**ПОЛОЖЕНИЕ**

о проведении открытого турнира по Тактическому троеборью, в рамках спортивного Фестиваля Нижегородской митрополии

**«Христос Воскресе - Арзамас»**

*для категории «Дети» до 13 лет (лазертаг)*



**Выездное Арзамасский район , Нижегородская обл.**

**25 сентября 2022 год.**

**1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ.**

Открытый турнир по Тактическому троеборью, в рамках спортивного Фестиваля Нижегородской митрополии «Христос Воскресе - Арзамас», **для возрастной категории до 13 лет** (*далее – Соревнования*) проводятся с применением **оборудования лазертаг**, для обеспечения максимальной безопасности участников.

Соревнования проводится в целях:

- привлечения молодежи к занятиям спортивным страйкболом и лазертагом;

- популяризации спортивного страйкбола и лазертага среди населения, обеспечения доступности занятий тактическими видами спорта;

- воспитания молодежи в духе патриотизма и готовности к защите Отечества;

- осуществление комплексных мер по развитию юнармейского движения;

- военно-тактическая и тактико-специальная подготовка военно-патриотических клубов и объединений;

- допризывная подготовка казачьей молодёжи;

**2. МЕСТО И ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ**

Соревнования проводятся 25 сентября 2022 г. по адресу: Нижегородская область, р.п. Выездное, Арзамасского района ул. Пушкина 108, ГАУ Но ФОК Чемпион.

**3. ОРГАНИЗАТОРЫ МЕРОПРИЯТИЯ**

Общее руководство организацией и проведением соревнований осуществляет благочиние города Арзамаса, помощника благочинного округа Арзамасского района по физической культуре и спорту, Духовно-Нравственное Военно-Патриотическое учение «Горлица», Арзамасское Казачество, при поддержке: Центра военно-патриотического воспитания при Свято-Успенском Мужском монастыре (г. Саров).

Непосредственное проведение соревнований возлагается на судейскую коллегию:

Главный судья соревнований –

Старший судья упражнения «Захват базы» - Ламзин Илья А

Старший судья упражнения «Командная дуэль» – Ламзин Илья А.

Старший судья упражнения «Меткий стрелок» – Теплов Генадий

Все судьи прошли переподготовку и аккредитацию по виду спорта страйкбол «ТАКТИЧЕСКОЕ ТРОЕБОРЬЕ».

**4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА**

Соревнования проводятся **в категории «Дети» (до 13 лет включительно), с применением оборудования лазертаг, которое бесплатно предоставляют организаторы.**

**Состав команды:** 4 человека, один представитель.

Участники соревнований несут личную ответственность за соблюдение **правил соревнований** и всех разделов настоящего Положения, а также дисциплинарную ответственность за нарушение дисциплины и общественного порядка.

Обязательно наличие у участников головного убора (бандана, кепка или бейсболка), а также сменную обувь ***обязательно с белой подошвой.***

**5. ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ**

Соревнования проходят в командном зачёте по трем упражнениям:

«Захват базы», «Командная дуэль» и «Меткий стрелок».

График соревнования 25 сентября 2022 г.:

**08.00 – 08.50**  З**аезд иногородних команд**

**09.00 – 09:30**  Открытие Фестиваля. Молебен.

**09:30 – 10:00** - мандатная комиссия

**10:15 – 12:30** – упражнение «Захват базы»;

**13:00 – 15:00** – упражнение «Командная дуэль»;

**10:15 – 15:00** – упражнение «Меткий стрелок»; отдельная площадка

**15:00 – 16:00** – подведение итогов, построение и церемония награждения победителей.

**16:00 – 17:00** - трапеза

**17:00 – 18:30** - Пасхальное богослужение в Воскресенском Соборе города Арзамас. Разъезд.

Организаторы оставляют за собой право внесения изменений в график проведения соревнований.

Соревнования будут проводится **по круговой системе***(если команд 8 и меньше)* или **по круговой системе с подгруппами***(если команд более 8).*

**6. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ**

Определение победителей соревнований и распределение мест производятся в соответствии с Правилами МОО «Федерация страйкбола» и данного Положения, по итогам всех трёх упражнений .

**Примечание**: при стрельбе одной рукой удаление (дисквалификация) до конца упражнения «Захват базы» и «Командная дуэль»

**7. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ И НАГРАЖДЕНИЕ**

Участие в соревнованиях – целевое пожертвование на нужды фестиваля – 500 рублей с команды.

Участники команды, занявшей 1 место награждаются кубком и дипломами, а также личными медалями и грамотами. 2, 3 место награждаются дипломами, а также личными медалями и грамотами. Возможно награждение победителей призами.

Все команды- участники соревнований награждаются памятными дипломами.

Расходы по организации и проведению соревнований, награждению спортсменов и команд несут организаторы.

Участники самостоятельно несут расходы по проезду к месту соревнований и обратно, питанию и проживанию.

**8.СТРАХОВАНИЕ**

Все участники соревнований должны иметь при себе полис обязательного медицинского страхования (ОМС) или полис добровольного медицинского страхования (ДМС), для получения скорой медицинской помощи.(ксерокопии можно)

**9.ПОДАЧА ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ**

Подтверждение об участии подаётся в Организационный комитет по проведению соревнований до 20 сентября 2022 начала мероприятия arzkrasnoe.cerkov.ru в группе **«Лазертаг-турнир "Тактическое троеборье** в соц.сети «ВКонтакте» : <https://vk.com/tt_lazertag> , в соответствующей теме регистрации и дублируются по почте [prihod.odigitrya@mail.ru](mailto:prihod.odigitrya@mail.ru)

Заявка передаваемая мандатной комиссии должна быть подписана и заверена печатью руководителя направляющей организации по официальному образцу заявки (приложение № 1).

По решению организаторов предварительная регистрация может быть закрыта раньше указанного срока, в связи с набранным лимитом команд– **до 16 команд**. Преимущественным правом регистрации и допуска к соревнованиям пользуются команды, подтвердившие своё участие раньше других. Жеребьёвка команд будет проводиться оргкомитетом после окончания срока регистрации, видео жеребьёвки будет опубликовано в теме регистрации в группе **«Турнир по Тактическому троеборью».**

***Положение является официальным приглашением на соревнования***

***Правило упражнения захват базы.***

Описание Упражнения «Захват Базы»

Цель упражнения: получение максимального количества баллов с учетом штрафных баллов (см. таблица № 1 и таблица № 2).

Статья 6. Описание игровой площадки и оборудования

Площадка представляет собой прямоугольный зал, имеющий перегородки-укрытия, в количестве не менее 7 штук, включая центральное укрытие. На обеих половинах площадки должно быть расположено одинаковое количество укрытий.

Размеры зала: 25x15 м (ДxШ). Разрешенный допуск по размерам зала ±5м.

По центру коротких сторон площадки обустроены стартовые позиции, представляющие собой стартовые стены длиной 2,5 м и высотой не менее 1 м.

В центре зала расположено центральное укрытие и игровой флаг, размещенный таким образом, чтобы он был заметен с обеих сторон укрытия.

Статья 7. Порядок выполнения упражнения

Участники встречи: две команды по 4 игрока.

Перед выполнением упражнения участникам должна быть предоставлена возможность ознакомиться с игровой площадкой. Время и порядок ознакомления с площадкой определяются Старшим судьей упражнения.

По команде Старшего судьи «На исходную» игроки занимают места на стартовых

позициях, выстроившись в линию лицом к площадке. До момента старта одна стопа каждого игрока должна касаться стартовой стены. Тагеры всех игроков должны касаться срезом ствола стартовой стены.

Раунд начинается после команд «Внимание», «Приготовились», «Старт» (По усмотрению Старшего судьи упражнения, разрешается вместо команды «Старт» давать свисток).

Раунд заканчивается по команде «Стоп раунд».

Целью каждого раунда является захват игрового флага и доставка его на базу противника.

Захват игрового флага и доставка его на базу противника осуществляется любым игроком

команды. Доставка флага засчитывается, если непораженный игрок донес игровой флаг и коснулся им стартовой стены противника.

После захвата игрового флага участник может оставить его на полу в любом месте игровой площадки. Игровой флаг разрешено передавать из рук в руки другому игроку команды и запрещено бросать одним игроком другому.

Когда игровой флаг захвачен, необходимо держать его так, чтобы судья мог его отчетливо видеть (запрещено убирать флаг в карманы или в снаряжение).

Если игрок с флагом поражѐн, ему необходимо немедленно (в течение 3 секунд) сбросить флаг на пол не далее 1 метра от места поражения.

Команде начисляется штраф за задержку сброса флага и/или за сброс флага дальше 1 метра от места поражения, было ли это сделано намеренно или нет.

Поражение игрока в раунде может быть только одно, оживлений не предусмотрено. После поражения игрок должен как можно скорее по кратчайшей траектории покинуть игровую площадку.

Выпускающие судьи контролируют соблюдение игроками правил старта, а также

фиксируют доставку игрового флага к стартовой стене противника.

Победителем раунда объявляется команда, набравшая большее количество баллов.

Порядок начисления баллов:

Первый захват игрового флага+5 баллов

Поражение игрока противника +1 балл за каждого поражённого противника

Доставка игрового флага к стартовой стене противника +10 баллов + остановка раунда

Бонус за доставку игрового флага к стартовой стене противника, если остался

непоражённым хотя бы один игрок противника+3 балла

Также за нарушения команде могут начисляться штрафные баллы (при подсчете они вычитаются из суммы баллов за раунд):

Штрафные баллы

Фальстарт – начало движения до команды «Старт» -10 баллов

Поражённый игрок держал флаг дольше 3 секунд после поражения- 5 баллов

Поражённый игрок сбросил флаг дальше 1 метра от места поражения -5 баллов

Встреча состоит из трех раундов. После каждого раунда команды меняются сторонами на игровой площадке. Первоначальное расположение команд на площадке разыгрывается бросанием монеты.

Победа во встрече присуждается команде, набравшей больше баллов.

**ПРАВИЛА СПОРТИВНО-ТАКТИЧЕСКОМУ ЛАЗЕРТАГУ в упражнении \*КОМАНДНАЯ ДУЭЛЬ\***

1. Игровое поле представляет из себя пространство вытянутой формы, ограниченное

по периметру и разделённое линией разметки на две части. В противоположных концах поля выкладываются тагеры каждой команды. Там же находятся пункты пополнения боезапаса. По всей площади поля, симметрично относительно центральной линии и диагонали, располагаются щиты-укрытия. Правило расстановки укрытий – чтобы была возможность поразить противника, не пересекая центральной линии, то есть не переходя на его половину. Таким образом физический контакт между противниками исключается.

2. По сигналу начала команды стартуют из центра поля и направляются к своим

тагерам. Стартовая позиция – лицом друг к другу, спиной к тагерам. Цель игры –

поразить всех игроков противника за определённое время (раунд). Продолжительность раунда – 60 секунд. Одна встреча состоит из двух раундов со сменой сторон. После каждого раунда производится подсчёт очков. Поражённый игрок должен сразу покинуть поле. В случае израсходования всех патронов боезапас не пополняется.

3. Подсчёт очков за раунд проводится с учётом баллов за поражение противника и

штрафных баллов. За поражение одного игрока начисляется +1 балл. В случае

поражения всех игроков противника, команда получает +1 балл за каждого поражённого игрока плюс 1 дополнительный балл – итого +5 балла.

4. Штрафные баллы (-1) начисляются за следующие нарушения:

- неприцельная стрельба (из-за угла, «по-сомалийски»);

- пересечение центральной линии (выход на сторону противника);

- выход активного игрока за границу игрового поля;

- падение повязки/тагера;

- создание препятствий активным игрокам со стороны поражённого;

- подсказки активным игрокам от поражённого игрока, или болельщиков;

- любое взаимодействие активного игрока с поражёнными или болельщиками;

- закрытие датчиков на повязке собственным телом/тагером;

- любое «читерство» - занятие такого положения при стрельбе, когда датчики

находятся в «мёртвой» зоне, т.е. их невозможно поразить (кроме перезарядки);

- любое неспортивное поведение (в т.ч. нецензурная брань);

- создание любых помех работе судей в поле со стороны игроков или болельщиков.

В случае преждевременного старта одного из игроков проводится повторный старт. В

случае возникновение технических неполадок, или каких-либо других

непредвиденных обстоятельств, по решению судьи, встреча может быть

остановлена и раунд переигран.

5. Результат встречи определяется по суммарному результату двух раундов. Согласно

этому результату командам начисляются очки за встречу: 0 за поражение, 1 за

ничью и 2 за победу. Эти очки идут в общий зачёт турнира.

**Настройки оборудования.**

|  |  |
| --- | --- |
| Жизней | 1 одна |
| Шок | 1 секунда |
| Неуязвимость | 0.5 сек |
| Магазинов | 6 |
| Патронов в магазине | 30 |
| Скорострельность | 550 |

Мощность излучения 25%;

при перезарядке выполняется сброс патронов;

огонь по своим включен;

датчик поражения ствола выключен.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - красна линия начало старта

\_\_\_ - тагеры

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - щиты

**Упражнения «Меткий стрелок»**

Данное соревнование будет проводиться в двух режимах одновременно:

командный и личный зачет. Участники одной команды выполняют стрелковое

упражнение (стрельбу по аркадным мишеням) по очереди. По итогу выполнения

упражнения всеми членами команды личный результат игроков и суммарный

результат команды заносятся в протокол.

После выполнения упражнения всеми командами по группам будут выявлены четыре команды и шесть участников с лучшими показателями.

Второй подход выполнению стрелкового упражнения выявляет из финалистов (как личном, так и в командном зачетах).

Результаты обоих подходов суммируются и тем самым определяются победители.

Если в ходе подведения итогов первого раунда количество участников с

лучшими результатами будет более шести (например, у некоторых участников будут

одинаковые результаты), то все они допускаются к участию в финал.

Если по итогам упражнения невозможно будет выявить победителей или

призеров из-за равных показателей, то данным участникам предо ставится еще один

подход к выполнению упражнения, до тех пор, пока не выявится лучший результат.

Выполнение упражнения будет проходить на оборудовании лазертаг, что

обеспечивает высокий уровень безопасности участников и снижает шанс получить

травму до минимально возможного уровня (по причине того, что данный макет

оружия стреляет инфракрасным лучом).

Мишени будут работать в аркадном режиме. Когда мишень доступна к поражению она подсвечивается светодиодным кольцом. Если игрок успеет поразить мишень в данное время, то мишень издаст звуковой сигнал и гаснет, при этом счетчик попаданий мишени увеличится на единицу.

У игрока, выполняющего стрелковое упражнение, будет ограниченное количество

патронов, обойм и времени на выполнение упражнения. Попадания игрока по

мишеням после свистка судьи не будут засчитаны.

Залогом успешного выполнения стрелкового упражнения участником будет

являться: хорошая координация действий, отменная реакция и меткая стрельба.

**Правило упражнения:**

|  |  |
| --- | --- |
| Время | 1 минута |
| Мощность излучателя 25% | 25 % |
| Скорострельность | 550 |
| Магазинов 6 | 6 |
| Патронов в магазине 30 | 30 |

**ЗАЯВКА**

**на участие команды**

**в турнире по Тактическому Троеборью**

**«Христос Воскресе -Арзамас»**

*для категории «Дети» до 13 лет (лазертаг)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Ф.И.О** | **Год рождения**  **/полных лет** | **статус** | **Место**  **проживания** | **Отметка**  **врача** |
| 1 |  |  | **командир** |  |  |
| 2 |  |  | **боец** |  |  |
| 3 |  |  | **боец** |  |  |
| 4 |  |  | **боец** |  |  |
| 5 |  |  | запасной |  |  |

Руководитель команды \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

Врач \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/