


УТВЕРЖДАЮ:

Руководитель военно-патриотического  
клуба СФУ «Патриот Сибири»

 / А.Р. Кулинич

« 01 » декабря 2018 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении военно-тактической игры

«Институтский лазертаг» СФУ

### 1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1 Настоящее положение определяет условие и порядок проведения военно-тактической игры «Институтский лазертаг» (далее – Мероприятие) в ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет» (далее – Университет).
- 1.2 Основная цель Мероприятия – воспитание патриотизма, гражданственности и готовности к служению отечеству у молодежи.
- 1.3 Основными задачами Мероприятия являются:
  - сформировать положительный образ вооруженных сил РФ;
  - популяризировать здоровый образ жизни;
  - развить практические умения и навыки, необходимые для службы в вооруженных силах РФ;
  - сформировать дух сплоченности в экстремальных условиях.

### 2 ОРГАНИЗАТОРЫ

- 2.1 Организаторами Мероприятия являются:
  - Управление молодежной политики, отдел молодежных проектов;
  - военно-патриотический клуб СФУ «Патриот Сибири».
- 2.2 Оргкомитетом Мероприятия являются представители организаторов. Оргкомитет обеспечивает формирование судейской бригады Мероприятия, информационное сопровождение и проведение Мероприятия, процедуру подведения итогов и церемонию вручения призов.

### 3 СУДЕЙСКИЙ СОСТАВ

- 3.1 Главный судья Мероприятия:
  - осуществляет общее руководство;
  - утверждает сводный протокол;
  - разрешает все ситуации, не предусмотренные данным положением.Решение главного судьи обжалованию не подлежит.
- 3.2 Судьи:
  - следят за соблюдением правил и регламента проведения игры.

## **4 УЧАСТНИКИ**

- 4.1 К участию в Мероприятии допускаются обучающиеся Университета (далее – Участники). Состав команды 6 человек (3 юноши и 3 девушки).
- 4.2 В Мероприятии принимают участие не более 20 команд сформированных на базе институтов Университета.
- 4.3 От института может участвовать не более одной команды.
- 4.4 Каждый Участник перед началом Мероприятия обязан:
- пройти аккредитацию, предоставив студенческий билет или зачётную книжку;
  - пройти инструктаж.
- 4.5 Оргкомитет вправе отстранить от участия команду без объяснения причины.
- 4.6 К перечню недопустимых действий игроков на территории проведения игры относится:
- применение силы по отношению к игрокам-противникам;
  - использование ненормативной лексики;
  - применение знаний боевых искусств;
  - нарушение этнических норм и правил поведения в общественном месте.
- При грубом нарушении правил, команда дисквалифицируется. Штрафные баллы за нарушение правил указаны в Приложении 1.

## **5 ПОРЯДОК И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ**

- 5.1 Даты проведения: 11, 18 февраля – отборочные этапы, 25 февраля – финал.
- 5.2 Регистрация Участников осуществляется на сайте университета по ссылке <http://forms.sfu-kras.ru/lazertag>.
- 5.3 Место проведения: пр. Свободный, 79, 1 корпус.

## **6 РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ**

- 6.1 Регистрация: подача заявки на участие (см. п. 5.2).
- 6.2 Подтверждение: сообщение-подтверждение от Оргкомитета.
- 6.3 Аккредитация: идентификация личности Участников, поданных в заявке.
- 6.4 Инструктаж: проводится непосредственно перед началом игры.
- 6.5 Игра проводится по следующей системе:
- отборочные этапы (2 группы – А и Б, из каждой группы в следующий тур выходят не более 5 команд, игры проводятся согласно предварительной жеребьевке);
  - полуфинал (прошедшие 10 команд играют между собой согласно предварительной жеребьевке, в финал проходят не более 4 команд);
  - финал (регламент проведения финала оглашается организаторами после подведения итогов полуфинала);
  - подведение итогов и награждение победителей.

## **7 ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ**

7.1 Техника «пылесос» – это ведение огня вслепую при невозможности быть пораженным в ответ. Например, высовывание одного только оружия из-за угла или укрытия, высовывание дула в щели и небольшие дырки. Отягчающим обстоятельством является неестественный хват оружия, к примеру, хват штурмовой винтовки одной рукой с поворотом кисти для стрельбы за угол.

Техника «пылесос» ЗАПРЕЩЕНА.

7.2 Техника «страус» – это ведение прицельного огня по противнику при невозможности быть пораженным в ответ. Например, сокрытие датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей, сокрытие надетой на голову повязки за укрытием.

Техника «страус» ЗАПРЕЩЕНА.

7.3 «ОЗ» (очки здоровья) – фиксированное и равное количество у каждого из игроков.

7.4 «Раненый» – игрок, в которого попали 1 – 4 раза.

7.5 «Убитый» – игрок, в которого попали 5 раз. На повязке и приводе издаётся характерный звук.

7.6 «Привод» – оружие, с помощью которого ведутся боевые действия.

7.7 «Игра» – отдельный этап Мероприятия, по завершении которого команды получают определённое количество баллов. Продолжительность игры не более 50 минут (3 игровых раунда по 10 минут).

7.8 «Респаун» – точка возрождения всех игроков, с этой точки команды разводят по базам.

7.9 «База» – точка старта команды.

7.10 «Команда» – Участники, подавшие электронную заявку и прошедшие аккредитацию.

## 8 ТАКТИКИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В ИГРЕ\*

8.1 Тактика обороны - целенаправленные действия команды, не владеющей в данный момент преимуществом по нейтрализации атак соперника.

8.2 Тактика нападения осуществляется за счет стремительных передвижений команды в сторону команды соперника.

8.3 Тактика окружения – изоляция отдельной команды или части команды с целью уничтожения.

8.4 Тактика засады – заблаговременное и тщательно замаскированное расположение членов команды в игровом поле с целью разгрома внезапным ударом соперника.

8.5 Тактика превосходства – нападение или оборона, имея численное превосходство в составе.

\*Представленные тактики являются лишь примером для игры. Тактики можно комбинировать между собой. Также каждая команда вправе разработать индивидуальную тактику, но без нарушений правил игры и применения физической силы.

## 9 ПЛАН-СЕТКА ИГР.

Дата	Время	Описание
11.02.2018	<i>Группа А.</i>	
	10:00	1 – 2 (номера команд согласно жеребьёвке)
	11:00	3 – 4
	12:00	5 – 6
	13:00	7 – 8
	14:00	9 – 10
	<i>Группа Б.</i>	
	16:00	11 – 12
	17:00	13 – 14
	18:00	15 – 16
	19:00	17 – 18
20:00	19 – 20	
18.02.2018	<i>Полуфинал</i>	
	12:00	1 - 2
	13:00	3 - 4
	14:00	5 - 6
	15:00	7 - 8
	16:00	9 - 10
25.02.2018	<i>Финал</i>	
	12:00	1 - 2
	13:00	3 - 4
	14:00	? - ? (за 1 и 2 место)
	15:00	? - ? (за 3 место)

### **10 ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.**

10.1 Победители и призеры военно-тактической игры «Лазертаг» определяются главным судьей Мероприятия по суммированному количеству баллов.

10.2 Награждение победителей дипломами и ценными призами осуществляется сразу после подведения итогов.

**ТАБЛИЦА НАЧИСЛЕНИЯ БАЛЛОВ  
ВОЕННО-ТАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ЛАЗЕРТАГ» СФУ**

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Кол-во баллов/штрафов за 1 единицу</b>
1	Один «убитый» игрок команды противника	2
2	Один «потерянный» игрок из своей команды	-1
3	Штрафы: <ul style="list-style-type: none"> <li>– нарушение этических норм, в том числе использование ненормативной лексики;</li> <li>– страус (п.7.2);</li> <li>– пылесос (п.7.1);</li> <li>– драка;</li> <li>– выход за пределы поля игры;</li> <li>– небрежное обращение с оборудованием;</li> <li>– присутствие «убитого» игрока на поле игры;</li> </ul>	-1 – (-5)
4	Боевой раскрас (подготавливается заранее)	1*

\* – 1 балл начисляется команде, если каждый игрок имеет идентичный боевой раскрас.