



**REGULACIÓN**  
**DE LA REALIZACIÓN DEL CONCURSO**  
**INTERNACIONAL ENTRE LAS TRIPULACIONES DE**  
**LA INTELIGENCIA NBQ DE LAS TROPAS DE LA**  
**DEFENSA NBQ «AMBIENTE SEGURO» EN EL AÑO**  
**2021**

## I. Regulaciones generales

En el concurso de la mejor tripulación de la inteligencia NBQ de las tropas de la defensa NBQ «Ambiente seguro» (en adelante – Concurso) participan tres tripulaciones del equipo-participante de los Juegos (dos principales y una de la reserva).

Cada tripulación se compone de tres personas (se permite que uno de ellos sea oficial).

Además de eso el equipo incluye:

árbitro del país-participante (una persona);

representante del equipo-participante (una persona);

grupo del mantenimiento técnico (dos personas);

grupo de entrenadores (dos personas);

grupo de información (dos personas);

intérprete (una persona);

empleador del servicio de sanidad (una persona).

La cantidad común de los participantes es hasta 20 personas.

El concurso se realiza en tres etapas:

la primera etapa – «Carrera individual»;

la segunda etapa – «Preparación de fuego»;

la tercera etapa – «Carrera de relevo».

Los equipos deben llegar no más tarde que 10 días antes del comienzo del Concurso.

Durante este periodo de tiempo se realiza: alojamiento de los participantes de la tripulación, revista médica, aclaración de la composición de los equipos, entrega de las solicitudes de participación en Concurso; sorteo; instrucciones de las medidas de seguridad, recepción del material técnico, armamento, equipamiento e otros medios materiales, chequeo de su completo y funcionamiento con la formalización de los actos; estudio de la ruta y las condiciones de la realización del Concurso; preparación del armamento, entrenamientos prácticos.

La parte de la Federación de Rusia presta la posibilidad de utilizar sus equipos de material bélico militar BTR-80 (RXM-4) con equipamiento del material especial, equipamiento de la exploración radiológica, química (IDM-2, HM, BPXR, KPO), equipamiento de filtro protector de las tropas – OZKF, máscara antigás PMK-4, equipos de desinfección especial (DKB, APSO). Armamento: fusil AK-12, chaleco antibalas, casco (en caso de que los representantes de los países-participantes toman la decisión de utilizar sus equipos del material bélico, esta regulación puede ser corregida. La parte de la federación de Rusia reserva el derecho de utilizar otros tipos de material bélico de la exploración NBQ, hacer las correcciones en los coeficientes al equipamiento y armamento, así como determinar el orden del paso de la ruta para países participantes con objetivo de crear las condiciones iguales para todos los participantes del concurso.

Con la utilización de material bélico, armamento y medios de protección

por el país-participante del Concurso que se determina por el sorteo, se firma el acto de la recepción-entrega del material. La parte de la Federación de Rusia esta responsable de la explotación del material, su mantenimiento técnico y estudio de las tripulaciones antes del comienzo de las competiciones. Los países que utilizan su propio material están responsables por eso por sí mismo. La parte de la Federación de Rusia esta responsable en este caso de prestar el lugar de almacenamiento de material y de crear las condiciones para su mantenimiento técnico y reparación.

La modernización del material técnico, equipamiento, armamento, y los equipos así como cualquier cambio en ellos **están prohibidos**.

El grupo técnico regularmente va a pasar revistas del estado de los medios materiales utilizados en el Concurso.

En caso de inoperatividad de algún vehículo de combate se permite su cambio al vehículo de reserva. El cambio se realiza por el mando del Árbitro principal del Concurso por los medios de la tripulación de reserva del equipo-participante del Concurso. Con ello el vehículo de reserva se mueve por la ruta del Concurso desde la posición inicial hasta el lugar de falla del vehículo de combate.

## **II. Dirección de la preparación y realización del Concurso**

La dirección común de la preparación y realización del Concurso se realiza por el comandante de las tropas de la defensa radiológica, química y biológica de las Fuerzas Armadas de la Federación de Rusia.

Para la preparación y realización del Concurso se organiza el comité de la organización que confirma al Árbitro principal y la comisión de árbitros que incluye a los representantes de los países-participantes del concurso, con eso el Arbitro principal del concurso se designa de la Federación de Rusia que es el organizador y en el territorio de la cual se realiza el concurso. Todos los árbitros tienen el derecho igual de voto. La parte organizador asegura cumplimiento de las condiciones iguales de la realización del Concurso para todos los participantes.

La organización del apoyo integral del concurso se impone al jefe de la Academia militar de la defensa radiológica, química y biológica.

## **III. Condiciones de la realización del Concurso**

Lugar de realización del Concurso - es el complejo de entrenamiento «Pesochnoe» de la base de mantenimiento del proceso educativo de la Academia militar de la defensa NBQ (c. Kostroma).

**1 etapa del Concurso** – «Carrera individual» se realiza por la ruta cerrada con longitud de 5500 metros.

Cada tripulación pasa dos vueltas y media. La salida es simultánea en la orden establecida por el sorteo según la tabla de la calificación de las carreras. En la ruta pueden estar dos tripulaciones simultáneamente.

Equipamiento de la tripulación es: el complejo de protección de filtro de las tropas, medios de la protección de sistema respiratorio con la bolsa para mascara

antigás, en las guantes de protección, fusil con cargador cargado siempre esta con combatiente.

A los participantes se prohíbe violar las reglas de portar equipamiento y uniforme, los medios de protección deben estar fijados sin las zonas de piel abiertas.

La ruta se construye con la posición inicial de la salida, llegada, canchas para buscar las fuentes radiológicas en el material, determinación de las sustancias venenosas, recepción de las pruebas, realización de la desinfección especial y los siguientes obstáculos: «Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; «Parada en ascenso»; «Paso en campo minado por BTR»; «Maquete de puente de rodillas»; «Túnel dimensional». A lo largo de toda la ruta están construidos obstáculos artificiales. La cantidad de los obstáculos no está limitada.

Antes del comienzo del concurso todas las tripulaciones están en el área de espera cerca de los vehículos de combate y por el mando del representante de la comisión de árbitros por turno establecido por la tabla de carreras salen en los vehículos blindados a la línea de salida.

Los vehículos están en la línea de la salida, motores están apagados, todas escotillas están cerradas, todo equipamiento especial externo esta quitado y se ubica en los lugares de preparación determinados (equipamiento para instalar las marcas de barreras está en posición de marcha, complejo de las marcas de barrera está en las fundas en la sección del químico-explorador en el piso, señal de alerta química (en adelante – SJT-40) en estante especial en la sección del químico-explorador por el borde derecho del vehículo.

Las tripulaciones deben poner anteriormente los medios de protección de piel y las máscaras antigás directamente antes de la salida, después de que realicen chequeo de las máscaras antigás y sin quitar los medios de protección de piel y sistema respiratoria salen a la línea de salida a 60 metros de los vehículos de combate.

Por el mando del Árbitro principal las tripulaciones se muevan a los vehículos e instalan equipamiento especial externo – cuatro marcas de barrera del complejo de marcas de barrera, cuatro cohetes SJT. Para cumplir las medidas de seguridad piro cartuchos no se instalan, cohetes de SJT – son de instrucción.

Las tripulaciones ocupan las posiciones reglamentarias en el material técnico, cierran las escotillas, aprenden los motores. El jefe de tripulación informa por estación de radio de la preparación y empieza a realizar la exploración NBQ por la ruta determinada.

**En la primera vuelta** la tripulación cumple las misiones de la búsqueda de las fuentes radiológicas en el material bélico y determinación de las sustancias venenosas.

**En la segunda vuelta** la tripulación cumple la misión de la recepción de las pruebas y hace desinfección especial.

Después de superar los obstáculos **en la tercera vuelta** la tripulación detenga el vehículo de combate en la línea inicial para superar la línea de fuego y asalto (en adelante OSHP), desembarca y pone chalecos salvavidas.

Después de eso la tripulación en los medios de protección de sistema respiratoria, guantes de protección y chalecos salvavidas supera la línea OSHP. Al participante se permite quitar el chaleco salvavidas solo después de la superación del obstáculo acuático.

La línea se equipa con los elementos siguientes: traspasamiento de cuerda por el depósito de agua, valla, área de superar tendido bajo de la cuerda tensada, paso de pie, trinchera, malla de cuerdas, paso por un tronco de una quebrada, barriles acostados, paso de comunicación encendido y sinuoso, bum, paso de quebrada por una viga oscilante, paso encendido, edificio destruido, línea de llegada.

El tiempo de paso de la ruta se cuenta del mando del árbitro de la etapa del Concurso para empezar el movimiento y empezar a cumplir la etapa del concurso hasta el momento de que el último miembro de la tripulación cruce la línea de llegada.

**La 2 etapa del Concurso** – «Preparación de fuego» se realiza en el área especial equipada de polígono de tiro, que esta designado para cumplir los ejercicios del tiro práctico. Al día anterior a la etapa de fuego se realiza el sorteo de los equipos por su turno de paso de la etapa y preparación del armamento al combate normal. Los cálculos de municiones para preparar armamento al combate normal se realiza fuera del concurso contando 12 cartuchos para cada fusil del miembro del equipo.

En el área del polígono de tiro están preparados tres ejercicios de tiro táctico.

La elección de qué ejercicio va a cumplir los participantes del equipo (sección) se realiza atreves del sorteo directamente antes de su comienzo. Cada participante cumple su ejercicio independiente en su área de acuerdo con el sorteo.

A los representantes de los equipos y los participantes antes del comienzo de la etapa no se permite conocer con los ejercicios preparados.

Por el mando del árbitro en el área la sección viene al área de seguridad para chequear equipamiento y estado técnico de las máscaras antigás, en caso de que todos los participantes del equipo pasan con éxito el chequeo ellos se van para el sorteo (para cada miembro será determinado el tipo y numero del ejercicio para cumplir).

Después del sorteo, directamente antes de empezar ejercicio el árbitro en el área informa el orden de cumplimiento del ejercicio a cada participante después de que le entregan las municiones.

Equipamiento – los ejercicios de tiro táctico de tropas se realiza por todos participantes en uniforme de campo (especial), en los medios de la protección blindada individual (casco, chaleco antibalas), máscara antigás en la posición de combate o de marcha (dependiendo de las condiciones del ejercicio correspondiente), medios de protección de los ojos y oído.

La reserva de municiones utilizada es una y media de la cantidad necesaria de los disparos para el ejercicio.

**3 Etapa del concurso – «Relevo»** se realiza por la ruta de longitud de 11000 metros.

Dos tripulaciones de países participantes pasan una vuelta y media cada uno. La salida es simultánea en turno determinado en sorteo de acuerdo con la tabla de calificación. En la ruta pueden estar dos tripulaciones al mismo tiempo.

El equipamiento de la tripulación es: complejo de la protección de tropas de filtro, en los medios de protección de sistema respiratoria, bolsa para máscara antigás, en guantes de protección, fusil con cargador cargado siempre esta con combatiente.

La ruta se construye con la posición inicial de la salida, llegada, canchas para buscar las fuentes radiológicas en el material, determinación de las sustancias venenosas, recepción de las pruebas, realización de la desinfección especial y los siguientes obstáculos:

«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; «Parada en ascenso»; «Paso en campo minado por BTR»; «Maquete de puente de rodillas»; «Túnel dimensional». A lo largo de toda la ruta están contruidos obstáculos artificiales. La cantidad de los obstáculos no está limitada.

**La primera tripulación** de los países participantes cumple las misiones: preparación del vehículo a la exploración; de la búsqueda de las fuentes radiológicas en el material; determinación de las sustancias venenosas; extinguir incendio con manguera de bomberos de la estación torrencial ARS-14KM, después de que supera OSHP.

**La segunda tripulación** empieza el movimiento después de superar por la primera tripulación la línea de fuego y asalto y entrega del relevo, cumple la misión de preparación del vehículo a la exploración; búsqueda de las fuentes radiológicas en el material; recepción de las pruebas, desinfección especial por medio de APSO, después de que supera OSHP.

El tiempo de paso de la ruta se cuenta del mando del árbitro de la etapa del Concurso para empezar el movimiento y empezar a cumplir la etapa del concurso hasta el momento de que el último miembro de la tripulación cruce la línea de llegada.

#### **IV. La programación del Concurso**

La Programación presente del concurso será concretizada dependiendo de los acuerdos entre equipos-participantes.

La 1 etapa (\_\_\_) – «Preparación de los equipos»;

La 2 etapa (\_\_\_) – «Realización del concurso»;

**En el primer día** (\_\_\_) – Ceremonia de la apertura, concierto, dedicado al comienzo del concurso. Realización de la 1 etapa «**Carrera individual**»;

**El segundo día** (\_\_\_) – realización de la 1 etapa «**Carrera individual**»;

**El tercer día** (\_\_\_) – Entrenamientos prácticos de fuego, preparación para la 2 etapa «**Preparación de fuego**»;

**El cuarto día (26 de agosto)** – Realización de la 2 etapa «**Preparación de fuego**»;

**El quinto día** (\_\_\_) – Mantenimiento y preparación de armamento, material

bélico y especial, equipamiento, equipos, medios materiales para realización de la 3 etapa. Realización de los entrenamientos prácticos en la ruta, obstáculos en la línea de fuego y asalto. Conducción de vehículos por las partes separadas de la ruta.

**El sexto día ( )** – Mantenimiento y preparación de armamento, material bélico y especial, equipamiento, equipos, medios materiales para realización de la 3 etapa. Realización de los entrenamientos prácticos en la ruta, obstáculos en la línea de fuego y asalto. Conducción de vehículos por las partes separadas de la ruta;

**El séptimo día ( )** – Realización de la 3 etapa «**Relevo**».  
**Acto de clausura del Concurso.**

**El octavo día ( )** – Carga de armamento, material bélico y especial en las escalones militares para enviarles en transporte ferrocarril.

Salida de los equipos para sus territorios nacionales;

3 etapa ( ) – «Carga de armamento, material bélico y especial. Salida de los equipos.»

## **La 1 etapa**

**La 1 etapa del Concurso - «Carrera individual»** se realiza por un círculo cerrado de longitud de 5500 metros.

Cada tripulación pasa dos vueltas y media. La salida es simultánea en la orden establecida por el sorteo según la tabla de la calificación de las carreras. En la ruta pueden estar dos vehículos de exploración simultáneamente.

Antes del comienzo del concurso todas las tripulaciones están en el área de espera cerca de los vehículos de combate y por el mando del representante de la comisión de árbitros por turno establecido por la tabla de carreras salen en los vehículos blindados a la línea de salida.

Los vehículos están en la línea de la salida, motores están apagados, todas escotillas están cerradas, todo equipamiento especial externo esta quitado y se ubica en los lugares de preparación determinados (equipamiento para instalar las marcas de barreras está en posición de marcha, complejo de las marcas de barrera está en las fundas en la sección del químico-explorador en el piso, señal de alerta química (en adelante – SJT-40) en estante especial en la sección del químico-explorador por el borde derecho del vehículo.



Las tripulaciones deben poner anteriormente los medios de protección de piel y las máscaras antigás directamente antes de la salida, después de que realicen chequeo de las máscaras antigás y sin quitar los medios de protección de piel y sistema respiratoria salen a la línea de salida a 60 metros de los vehículos de combate.




Por el mando del Árbitro principal las tripulaciones se muevan a los vehículos e instalan equipamiento especial externo – cuatro marcas de barrera del complejo de marcas de barrera, cuatro cohetes SJT. Para cumplir las medidas de seguridad piro cartuchos no se instalan, cohetes de SJT – son de instrucción.

Las tripulaciones ocupan las posiciones reglamentarias en el material técnico, cierran las escotillas, aprenden los motores. El jefe de tripulación informa

por estación de radio de la preparación y empieza a realizar la exploración NBQ por la ruta determinada superando los siguientes obstáculos:



«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; «Parada en ascenso»; «Paso en campo minado por BTR»; «Maquete de puente de rodillas»; «Túnel dimensional». A lo largo de toda la ruta están construidos obstáculos artificiales. La cantidad de los obstáculos no está limitada.

Cerca del indicador « 0,5 rad/h» en la primera vuelta el jefe de la tripulación detenga el vehículo y con el dispositivo de la exploración radiológica IMD-2 HM en las 9 (nueve) bolsas especiales, colocados en el camión determina la presentación de las 3 (tres) fuentes escondidas radiológicas marcando lugares de detección con indicador , después de eso regresa al vehículo de combate cerrando la escotilla. Por el mando del jefe de la tripulación el vehículo de combate empieza el movimiento por la ruta.

Cerca del indicador « 1  » el jefe de la tripulación detenga el vehículo y manda al químico-explorador realizar la detección de las sustancias venenosas. El Químico-explorador con el dispositivo de la exploración química VPJR realice exploración de la zanja que contiene imitador de la sustancia venenosa después de eso se mueve al otro indicador « 2  » y repite la detección de la presencia del imitador de la segunda sustancia venenosa colocado en la zanja y una vez más se mueve al indicador « 3  » con el objetivo de determinar la presencia de la sustancia venenosa colocada en la tercera zanja. Después cumplir la misión el químico-explorador llena la información a la carta-reporte del árbitro en esta área y le demuestra a él los tubos de indicación y después cerrando la escotilla regresa al vehículo de combate que está en la línea de la mesa del árbitro.

Por el mando del jefe de la sección el vehículo continúa moviendo a la segunda vuelta y repite de superar los obstáculos:

«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; «Parada en ascenso»; «Paso en campo minado por BTR»; «Maquete de puente de rodillas»; «Túnel dimensional».

Cerca de los indicadores «  » jefe de la sección detenga el vehículo y se baja con el químico-explorador. El jefe y químico-explorador lanzan granadas de humo (una por cada uno), y las tiran al área determinada 4x4 m, desde la distancia de 10 m. Bajo la cobertura de aerosol la sección sale al área de la toma de las muestras, donde químico-explorador toma las muestras de suelo y agua contaminada de un pozo con equipamiento de la toma de pruebas KPO-1m. En este momento el jefe determina la cancha de toma de las pruebas con los indicadores de KZO por el perímetro (4 indicadores) usando el equipo de instalación de los indicadores manual.

Durante la toma de las pruebas en el borde izquierdo (derecho) del vehículo RJM (dependiendo de la ruta) el árbitro de campo con marcador coloreado debe marcar la zona de dimensión de 1x1, imitando la zona de contaminación de una



sustancia toxica. Después de que el mecánico-conductor mueve el vehículo de exploración a final de la cancha.

Al tomar la prueba la tripulación regresa al vehículo. Por el mando del jefe de la tripulación continúa moviendo

En la cancha cerca del indicador «CANCHA DE LIMPEIZA ESPECIAL» el jefe de la tripulación manda de detener el vehículo y hacer la limpieza parcial especial con el dispositivo autónomo DKV-1K.

El dispositivo DKV con la bolsa de kit (con la marcación H) se coloca en la cancha por anticipado. El depósito está lleno de una mezcla especial de 30 litros. El jefe de la tripulación y químico-explorador preparan el dispositivo al trabajo y con la bomba manual crean la presión de trabajo ( $2,5 \text{ kgs/sm}^2$ ) (la creación de la presión normal de trabajo se registra por el árbitro de campo y se indica con la bandera correspondiente). Después de eso el dispositivo DKV acerca al vehículo RJM y hacen la limpieza especial de la zona de superficie indicada con el marcador coloreado con el método de rozar con el cepillo regadizo. Después de la realización de la limpieza especial el árbitro determina visualmente completo de la limpieza por la ausencia de las trazas del marcador coloreado y levanta la bandera correspondiente.

Después de la realización de la limpieza especial las tripulaciones en el vehículo RJM continúan movimiento superando los siguientes obstáculos:

«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; hasta la línea de fuego y asalto, se bajan y superan la línea en la tripulación:

cruzan la línea del comienzo de OSHP con armamento personal, en las máscaras antigás, guantes y chalecos salvavidas;

el primer participante cruza obstáculo acuático, pasando por la cuerda tensada a la orilla contraria donde se levanta al cajón sin tocar la cuerda y levanta la mano que significa la señal para empezar el movimiento por el participante siguiente, quita el chaleco salvavidas y espera a otros miembros de la tripulación. Al ver la señal el segundo participante empieza superar el obstáculo el en mismo orden. El tercer participante empieza a moverse después de que el segundo demuestra la señal. En caso de la caída del participante durante la superación del obstáculo acuático él debe regresar a la posición inicial y empezar de nuevo, si el cae una vez más, él debe pasar hasta el final y levantar la mano después de que otros miembros de la tripulación pueden continuar el movimiento. Si en caso de la caída la máscara antigás esta mojada, se realiza el cambio de la máscara antigás, para que cerca del cajón se encuentren máscaras antigás de reserva;

el primero y segundo participante esperan al tercero y después de que él se levantó al cajón y sin tocar la cuerda levantó la mano, ellos empiecen a superar los elementos de la línea de fuego y asalto por turno (uno por otro);

superan la barrera;

superan la zona de superar acostado;

corren a la escalera inclinada y por paso de die;

sobresaltan la trinchera;  
superan la malla de cuerdas con fijación en el lado contrario de pie no más alto que la tercera fila desde debajo de la malla de cuerdas;  
corren por un tronco a través de una quebrada;  
superan una obstrucción de barriles;  
corren por un paso encendido sinuoso;  
corren por el bum;  
superan una quebrada por la viga oscilante;  
superan paso de comunicación encendido;  
levantan por la escalera al segundo piso del edificio destruido y saltan desde una ventana bloqueada;  
el primero y el segundo participante esperan al tercero y llegan en tripulación y quitan medios de protección del sistema respiratoria.

Después de cruzar la línea de llegada para los participantes de la carrera está prohibido regresar a la ruta, el tiempo se para después de que el último miembro de la tripulación cruza la línea de la llegada.

Luego el árbitro de campo en la presencia de los miembros de la comisión de árbitros realiza el chequeo del equipamiento, armamento y máscaras antigás de todos los miembros de la tripulación. Para comparar el estado de las máscaras antigás en la línea de llegada están los ejemplos de las máscaras de cada país participantes.

El resultado de la tripulación se suma por la comisión de árbitros del tiempo total por el cumplimiento de las normativas, paso de la distancia y tiempo de multa, adicionado por incumplimiento de los ejercicios durante la superación de los obstáculos.

Después de la llegada todos los vehículos de combate se estacionan en la zona de espera.

## **La 2 etapa «La preparación de fuego»**

**La 2 etapa del Concurso – «La preparación de fuego»** se realiza en el campo de tiro.

Al llegar al campo de tiro el personal se equipa, se realiza el chequeo técnico del funcionamiento de los medios de protección del sistema respiratoria de todos los miembros de la sección. Al recibir el resultado positivo del chequeo el personal se mueve para realizar el sorteo (durante lo cual cada miembro de la tripulación recibe uno de los ejercicios destinados en las regulaciones) y recibir la cantidad de municiones correspondiente al ejercicio recibido.

**Tiro practico por los blancos con cambio de la posición de fuego** se realiza en las tres canchas de tiro donde cada participante cumple uno de los tres ejercicios pos si solo en su cancha. Todos los blancos están levantados. Antes del comienzo del ejercicio el tirador debe poner la máscara antigás (si eso se supone por las condiciones de cumplimiento del ejercicio).

**La posición inicial:** el tirador está en la posición inicial determinada por el ejercicio.

*Después del mando del árbitro «Prepararse» o «Cargar, prepararse», el tirador ocupa la posición inicial determinada por las condiciones del ejercicio (si eso se supone por las condiciones, y engancha el cargador). El árbitro pregunta: «Listo?». Si el tirador está listo al cumplimiento del ejercicio él informa: «Listo». (La callada del tirador después de que los árbitros preguntan sobre la preparación de él al cumplimiento del ejercicio se entiende como su acuerdo con ellos).*

*Después de que el árbitro da el mando «Atención!» y se suena sonido del cronometro que significa el comienzo de la cuenta del tiempo y señal del comienzo del cumplimiento del ejercicio.*

## **Tipos de ejercicios**

### **1. «Emboscada»**

**Tipo de ejercicio:** Corto

**Tipo de armamento:** fusil

**Cantidad de los disparos:** 12

**Cantidad de los disparos a cada blanco:** 2

**Cantidad de los blancos:** 6 blancos de estándar IPSC.

**Tipo de fuego:** disparo por disparo.

**Distancia hasta los blancos:** de 15 hasta 100 metros.

**Cantidad máximo de los puntos:** 60.

**Posición inicial del tirador:** El disparador está en la sección de desembarque del vehículo de exploración. El fusil esta con tirador.

**Salida:** por el sonido del cronometro.

**Posición de armamento:** Armamento esta descargado, el cargador cargado está en la bolsa (chaleco) con él mismo.

**Ángulos de seguridad:**  $\pm 90^0$  horizontal,  $\pm 90^0$  vertical.

**Penalizaciones:** de acuerdo con las regulaciones

**Particularidades del cumplimiento del ejercicio:** por el sonido salir del vehículo de exploración, cargar armamento y abatir todos los blancos que están en la visibilidad sin salir de la zona de las líneas de penalizaciones. El tirador cumple el ejercicio sin los medios de protección del sistema respiratoria.

El ejercicio demanda del tirador: carga rápida del armamento, movimientos rápidos, cumplimiento correcto de la misión de fuego, realización del fuego del fusil desde las posiciones diferentes incomodas y desde las distancias diferentes.

### **2. «Alarma»**

**Tipo de ejercicio:** mediano

**Tipo de armamento:** fusil

**Cantidad de los disparos:** 22

**Cantidad de los disparos a cada blanco:** 2

**Cantidad de los blancos:** 11 blancos de estándar IPSC.

**Tipo de fuego:** disparo por disparo

**Distancia hasta los blancos:** de 15 hasta 100 metros

**Cantidad máxima de los puntos:** 110

**Posición inicial del tirador:** El tirador está en la cancha dentro del sector de las líneas de penalizaciones en cualquier lugar. El armamento del tirador está en pabeón, la mochila de asalto está en armario (lugar especial).

**Posición de armamento:** Armamento está cargado, se encuentra en pabeón, cargador cargado está en la bolsa (chaleco) con él.

**Ángulos de seguridad:**  $\pm 90^0$  horizontal,  $\pm 90^0$  vertical.

**Penalizaciones:** de acuerdo con las regulaciones

**Particularidades del cumplimiento del ejercicio:** Por el sonido poner la mochila de asalto, tomar y cargar el armamento, abatir todos los blancos que están en la visibilidad sin salir de la zona de las líneas de penalizaciones. El disparador cumple el ejercicio sin los medios de protección del sistema respiratoria.

El ejercicio demanda del tirador la guarda del armamento, observación, carga rápida de armamento, habilidad de realizar el fuego desde las posiciones incómodas en el espacio limitado.

### 3. «Reconocimiento de combate»

**Tipo de ejercicio:** ДЛИННОЕ

**Tipo de armamento:** АВТОМАТ

**Cantidad de los disparos:** 32

**Cantidad de los disparos a cada blanco:** 2

**Cantidad de los blancos:** 16 blancos de estándar IPSC.

**Tipo de fuego:** disparo por disparo.

**Distancia hasta los blancos:** de 10 hasta 100 metros.

**Cantidad máxima de los puntos:** no más que 160.

**Posición inicial del tirador:** Dentro de la zona designada con las líneas de penalizaciones en las marcas con la cara al lado de los blancos.

**Posición del armamento:** cargador está enganchado, recámara esta vacía, el armamento se lleva con dos manos en el nivel del cinturón al lado de los blancos. El segundo cargador cargado está en la bolsa (chaleco) con él.

**Ángulos de tiro:**  $\pm 90^0$  horizontal,  $\pm 90^0$  vertical.

**Penalizaciones:** de acuerdo con regulación 2.

**Particularidades de cumplimiento del ejercicio:** El tirador cumple el ejercicio en los medios de la protección del sistema respiratoria. Por el sonido abatir todos los blancos que están en visibilidad sin salir de las líneas de penalizaciones.

El ejercicio demanda del tirador el cambio rápido del cargador, movimientos rápidos y realización del fuego desde las posiciones incómodas en los medios de protección del sistema respiratoria.

**Llegada:** Al terminar el tiro el tirador bajo la dirección del árbitro pasa la revista del armamento y hace el disparo de control, asegura armamento y lo poeta en la posición de marcha. El tiempo para el tiro se mide por el cronometro para el tiro practico se limita por el ultimo disparo del tirador.

**Equipamiento:** El ejercicio del tiro se realiza por todos los miembros en el uniforme de campo (especial), lentes protectores (además del ejercicio en que se utiliza la máscara antigás), audífonos (tapones de orejas) y en los medios de la

protección individual (casco, chaleco antibalas), el tirador debe tener la bolsa de máscara antigás con la máscara.

**Acciones en caso de detección de la falla:** si después del sonido de salida ocurrió alguna falla con armamento él puede tratar de solucionar el problema por sí mismo y continuar el cumplimiento del ejercicio. Durante este tipo de acciones el tirador debe llevar armamento con el cañón hacia la dirección segura – al lado de los blancos. Al tirador está prohibido utilizar la baqueta u otros instrumentos (en otro caso a él le otorgarán cero puntos por este ejercicio).

Si el participante tiene falla con armamento después del mando «*Cargar, prepararse*» o después del mando «*Prepararse*», pero hasta el sonido de la salida, el árbitro debe permitir al tirador eliminar la falla sin penalidades, considerando todas las medidas de seguridad. Después de la eliminación de la falla del armamento o su cambio el tirador puede continuar de participar en la competición de acuerdo con el orden establecido por el árbitro de esta zona o el Árbitro principal.

Si durante la eliminación de la falla es necesario mover el armamento desde la posición «apuntado al blanco», el dedo del participante debe estar visible fuera de la zona de segurador del disparador.

En el caso de que el participante no puede eliminar la falla en 2 minutos o si el terminó por alguna razón el cumplimiento del ejercicio él debe apuntar el cañón del armamento a la dirección segura – al lado de los blancos e informar al árbitro.

El árbitro debe realizar el procedimiento de cumplimiento del ejercicio en el orden ordinario. Los cálculos de los puntos se realizan en el orden ordinario incluyendo todas las penalidades y fallos.

En ningún caso el tirador no puede salir del ejercicio con el armamento cargado.

Si el árbitro detenga al tirador durante el cumplimiento del ejercicio y sospecha que el armamento o munición no están seguros él debe asegurar al tirador y el territorio del ejercicio y después pasar revista del armamento y municiones y después actuar en el orden siguiente:

- Si el árbitro ha encontrado alguna evidencia que confirme su sospecha al participante no prestaran la posibilidad de disparar una vez más el ejercicio, el deberá eliminar la mal función. En su carta de ejercicio se registra el tiempo del último disparo y los cálculos del ejercicio se realizan con todas las penalidades y fallas.

- Si las sospechas del árbitro no se confirman, al tirador prestaran la posibilidad de disparar de nuevo.

Al tirador que interrumpe el cumplimiento del ejercicio por su decisión y sospecho de una explosión de petardo no prestaran la posibilidad de disparar de nuevo.

### **Demuestra de los resultados de las competiciones en protocolos y métodos de cálculos de los puntos**

En el protocolo oficial de la competición se demuestran los resultados de la competición. Para hacer los cálculos de los resultados se utiliza la programación

WinMSS (o su análogo). En caso de imposibilidad de utilizar el complejo de programación se permite utilizar el protocolo independiente de los cálculos de los resultados para cada un tirador (carta de control del participante), que se firma por el tirador y por el árbitro antes de que el tirador sale desde la posición de fuego. El método de los cálculos de los puntos «Komstock». El tiempo de tiro no está limitado y se registra por el último disparo del participante.

Los puntos del participante en el ejercicio se calculan por sumar los puntos de los mejores impactos en cada blanco (por la cantidad de los impactos por cada blanco, determinado en la regulación presente) y substracción de las penalidades designadas. La cantidad recibida se divide al tiempo que utilizó el participante para terminar el ejercicio (hasta los centésimos de los segundos). El resultado se llama «factor de impacto». Después al tirador con el «factor de impacto más grande» se designa la cantidad más grande posible de los puntos en este tipo de ejercicio. Los lugares de otros tiradores en este ejercicio se determinan dependiendo del resultado del ganador de acuerdo con relación de porcentaje de «factores de impacto» del ganador y otros participantes.

Los lugares de los participantes se dividen en el orden de disminución de «factor de impacto», de acuerdo con los puntos individualmente recibidos por el ejercicio (con preciso hasta las cifras decimales).

El cambio del miembro del equipo puede ser realizado solo hasta el comienzo de la competición y con la confirmación del cambio al Árbitro principal.

El equipo no tiene derecho de cambiar al participante descalificado. Sus puntos se eliminan de los resultados de la competencia y no se calculan para su equipo.

Si el hueco en el blanco de cartón determinado por el diámetro completo de bala toca la línea entre las dos zonas de control o la línea entre la línea que no se cuenta y la zona de control del blanco, o cruza unas líneas de control los puntos se calculan por la zona más alta de la línea que la toca.

Las brechas radiales que vienen del hueco determinado por el diámetro completo de la bala no se cuentan como el impacto de la zona de control o de penalización del blanco.

Los huecos de dimensión grande en el blanco de cartón (más que el diámetro completo de la bala no se cuenta como impacto, si no tienen en los bordes indicios visibles (por ejemplo rastro de la costra en las bordes del hueco dejado por la bala). Contando el impacto de ese tipo el árbitro debe estar seguro de que el hueco no fue hecho por un rebote o impacto de los fragmentos de la bala destruida.).

La cantidad mínima de los puntos para este ejercicio es - cero.

EL participante quien no hizo ni un impacto por el lado delantero de cada blanco de control en el ejercicio recibe una penalidad procesal por cada blanco no impactado y también la cantidad correspondiente de las penalidades por los fallos.

### **La 3 etapa**

**La 3 etapa del Concurso – «Relevo»** se realiza por la ruta de distancia de 11000 metros, participan 2 tripulaciones del cada país, la primera tripulación

transmite el palo de relevo a la segunda tripulación (en caso de pérdida del palo de relevo, la tripulación debe buscarlo y si no busca recibe el tiempo de penalización por cada pérdida).

Cada tripulación pasa una vuelta y media y OSHP. La salida es simultánea en el turno establecido por el sorteo. En la ruta pueden estar dos vehículos de exploración al mismo tiempo. El orden de superar los obstáculos es analógico al concurso «Carrera individual».

Antes del comienzo del concurso todas las tripulaciones están en la zona de espera cerca de los vehículos de combate y por el mando del representante de la comisión de árbitros en el turno establecido por la tabla de calificación de las carreras en los vehículos de combate (vehículos especiales) salen a la línea de salida.

Los vehículos están en la línea de la salida, motores están apagados, todas escotillas están cerradas, todo equipamiento especial externo esta quitado y se ubica en los lugares de preparación determinados (equipamiento para instalar las marcas de barreras está en posición de marcha, complejo de las marcas de barrera está en las fundas en la sección del químico-explorador en el piso, señal de alerta química SJT-40 en estante especial en la sección del químico-explorador por el borde derecho del vehículo.


Las tripulaciones deben poner anteriormente los medios de protección de piel y las máscaras antigás directamente antes de la salida, después de que realicen chequeo de las máscaras antigás y sin quitar los medios de protección de piel y sistema respiratoria salen a la línea de salida a 60 metros de los vehículos de combate.



La primera tripulación cumple las misiones siguientes:  
preparación del vehículo a la realización de reconocimiento;  
búsqueda de las fuentes radiológicas en el material;  
determinación de las sustancias venenosas;  
extinción de incendio con la manguera de bomberos ARS-14 KM,  
superación de OSHP.

Por el mando del Árbitro principal las tripulaciones se muevan a los vehículos e instalan equipamiento especial externo – cuatro marcas de barrera del complejo de marcas de barrera, cuatro cohetes SJT. Para cumplir las medidas de seguridad piro cartuchos no se instalan, cohetes de SJT – son de instrucción.

Las tripulaciones ocupan las posiciones reglamentarias en el material técnico, cierran las escotillas, aprenden los motores. El jefe de tripulación informa por estación de radio de la preparación y empieza a realizar la exploración NBQ por la ruta determinada superando los siguientes obstáculos:



«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera);  
«Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; «Parada en ascenso»;  
«Paso en campo minado por BTR»; «Maquete de puente de rodillas»; «Túnel dimensional». A lo largo de toda la ruta están construidos obstáculos artificiales. La cantidad de los obstáculos no está limitada.

Cerca del indicador « 1  » el jefe de la tripulación detenga el vehículo y manda al químico-explorador realizar la detección de las sustancias venenosas. El Químico-explorador con el dispositivo de la exploración química VPJR realice

exploración de la zanja que contiene imitador de la sustancia venenosa después de eso se mueve al otro indicador « 2  » y repite la detección de la presencia del imitador de la segunda sustancia venenosa colocado en la zanja y una vez más se mueve al indicador « 3  » con el objetivo de determinar la presencia de la sustancia venenosa colocada en la tercera zanja. Después cumplir la misión el químico-explorador llena la información a la carta-reporte del árbitro en esta área y le demuestra a él los tubos de indicación y después cerrando la escotilla regresa al vehículo de combate que está en la línea de la mesa del árbitro.

Por el mando del jefe de la sección el vehículo continúa moviendo a la segunda vuelta y repite de superar los obstáculos:

«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; «Parada en ascenso»; «Paso en campo minado por BTR»; «Maquete de puente de rodillas»; «Túnel dimensional».

Cerca de los indicadores «  » jefe de la sección detenga el vehículo y se baja con el químico-explorador. El jefe y químico-explorador lanzan granadas de humo (una por cada uno), y las tiran al área determinada 4x4 m, desde la distancia de 10 m. Bajo la cobertura de aerosol la sección sale al área de la toma de las muestras, donde químico-explorador toma las muestras de suelo y agua contaminada de un pozo con equipamiento de la toma de pruebas KPO-1m. En este momento el jefe determina la cancha de toma de las pruebas con los indicadores de KZO por el perímetro (4 indicadores) usando el equipo de instalación de los indicadores manual.

Después de toma de las pruebas la tripulación regresa al vehículo. Por el mando del jefe de la tripulación el vehículo continúa el movimiento.

En la zona cerca del indicador «Cancha de la limpieza especial» el jefe de la tripulación da el mando para detener el vehículo y extinguir los focos de incendios pequeños.

La tripulación extingue el blanco con la sustancia inflamable en el orden siguiente:

la tripulación sin el mecánico-conductor despliegue la estación auto colar ARS-14KM, que se coloca por anticipado en la cancha de extinción de los focos de incendios pequeños por un chorro de agua utilizando la manguera (de diámetro de 50 mm y longitud de 20 m) y el cañón de bomberos manual (SKR-50), la distancia hasta el blanco desde la posición determinada es 12 metros (se determina por la presión normal de trabajo de la estación 6-8 kgs/sm<sup>2</sup>).

El blanco es un escudo metálico de dimensión 1x1 con la sustancia inflamable.

La misión se considera cumplida después de que se apaga la sustancia inflamable lo que se registra por el árbitro de campo que levanta la bandera correspondiente. Después de extinguir los focos de incendios pequeños la



tripulación en el vehículo RJM continúa el movimiento superando los siguientes obstáculos.

«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; hasta la línea de fuego y asalto, se bajan y superan la línea en la tripulación:

cruzan la línea del comienzo de OSHP con armamento personal, en las máscaras antigás, guantes y chalecos salvavidas;

el primer participante cruza obstáculo acuático, pasando por la cuerda tensada a la orilla contraria donde se levanta al cajón sin tocar la cuerda y levanta la mano que significa la señal para empezar el movimiento por el participante siguiente, quita el chaleco salvavidas y espera a otros miembros de la tripulación. Al ver la señal el segundo participante empieza superar el obstáculo el en mismo orden. El tercer participante empieza a moverse después de que el segundo demuestra la señal. En caso de la caída del participante durante la superación del obstáculo acuático él debe regresar a la posición inicial y empezar de nuevo, si el cae una vez más, él debe pasar hasta el final y levantar la mano después de que otros miembros de la tripulación pueden continuar el movimiento. Si en caso de la caída la máscara antigás esta mojada, se realiza el cambio de la máscara antigás, para que cerca del cajón se encuentren máscaras antigás de reserva;

el primero y segundo participante esperan al tercero y después de que él se levantó al cajón y sin tocar la cuerda levantó la mano, ellos empiecen a superar los elementos de la línea de fuego y asalto por turno (uno por otro);

superan la barrera;

superan la zona de superar acostado;

corren a la escalera inclinada y por paso de die;

sobresaltan la trinchera;

superan la malla de cuerdas con fijación en el lado contrario de pie no más alto que la tercera fila desde debajo de la malla de cuerdas;

corren por un tronco a través de una quebrada;

superan una obstrucción de barriles;

corren por un paso encendido sinuoso;

corren por el bum;

superan una quebrada por la viga oscilante;

superan paso de comunicación encendido;

levantan por la escalera al segundo piso del edificio destruido y saltan desde una ventana bloqueada;



el primero y el segundo participante esperan al tercero y llegan en tripulación y quitan medios de protección del sistema respiratoria.



Después de que el último miembro de la tripulación de la primera sección cruza la línea de la llegada, el jefe de la sección entrega el palo de relevo a la segunda tripulación del equipo del país participante.

La segunda tripulación empieza el movimiento después de que la primera tripulación supera la línea de fuego y asalto y entrega el relevo y cumple las misiones de: la preparación del vehículo a la exploración; búsqueda de las fuentes radiológicas en el material; toma de las pruebas; limpieza especial con APSO, después de que supera la OSHP.

Al recibir el palo de relevo los miembros de la segunda tripulación se muevan al vehículo e instalan equipamiento especial externo – cuatro marcas de barrera del complejo de marcas de barrera KZO, cuatro cohetes SJT. La tripulación ocupa las posiciones reglamentarias en el material técnico, cierra las escotillas, aprende el motor y empieza a realizar la exploración NBQ por la ruta determinada superando los siguientes obstáculos:

«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; «Parada en ascenso»; «Paso en campo minado por BTR»; «Maquete de puente de rodillas»; «Túnel dimensional». A lo largo de toda la ruta están construidos obstáculos artificiales. La cantidad de los obstáculos no está limitada.

Cerca del indicador « 0,5 rad/h» en la primera vuelta el jefe de la tripulación detenga el vehículo y con el dispositivo de la exploración radiológica IMD-2 HM en las 9 (nueve) bolsas especiales, colocados en el camión determina la presentación de las 3 (tres) fuentes escondidas radiológicas marcando lugares de detección con indicador , después de eso regresa al vehículo de combate cerrando la escotilla. Por el mando del jefe de la tripulación el vehículo de combate empieza el movimiento por la ruta.

Cerca de los indicadores « » jefe de la sección detenga el vehículo y se baja con el químico-explorador. El jefe y químico-explorador lanzan granadas de humo (una por cada uno), y las tiran al área determinada 4x4 m, desde la distancia de 10 m. Bajo la cobertura de aerosol la sección sale al área de la toma de las muestras, donde químico-explorador toma las muestras de suelo y agua contaminada de un pozo con equipamiento de la toma de pruebas KPO-1m. En este momento el jefe determina la cancha de toma de las pruebas con los indicadores de KZO por el perímetro (4 indicadores) usando el equipo de instalación de los indicadores manual.

Durante la toma de las pruebas en el borde izquierdo (derecho) del vehículo RJM (dependiendo de la ruta) el árbitro de campo con marcador coloreado debe marcar la zona de dimensión de 1x1, imitando la zona de contaminación de una sustancia toxica. Después de que el mecánico-conductor mueve el vehículo de exploración a final de la cancha.

Al tomar la prueba la tripulación regresa al vehículo. Por el mando del jefe de la tripulación continúa moviendo

En la cancha cerca del indicador «CANCHA DE LA LIMPIEZA ESPECIAL» el jefe de la tripulación da el mando de detener el vehículo y realizar la limpieza parcial con la utilización del dispositivo autónomo de bordo APSO.

El dispositivo APSO se coloca en el lugar reglamentario del vehículo preparado para utilizar según su destinación.

El dispositivo se llena por anticipado de la sustancia especial y el aire presionado. El químico-explorador se coloca el dispositivo detrás de la espalda en las correas de hombros abre la llave en la boquilla de la bomba de incendios y realiza la limpieza de la zona de superficie marcada con el marcador coloreado con el método de limpieza con el cepillo regado. Al hacer la limpieza especial el

árbitro de campo determina visualmente el completo de la ausencia de las rastras del marcador coloreado y levanta la bandera correspondiente.

Después de realizar la limpieza especial las tripulaciones en el vehículo RJM continúan el movimiento superando los obstáculos siguientes:

«Área de barrera y maniobra» (embudes, serpiente, zanja, barrera); «Obstáculo acuático»; «Paso con las vueltas determinadas»; hasta la línea de fuego y asalto, se bajan y superan la línea en la tripulación de acuerdo con las condiciones de paso de la «Carrera individual».

El tiempo de paso de la ruta por la tripulación se cuenta por el mando del Árbitro principal del Concurso al comienzo del movimiento del vehículo de la exploración de la primera tripulación hasta la cruzada de la línea de llegada por el último miembro de la segunda tripulación.

Por el mando del jefe la tripulación ocupa los lugares reglamentarios el vehículo RJM continua movimiento por la ruta determinada.

Después de la realización de la limpieza especial

El tiempo de paso de la ruta por la tripulación se cuenta del mando del Árbitro principal del Concurso de movimiento del vehículo de combate de la primera tripulación hasta que el último miembro de la segunda tripulación cruza la línea de llegada.

## **V. Asistencia medica**

La asistencia médica se realiza 24 horas de acuerdo con las necesidades en caso de que es necesario.

El chequeo medico de los participantes se realiza al día anterior de las competiciones y también directamente al día de la realización de la competición 40 minutos antes del comienzo.

Las razones principales para confirmar el rechazo de participar en la competición son siguientes:

quejas de salud;

fenómenos catarrales de vías respiratorias superiores;

presión arterial sistólica más que 145 mm de mercurio, diastólica más que 95 mm de mercurio;

temperatura del cuerpo más que 37,2 C<sup>0</sup>.

Durante el chequeo medico es necesario la presencia del representante del país e interprete.

## **VI. Procedimiento para determinar los ganadores de la competición**

Los ganadores del Concurso se determinan por la decisión de la comisión de árbitros por la cantidad recibida más grande de los puntos por un equipo en todas las etapas.

El ganador entre las tripulaciones se determina por la suma mínima de los lugares considerando el tiempo de penalización por incumplimiento (violación) de las exigencias (condiciones) establecidas y recibidos por los resultados de las tres etapas del Concurso.

El resultado del equipo (dos tripulaciones) se suma de la cantidad total del tiempo por paso de todas las etapas del Concurso. En la base de eso el equipo

ocupa lugar correspondiente en la tabla de clasificación. Por los lugares ocupados al equipo se designan los puntos.

**Ejemplo:**

Participantes del Concurso		La 1 etapa Carrera individual			La 2 etapa Relevo			La 3 etapa Preparación de fuego			Suma de los puntos	Lugar final
		tiempo	lugar	puntos	tiempo	lugar	puntos	puntos	lugar	puntos		
país 1	1 tripulación			5			5			5	15	1
	2 tripulación											
país 2	1 tripulación			4			4			4	12	2
	2 tripulación											
país 3	1 tripulación			3			3			3	9	3
	2 tripulación											
país 4	1 tripulación			2			2			2	6	4
	2 tripulación											

El equipo que tiene la mayor cantidad de los puntos se considera el primero, con la menor cantidad de los puntos es el último. Si durante los cálculos en una de las etapas dos equipos tienen la misma cantidad de los puntos, el mejor de esos que tiene el lugar premiado (1, 2 o 3). En caso de igualdad de los puntos en la calificación total entre dos equipos, como el ganador se considera el equipo que tiene más puntos en el relevo. A la base de eso el equipo ocupa lugar correspondiente en la tabla de calificación del Concurso.

Los resultados finales de las etapas del Concurso se formalizan en protocolo y se firman por miembros de la comisión de árbitros y después de la confirmación por el Árbitro principal se informan a los equipos de los países-participantes del Concurso.

**VII. Procedimiento para presentar la protesta**

La protesta con respecto a los resultados recibidos a finales de las etapas del Concurso y también a las acciones de los árbitros y la comisión de árbitros se representa por el representante del equipo del país-participante por escrito en la dirección de la comisión de árbitros en el transcurso del día de la realización de la etapa del Concurso hasta la confirmación de sus resultados.

A la protesta se aplican los materiales de foto y video en los cuales se registran las cuestiones controvertidas (acciones) que requieren la decisión y revisión por la comisión de árbitros con la designación del sentido de la cuestión controvertida, tiempo y lugar de las acciones controvertidas.

Las resoluciones de los procedimientos que contienen la protesta se toman por la votación abierta de la comisión de árbitros y se formalizan en un protocolo que debe ser anunciado a los representantes de los equipos de los países-participantes.

Cada representante de los equipos de los países-participantes tiene derecho

de representar «la opinión especial» después de la determinación de los resultados.

### **VIII. Procedimiento de las condecoraciones de los ganadores del Concurso**

#### **IX.**

La condecoración de los ganadores del Concurso con las medallas se efectúa durante un acto solemne durante la ceremonia de condecoración de los participantes del Concurso después de la confirmación del Árbitro principal de los protocolos finales de las etapas del Concurso.

**Anexo No. 1**

**Penalidades por la 1 y la 3 etapa de «Carrera individual» y «Relevo»**

Por cada error durante el cumplimiento de la etapa «Carrera individual» y «Relevo», los representantes de la comisión de árbitros agregan el tiempo de penalidades al tiempo total en los casos siguientes:

1. durante la revista técnica de las máscaras antigás la presencia en la carpa menos 2 minutos – 15 segundos y la revista repetida;
2. no están cumplidos algunos elementos de la preparación del vehículo al reconocimiento: el cohete SJT-40 no está instalado es 10 s. por cada uno;
3. no están instalados los equipamientos de lanzamiento de los indicadores de barrera al estado de trabajo – 1 min; el indicador de la barrera no está colocado – 10 s. por cada uno.
4. salida del vehículo de combate de las dimensiones de movimiento de la ruta – 10 s.;
5. por el desvío del obstáculo – 60 s.;
6. por el paso intencional de más que dos canchas – descalificación de la tripulación;
7. por el desvío de las zonas de búsqueda de las fuentes radiológicas, determinación de las sustancias venenosas, toma de las pruebas, limpieza especial – 2 minutos por cada uno;
8. fuente radiológica no está encontrado, sustancia venenosa no está determinada – 30 s. Por cada uno, el ejercicio de la competición no está cumplida – 90 s.;
9. si esta violado el orden de la toma de las pruebas en el terreno o si esta tomado solo la mitad del volumen necesario – 20 s. por cada una;
10. por la falla de lanzamiento de la granada de humo manual a la zona determinada – 10 s. por cada granada;
11. indicador de la barrera no está colocado por el perímetro de la zona (cayo espontáneamente) – 10 s. por cada indicador;
12. blanco en la cancha de la limpieza especial sigue ardiendo después de cumplir los trabajos de su extinción – 90 s.;
13. en el blanco que imita contaminación RJM por la sustancia venenosa se quedaron las trazas del marcador (arbitro de campo que determina el grado de desgasificación no levantó la bandera de color rojo) – 90 s.
14. por la caída del maquete de la puente de ruedas (salida del puente por lo menos con una rueda) – 10 s.;
15. por la toque a una mina durante la superación del paso en campo minado - 5 s. por cada uno;
16. por la toque de la pieza móvil de metal de túnel de dimensiones – 5 s. por cada uno;
17. por cada pala de limitación atropellado – 10 s.;
18. si durante la superación del obstáculo fue algún movimiento de marcha atrás - 5 s.;
19. si pasa la salida del vehículo de combate de la ruta, a la tripulación se presta 30 s. Para regresar a la ruta y si la tripulación no puede regresar el vehículo al camino el tiempo se para, se llama el remolque que evacua al vehículo a la

línea de la salida y la carrera empieza de nuevo con 30 s. del tiempo de penalidades;

20. estación en un obstáculo de la OSHP dos (tres) participantes al mismo tiempo – 20 s.;

21. por el desvío del obstáculo – 60 s.;

22. obstáculo de la OSHP no está superado – 20s. por cada uno;

23. violación de las condiciones de superación de obstáculos de la OSHP – 10 s.;

24. toque de la barrera de cuerdos durante la superación acostado - 5 s. por cada uno;

25. pérdida del armamento, equipo o equipamiento – 10 s. por cada uno;

26. violación de las medidas de seguridad (movimiento con las escotillas abiertas, toma de las pruebas o realización de la exploración sin los medios de protección personal) – 60 s.

27. toque del camión por el bloque de detección del dispositivo IDM HM – 5 s. por cada toque;

28. por cada salida del tripulación del vehículo sin armamento – 10 s.

La ayuda en la línea de fuego y asalto se permite solo en el tramo del edificio de 2 pisos hasta la línea de llegada;

En caso de la recepción de la herida por un miembro de la sección después de la cual el participante no puede continuar el ejercicio, el árbitro principal detenga el tiempo y se realiza el cambio al participante de la reserva. La sección pasa la etapa de nuevo.

El resultado de la tripulación se suma del tiempo total del paso de la ruta y el tiempo de penalidades agregado por los errores cometidos.

Salida del vehículo en todos casos se realiza con el armamento en los medios de la protección personal.

Para la evaluación de las acciones de la tripulación objetiva los parabrisas delanteros blindados de los vehículos deben estar en la posición abierta.

Anexo No.2

**Penalidades y descalificaciones de la 2 etapa del concurso  
«Preparación de fuego»**

## **Penalidades y descalificaciones**

### **Penalidades de procedimientos. Reglas comunes**

Los procedimientos de penalidades se designan en el caso si el participante no cumplió la norma establecido en el briefing por escrito al ejercicio o por violación de algunos puntos de las reglas determinadas.

El árbitro que designa este tipo de los procedimientos de penalidades debe notar en la lista de control los datos del participante, cantidad de penalidades y su causa.

Cada penalidad de procedimiento es menos 10 puntos.

El participante que protesta por designación o por la cantidad de las penalidades de procedimiento puede apelar al árbitro principal.

Las penalidades por la violación de las normas de procedimientos no pueden ser anulado por las acciones siguientes del participante.

### **Penalidades de procedimientos**

Si el participante toca la tierra o alguna cosa que esta fuera de la línea de penalidades durante el tiro con alguna parte de su cuerpo, a él le designaran una penalidad de procedimiento por cada caso de este tipo. Si el tirador no hizo ningún disparo pasando o tocando las cosas fuera de los límites de las líneas de penalidades, la penalidad no se impone.

Sin embargo, si el participante recibe la ventaja significativa tocando la tierra o alguna cosa que esta fuera de los límites de las líneas de penalidades con alguna parte de su cuerpo durante el tiro por el blanco (blancos) a él puede ser designado una penalidad de procedimiento por cada disparo por este blanco (blancos). Si el tirador no hizo ningún disparo pasando o tocando las cosas fuera de los límites de las líneas de penalidades, la penalidad no se impone.

Si el participante violo al procedimiento del cumplimiento del ejercicio a él se designa una penalidad de procedimiento por cada violación de este tipo. Pero si violando al procedimiento el tirador recibe una ventaja significativa a él se designa una penalidad de procedimiento por cada un disparo en vez de una penalidad (por ejemplo, un o unos disparos desde la posición incorrecta de tiro que se exige del participante).

Durante la designación de muchas penalidades en los casos descritos anteriormente su cantidad no debe superar la cantidad máxima posible de los disparos del participante.

El participante que después del mando «*Atención*» y hasta el sonido de la salida hace el movimiento de las manos al lado del armamento, dispositivo de carga de municiones o se mueve a la posición de tiro recibe una penalidad de procedimiento. Si el árbitro puede detenerlo a tiempo, al tirador se designa solo la advertencia por la primera violación y él debe empezar de nuevo.

El participante quien no hizo ningún disparo por el blanco de control recibe una penalidad de procedimiento por el blanco no impactado y también la cantidad correspondiente de las penalidades por no impactar.

El participante quien salió de la posición de tiro puede regresar en esta seguro de nuevo y disparar de nuevo desde esta posición de tiro.



La penalidad especial. El participante quien no puede cumplir ejercicio o alguna de sus partes por la herida o su estado físico puede pedir del árbitro la penalidad por violación de las condiciones del ejercicio. Eso debe ser hecho hasta el comienzo del cumplimiento del ejercicio.

Si el árbitro principal aprueba esta petición él debe designar la cantidad de las penalidades entre 1% hasta 20% que deben ser retiradas de sus puntos en total.

Si la petición de la penalidad especial se niega por el árbitro principal a él se impone el procedimiento ordinario de las penalidades.

El participante que dispara más de arriba de las barreras de la altura de 1,8 m recibe una penalidad de procedimiento por cada disparo cumplido.

El participante que dispara en la selección de fuego con ráfagas o con el tiro de corte (cuando al poner una vez el disparador se efectúa más que un disparo) en las condiciones de que el selector de fuego está en la posición del tiro automático el recibe la advertencia y cero puntos. En caso de que eso pasa una vez más a él le descalifican.

### **Descalificación de la competición – reglas comunes**

El participante será descalificado por la violación de las medidas de seguridad u otras acciones prohibidas durante el cumplimiento de los ejercicios. Al designar la descalificación el árbitro debe notar la razón de descalificación, tiempo y la fecha del pasado en la lista de control del participante.

El árbitro principal debe ser informado de inmediato de este incidente.

Los puntos del participante quien recibió la descalificación no deben ser retirados de los resultados de la competición y no deben ser anunciados por el Árbitro principal como son los finales antes de que no se acabe el límite del tiempo aunque al árbitro principal no se presentaron la protesta.

### **Descalificación de la competición – disparo accidental**

El participante quien efectuó el disparo accidental debe ser parado por el árbitro lo más pronto posible. El disparo accidental se determina en la manera siguiente:

- el disparo efectuado más alto de la barrera de protección de balas o en otra cualquiera dirección establecido en la descripción del ejercicio como no seguro. Si la bala después del disparo hecho por el participante según las medidas de seguridad por el blanco sale en la posición insegura a él no se impone la descalificación.

- el disparo impactado a la tierra a la distancia más cerca que 3 metros del participante, excluyendo el disparo por el blanco de cartón o blanco de otro tipo que está en la distancia más cerca que en 3 metros del participante.

- el disparo se efectúa durante la carga, descarga o recarga del armamento es accidental.

el disparo efectuado durante la eliminación de mal función de armamento.

El disparo efectuado durante el movimiento del armamento de una mano a otra o de otro hombro al otro.

El disparo efectuado durante el movimiento, excluyendo el caso cuando el participante dispara por el blanco.

Si se confirma que la razón del disparo accidente es la falla o defecto de alguna parte del armamento, el participante se reconoce como la persona quien no violó los artículos de la regulación presente y a él no se impone la descalificación. Sin embargo sus puntos de este ejercicio es cero.

El armamento debe ser representado de inmediato para la revista del árbitro principal quien debe chequear el armamento y realizar todas las acciones para aclarar que la razón del disparo accidente es la falla o defecto de la parte del armamento.

### **Descalificación de la competición – utilización insegura del armamento**

Los ejemplos de la utilización insegura del armamento incluyen pero no están limitados por lo siguiente:

- algunas manipulaciones con el armamento además que en los límites de la zona designada de seguridad o bajo el control del árbitro o por su mando directo llevan a la descalificación de la competición.

- direccionar el cañón del armamento al lado contrario de los blancos o cruzar los ángulos de seguridad especialmente establecidos para este ejercicio, excluir direccionar el cañón al lado de los blancos en los límites del radio de 50 sm de las pie del participante durante la colocación de la bandera de seguridad a la cámara según el punto.

Si el tirador durante el cumplimiento del ejercicio deja caer su armamento no importa si está cargado o no.

El participante no será descalificado si durante cumplir el ejercicio el intencionalmente y seguro coloca el armamento al suelo u otro objeto estante en caso de que:

- el participante mantenga el contacto constante físico con el armamento hasta el momento de que él no lo coloca seguramente y sostenidamente al piso u otro objeto estante;

- el participante siempre está en la dirección de no más que 1 metro del armamento (excluyendo los casos cuando el armamento se coloca a la distancia más grande bajo la supervisión del árbitro para el cumplimiento de las condiciones de la posición inicial);

- el armamento no está cargado y con el cerrojo abierto.

Apuntar el cañón de armamento a la dirección de alguna parte del cuerpo del participante durante el cumplimiento del ejercicio por él.

Colocar el dedo a dentro de la protección del disparador durante la eliminación de mal función cuando el tirador mueve el armamento desde la posición de apuntación en el blanco.

Colocar el dedo dentro de la protección del disparador durante la carga, recarga o descarga.

Este artículo no se aplica al participante si el apretó del disparador es de fogueo, para cerrar el cerrojo o suelta del disparador durante la preparación hasta el sonido de la salida. Si el armamento dispara en este momento el participante será descalificado.

Colocar el dedo dentro de la zona de seguro del disparador durante el movimiento.

Al participante se permite entrar en la zona de seguridad con las municiones en cargadores, en los dispositivos para la carga rápida, en el cinturón, en las bolsillas o en la bolsa a condición de que el estando en la zona de seguridad no saca los cargadores cargados.

La disponibilidad del armamento cargado de participante sin el permiso especial del árbitro.

Levanta del armamento caído. El armamento caído debe ser levantado siempre solo por el árbitro que después de la revista y en caso de necesidad de descargar el armamento lo entrega al tirador en el estado seguro.

El participante quien cayó su armamento o las acciones de quien condujeron a la caída del armamento descargado fuera del ejercicio no se considera como violador de las medidas de seguridad. Sin embargo el tirador quien levanta el armamento que cayo fuera del ejercicio será descalificado de la competición.

### **Descalificación de la competición – comportamiento antideportivo**

Los participantes serán descalificados por el comportamiento que se evalúa por el árbitro como antideportivo. El comportamiento antideportivo incluye pero no está limitado por lo siguiente: engaño, tratamiento de recibir la ventaja por alguna vía antideportiva, maldecir, incumplimiento de las exigencias razonables de la persona correspondiente oficial de la competición o el comportamiento que puede desacreditar a este tipo de deporte. El árbitro principal debe ser informado de facto de la descalificación lo más pronto posible.

El participante quien por la opinión del árbitro mueve o pierde la protección de los ojos u orejas especialmente para hacer el disparo de nuevo y recibir la desventaja será descalificado.

Las personas quienes no son participantes de la competición pueden ser retiradas del campo de tiro por el comportamiento que se evalúa por el árbitro como inaceptable. Los ejemplos de eso son siguientes (pero no están limitados de eso): incumplimiento de las exigencias razonables de la persona oficial de la competición, interrupción al trabajo en el ejercicio o incumplimiento del ejercicio por el tirador, y también otro comportamiento que puede desacreditar al Concurso.