**БАЛТИЙСКИЙ ОТДЕЛЬНЫЙ КАЗАЧИЙ ОКРУГ**

**БАЛТИЙСКИЙ КАЗАЧИЙ СОЮЗ**

**КАЛИНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ**

****

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о *IV* молодежных казачьих играх**

**Калининградской области.**

**Г. Калининград**

**2016**

1. **Цели и задачи**

***4 молодежные казачьи игры (далее – игры) проводятся с целью:***

* Популяризация и развитие казачьего движения в Российской Федерации;
* Популяризация истории России, отечественных воинских традиций и национальных культурных ценностей;
* Создание новой эффективной системы военно-патриотического и духовно-нравственного воспитания, обеспечивающей оптимальные условия развития у казачьей молодежи верности Церкви и Отечеству, готовности к достойному служению обществу и государству, честному выполнению долга и служебных обязанностей;

**Основными задачами игр являются:**

* Повышение силы, выносливости, ловкости и находчивости участников;
* Пропаганда здорового образа жизни;
* Приобретение участниками прикладных навыков и популяризация военно-прикладных видов спорта;
* Развитие физкультурно-массовой и спортивно-оздоровительной работы в Калининградской области.

1. **Общие положения**
   1. Игры проводятся в соответствии с настоящим Положением.
   2. Капитаны команд, подают списки команды не позднее трех дней до игр.

**3.Руководство 2молодежных казачьих игр.**

3.1. Общее руководство соревнованиями осуществляет ОКО «БОКО-БКС» Калининградской области. Организация и непосредственное проведение соревнований возлагается на КХКО **« СПАС» и « Медвежий»;**

3.2. При проведении игр обязательно присутствие медицинского работника соответствующей квалификации.

3.3. Музыкальное сопровождение соревнований возлагается на ОКО «БОКО-БКС».

3.4.Подготовка полосы препятствий, инвентаря и обеспечение правопорядка осуществляется ХКО «СПАС»;

**4.Время и место проведения игр**

* 1. Соревнования проводятся 21 мая 2016 года. Время проведения с 11:00. до 16:00ч.,

(с 10-00 до 11-00 – открытие игр, с 11-00 до 15-00 ч. проведение игр, с 15-00 до 16-00ч – подведение итогов, награждение);

* 1. Сбор команд участников у главного входа Южного вокзала \_\_ мая в 08:30мин.
  2. Место проведения игр – Россия, Калининградская обл., г. Ладушкин, пос. Ветрово МАУ ДЦО и ОД и П «Олимп». Выезд в 8:54(по Калининградскому времени) поездом 6303, Калининград-Южный — Мамоново до станции Сосновый Бор;
  3. Игры проводятся согласно жеребьевке;

**5.Участники соревнований**

5.1. К участию в соревнованиях допускаются команды, подавшие технические заявки и заявки для участия;

5.2. Возрастной ценз участников от 13 до 16 лет;

1. **Порядок проведения игр**
   1. Игры проводятся в соответствии с данным положением;

6.2. Игры проводятся по системе набора командой очков. Очередность команд и последовательность этапов определяются жеребьевкой на месте;

6.3.Команды должны иметь запасную форму (дождь, прохождение полосы препятствий);

6.4. Игры проводятся в 8 (восемь) этапов (Приложение №1);

1. **Определение победителей**

7.1. Игры проводятся по системе набора командой очков на этапах игр.

7.2.Победитель игр определяется по результату подсчета общего числа очков команды со всех этапов игр.

7.3.Состав команд для награждения команд – 6 человек (4игрока +1запасной + руководитель).

7.4.Команда, занявшая 1-е место, награждается кубком и дипломом, игроки команды – медалями. Команда, занявшая 2-е место, награждается дипломом, участники команды – медалями. Команда, занявшая 3-е место, награждается дипломом.

1. **Финансовое обеспечение**

8.1.Расходы по проведению игр несут организаторы соревнований.

8.2.Транспортные расходы по прибытию и убытию с места игр несут участники игр.

1. **Порядок подачи заявок и перехода игроков**

9.1.Для участия в соревнованиях в оргкомитет подается заявка на участие (см. приложение) **в срок до 15 мая 2016 года**.

9.2.В заявке обязательно указывается состав команды. Заявка подается по электронной почте в оргкомитет по электронному адресу [arbi39@mail.ru](mailto:arbi39@mail.ru).

9.3.Дозаявки, оформленные в соответствии с установленными требованиями, принимаются оргкомитетом по ходу соревнований без ограничений.

1. **Руководство проведением соревнований**

10.1. Состав оргкомитета и контактные телефоны:

Атаман ХКО « СПАС» подъесаул Чумаков Д.И., тел. 8-911-493-33-27;

Заявки принимаются по эл. адресу: **arbi39@mail.ru**

1. Вся официальная информация, касающаяся проведения соревнований, указывается на официальном информационном сайте (http://kazak39.com).

**Примерный план проведения II молодежных казачьих игр.**

08:30 – Сбор команд участников на Южном вокзале;

08:52- 09:45 - время в пути до места проведения игр;

10:00- 10:30 - контрольная проверка команд участников;

10:30- 10:40 - инструктаж по технике безопасности;

10:40- 10:55 - инструктаж команд по прохождению и очередности этапов;

11:00- 11:10 - общее построение, вступительное слово окружного атамана, открытие игр;

11:10- 11:15 - жеребьевка команд;

11:20- 11:30 - развод команд по этапам игр;

11:30- 15:00 - прохождение этапов 4-х молодежных казачьих игр.

15:00-15:30 - подведение итогов судьями игр; участники принимают пищу (каша, чай, бутерброды).

15:30- 16:00 -общее построение, заключительное слово окружного атамана, награждение, слово главного судьи игр, закрытие игр;

17:00 - убытие с места проведения игр;

***Приложение №1***

**Правила прохождения казачьей полосы**

**препятствий и отдельных этапов 4-х молодежных казачьих игр.**

**1-й этап**

**ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ.**

**(схема полосы Приложение №1):**

**Преодоление полосы препятствий на время:**

-количество участвующих: вся команда;

-протяженность: 200 м

-местность: пересеченная, состоит из 13 элементов;

-в преодолении полосы принимают участие одновременно вся команда;

-очередность старта разыгрывается путем жеребьевки;

-вид соревнования - командный, личный зачет не предусмотрен;

-время засчитывается по последнему участнику команды;

-каждое штрафное очко приравнивается к +10 секундам к общему времени;

- штрафные очки:

* Соскок со снаряда на землю где это не предусмотрено;
* Нарушение техники безопасности при прохождении элементов полосы;
* Непопадание гранатой в цель;

со старта добежать до **1 этапа «таран»**

-пробежать по подвешенному бревну не допуская соскоков на землю.

вся группа бежит ко **2 этапу «переправа»**

-произвести условную переправу следуя по нижнему тросу ногами, держась руками за верхний трос. Одновременное нахождение на переправе не больше двух участников, не допуская соскоков на землю.

**3 этап «пластун»,** преодолеть семь метров по-пластунски под колючей проволокой.

**4 этап «пеньки»,** форсировать по пенькам условно болотистую местность, не допуская соскока на землю.

**5 этап «трап»,** используя ступени как опору проползти под ступенькой и перепрыгнуть через следующую, пройти до конца элемента.

**6 этап «колеса»** состоит из прыжков двумя ногами в центр колес. Запрещаются перескоки с одной ноги на другую, не допуская перепрыгивания или наступание на покрышки.

**7 этап « окоп с метанием гранат**», спрыгнуть в окоп и произвести один бросок гранаты в цель каждым участником команды;

-при каждом непопадании гранаты в цель начисляются штрафные 10 секунд

**8 этап «Окно»** преодолеть искусственное препятствие любым доступным способом.

**9 этап « блиндаж»**, представляет собой бревенчатый окоп **Г** – образной формы с навесом в сочленении и разными уровнями пола.

- не теряя динамики преодолеть препятствие любым доступным способом.

**10 этап « стена»,** перелезть через стену используя динамику разгона, сводя к минимуму применение физической силы.

**11 этап « паутина»,** не выходя за периметр элемента полосы препятствий преодолеть преграду по самому оптимальному пути.

**12 этап « бревно»** не теряя равновесия, пробежать по бревну без остановок и соскоков на землю. При соскоке на землю начисляется 10 секунд штрафного времени каждому не прошедшему этап чисто.

**13 этап « змейка»,** представляет собой четыре металлические конструкции №1 высотой 40-50 см. и шириной 1м. 50см., и три металлические конструкции №2 высотой 1м.30см. и шириной 1м. 50см., расположенных поочередно: №1,№2,№1,№2 и т.д..Не теряя динамики и скорости преодолеть переползанием конструкцию №1, а кувырком через конструкцию №2 и т.д.

***Дополнение:***

Время прохождения полосы препятствий фиксируется после неполной разборки-сборки автомата Калашников.

**2-й этап**

**( Приложение №2):**

**АВТОМАТ.**

***После прохождения полосы препятствий без отдыха два участника команды подбегают к столу для неполной разборки-сборки автомата Калашников. Один участник команды разбирает автомат, второй собирает.***

**Неполная разборка-сборка автомата АК-74**

Цель, чтобы при разборке части оружия укладывались на столе (подстилке) обязательно в порядке их отделения (приложение 2). Это предохраняет части оружия от ударов, способствует лучшему усвоению порядка разборки сборки и выработке аккуратности.

Для неполной разборки участник соревнований должен стоять у стола с опущенными руками, а оружие лежать, на столе (подстилке) с присоединенным магазином. Окончание неполной разборки фиксируется судьей по моменту укладки последней части автомата на стол и звуковой командой участника «ГОТОВО». После чего, второй участник соревнований, без каких либо дополнительных команд со стороны судей начинает производить сборку автомата. Окончание сборки фиксируется судьей моментом присоединения по­следней части автомата.

**Оценка соревнований:**

- в соревнованиях участвуют 2 представителя от команды.

- при нарушении последовательности неполной разборки-сборки МГК автомата АК-74 начисляются штрафные 10 секунд;

**3-й этап**

**СТРЕЛЬБА.**

**Стрельба по мишени на точность**.

- на огневом рубеже находятся 2 участника от команды;

-огневой рубеж 15 метров по пистолетным мишеням;

-огонь ведется из положения стоя;

-выстрелы одиночные, три пробных, три зачетных;

**Оценка соревнований:**

* Используются винтовки установленного образца для всех участников;
* Баллы записываются согласно выбитых очков тремя зачетными выстрелами;
* В конце соревнования баллы двух участников одной команды суммируются;

**4-й этап**

**МЕТАНИЕ.**

**Метание ножей.**

-производится в ростовую деревянную мишень;

- метание производят 2 участника от команды;

- минимальное расстояние до мишени 3 м, до бесконечности;

- ножи метаются любым хватом и техникой;

-броски три пробных, три зачетных;

-максимальное количество баллов в соревновании 3(три);

**Оценка соревнований:**

* При каждом попадании зачитывается 1(один) балл;
* В конце соревнования баллы участника суммируются;
* Используются ножи установленного образца для всех участников;
* В конце соревнования баллы двух участников одной команды суммируются;

**5-й этап**

**ЯДРО.**

**Бросок ядра на точность.**

-от каждой команды 1 участник;

-ядро весом 8 кг;

-цель на расстоянии 7м. в круге диаметром 1,5м;

- целью являются сложенные буквой «П» деревянные бруски 20см. в длину и 5см. в ширину;

-три броска, из них лучший в зачет;

-максимальное количество баллов в соревновании 3(три);

**Оценка соревнований:**

* 1(один) балл – если ядро попадает в круг;
* 2(один) балла – если один или все элементы цели сбиты влет или касательно;
* 3(три) балла – точное попадание в цель;
* Очки не суммируются, зачитывается лучший результат;

**6-й этап**

**БОРЬБА.**

**Борьба.**

-от каждой команды 1 участник;

-во время борьбы вытащить у противника пилотку;

-пилотка находится за поясом за спиной;

-борьба длится до 3(трех) набранных очков одним из участников;

-максимальное количество баллов в соревновании 3(три);

**Оценка соревнований:**

* 1(один) балл - если противник падает или касается земли коленом или рукой;
* 1(один) балл - если противника выталкивают за пределы площадки;
* абсолютная победа 3(три) балла – если у противника вырвали пилотку;

**7-й этап**

**Фехтование на мягких клинках (Приложение №3)**

**-** в соревнованиях участвуют по 1 представителю от каждой команды;

- поединок длится до 3 чистых ударов;

- соревнования проходят по системе выбывания проигравшего;

-максимальное количество баллов в соревновании 3(три);

**Оценка соревнований:**

* Классификация ударов, судейский контроль и основные правила подсчета баллов в соревновании в ***приложении № 5***.

**8-й этап**

**КАНАТ.**

**Перетягивание каната.**

-участвует вся команда (5 пять человек);

- определение соперника производится путем жеребьевки.

-максимальное количество баллов в соревновании 3(три);

**Оценка соревнований:**

* Проигрышем является - падение одного или нескольких членов команды на землю, заступ за разделительную полосу;
* Соревнования проводятся на выбывание;
* Распределение баллов: 1место- 3(три) балла

2 место- 2(два) балла

3место-1 (один) балл

**9-й этап**

**СТРОЕВАЯ.**

**Выполнение элементов строевой подготовки.**

Команда выстраивается в одну шеренгу, по команде проверяющего выполняют приемы строевой подготовки: ***«на пра-во», « на ле-во», «кру-гом», выход из строя, стать в строй****,* ***строевую стойку принять***. По команде проверяющего, участник команды выполняет одиночное выполнение строевых приемов;

-участвует вся команда (5 пять человек);

- определение очередности производится путем жеребьевки.

- учитывается понимание предварительной и исполнительной команды;

- выполнение команды без сбоев;

- слаженность выполнения команды;

**Оценка соревнований:**

* максимальное количество баллов в соревновании 3(три).

***ПРИЛОЖЕНИЕ № 1***

# План – схема расположения снарядов на полосе препятствий МАУ ДЦО и ОД и П « ОЛИМП» на «Казачьи игры 2013».

3

таран

переправа

1

2

***Номера и название***

пластун

***элементов:***

1. «Таран»

пеньки

1. «Переправа
2. «Пластун»

колеса

4

1. «Пеньки»

6

трап

1. «Трап»

5

1. «Колеса»
2. «Окоп» Гранатная мишень
3. «Окно»

окоп

1. «Блиндаж»

7

1. «Стена»

Гранатная мишень

1. ««Паутина»

8

окно

1. «Бревно»
2. «Змейка»

9

блиндаж

10

стена

11

паутина

12

бревно

13

схема полосы препятствий

змейка

***ПРИЛОЖЕНИЕ № 2***

**НЕПОЛНАЯ РАЗБОРКА-СБОРКА АВТОМАТА**

Цель, чтобы при разборке части оружия укладывались на столе (подстилке) обязательно в порядке их отделения (рис. 1). Это предохраняет части оружия от ударов, способствует лучшему усвоению порядка разборки сборки и выработке аккуратности.

Для неполной разборки участник соревнований должен стоять у стола с опущенными руками, а оружие лежать, на столе (подстилке) с присоединенным магазином. Участник соревнований начи­нает разборку по завершению метания гранат. Окончание неполной разборки фиксируется судьей по моменту укладки последней части автомата на стол и звуковой командой участника «ГОТОВО». После чего, участник соревнований, без каких либо дополнительных команд со стороны судей начинает производить сборку автомата. Окончание сборки фиксируется судьей моментом присоединения по­следней части автомата.



**Рис. I.** *Порядок неполной разборки автомата и укладки частей на стол (подстилку):*

***1* — магазин; *2* — крышка пенала; *3* — пенал; *4* — протирка; *5* — отвертка с выколоткой; *6* — ершик; *7* — шомпол; *8* — дульный тормоз-компенсатор; *9*-крышка ствольной коробки; *10* — возвратный механизм; *11* — затвор; *12* — затворная рама; *13* — газовая трубка со ствольной наклад­кой; *14 —* ствол со ствольной коробкой, ударно-спусковым меха­низмом с прикладом и ремнем.**

**Порядок неполной разборки автомата:**

1**. Отделить магазин*.*** Удерживая автомат рукой за шейку приклада или цевье другой рукой обхватить магазин, нажимая пальцем на защелку, подать нижнюю часть магазина вперед и отделить его. После этого проверить, нет ли патрона в патроннике, для чего опустить переводчик вниз, поставив его в положение «АВ» или «ОД»; отвести рукоятку затворной рамы назад, осмотреть патронник, отпустить рукоятку затворной рамы и спустить курок с боевого взвода. При разборке автомата с ночным прицелом после отделения магазина отделить ночной прицел, для чего отвести ручку зажимного устройства влево и назад, сдвигая прицел назад, отделить его от автомата.

2**. Вынуть пенал из гнезда приклада.** Утопить пальцем правой руки крышку гнезда так, чтобы пенал под действием пружины вышел из гнезда;

**В данном случае пенал не разбирается.**

3. **Отделить шомпол.** Оттянуть конец шомпола от ствола так, чтобы его головка вышла из – под упора на основании мушки, и вынуть шомпол. При затруднительном отделении шомпола разрешается пользоваться выколоткой, которую следует вставить в отверстие головки шомпола, оттянуть от ствола конец шомпола и вынуть его. Отделять шомпол выбиванием не рекомендуется.

4. **Отделить у автомата дульный тормоз – компенсатор** (у АК-47 и АКМ этот пункт отсутствует). Утопить фиксатор дульного тормоза – компенсатора. Свернуть дульный тормоз – компенсатор с резьбового выступа основания мушки, вращая его против хода часовой стрелки. В случае чрезмерно тугого вращения дульного тормоза – компенсатора допускается производить отворачивание его с помощью выколотки (шомпола), вставленной в окна дульного тормоза – компенсатора.

5. **Отделить крышку ствольной коробки**. Рукой обхватить шейку приклада, большим пальцем этой руки нажать на выступ направляющего стержня возвратного механизма, другой рукой приподнять вверх заднюю часть крышки ствольной коробки и отделить крышку.

6. **Отделить возвратный механизм.** Удерживая автомат рукой за шейку приклада, другой подать вперед направляющий стержень возвратного механизма до выхода его пятки из продольного паза ствольной коробки; приподнять задний конец направляющего стержня и извлечь возвратный механизм из канала затворной рамы.

7. **Отделить затворную раму с затвором.** Продолжая удерживать автомат, отвести затворную раму назад до отказа, приподнять ее вместе с затвором и отделить от ствольной коробки.

8**. Отделить затвор от затворной рамы.** Взять затворную раму в руку затвором кверху; другой рукой отвести затвор назад, провернуть его так, чтобы ведущий выступ затвора вышел из фигурного выреза затворной рамы, и вывести затвор вперед.

9. **Отделить газовую трубку со ствольной накладкой.** Удерживая автомат левой рукой, правой надеть пенал принадлежности прямоугольным отверстием на выступ замыкателя газовой трубки, провернуть замыкатель от себя до вертикального положения и снять газовую трубку с патрубка газовой камеры.

**Порядок сборки автомата после неполной разборки:**

1. **Присоединить газовую трубку со ствольной накладкой.** Удерживая автомат рукой, другой надвинуть газовую трубку передним концом на патрубок газовой камеры и плотно прижать задний конец ствольной накладки к стволу; повернуть с помощью пенала принадлежности замыкатель на себя до входа его фиксатора в выем на колодке прицела.

2. **Присоединить затвор к затворной раме.** Взять затворную раму в руку, а затвор в другой и вставить его цилиндрической частью в канал рамы; повернуть затвор так, чтобы его ведущий выступ вошел в фигурный вырез затворной рамы, и продвинуть затвор вперед.

3**. Присоединить затворную раму с затвором к ствольной коробке.** Взять затворную раму в правую руку так, чтобы затвор удерживался большим пальцем в переднем положении. Левой рукой обхватить шейку приклада, правой ввести газовый поршень в полость колодки прицела и продвинуть затворную раму вперед настолько, чтобы отгибы ствольной коробки вошли в пазы затворной рамы, небольшим усилием прижать ее к ствольной коробке и продвинуть вперед.

4. **Присоединить возвратный механизм.** Правой рукой ввести возвратный механизм в канал затворной рамы; сжимая возвратную пружину, подать направляющий стержень вперед и, опустив несколько книзу, ввести его пятку в продольный паз ствольной коробки.

5. **Присоединить крышку ствольной коробки.** Вставить крышку ствольной коробки передним концом в полукруглый вырез на колодке прицела; нажать на задний конец крышки ладонью правой руки вперед и книзу так, чтобы выступ направляющего стержня возвратного механизма вошел в отверстие крышки ствольной коробки.

6. **Спустить курок с боевого взвода и поставить на предохранитель.** Нажать на спусковой крючок и поднять переводчик вверх до отказа.

7**. Присоединить дульный тормоз – компенсатор** (у АКМ этот пункт отсутствует). Навернуть дульный тормоз – компенсатор на резьбовой выступ основания мушки до упора. Если паз дульного тормоза – компенсатора не совпал с фиксатором, необходимо отвернуть дульный тормоз – компенсатор (не более одного оборота) до совмещения паза с фиксатором.

8. **Присоединить шомпол.**

9. **Вложить пенал в гнездо приклада.** Уложить протирку, ершик, отвертку и выколотку в пенал и закрыть его крышкой, вложить пенал дном в гнездо приклада и утопить его так, чтобы гнездо закрылось крышкой. У автомата со складывающимся прикладом пенал убирается в карман сумки для магазинов.

10. **Присоединить магазин к автомату.** Удерживая автомат рукой за шейку приклада или цевье, другой ввести в окно ствольной коробки зацеп магазина и повернуть магазин на себя так, чтобы защелка заскочила за опорный выступ магазина.

***ПРИЛОЖЕНИЕ № 3***

**ФЕХТОВАНИЕ НА МЯГКИХ КЛИНКАХ**

**Порядок состязания.**

Бои проходят на вылет. Очередность и соперники разыгрываются путем жеребьевки. Проигравшая сторона выбывает из соревнований. Выигравший переходит во второй этап. Бои происходят на 3 удара, без ограничения времени поединка. Три призовых места делятся между тремя лучшими бойцами в поединке на 5 ударов, без ограничения времени поединка.

Бой начинается по двум командам руководителя боя:

1) **«К БОЮ ГОТОВСЬ!»** и 2) **«НАЧИНАЙТЕ»**. По команде **«К БОЮ ГОТОВСЬ!»** бойцы становятся в боевую стойку на равных расстояниях от середины площадки. Они не обязаны скрещивать шашки и не имеют права атаковать противника, едва лишь успев встать в боевую стойку. По команде **«НАЧИНАЙТЕ»** бойцы начинают бой.

Каждый боец обязан громко объявлять о всяком полученном ударе словом **«удар»**, по которому бой немедленно останавливается для исследования. Попадание отмечает сам боец, который получил удар. Он делает шаг назад, берет шашку в левую руку и поднимает правую, раскрытую ладонь.

Заявление состязающегося о полученном ударе для Судьи обязательной силы не имеет. Бой должен продолжаться безостановочно до получения кем-либо из противников удара или команды **«СТОЙ!»**. По команде **«СТОЙ!»** бойцы должны моментально остановиться.

Команда **«СТОЙ!»** подается только руководителем боя в следующих случаях:

а) если будет замечена какая-либо неправильность в ведении боя одним или обоими бойцами;

б) если у одного из состязающихся сломалось или согнулось оружие;

в) если в ближнем бою туловища бойцов или вооруженные руки от плеч до локтя соприкоснулись. Но так как это соприкосновение не является ошибкой, то удар, нанесенный в момент его осуществления до команды **«СТОЙ!»**, считается действительным;

г) если один из бойцов обезоружен или потерял возможность свободно действовать своим оружием или упал, или если его оружие запуталось в одежде его противника или застряло под его ногой и т.д. Однако удар или укол может быть признан действительным, если он был нанесен в момент обезоруживания, падения или лишения свободного владения оружием;

д) если один из бойцов ранен или неспособен продолжать бой;

е) если одному из состязающихся нанесен удар;

ж) руководитель боя имеет право остановить бой также в том случае, если, по его мнению, бой утратил тот благородный характер, который должен быть присущ фехтовальному бою. Боец или бойцы, вызвавшие в данном случае своими действиями приостановку боя, могут быть исключены из состязания или им засчитывается удар;

з) если со стороны бойцов не последовало заявления об ударе – каждый из судей имеет право громко заявить о нанесенном, по его мнению, кому-либо из бойцов уколе или ударе, после чего бой немедленно останавливается руководителем для исследования.

Биться предоставляется, по желанию состязающихся, как правой, так и левой рукой, при этом допускается менять руку во время боя.

Удары присуждаются большинством голосов судей, следящих за боем. При равенстве голосов голос председателя дает перевес. Места бойцов на поле боя определяются по жребию и в начале каждой схватки меняются.

Выигранное в бою пространство принадлежит выигравшему. При состязаниях каждый боец имеет возможность отступать до конца поля, причем каждого бойца, отступившего на расстояние 2-х метров от конца поля, руководитель боя предупреждает словом **«граница»**. Если после этого предупреждения боец переступает обеими ногами за пределы поля, ему считается один удар. Если бой будет остановлен, когда один из бойцов будет прижат к концу поля, то при возобновлении боя бойцы становятся в боевую стойку на расстоянии 1 метра от конца поля, после чего переход обеими ногами за пределы поля считается ударом. После каждого нанесенного удара или укола бойцы становятся на середину поля.

Бойцы никаких замечаний делать с дорожки не имеют права, кроме объявлений о полученном ударе и ответов на предлагаемые судьями вопросы.

Удар, пришедшийся по руке и по туловищу или по голове, одновременно считается ударом по туловищу или по голове. Всякий удар должен быть вполне отбит (парирован).

**Воспрещается** отбивать или прижимать оружие противника локтем или кистью вооруженной руки или отводить от себя удар невооруженной рукой.

Считаются действительными только удары, нанесенные вполне ясно боевой частью клинка. Шлепки не считаются. Признанный удар объявляется руководителем боя. Удары, нанесенные после команды **«СТОЙ!»**, также упавшему или обезоруженному противнику, кроме случаев умышленного падения или обезоруживания, не считаются, если между командой и падением или обезоруживанием и нанесением удара прошел достаточный промежуток времени (1 темп), чтобы боец, наносящий удар, мог остановиться. Всякий удар, нанесенный неправильно или вне границ и действительности, хотя и не считается, но бой приостанавливается для исследования.

**Действительными ударами признаются:** удары во все части тела выше линии сгиба ног в паху в положении боевой стойки, а также считаются удары, нанесенные в нижнюю часть бедра, а также в голень.

Одновременных атак нет. Это означает, что если один боец начал атаку, другой должен парировать или уклониться, контратака разрешена только после уклонения. Уклонение возможно шагом, прыжком или приседанием. Шашку можно держать в любой руке, разрешено менять руку в течение боя.

При контратаке должна выдерживаться фехтовальная фраза, т.е. контратака проводится после защитного элемента. Если боец А начинает атаку, а Б не защищается, но также атакует, то выполняется правило:

- если никто не попал, очки не начисляются;

- если Б попал, очки не начисляются;

- если оба попали, А получает очко (атаковал первым).

Если перед атакой один из бойцов находится в положении боевой стойки с вытянутой рукой, противник же атаковал его прямым ударом, не ища соединения оружия, причем произошел одновременный удар с обеих сторон, удар считается нанесенным только последнему (атаковавшему) бойцу, так как вытягивание руки может быть рассмотрено как обманное движение, и атаковавший боец должен был сначала поймать и отклонить оружие противника и затем уже нападать.

Если перед одновременным нанесением ударов с обеих сторон у бойцов руки были вытянуты, удар считается полученным обоими бойцами, так как один из них атаковал без предварительного отвода оружия, имея его перед собой в угрожающем положении, другой же – не защищался от атаки.

Столкновением бойцов называется такое положение, когда туловища или руки выше локтей пришли в непосредственное соприкосновение между собой.

Ближайший бой и бой столкнувшихся бойцов подчиняются правилам, изложенным выше, и допускаются постольку, поскольку во время этих положений бой сохраняет характер фехтования и соответствует установленным для него правилам. Вследствие этого, за исключением вышеуказанных случаев, руководитель боя имеет право скомандовать **«СТОЙ!»** только тогда, когда столкнувшиеся туловищами противники, по желанию одного из них или обоих вместе, остаются в этом положении и, нажимая друг на друга, не имеют возможности ни освободить свое оружие, ни правильно действовать им. Если столкновение делается умышленно лишь во избежание ответа противника, второе такое столкновение считается виновному за удар.

Если по истечении пяти минут после начала боя ни один из бойцов не был тронут, бой прерывается на две минуты. Если в течение трех минут по возобновлении боя ни один из бойцов не будет тронут, оба противника считаются получившими по удару. Делопроизводитель, на обязанности которого лежит наблюдение за продолжительностью боя, сообщает председателю Судейского Совета о времени, когда в указанных выше случаях бой должен прекращаться или возобновляться.

**Воспрещается:**

а) допускать какое бы то ни было участие в бою невооруженной руки, как при нападении, так и при обороне, с целью отвести, схватить или остановить оружие или вооруженную руку противника;

б) пользоваться невооруженной рукой как щитом;

в) бросать в противника оружие, разжимать для этого кисть руки, независимо от того, будет ли при этом оружие выброшено совсем из руки или удержится на ней при помощи темляка;

г) делать попытки опрокинуть противника, толкая его, наскакивая и наваливаясь на него своим телом или действуя каким-либо иным путем, не предусмотренным правилами и не имеющим ничего общего с искусством владения оружием;

д) наступать и прижимать ногой к полу оружие противника в тот момент, когда оно почему-либо коснулось пола;

е) удерживать оружие противника, зажимая его между невооруженной рукой и туловищем;

ж) разговаривать или делать какие бы то ни было восклицания во время боя.

Участнику соревнований нарушившего правила соревнований делается ***замечание*** с разъяснением нарушения, при вторичном нарушении правил снимается ***1 балл*,** на третье нарушение участник соревнований ***дисквалифицируется,*** а набранные им баллы аннулируются.

В случае результата боя явно случайного или сомнительного, таковой бой постановлением всего Совета большинством голосов может быть повторен на время или количество ударов. Бойцы не должны наносить ни острием, ни лезвием сабли грубых или жестоких ударов.

Бой длиться до попадания, после которого звучит команда **«СТОЙ!»**, и бойцы расходятся на исходные позиции. Они начинают поединок по команде **«НАЧИНАЙТЕ».**

**Допустимые атаки.**

Атака является допустимой, если она выполнена по описанной выше технике, причём:

- каждый удар должен быть фиксирован;

- удар должен быть чистым;

- удар достиг разрешенной зоны;

- удар нанесен верхней четвертью клинка (при подрезе средняя часть клинка);

Удары наносятся горизонтально, диагонально или сверху вниз, уколы и тычки запрещены.

**Судейский Совет.**

Для присуждения ударов на состязании назначается особый Судейский Совет, состоящий из инструкторов или преподавателей или лиц, имеющих призы за бой на каком-либо оружии. Комитет должен состоять не менее как из 4-х судей. Состоять в Судейском Совете не могут лица, непосредственно участвующие в состязании на данном роде оружия. Делопроизводство ведет один из судей по назначению председателя. Все вопросы, кроме указанных в данных правилах, разрешаются Судейским Советом простым большинством голосов. Голос председателя дает перевес при равном разделении голосов. По всем вопросам Судейский Совет выносит мотивированное решение. Следить за боем пары должен весь Судейский Совет. Состав Судей – Председатель Совета, двое Судей (один из них ведет документацию) и в поле Распорядитель боя.

Перед началом состязаний Судейский Совет обязан осмотреть: собственное оружие и костюм участника, дабы они удовлетворяли правилам. Выходя на дорожку, бойцы держат маску (шлем) в левой руке, салютуют председателю, присутствующим и друг другу, после чего одевают маски.

В зачёт идут только удары шашкой, выполненные в указанной технике. Победа присуждается по очкам. Присуждение очка зависит от стиля, корректности позиции тела во время боя. Контакт с запрещенными зонами, такими как пах и затылок штрафуется. При повторном нарушении боец дисквалифицируется.

За поединком следят судьи. Распорядитель боя ведет бой, следит за прохождением боя, поведением участников, останавливает и начинает бой.

Для необходимых разъяснений председатель или Распорядитель боя имеет право обращаться к бойцам.

Каждый из судей, заметивший удар или какую-либо неправильность, коротким движением поднимает руку вверх. По этому знаку Распорядитель боя немедленно останавливает бой командою: **«Стой!»**. Решению судей бойцы подчиняются беспрекословно. В случае возникновения принципиальных недоразумений среди судей, следящих за боем, таковые разрешаются посредством общего голосования всего Судейского Совета.

**Судейский Совет осуществляет:**

***1) руководство боем;***

***2) наблюдение за ходом боя;***

***3) присуждение ударов;***

***4) оценка правильности боя;***

***5) немедленное разрешение всех возникающих недоразумений и принципиальных вопросов;***

При присуждении ударов все вопросы решаются по-возможности быстро и определенно.

Удары, признанные действительными, заносятся секретарем в журнал состязаний. По завершении окончательного состязания по шашке председатель Судейского Совета объявляет результаты и фамилии лиц, прошедших в следующий этап соревнований и выбывших из них.

**Экипировка.**

***Оружие.***

В качестве элементов защиты используется снаряжение для армейского рукопашного боя: шлем и по желанию бойцов перчатки. В качестве оружия нападения используются мягкие клинки, сделанные по требованиям соревнований.

Площадка квадратная со стороной 12–12 метров, с 1,5 метровой полосой безопасности.

***Бой.***

После начала состязания ни один из бойцов не может без разрешения Судейского Совета отказаться от его продолжения до конца. Каждый из участников состязания обязан беспрекословно подчиняться решению Совета судей и правилам состязания. Каждый из участников обязан биться таким образом, чтобы достичь по возможности наибольшего числа побед над прочими бойцами.

При нарушении кем-либо из участников правил состязания таковой постановлением Судейского Совета может быть немедленно лишен права дальнейшего участия в состязаниях.

**Атаман « Специальной почетной**

**Атаманской сотни» подъесаул \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Чумаков Д.И.**