в  
1989 году

**Рекомендуемое  
количество команд для участия в областной военно-тактической игре  
«Орленок», приуроченной к окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году**

№	Направляющая сторона	Количество команд
1	2	3
<b>Муниципальные образования</b>		
1.	г. Апатиты с подведомственной территорией	1
2.	Кандалакшский район	1
3.	Кольский район	1
4.	г. Полярные Зори с подведомственной территорией	1
5.	г. Мурманск	1
6.	Ковдорский район	1
7.	г. Оленегорск с подведомственной территорией	1
8.	г. Мончегорск с подведомственной территорией	1
9.	Печенгский район	1
10.	ЗАТО г. Североморск	1
11.	ЗАТО Александровск	1
12.	ЗАТО п. Видяево	1
13.	ЗАТО г. Заозерск	1
14.	Терский район	1
15.	г. Кировск с подведомственной территорией	1
16.	Ловозерский район	1
<b>Государственные образовательные организации Мурманской области</b>		
1.	ГОБОУ МО КК «Североморский кадетский корпус»	1
2.	ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия»	1
<b>ИТОГО:</b>		<b>18</b>



Приложение № 2  
к Положению о проведении  
областной военно-тактической  
игры «Орленок», приуроченной к  
окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году

**ЗАЯВКА**

на участие в областной военно-тактической игре «Орленок», приуроченной к  
окончанию вывода советских войск из Афганистана в 1989 году

Команда \_\_\_\_\_  
(полное и краткое наименование образовательной организации)

№	Фамилия, имя, отчество участника (полностью)	Дата рождения (полных лет)	Данные паспорта (серия, номер, когда и кем выдан)	Допуск врача к соревнованиям
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Способ транспортировки участников \_\_\_\_\_

Команда прибывает к месту проведения Игры \_\_\_\_\_

Руководитель команды: \_\_\_\_\_

ФИО полностью, должность, дата рождения, паспортные данные,  
номер телефона, адрес эл. почты

С Условиями и Положением Игры ознакомлен \_\_\_\_\_

Контактный телефон руководителя команды \_\_\_\_\_

Всего допущено \_\_\_\_\_ человек

Врач \_\_\_\_\_  
(подпись)

\_\_\_\_\_  
(расшифровка)

М. П.

Директор \_\_\_\_\_  
(подпись)

\_\_\_\_\_  
(расшифровка)

Приложение № 3  
к Положению о проведении  
областной военно-тактической  
игры «Орленок» приуроченной к  
окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Я, \_\_\_\_\_

фамилия, имя, отчество представителя субъекта персональных данных

зарегистрированный(ая) по адресу: \_\_\_\_\_

документ, удостоверяющий личность: \_\_\_\_\_ серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

тип документа

выдан « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г. кем выдан \_\_\_\_\_

даю согласие на обработку моих персональных данных и моего ребенка

фамилия, имя, отчество ребенка

Государственным автономным учреждением дополнительного образования Мурманской области «Мурманский областной центр дополнительного образования «Лапландия» (далее – ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия»), расположенным по адресу: 183031, г. Мурманск, пр-т Героев-Североморцев д.2, с целью обеспечения наиболее полного исполнения образовательной организацией своих обязанностей, обязательств и компетенций, определенных Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации», а также для иных целей:

- обеспечение соблюдения законов и иных нормативных правовых актов;
- учет детей, обучающихся в образовательной организации;
- соблюдение порядка и правил приема в образовательную организацию;
- организации мероприятий (соревнований, турниров, олимпиад и т.д.)
- индивидуальный учет результатов освоения учащимися образовательных программ, соревнований, а также хранение архивов данных об этих результатах на бумажных носителях и/или электронных носителях;
- использование данных в уставной деятельности без применения средств автоматизации, включая хранение этих данных в архивах и размещение в информационно-телекоммуникационных сетях с целью предоставления доступа к ним;
- информационное освещение образовательной деятельности на стендах, официальном сайте организации;
- использование в статистических и аналитических отчетах по вопросам организации и качества образования;
- обеспечение личной безопасности учащихся;
- планирование, организация, регулирование и контроль деятельности образовательного учреждения в целях осуществления государственной политики в области образования.

Перечень персональных данных, на обработку которых дается согласие:

1. ФИО ребенка;
2. год, месяц, дата рождения;
3. информация о родителях (ФИО, контактные телефоны);
4. домашний, мобильный телефон, адрес электронной почты;
5. место учебы, класс;
6. фото и видеоматериалы.

Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается согласие, общее описание используемых оператором способов обработки:

Обработка персональных данных - любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых без использования средств автоматизации с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (в том числе передачу третьей стороне), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных с учетом действующего законодательства и локальных нормативных актов.

Мне известно, что обработка персональных данных осуществляется ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия» на бумажных и электронных носителях без использования средств автоматизации.

Настоящим признаю, что ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия» имеет право проверить достоверность представленных мною персональных данных.

Я оставляю за собой право отозвать свое согласие посредством составления соответствующего письменного документа, который может быть направлен мной в ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия» по почте заказным письмом с уведомлением о вручении.

\_\_\_\_\_

дата

\_\_\_\_\_

подпись

\_\_\_\_\_

разшифровка

Приложение № 4  
к Положению о проведении  
областной военно-тактической  
игры «Орленок» приуроченной к  
окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ

Я,

\_\_\_\_\_ (фамилия, имя, отчество представителя субъекта персональных данных)

зарегистрированный(ая) по адресу:  
документ, \_\_\_\_\_ удостоверяющий

личность: \_\_\_\_\_

серия \_\_\_\_\_

№ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ вид документа

выдан \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г. кем выдан \_\_\_\_\_

даю согласие на обработку моих персональных данных Государственным автономным учреждением дополнительного образования Мурманской области «Мурманский областной центр дополнительного образования «Лапландия» (далее – ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия»), расположенным по адресу: 183031, г. Мурманск, пр-т Героев-Североморцев д.2, с целью обеспечения наиболее полного исполнения образовательной организацией своих обязанностей, обязательств и компетенций, определенных Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации», а также для иных целей:

- обеспечение соблюдения законов и иных нормативных правовых актов;
- организации мероприятий (соревнований, турниров, олимпиад и т.д.)
- индивидуальный учет результатов освоения учащимися образовательных программ, соревнований, а также хранение архивов данных об этих результатах на бумажных носителях и/или электронных носителях;
- использование данных в уставной деятельности без применения средств автоматизации, включая хранение этих данных в архивах и размещение в информационно-телекоммуникационных сетях с целью предоставления доступа к ним;
- информационное освещение образовательной деятельности на стендах, официальном сайте организации;
- использование в статистических и аналитических отчетах по вопросам организации и качества образования;
- обеспечение личной безопасности;
- планирование, организация, регулирование и контроль деятельности образовательного учреждения в целях осуществления государственной политики в области образования.

Перечень персональных данных, на обработку которых дается согласие:

1. ФИО;
2. год, месяц, дата рождения;
3. контактные телефоны, место работы;
4. домашний, мобильный телефон, адрес электронной почты;
5. должность;
6. фото и видеоматериалы.

Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается согласие, общее описание используемых оператором способов обработки:

- Обработка персональных данных - любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых без использования средств автоматизации с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (в том числе передачу третьей стороне), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных с учетом действующего законодательства и локальных нормативных актов.

Мне известно, что обработка персональных данных осуществляется ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия» на бумажных и электронных носителях без использования средств автоматизации.

Настоящим признаю, что ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия» имеет право проверить достоверность представленных мною персональных данных. Я оставляю за собой право отозвать свое согласие посредством составления соответствующего письменного документа, который может быть направлен мною в ГАУДО МО «МОЦДО «Лапландия» по почте заказным письмом с уведомлением о вручении.

\_\_\_\_\_ дата

\_\_\_\_\_ подпись

\_\_\_\_\_ расшнфровка

Приложение № 5  
к Положению о проведении  
областной военно-тактической  
игры «Орленок», приуроченной к  
окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году

**Примерный сценарий торжественного построения**

На торжественном построении Командиры команд рапортуют главному судье о прибытии на Игру.

Торжественное построение организуется на плацу войсковой части №64378 «Весна», поэтому форма в момент построения должна соответствовать погодным условиям.

В момент торжественного построения все участники команды должны быть одеты в парадную или полевую зимнюю форму и иметь на голове военный головной убор.

Ход торжественного построения.

Командиры команд докладывают о готовности главному судье Игры по порядку, начиная с левого края построения (край определяется по отношению к трибуне, перед которой находится главный судья).

Представление команд. Командир встает перед строем и командует: «Равняйся!», «Смирно!», «Наша команда!», «Наш девиз!». После представления Командир команды строевым шагом направляется к главному судье. Форма доклада главному судье: *«Товарищ Главный судья, команда (название команды) к участию в областной военно-тактической игре «Орленок» построена и готова. Командир команды (фамилия).*

В момент рапорта о готовности Командир отдает воинское приветствие главному судье до тех пор, пока не прозвучит команда *«Вольно!»*. После рапорта о готовности главный судья командует: *«Встать в строй!»*, после чего Командир отвечает *«Есть!»*, прекращает воинское приветствие, командует отряду: *«Вольно!»* строевым шагом направляется в расположение своей команды.

Приложение № 6  
к Положению о проведении  
областной военно-тактической  
игры «Орленок», приуроченной к  
окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году

**Технология проведения  
областной военно-тактической игры «Орленок»,  
приуроченной к окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году**

**ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ**

На протяжении матча две команды ведут игру на искусственно оборудованной ровной площадке, строго ограниченных размеров, используя при этом специальное оборудование для игры в лазертаг.

Каждому участнику команды выдается тагер и повязка с датчиками поражения (датчики поражения закрепляются на голове участника).

Тагеры представляют собой имитацию боевого оружия с закрепленным на них оптическим оборудованием. Чтобы произвести «выстрел» нужно нажать на спусковой крючок, при этом оружие «стреляет» сфокусированным инфракрасным лучом в точку прицеливания.

Задача поинта (игры): команды, стартующие со своих баз, стремятся коснуться флага, находящегося на базе соперника. При этом игроки стремятся поразить как можно больше членов противоположной команды.

За касание флага соперника команда получает очко за поинт.  
В команде должно быть пять игроков.

**Раздел I**

**Общая подготовка к проведению Игры**

**1. Расписание**

**1.1. Расписание игр.**

1.1.1. Полное расписание игр, с указанием игр каждой команды, намеченным временем проведения игр, раздаются за день до начала соревнования и/или на техническом совещании Командиров команд, начиная с этого момента, вывешиваются на Игровой Доске в зоне регистрации.

**2. Игровое поле.**

**2.1. Размер, форма и покрытие игрового поля**

2.1.1. Игровое поле должно иметь ровное покрытие.

2.1.2. Покрытие игрового поля может быть утоптаным нескользким настом и не должно иметь травмоопасных образований: рытвин, бугров, торчащих из земли предметов (сучья, корни растений, арматура и т.д.).

2.1.3. Игровое поле должно иметь прямоугольную форму.

2.1.4. Размеры игрового поля составляют не менее 25x50 м, минимум 20 укрытий (препятствий).

2.2. Граница поля.

2.2.1. Границы обозначаются сплошной цветной линией толщиной не менее 10 см, нанесенной на покрытие поля (грунте, снежном насте), сигнальной лентой или иными способами, позволяющими четко ее идентифицировать. Укрытия, препятствия должны быть размещены минимум за 1,5 м от границы поля.

2.3. Базы.

2.3.1. Стартовые базы должны быть шириной не менее 2-х не выше 1,2 м и располагаться посередине задней границы поля. Базы на одном игровом поле должны быть обозначены одинаково.

2.3.2. Базы должны быть расположены на отрезке прямой, проходящей через как можно точнее намеченный центр поля.

2.3.3. Базы должны быть равноудалены от боковых границ игрового поля.

2.3.4. Базы могут располагаться вне игрового поля, но должны иметь общую с ним границу.

2.4. Разграничение полей.

2.4.1. Ни одна из команд или игроков не может изменять конфигурацию игрового поля. Изменение игроком поля во время игры в своих целях ведет к удалению нарушителя. Любой игрок, который изменяет поле в любое другое время, перед или во время Игры, будет исключен из участия в Игре (дисквалифицирован).

3. Оборудование поля.

3.1. Флаг.

3.1.1. На каждой базе должен быть финишный флаг (возможно размещение на флагштоке, древке и т.д.).

3.1.2. Размер флага должен быть не менее 30x60 см.

3.1.3. Флаги должны быть размещены перед началом каждой игры на стартовых базах команд и отчетливо видны с любой точки окружности в радиусе не менее 2 м.

3.1.4. Поле должно быть оборудовано «Зоной обеспечения»

## **Раздел II**

### **Права и обязанности участников**

4. Команды.

4.1. Состав команд и регистрация участников.

4.1.1. В каждой команде должно быть установленное количество игроков:  
- 5 игроков независимо от пола и возраста

4.1.2. Разрешается вносить в заявку на Игру одного руководителя Команды.

4.1.3. В игре могут принимать участие только внесенные в заявку на Игру игроки.

4.1.4. Никто из игроков не может находиться в списке более чем одной команды.

4.1.5. Все команды обязаны предоставить полные списки игроков при регистрации. Состав игроков не может меняться после начала соревнований, кроме как в случае экстренных ситуаций (болезнь, травма). В этом случае возможно внесение изменений в состав участников за 15 (пятнадцать) минут до начала матча. Замена может быть проведена из числа игроков, не заявленных в списке Команды, не принимающих участия в конкретном соревновании после согласования с Оргкомитетом и Судейской коллегией.

4.2. Командир команды.

4.2.1. В каждой команде один из числа заявленных игроков должен быть избран Командиром.

4.2.2. Если командир по каким-либо причинам не может выйти на игру, он должен назвать игрока который будет его заменять.

4.3. Обязанности участников Игры.

4.3.1. Участники должны знать и строго выполнять правила Игры.

4.3.2. Участники должны адекватно воспринимать решения и замечания судей.

4.3.3. Участники должны избегать действий (или поведения), способных повлиять на решение судей.

4.3.4. Воздерживаться от каких-либо указаний играющим, находясь вне игры.

4.3.5. Участники не могут дискутировать, протестовать или требовать разъяснения у судей по поводу их решений.

4.4. Права и обязанности Командира команды

4.4.1. Командир команды представляет команду на техническом совещании.

4.4.2. Командир команды представляет свою команду при жеребьевке.

4.4.3. Только Командир команды имеет право:

- подписывать игровой протокол;
- обращаться за разъяснениями по поводу правильности трактовки и применения правил судьями;
- подавать письменный протест судейской коллегии.

4.4.4. Командир команды ответственен за поведение и дисциплину игроков своей команды.

## 5. Игровое оборудование.

5.1. Оборудование

5.1.1. В Игре используется оборудование для игры в лазертаг. Каждому участнику команды выдается один тагер и одна повязка с датчиками поражения (повязка с датчиками поражения закрепляется на голове участника).

Тагеры представляют собой имитацию боевого оружия с закрепленным на них оптическим оборудованием. Чтобы произвести «выстрел» нужно нажать на спусковой крючок, при этом оружие «стреляет» сфокусированным инфракрасным лучом в точку прицеливания. Максимальное количество выстрелов в одном поинте ограничено – 500 (20 магазинов по 25 патронов). Перезарядка магазинов производится автоматически. Маркеры стреляют

короткими очередями по 3 выстрела. Скорость ведения огня тагера – 600 выстрелов в минуту. Дальность поражения – 200 метров.

5.2. Другое оборудование.

5.2.1. Разрешается использование:

- переговорных устройств, работающих в разрешенном для гражданского применения на территории РФ диапазоне частот;
- электронных и оптических устройств для наблюдения (монокуляры, бинокли и т.д.)

5.2.2. Два непораженных игрока могут обмениваться снаряжением.

5.3. Запрещенное оборудование.

5.3.1. Запрещенное оборудование включает в себя: взрывные и дымовые устройства (имитации гранат, постановочные думы, дымовые завесы, фальшфейеры, петарды и т.д.).

### **Раздел III**

#### **Подготовка к игре и ход игры**

##### 6. Подготовка к игре

###### 6.1. Осмотр поля

6.1.1. Игровое поле должно быть закрыто для любого вида игр за 12 часов до начала первой игры соревнований.

6.1.2. Не ранее чем за 2 часа и не позднее 10 минут до начала первых игр, участники соревнований имеют право осмотреть игровое поле.

Игроки имеют право осматривать поле в перерывах между играми.

###### 6.2. Техническое совещание.

6.2.1. В период не позднее 10 мин. до начала первого матча Игры должно быть проведено техническое совещание.

6.2.2. От каждой команды должен быть один представитель – Командир команды. Целью сбора Командиров является донесение информации до Командиров участвующих команд об организации, общих правилах и о важных моментах, касающихся их участия в соревнованиях.

6.2.3. На техническом совещании рассматриваются следующие вопросы:

- последние дополнения и изменения к правилам данных соревнований;
- информация о работе дополнительных служб (техническая часть, буфет и т.д.);
- ответы на вопросы.

6.2.4. Фотографы и другой медиаперсонал допускаются за границы поля во время игры только с разрешения старшего судьи поля, они обязаны подчиняться судьям и волонтерам.

##### 7. Жеребьевка и определение стартовой базы.

7.1. Жеребьевка проводится одним из судей поля в присутствии Командиров обеих команд не менее чем за 1 минуту до начала игры, в том случае если команды выбирают одну и ту же сторону. Базы разыгрываются только в первом поинте, а затем команды меняются базами.

##### 8. Старт (начало игры).



8.1. Минутная готовность объявляется за 1 минуту до начала поинта Судьей-информатором.

8.2. После этого дается слышимый сигнал тридцатисекундной готовности к началу игры: объявление Судьи-информатором «Тридцать».

8.3. Затем дается слышимый сигнал десятисекундной готовности к началу игры: объявление Судьи-информатором «Десять». Все полевые судьи поднимают вверх обе руки и вытягивают их. Жест должен быть направлен на игровое поле в момент сигнала «10 секунд».

8.4. Старт поинта:

8.4.1. Старт поинта обозначается четко слышимым и узнаваемым сигналом (отличным от других звуков). Сигнал старта поинта должен быть произведен при старте каждого поинта. В случае если не используется никакая электронная система, может быть использован свисток или другое подобное устройство.

8.4.2. При старте поинта все судьи на поле опускают руки вниз, подтверждая старт поинта.

8.5. Команда может начать поинт в составе пяти или меньшем составе игроков.

8.5.1. Игрок не имеет право выходить на игровое поле после сигнала старта поинта, даже если команда начала его в меньшинстве.

8.6. Игроки начинают игру внутри границ игрового поля, касаясь стволом тагера передней части стартовой базы. Игрок, не касавшийся баннера базы стволом в момент начала игры, будет удален за фальстарт.

#### 9. Остановка игры.

9.1. Игра может быть остановлена только при чрезвычайных ситуациях: травмах, опасной погоде, форс-мажоре или при физических изменениях на поле.

9.2. В случае фальстарта из-за судейской ошибки или взаимонепонимания старший судья останавливает игру и начинает ее снова.

9.3. При остановке игры судьи фиксируют положение игроков на их позициях. Если игра была остановлена, полевые судьи должны убедиться, что игроки остаются на своих местах. После того, как события, вызвавшие остановку игры, преодолены и/или завершились, все «непораженные» игроки размещаются на соответствующие позиции полевыми судьями и старший судья возобновляет игру, как указано в пункте 8.4.

9.4. Игра останавливается по сигналу Судьи-информатора «Время». Игроки обязаны оставаться на тех позициях, на которых они были в момент подачи сигнала.

9.5. Официальное время игры фиксируется таймером с обратным отсчетом Судьей-информатором. В случае если игра должна быть остановлена при чрезвычайной ситуации или в других случаях, судья-информатор приостанавливает отсчет времени. Игра возобновляется согласно правилам игры. После рестарта поинта возобновляется отсчет времени.

#### 10. Конец игры.

10.1. Поинт, матч официально считаются оконченными после сигнала Судьи-информатора «Конец поинта», «Конец матча» после того, как происходит одно из событий, символизирующих конец игры.

10.2. Игра закончена в случае:

- успешного касания флага;
- удаления всех игроков с поля;
- истечения игрового времени.

10.3. После завершения игрового времени или подтверждения судьей касания флага Судья-информатор дает сигнал «Конец поинта», «Конец матча».

### 11. «Пораженный» игрок.

11.1. Для того, чтобы поразить противника, необходимо нацелить оружие на датчик поражения противника и произвести «выстрел», если датчик принял сигнал, значит «выстрел» прошел успешно и противник «ранен» или «поражен».

11.2. Определение «пораженного» игрока.

11.2.1. «Пораженным» считается игрок, в которого было произведено ЧЕТЫРЕ попадания.

11.2.2. Три попадания считаются «ранениями», сопровождаются кратковременным свечением всех датчиков головной повязки, кратковременной вибрацией датчиков, голосовым сообщением тагера «Я ранен».

11.2.3. Четвертое, финальное попадание в игрока считается «ПОРАЖЕНИЕМ», сопровождается длительным (10 секунд) свечением всех датчиков головной повязки, с последующим переходом датчиков в режим кратковременного свечения (мигания), длительной (10 секунд) вибрацией датчиков, голосовым сообщением тагера «Убит в бою». Оборудование «пораженного» игрока переходит в ждущий режим и может быть перезапущено только судьями (техническим персоналом) непосредственно перед началом следующего поинта (выходом на поле).

11.3. Действия «пораженного» игрока.

11.3.1. «Пораженный» игрок должен поднять руку с тагером вверх выше уровня плеч (головы), а свободную руку положить на голову.

11.3.2. «Пораженный» игрок обязан немедленно молча покинуть поле кратчайшим путем в «Зону обеспечения». Любое слово, произнесенное «пораженным» игроком, будет расцениваться как продолжение игры в пораженном состоянии.

11.3.3. «Пораженный» игрок должен находиться в «Зоне обеспечения».

11.4. Игрок будет ПРИНУДИТЕЛЬНО переведен судьей в статус «пораженный», если:

- ствол тагера игрока не касается стартовой базы в начале игры;
- игрок пытается скрывать датчики поражения (прикрывать руками, закрывать капюшоном, прятать голову за укрытие, производя выстрел и т.д.);
- игрок значительно меняет форму укрытия (деформирует, частично разрушает);
- игрок словесно оскорбляет судей, игроков или зрителей (но не ограничивается);
- игрок допускает намеренный и агрессивный физический контакт;
- игрок удален за нарушение других правил безопасности или неспортивное поведение;

- другой игрок команды неправомерно продолжает игру (п.16) (в этом случае судьей произвольным образом выбирается любой «непораженный» игрок команды)

### 12. Касание флага.

«Касанием флага» называется момент игры, когда действующий, не «пораженный» игрок, касается флага на базе соперника. Судья подает команду «Время!», время игры останавливается, после чего судьи проверяют статус игрока, коснувшегося флага, а остальные игроки не имеют права покидать свои позиции.

### 13. «Выбрасывание полотенца».

13.1. В любой момент во время поинта, команда может принять решение завершить его, «выбросив полотенце» и отдав балл команде-сопернику. Только Руководитель команды имеет право бросить «Полотенце» из «Зоны обеспечения».

13.2. Если Руководитель команды решает «бросить полотенце», он должен громко крикнуть «Полотенце» и название команды в адрес старшего Судьи поля или Судьи-информатора.

13.3. После объявления «полотенце» поинт будет закончен автоматически и балл за поинт будет присужден команде-оппоненту. Судья-информатор громко объявляет «полотенце» и называет команду, «бросившую полотенце», чтобы слышали все участники.

### 14. Овертайм

14.1. Если две команды сыграли вничью по завершении основного игрового времени, то будет использован пятиминутный овертайм.

14.2. Команды начинают овертайм со стороны поля, противоположной той, с которой они стартовали в последнем сыгранном поинте.

14.3. Овертайм - игра до первого засчитанного очка. Первая команда, которая получает очко - выигрывает.

14.4. Если пятиминутный овертайм заканчивается без присвоения очка (закончилось время), то победитель в овертайме определяется по наименьшему числу пораженных игроков.

### 15. Права и обязанности игроков в ходе игры.

15.1. Во время игры игрок имеет право:

- «поражать» игроков противоположной команды посредством стрельбы из тагера;

- производить касание флага соперника;

- передавать информацию игрокам своей команды голосом или жестами;

- признавать себя «пораженным»;

15.2. Во время игры игрок обязан:

- строго следовать правилам определения «пораженного» игрока;

- находиться в «Зоне обеспечения» молча и без подачи каких-либо сигналов и действий в отношении действующих, «непораженных» игроков, судей и зрителей;

- беспрекословно подчиняться требованиям судей;

- незамедлительно признавать себя «пораженным» в соответствии с п.14 приложения №6 к настоящему Положению.

15.3. Во время игры игроку запрещается:

- скрывать датчики поражения (прикрывать руками, закрывать кашоном, прятать голову за укрытием производя выстрел и т.д.)
- вступать в агрессивный физический контакт с судьями и игроками;
- использование брани и угроз в отношении игроков, судей и зрителей;
- использовать «пораженных» игроков, а также судей в качестве укрытия;

#### 16. Неправомерное продолжение игры.

16.1. Игрок неправомерно продолжает игру, если, будучи «пораженным», он:

- продолжает передвижение, кроме тех случаев, когда игрок покидает поле по указанию судьи;
- разговаривает с судьей или с игроками своей команды или команды противника или подает им знаки;
- мешает действиям игроков команды противника или судьи;
- предоставляет игрокам своей команды свое снаряжение.

### **Раздел IV.**

#### **Результаты игры**

##### 17. Подписание протокола.

17.1. Командир команды должен подписать протокол игры.

- Командиры команд обязаны проверить правильность оформления протокола. При обнаружении ошибки заполняется новый протокол;

- когда оба Командира согласны с результатами, внесенными в протокол, они подписывают протокол и в дальнейшем этот протокол уже не может быть изменен, даже если в нем обнаружены ошибки, кроме вычислительных.

- орфографические ошибки и ошибки в вычислениях могут быть исправлены в любой момент до начала следующего тура соревнований.

- только орфографические ошибки и ошибки в вычислениях могут быть исправлены, после того как результаты вывесили на игровой информационной доске.

17.2. В случае отказа от подписания протокола Командир должен весомо и коротко обосновать свой отказ.

17.3. Отказ командира от подписания протокола не является основанием для старшего (главного) судьи в его не утверждению.

##### 18. Результат игры.

18.1. Результатом игры является начисление очков каждой команде.

18.2. Очки начисляются следующим образом:

Команда получает очки в поинте:

- в случае успешного касания флага - 1 очко;
- в случае выбрасывания «полотенца» руководителем команды команды-соперника - 1 очко;
- команда, первой набравшая 2 очка в матче, либо набравшая наибольшее количество очков по поинтам по истечении времени матча, считается

победителем матча.

Очки за матч начисляются следующим образом:

- 1 очко за победу в матче;
- 0 очков за проигрыш в матче.

18.3. В случае набора командами равного количества очков победитель определяется в дополнительном пятиминутном овертайме до 1 очка. Если дополнительного времени не хватило, то победитель в овертайме определяется по наименьшему числу «пораженных» игроков.

#### 19. Неявка.

19.1. В случае неявки команды на матч команде-сопернику присуждается максимальное количество очков в матче.

### **Раздел V.**

#### **Судьи и порядок судейства.**

##### 20. Судейская бригада.

20.1. Состав судейской бригады.

20.1.1. Для проведения соревнований создается судейская бригада в следующем составе: главный судья, старший судья поля, судьи в поле (не менее 2 полевых и 1 старшего судей на поле), судья-информатор (может совмещать выполнение своих функций и функций старшего судьи поля).

20.1.2. Старший судья поля является высшей властью на игровом поле.

20.1.3. Все судейские решения на поле должны быть утверждены старшим судьей поля. Все судейские решения и утверждения, сделанные или одобренные старшим судьей поля являются окончательными и не являются предметом для последующих просмотров и не могут быть изменены, кроме как им лично по согласованию с главным судьей и организаторами соревнований.

20.1.4. Судейская форма - джерси в красно-желтую вертикальную полоску, либо жилеты ярко-желтого или ярко оранжевого цветов со светоотражающими полосами, допускается размещение на судейской форме логотипов организаторов соревнований.

20.1.5. Все судьи должны знать правила и регламент Игры и должны прилагать все усилия для выполнения ими обязанностей судей. Все судьи должны выполнять свои обязанности и принимать решения беспристрастно. Если судья будет замечен в пристрастии в своих действиях «за» или «против» любой команды, он будет удален из списка судящей команды до конца соревнований. Все сведения по подобным инцидентам будут переданы организаторам соревнований.

20.1.6. Судьи не предоставляют командам никакой информации во время Игры, за исключением информации, относящейся к безопасности, предупреждениям, объявлению «раненых» или «пораженных» игроков.

20.1.7. Судьи не должны своими действиями или бездействием раскрывать или обозначать положение или действия игроков в ходе игры. Судьи не должны влиять на развитие игры.

20.2. Судейские жесты:

20.2.1. «Пораженный» - судья обозначает поражение игрока, положив одну

руку себе на голову, второй указывая на пораженного игрока.

20.2.2. «Игрок в игре» - судья обозначает, что игрок не «поражен» и имеет в запасе как минимум одну «жизнь», вращая над головой рукой.

### 21. Старший судья поля.

21.1. Полномочия старшего судьи поля.

21.1.1. Старший судья поля руководит всеми играми на своем поле. Ему подчиняются все судьи судейской бригады и члены обеих команд.

21.1.2. Только старший судья имеет право принимать решения по всем вопросам, возникающим во время игры, подписания протокола.

21.1.3. Только старший судья принимает решение о расстановке других судей поля во время игр.

21.2. Обязанности старшего судьи.

21.2.1. Перед началом игрового дня старший судья должен убедиться в пригодности поля для игр.

21.2.2. Перед началом игрового дня старший судья должен убедиться в наличии достаточного количества игровых флагов.

21.2.3. Организовать работу судей в поле с учетом особенностей расстановки укрытий.

21.2.4. Следить за работой судей в поле и в случае необходимости обращаться к главной судье за дополнительными судьями.

21.2.5. Во время игры старший судья выполняет такие же функции, как и судья поля.

### 22. Судьи в поле.

22.1. Полномочия судей в поле.

22.1.1. Следят за выполнением Правил игры игроками.

22.1.2. Имеют право применять штрафные санкции по отношению к игрокам.

22.1.3. Дают стартовый сигнал и сигнал окончания игры с разрешения старшего судьи поля.

22.1.4. Имеют право проводить инспекцию снаряжения игроков в любое время.

22.1.5. Выносят предупреждения игрокам.

22.1.6. Принимают решение об объявлении игрока «пораженным».

### 23. Судья - информатор.

23.1. Полномочия судьи-информатора.

23.1.1. Судья-информатор имеет право:

- участвовать в принятии решения по спорным вопросам в составе Судейской коллегии.

- совмещать выполнение своих функций и функций старшего судьи поля.

23.2. Обязанности судьи-информатора.

23.2.1. Громко, четко объявлять лично или при помощи технических средств следующие команды: «Одна минута», «Тридцать секунд», «Десять секунд», «Старт», «Время», «Конец поинта», «Конец матча», а также оставшееся время матча, время перерыва между поинтами и матчами.

23.2.2. Контролировать общее время матча, время поинтов, время

перерывов между матчами и поинтами, время таймаутов.

23.2.3. Лично или при помощи технических средств по команде старшего судьи поля объявлять остановку времени с остановкой секундомера.

23.2.4. Лично или при помощи технических средств по команде старшего судьи поля объявлять о продолжении игры с запуском секундомера.

23.2.5. Добавляет время на секундомере в случае взятия командой тайм-аута.

23.2.6. Контролирует количество взятых командами тайм-аутов.

23.2.7. Контролирует количество полученных командами предупреждений и своевременность наложения за них штрафных санкций.

23.2.8. Перед началом игрового дня судья-информатор должен убедиться в наличии достаточного количества бланков протоколов, ручек, свистков, секундомеров и т.д.

23.2.7. При подписании протокола:

- своевременно заполнить протокол и предложить на подпись Командирам;
- разрешить Командиру письменно обосновать свой отказ от подписи.

#### 24. Судейская коллегия.

24.1. Состав судейской коллегии.

24.1.1. В состав судейской коллегии входят: представители организаторов соревнований, главный судья, старший судья поля, судья-информатор.

24.2. Ответственность.

24.2.1. Судейская коллегия несет ответственность за проведение (соблюдение регламента) соревнований в полном соответствии с Правилами и Положением.

24.3. Обязанности.

24.3.1. Судейская коллегия обязана:

- контролировать подготовку мест соревнований;
- руководить работой судейского аппарата и решать все вопросы, связанные с ходом соревнований;
- распределять обязанности между судьями и утверждать расписание игр;
- обеспечивать участников, зрителей и представителей средств массовой информации данными о ходе соревнований и их результатах;
- утверждать результаты соревнований и оценивать работу судей;
- предлагать через старшего судью пересмотреть решение если оно ошибочно.

24.4. Права.

24.4.1. Судейская коллегия имеет право:

- в процессе соревнований отстранять от судейства судей, не справившихся со своими обязанностями;
- отменять или откладывать соревнования в связи с неподготовленностью мест проведения;
- вносить изменения в программу соревнований, расписание встреч и назначение судей (если в этом есть необходимость).

24.5. Распоряжения.

24.5.1. Распоряжения Судейской коллегии обязательны для всех участников соревнований.

### 25. Спорные ситуации.

25.1. Все спорные ситуации решаются старшим судьей поля только с Командирами команд.

25.2. Для восстановления ситуации, заявленной как «спорная», Командир команды может с разрешения старшего судьи пригласить игрока, заявляющего о данной ситуации.

25.3. Старший судья обязан пригласить для консультации судью, который находился в непосредственной близости от места возникновения данной ситуации.

25.6. В исключительных случаях для окончательного решения старший судья обязан пригласить главного судью.

### 26. Штрафные санкции.

26.1. Судьи делают устное предупреждение за следующие нарушения:

- использование ненормативной лексики - первое предупреждение;
- первое неподчинение командам судьи;
- первое невыполнение жеста пораженного игрока – руки на голове.

26.2. Удаление «непораженного» игрока происходит при:

- повторном (в одной игре) использовании оскорбительной или ненормативной лексики;
- повторном (в одной игре) или продолжающемся неисполнение судейских команд;
- выходе за границу поля или ее смещении;
- имитации действий активного игрока будучи при этом «пораженным»;
- отсутствии касания стартовой базы кончиком ствола тагера при старте;
- попытке игрока скрывать датчики поражения (прикрывать руками, закрывать капюшоном, прятать голову за укрытием производя выстрел и т.д.);
- намеренное перемещение укрытий (деформация, частичное разрушение) в ходе игры.

- каждом отказе подчиниться требованиям судьи;
- вступлении в любой агрессивный физический контакт.
- неправомерном продолжении игры другим игроком команды (п.16 приложения № 6 к настоящему Положению) (в этом случае судьей произвольным образом выбирается любой непораженный игрок команды).

26.3. Вмешательство в игру.

26.3.1. Зрителям разрешается наблюдать за игрой и за передвижением на поле, но они не могут:

- давать указания игрокам на поле;
- комментировать ход игры слышимым на поле образом;
- любым другим способом влиять на игру.

26.3.2. За каждую попытку влиять на игру или сообщить что-либо на поле со стороны «пораженных» игроков или руководителя играющей команды, будет накладываться наказание, как за игру «пораженным» (т.е. удалении как минимум одного игрока с поля).



## 26.4. Дисквалификация

26.4.1. Решение о дисквалификации КОМАНДЫ (команда занимает последнее место в рейтинге соревнований, очки, набранные командой-нарушителем во всех далее несыгранных матчах соревнований, засчитываются как неявка, команде противника присуждается максимальное количество очков), либо отдельного ИГРОКА принимается старшим судьей поля в присутствии главного судьи в случае:

- за нарушение настоящего Положения;
- за невыполнение требований судей по обеспечению мер безопасности;
- за использование посторонней помощи (кроме медицинской), в том числе за вмешательство в действия команды ее руководителя;
- за действия, которые помешали участникам другой команды во время их выступления;
- за несвоевременную явку на старт по неуважительным причинам;
- за нарушение правил охраны природы;
- при получении участником травмы, требующей оказания медицинской помощи (по решению врача соревнований или службы безопасности);
- за нарушение морально-этических норм поведения участников Игры, в том числе за порчу игрового оборудования, агрессивный физический контакт, который может рассматриваться как оскорбление действием;
- за провоцирование агрессивного физического контакта;

26.4.2. Решение о дисквалификации должно быть утверждено главным судьей.

26.4.3. Просьбу о дисквалификации может подать любой судья либо член Оргкомитета.

## 30. Врач соревнований.

### 30.1. Права.

30.1.1. Врач соревнований имеет право:

- остановить игру в случае получения травмы участником Игры.
- ходатайствовать старшему судье о запрете для травмированного игрока на дальнейшее участие в Игре.

### 30.2. Обязанности.

30.2.1. Врач соревнований должен:

- следить за соблюдением санитарно-гигиенических требований при проведении Игры;
- оказывать медицинскую помощь участникам при получении травм, а также давать заключение о возможности травмированных игроков продолжать участие в Игре.

## 31. Изменения правил.

В исключительных случаях организатор Игры может изменить одно или несколько правил на время Игры. Такие изменения могут вводиться, только если их невозможно избежать. Организаторы обязаны получить согласие Судейской коллегии и довести причины и сущность изменений до команд не позднее, чем на совещании командиров. Если непреодолимые причины для изменения правил

возникают в ходе Игры, немедленно проводится собрание командиров. До окончания такого совещания игры приостанавливаются.

32. Итоговые протоколы игр.

Итоговые протоколы игр хранятся у организаторов соревнований не менее одного года с даты проведения Игры.

Приложение № 7  
к Положению о проведении  
областной военно-тактической  
игры «Орленок», приуроченной к  
окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году

**Регламент проведения  
областной военно-тактической игры «Орленок», приуроченной к  
окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году**

**1.1.Время матча:**

Максимальное время матча: 5 мин. (чистого игрового времени) + (2 мин. х 3 игры) + (2 х 1 мин. тайм-аута) = 13 минут. Минимальное время матча не ограничивается.

Начало игры - базы разыгрываются жребием. Игра - один период (поинт) 5 минут чистого времени. Наличие объявлений «Минута», «30 секунд» и «10 секунд» перед каждой игрой. Перерыв 2 минуты между поинтами.

**1.2.Ход игры:**

Команда, первой набравшая в поинтах 2 очка, считается победителем матча. После каждого поинта - смена баз. Каждая команда имеет право на один 1 минутный таймаут в МАТЧЕ.

1.3. Команды получают очки в поинте: в случаях успешного касания баннера, признания поражения тренером команды-соперника.

**Составы:**

Заявляется на Игру не более 6 человек, из них 1 чел. - руководитель команды. Игроков в поле 5 человек. В «зоне обеспечения» может находиться не более 6 человек, включая команду и руководителя. Флаги находятся на базах.

Приложение № 8  
к Положению о проведении  
областной военно-тактической  
игры «Орленок», приуроченной к  
окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году

**Варианты проведения  
областной военно-тактической игры «Орленок»,  
приуроченной к окончанию вывода советских войск  
из Афганистана в 1989 году**

**В случае, если команд не более шести,** все матчи Игры проводятся в один день. Каждая команда сыграет с каждой по одному матчу (состоящему из одного-трех поинтов). Победа в двух поинтах, либо в одном поинте при истечении общего времени матча - 1 очко за матч, проигрыш - 0 очков, если по итогам регулярного времени очки в поинтах равные, то назначается овертайм 5 минут до первого очка.

Если дополнительного времени не хватило, то победитель в овертайме определяется по наименьшему числу пораженных игроков

Победителем Игры считается команда, набравшая максимальное по отношению к другим командам число очков в матчах; серебряными и бронзовыми призерами Игры считаются команды, набравшие, соответственно, второе и третье место по количеству очков в матчах Игры.

Ничьей быть не может, если по итогам Игры сумма очков за матчи равные, то между командами, набравшими одинаковое количество очков, назначается овертайм 5 минут чистого игрового времени до двух очков.

**В случае, если команд семь и более,** все матчи Игры также проводятся в один день.

Команды разбиваются на 4 подгруппы с равным (либо меньшим на одну команду, чем в первой подгруппе) количеством команд.

В подгруппе каждая команда сыграет с каждой по одному матчу (состоящему из одного-трех поинтов).

Победа в двух поинтах, либо в одном поинте при истечении общего времени матча - 1 очко за матч, проигрыш - 0 очков, если по итогам регулярного времени очки в поинтах равные, то назначается овертайм 5 минут до первого очка.

Если дополнительного времени не хватило, то победитель в поинте определяется по наименьшему числу пораженных игроков.

Ничьей быть не может, если по итогам регулярного времени очки равные, то назначается овертайм 5 минут до первого очка.

По итогам отборочных игр из каждой группы выходит **ОДНА** команда, занявшая 1 место в подгруппе.

Четверть финал не проводится.

### Полуфинал

Полуфинал команды играют по следующей схеме:

- победитель подгруппы 1 против победителя подгруппы 4;
- победитель подгруппы 2 против победителя подгруппы 3;

Две команды, выигравшие свои полуфинальные матчи, переходят в финал за 1-2 места.

Две команды, проигравшие свое полуфинальные матчи, переходят в финал за 3-4 места. По прежнему действует правило «ничьих быть не может». В случае ничьей играется овертайм 5 минут до первого касания баннера.

### Финал

Финал за 1-2 места и за 3-4 места играется по одному матчу.

В случае ничьей играется овертайм без ограничения по времени до первого касания баннера.