

Положение о проведении Кубка Русской Общины «Русская Сила»

Срок проведения: с 01.04.2025 по 30.09.2025

Цели:

- Возрождение и развитие исконно русских видов спорта
- Установление прочных горизонтальных связей между общинами и братского взаимодействия
- Укрепления здоровья нации
- Определить сильнейшую команду страны по многоборью на кубок «Русская Сила» из игр Кила, Лапта, Буза, Гири среди команд Русской Общины из всех федеральных округов России.

Задачи:

- Организация регулярных занятий традиционными русскими видами спорта широких слоев населения в Русских Общинах
- Организация регулярных межрегиональных соревнований
- Организация секций традиционных русских видов спорта в России

На основании спортивных принципов и с учетом возможного варьирования числа команд в федеральных округах, разработано универсальное положение. Данный регламент позволяет адаптировать систему соревнований под любое количество участников (в каждом федеральном округе может быть любое число команд, как четное, так и нечетное).

Общие положения

Участники соревнований:

В каждом федеральном округе участвуют команды из 12 человек. Которые соревнуются во всех видах спорта (количество команд

может быть любым). Победитель определяется в общекомандном зачете.

Победители соревнований в округах выходят в финальную стадию соревнований на национальном уровне. Финал соревнований провести в Москве (Московской Области)

Финальная формула организации:

Турнир проводится в два этапа:

Первый этап: Турниры в федеральных округах с выявлением победителей в каждом округе.

Второй этап: Финальный турнир среди победителей округов с выявлением сильнейшей команды России.

Система начисления очков (для любой системы):

Победа: 2 очка

Ничья: 1 очко

Поражение: 0 очков

ПЕРВЫЙ ЭТАП: Турниры в федеральных округах

Для учета варьируемого количества команд в каждом федеральном округе применяется гибкая система подбора формата проведения. Все команды внутри округа играют локальный турнир и выявляют победителя округа.

Шаг 1. Определение структуры турнира в округах

Если команд 2: проводится 1 финальный матч. Победитель – чемпион округа.

Если команд 3 или больше: применяется одна из систем в зависимости от количества команд, времени и ресурсов.

Варианты проведения при любом количестве команд

Круговая система для "малого" числа команд:

Применяется при количестве команд до 6.

Все команды играют друг с другом (каждый с каждым) один раз.
Если после всех игр у двух или более команд равное количество очков, учитываются:

Разница забитых и пропущенных очков.

Результат личной встречи.

Перетягивание каната выявляет победителя при всех равных показателях

Формула количества игр:

$$N_{\text{игр}} = \frac{K \cdot (K-1)}{2}$$

где K — количество команд.

Пример с 5 командами:

Каждая команда играет 4 матча (всего 10 игр).

Круговая система дает равные условия для всех участников.

Смешанная система при "среднем" числе команд:

Применяется при количестве команд от 7 до 12.

Формат состоит из следующих этапов:

Групповой этап: все команды делятся на 2 группы (по 3–6 команд).

В каждой группе игры проводятся по круговой системе (формула количества игр в группе та же, что в круговой системе: $N_{\text{игр}} = \frac{K \cdot (K-1)}{2}$).

Из каждой группы в следующий этап выходят 2 лучшие команды.

Плей-офф:

Полуфиналы: победитель группы А играет с 2-м местом группы Б, и наоборот.

Финал: победители полуфиналов играют за 1-е место.

Матч за 3-е место (проигравшие в полуфиналах).

Пример с 8 командами:

Групповой этап: 2 группы по 4 команды (6 игр в каждой группе).

Плей-офф: 3 финальные игры.

Всего: $6 + 6 + 3 = 15$ матчей.

Олимпийская система при большом числе команд:

Применяется при количестве команд 13 и более.

Все команды играют в формате "на вылет".

Турнир начинается с 1/8 финала, 1/16 финала и т.д., в зависимости от числа команд.

Проигравшая команда выбывает, победившая проходит в следующий этап.

Если число команд неравное, проводится "предварительный раунд" для самых слабых команд по рейтингу (или после жеребьевки).

Пример с 15 командами:

Предварительный раунд: 14-я и 15-я команды играют за допуск в основную сетку.

Основная сетка: 16 команд, начиная с 1/8 финала. Всего 4 этапа, 15 матчей.

ВТОРОЙ ЭТАП: Финальный турнир среди представителей округов

На этом этапе соревнуются победители всех федеральных округов (всего 8 команд). Возможны следующие форматы:

1. Круговая система (национальный чемпионат):

Все 8 команд играют друг с другом (каждый с каждым по одному разу).

Чемпион определяется по итогам турнирной таблицы.

Если у двух или более команд одинаковое количество очков, решают дополнительные показатели: разница очков, личные встречи, перетягивание каната

Формула количества игр:

$$N_{\text{игр}} = \frac{8 \cdot (8-1)}{2} = 28 \text{ игр.}$$

Достоинство: Полностью объективный подход.

Недостаток: Требуется много времени.

2. Олимпийская система:

Формат "на вылет" с четвертьфиналов:

1/4 финала: Жеребьевкой определяются пары (8 команд $\rightarrow$ 4).

1/2 финала: Победители четвертьфиналов играют полуфиналы (4 команды $\rightarrow$ 2).

Финал: Победители полуфиналов играют за 1-е место.

Всего игр: 7.

Достоинство: Быстрота проведения.

Недостаток: Риск "случайного" выбывания сильных команд.

3. Смешанная система (рекомендуется):

Групповой этап**: 8 команд делятся на 2 группы по 4 команды. В группах игры проводят по круговой системе.

Из каждой группы выходят 2 лучшие команды.

Плей-офф**:

Полуфиналы: 1-е место группы А против 2-го места группы Б, и наоборот.

Финал и матч за 3-е место.

Формула игр:

Групповой этап: $(2 \cdot \frac{4 \cdot (4-1)}{2}) = 12$.

Плей-офф: 4 игры.

Всего: $12 + 4 = 16$ игр.

Достоинство: Сбалансированный формат, минимизирует роль случайности.

Заключительные положения

Регламент турнира подбирается с учетом количества команд в каждом округе.

Оргкомитет вправе адаптировать формат проведения, соблюдая описанные системы.

Все дополнительные споры решаются органом, ответственным за проведение соревнований.

Этот регламент универсален и позволяет организовывать соревнования при любом количестве участников в любой стадии.

К участию в кубке «Русская Сила» допускаются Общинники мужчины и женщины старше 18 лет, вошедшие в заявку команды. Имеющие спортивную медицинскую страховку. Не имеющие медицинских противопоказаний

Поручить Общинам Екатеринбурга, Самары, Владивостока.....

Провести турниры в своих округах по одной из предложенных форм в зависимости от количества команд. Организовать финал в своем Федеральном округе. Определить победителей, которые поедут на финал в г. Москве

Для этого собрать заявки от районных, городских команд. Сделать сетку соревнований с датами и местом проведения. Проверить правильность поданных заявок командами наличие спортивных страховок у игроков.

Всю информацию пересылать и согласовывать с организаторами кубка «Русская Сила»

Организационный совет:

Ткачук А.Н. Токарев А.Н. +79363153605 ватс ап +79055325316
Также Кураторы и Координаторы Общин

СОРЕВНОВАНИЯ ПО КИЛЕ проводятся по правилам федерации, формат МИНИ 3х3. По вопросам проведения турнира +79363153605 ватс ап +79055325316 Токарев Андрей Николаевич https://disk.yandex.ru/i/pyXc-sDBf_IX2g Правила КИЛА (справочная и контактная информация КИЛА <https://kila.ru/contacts/>)

СОРЕВНОВАНИЯ ПО ЛАПТЕ проводятся в формате МИНИ по правилам Федерации https://storage.minsport.gov.ru/cms-uploads/cms/Pravila_lapta_2024_5cab325f48.docx Правила Лапта (мини формат 32 стр) Контакты: По вопросам о Лапте Игорь Александрович Панюшов +79622117786 По вопросам проведения турнира +79363153605 ватс ап +79055325316 Токарев Андрей Николаевич

СОРЕВНОВАНИЯ ПО ГИРЯМ:

Правила соревнований по гиревому двоеборью.

Общие положения

Соревнования проводятся в формате командного зачета.

- от каждой команды должно быть представлено 4 спортсмена, по одному в каждой весовой категории : до75 кг, до 85кг, до 95 кг, и свыше 100 кг
- упражнения выполняются с гирями 24 кг, для весовой категории свыше 100 кг-гири 32 кг .
- сначала все участники выполняют упражнение рывок, затем толчок.

- подсчитываются результаты всех участников и выводится командный зачет по наименьшим занятым местам.
- при равном количестве движений выигрывает спортсмен , который меньше весит или раньше выступает по регламенту.
- на выполнение упражнения отводится 8 мин , за которые необходимо выполнить максимальное количество движений в рывке или толчке

Места определяются по количеству подъёмов (1 очко за каждый правильно выполненный подъем в толчке, длинном цикле, рывке), и по сумме в двоеборье (1 очко за каждый правильно выполненный подъем в упражнении толчок и 0.5 – в рывке). В случае, когда участник не выполняет ни одного засчитанного подъема в упражнении толчок или рывок – сумма не засчитывается; участник, которые не выполняет ни одного засчитанного подъема в толчке не имеют права выступать в рывке.

1. За 2 минуты до начала своего потока участник вызывается на помост.

За 5 секунд до старта производится отсчет контрольного времени: 5, 4, 3, 2, 1. Спортсмен должен стоять на помосте во время отсчета. Затем подается команда «старт». После команды «старт», участник должен начать свое выступление соревновательного упражнения (толчок, рывок, длинный цикл). При отрыве гири (гирь) от помоста до команды «старт», главный судья подает команду «Стоп, поставьте гирю (гири) на помост, начать».

2. Участник, зашедший на помост после подачи команды «старт», не допускается к участию.

3. Участнику отводится регламент времени, согласно дисциплине, на выполнение упражнения. Судья-информатор объявляет контрольное время после каждой минуты. После начала заключительной минуты контрольного времени, объявляется время на 30-й секунде, 50-й секунде, а последние 5 секунд – каждую секунду.

4. По истечении регламента времени подается команда «стоп», после чего подъемы не засчитываются, и участник должен закончить свое выступление.

5. После каждого правильно выполненного подъема, судья на помосте считает вслух. Судья считает подъем, когда спортсмен принимает положение фиксации.

6. При нарушениях требований к выполнениям упражнений судья на помосте подает команды «не считать», «переложить», «стоп».

7. В случаях неявного нарушения правил соревнований, судья делает замечание спортсмену. Замечание производится с целью предупреждения дальнейших подобных нарушений и не влияет на конечный результат спортсмена.

8. Участник, который не способен до конца выпрямить локтевые суставы в связи с травмами, и тд., должен об этом сообщить жюри и судьей на помосте до своего выступления.

Толчок

9. Упражнение ТОЛЧОК начинает с стартового положения: гири зафиксированы на груди, локти прижаты к туловищу, ноги выпрямлены. Усилиями ног и спины гири выбрасываются вверх на прямые руки. Толчок выполняется обязательно со вторым подседом. В момент фиксации гирь вверху руки, ноги, и

туловище должны быть выпрямлены. После фиксации гирь вверху, участник должен вернуться в исходное положение.

10. Команда «СТОП» подается:

- Если гири (гиря) поставлены на плечевые суставы (исключая момента первого подъема гирь с помоста на грудь) или на помост.
- Если гири (гиря) опускаются ниже уровня ремня
- Если участник сошел с помоста

11. Команда «НЕ СЧИТАТЬ» подается:

— Если упражнение (подъем) не выполняется непрерывно

— Если участник поднимает гири не одновременно (дожим)

— При отсутствии остановки в стартовом положении на груди

— При отсутствии фиксации вверху над головой

РЫВОК

1. Упражнение выполняется одним плавным движением. Участник должен непрерывно поднимать гирю вверх до положения фиксации. В момент фиксации руки, ноги, и туловище должны быть выпрямлены. Гиря и тело участника должны остановить свое движение.

После фиксации, участник опускаем гирю для выполнения очередного подъема. Не допускается касание гирей какой-либо части тела кроме руки, в которой участник держит гирю. Запрещается выполнять замах, подрыв гири более одного раза.

Допускается только одна смена рук. Разрешается второй замах во время начала выполнения упражнения и после смены рук до фиксации первого подъема второй рукой.

1. Команда «СТОП» подается:

2. При остановке гири (гирь) на плече при выполнении упражнения второй рукой
3. При остановке гири на помосте (касание гирей помоста в замахе не считается ошибкой)
4. Если участник сошел с помоста
5. При остановке гири в положении виса при выполнении упражнения второй рукой
6. При выполнении более одного замаха при выполнении упражнения второй рукой
— Если участник не выполняет команду «ПЕРЕЛОЖИТЬ»

1. Команда «ПЕРЕЛОЖИТЬ» подается:

— При остановке гири на плече при выполнении упражнения первой рукой

- При остановке гири в положении виса при выполнении упражнения первой рукой
- При выполнении более одного замаха при выполнении упражнения первой рукой

2. Команда «НЕ СЧИТАТЬ» подается:

- При выполнении подъема с перерывом движения (дожимом, либо опусканием в два этапа)
- При отсутствии фиксации вверху над головой

- При касании гирей, свободной руки, помоста, спины, ног, или руки, с которой участник выполняет упражнение (кроме в момент смены рук). Стирание пота, поправка одежды, скользящие касания составляют исключения.

Ответственный Иван Евгеньевич Ошурков. телефон
+79852451935

СОРЕВНОВАНИЯ ПО БУЗЕ:

УТВЕРЖДАЮ

_____Ткачук А.Н.

01.04.2025

ПОЛОЖЕНИЕ

О проведении кубка Русской Общины «Русская Сила» по традиционному русскому рукопашному бою БУЗА

**«Мстинская традиция»
г. Москва 2025**

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ, ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ТУРНИРА

Основная цель турнира:

-развитие традиционного русского рукопашного боя БУЗА.

Основные задачи турнира:

-популяризация традиционного русского рукопашного боя БУЗА

- повышение мастерства занимающихся русским рукопашным боем
- обучение тренирующего состава основам судейства
- обмен опытом между занимающимися
- пропаганда здорового образа жизни
- патриотическое воспитание молодёжи на основе традиционной воинской культуры

ОРГАНИЗАТОРЫ ТУРНИРА

Русская Община, Координационный совет по спорту,
Координаторы общин

ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

Кубок «Русская Сила» проводится с 01.04.2025 по 30.09.2025 г.
Финал кубка проходит в Москве Место проведения будет доведено
координаторам Общин

ТРЕБОВАНИЕ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

К участию в турнире допускаются лица мужского пола от 18 лет,
состоящие в Русской Общине, в заявке команды, с уважением
относящиеся к русской традиционной культуре и православной вере.

Обязательная экипировка участников турнира:

- Порты/штаны, футболка, пояс (пояс на усмотрение участника),
одежда не должна содержать надписи на латинице *
- Защита ног (поверх портов)
- Защита паха (под портами)
- Шингарты, капа.
- Участник допускается к поединку в борцовках, сапогах на
мягкой подошве либо босиком.
- Справка о согласии участия в турнире с отсутствием
медицинских противопоказаний, страховка.
- У каждого бойца выходя на бой должен быть секундант,
который помогает снаряжаться и помогает в случаях правки
защитного снаряжения.

РЕКОМЕНДАЦИИ, ТРЕБОВАНИЯ И ПРАВИЛА

Правила турнира разработаны таким образом, чтобы приносить максимальную пользу обучающемуся Бузе человеку. Безусловно, оружие в рукопашном бою даёт исключительное преимущество вооруженному бойцу против безоружного, однако, мы убеждены, что соревнования должны подготавливать бойца, в том числе и к подобному (неравному) бою. Соревнования по этим правилам начали проводиться в начале 90-х, на регулярной основе с 1996 года.

Участники турнира тянут жребий перед каждым поединком. В результате жеребьёвки выпадает: «тростка» (палка), «нож», «безоружный» или «кистень».

1. Оба участника вытянули жребий – «нож»

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех сосупов.

Задача: победить в двух из трех сосупов.

Варианты финала:

Чистая победа (в сосупе) **«нож»:** акцентированный, выразительный порез или укол в корпус, в голову, порез шеи, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут – 3 балла.

Победа (в сосупе) **«нож» по баллам:** лёгкие ранения (порезы или уколы конечностей, головы или корпуса) – 1 балл.

Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты, броски и удержания соперника. Акцентированные удары ногами и руками также могут быть оценены по решению судей в 1 балл. Бой в каждом сосупе ведётся до 3-х баллов. В случае обоюдных действий повлекших чистую победу обоих бойцов им делается предупреждение. Боец, получивший три предупреждения за 1 бой подлежит, дисквалификации с турнира.

2. Оба участника вытянули жребий – «тростку» (палку)

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех сосупов.

Задача: победить в двух из трех соступов.

Варианты финала:

Чистая победа (в соступе) **«палка»:** акцентированный удар палкой в голову, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут- 3 балла.

Победа (в соступе) **«палка» по баллам:** акцентированный, выразительный тычок, удар в корпус - 1 балл, удары по конечностям - 1 балл.

Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты, броски и удержания соперника. Акцентированные удары ногами и руками также могут быть оценены по решению судей в 1 балл. Бой в каждом соступе ведётся до 3-х баллов. Тычок палкой в голову **запрещён**, за применение тычка палкой в голову участник может быть наказан предупреждением и дальнейшей дисквалификацией с турнира. В случае обоюдных действий, повлекших поражение обоих бойцов, оба участника поединка получают предупреждения. Боец, получивший три предупреждения за 1 бой, подлежит дисквалификации с турнира.

3. Оба участника вытянули жребий – «кистень»

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех соступов.

Задача: победить в двух из трех соступов.

Варианты финала:

Чистая победа (в соступе) **«кистень»:** акцентированный удар кистенём в голову с размаху, акцентированный удар зажатый в руке кистенем в голову, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в соступе) **«кистень» по баллам:** акцентированный, выразительный удар в корпус с размаху - 1 балл, удар зажатый в руке кистенем в корпус – 1 балл, удары по конечностям - 1 балл.

Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты, броски и удержания соперника. Акцентированные удары ногами и руками также могут быть оценены по решению судей в 1 балл. Бой в каждом соступе ведётся до 3-х

баллов. **Запрещается** выполнять удушающие действие шнуром кистеня. В случае обоюдных действий, повлекших поражение обоих бойцов, оба участника поединка получают предупреждения. Боец, получивший три предупреждения за 1 бой, подлежит дисквалификации с турнира.

4. Первый боец вытянул жребий - «нож», второй боец вытянул жребий - «без оружия»

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех сосупов.

Задача: вооруженному победить в трех сосупах, безоружному достаточно победить в одном. В любом случае проводятся все три сосупа.

Варианты финала:

Чистая победа (победа в сосупе и во всем бою) **«без оружия»:** нокаутирующий удар, обезоруживание* соперника техническим действием и реализация забранного оружия, либо в случае успешного проведения болевого или удушающего приема – 3 балла.

Победа (в сосупе) **«без оружия» по баллам:** нанесение трех акцентированных ударов в положении добивания на земле - 3 балла. Безоружному разрешается наносить удары руками, ногами и головой, проводить броски, болевые и удушающие приёмы.

Чистая победа (в сосупе) **«нож»:** акцентированный, выразительный порез или укол в корпус, в голову, порез шеи, за акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в сосупе) **«нож» по баллам:** лёгкие ранения (порезы или уколы конечностей, головы или корпуса) - 1 балл. Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты и броски соперника. Акцентированные удары ногами и руками также могут быть оценены по решению судей – 1 балл. Бой в каждом сосупе ведётся до 3-х баллов.

Ввиду того, что боец с ножом имеет преимущество перед безоружным соперником, за пассивное ведение боя против безоружного, по решению судей, боец с оружием может получить

предупреждение. Боец, получивший три предупреждения за 1 бой, подлежит дисквалификации с турнира.

6. Первый боец вытянул «жребий» - «палка», второй боец вытянул жребий - «без оружия»

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех сосупов.

Задача: вооруженному победить в трех сосупах, безоружному достаточно победить в одном. В любом случае проводятся все три сосупа.

Варианты финала:

Чистая победа (победа в сосупе и во всем бою) **«без оружия»:** нокаутирующий удар, обезоруживание* соперника техническим действием и реализация забранного оружия, либо в случае успешного проведения болевого или удушающего приема – 3 балла.

Победа (в сосупе) **«без оружия» по баллам:** нанесение трех акцентированных ударов в положении добивания на земле - 3 балла. Безоружному разрешается наносить удары руками, ногами и головой, проводить броски, болевые и удушающие приёмы.

Чистая победа (в сосупе) **«палка»:** акцентированный удар палкой по голове, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в сосупе) **«палка» по баллам:** акцентированный, выразительный тычок, удар в корпус - 1 балл, удары по конечностям - 1 балл. Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты и броски соперника. Акцентированные удары ногами и руками также могут быть оценены судьями в 1 балл. Бой в каждом сосупе ведётся до 3-х баллов. Поскольку боец с палкой имеет преимущество перед безоружным соперником, за пассивное ведение боя против безоружного, по решению судей, боец с оружием может получить предупреждение. При наборе трех предупреждений в одном бою боец дисквалифицируется с турнира. Тычок палкой в голову **запрещён!** и по решению судей может быть наказан предупреждением.

7. Первый боец вытянул жребий - «кистень», второй боец вытянул жребий – «без оружия»

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех сосупов.

Задача: вооруженному победить в трех сосупах, безоружному достаточно победить в одном. В любом случае проводятся все три сосупа.

До команды "бой" боец с кистенем держит кистень в кулаке, темляк надет на ту же руку.

Варианты финала:

Чистая победа (в сосупе) **«кистень»:** акцентированный удар кистенём в голову с размаху, акцентированный удар зажатый в руке кистенем в голову, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в сосупе) **«кистень» по баллам:** акцентированный, выразительный удар в корпус с размаху - 1 балл, удар зажатый в руке кистенем в корпус – 1 балл, удары по конечностям - 1 балл.

Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты, броски и удержания соперника. Акцентированные удары руками и ногами также могут быть оценены судьями в 1 балл. Бой в каждом сосупе ведётся до 3-х баллов. В случае обоюдных действий, повлекших чистую победу обоих бойцов, обоим бойцам делается предупреждение. При наборе трех предупреждений в одном бою боец дисквалифицируется с турнира.

Чистая победа (победа в сосупе и во всем бою) **«без оружия»:** нокаутирующий удар, обезоруживание* соперника техническим действием и реализация забранного оружия, либо в случае успешного проведения болевого или удушающего приема – 3 балла.

Победа (в сосупе) **«без оружия» по баллам:** нанесение трех акцентированных ударов в положении добивания на земле - 3 балла. Безоружному разрешается наносить удары руками, ногами и головой, проводить броски, болевые и удушающие приёмы.

Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты, броски и удержания соперника. Акцентированные удары руками и ногами также могут быть оценены

судьями в 1 балл. Бой в каждом соступе ведётся до 3-х баллов. В случае обоюдных действий, повлекших чистую победу обоих бойцов, обоим бойцам делается предупреждение. При наборе трех предупреждений в одном бою боец дисквалифицируется с турнира.

8. Первый боец вытянул жребий - «кистень», второй боец вытянул жребий – «нож»

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех соступов.

Задача: победить в двух из трех соступов.

До команды "бой" боец с ножом держит нож заткнутым за пояс, боец с кистенем держит кистень в кулаке, темляк надет на ту же руку.

Варианты финала:

Чистая победа (в соступе) **«нож»:** акцентированный, выразительный порез или укол в корпус, в голову, порез шеи, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в соступе) **«нож» по баллам:** лёгкие ранения (порезы или уколы конечностей, головы или корпуса) - 1 балл. Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты и броски соперника. Акцентированные удары ногами и руками так же могут оцениваться по решению судей – 1 балл.

Чистая победа (в соступе) **«кистень»:** акцентированный удар кистенём в голову с размаху, акцентированный удар зажатым в руке кистенем в голову, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в соступе) **«кистень» по баллам:** акцентированный, выразительный удар в корпус с размаху - 1 балла, удар зажатым в руке кистенем в корпус – 1 балл, удары по конечностям - 1 балл.

Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты, броски и удержания соперника. Акцентированные удары руками и ногами также могут быть оценены судьями в 1 балл. Бой в каждом соступе ведётся до 3-х баллов. В случае обоюдных действий, повлекших чистую победу обоих бойцов, обоим

бойцам делается предупреждение. При наборе трех предупреждений в одном бою боец дисквалифицируется с турнира.

9. Первый боец вытянул жребий - «кистень», второй боец вытянул жребий – «тростка (палка)»

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех сосупов.

Задача: победить в двух из трех сосупов.

До команды "бой" боец с тросткой держит в походном положении, боец с кистенем держит кистень в кулаке, темляк надет на ту же руку

Варианты финала:

Чистая победа (в сосупе) **«палка»:** акцентированный удар палкой по голове, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в сосупе) **«палка» по баллам:** акцентированный, выразительный тычок в корпус - 1 балл, удары по конечностям - 1 балл. Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты и броски соперника. Акцентированные удары ногами и руками также могут быть оценены судьями в 1 балл. Бой в каждом сосупе ведётся до 3-х баллов. При наборе трех предупреждений в одном бою боец дисквалифицируется с турнира. Тычок палкой в голову **запрещён** и по решению судей может быть наказан предупреждением. При наборе трех предупреждений в бою боец дисквалифицируется с турнира.

Чистая победа (в сосупе) **«кистень»:** акцентированный удар кистенём в голову с размаху, акцентированный удар зажатый в руке кистенем в голову, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в сосупе) **«кистень» по баллам:** акцентированный, выразительный удар в корпус с размаху - 1 балл, удар зажатый в руке кистенем в корпус – 1 балл, удары по конечностям - 1 балл.

Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты, броски и удержания соперника. Акцентированные удары руками и ногами также могут быть оценены судьями в 1 балл. Бой в каждом сосупе ведётся до 3-х баллов. В случае

обоюдных действий, повлекших чистую победу обоих бойцов, обоим бойцам делается предупреждение. При наборе трех предупреждений в одном бою боец дисквалифицируется с турнира.

10. Первый боец вытянул жребий - «нож», второй боец вытянул жребий – «тростка (палка)»

Время поединка не ограничено. Поединок состоит из трех сосупов.

Задача: победить в двух из трех сосупов.

До команды "бой" боец с ножом держит нож заткнутым за пояс, боец с палкой держит палку в походном положении.

Варианты финала:

Чистая победа (в сосупе) **«нож»:** акцентированный, выразительный порез или укол в корпус, в голову, порез шеи, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в сосупе) **«нож» по баллам:** лёгкие ранения (порезы или уколы конечностей, головы или корпуса) - 1 балл. Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты и броски соперника. Акцентированные удары ногами и руками так же могут оцениваться по решению судей – 1 балл.

Чистая победа (в сосупе) **«палка»:** акцентированный удар палкой по голове, акцентированный удар рукой или ногой повлекший нокаут - 3 балла.

Победа (в сосупе) **«палка» по баллам:** акцентированный, выразительный тычок в корпус - 1 балл, удары по конечностям - 1 балл. Бойцу с оружием разрешается наносить удары руками и ногами, использовать захваты, броски и удержания соперника. Акцентированные удары руками и ногами также могут быть оценены судьями в 1 балл. Бой в каждом сосупе ведётся до 3-х баллов. Тычок палкой в голову **запрещён** и по решению судей может быть наказан предупреждением. При наборе трех предупреждений боец дисквалифицируется с турнира. В случае обоюдных действий, повлекших чистую победу обоих бойцов, обоим бойцам делается предупреждение. При наборе трех предупреждений в одном бою боец дисквалифицируется с турнира.

*Отсутствие элемента экипировки может являться причиной дисквалификации (**без объяснения причины!**) по устному или письменному решению судейской коллегии, заверенному Главным судьей турнира, а также лицами, принимавшими решение по конкретному инциденту.

*Обезоруживание в чистом виде приносит победу в случае, если за ним последует техническое действие, приведшее к нокауту, либо к явному преимуществу безоружного над соперником.

КОНТАКТЫ

Вопросы по проведению турнира можно задать по телефону
]+79363153605 ватс ап +79055325316 Координатор по спорту РО
Токарев Андрей Николаевич . Вопросы по Бузе +79218379282 Денис
Юрьевич Антипов