



**REGLAMENTO**  
**del Concurso militar internacional “Guardián del orden”**

## I. Disposiciones generales

1. El concurso militar internacional “Guardián del orden” se lleva a cabo en el marco de los Juegos Militares (Army Games) en conformidad con el presente Reglamento<sup>1</sup>

En el Concurso participan equipos de países-participantes de Army Games.

2. En el Concurso puede participar:

Personal militar de unidades y formaciones militares de la policía militar de las Fuerzas Armadas de los países-participantes de Army Games de las unidades que mantienen el orden público y disciplina militar, sin tener restricciones médicas, que está en servicio de contrato no menos de un año en cargos de oficiales, oficiales menores, suboficiales, alféreces de navío, sargentos, cabos, soldados (o iguales).

3. La unidad de la Policía Militar del país-participante de Army Games se compone de:

Jefe del equipo – 1 persona;

entrenador - 1 persona;

**El equipo se compone de:**

Capitán del equipo - 1 persona;

Participantes - 4 personas, inclusive al conductor;

Participante reserva - 1 persona, que tiene derecho de conducir vehículo ligero;

**Grupo de apoyo:**

Juez - 1 persona;

Médico - 1 persona;

Intérprete – 1 persona.

4. Adicionalmente en las nominaciones del Concurso, considerando condiciones indicadas en el punto 2 del presente Reglamento, pueden participar equipos separados (militares) de unidades y formaciones militares de la policía militar de las Fuerzas Armadas de los países-participantes de Army Games o de unidades que mantienen el orden público y disciplina militar pero no tienen oportunidad de participar en todas las etapas del Concurso.

5. La unidad de la Policía Militar del país-participante de Army Games a participar en nominaciones separadas del Concurso se compone de:

Jefe del equipo – 1 persona;

**El equipo se compone de:**

Participantes - de 1 a 5 personas, inclusive al jefe del equipo;

**Grupo de apoyo:**

Intérprete – 1 persona.

6. El lugar de celebración del Concurso se determina por la parte anfitrión.

7. Idiomas oficiales del Concurso son ruso e inglés.

## II. Control de preparación y organización del Concurso

8. El control general de preparación y organización del Concurso se encarga al Segundo Jefe de la Dirección Principal de la Policía Militar del Ministerio de Defensa

---

<sup>1</sup> A menos que se especifique lo contrario, por razones de brevedad los términos abajo mencionados se presentarán de manera siguiente: Departamento general de la policía militar del Ministerio de la Defensa de la Federación Rusa - DGPM MDRF; Los Juegos Militares internacionales - Army Games; el concurso internacional “Guardián del orden” - el Concurso; el Reglamento del Concurso internacional “Guardián del orden” - el Reglamento del Concurso; el material bélico - MB

de la Federación de Rusia.

El jefe de la Dirección Principal (mantenimiento del orden público y guardia) de la policía militar del Ministerio de Defensa de la Federación de Rusia es responsable por el control directo del Concurso.

9. Preparación de los objetos de la base de entrenamiento, viviendas, centro de prensa del Concurso, garantía de seguridad de los participantes del Concurso, organización de alojamiento y alimentación de organizadores y equipos se encarga a funcionarios responsables de áreas, donde están ubicadas instalaciones (según solicitudes de organizadores del Concurso).

10. Para garantizar la preparación del Concurso, el control del apoyo multilateral y de las actividades según la orden de la Dirección Principal de la Policía Militar del Ministerio de Defensa de la Federación de Rusia se organizan la comisión judicial y la administración del Concurso.

11. Para apoyo directo del Concurso se designa la comisión administrativa en la composición de:

Segundo jefe de la comisión - 1 persona;

Asistente del jefe del Concurso – 7 persona;

Jefe del Estado Mayor de la comisión - 1 persona;

Asistentes del jefe del Estado Mayor - 4 personas;

Comisión Judicial:

El Juez Principal del Concurso - 1 persona;

Secretario General – 1 persona;

Miembros de la Comisión Judicial - 1 persona de cada país participante;

Supervisor de videocontrol - 1 persona;

Comisión técnica - 1 persona de fábricas y países participantes (según lo acordado);

Árbitros de campo - hasta 10 personas;

Intérpretes - 1 para cada juez (según lo acordado) del Centro Lingüístico del Ministerio de la Defensa

Grupo de imitación del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Equipo de blancos - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Personal del cordón - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Equipo de bomberos del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Equipo médico del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de comunicadores y videocontrol del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de locutores del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de apoyo técnico del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Punto de alimentación - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de búsqueda y rescate del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de apoyo moral-psicológico del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de interacción con los medios de comunicación - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de apoyo logístico del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de conductores - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de seguridad de tráfico - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de información del Concurso - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de comunicadores - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de recepción de delegaciones extranjeras (escorta de equipos extranjeros)  
- la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de apoyo del «Club de aficionados» (instructores) - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de organización del trabajo de voluntarios - la cantidad necesaria de la parte anfitrión;

Grupo de investigación – 2 personas;

La Comisión organizador del Concurso se designará por orden del jefe del DGPM MDRF y se guiará por el presente Reglamento y las responsabilidades aprobadas por el segundo jefe del DGPM MDRF y presentadas al jefe directo del Concurso al menos dos meses antes del inicio del Concurso, así como por las instrucciones del Juez Principal del Concurso y / o su sustituto.

La comisión judicial puede también guiarse por el Reglamento del arbitraje.

### **III. Orden de ejecución del Concurso.**

12. La llegada de un equipo de estado-participante de ArmyGames a los sitios de ejecución del Concurso y su alojamiento se realiza a más tardar 10 días antes de inauguración de ArmyGames, durante ese periodo se ejecuta:

a) etapa preparatoria:

Recepción, alojamiento y registración de los equipos-participantes de ArmyGames;

Revisión médica;

Entrega de lista de nombres - solicitudes para participar en el Concurso (Anexo № 4)

Reconocimiento de las reglas y condiciones de ejecución del Concurso;

Ejecución de las clases de las exigencias de seguridad ;

Recepción de MByE

Preparación de armamento, material bélico y especial, arreglo de visores (dispositivos de puntería), comprobación de armamento (armas) y su reglaje para aplicación;

Clase práctica para que equipos lleguen a conocer etapas del Concurso, entrenamientos;

Preparación de los equipos del Concurso bajo la dirección de grupos de entrenadores;

Ejecución de las actividades de cultura;

Ensayo de la ceremonia solemne de inauguración;

b) etapa competitiva

Ceremonia solemne de apertura;

Ejecución del sorteo según p.22 del presente Reglamento;

Realización de etapas del Concurso;  
Balance de resultados tanto de cada etapa como del Concurso;  
Ensayo de la ceremonia solemne de clausura;  
Ceremonia solemne de clausura del Concurso.

Salida de equipos-participantes del Concurso a puntos de despliegue permanente (a más tardar 2 días después de la clausura del Concurso).

13. El Concurso se inaugura y clausura por ejecución de las ceremonias solemnes.

Después de ejecución de las ceremonias solemnes de y clausura del Concurso, se admiten demostraciones de los equipos de estados-participantes.

14. No se prohíbe organizar competencias adicionales, fuera del programa del concurso, por la solicitud de los jefes de equipos, acordada con el Juez principal del Concurso, con el objetivo de intercambiar la experiencia y desarrollar la cooperación militar internacional.

15. En caso de diferencia de las características táctico-técnicas de armamento y material de los equipos-participantes del Concurso durante cálculo de tiempo de superación de la ruta de las etapas del Concurso se autoriza aplicar los coeficientes correspondientes.

Los coeficientes se determinan por votación abierta de la comisión judicial del Concurso y son aprobados por la mayoría de votos.

#### **IV. Condiciones de ejecución del Concurso (etapa).**

16. A la participación en Army Games se admiten los equipos de los estados-participantes de Army Games cuyas organizaciones militares aseguran disposición y llegada de sus equipos 10 días antes de la ceremonia de inauguración de Army Games.

17. El organizador del Concurso presta todo el MByE.

Los equipos extranjeros de países-participantes del Concurso tienen derecho de emplear durante etapas del Concurso AMByE que está en servicio en Fuerzas Armadas del país y tiene características táctico-técnicas similares a las indicadas en el presente Reglamento.

No se admite el cambio de montaje, características técnicas (manufactureras), de construcción de armamento y material bélico y especial, que participa en el Concurso, excepto los cambios que son acordados juntamente (por ejemplo: arcos de seguridad, dispositivo de señales de altavoz y etc.)

Montaje, características técnicas (manufactureras), de construcción de armamento y material bélico especial, que participa en el Concurso, se comprueban por la comisión judicial con ayuda de los especialistas competentes en base de la documentación técnica de explotación de los ejemplares representados. Con eso, los números de identificación (números de armas) de armamento y material bélico y especial de los países-participantes se introducen en el protocolo respectivo.

18. Durante la etapa preparatoria el Juez principal del Concurso informa a todos los participantes de equipos el orden de ejecución del Concurso y sus etapas, exigencias de seguridad en cada etapa.

19. La preparación de AMByE se ejecuta según las exigencias de explotación de los modelos de armamento y material bélico especial.

20. Las etapas del Concurso se ejecutan según el Reglamento del Concurso.

Los equipos llegan al lugar de la realización de la etapa a más tardar 30 min antes del inicio de las competencias. El jefe del equipo le informa al Juez principal sobre la llegada y la preparación del equipo a la participación en la competición. El Jefe principal lleva a cabo instrucción especial durante la cual informa sobre condiciones de cumplir el ejercicio y requisitos de seguridad, recogiendo firmas de participantes.

21. Durante ejecución de etapas del Concurso a finales de cada día los equipos realizan el chequeo de control, mantenimiento técnico y preparación de AMByE para las actividades del próximo día.

22. Admisión de los equipos-participantes se ejecuta según los resultados del sorteo.

Se organiza el sorteo un día antes de la etapa por los miembros de la Comisión judicial del Concurso, en presencia de los jefes de equipos. Durante el sorteo jefe de cada equipo saca desde el saco (recipiente) no transparente la ficha (bola) con indicación del turno de participación en la prueba individual (de equipo).

Se formaliza los resultados del sorteo en el protocolo. La Comisión judicial y los jefes de equipos firman el protocolo, después, el protocolo, aprobado por el Juez principal del Concurso, se manda al Juez Principal de Los Juegos.

Los equipos participan en composición declarada según las listas presentadas a la Comisión organizador del Concurso, no se admite el cambio de la sucesión de participación de equipos en las etapas del Concurso.

23. Los participantes tienen sus números individuales atribuidos. El número del participante se mantiene sin cambios hasta el final del Concurso.

Se prohíbe categóricamente pasar el número individual, cambiar orden de participación de los equipos en las etapas, reemplazar los participantes sin la aprobación del Juez principal.

24. A los grupos de entrenadores y de apoyo de los equipos del Concurso se lo prohíbe a ellos durante las etapas del Concurso emplear redes de radio de la comisión organizador del Concurso.

25. En los casos de aparecer las premisas de violación de las exigencias de seguridad (situaciones de fuerza mayor) que pueden afectar resultados del Concurso, el Juez principal detiene la competición para todos los equipos que estén en la ruta con pausando la cuenta de tiempo hasta que se establezcan las condiciones seguras de ejecución ulterior del Concurso. Una vez eliminadas razones de detención de la competición, a voz de mando del Juez principal del Concurso la cuenta de tiempo se reanuda.

El equipo (militar) del Concurso (etapa), que viola gravemente las exigencias de seguridad, se retira de la etapa del Concurso y su resultado se anula.

26. Se realiza la revisión médica antes del inicio de cada etapa del Concurso, en el día de su celebración.

Todos los participantes del Concurso han de pasar la revisión médica, los participantes que no hayan pasado el chequeo médico, no pueden participar en el Concurso.

El apoyo médico del Concurso se ejecuta por especialista de una unidad (organización) militar en el territorio de la cual se lleva a cabo el Concurso (según el acuerdo con el jefe de la unidad militar o jefe de la organización).

27. Los asuntos ligados tanto con el apoyo multilateral de los participantes del Concurso, como con su responsabilidad en la unidad en el tema de hacer daño o alterar la salud a los participantes del Concurso, hacer daño a base técnica y material, así como las cuestiones de indemnización se resuelven según el acuerdo con los participantes del Concurso.

28. Admisión del participante-reserva (participantes-reserva) se realiza con la aprobación del Juez principal del Concurso una vez presentada la solicitud escrita por el Jefe del equipo antes del inicio de la etapa. En el caso de cambio no autorizado de un (dos) participante(s) de un equipo por otro militar, ese equipo obtiene cero puntos por la etapa.

29. Los miembros de equipos deben tener armamento, material bélico, (armas completas), medios de protección individual, medios de comunicación según el presente Reglamento del Concurso.

AMByE (Anexo № 5)

Armas pequeñas automáticas (fusil de asalto) de un calibre no más de 5,45 mm (en lo sucesivo denominado fusil de asalto), pistola de un calibre no más de 9 mm;

Dispositivo de puntería – visor mecánico, que corresponde a la descripción técnica de este modelo de armamento;

Armas de fuego organicas de destrucción limitada del país anfitrión.

Material bélico (ligero, de carga larga, incluso blindado) organico del país anfitrión (anexo № 6).

La Comisión judicial toma la decisión en cuanto al uso del AMByE.

30. En vísperas de la realización de cada etapa, se ejecuta la revista de preparación de los participantes del Concurso, armamento y material bélico, equipamiento, ajuste y estado de medios de protección individual (MPI), máscaras antigás, juegos de protección de armas (JPA) (ajuste de MPI y de JPA se ejecuta con anticipación).

El permiso para emplear medios (dispositivos) adicionales que no estén incluidos en la lista de equipamiento se da por la Comisión judicial según la demanda del jefe de equipo. El traslado de equipamiento de unidad se realiza durante toda la etapa. En el transcurso de realización de la etapa está permitido el chequeo de equipamiento de participantes por el árbitro o jueces en sitios (ejercicios, ejercicios de tiempo).

31. La preparación de AMByE se ejecuta según las exigencias de explotación de los ejemplares de AMByE.

Si alguna pieza de material bélico se daña durante la etapa del Concurso no por culpa de los participantes, se pausa el tiempo y se presta una pieza de reserva al equipo (participante).

El cambio de modelos básicos de AMByE por los de reserva en caso de su falla, está admitido según la demanda del capitán (jefe) del equipo y el permiso del Juez principal.

El mantenimiento técnico, reparación (en caso de necesidad) y reabastecimiento de AMByE con combustible y lubricantes se realiza por medios de grupo de apoyo de los equipos en los lugares preparados especialmente para eso.

El mantenimiento técnico y preparación para la actividad del día siguiente se realizan en el fin de cada día. Después de mantenimiento, AMByE se sellan y se

entregan a guardia.

Si es necesario reparar (realizar mantenimiento técnico) de AMByE, está permitido involucrar representantes de industria y organizaciones de reparación según la demanda del jefe de equipo y permiso del Juez principal.

32. El jefe del equipo recibe AMByE, formalizándolo en el acta de recepción, que se firma por el representante de la Comisión organizador del Concurso, el jefe y comandante del equipo y el conductor.

Al recibir los modelos de AMByE y formalizar la Acta de estado técnico, el equipo que haya recibido los modelos de AMByE se hace responsable por su estado técnico.

33. El chequeo de control de AMByE para las etapas de competencias se ejecuta por el personal del equipo antes del inicio de las etapas del Concurso.

34. El reglaje de tiro (para el tiro normal) de los modelos de armamento se realiza de manera rigurosa en los lugares especiales conforme a las solicitudes recibidas con anticipación y documentos de referencia correspondientes al modelo presente.

35. Conservación, registro, recepción y entrega de AMByE de los equipos se realizan de manera rigurosa conforme a requisitos de documentos de referencia en unidades militares, lugares para almacenar el material y cuartos para almacenar el armamento determinados por la Comisión organizador del Concurso.

36. En cada equipo el jefe del equipo está a cargo de buen estado de armamento y municiones. Es posible adicionalmente designar a una o unas persona(s) que sean responsables por buen estado, entrega y recepción de modelos concretos de AMByE.

El jefe de equipo entrega la lista de personas responsables por buen estado, entrega y recepción de AMByE a secretaría del Concurso y jefatura de la unidad militar en el territorio de la cual están instalados los lugares de almacenamiento de material y armamento.

37. El Concurso, suspendido por causas técnicas, condiciones climáticas u otras circunstancias, debe ser continuado o terminado el mismo día. Si esto es imposible, el Juez principal puede posponerlo para el próximo día, considerando que los resultados, mostrados por los participantes el día anterior también se cuentan.

38. Particularidades durante la ejecución de etapas del Concurso:

A) cada tarea de la etapa se ejecuta por los miembros del equipo, registrados en la solicitud, bajo el control de los jueces y árbitros de campo;

tiempo de preparación para el participante (equipo) antes de cumplir el ejercicio (etapa):

Para participante - no más de 10 minutos;

Para equipo - no más de 15 minutos;

B) Durante la etapa del «Tiro», «Acciones de la patrulla en área urbana» y «La patrulla», en caso de:

cartucho atascado en la cámara, la competición no se interrumpe - el participante resuelve el problema, observando requisitos de seguridad y sigue cumpliendo el ejercicio.

si el tiro del armamento, que se usa el participante durante la etapa, está suspendido no por el daño del armamento, se presta al participante otra arma, con la cual el participante continúa la etapa.



Una vez cumplido el ejercicio o por la demanda del participante cambiar el arma, juez-experto determina la causa de falla y se la informa tanto al participante como a la comisión judicial. Si la falla fue por culpa del participante, el resultado se da por válido, si no hay culpa del participante, el resultado se anula. En caso de anular el resultado, al participante le dan la posibilidad de sustituir el arma y cumplir el ejercicio de nuevo.

En caso de usar los blancos IPSC, se evalúa el tamaño del impacto de siguiente manera:

El blanco tiene tres sectores «A», «C» и «D»:

«A» – 5 puntos;

«C» – 3 puntos;

«D» – 1 punto;

Si el agujero está en la línea entre dos sectores, se evalúa como impacto al sector más valuable.

d) *De equipo* - durante el periodo preparatorio la comisión judicial determina, que obstáculos se emplearán en la etapa, les informa a participantes reglas para superar obstáculos, formaliza el protocolo de preparación de la etapa, indicando el número de obstáculos, sus nombres y la consecuencia de superarlos.

39. En caso de que el tiempo de preparación del equipo (participante) antes de cumplir una etapa (ejercicio) se dilate no por culpa de la Comisión organizador, el equipo del participante del Concurso se quita y se admite para la salida como el último (recibe 10 puntos de penalidad por la etapa (prueba individual))

Puntos de penalidad se gravan en conformidad con condiciones de aplicar puntos de penalidad, correspondientes a la etapa.

40. Comportamiento no deportivo, inclusive deterioro deliberado de la arma, vehículos, equipo de deporte que se emplean durante etapas del Concurso causan descalificación del participante (participantes) y éste (éstos) recibe (reciben) 0 puntos por la etapa (prueba individual).

41. Al revelar la amenaza a la salud a uno de los participantes del equipo, el Juez principal tiene derecho quitarle de la etapa. En este caso puntos de penalidad no se gravan.

42. La decisión respecto de la descalificación del participante (equipo) durante el cumplimiento del ejercicio (etapa, carrera, tarea) se toma por el Juez principal.

#### **Descalificación del participante:**

Granada explota en la mano;

Comportamiento no deportivo (conflictos, burlas, agravios o violencia física);

Abandono del arma en alguna etapa;

Violaciones de los requisitos de seguridad durante el tiro, ejercicios;

Deterioro deliberado de la propiedad durante la etapa;

Pérdida del arma.

#### **Descalificación del equipo:**

Abandono del arma en alguna etapa;

Violaciones de los requisitos de seguridad durante el tiro, ejercicios;

Esposas se ponen al infractor con anticipación;

Uno, dos o más participantes no pasaron dos obstáculos;

Equipo no superó el obstáculo;

Cambio de la composición del equipo no autorizado durante la etapa;  
 Salida premeditada del vehículo fuera de las líneas de la ruta;  
 Tiro al blanco ajeno, excepto las etapas, donde se prevé ese tiro;  
 Comportamiento no deportivo del jefe del equipo, entrenador, funcionario técnico, grupo de apoyo (si el comportamiento del personal arriba mencionado se admite por la comisión judicial de no deportivo o causa interferencias para ejecutar la etapa);  
 Comportamiento no deportivo de más de 2 participantes del equipo.

43. El uniforme para comisión organizador, jefes del equipo, personal técnico (entrenadores) y participantes del Concurso es uniforme de campaña.

Para ceremonias de inauguración y clausura del Concurso el uniforme es de verano, cotidiano (para militares de equipos - de campaña).

## **V. Obligaciones de participantes del Concurso.**

### **Deberes y derechos de los participantes de competiciones**

#### **44. Los participantes del Concurso deben:**

conocer las reglas del presente Reglamento, seguir sus requisitos y facilitar la realización justa del Concurso;

llegar al Concurso (a las competiciones del Concurso) al tiempo especificado junto con AMByE, tener documentos de acreditación de su personalidad, número individual, y corresponder a las condiciones del presente Reglamento;

estar en uniforme aseado conveniente al presente Reglamento;

estar en los lugares especiales para los participantes del Concurso y respetar la agenda de la jornada;

cumplir con las instrucciones de jueces;

cumplir con las medidas de seguridad de manera rigurosa, especialmente en los casos de uso de armamento;

pasar el control antidopaje según la demanda de la comisión judicial

ser disciplinados y gentiles en cuanto a la comunicación con otros participantes del Concurso, atender a las reglas de comportamiento y ética;

saber manejar AMByE;

si es imposible continuar participando en competición, dárselo a conocer al juez próximo o al jefe de su equipo y actuar según sus instrucciones;

observar el tiempo de preparación del equipo (participante) para la salida (línea de fuego).

#### **45. Los participantes del Concurso tienen derecho de:**

verificar el tiro de armamento, ejercer el entrenamiento y entrenarse en el lugar especial y en el tiempo especificado;

demandar a los jueces de manera inmediata solo con los asuntos urgentes ligados a la realización de los ejercicios, en todos los otros casos dirigirse a la comisión de árbitros sólo con una petición escrita o verbal mediante el jefe del equipo.

El participante de competiciones no puede ser juez del Concurso al mismo tiempo.

#### **46. A los participantes del Concurso les está prohibido categóricamente:**

tomar bebidas alcohólicas, estimulantes (sustancias de dopaje).

deliberadamente hacer daño a la propiedad.

47. En cada equipo se designa **el jefe del equipo**.

El jefe del equipo:

a) **es responsable por:**

buen estado de armamento y municiones;

estado de la disciplina militar;

respeto de requisitos y reglas de competencias por los miembros de equipo;

respeto de requisitos de uniforme especificado;

respeto de las medidas de seguridad y de agenda de la jornada;

b) **debe:**

siempre estar en el sitio de la realización del Concurso, ausentarse sólo con permiso del Juez principal o su sustituto;

informárselas a su equipo las decisiones de la comisión de árbitros del Concurso, cambios en la agenda de la jornada y en programa del Concurso;

entregárselas a la comisión de árbitros peticiones adicionales, prestarle la información a tiempo sobre los representantes del equipo del Concurso que salgan del Concurso (competiciones) según informe médico;

Resumir resultados de competencias (darle a conocer al equipo los resultados) del equipo, poner tareas para el día siguiente;

estar presente en las sesiones de la comisión judicial del Concurso y participar en sorteos.

El jefe del equipo está prohibido interferir en el trabajo de la Comisión judicial del Concurso o excluir al juez asignado de su trabajo.

En caso de violaciones de normas del Reglamento presente por el jefe del equipo, el jefe del equipo abandona el puesto del jefe según la decisión del Juez principal del Concurso, de que se informa la Comisión organizador de los Army Games.

48. El capitán del equipo está designado del personal de los miembros y es responsable de que el equipo ejecute las reglas de competencias y respete las reglas de conducta en el transcurso de competencias. El capitán del equipo: tiene derecho a hacer preguntas al juez de la etapa y recibir las contestas razonables.

El capitán del equipo:

a) **es responsable por:**

Preparar participantes del equipo para cada competición (ejercicio), mantener AMByE en buen estado y controlar, que participantes salgan a tiempo para pasar etapas del Concurso.

b) **debe:**

dirigir a los miembros del equipo y al grupo de apoyo;

mantener la disciplina en el equipo, respeto de la agenda de la jornada y del programa del Concurso;

cumplir con todas las instrucciones del jefe del equipo y cumplir con los deberes del jefe del equipo en su ausencia.

49. El conductor del equipo debe tener el permiso para la conducción del vehículo de la categoría correspondiente.

El conductor

a) **es responsable por:**

explotación correcta del vehículo por el cual es responsable;

buen estado del vehículo;

b) **debe:**

saber las características técnicas del vehículo a explotar;

respetar las reglas de la conducción de un automóvil y cumplir con requisitos necesarios de seguridad;

respetar el régimen de velocidad fijado en las rutas de las etapas del Concurso y también fuera de esas rutas.

## VI. Programa del Concurso

50. El Concurso se compone de las partes de preparación y de competición.

En el transcurso de la parte preparatoria se realizan las actividades indicadas en la sección IV «Condiciones de ejecución del Concurso».

La parte de competición incluye cuatro etapas, la primera etapa individual, segunda etapa, la tercera y la cuarta – de equipo:

51. La primera etapa - «De fuego» se celebra en el tiro del polígono.

Durante la primera etapa todos los miembros del equipo disparan con fusil y pistola.

El tipo del ejercicio – mixto, corto (10 disparos con pistola, 10 disparos con fusil de asalto) (anexo № 7)).

Los blancos para tirar con pistola son ordinarios (blanco de cartón para el tiro práctico) o blanco № 4 (figura de pecho con círculos) ó № 7 (tirador) – 5 unds.; para tirar con fusil de asalto también son clásicos – 5 unds. – (blanco de cartón para el tiro práctico o blanco № 4 (figura de pecho con círculos) ó № 7 (tirador) ó el blanco № 7 (tirador). Se admite el empleo del blanco № 8 (figura parada) y № 10 (ametralladora ligera).

El uniforme y el equipamiento de participantes es de campaña de verano con medios individuales de protección acorazada y lentes tácticos (de tiro).

Todos los participantes se encuentran frente al polígono del tiro. En el polígono se encuentran: jueces, observadores de equipos-adversarios, un participante del equipo (el que tira). Al terminar el ejercicio, el participante se queda en el polígono hasta que se termine la etapa.

### Orden de cumplir el ejercicio:

1) Según la orden del dirigente de tiro (árbitro) el participante pasa del área de espera del polígono al área de tiros. Pistola: cargada, recámara vacía, está colocada en sobre la mesa con el cañón dirigido hacia la barrera frontal antibalas, dispositivo de seguridad activo. Fusil de asalto: cargado, recámara vacía, está colocado sobre la mesa con el cañón dirigido hacia la barrera frontal antibalas, dispositivo de seguridad activo;

2) Por la voz de mando del dirigente de tiro (árbitro) **“Cargar!”**, **“A prepararse!”** el participante de modo seguro realiza todas las acciones necesarias con el arma para ponerla en la posición adecuada para cumplir el ejercicio mencionado en adelante. Al momento de empezar el ejercicio todos los cargadores adicionales deben estar en cartucheras;

3) Por la orden-pregunta del dirigente de tiro (árbitro) **“Listo?”** el participante ocupa la posición inicial descrita en adelante e informa: **“Tal está listo para el combate!”**, al mismo tiempo deja de hacer cualesquiera acciones con el equipamiento, conversaciones y etc. Si el participante no está listo para cumplir el ejercicio en este momento, él debe informarlo de voz alta al dirigente de tiro (árbitro).

4) al emplear el reloj de tiro, una vez confirmada la preparación del participante, el dirigente de tiro (árbitro) da la voz de mando **“Fuego!”**, que no es una orden ejecutiva. El participante espera la señal de reloj de tiro, que es la señal de empezar el tiro para el participante.

al emplear el cronómetro, una vez confirmada la preparación del participante, el dirigente de tiro (árbitro) da la voz de mando **“Fuego!”**, que es una orden para empezar a cumplir el ejercicio.

Por la señal del reloj (voz de mando) el participante dispara contra los blancos en el orden espontáneo, según su óptima selección.

5) Durante el tiro está prohibido apoyarse contra objetos o superficie, que están fuera de los bordes del área de tiro, limitada con líneas de penalidad. No se puede sobrepasar estas líneas, sino pisarlas.

6) Durante el cumplimiento del ejercicio de tiro el participante se mueve independientemente dentro de límites del área de tiro, realizando manejos seguros con el arma (carga, descarga, cambio de arma, arreglo de fallas y etc.).

7) Al terminar el cumplimiento del ejercicio, el participante corta el tiro, desvía de manera segura el arma de la línea de puntería y de modo evidente le demuestra al árbitro, que no va a emprender ningunas acciones más para cumplir el ejercicio, pone el seguro en su posición e informa: **“Tal, ha terminado el tiro”**.

Por la voz de mando del dirigente de tiro (árbitro): **“Para, cortar el fuego, a descargar!”** el tirador descarga el arma, se la presenta la recámara vacía para inspección al dirigente de tiro (árbitro), cierra el cierre y realiza el disparo de control, el arma debe ser dirigida hacia los blancos (hacia barrera frontal contrabalas), en este caso la descarga del arma se realiza por turno, empezando con la cual está en manos del tirador. Luego el participante pone el arma en posición segura e informa: **“El arma está descargada, el seguro está puesto”**.

8) el tiempo de cumplimiento del ejercicio se determina por el último disparo del reloj de tiro (cronómetro).

9) Al ejercer todos los mandos anteriores, el dirigente de tiro (árbitro) da la orden **«A terminar»**, después de que árbitros, participante y asistentes puedan salir al campo de blancos fuera del área de tiro a fin de calcular los puntos y restablecer los blancos.

10) El dirigente de tiro en el sector, los participantes y el árbitro de campo observan todos los blancos. Una vez observados los blancos y registrados los resultados de tiro, el dirigente de tiro, los participantes y el árbitro de campo regresan a la línea inicial.

### **Condiciones de cumplir el ejercicio:**

Distancia hasta los blancos para fusil de asalto es de 40-120 m;

Distancia hasta los blancos para pistola es de 5-40 m.

### **Particularidades del cumplimiento del ejercicio.**

El ejercicio debe cumplirse por un participante del equipo con la posición para el tiro de pie, por diez disparos tanto de fusil de asalto como de pistola. El cambio de posiciones para el tiro y el cambio del arma (cargadores) se efectúa independientemente. El fuego desde el fusil de asalto se efectúa de modo automático, en caso de que se efectuó fuego de tiros únicos (excepto el tiro primero y último) se carga el tiempo de penalidad, que es de 30 segundos.

El tiempo para el tiro no está limitado.

El área de tiro para el ejercicio está limitada con líneas rojas de penalidad, que sobresalen la superficie en 2 cm. No se puede sobrepasar estas líneas, sino pisarlas.

Decoración – paredes 2x2 m con cubrimiento semitransparente.

Posición del arma:

Pistola: cargada, recámara vacía, está colocada sobre la mesa con el cañón dirigido hacia la barrera frontal antibalas, dispositivo de seguridad activo;

Fusil de asalto: cargada, recámara vacía, está colocada sobre la mesa con el cañón dirigido hacia la barrera frontal antibalas, dispositivo de seguridad activo.

La posición del tirador: de pie en límites del área de tiro, los pies tocan las marcas en la línea de penalidad en el centro del área de tiro, la cara hacia la barra frontal contrabalas.

Antes del sorteo con el fin de complicar condiciones del Concurso, el Juez principal del Concurso precisa, si el ejercicio se cumple en la máscara antigás o sin ésta.

Con el objetivo de cumplir las medidas de seguridad está prohibido a los participantes estar sin medios de protección de ojos (lentes tácticos (de tiro) y auriculares durante el tiro.

Durante le uso:

Blanco № 7 se permite dotarlos con los blancos № 4 «Figura de pecho con círculos»;

Blanco № 8 - dividirlos en tres partes (cabeza, pecho, abdomen, pies), 50 centímetros de alto (anexo № 8), y evaluar impactos de siguiente manera: impacto a la cabeza y pecho - 10 puntos, abdomen - 5 puntos, pies - 3 puntos.

Cada blanco debe ser impactado **por lo menos con dos disparos**. Si el tirador impacta el blanco más de dos veces, **se cuentan dos mejores resultados**.

Si el tirador impacta el blanco sólo una vez, le carga 10 segundos de penalidad.

En caso de violar las condiciones de tiro (el blanco no impactado), y también por cada blanco no impactado, así como por tiro a ráfagas (por mover el tiro) a dos blancos y más (si no se prevé por la tarea del ejercicio) se dan **30 segundos de penalidad**.

Al apoyarse el tirador contra objetos o superficie, que están fuera del área de tiro, le carga 5 segundos de penalidad.

#### **Exigencias de seguridad durante el tiro:**

El tiro se para independientemente en caso de que hombres o animales aparezcan en la dirección de blancos.

Cumplir las ordenes del jefe de tiro;

se detiene el tiro en caso de que el participante gire el arma más de 45 grados desde la dirección del tiro hacia la parte trasera.

#### **Ganador de la I etapa**

Los puntos del participante en el ejercicio se calculan a través de sumar los puntos de impacto en cada blanco (por cantidad de los impactos eficientes en cada blanco). El valor adquirido se divide por el tiempo en segundos gastado por el participante para completar el ejercicio más tiempo de penalidad. El resultado se llama el "factor de impacto" del participante. Luego, al participante con el "factor de impacto" más alto se le asigna el lugar más alto por el ejercicio. Los lugares por el ejercicio de otros participantes se determinan en relación con el resultado del ganador, respectivamente, considerando la proporción de los "factores de impacto" del ganador y los demás participantes.

$F=Q/(T + S)$  (fórmula de cálculo del «factor de impacto»);

F - factor de impacto;

Q - cantidad de impactos eficientes por contra cada blanco;

S - penalidades (seg.)

T - tiempo gastado para cumplir el ejercicio.

Los ganadores y premiados de la etapa son definidos por la decisión de la comisión judicial según “los factores de impacto”.

El ganador en la prueba individual de la categoría «El mejor tirador de la policía militar» es el militar, que tiene el más alto índice del «factor de impacto».

Para determinar el resultado total del equipo se multiplican «factores de impacto» de cada miembro del equipo en 100, se suman los resultados obtenidos y se les consideran como los puntos obtenidos por la etapa.

Los resultados del equipo se toman en cuenta al calcular los puntos en la clasificación por equipos del Concurso.

El equipo con el "factor de éxito" más alto (la suma de puntos) se convierte en el ganador de la etapa.

**52. La segunda etapa** - «*Acciones de la patrulla de guardia en el área urbana*», se celebra en el tiro del polígono.

En la etapa participan cuatro personas de los equipos-participantes, que ejecutan el ejercicio como un destacamento de patrulla de dos personas en cada uno.

La patrulla de guardia lleva a cabo el ejercicio de tiro de fusil y pistola (Anexo № 9).

El uniforme y equipamiento de los participantes son: uniforme de verano, chaleco antibalas con arnés táctico, casco y gafas tácticas.

Todos los participantes se encuentran frente al polígono del tiro. En el polígono se encuentran: jueces, observadores de equipos-adversarios, dos participantes del equipo (los que tiran). Al terminar el ejercicio, los participantes se quedan en el polígono hasta que se termine la etapa.

### **Orden de cumplir el ejercicio:**

1) El dirigente del tiro explica a los participantes la situación táctica: «La patrulla de guardia sigue la ruta de patrulla en el vehículo, al acercarse al área urbana se desmonta y examinan el territorio para localizar las personas que están en la ruta ilegalmente, sin documentos, armas y municiones. Al encontrarse con tales personas, que empiezan a tirar en la dirección de la patrulla, los militares abren el fuego contra los blancos, usando la escenografía como refugio.»

Después de destruir los blancos de pistolas, la patrulla tira a los blancos de fusiles.

Una vez cumplida la tarea, la patrulla sigue la ruta y destruye blancos cuando aparecen. Al ocupar la posición en las ventanas, la patrulla destruye los blancos de fusiles en el orden siguiente: primeramente los blancos en la distancia mediana, después los más cercanos, después los lejanos;

2) Según la orden del dirigente de tiro (árbitro) los participantes pasan del área de espera del polígono al área de tiros y con la orden «**!Al combate!**» ocupan sus asientos en el vehículo. Las pistolas y fusiles están descargadas, aseguradas, pistolas en fundas, fijadas en el cinturón; fusiles en la posición cómoda para los participantes, cargadores llenos (en fundas, bolsas de municiones, bolsillos de arnés).

3) Por la orden-pregunta del dirigente de tiro (árbitro) “**Listo?**” los participantes informan: “**Tal está listo para el combate!**”, al mismo tiempo deja de hacer cualesquiera acciones con el equipamiento, conversaciones y etc. Si el participante no está listo para cumplir el ejercicio en este momento, él debe informarlo de voz alta al dirigente de tiro (árbitro).

4) Con la orden del dirigente de tiro «**Fuego!**» los participantes se desmontan

del vehículo, cargan las pistolas, ponen los cargadores segundos en las fundas o bolsillos del arnés, los fusiles no cargados. Se carga los fusiles en la área de las primeras piezas de escenografía, el participante debe estar detrás de la escenografía, como esté detrás del refugio.

Después de cargar armas la patrulla de guardia destruye los blancos de pistolas en el orden de su detección, **está prohibido** moverse atrás.

Al emplear el reloj de tiro, una vez confirmada la preparación del participante, el dirigente de tiro (árbitro) da la voz de mando «**Fuego!**», que no es una orden ejecutiva. El participante espera la señal de reloj de tiro, que es la señal de empezar el tiro para el participante.

al emplear el cronómetro, una vez confirmada la preparación del participante, el dirigente de tiro (árbitro) da la voz de mando “**Fuego!**”, que es una orden para empezar a cumplir el ejercicio.

5) Durante el tiro **está prohibido** apoyarse contra objetos o superficie, que están fuera de los bordes del área de tiro, limitada con líneas de penalidad. No se puede sobrepasar estas líneas, sino pisarlas.

6) Durante el cumplimiento del ejercicio de tiro el participante se mueve independientemente dentro de límites del área de tiro, realizando manejos seguros con el arma (carga, descarga, cambio de arma, arreglo de fallas y etc.). **Está prohibido estrictamente** regresar (moverse atrás) para destruir blancos no impactados o para mejorar el resultado;

7) Para cada participante, que esté en el destacamento de patrulla, los blancos para pistolas están en el lado, a la derecha o a la izquierda en el camino del tirador. El participante, quien esté en la izquierda destruye los blancos, que estén en la izquierda; el participante quien esté en la derecha destruye los blancos, que estén en la derecha; **Está prohibido estrictamente**, al participante, quien está en la izquierda, destruir los blancos, que estén a la derecha y al participante, quien está en la derecha, destruir los blancos, que estén a la izquierda;

8) Al terminar el tiro de pistola, se pone en seguro y se mete en la funda, después el participante ocupa la posición en la ventana de su dirección, carga seguramente su fusil y continúa cumpliendo la tarea táctica a través de la ventana, se puede destruir los blancos en el orden ya indicado, a la derecha y a la izquierda del participante. **Está prohibido estrictamente**, al participante quien efectuaba el tiro de pistola a los blancos izquierdos, ocupar la ventana derecha para el tiro de fusil, y al participante quien efectuaba el tiro de pistola a los blancos derechos, ocupar la ventana izquierda para el tiro de fusil, también **está prohibido** durante el tiro de fusil cambiar las ventanas (posiciones);

9) Al terminar el cumplimiento del ejercicio, el participante corta el tiro, desvía de manera segura el arma de la línea de puntería y de modo evidente le demuestra al árbitro, que no va a emprender ningunas acciones más para cumplir el ejercicio, pone el seguro en su posición e informa: “**Tal, ha terminado el tiro**”.

Por la voz de mando del dirigente de tiro (árbitro): “**Para, cortar el fuego, a descargar!**” el tirador descarga el arma, se la presenta la recámara vacía para inspección al dirigente de tiro (árbitro), cierra el cierre y realiza el disparo de control, el arma debe ser dirigida hacia los blancos (hacia barrera frontal contrabalas), en este caso la descarga del arma se realiza por turno, empezando con la cual está en manos del tirador. Luego el participante pone el arma en posición segura e informa: “**El arma está descargada, el seguro está puesto**”.



10) el tiempo de cumplimiento del ejercicio se determina por el último disparo del reloj de tiro (cronómetro).

11) Al ejercer todos los mandos anteriores, el dirigente de tiro (árbitro) da la orden «**A terminar**», después de que árbitros, participante y asistentes puedan salir al campo de blancos fuera del área de tiro a fin de calcular los puntos y restablecer los blancos.

12) El dirigente de tiro en el sector, los participantes y el árbitro de campo observan todos los blancos y escenografías. Una vez observados los blancos y registrados los resultados de tiro, el dirigente de tiro, los participantes y el árbitro de campo regresan a la línea inicial.

### **Condiciones de cumplir el ejercicio:**

El tiempo para el tiro no está limitado.

La cantidad de cartuchos para la pistola - 16 un. (Se dividen para dos cargadores) para cada participante;

La cantidad de cartuchos para el fusil - 20 un. (Se dividen para dos cargadores) para cada participante;

La cantidad de cargadores para la pistola - 2 un.;

La cantidad de cargadores para el fusil - 2 un.;

Distancia hasta los blancos para pistola es de 5-40 m.

Distancia hasta los blancos de fusil:

Cercanos - hasta 70 m;

Medianos - hasta 150 m;

Lejanos - hasta 250 m;

### **Particularidades del cumplimiento del ejercicio.**

Se ejecuta el ejercicio por dos participantes del equipo de pie, de rodilla y aplastado. El cambio de posiciones para el tiro y el cambio del arma (cargadores) se efectúa independientemente. El fuego desde el fusil de asalto se efectúa de modo automático, en caso de que se efectuó fuego de tiros únicos (excepto el tiro primero y último) se carga el tiempo de penalidad, que es de 30 segundos.

El área de tiro para el ejercicio está limitada con líneas rojas de penalidad, que sobresalen la superficie en 2 cm. No se puede sobrepasar estas líneas, sino pisarlas.

Decoración – paredes 2x2 m con cubrimiento semitransparente.

Posición del arma:

La pistola está en funda, descargada, asegurada;

El fusil está en la posición cómoda, descargado, asegurado;

Los cargadores llenos están en funda, bolsa para municiones o bolsillos de arnés.

La posición inicial para los tiradores: están en el carro.

Los blancos para la pistola son clásicos IPSC (blanco de cartón para el tiro práctico) o blancos № 4 (figura de pecho con círculos) o № 7 (figura de cuerpo) - 5 un., blanco № 10 (ametralladora ligera), blancos - «swinger», y blancos que caen; para el fusil - 5 un. Clásicos IPSC (de cartón, para tiro práctico № 4 (figura de pecho con círculos), № 7 (figura de cuerpo), № 8 (figura de cuerpo con pies), № 10 (ametralladora ligera), y también los blancos - póper y «swinger» (anexo № 8).

Durante el uso:

Blanco № 7 se permite dotarlos con los blancos № 4 «Figura de pecho con círculos»;

Blanco № 8 - dividirlos en tres partes (cabeza, pecho, abdomen, pies), 50 centímetros de alto (anexo № 8), y evaluar impactos de siguiente manera: impacto a la cabeza y pecho - 10 puntos, abdomen - 5 puntos, pies - 3 puntos.

Cada blanco debe ser impactado por lo menos con dos disparos, excepto los blancos que caen, a los cuales se puede tirar hasta su caída. Si el tirador impacta el blanco más de dos veces, **se cuentan dos mejores resultados**.

Si el tirador impacta el blanco sólo una vez, le carga 10 segundos de penalidad.

En caso de violar las condiciones de tiro (el blanco no impactado), y también por cada blanco no impactado, así como por tiro a ráfagas (por mover el tiro) a dos blancos y más (si no se prevé por la tarea del ejercicio) se dan **30 segundos de penalidad**.

Al apoyarse el tirador contra objetos o superficie, que están fuera del área de tiro, le carga 5 segundos de penalidad.

**Cada punto de penalidad es igual a 1 segundo.**

**Cada segundo de penalidad se cuenta como 1 punto penal.**

Antes del sorteo con el fin de complicar condiciones del Concurso, el Juez principal del Concurso precisa, si el ejercicio se cumple en la máscara antigás o sin ésta.

**Exigencias de seguridad durante el tiro:**

El tiro se para independientemente en caso de que hombres o animales aparezcan en la dirección de blancos.

Cumplir las ordenes del dirigente de tiro;

El juez suspende el tiro si el tirador gira el arma más de 45 grados a la dirección de retaguardia;

Realizar el ejercicio sin protección para los ojos (gafas tácticas), chaleco antibalas, casco.

**Ganador de la II etapa**

Se cuenta los puntos de participantes al sumar los puntos de los impactos en los blancos (la cantidad de impactos exitosos a cada blanco), los blancos que caen deben ser destruidos.

El número obtenido se divide por el tiempo en segundos, gastados por los participantes para terminar el ejercicio y tiempo penal. El resultado se llama «factor de impacto» de los participantes. Después los participantes con el mayor «factor de impacto» ocupan primeros lugares en el ejercicio. Los lugares por el ejercicio de otros participantes se determinan en relación con el resultado del ganador, respectivamente, considerando la proporción de los "factores de impacto" del ganador y los demás participantes.

$F=Q/(T+S)$  (fórmula de cálculo del «factor de impacto»);

F - factor de impacto;

Q - cantidad de impactos eficientes por contra cada blanco;

S - penalidades (seg.)

T - tiempo gastado para cumplir el ejercicio.

Los ganadores y premiados de la etapa son definidos por la decisión de la comisión judicial según “los factores de impacto”.

Para determinar el resultado total del equipo, se multiplcan «factores de impacto» de cada participante del equipo por 10 o 100, y los resultados obtenidos se suman y se consideran como los puntos obtenidos por la etapa.

Coefficiente de 10 o de 100 se implica para obtener los números enteros de tres dígitos.

Los resultados del equipo se toman en cuenta al calcular los puntos en la clasificación por equipos del Concurso y basándose en el resultado obtenido se forma el ranking.

El equipo con el "factor de éxito" más alto (la suma de puntos) se convierte en el ganador de la etapa.

53. Los ganadores en el ejercicio individual de «La mejor patrulla de guardia» son los militares, que tienen el mayor «factor de impacto».

**54. La tercera etapa - «Guardia de patrulla»**

Se lleva a cabo por la ruta, empleando los obstáculos naturales de la auto y moto pista. En la etapa participa grupo de tres militares de los equipos-participantes del Concurso.

La ruta de la etapa del Concurso está compuesta por 2 círculos.

La extensión de un círculo de la ruta es de 700-900 metros. La ruta cuenta con la línea de salida (de llegada). La ruta, lugares de ejecución de ejercicios, obstáculos (anexo № 10) están marcados con índices en el terreno.

**1º círculo.** En la línea de salida la composición del equipo participante es de 3 personas. Equipamiento: según el Reglamento presente.

Por la señal del ayudante del árbitro el equipo comienza a pasar la ruta del primer círculo. En la ruta del primer círculo hay obstáculos naturales y artificiales.

La distancia de superar el trecho de tráfico rectilíneo es de 100 m, salida a la línea de superación del obstáculo "Neumáticos". Largo del obstáculo es de 25 m, ancho es de 10 m. Todo el equipo debe superar el obstáculo. Se dan los puntos de penalidad en caso de pisar en el caucho - 1 punto por cada caso.

Al superar el primer obstáculo el equipo avanza al sector de superación del obstáculo "Pasos limitados". El obstáculo se compone de cuatro pasos. La longitud del obstáculo es hasta 25 metros, el ancho de cada paso es hasta 2 metros, en la altura de 70 cm está la cuerda. Los participantes superan el obstáculo a través de sus propios pasos. Por cada cuerda rota se grava **1 punto de penalidad**.

Una vez superado el segundo obstáculo, los participantes en el área para cumplir con el estándar de protección NBQ comienzan a poner un kit de protección y máscara antigás: medias de protección, capa protectora en forma de overol (sin sujetar los dos clavijas superiores), máscara antigás, gorra. Abrochan dos clavijas superiores de la capa protectora, ponen guantes de protección.

Medios de protección (máscara antigás y protección atómica química biológica) están en el lugar de ejercicio (se ajusta los medios de protección individual de antemano).

La posición inicial: La protección en la funda, fijada en la espalda, atada con el cinturón, medias en la funda en el cinturón, la máscara antigás en la posición de marcha.

Por el cumplimiento del estándar de tiempo, el equipo recibe puntos adicionales:

2 minutos – 25 puntos; 3 minutos – 20 puntos; 4 minutos – 15 puntos; más de 4 minutos – 0 puntos;

El tiempo de ejercicio se cuenta desde empezar la tarea por el primer participante hasta que terminarla por el último participante; no se cuenta el tiempo de preparación de equipamiento para el primer participante.

### **Errores al cumplir el ejercicio:**

poner medias de protección con trinchas abrochadas;  
 orillas de la capa protectora están abrochadas de manera incorrecta o medias de protección están puestas de manera incompleta;  
 tenedores de clavijas no están fijados con fijadores (o se desabrocharon) o una clavija no está abrochada;  
 equipamiento y máscara antigás no están puestos por encima de la protección;  
 cordoncitos de la capa no están enhilados en semicírculos;  
 sucesión de cumplimiento del ejercicio no fue respetada.

Por cometer **3 y menos errores** por el participante del equipo, el equipo **recibe 15 puntos penales. Los puntos de penalidad se suman.**

**No se dan los puntos premios adicionales si los participantes hayan cometido 4 y más errores durante el ejercicio.**

Al dañar medios de protección por el participante, el ejercicio se cuenta **fracasado**, el equipo recibe **60 puntos penales**.

Después de cumplir el ejercicio de protección ABQ y después de pasar la zona de humo (100 m de longitud), los participantes quitan los medios de protección individual, frente al viento (dirección del viento muestra el árbitro de campo).

Posteriormente el equipo cumple ejercicios de armar el fusil, completar el cargador y dotar de armamento en lugares preparados anticipadamente.

El ejercicio de tiempo de preparación de fuego № 14 «Armar el fusil de asalto después de su desarme incompleto». El fusil desarmado. Piezas y mecanismos están puestos arregladamente sobre la mesa, herramientas están disponibles. El participante está cerca del arma. El tiempo se cuenta a partir del orden **“Comenzar armar el fusil”** hasta el anuncio del participante **“Listo”**.

27 segundos – 30 puntos; 30 segundos – 20 puntos; 35 segundos - 10 puntos; más de 35 segundos - 0 puntos.

En los casos siguientes se grava 1 punto de penalidad:

Si el participante, después de colocar la tapa de la caja de mecanismos, no apretó el gatillo - recibe 1 punto de penalidad;

El participante no armó el mecanismo de seguridad del fusil de asalto.

El cumplimiento del estándar de la preparación de fuego No 16 "Equipar el cargador con cartuchos" se inicia dentro de 10 segundos, los participantes se encuentran frente a la alfombrilla (mesa) (el arma se encuentra cerca) sobre las cuales se encuentran cargadores y cartuchos de instrucción (de fogueo).

El tiempo se cuenta a partir de la orden **«Comenzar cargar el cargador»** hasta el informe del participante **«Listo»**.

35 segundos - 10 puntos; – **30 puntos**;

40 segundos - 10 puntos; – **20 puntos**;

48 segundos - 10 puntos;

más de 48 minutos – 0 puntos.

Después de cumplir los estándares de la preparación de fuego, los participantes colocan armas sobre las mesas, se ponen chaleco antibalas y casco de acero (de kevlar), se equipan con armas y avanzan al “Garaje” donde suben a vehículos.

El coche empieza el movimiento por el círculo correspondiente, pasa el sector de velocidad sin tocar obstáculos naturales y artificiales. Al superar el sector de velocidad a la guardia de patrulla la atacan (hace explotar el petardo).

El carro para, los militares lo abandonan, uno de ellos está hipotéticamente herido. El árbitro de campo determina su «herida» (hombro, cadera), después de que los participantes dan primeros auxilios al «herido», le montan al carro (sin usar brazo o

pie herido) y van hasta la línea de evaluación del ejercicio. El empleado médico evalúa el cumplimiento del ejercicio.

Estándar de tiempo № 2 "Poner el cordón hemostático de caucho a la cadera (hombro)":

18 segundos - 20 puntos;

20 segundos - 15 puntos;

25 segundos - 10 puntos;

más de 25 segundos - 0 puntos. – 0 puntos.

El juez da la señal para empezar el ejercicio una vez cumplidas siguientes condiciones:

El participante tiene su arma;

El participante está equipado.

**2 puntos de penalidad se gravan en los siguientes casos:**

el cordón hemostático está puesto en una zona que no corresponde a la lesión;

el cordón hemostático está puesto en el cuerpo desnudo sin forro o tiene lugar la estrangulación de la piel.

el cordón hemostático está puesto de antemano.

**5 puntos de penalidad se dan en los siguientes casos:**

no se indica el momento en que el cordón hemostático fue puesto (hora de cumplir el estándar);

al entrar (salir) en vehículo se usó la pierna (brazo) hipotéticamente lesionada.

se ejecuta el ejercicio sin armamento.

La guardia de patrulla entrega la persona herida a un empleado médico, donde se evalúa el cumplimiento del estándar de preparación médica. Posteriormente el equipo se mueve hacia el área de lanzar granadas.

Tres participantes del equipo lanzan granadas de manera precisa.

Ejercicio «**Lanzamiento de granada de manera precisa**».

Se realiza lanzamiento de dos granadas, de precisión, a tres sectores, ubicados en la misma distancia, desde la zona con dimensiones 2x3 metros. El armamento está fijado en la espalda (pecho, hombro).

Los sectores están a distancia de 25 y 30 metros.

Las granadas están en la línea de fuego.

Para cada participante está prevista su dirección de lanzamiento. Intervalo entre las direcciones es de 1.5 m.

Si la granada está dentro de las dimensiones indicadas, el blanco se da por impactado.

30 metros – **30 puntos**;

25 metros – **25 puntos**;

**5 puntos de penalidad:**

si el participante ejecutó el ejercicio sin armamento o con violaciones en equipamiento;

si el participante no logró alcanzar un blanco o la granada cayó al sector ajeno.

Por no impactar ambos blanco se gravan **10 puntos de penalidad**.

Después de cumplir el ejercicio en este sector el equipo se mueve al sector de tiro para arma de destrucción reducida.

El armamento de destrucción reducida, descargado, está en la línea de fuego. El arma de combate con cabezales para tiro con “municiones de fogueo” y las mismas «municiones de fogueo» se colocan en la línea de fuego.

El tiro del armamento de destrucción reducida se hace al blanco de cuerpo con pies (blanco № 8). La distancia hasta el blanco es de 20 - 30 metros, el tiempo para el tiro es de 10 segundos. Se destruye el blanco con dos impactos.

Si el tirador no destruyó el blanco o impactó solo las zonas prohibidas, el equipo recorre un círculo de penalidad.

La cantidad de **círculos de penalidad** es igual a la suma de blancos no impactados e impactos a las zonas prohibidas.

El círculo de penalidad se determina por el comité de arbitraje antes del inicio de la etapa.

Al cumplir el ejercicio la guardia de patrulla deja sus armas de destrucción reducida en la línea de fuego, se equipa con arma de combate cargada con municiones de fogeo y avanza al área de subir al vehículo.

La guardia de patrulla ocupa sus puestos en el vehículo.

El carro sigue el movimiento por la ruta, donde debe superar obstáculo “Serpentina”, entrar en “Garaje” de marcha delantera, superar retrocediendo obstáculo “Serpentina inversa” y entrar retrocediendo en “Garaje”. La entrada del vehículo en el “Garaje” se registra por los ayudantes del árbitro de campo, parachoques delantero y trasero del carro no deben sobresalir dimensiones del obstáculo.

5 puntos de penalidad se gravan en los siguientes casos:

por cada cono derribado (obstáculo artificial), un obstáculo natural;

Por la salida involuntaria (derrape) del carro fuera las líneas de la pista;

por cumplir un elemento de la etapa sin armas, aunque está previsto en la etapa;

el vehículo sobresale las dimensiones del «Garaje»;

el motor no fue apagado en el estacionamiento al haber cumplido los ejercicios.

**2º círculo.** Después de que el árbitro del campo registrara la entrada del vehículo en el “Garaje”, el vehículo con la guardia de patrulla comienza el movimiento por la ruta con los obstáculos naturales y artificiales, supera el puente con parada dentro de dimensiones, a velocidad máxima continúa el movimiento por la ruta. 100-250 m antes de la línea de meta se lleva a cabo el ataque contra el vehículo de patrulla.

**25 segundos de penalidad** se cargan en el caso siguiente: el conductor superó la puente sin haber parado dentro de dimensiones.

El personal de la guardia de patrulla baja del vehículo, en este caso el conductor ocupa la posición para el tiro cerca de la rueda izquierda delantera y protege el desembarco del personal restante.

Otros militares de la guardia de patrulla bajan del vehículo del lado contrario de los atacantes. Protegiendo uno a otro con fuego del arma individual (cartuchos de fogeo), empleando granadas fumígenas, la guardia de patrulla avanza hacia los “violadores” aniquila a los atacantes, captura uno de ellos con ayuda de la fuerza física y, poniendo esposas al “violador” lo llevan al vehículo. Al detener al infractor las esposas han de estar puestas. Durante la transportación del “violador” hacia el vehículo dos militares lo escoltan al “violador”, y el conductor los protege.

Al llevar al “violador” hacia el vehículo, la guardia de patrulla ejerce embarque del “violador” al compartimiento para los detenidos, ocupa los sitios en el vehículo de patrulla, el conductor sigue el movimiento por la ruta hacia la línea de meta.

*Cuando se emplea un vehículo sin compartimento para detenidos, el intruso se lo colocan en el asiento trasero del vehículo.*

El vehículo para en el área indicada como “Línea de meta”, la guardia de patrulla equipada junto con el “violador” se forma en la línea frente al vehículo. El juez fija el tiempo del cumplimiento de ejercicio.

Se otorgarán 5 puntos adicionales por cumplir etapas y estándares del ejercicio sin penalidades. Estos puntos se tendrán en cuenta en la clasificación por equipos del Concurso.

**Se dan 2 puntos de penalidad** si los militares no salieron del lado opuesto al lado del ataque (excepto el conductor).

**3 puntos de penalidad se gravan en los siguientes casos:** cada miembro del equipo no se ha cubierto al menos una vez durante la carrera.

**5 puntos de penalidad se gravan en los siguientes casos:**

las esposas puestas con violaciones de las condiciones de ejecución del ejercicio;

el infractor «se perdió»;

la puerta (puertas) del carro están abiertas o cerradas incorrectamente durante el movimiento.

### **Ganador de la III etapa**

Para determinar el ganador en la nominación «El mejor equipo de respuesta rápida» se suma el tiempo de cumplimiento del ejercicio con el tiempo de penalidad, y los puntos premios se suma a la cantidad de puntos obtenidos por el ejercicio, tomando en cuenta el tiempo de penalidad.

Al calcular resultados se considera, que **Cada punto de penalidad es igual a 5 segundos.**

El ganador en la categoría "El mejor equipo de respuesta rápida" es la patrulla que haya demostrado el menor tiempo (incluyendo puntos de penalidad y adicionales) de la etapa.

Los puntos obtenidos por el equipo se toman en cuenta en la clasificación por equipos.

**Tabla de puntos por la etapa III**

<b>Puntos</b>	<b>Tiempo de cumplimiento de la etapa, incluyendo el tiempo de penalidad (minutos, segundos)</b>	<b>Puntos</b>	<b>Tiempo de cumplimiento de la etapa, incluyendo el tiempo de penalidad (minutos, segundos)</b>
<b>300</b>	11,00	<b>140</b>	12,20
<b>280</b>	11,10	<b>120</b>	12,30
<b>260</b>	11,20	<b>100</b>	12,40
<b>240</b>	11,30	<b>80</b>	12,50
<b>220</b>	11,40	<b>60</b>	13,00
<b>200</b>	11,50	<b>40</b>	13,10
<b>180</b>	12,00	<b>20</b>	13,20
<b>160</b>	12,10	<b>0</b>	13,30

Observación: si se supera el límite superior de la tabla, los puntos se calculan sumando consecutivamente **30 puntos** más por cada 10 segundos a la cantidad de puntos.

### 55. La cuarta etapa - «*Marcha forzada de la policía militar*»

#### ***Condiciones de superación:***

El programa de la etapa consiste en que el equipo supere con el menor tiempo posible los obstáculos naturales y artificiales (anexo 11) que están en toda la ruta (hasta 12 km) limitada por marcas especiales.

#### ***Lista de obstáculos y orden de su superación:***

1) *Muro inclinado* (rocódromo de salida) – los militares tienen que superar el obstáculo escalándolo de una parte a la otra, los participantes están distribuidos por todas las cuerdas, de lado contrario del rocódromo en la bajada – agarrando la cuerda;

2) *Balcón con sacos* – los militares deben pasar por viga sobre la piscina, evitando choque con los sacos balanceados;

3) *Pasadero de trepadores* (pasadero de fuerza) – para los militares es necesario agarrar los cables con manos y piernas y así pasar para otro lado del obstáculo;

4) *Telaraña pérfida* (pasadero horizontal de malla) - los militares suben al muro, empleando ganchos. Después, empleando malla, pasan al lado opuesto del obstáculo (cruzar rodando, con piernas - está prohibido). Después deben bajarse con cuidado por vigas;

5) *Aparato de gimnasia* – los militares tienen que subir por la malla al obstáculo, caminar por vigas (preferiblemente a gachas para su propia seguridad), el segundo sector deben pasar con ayuda de manos (está prohibido tocar la malla y las barras paralelas con piernas), deben superar el tercer sector en piernas, bajarse del obstáculo a través de neumáticos fijados;

6) *Empalizadas inclinadas* – para subir a la empalizada inclinada el militar tiene que subirse en pulso, escalar a otro lado y luego bajar por la empalizada inclinada usando retranqueos especiales;

7) *Topo* (trincheras de tubos) – los militares deben superar el obstáculo avanzando por los tubos;

8) *Barras inclinadas* – los militares deben escalar por salientes de contrachapados hasta la viga, acercarse y subir a la plataforma. Luego pasar por barras hasta la próxima plataforma y de misma forma bajarse de ésta.

9) *Empalizadas verticales bajas* – escalar la empalizada subiéndose en pulso o con apoyo del equipo (son posibles modos diferentes de ayudarlo a subir al militar);

10) *Alambrada* – los militares superan el obstáculo a gachas intentando no tocar la alambrada;

11) *Teremok* (valla con antepechos) – los militares deben subir a través de las cadenas hasta las vigas y con ayuda de éstas alcanzar la cima del obstáculo. Bajar en el orden inverso;

12) *Barrera de troncos* (beso de barro)– los militares deben cruzar el obstáculo de un lado al otro, pasando el agua y escalando troncos transversales o metiendo debajo de éstos. Es necesario escalarlos por el centro, está prohibido usar elementos adicionales de la construcción para superar el obstáculo (troncos longitudinales que están a los lados del obstáculo etc.);

13) *Arrastrarse por debajo del carro de combate T-72* – hay que arrastrarse por debajo del carro de combate T-72.

14) *Muro de alpinista* – agarrando con manos y poniendo pies sobre retranqueos especiales, los militares tienen que escalar de un lado del obstáculo al otro;



15) Pista del explorador (militar) - los militares deben superar la pista. Cada obstáculo en la ruta se evalúa como un ejercicio individual;

16) Rocódromo con cadenas - los militares tienen que subir al muro usando las cadenas, pasar al otro lado, posteriormente bajarse cuidadosamente del obstáculo usando las cadenas;

17) Rocódromo con troncos - los militares deben escalar el muro usando las entalladuras en troncos del muro, y luego bajarse con cuidado por las vigas;

18) Llegar al cielo (barras con anillos) - los militares deben superar el obstáculo pasando por las cuerdas con anillos;

19) Cuerdas con campana - hay que subir por la cuerda hasta la cima y tocar la campana;

20) Tarzanka - los militares deben subir a través de los cables hasta la plataforma, luego agarrarse de modo seguro con las manos barra paralela con rollo y bajarse al lado contrario. Tener cuidado durante el choque contra el agua y colchonetas;

21) Muro de China (muro vertical con cuerdas) - los militares tienen que escalar de una parte del muro vertical a la otra usando cuerda vertical;

22) Terreno pantanoso (Barra gimnástica con telaraña) - hay que pasar por la viga sobre el estanque del agua, por debajo de las cuerdas tendidas, está prohibido pasar las cuerdas por encima y meterse por debajo de las cuerdas;

23) Alambrada de erizos antitanques - todos los militares deben superar el obstáculo arrastrándose debajo de la alambrada;

24) Salto al abismo (trampolín) - los militares deben subir el obstáculo, después agrupándose saltar al agua;

25) Manos de acero (paso de cuerdas de fuerza) - el militar debe subir la cuerda hasta la cima, posteriormente bajarse por la cuerda inclinada sin tocarla con las piernas y sin pisar el heno;

26) Montón de neumáticos - los militares tienen que superar la montaña de neumáticos a través de la barrera de neumáticos de un lado para otro;

27) Pirámide de malla (paso por malla)- los militares deben moverse de un lado del obstáculo al otro, pasando por malla. La parte del grupo puede atiesar la malla para pasar este obstáculo más rápido y conveniente;

28) Foso de agua - militares deben pasar de un lado al otro;

29) Izibushka (cerco con troncos) - los militares deben pasar de un lado del obstáculo al otro, subiendo hacia arriba por los troncos y bajándose cuidadosamente desde el muro vertical;

30) Rocódromo con cuerdas - los militares deben pasar de un lado del muro vertical al otro por medio de la cuerda vertical. También son previstos espacios especiales para manos y piernas para facilitar cumplir el ejercicio;

31) Barra con troncos - hay que pasar troncos sin tocarlos con las piernas;

32) Alambrada con conos - hay que pasar por debajo de la alambrada sin tocarla;

33) Equilibrio ideal (paso gimnástico) - los militares deben subir por la viga inclinada y, al superar la mitad del obstáculo, bajarse por la viga del otro lado;

34) Barra universal - hay que superar el obstáculo con ayuda de las manos;

35) Erizo - los militares deben bajar en trinchera y usando vigas salientes subir la colina;

36) Paso por vigas, que balancean - pasar por las vigas, que balancean fijadas encima del foso de agua;

37) Barras gimnásticas sobre el agua – hay que superar las barras sin caer en el agua;

38) Angostura del topo (foso de dos escaleras) – los militares deben pasar por debajo de la alambrada tendida y bajar al foso. Luego con ayuda de las cuerdas subir a la colina;

39) Empalizada inclinada con antepechos compuestos – los militares deben escalar el obstáculo, usando barras (de un lado el paso es más fácil, del otro el paso es más difícil);

40) Foso de agua de zigzag – es necesario pasarlo uno tras otro;

41) Celda de arresto (trinchera llena del agua con red horizontal) – los militares deben arrastrarse por el agua debajo de la malla;

42) Subida a la montaña con rocódromo – los militares deben superar el foso con el agua, subir la montaña y superar el rocódromo;

43) Montecillos en el agua – los militares deben bajarse al foso del agua y superar todos los montecillos de chapa;

44) Foso grande con el agua – los militares deben pasar a otra orilla;

45) Pared alta con troncos – hay que superar la pared;

46) Empalizada con antepechos compuestos – los militares deben superar la empalizada;

47) Reubicación de neumáticos – hay que trasladar los neumáticos de un bulón al otro;

48) Anfibio (vallas en el foso) – los militares deben superar las vallas encima o metiendo debajo de éstas;

49) Muro vertical con cuerdas – los militares deben pasar de un lado del muro al otro por medio de la cuerda vertical;

50) Renacido (tablero de neumáticos) - los militares deben escalar el obstáculo de un lado al otro entre neumáticos. Espacio entre los neumáticos es muy estrecho, por eso la ayuda del equipo puede ser necesaria. Es prohibido superar el obstáculo por encima;

51) Skate - hay que saltar sobre el agua de un lado del paso al otro, tratándose de no caer al depósito con el agua;

52) Cruce de pontón – los militares, formando parte de la pequeña unidad deben superar el cruce de pontón, la distancia del primer militar hasta el último no debe superar 50 m;

53) Empalizada inclinada enrejada – los militares deben subir el muro inclinado de la empalizada enrejada y bajar por su otra parte;

54) Superar espacio de agua – un grupo completo de militares supera el obstáculo de agua, nadando;

55) Everest – los militares deben alcanzar la cuerda de carrerilla y usándola subir por encima del obstáculo. Si es necesario, está permitido prestar ayuda uno a otro. Bajar desde el obstáculo sólo por medio de la malla, observar las posiciones de manos y pies.

56) Tiro contra blanco - los militares deben disparar con armas de fuego de destrucción reducida contra los blancos de cuerpo con pies.

Cantidad de blancos para cada participante - 1 unidad;

cantidad de cartuchos - 2 unidades;

distancia hasta el blanco - hasta 20 metros.

El tiempo para el tiro no está limitado.

**Orden de cumplir el ejercicio:**

el participante se acerca a la mesa sobre la cual están las pistolas, según el número de participantes del equipo, y los cartuchos, a razón de dos cartuchos por cada pistola. Las armas no están cargadas, están ubicadas sobre la mesa con sus cañones dirigidos hacia los blancos.

Con la orden del dirigente de tiros «**Cargar!**», «**Fuego!**» el participante realiza con seguridad todas las acciones necesarias con el arma para cargarla (la carga con dos cartuchos) y dispara contra blancos observando los requisitos de seguridad durante el disparo.

#### **Particularidades al cumplir el ejercicio.**

Se destruye el blanco con dos impactos.

Si el tirador no impacta el blanco, el equipo recibe puntos de penalidad según el número de blancos no impactados, considerando, que un blanco no impactado da 5 puntos de penalidad.

En caso de impactar las zonas prohibidas, el equipo recibe puntos de penalidad: **10 puntos por cada impacto incorrecto.**

#### **Particularidades de gravar con puntos de penalidad en la IV etapa.**

**Cada punto de penalidad es igual a 30 segundo.**

Todos los obstáculos (ejercicios) tienen sus puntos de penalidad temporales. El equipo obtiene **1 punto de penalidad** por no superar y/o violar las reglas de superar un obstáculo (ejercicio).

En caso de que un participante esté descalificado, el equipo recibe **puntos de penalidad iguales al número de obstáculos en la pista que no hayan sido superados.**

A un participante se le gravan **50 puntos de penalidad** por no pasar un obstáculo deliberadamente.

Participante(s), que separa(n) de su equipo en más de un obstáculo o superan obstáculos evidentemente separados del equipo, se consideran como descalificados.

#### **Exigencias de seguridad durante el tiro:**

El tiro se para independientemente en caso de que hombres o animales aparezcan en la dirección de blancos.

El tiro se para por decisión del juez en caso de que el participante gira el arma hacia retaguardia o desviando la dirección del tiro en más de 15 grados.

#### **Sustitución del miembro del equipo durante la etapa:**

Si un participante de equipo recibe la lesión, el árbitro de campo toma la decisión respecto de su traslado al representante del servicio médico y de quitarlo de la etapa por la razón de su estado de salud.

**Es imposible** sustituir al participante retirado - el equipo tiene que continuar pasando la etapa con el personal reducido. El ayudante del árbitro de campo debe protocolar el número del participante retirado y el número del obstáculo donde el participante recibió la lesión. El equipo no puede seguir avanzando por la etapa antes de que se terminen completamente todas las formalidades del protocolo. El tiempo perdido no se anula. Según la orden del ayudante del árbitro de campo, el equipo continua superando la ruta.

**No está prevista** la penalidad por retirar al participante a causa de la lesión o su estado de salud.

Si un participante se niega a continuar la competición por razones de miedo irresistible, la sustitución es **imposible**. Al equipo se lo gravan puntos de penalidad iguales al número de obstáculos no hayan sido superados.

Para determinar al ganador en la categoría "La marcha forzada de la policía militar", el tiempo de la etapa se suma con el tiempo de penalidad del equipo. El resultado recibido es el tiempo total del equipo de la etapa.

Los resultados del equipo se toman en cuenta al calcular los puntos en la clasificación por equipos del Concurso en conformidad con la tabla de puntos.

**Tabla de puntos por la etapa IV**

<b>Puntos</b>	<b>Tiempo de cumplimiento de la etapa, incluyendo el tiempo de penalidad (minutos, segundos)</b>	<b>Puntos</b>	<b>Tiempo de cumplimiento de la etapa, incluyendo el tiempo de penalidad (minutos, segundos)</b>
<b>600</b>	1:00:00	<b>350</b>	1:25:00
<b>550</b>	1:05:00	<b>300</b>	1:30:00
<b>500</b>	1:10:00	<b>250</b>	1:35:00
<b>450</b>	1:15:00	<b>200</b>	1:40:00
<b>400</b>	1:20:00	<b>150</b>	1:45:00

Observaciones: 1. Observación: si se supera el límite superior de la tabla, la puntaje se calcula sumando consecutivamente **5 puntos** más por cada minuto a la cantidad de puntos. Reglas de redondeo al minuto entero: de 1 segundo a 30 segundos se redondea hacia abajo; de 31 segundos a 60 segundos se redondea hacia arriba.

2. Si el tiempo total es menos que el límite inferior de la tabla, el resultado del equipo es igual a 0 puntos.

## **VII. Determinación de los ganadores y premiados del Concurso**

56. Los puntos recibidos por 1, 2 y 3 lugares de las primeras tres etapas se suman con los puntos por la cuarta etapa.

Ganadores y premiados del Concurso se determinan por la decisión de la comisión judicial según la cantidad máxima de puntos obtenidos por el equipo durante todas las etapas del Concurso.

En caso de empate en la suma de puntos de todas las etapas, los lugares de dos o más equipos se determinan por el mayor número de puntos de la etapa - "La marcha forzada de la policía militar".

Los lugares por las etapas del Concurso se determinarán por el mayor número de puntos acumulados durante la etapa.

Los resultados de las etapas se registran en un protocolo, firmado por los miembros de la Comisión Judicial y aprobado por el Juez Principal el día de su celebración. A los participantes les informan sobre los resultados. El acta final se formaliza a finales del Concurso.

La parte de competición termina con la ceremonia solemne de clausura del Concurso, condecoración de ganadores y premiados, entrega de AMBE a la unidad militar receptora (institución docente militar) y regreso del personal del equipo a los puntos de despliegue permanente.

## VI. Condecoración de los ganadores

57. Condecoración de ganadores y premiados del Concurso con copa, medallas y diplomas se realiza en el ambiente solemne durante la ceremonia solemne de la clausura del Concurso.

58. Condecoración de ganadores y premiados con copa y diplomas se realiza: según los resultados de I etapa – «El mejor tirador de policía militar»; según los resultados de II etapa – «La mejor patrulla de policía militar»; según los resultados de III etapa - «El mejor equipo de respuesta rápida»; según los resultados de IV etapa - «El ganador en la nominación «La marcha forzada de la policía militar»

El equipo-ganador del Concurso se condecora con la copa «Guardián del orden».

*Equipos, que participan en competencias en categorías separadas, como «El mejor tirador de la policía militar», «La mejor patrulla de la policía militar», «El mejor equipo de respuesta rápida», «La marcha forzada de la policía militar» se estiman de forma general (no están previstos premios o condecoraciones adicionales).*

## VII. Orden de presentar protestas para resolver cuestiones discutibles

59. Cada uno del equipo-participante del Concurso tiene derecho de presentar una protesta para su evaluación por la comisión judicial. La protesta acerca de los resultados fijados después del fin de las etapas del Concurso así como la protesta acerca de las acciones de la comisión judicial se presenta por el jefe del equipo en concepto de una demanda escrita a nombre del Juez Principal el día de la realización de la etapa antes de que el protocolo sea aprobado (anexo № 12).

Fotos y fuentes de vídeo donde haya información fijada acerca de momentos (acciones) discutibles se adjuntan a la demanda; indicando el contenido de la cuestión discutible, tiempo y fecha cuando los momentos (acciones) discutibles fueron fijados.

A efectos de evaluación objetiva, está permitido instalar cámaras de vídeo con transmisión en vivo en uniforme, cascos, equipo militar del personal, obstáculos, blancos (datos iniciales recomendados en conformidad con el anexo 13), en secciones cerradas de rutas (donde la visibilidad para los jueces es complicada).

60. La resolución de la cuestión discutible se realiza por la decisión de la comisión judicial a votación abierta. La decisión se considera tomada si la mayoría de los miembros de la comisión judicial, que estén presentes, votaron a favor de aquella. Si hay igualdad de los votos, el Juez Principal toma la decisión final respecto del resultado. En otros casos su voto no se toma en cuenta.

61. Las decisiones sobre las demandas que contengan protestas se toman por la comisión judicial, se formalizan por el protocolo que se hace saber a los jefes de los equipos-participantes del Concurso.

Anexo № 1  
al Reglamento de arbitraje (p. 6)

Aprobado  
Jefe interino de la Dirección general  
De la policía militar del Ministerio de la Defensa  
de la Federación de Rusia

---

«\_\_» \_\_\_\_\_ de 20\_\_

**ACTA**  
**de aptitud de equipamiento de objetos**  
**del Concurso internacional “Guardián del orden”**

\_\_\_\_\_ « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ del 20 \_\_\_\_\_

Nosotros, abajo firmantes:

El Juez principal del Concurso \_\_\_\_\_  
(apellido, nombre, nombre patronímico)

El secretario del Concurso \_\_\_\_\_  
(apellido, nombre, nombre patronímico)

El ayudante del jefe del Concurso \_\_\_\_\_  
(apellido, nombre, nombre patronímico)

*hemos formado la presente acta de que la ruta de «Carrera individual» con obstáculos y canchas instaladas, las posiciones de tiro así como los lugares para realizar competencias en prueba individual corresponden completamente al Reglamento del Concurso y sirven para ejecución del Concurso.*

El Juez Principal del  
Concurso \_\_\_\_\_  
(firma, apellido, iniciales)

El secretario del  
Concurso \_\_\_\_\_  
(firma, apellido, iniciales)

Ayudante del organizador del Concurso  
\_\_\_\_\_  
(firma, apellido, iniciales)

**PROTOCOLO**  
del control de recorrer la distancia de la competición

\_\_\_\_\_

(denominación de la competición)

**Distancia** \_\_\_\_\_

**Nº de punto de control** \_\_\_\_\_

Nº	Nº de pecho del participante	Números (denominaciones) de los obstáculos							Meta
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									

El ayudante del árbitro de campo: \_\_\_\_\_  
(firma, apellido)

El árbitro de campo: \_\_\_\_\_  
(firma, apellido)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ del 201\_\_



PROTOCOLO  
DE LA META Y DEL CRONOMETRAJE

---

(denominación de la competición)

**Distancia** \_\_\_\_\_

**Carrera №** \_\_\_\_\_

Nº	Nº del participante	Tiempo de salida	Tiempo de meta	Resultado	Observación
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

El cronometrador: \_\_\_\_\_  
(firma, apellido)

El ayudante del árbitro de campo \_\_\_\_\_  
(firma, apellido)

El árbitro de campo \_\_\_\_\_  
(firma, apellido)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ del 201

Anexo № 4  
al Reglamento (p. 12)

Jefe (comandante) \_\_\_\_\_

(grado militar, firma)

“ \_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ del 201 \_\_\_\_

### REQUERIMIENTO

a la participación del equipo

en el \_\_\_\_\_ concurso \_\_\_\_\_  
(internacional) (denominación del concurso)

Nº	Grado militar	Apellido, nombre, nombre patronímico	Año de nacimiento	Fecha de la celebración del contrato de la prestación del servicio militar en las unidades de la policía militar	Firma del médico para la admisión a las competiciones (concursos) y sello
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

El capitán del equipo \_\_\_\_\_  
(grado militar, firma)

El jefe del equipo \_\_\_\_\_  
(grado militar, firma)

El trabajador de servicio médico \_\_\_\_\_  
(firma, apellido)

## Características táctico-técnicas

Modificación 5,45 del fusil de asalto «Kaláshnikov» (AK-74; AKS-74; AKS-74U; AK-74M; AK-12):

Característica	Magnitud
Longitud del fusil de asalto con culata quitada y sin cuchillo-bayoneta, mm	730-940
La longitud del fusil con la culata plegada, mm	490-690
Longitud total del arma con cuchillo-bayoneta, mm	1089
Velocidad máxima (cadencia) de tiro, disparos por minuto	600-700
Longitud total del cañón, mm	415
Anchura total, mm	70
Altitud máxima	195
Munición empleada	<u>5,45x39</u>
Calibre del cañón, mm	5,45
Alcance eficaz, m	400-1000
Peso del arma, kg	2,7-3,5
Peso de bala, g	3,42
Peso de cartucho, g	10,2
Capacidad de cargador, cartucho	30
Cantidad de estrías en el ánimo del tubo	4
Velocidad inicial de vuelo de la bala, m/seg	735-900
Alcance máximo de la bala, m	3000
Es posible efectuar el fuego hasta, metros	400-650

PM (pistola Makarov) 9 mm; PY (pistola Yariguin):

Característica	Magnitud
Peso de la pistola con el cargador sin cartuchos, g	730-950
Peso de la pistola con el cargador lleno, g	810-1140
Longitud de la pistola, mm	161-198
Altura de la pistola, mm	126-145
Longitud del tubo, mm	93-112,5
Calibre, mm	9
Cantidad de estrías, unidades	4-6
Capacidad del cargador, cartuchos	8-18

Peso de cartucho, g	9,3-10
Peso de bala, g	5,3-6,1
Longitud de cartucho, mm	25-29,7
Cadencia de tiro, disparos por minuto	30-35
Velocidad inicial de vuelo de la bala, m/seg	315-465
Alcance eficaz, m	50
Alcance de fuego eficaz, m	50

PB-4 «Osá» (pistola sin cañon)

Productor:	Rusia
Calibre:	18,5x60
cantidad de cartuchos:	4
Peso sin cartuchos:	320 g.
Dimensiones:	134X39x120 mm.
Esfuerzo para apretar el gatillo:	3,5-4,0 kg
Energía de tubo:	67 J
Alimentación:	Bateerías
Peso del cartucho:	22 g.
Peso de bala:	9,0 g.
Velocidad inicial del cartucho:	122 m/seg

Características táctico-técnicas  
del material bélico

Las características técnicas del vehículo especial  
del servicio de patrulla de la policía militar UAZ-3163-015-AP:

- Fórmula de ruedas/ruedas motrices – 4x4/todas;
- Esquema de composición del vehículo de transporte – todo terreno;
- Ubicación del motor – delantero longitudinal;
- Tipo de carrocería/cantidad de puertas – cerrada, universal, todo de metal /5;
- Cantidad de asientos – 7;
- Dimensiones, mm:
  - longitud, mm – 4785;
  - anchura, mm – 2110;
  - altitud, mm – 2150;
  - base, mm - 2760;
- Capacidad de carga, kg – 450;
- Velocidad máxima, km/h – 140;
- Carril de las ruedas delanteras/traseras, mm – 1600/1600;
- Tolerancia, mm – 210;
- Peso del vehículo en el estado montado, kg – 2200;
- Peso total del vehículo, kg (tolerable) – 2650;
- Peso máximo axial, kg (tolerable) – en eje delantero - 1215, en eje trasero - 1435;
- Motor – de gasolina, de 4 tiempos, con la ignición por chispa;
- Marca del motor - ZMZ-40906;
- Cantidad y ubicación de cilindros – 4, de fila;
- Momento de torsión máximo, Nm (min<sup>-1</sup>) – 217 (2500);
- Volumen operativo de cilindros, cm<sup>3</sup> – 2693;
- Potencia máxima, kVt (min<sup>-1</sup>) de acuerdo con las reglas de EEK de la ONU №85 – 99,0 (4600);
- Grado de compresión – 9.1;
- Sistema de alimentación – inyección distribuida del combustible con el control electrónico;
- Sistema de ignición – de microprocesador;
- Sistema de expulsar y neutralizar los gases de escape – dos silenciadores, neutralizador de los gases de escape;
- Transmisión – mecánica;
- Embrague – seco, monodisco;
- Caja de velocidades – manual;

- Cantidad de velocidades – hacia adelante - 5, hacia atrás -1;
- Divisor de par – con desconexión de accionamiento del puente delantero, cantidad de transmisiones - 2,
- La transmisión principal – solitaria, cónica;
- Suspensión delantera – dependiente de muelle, en dos palancas longitudinales y laterales, con el estabilizador de estabilidad lateral, con los amortiguadores hidráulicos rellenos de gas;
- Suspensión trasera – dependiente en dos resortes semielípticos poco laminados, con los amortiguadores telescópicos rellenos de gas, con el estabilizador de estabilidad lateral;
- Dirección – con servomotor hidráulico,
- Mecanismo de dirección – “tornillo – tuerca de bolas - cremallera – sector”;
- Sistema de freno operario – accionamiento hidráulico de dos contornos con la división diagonal con ABS o división en contornos por ejes sin ABS, con el amplificador de vacío;
- Mecanismos de freno de las ruedas delanteras – de disco, las traseras – de tambor;
- Sistema de freno de reserva – cada contorno del sistema de freno operario;
- Sistema de freno de estacionamiento – con el accionamiento al mecanismos de freno de las ruedas traseras;
- Aire acondicionado.

#### **Compartimiento para detenidos:**

- Revestimiento de piso: contrachapado es no menos de 8 mm, linóleo de carro es no menos de 3 mm;
- Revestimiento interno hecho de material que permite realizar limpieza húmeda;
- Limitador de abertura de la puerta y fijación en la posición abierta;
- Cascos soldados de paredes hechos de perfiles de acero, tamaño de la célula 400x400 mm;
- Alarma de abertura del compartimiento para detenidos;

#### **El vehículo está equipado con:**

- Rueda de repuesto de dimensiones reales;
- Gato;
- Llave de balones;
- Compresor eléctrico para coche de 12 V;
- Mecanismo-recuperador – 2 unds;
- Extintor de incendios de 2 litros – 1 und;
- Botiquín – 1 und;
- Signo de parada de emergencia;
- Farol de batería;
- Cargador para farol de 220 V;
- Lámpara de reserva para el farol (halógena);
- Cargador de 12V (del encendedor automático del salpicadero).

### Sistema de señales de megáfono (SSM)

Se ubica en el techo del vehículo, corresponde a las reglas de EEK de la ONU № 65 GOST R 50574-2002.

#### El SSM incluye:

– bloque acústico de iluminación con el bloque de potencia incorporado – 1 und;

- micrófono-manipulador – 1 und;
- kit de sujetadores para el coche – 1 und;
- cable de alimentación – 1 und;
- cable de control – 1 und;

#### Sistema de señales de iluminación de megáfono asegura:

– suministro de las señales de iluminación especiales en el régimen de diodos luminiscentes “Luz” de frecuencia en la gama de 2 a 4 Hz;

- transmisión de la información de voz durante el trabajo con el micrófono;
- suministro de señales especiales de sonido:

señal prolongada tonal tipo WAIL,

señal tonal de 2 frecuencias tipo HI-LO,

señal tonal rápida tempolábil tipo YELP,

señal adicional de baja frecuencia tipo HORN.

régimen de sirena corta.

– Hay el régimen de “tecla caliente”: conexión simultánea del régimen “Luz” y de sirena tipo YELP durante 15 seg;

– Control de todos regímenes de SMA se realiza con el micrófono-manipulador.

– El SMA está dotado con el interruptor de alimentación (de tipo tecla), que asegura la desconexión de alimentación del micrófono y desconexión automática de los regímenes de trabajo del bloque acústico de iluminación y del fuerza.

– El SMA cuenta con el sistema especial de detección de fallas de señales de iluminación.

#### Micrófono-manipulador:

– Asegura la designación visual del régimen seleccionado de trabajo del SMA con ayuda de 8 indicadores de diodos luminiscentes;

– Asegura la regulación operativa suave de la sensibilidad de los mensajes de voz (regulador de sensibilidad se encuentra en el micrófono);

– El micrófono tiene el interruptor de tres posiciones para conectar el tipo de sirena establecido (seleccionado) anticipadamente.

#### Bloque acústico de iluminación (BAI):

– Tiene los filtros de iluminación de color azul.

– Bloque acústico de iluminación (BAI) se compone del armazón con dos lámparas del color azul instaladas en éste y del compartimiento de megáfono situado en la parte central del BAI, que forman el monobloque de las únicas dimensiones por toda la superficie sin piezas y elementos sobresalientes (inclusive por aplicar diferentes tipos de espesadores y accesorios de inserción) en puntos de conexión de elementos del BAI (es posible que los tamaños de elementos se varían hasta 3 mm).

– diodos luminiscentes con el sistema óptico de lentes están montados en chasis móvil (deslizaderas), lo que permite, si hay necesidad, operativamente efectuar

substitución (reparación) de elementos, sin desmontaje completo y (o) desmontaje del BAI desde el vehículo.

Para mejorar la derivación del calor, en holgura del sistema magnético del transformador electromagnético hay la suspensión magnético-reológica de 1 ml. Megáfono está dotado con la red de protección contra la suciedad.

El armazón del BAI está hecho del perfil de aluminio, de dureza elevada, que excluye deflexión.

Lámparas: hechas en forma oval (fuselada), de material resistente, antichoque, antirayos (rayos ultravioletas), están compuestas de 3 secciones y el carenado lateral, conectados entre si con ayuda de 4 clavijas.

El cuerpo del megáfono está fabricado del acero inoxidable pulido.

Bloque de fuerza (incorporado en el BAI):

- regímenes del trabajo:

Con reproducción de las señales de sonido en el movimiento - 4 horas – “trabajo”, 30 minutos – “silencio”;

Al transmitir señales de iluminación - continuo;

Al transmitir la información de voz trabajando con el micrófono - continuo;

- protección contra sobrecarga y confusión de polos de corriente;

- fabricación: resistente al agua-polvo-suciedad;

- alimentación de la red de a bordo del vehículo de 12 V.

Fijaciones (soportes, ganchos) del BAI en el vehículo están hechos del acero inoxidables (sin capas adicionales, para evitar los focos de corrosión en caso de daño mecánico en el proceso de montaje y explotación).

Para reducir el efecto deformador contra el techo del vehículo, los soportes se fijan al techo por medio de juntas de material elástico.

#### Las características técnicas del vehículo especial del servicio de patrulla de la policía militar ASTEIS-7020-05:

- Vehículo transportador «Patrulla» en chasis de KamAZ-4350;
- Fórmula de ruedas/ruedas motrices – 4x4/todas;
- Composición del vehículo - del tipo capó, la cabina está detrás del motor;
- Ubicación del motor – delantero longitudinal;
- El espacio de cargas - casco acorazado de acero enterizo, clase de blindaje del vehículo «Br4» según las normas GOST 34282-2017, con tres o cuatro puertas, puertas traseras dobles, con escotillas de escape de emergencia en el techo (hasta seis unidades), con la cúpula acorazada en el techo;
- La cabina - conectada con el casco acorazado;
- Cantidad de asientos – 9;
- Dimensiones, mm:
- longitud, mm – 7340;
- anchura, mm – 2550;
- altitud, mm – 3320;



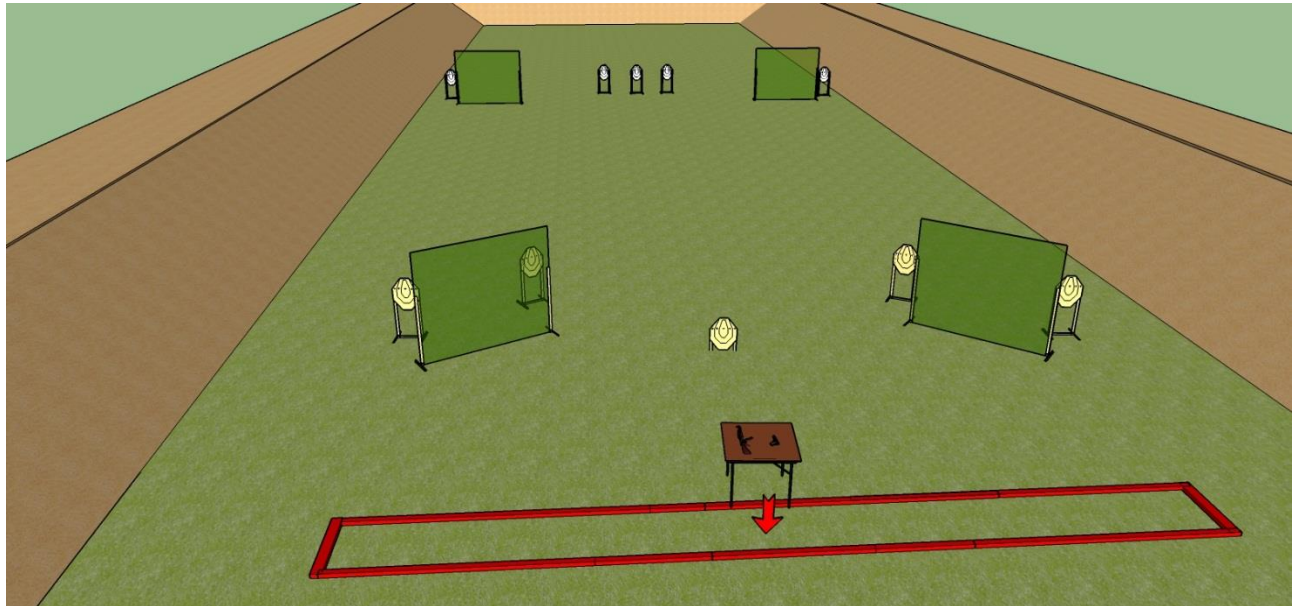
- base, mm - 4180;
- Capacidad de carga, kg – 1400;
- Velocidad máxima, km/h – 90;
- Carril de las ruedas delanteras/traseras, mm – 2050/2050;
- Obstáculos para superar:
- Ascenso, grados, no menos de 31;
- Pendiente, grados, no menos de 15;
- Muro, m, no menos de 0,5;
- Zanja, m, no menos de 0,6;
- Vado, profundidad no menos de 1,2.
- Peso del vehículo, kg – 11700;
- Peso total del vehículo, kg (tolerable) – 13500;
- Peso máximo axial, kg (tolerable) – en eje delantero - 6140, en eje trasero - 7360;
- Motor – de diésel, de 4 tiempos, con la ignición por chispa;
- Marca del motor - KamAZ-740.652-260;
- Cantidad y ubicación de cilindros – 8, de V;
- Momento de torsión máximo, Nm (min<sup>-1</sup>) – 1128 (1300);
- Volumen operativo de cilindros, cm<sup>3</sup> – 11762;
- Potencia máxima, kVt (min<sup>-1</sup>) de acuerdo con las reglas de EEK de la ONU №85 – 191 (1900);
- Autonomía, km, no menos de 1000;
- Gasto de combustible para 100 km, litros, no más de 25.

El vehículo liviano LADA 4x4 se otorga con la fábrica productora en modelo estandar, sin compartimiento para detenidos.

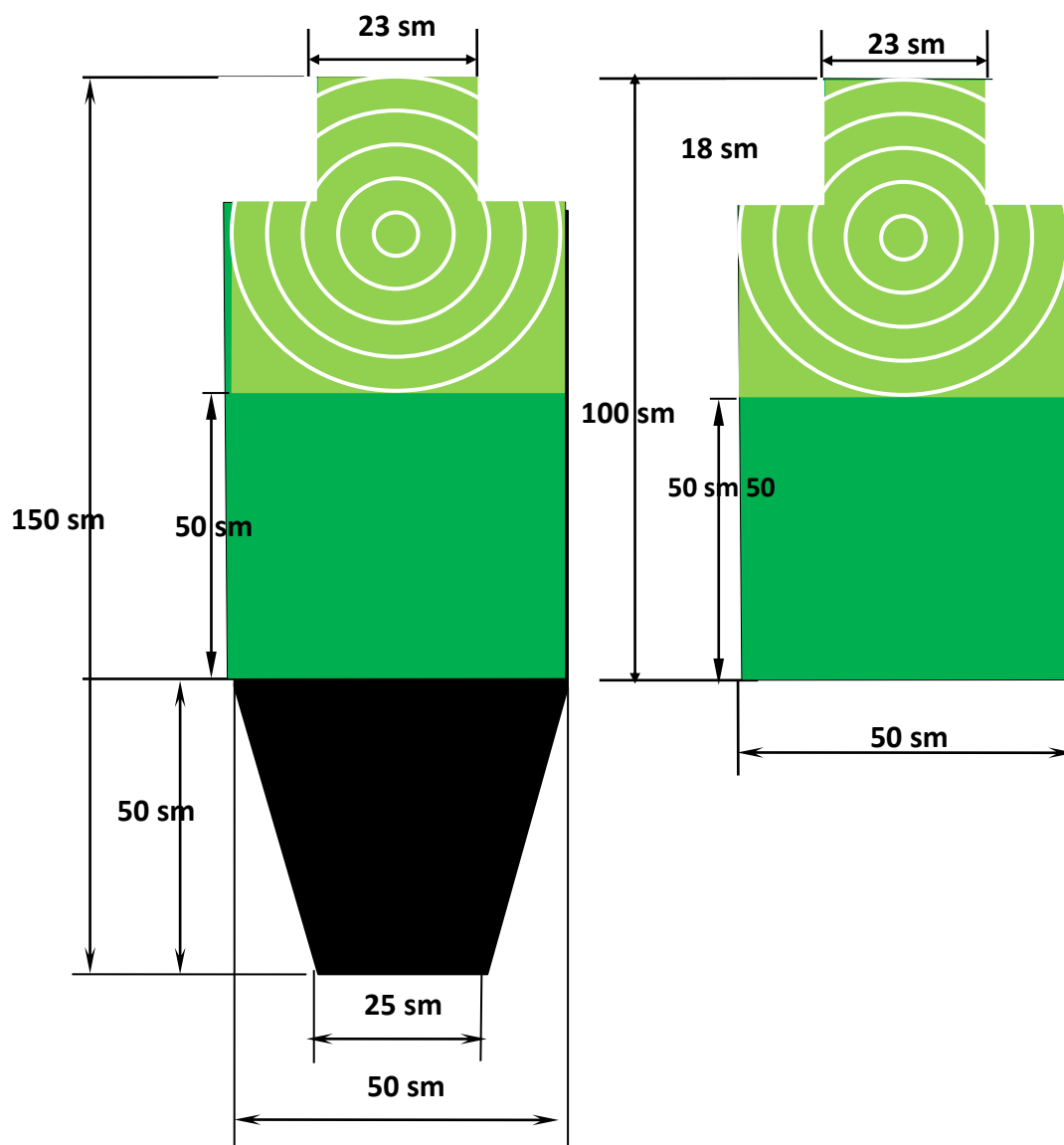
Las características táctico-técnicas de los vehículos, que participan en la competición, deben ser iguales para cada equipo.

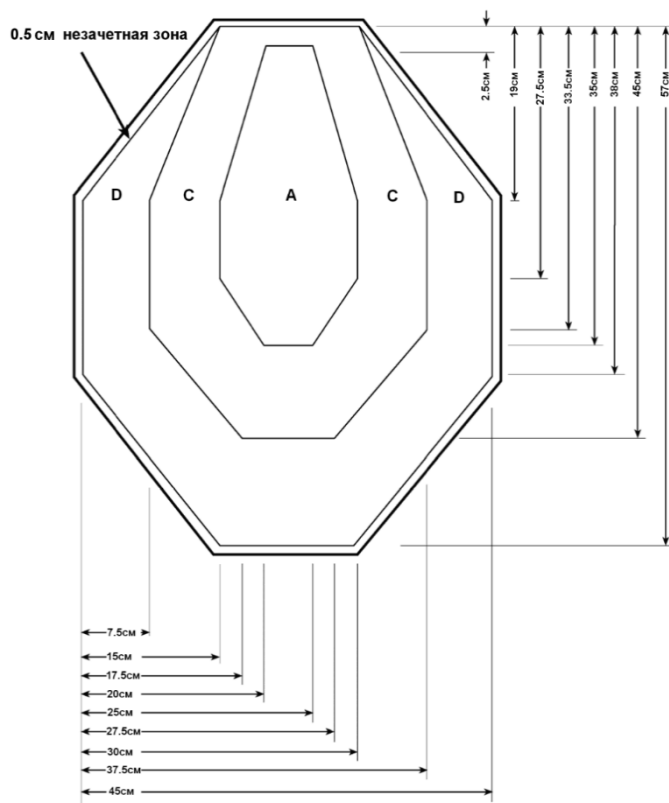
En caso de que se varien las características táctico-técnicas de vehículos, la comisión judicial selecciona vehículos con características iguales.

### Ejemplar de la etapa «De fuego»

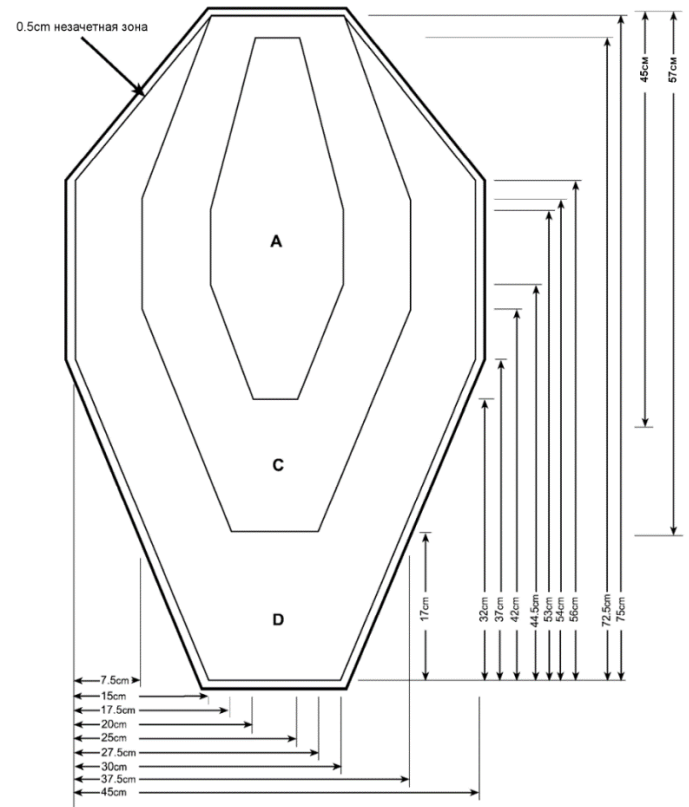


(blanco № 4) № 4)

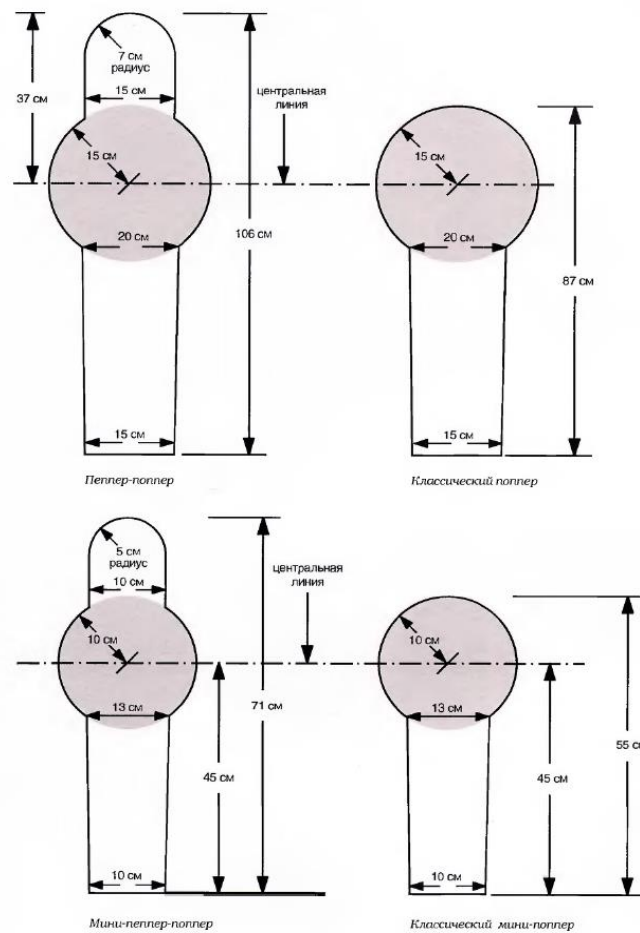




El blanco clásicos de dimensiones normales



Blanco multipropósito



Попер (зона калибровки está oscurecida)

**Ejemplar de la etapa  
«Acciones de la patrulla de guardia en el área urbana»**

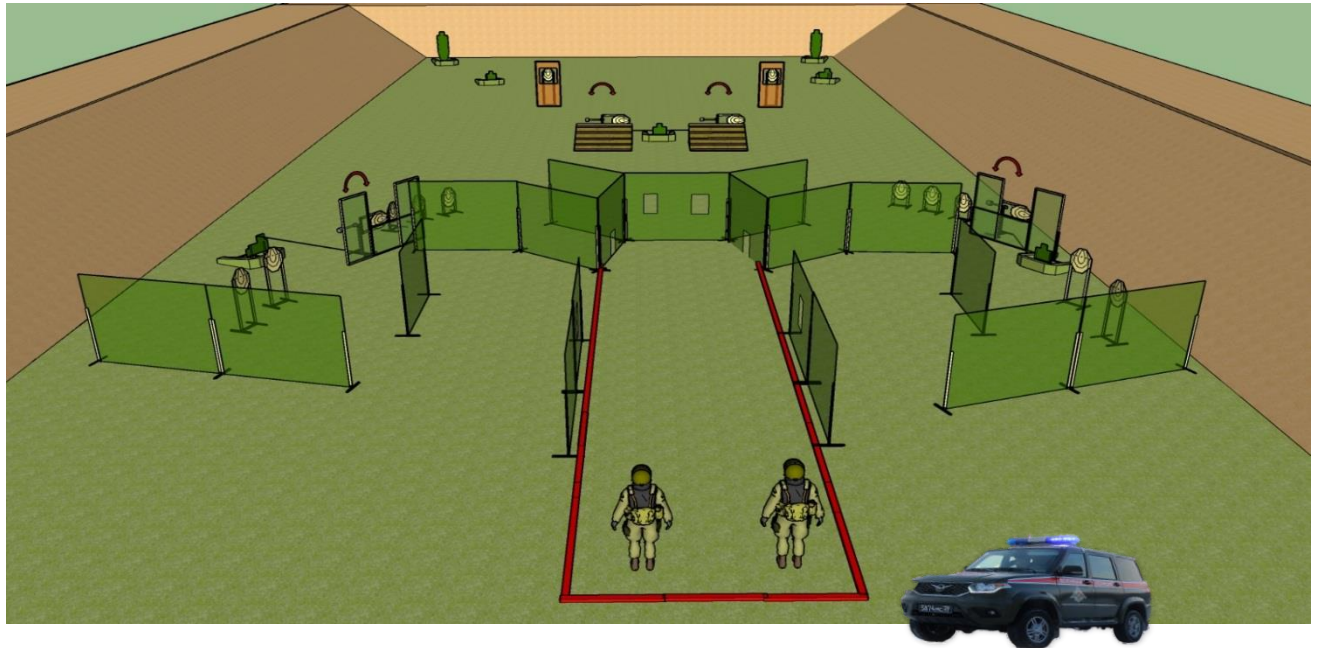
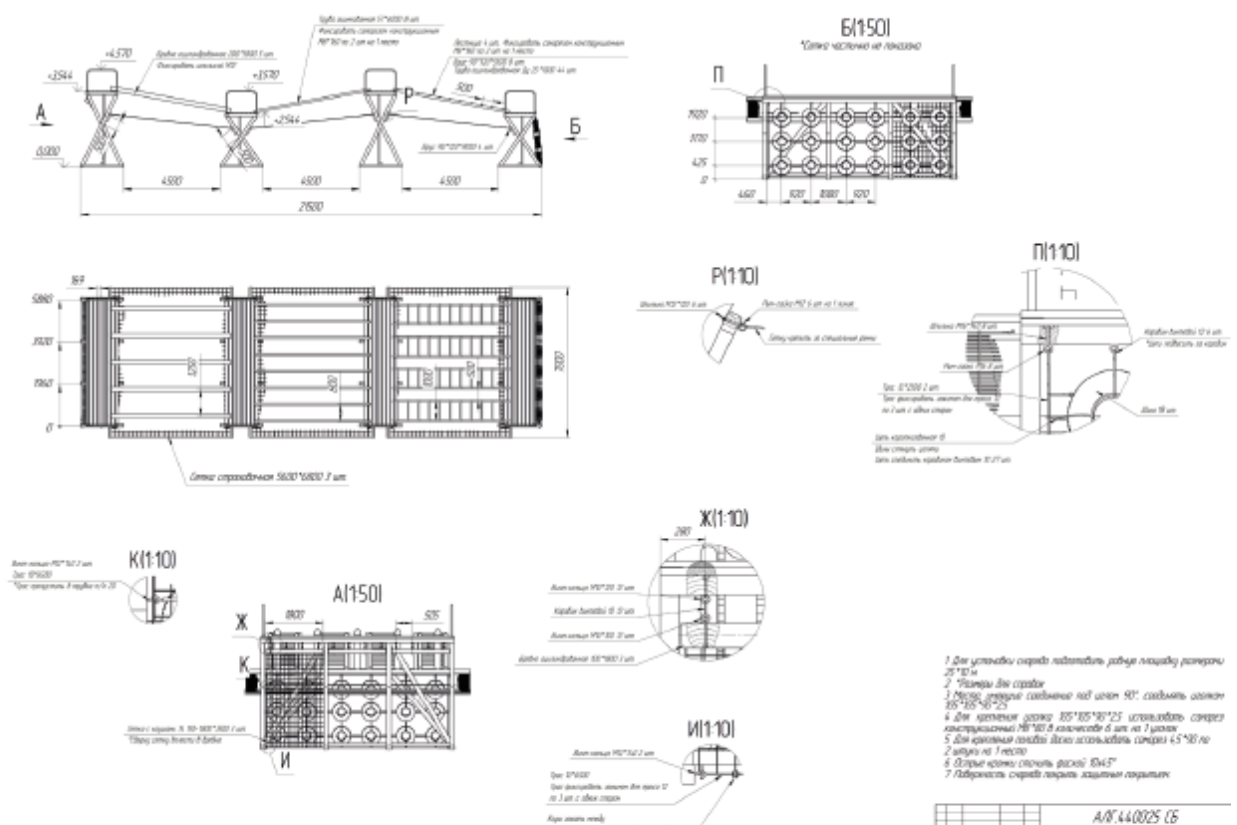


Diagrama de obstáculos al pasar la etapa  
"Patrulla de guardia"





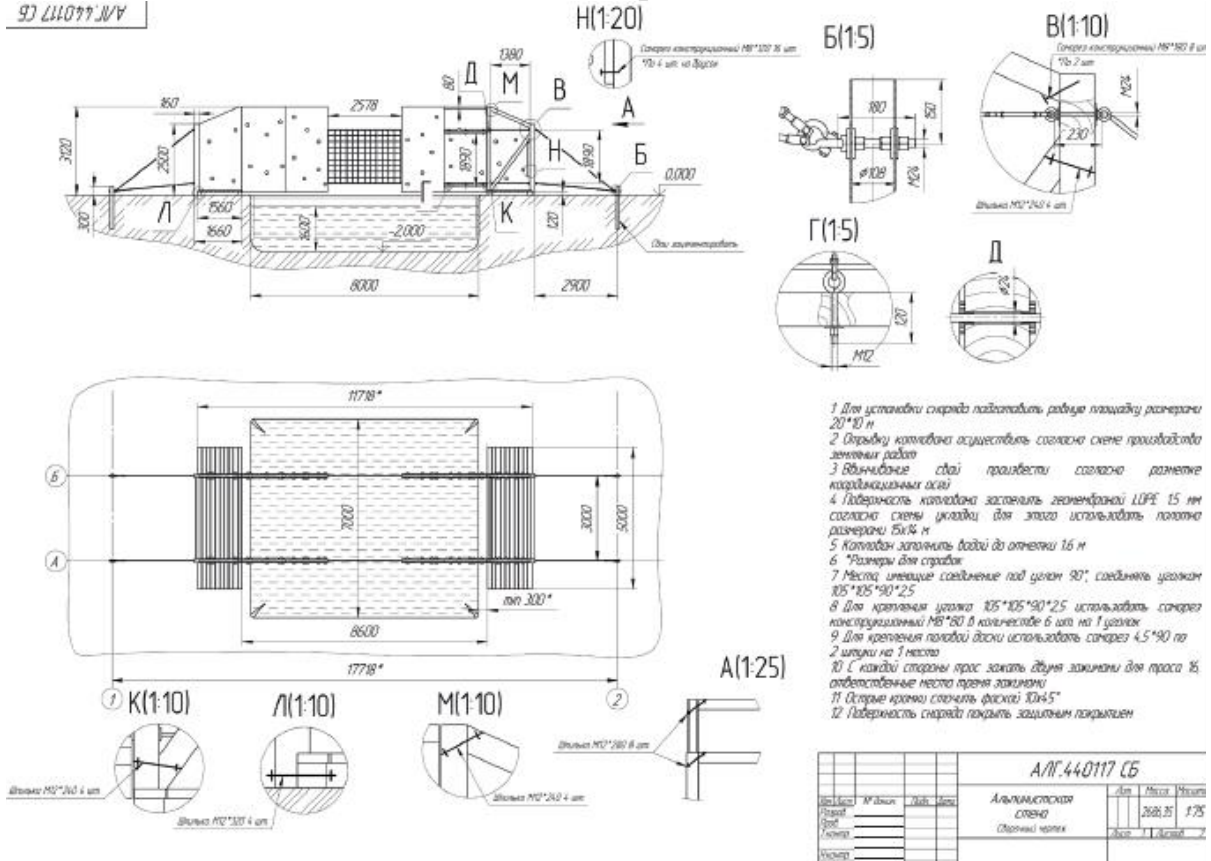




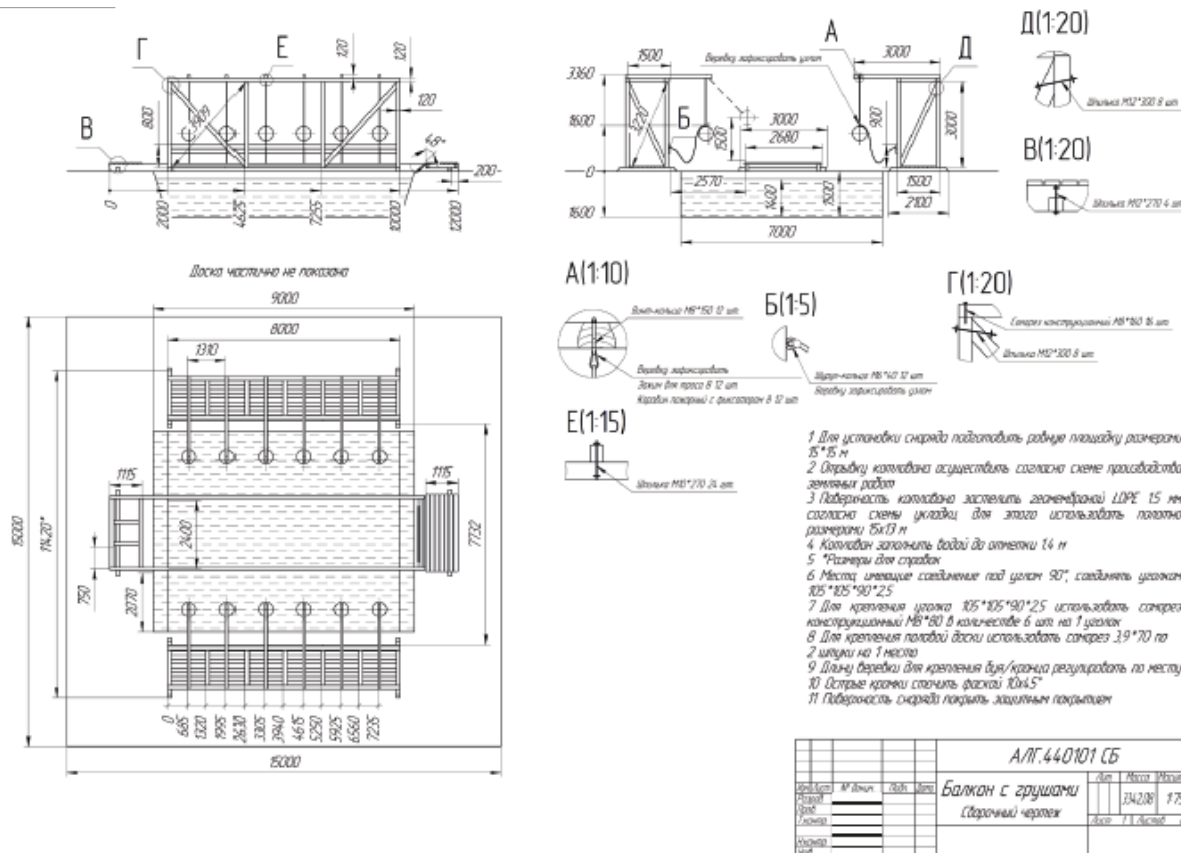


## Muro de alpinista

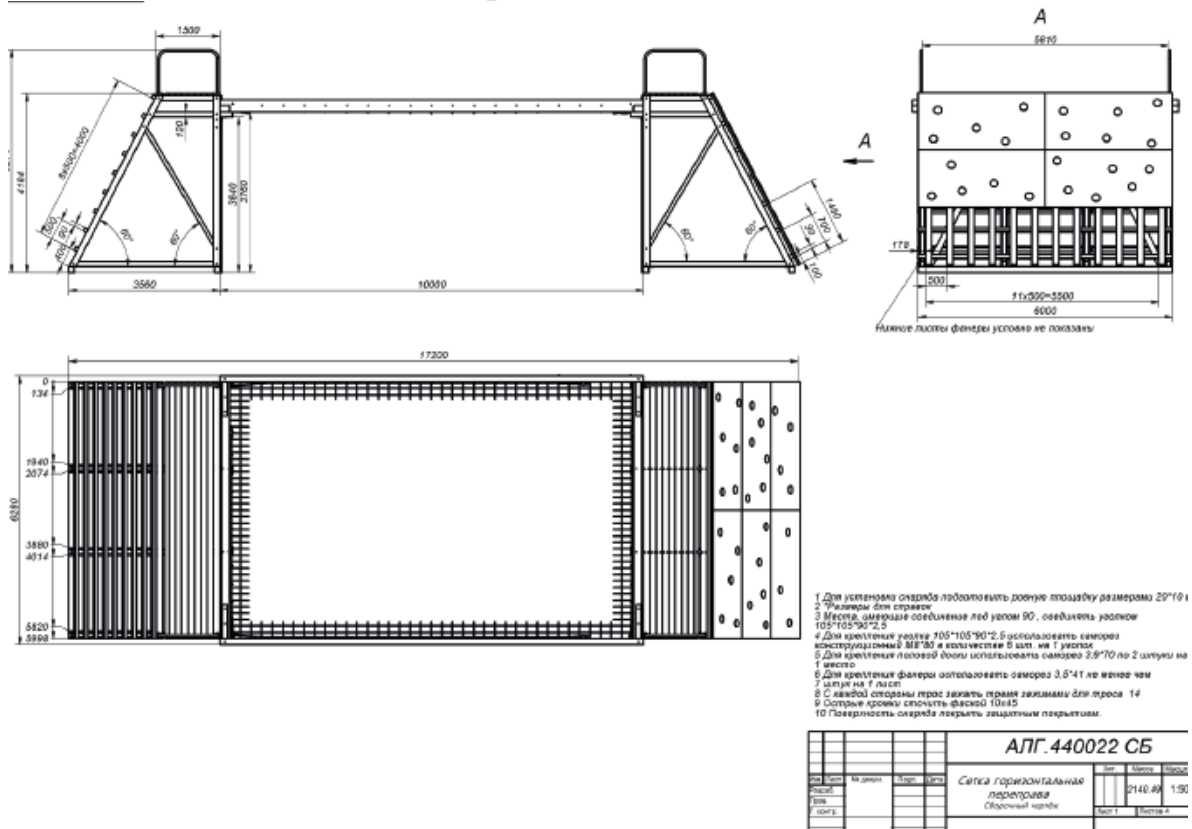
A/П.440117 СБ



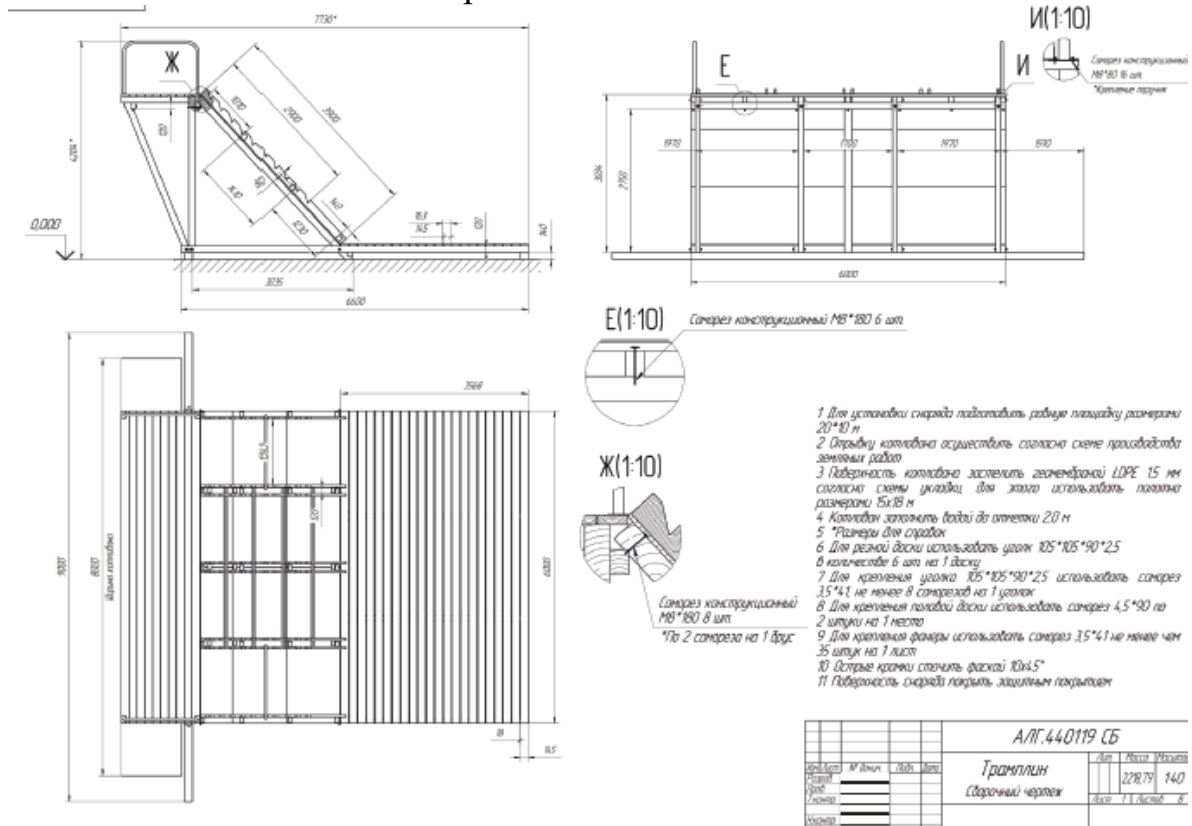
## Balcón con sacos



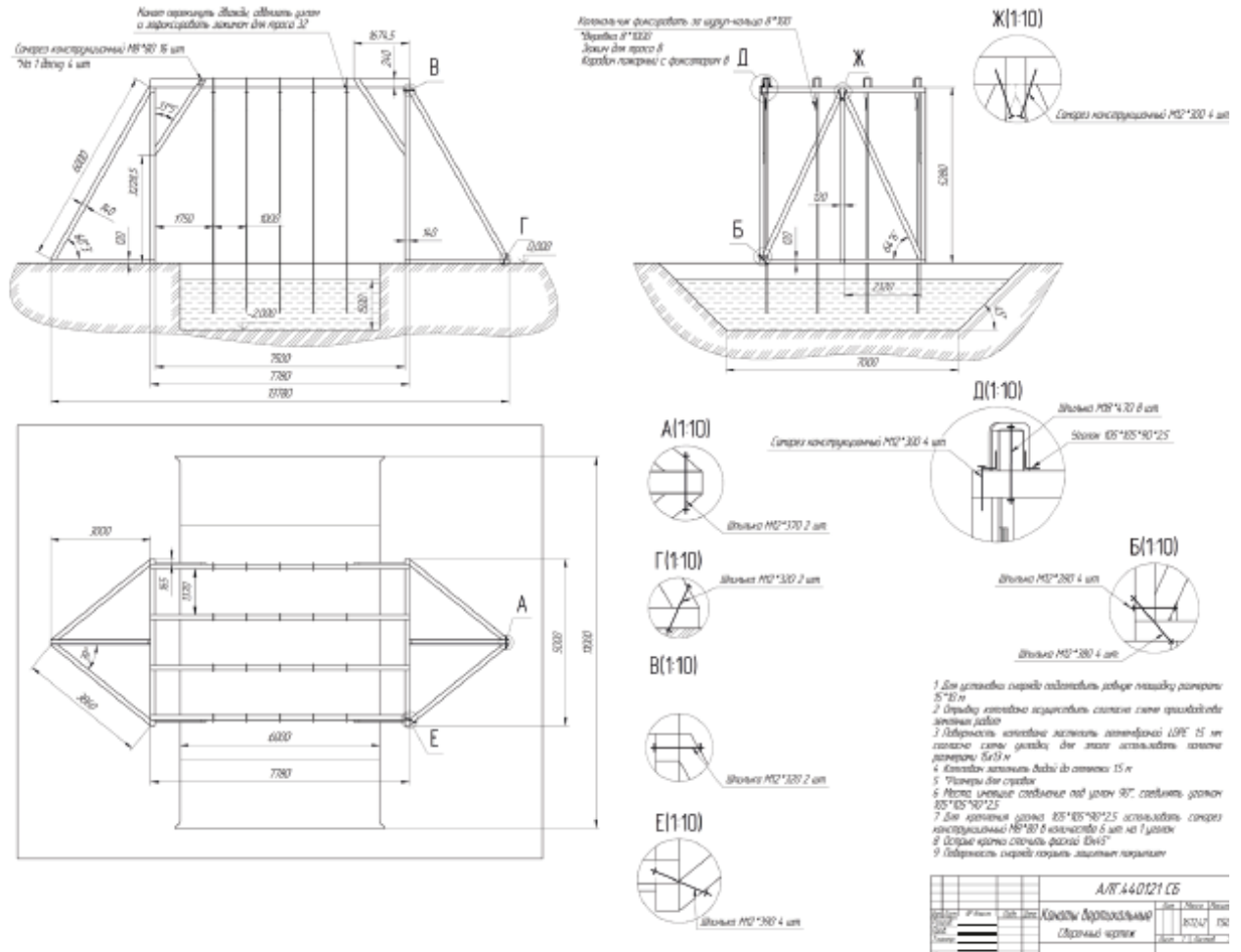
## Red pasadero horizontal



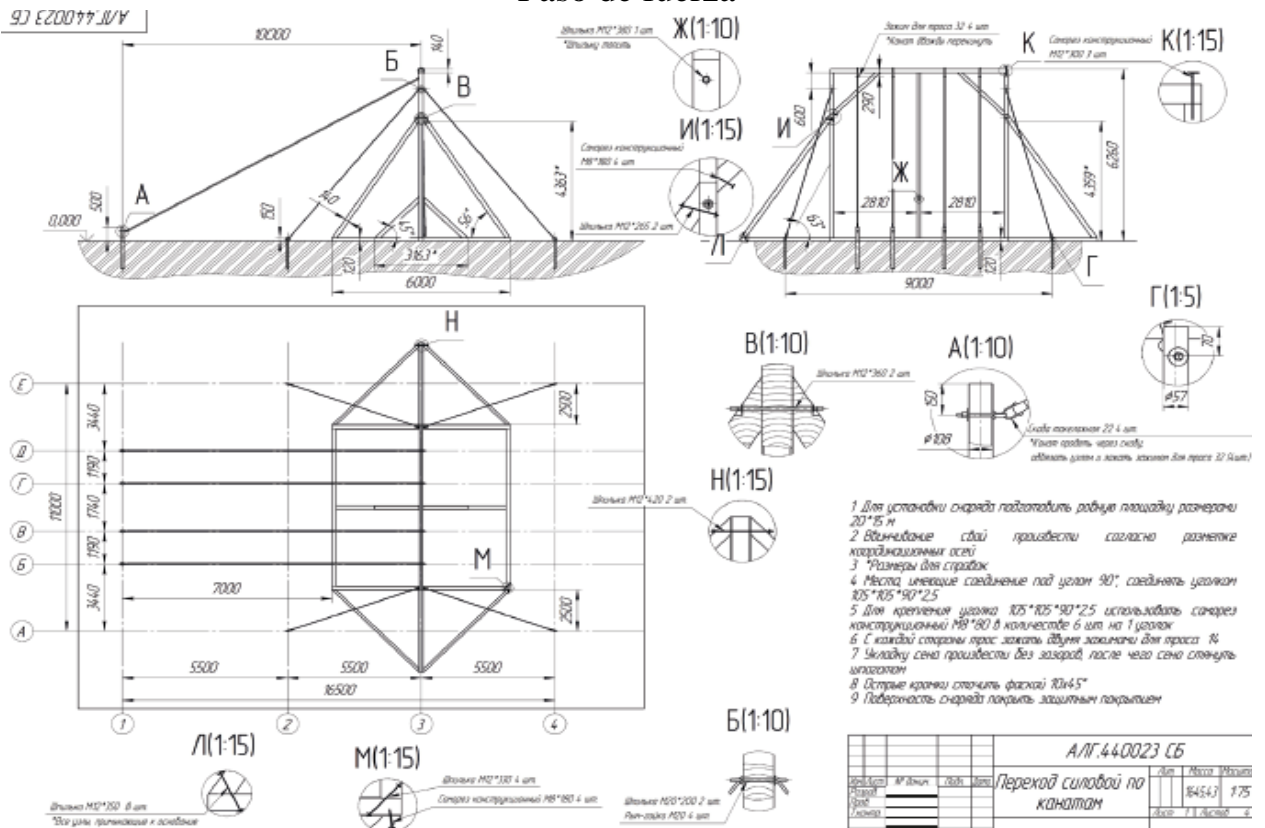
## Trampolín “Salto al abismo”



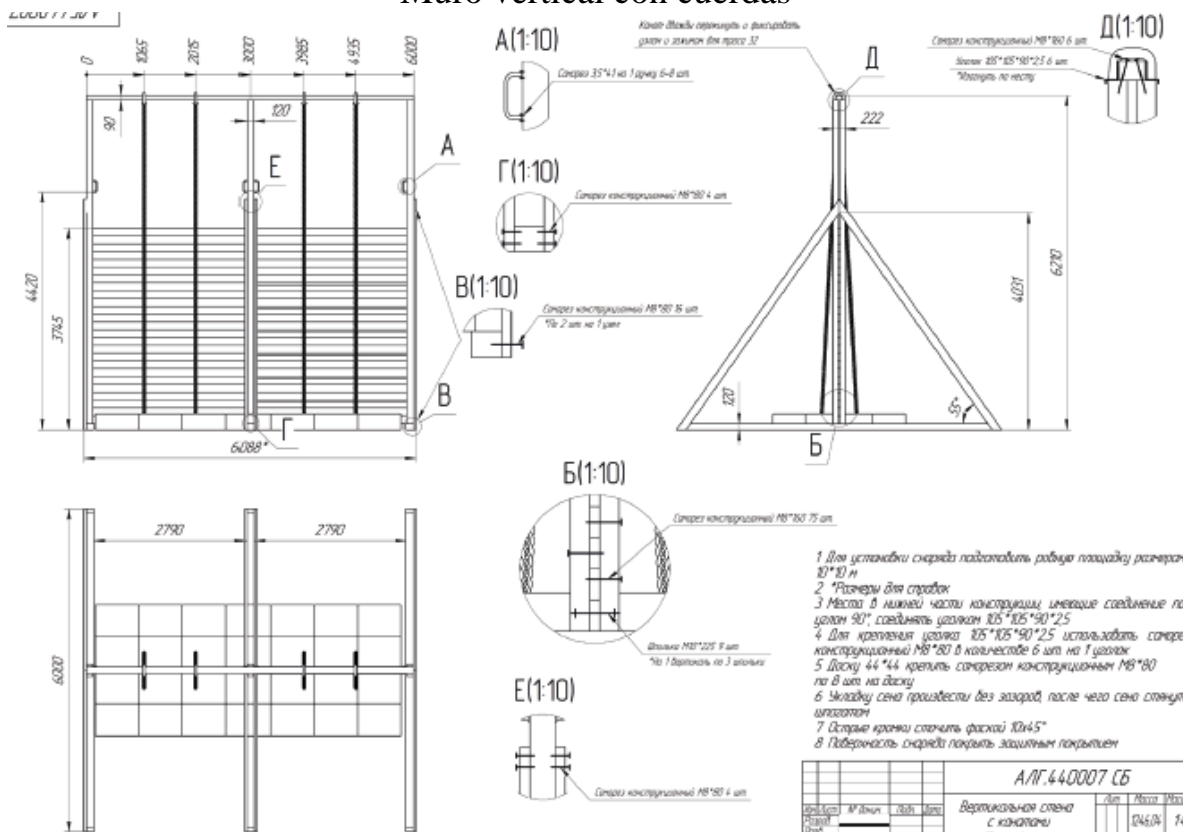
## Cuerdas verticales



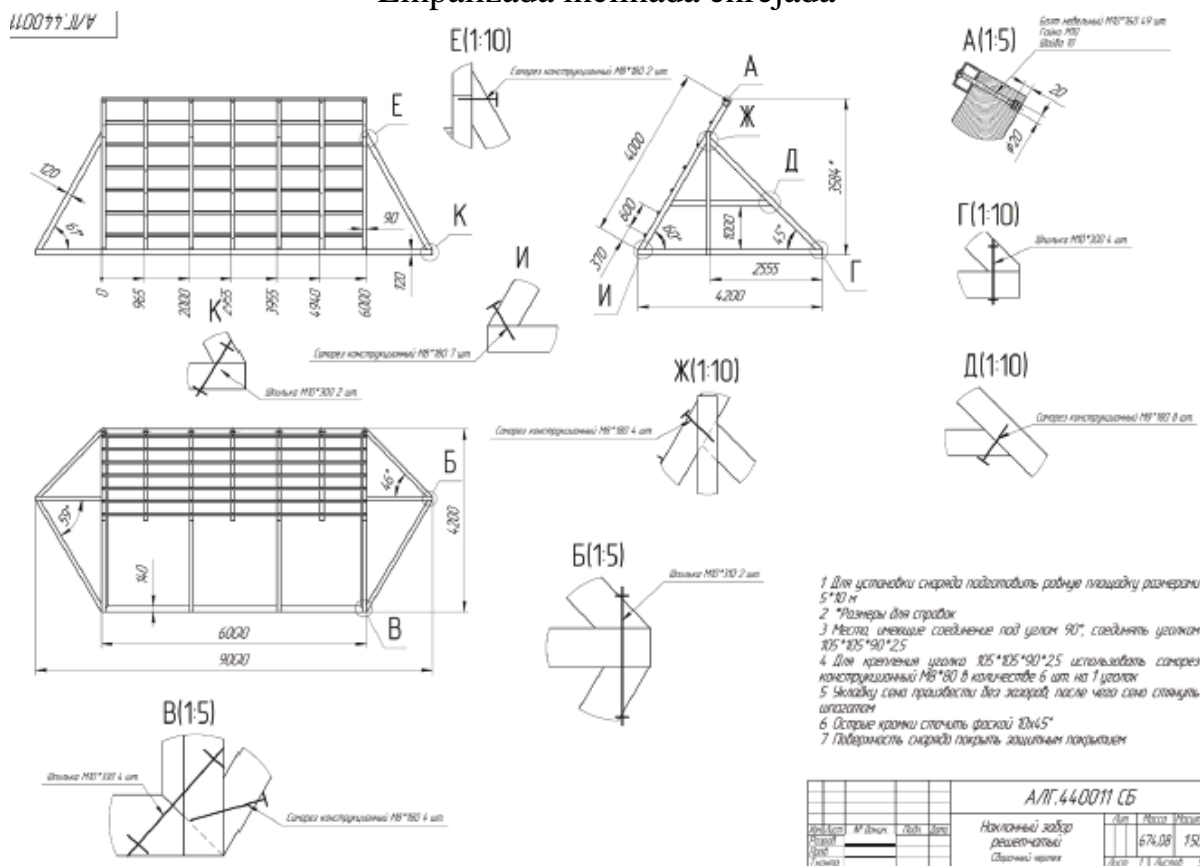
## Paso de fuerza



## Muro vertical con cuerdas

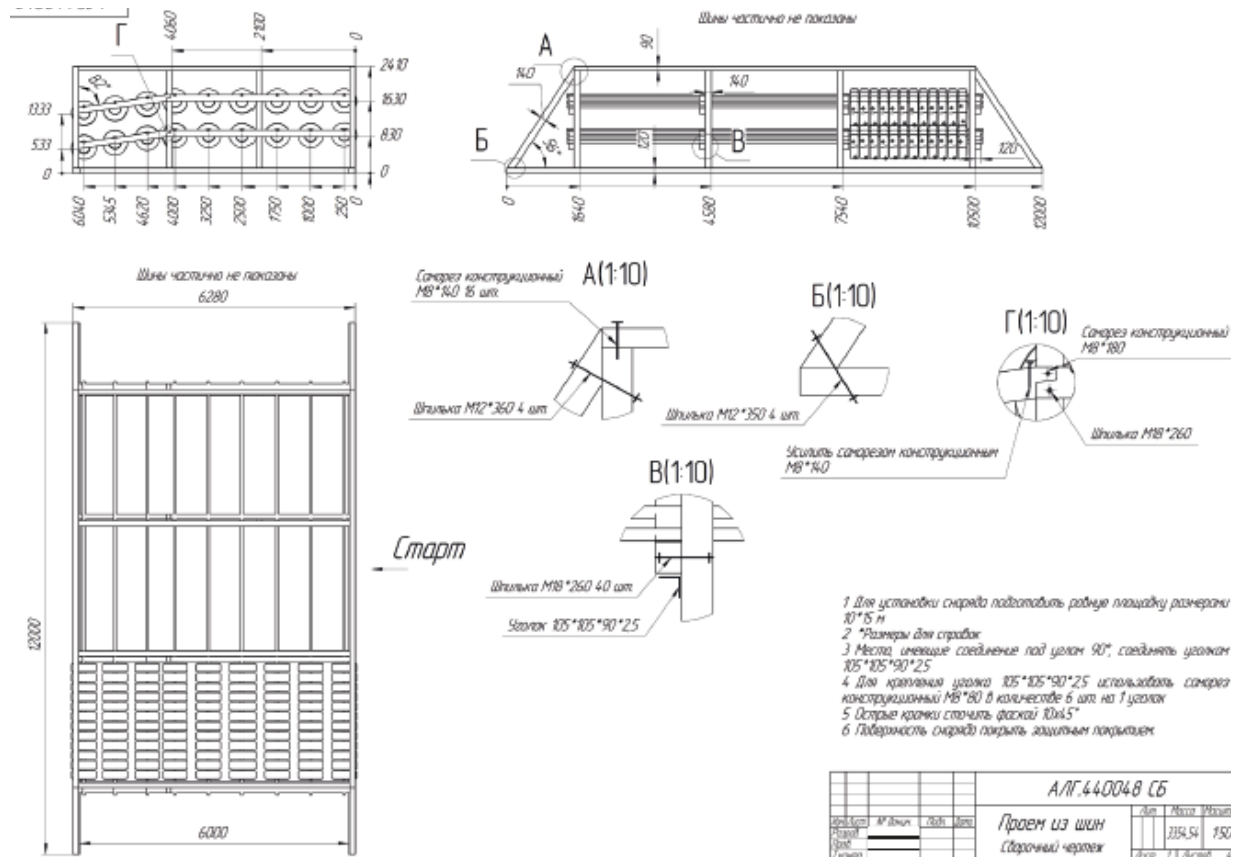


## Empalizada inclinada enrejada

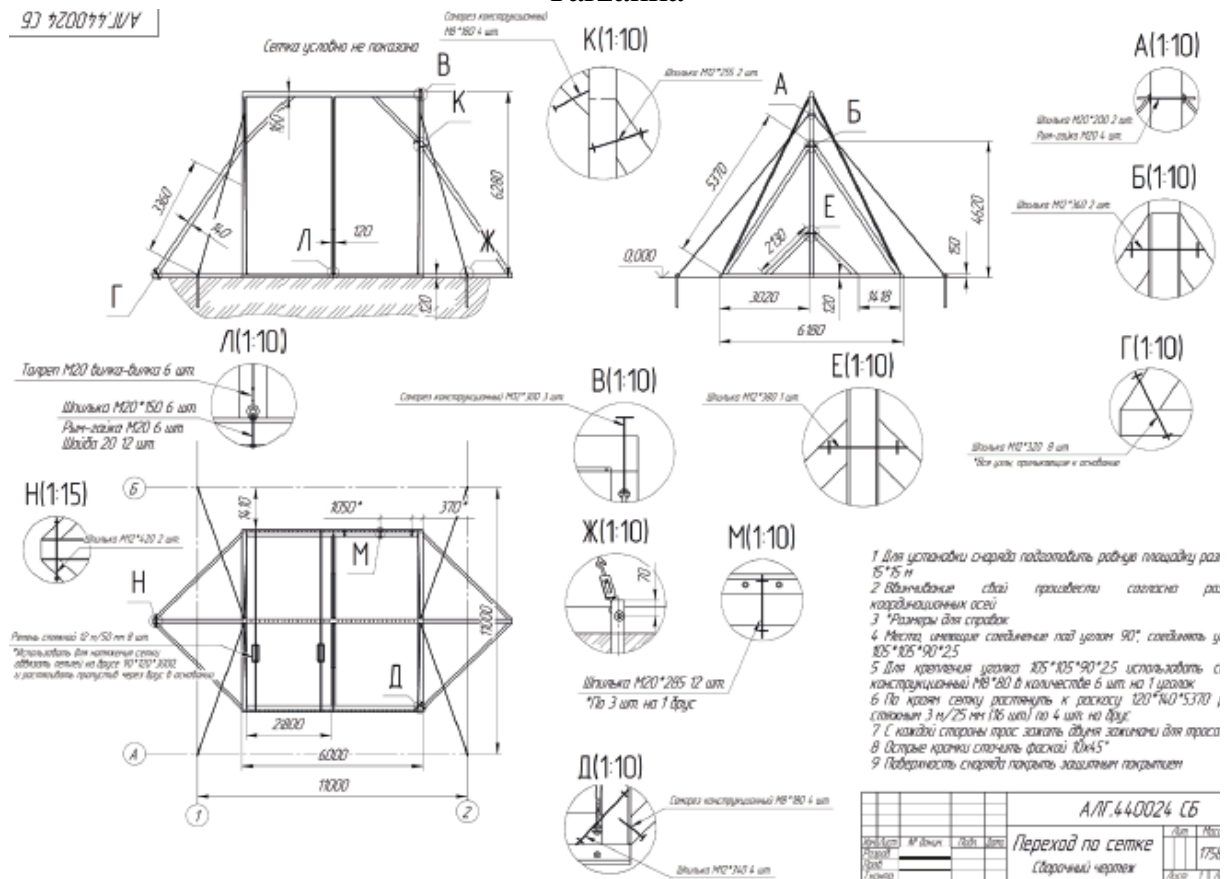




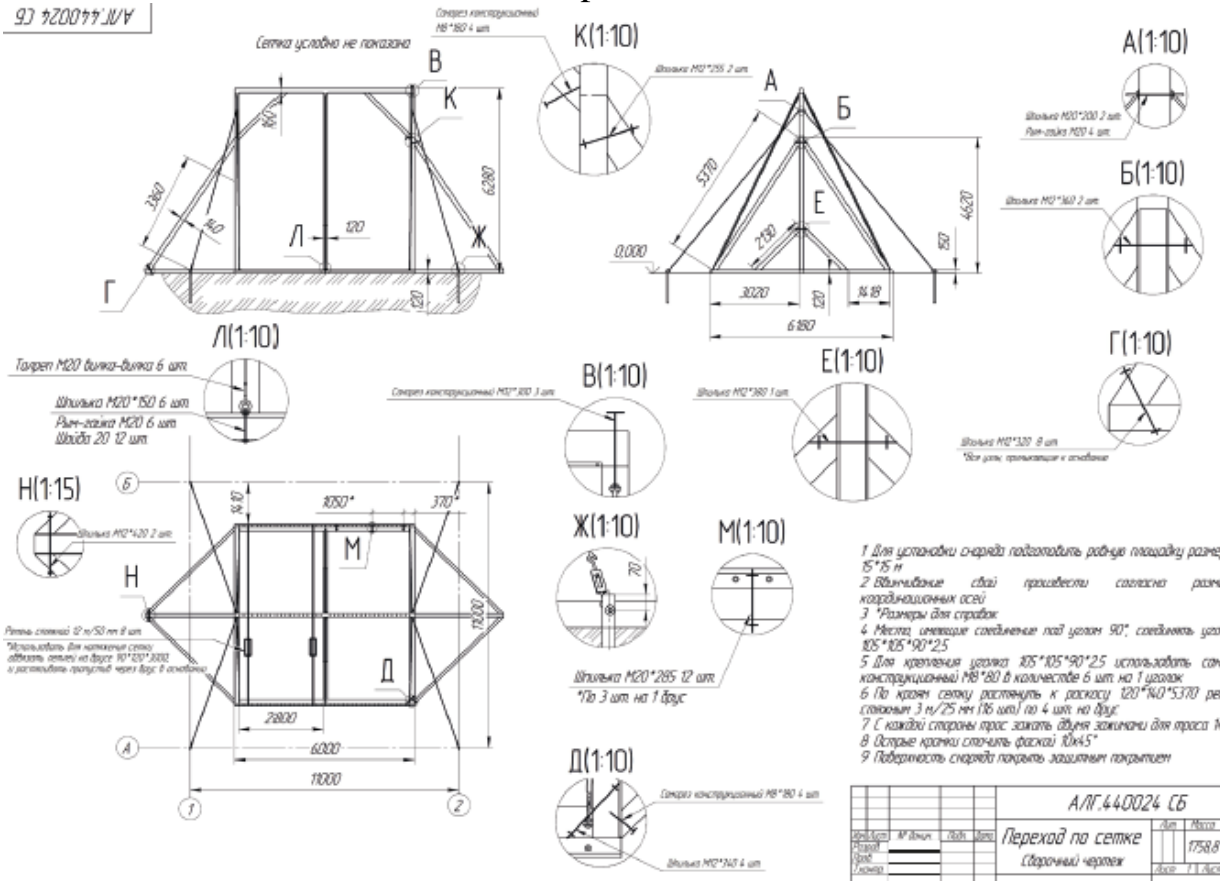
## Tablero de neumáticos “Nacido de nuevo”



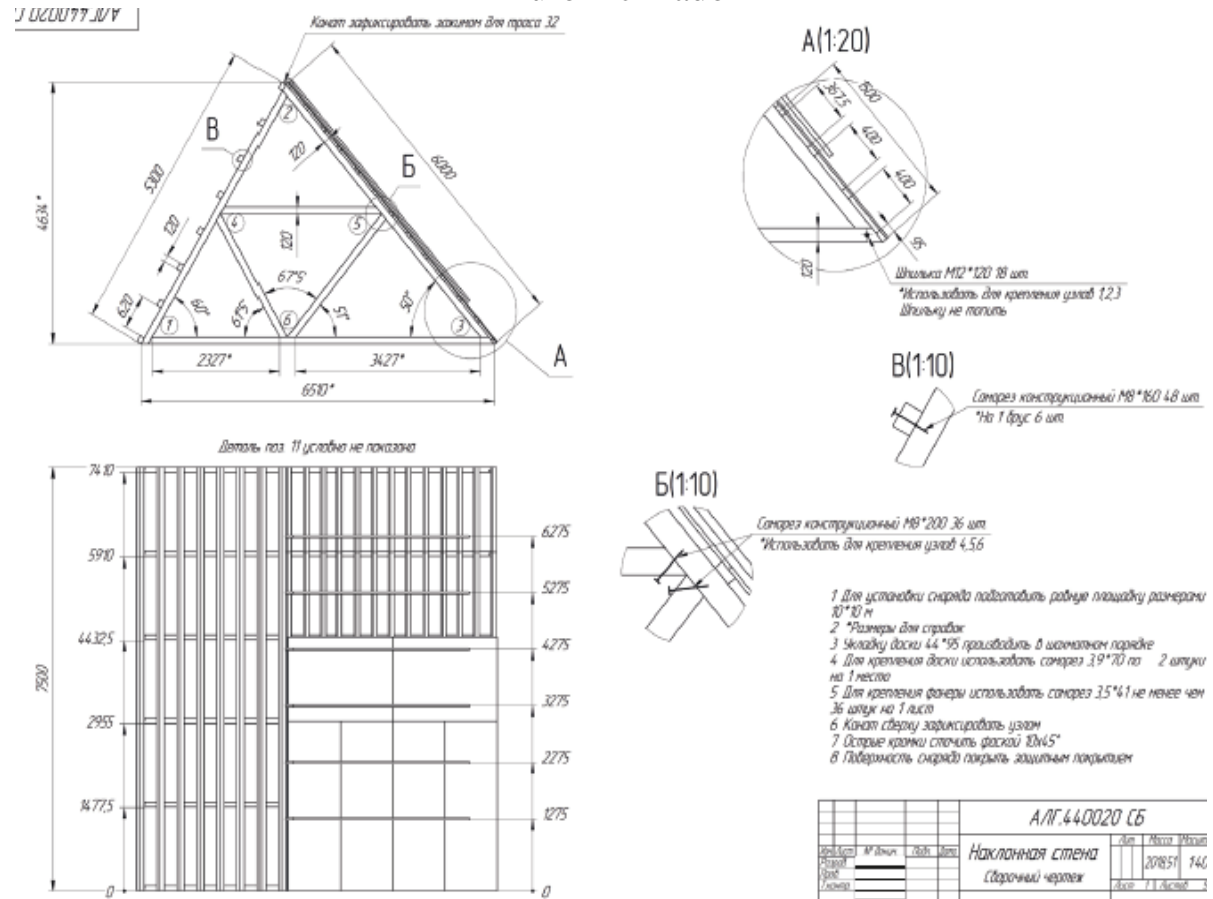
# Tarzanka



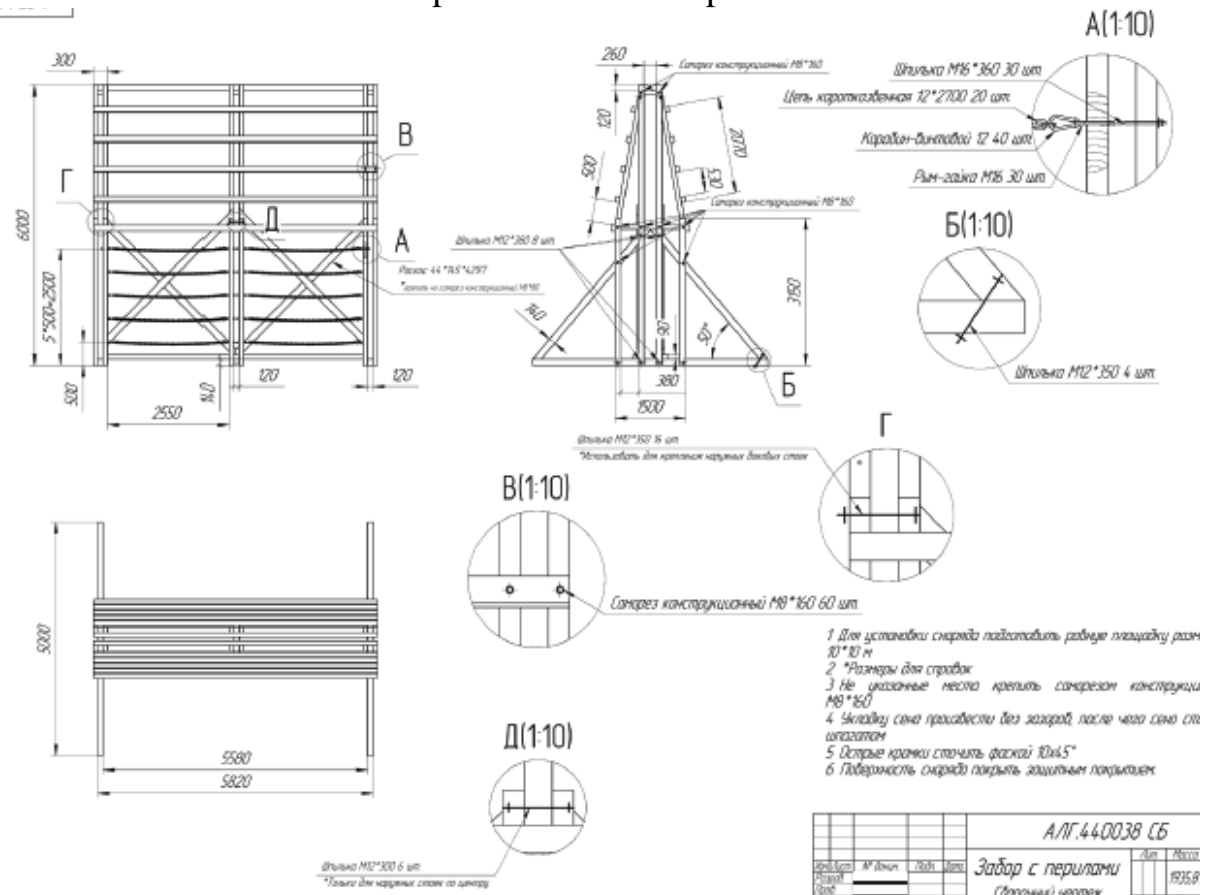
## Paso por malla



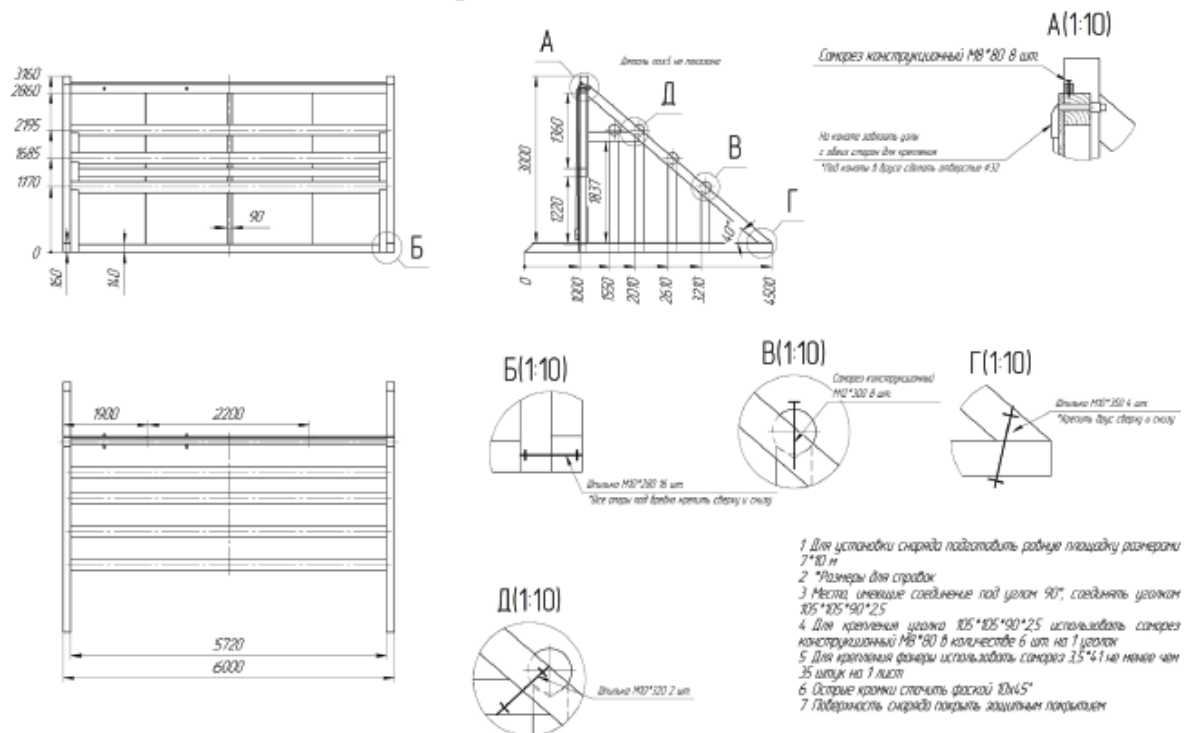
## Muro inclinado



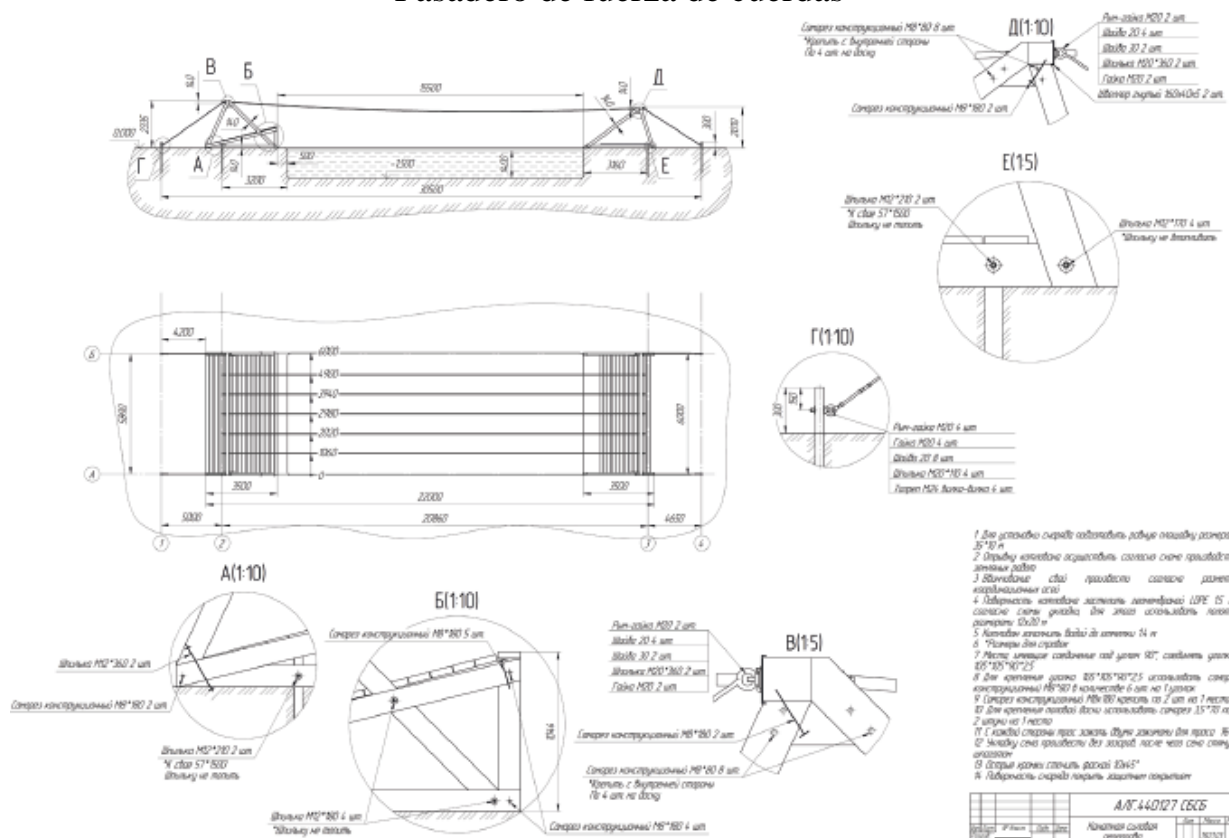
## Empalizadas con antepechos



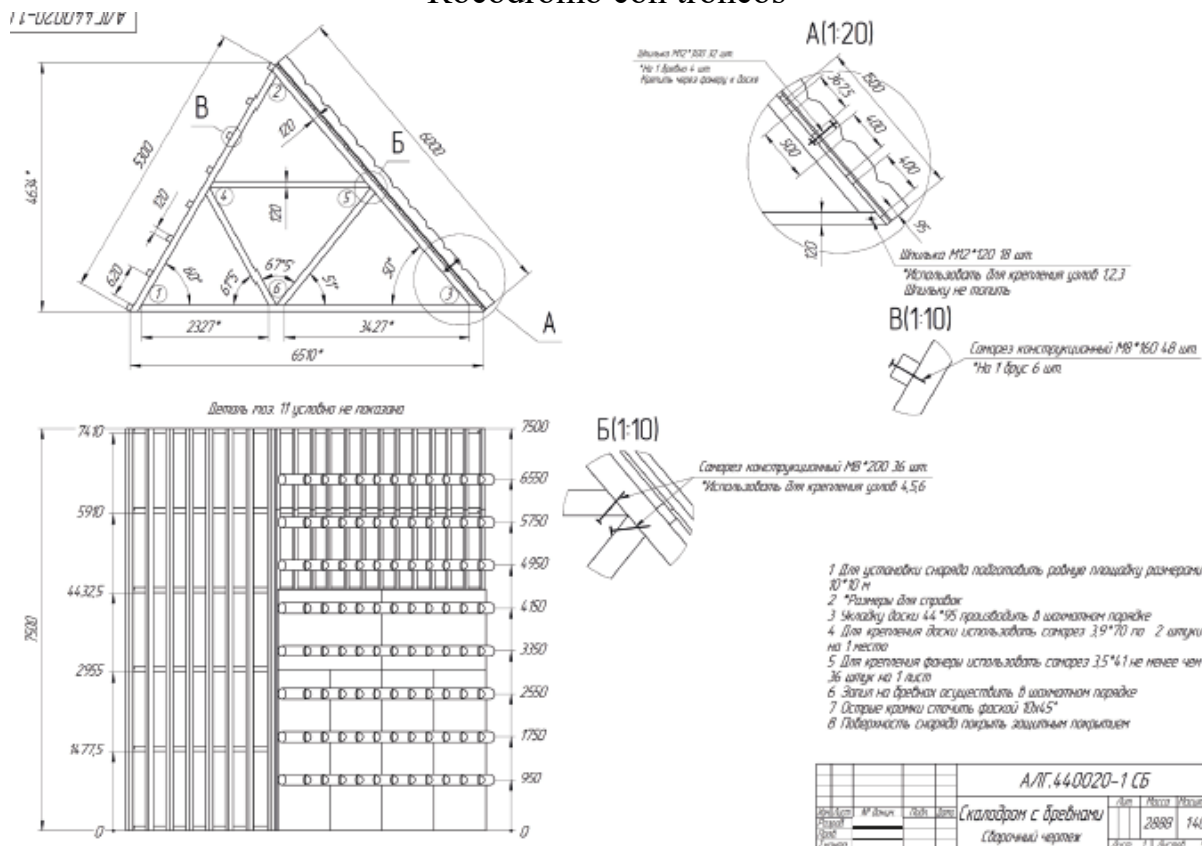
## Empalizadas con troncos



## Pasadero de fuerza de cuerdas



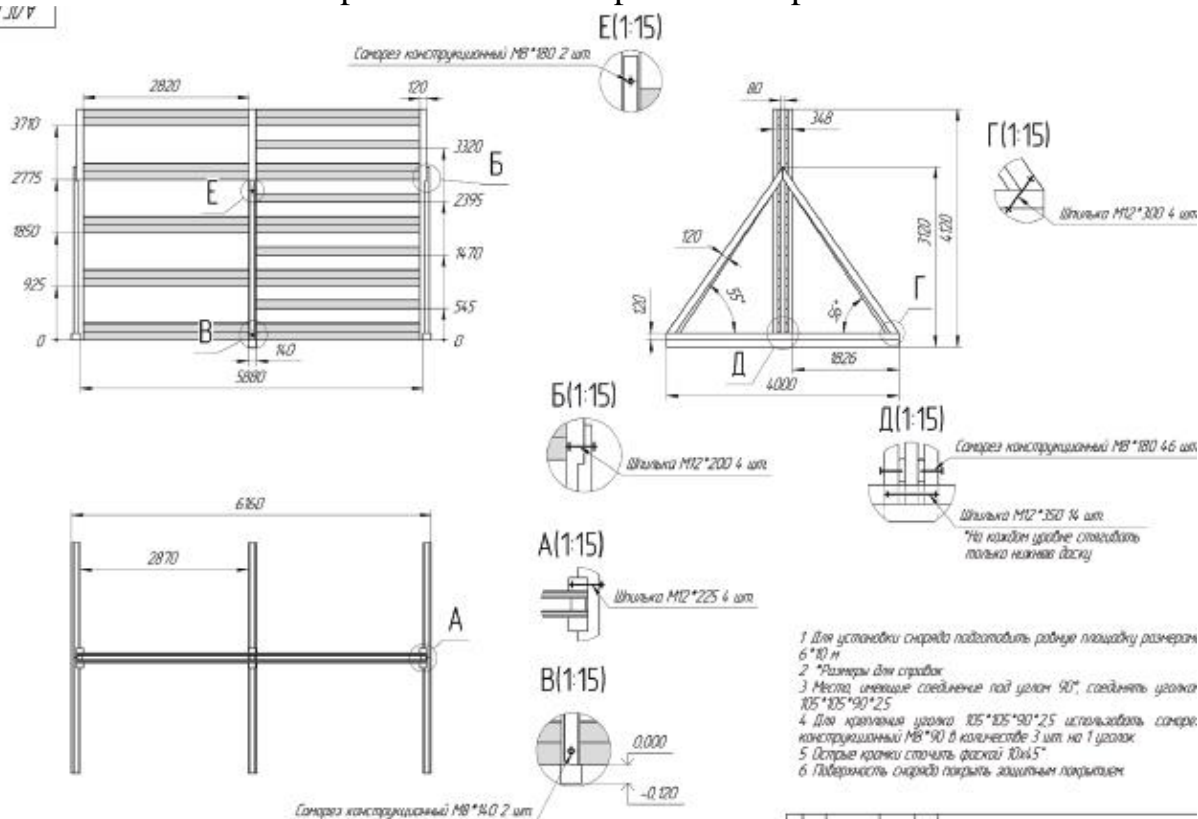
## Rocódromo con troncos





### Empalizadas con antepechos compuestos

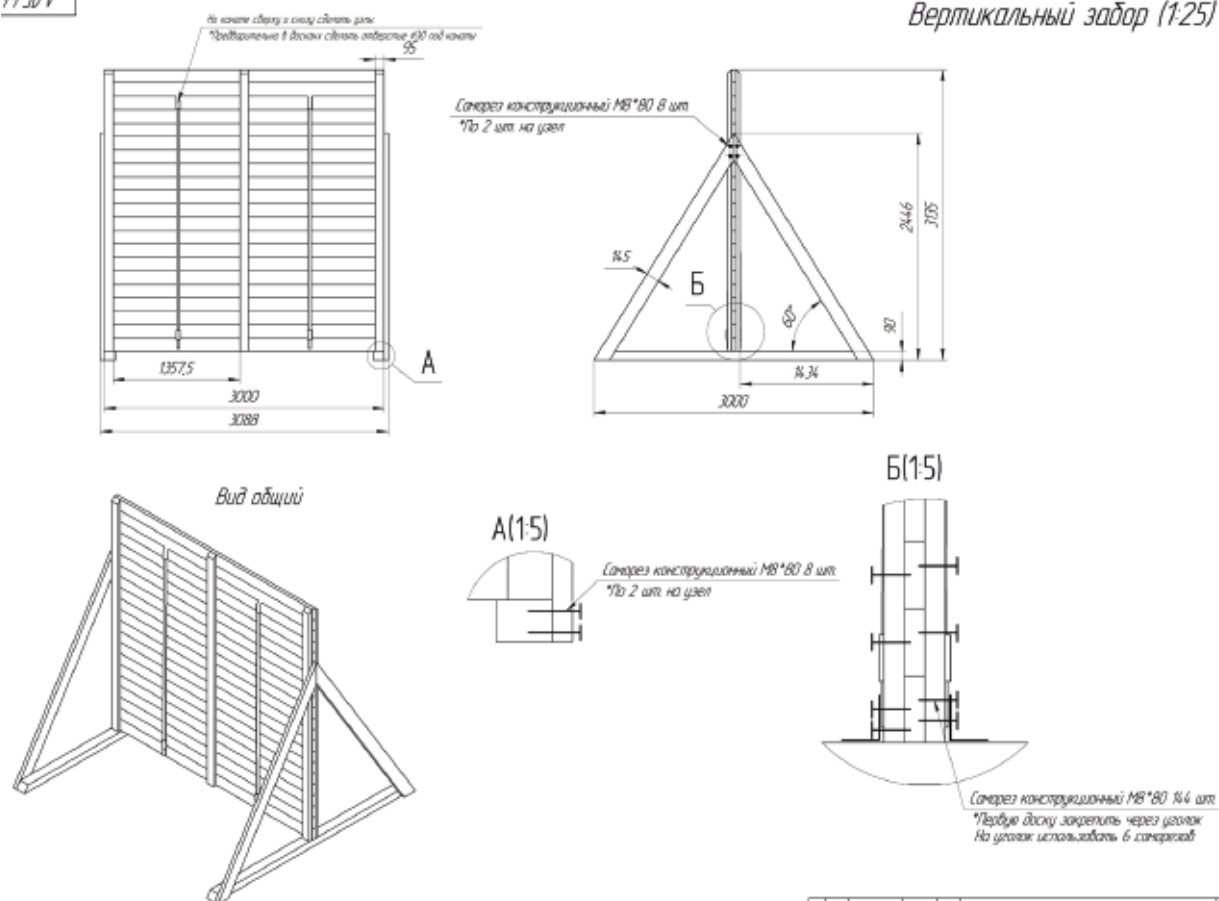
ANA



## Empalizadas verticales

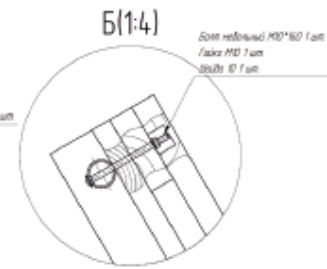
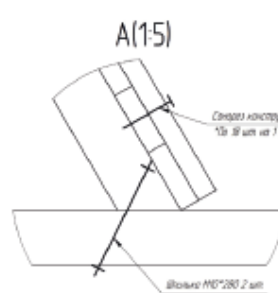
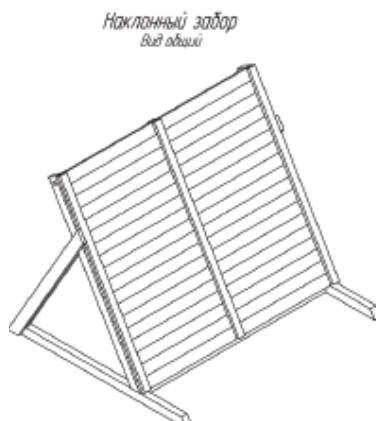
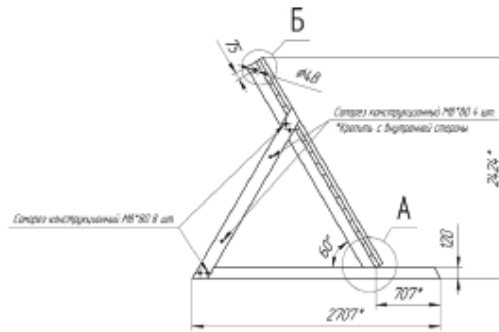
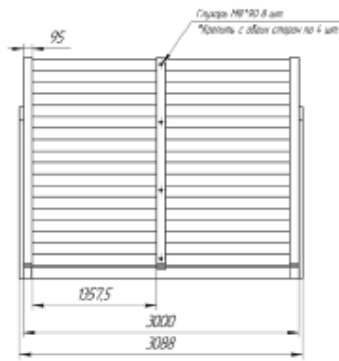
77 JV V

Вертикальный забор (1:25)



## Empalizadas inclinadas

(1:25)

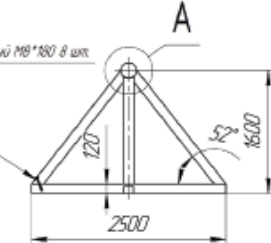
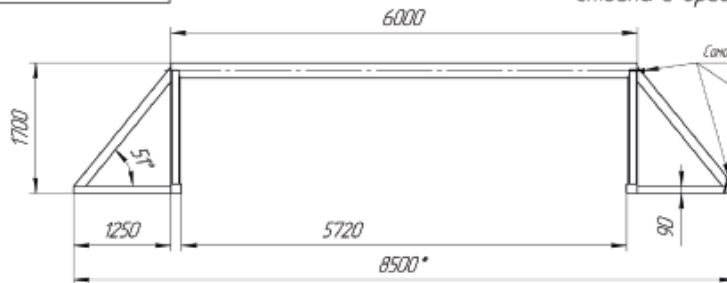


## Troncos horizontales

АЛГ 440003 ГБ

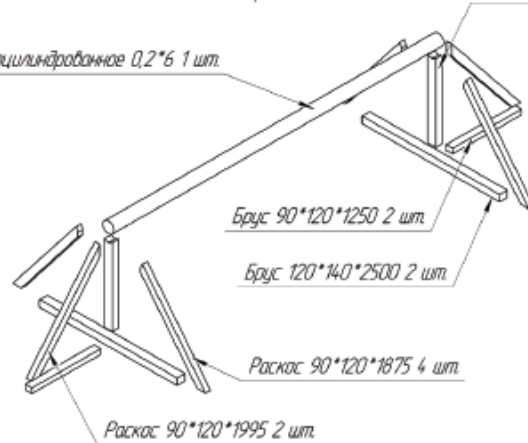
"Стойка с бревном" (1:40)

Раскос 90\*120\*1995 не показан

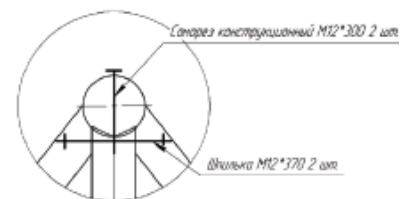
"Стойка с бревном"  
Взрыв-схема (1:40)

Раскос 120\*140\*1415 2 шт.

Бревно оцилиндрованное 0,2\*6 1 шт.



А(1:10)



- 1 Для установки прибора подготовить ровную площадку размерами 15\*10 м
- 2 \*Размеры для справок
- 3 Места, имеющие соединение под углом 90°, соединять уголком 105\*105\*90\*2,5
- 4 Для крепления уголка 105\*105\*90\*2,5 использовать саморез конструкционный МВ\*80 в количестве 6 шт. на 1 уголок
- 5 Острые края сточить фаской 10\*45°
- 6 Поверхность прибора покрыть защитным покрытием

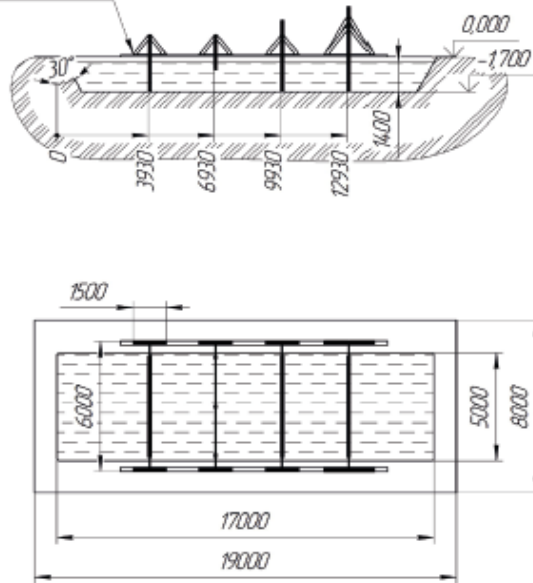


АЛГ 440003 ГБ

Лс

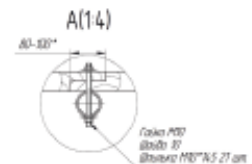
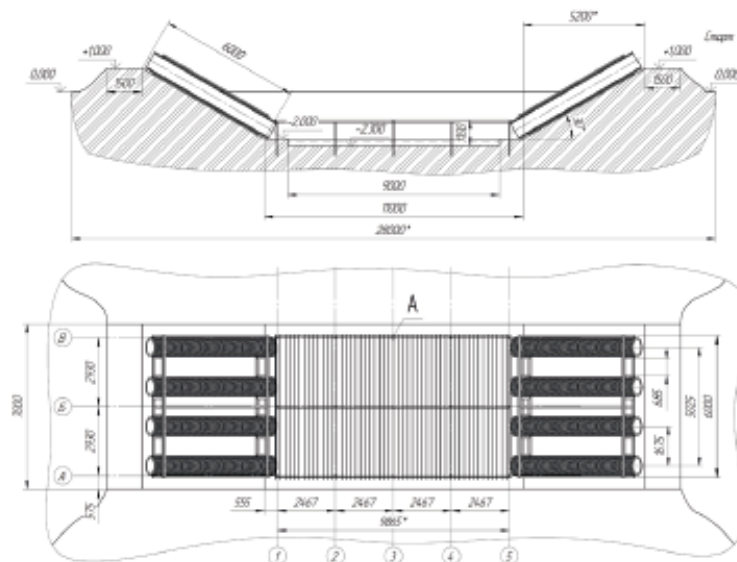
## Empalizadas en el foso

Крепить к доске при помощи  
саморезов конструктивного  
М8х120 12 шт

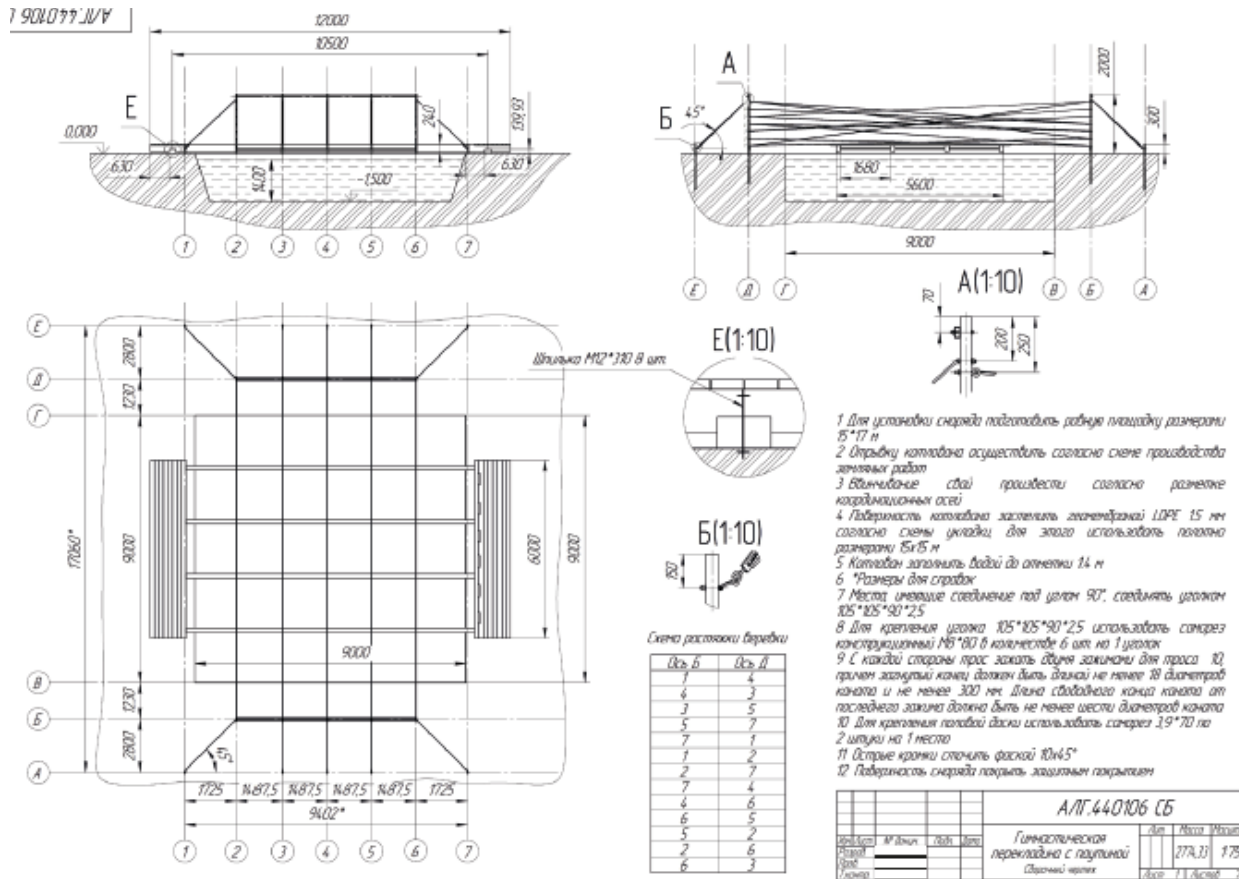


- 1 Для установки снаряда подготовить ровную площадку размерами 20\*10 м
- 2 Отрывку котлована осуществить согласно схеме производства земляных работ
- 3 Поверхность котлована застелить геомембраной LDPE 15 мм согласно схемы укладки для этого использовать полотно размерами 23х10 м
- 4 Котлован заполнить водой до отметки 14 м
- 5 \*Размеры для справок
- 6 Места имеющие соединение под углом 90°, соединять уголком 105\*105\*90\*2,5
- 7 Для крепления уголка 105\*105\*90\*2,5 использовать саморез конструктивный М8\*80 в количестве 6 шт. на 1 уголок
- 8 Для крепления доски использовать саморез конструктивный М8\*80
- 9 Для крепления раскоса 44\*145\*1110 использовать уголок 50\*50\*2, уголок крепить на саморез 3,5\*41
- 10 Ключевую проволоку фиксировать при помощи саморезов 3,5\*41
- 11 Острые кромки сточить фаской 10х45°
- 12 Поверхность снаряда покрыть защитным покрытием.

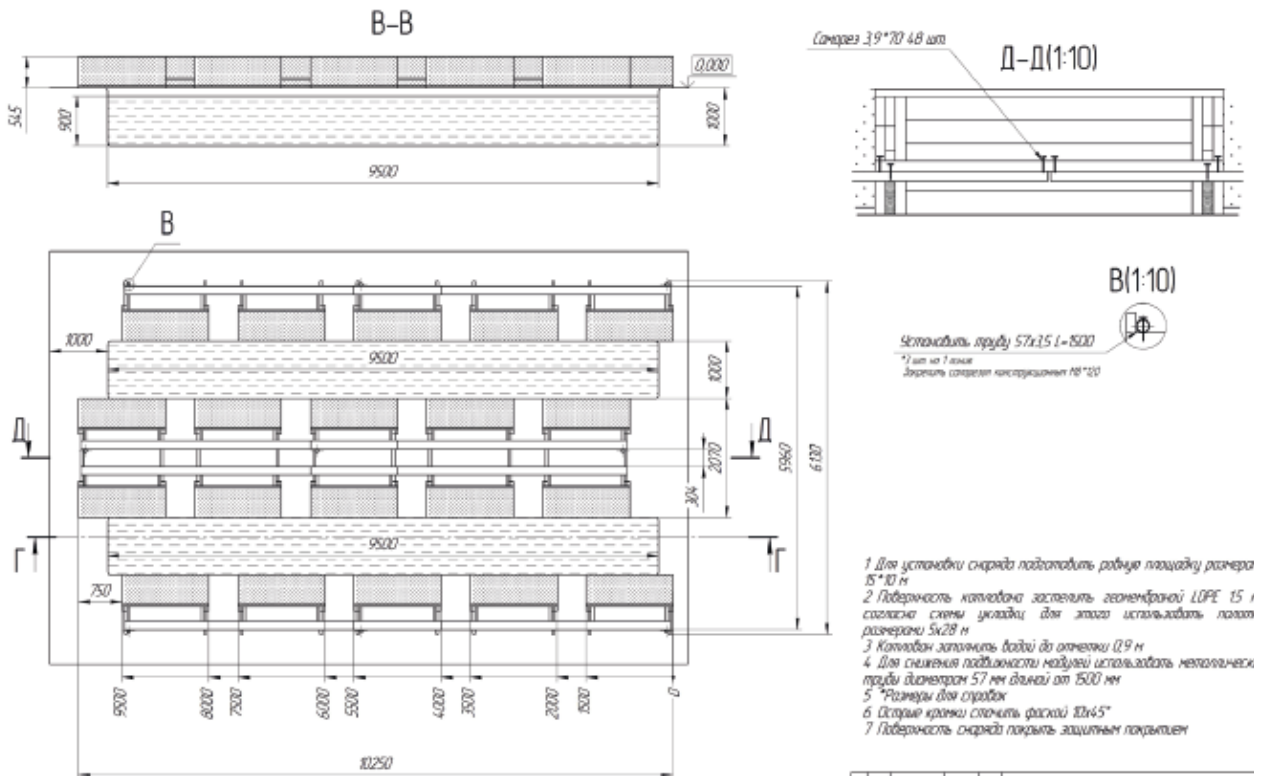
## Trincheras de tubos



## Barra gimnástica con telaraña



## Skate

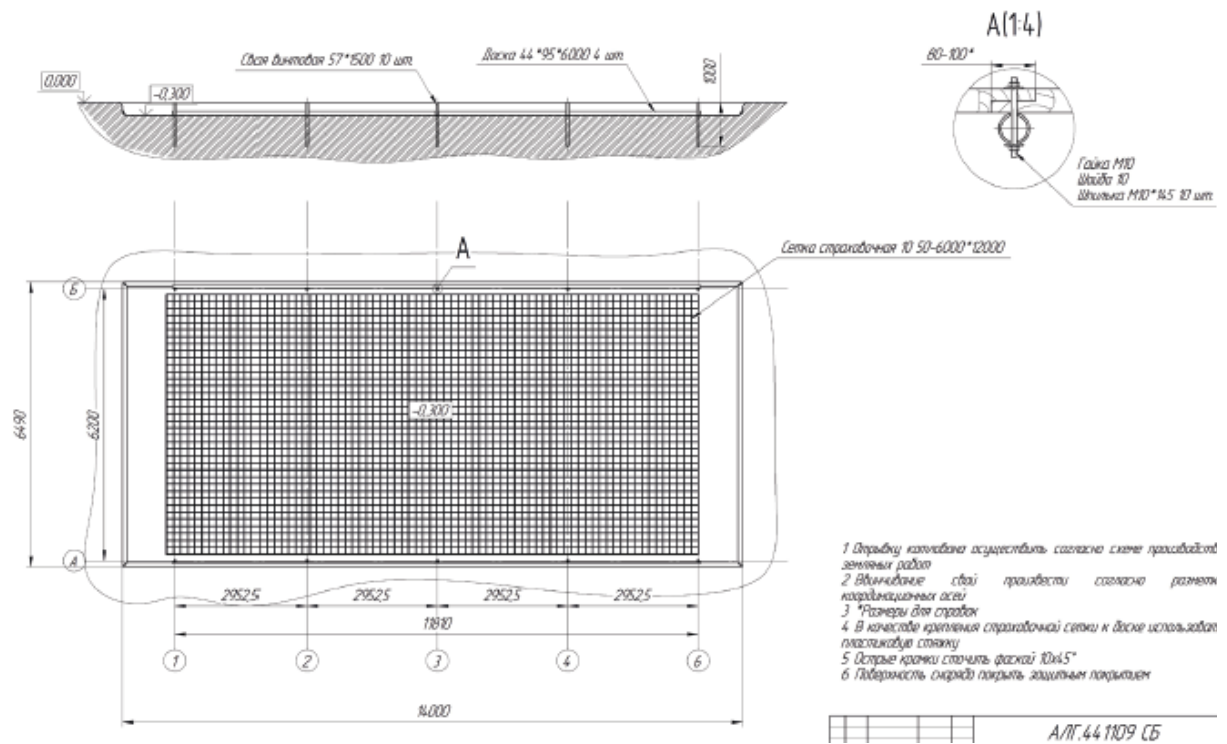




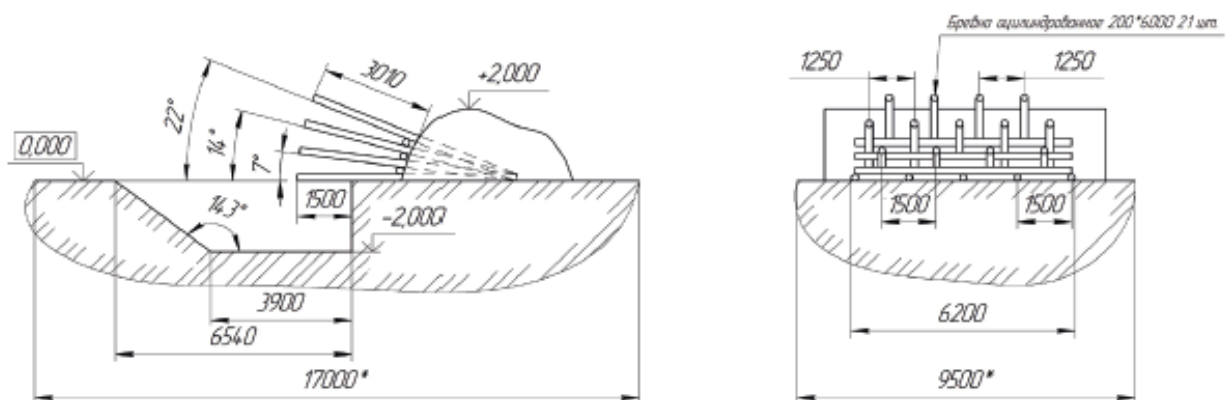


## Alambrada con erizos antitanques

## Malla en superficie horizontal



## Tala de troncos



---

(denominación de la competición)

**Decisión de la CJ**

*A la Comisión Judicial  
de parte del representante del  
equipo*

---

La protesta recibida a las  
\_\_\_\_\_horas\_\_\_\_\_min

---

(denominación del equipo)

**PROTESTA**

Durante la presentación del participante \_\_\_\_\_ partida  
№ \_\_\_\_\_

(Nombre completo del participante)

El árbitro de campo (el asistente del árbitro de campo en el sector) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ tomó la decisión

(denominación del sector)

---

(se explica la esencia de la decisión judicial)

---

Estimamos, que de acuerdo con el Reglamento del Concurso \_\_\_\_\_

---

(se indican los puntos del Reglamento y la esencia de la protesta)

---



---



---

**Representante del equipo**

(firma **Nombre completo**)



Requerimientos típicos a videorecursos:

- 1) Tipo - fijado;
- 2) Diseño - callejero, nivel de protección - no peor que IP65;
- 3) Resolución - no menos de 2 megapíxeles
- 4) Objetivo - mecanizado, multienfoque, ampliación óptica - no menos de 4 veces, enfoque automático;
- 5) Iluminación en gama infrarroja - no menos de 50 metros;
- 6) Fotosensibilidad de la matriz - no menos de 0.002 lx;
- 7) Tipo de transmisión de datos - IP;
- 8) Alimentación - PoE 802.3 af (at);
- 8) Cantidad de flujos de vídeo - no menos de 3.

**Se prevé el empleo del vídeo servidor con características siguientes:**

- 1) Factor de forma - para ubicar en el mostrador de 19"
- 2) Procesadores:
  - 2.1) No menos de 2 unidades;
  - 2.2) Frecuencia - no menos de 3,2 Gz;
  - 2.3) Cantidad de núcleos del procesador - no menos de 8;
  - 2.4) Tipo - Intel® Xeon® E5-2667 v4 o su análogo;
- 3) RAM - no menos de 23Gb para cada procesador;
- 4) Conexiones de red - no menos de dos con al menos 1 Gb;
- 5) Controladores necesarios de dispositivos internos y externos;
- 6) Discos del sistema integrado de almacenamiento:
  - 6.1) Para sistema operativo y aplicaciones - no menos de dos SSD 40 Gb del nivel Enterprise con el nivel de reserva RAID0;
  - 6.2) Para datos de vídeo - no menos de 10 HDDSATA6G 7200 rpm con el nivel de reserva RAID5 o RAID6 con capacidad diseñada para almacenar los datos durante el periodo necesario.
- 7) Software:
  - 7.1) Aplicación de sistemas de vídeo control - vídeo servidor actual;
  - 7.2) Cantidad de canales del sistema de vídeo control - según la cantidad de vídeo recursos con reserva de 20%.

Prever el sistema de almacenamiento de datos - integrado con el servidor.  
Duración de almacenamiento de vídeo - no menos de 14 días desde todos los vídeo recursos conectados al vídeo servidor.

Prever la posibilidad de presentar datos de vídeo en los locales (si es necesario, calcular la configuración e instalar puestos automatizados adicionales con clientes activos del sistema de control de vídeo).