REGLAMENTO

del Concurso «Ataque de Suvorov»

I. Disposiciones generales

1. El concurso “Ataque de Suvorov” de los Juegos Militares Internacionales (en adelante, el “Concurso”) es una competición entre tripulaciones de vehículos de combate de infantería de las Fuerzas Armadas de diferentes países en el arte de conducir vehículos de combate de infantería, manejar armamento y disparar armas estándar y adicional de vehículos de combate de infantería. El objetivo del Concurso es determinar la mejor tripulación, el mejor equipo y los mejores especialistas de vehículos de combate de infantería.

2. El Concurso se celebra en el marco de los Juegos Militares Internacionales por decisión del Ministro de Defensa de la Federación de Rusia, previo acuerdo con los Jefes de los Departamentos de Defensa de los Estados extranjeros que han solicitado participar en el Concurso.

3. El Concurso puede celebrarse tanto en el territorio de la Federación de Rusia como en el de otros Estados. El Concurso puede celebrarse en el territorio de países extranjeros siempre que dispongan de una ruta equipada e instalaciones previstas en el presente Reglamento.

Si el Concurso se realiza en el territorio de países extranjeros, los procedimientos para su organización, preparación y realización se acuerdan en las conferencias de planificación.

Si el país que solicita acoger el Concurso en su territorio no cumple con los requisitos del presente Reglamento, la Comisión de Representantes de los Países Participantes del Concurso, al revisar la preparación, puede decidir cambiar la sede de las competiciones al territorio de la Federación de Rusia o de otro país, en coordinación con el Comité Organizador Internacional de los Juegos Militares Internacionales.

4. El Comité Organizador de los Juegos Militares Internacionales toma la decisión sobre la sede del Concurso. La preparación de las instalaciones e infraestructuras necesarias para el Concurso es responsabilidad del Mando Estratégico Conjunto de las Fuerzas Armadas de la Federación de Rusia, cuyos fondos se usan para organizar el Concurso. Si el concurso se celebra en el territorio de otro Estado, el organismo de defensa del país anfitrión es el responsable de la preparación del Concurso. La preparación de las instalaciones debe estar terminada con una antelación mínima de dos semanas al inicio del Concurso.

Los idiomas oficiales del Concurso son el ruso, el inglés o el idioma del país anfitrión del Concurso. Los intérpretes, si son necesarios, se proporcionan por el país en cuyo territorio se celebra el Concurso.

5. El Comandante en Jefe de las Fuerzas Terrestres de la Federación de Rusia es responsable de la gestión global del Concurso.

6. El Reglamento del Concurso es el documento que determina el procedimiento, las condiciones del Concurso y su arbitraje, establece la estructura y la subordinación de la Comisión de Árbitros, los derechos de los miembros de la Comisión, sus deberes y otras cuestiones relacionadas con el arbitraje del Concurso. El Reglamento del Concurso prevé su estricta observancia por parte de todos los funcionarios designados para organizar, realizar el Concurso y participar en él. El presente Reglamento y sus modificaciones son aprobados por el Comandante en Jefe de las Fuerzas Terrestres de las Fuerzas Armadas de la Federación de Rusia.

7. Con el fin de supervisar la preparación de las instalaciones se crea el Comité Organizador del Concurso que debe componerse de un miembro de la Federación Internacional del Concurso, al menos tres representantes del organizador del Concurso y el Mando Estratégico Conjunto de las Fuerzas Armadas de la Federación de Rusia, cuyos fondos se usan para organizar el Concurso.

El Comandante en Jefe de las Fuerzas Terrestres de la Federación de Rusia examina y aprueba propuestas sobre la composición del Comité Organizador del Concurso y el nombramiento de su presidente.

El Comité Organizador del Concurso supervisa sistemáticamente la preparación de las instalaciones, su conformidad con el presente Reglamento a lo largo del periodo de la preparación e le informa al Presidente del Comité Organizador de los Juegos Militares Internacionales de los resultados.

8. Para tratar las cuestiones de apoyo integral y procedimientos del Concurso, se crea el Comité Organizador del Concurso. La composición del Comité Organizador, las condiciones de su creación y el inicio de sus trabajos se determinan en las instrucciones de los Juegos Militares Internacionales del año respectivo (en adelante - las “Instrucciones”), las funciones de los funcionarios de la Administración del Concurso se determinan por el Jefe del Comité Organizador del Concurso junto con el Árbitro Principal del Concurso.

El Jefe del Comité Organizador del Concurso y el Jefe de Estado Mayor del Comité Organizador del Concurso se nombran del Mando Principal de las Fuerzas Terrestres de la Federación de Rusia, la composición del Comité Organizador se nombra de los Mandos Estratégicos Conjuntos de las Fuerzas Armadas de la Federación de Rusia.

Dentro del período especificado en las Instrucciones, el Jefe del Comité Organizador, junto con el Comité Organizador, controla la disponibilidad de las instalaciones necesarias para el Concurso de acuerdo con el presente Reglamento en presencia de un oficial responsable del Mando Estratégico Conjunto de las Fuerzas Armadas de la Federación de Rusia, cuyos fondos se usan para organizar el Concurso. Después, el Jefe del Comité Organizador elabora el Acta de Disponibilidad e le informa al Presidente del Comité Organizador de los Juegos

Militares Internacionales sobre la disponibilidad de las instalaciones para el Concurso.

Si las instalaciones no están totalmente listas para la fecha establecida o no cumplen con los requisitos del presente Reglamento, el Comité Organizador envía propuestas de finalización de la preparación de las instalaciones al Comandante en Jefe de las Fuerzas Terrestres de las Fuerzas Armadas de la Federación de Rusia para su aprobación.

Tras la firma del Acta de Disponibilidad de las instalaciones para el Concurso, toda la responsabilidad de su mantenimiento de acuerdo con el presente Reglamento y la organización del apoyo integral del Concurso recaerá en el Comité Organizador del Concurso.

Si el Concurso se celebra en el territorio de un país extranjero, la composición del Comité Organizador se nombra de la parte anfitriona. Además, se introduce adicionalmente el cargo del "Jefe Adjunto del Concurso" con el nombramiento de un oficial del Mando Principal de las Fuerzas Terrestres de la Federación Rusa, encargado de supervisar la aplicación de todos los puntos del presente Reglamento durante el Concurso y de presentar demandas al Presidente del Comité Organizador de los Juegos Militares Internacionales en caso de discrepancias en asuntos del apoyo integral de los participantes del Concurso.

9. La composición del equipo participante - 21 personas:

jefe del equipo - 1 persona;

árbitro - 1 persona;

entrenador - 1 persona;

miembros del equipo - 12 personas (4 tripulaciones: 3 principales y 1 de reserva)

escuadra de mantenimiento - 6 personas.

Para proporcionar el apoyo técnico en el Concurso, la parte remitente designa una escuadra de mantenimiento (6 personas) adicional. La parte remitente designa adicionalmente a dos intérpretes, un psicólogo y un paramédico para garantizar el trabajo del equipo en el territorio de un país extranjero.

Si un equipo llega con un número de miembros superior al especificado en el presente Reglamento, todos los gastos de apoyo integral a los miembros de la delegación que superen el número de participantes establecido se cubren por la parte remitente.

Los equipos deben llegar al territorio del Estado receptor dentro de los plazos establecidos en las Instrucciones. Si un equipo llega sin el acuerdo de la parte receptora antes del plazo establecido, todos los gastos de apoyo integral de la delegación antes del inicio del plazo establecido se cubren por la parte remitente.

10. El país anfitrión completa la preparación de su equipo en el área principal del Concurso con antelación mínima de 14 días a la apertura de los Juegos Internacionales del Ejército en Moscú. En caso de no cumplir con este requisito, todas las tripulaciones del país donde se celebre la Concurso reciben una vuelta de penalización por cada día de entrenamiento, excepto el día especificado en el programa de entrenamiento general de los equipos de los países participantes en la Concurso.

11. Todos los equipos, incluido el equipo del país anfitrión, viven, comen, viajan, se entrenan y guardan su material durante la preparación y celebración del Concurso junto con otros equipos de los países participantes. En caso de no cumplir con este requisito se considera que el equipo no ha llegado al Concurso.

Está prohibido que las tripulaciones y los militares individuales de las tripulaciones participen en el Concurso más de una vez cada dos años. En caso de no cumplir con este requisito, la tripulación recibe una vuelta de penalización. Para controlarlo, al llegar al Concurso, los equipos intercambian listas de tripulaciones en los idiomas del Concurso (ruso, inglés, idioma del país anfitrión) con fotos de los miembros de la tripulación adjuntas (9 × 12 mm)

12. La preparación para el Concurso y la participación de los equipos participantes se organizan y celebran de acuerdo con el plan del Concurso.

En la última conferencia de planificación, la parte anfitriona proporciona a los equipos participantes horario de entrenamiento de los equipos en las rutas principal y de reserva del Concurso e les informa sobre la hora y los sitios de la preparación de los vehículos de combate de infantería al combate normal y el mantenimiento del armamento, así como muestra ubicaciones del personal y el material.

13. El Concurso se organiza y realiza en dos etapas:

la primera etapa – “Carrera individual”;

la segunda etapa – “Carrera de relevos”.

14. Ganadores (premiados) de:

la etapa de “Carrera individual” se deciden por el tiempo total más corto que las tripulaciones dedican a completar la ruta;

la etapa de “Carrera de relevos” se deciden por el tiempo más corto que los equipos dedican a completar la ruta.

El tiempo total del equipo se compone del tiempo que un equipo ha dedicado para completar la ruta y el tiempo que un equipo ha gastado en penalizaciones; si el tiempo total es el mismo, entonces gana el equipo con la menor cantidad de vueltas de penalización (tiempo).

II. Sujetos del Concurso

15. Los sujetos del Concurso son:

Organizadores:

se encargan de la gestión general de la preparación y organización del Concurso;

aprueban las Comisiones de Árbitros del Concurso;

distribuyen las funciones entre los árbitros de acuerdo con el presente Reglamento y el procedimiento del Concurso.

Estados participantes:

presentan los equipos al Concurso. Al presentar los equipos participantes en el Concurso, los países designan jefes de equipos que son responsables de asegurar la asistencia de los equipos a las ceremonias de apertura y clausura del Concurso, las etapas del Concurso, la ceremonia de premiación, exámenes médicos, así como del cumplimiento de la disciplina por parte de los miembros de equipos en los sitios del Concurso y en la residencia. También, jefes de equipos controlan que el personal militar de sus equipos llegue a la línea de salida durante las etapas del Concurso.

Participantes del Concurso:

personal militar de equipos, árbitros, entrenadores, jefes (representantes) de equipos, médicos y otras personas identificadas como participantes en el Reglamento del Concurso.

16. Las relaciones entre los sujetos del Concurso se rigen por el presente Reglamento.

17. Los sujetos del Concurso están obligados a conocer y cumplir el presente Reglamento, mostrar respeto a los oponentes, árbitros y espectadores.

III. Arbitraje del Concurso

18. Para asegurar un arbitraje objetivo del Concurso se forman la Comisión de Árbitros, el Equipo de Árbitros de campo, la Comisión Técnica, personal técnico y de apoyo.

La Comisión de Árbitros es un grupo de funcionarios con conocimientos y habilidades relativos al Concurso que asegura los procedimientos del Concurso de acuerdo con el presente Reglamento, crea y supervisa la igualdad de condiciones para los participantes, así como una evaluación objetiva de los resultados.

La Comisión de Árbitros se compone de:

Árbitro Principal;

Árbitro Principal Adjunto;

Árbitro Principal Adjunto Práctico;

Jefe de Secretaría y Secretaría;

árbitros;

Asistente de Árbitro Principal (responsable de repeticiones de video) - Árbitro Técnico;

Árbitros de campo;

Funcionarios técnicos;

Comisión Técnica.

En sus actividades, la Comisión de Árbitros se rige por el Reglamento del Concurso. Además, para asegurar la celebración del Concurso, el Árbitro Principal puede designar un número requerido de árbitros adjuntos o asistentes a la composición de la Comisión de Árbitros, quienes no participan en la votación de la Comisión de Árbitros y no tienen el derecho a votar.

19. Después de la llegada de todos los árbitros de los equipos participantes, se lleva a cabo la primera sesión (de encuadramiento) de la Comisión de Árbitros, en la que el Árbitro Principal del Concurso se elige por votación abierta (por mayoría de votos, generalmente del país anfitrión).

El Árbitro Principal del Concurso está subordinado al Árbitro Principal de los Juegos Militares Internacionales y es responsable de asegurar el pleno cumplimiento del presente Reglamento durante el Concurso, el trabajo de la Comisión de Árbitros del Concurso, la objetividad y el conteo correcto de los resultados, así como de la admisión legal de equipos al Concurso.

Todas las sesiones de la Comisión de Árbitros están presididas por el Árbitro Principal del Concurso. Solo los árbitros cuyos equipos participan en las etapas o carreras del Concurso participan en el control de los resultados de las carreras.

El Árbitro Principal del Concurso está obligado a:

dirigir el trabajo de la Comisión de Árbitros del Concurso, gestionar la organización y celebración del Concurso de acuerdo con el Reglamento;

supervisar el procedimiento correcto del Concurso y el desempeño por parte de la Comisión de Árbitros y el Comité Organizador del Concurso de sus funciones;

informar de inmediato a los Árbitros del Concurso sobre todos los cambios en el procedimiento del Concurso;

considerar demandas y tomar decisiones personales sobre ellas o enviarlas a la Comisión de Árbitros del Concurso para discutirlas;

aprobar los resultados del Concurso;

supervisar a los funcionarios del Concurso en el curso de su preparación;

realizar clases y seminarios con la Comisión de Árbitros del Concurso;

supervisar el sorteo;

celebrar sesiones de la Comisión de Árbitros;

controlar la preparación de informes para cada etapa del Concurso, asegurar la presentación de los documentos finales al Comité Organizador de los Juegos Militares Internacionales;

aprobar actas y otros documentos que determinan el orden de participación de los equipos en el Concurso, así como los resultados de las etapas del Concurso y sus resultados finales;

no impedir acceso de árbitros a los blancos para asegurar un control adicional de los resultados;

proporcionar un arbitraje objetivo e imparcial durante el Concurso.

El Árbitro Principal tiene derecho a:

cambiar el horario del Concurso;

descalificar a los participantes que han cometido una violación grave de los requisitos de seguridad; en caso de encontrar alcohol, sustancias narcóticas (psicotrópicas) en la sangre de un participante durante el examen médico, así como por mala educación y en caso de la falta de preparación evidente;

destituir a los Árbitros que no cumplen con sus funciones;

ver la repetición de video de un episodio de carrera (etapa) durante la carrera o sesión de la Comisión de Árbitros para tomar una decisión sobre episodios controvertidos (complejos);

revocar la decisión de cualquier árbitro.

En ausencia de apoyo médico, el Árbitro Principal tiene prohibido realizar el Concurso.

El Árbitro Principal, junto con los organizadores del Concurso, firma el documento sobre la disponibilidad de la base del polígono, sitios de celebración del Concurso, inventario, equipamiento, armas y material militar para el Concurso.

Todas las cuestiones controvertidas que surgen durante la preparación de los equipos para el Concurso deben resolverse antes de su inicio.

Si surge una cuestión controvertida, el Árbitro Principal del Concurso escucha los informes de los Árbitros y el Árbitro de campo de una etapa específica del Concurso. Luego estudia materiales de video y fotografía, grabaciones de audio, después de lo cual toma una decisión. Si la disputa sigue sin resolverse, el Árbitro Principal organiza una votación abierta en la que votan los miembros de la Comisión de Árbitros, mientras que el Árbitro Principal y el Árbitro Principal Adjunto Práctico no participan en la votación. En caso de empate de votos, la decisión sobre la cuestión pendiente la toma el Árbitro Principal del Concurso.

20. Cada equipo que participa en el Concurso tiene derecho a apelar en caso de disputa sobre los resultados del Concurso (Apéndice No. 6).

La apelación se presenta a la Comisión de Árbitros el mismo día dentro de las 4 horas posteriores al final de la carrera. El jefe del equipo prepara una apelación por escrito con una evidencia adecuada.

El Árbitro Principal, de acuerdo con los requisitos de apelación, organiza una discusión sobre la causa de la apelación dentro de la Comisión de Árbitros y convoca

una sesión especial, en la que verifica pruebas presentadas, examina grabaciones de video, fotografías y materiales de audio, realiza un análisis exhaustivo, escucha los informes de los Árbitros de la etapa y, basándose en los datos obtenidos, toma una decisión.

Si la Comisión de Árbitros no puede tomar una decisión unánime, el Árbitro Principal del Concurso remite la apelación al Árbitro Principal de los Juegos Militares Internacionales.

21. El Árbitro Principal Adjunto del Concurso se elige de entre Árbitros de los equipos participantes. Es responsable de las sesiones de la Comisión de Árbitros en caso de considerar cuestiones controvertidas relacionadas con el equipo, cuyo representante es el Árbitro Principal del Concurso, o en caso de la ausencia del Árbitro Principal del Concurso por una buena causa. Actuando como el Árbitro Principal del Concurso, el Árbitro Principal Adjunto se guía por los derechos y obligaciones del Árbitro Principal del Concurso especificados en el presente Reglamento.

22. El Árbitro Principal Adjunto Práctico se designa de la parte anfitriona a la Comisión de Árbitros. El Árbitro Principal Adjunto Práctico está subordinado al Árbitro Principal y es responsable del trabajo de los Árbitros de campo del Concurso y de la preparación de las instalaciones de la ruta del Concurso durante la preparación y realización del Concurso.

El Árbitro Principal Adjunto Práctico está obligado a:

conocer el Reglamento del Concurso;

organizar la llegada, reunión y envío oportunos de Árbitros de campo a los puntos de despliegue permanente;

realizar sesiones de información con Árbitros de campo para explicarles las reglas del Concurso, procedimientos relacionados con superación de obstáculos, realización de misiones de fuego por parte de los participantes y señalización durante el Concurso

comprobar el conocimiento del presente Reglamento por parte de Árbitros de campo;

supervisar la apariencia de Árbitros de campo y proporcionarles el equipo necesario;

adaptar las instalaciones de la ruta del Concurso al Reglamento después de cada carrera;

30 minutos antes del inicio de la primera carrera de cada día del Concurso, así como, si es necesario, enviar un coche de seguridad para inspeccionar la ruta. Después de completar la inspección de la ruta, el Árbitro Principal Adjunto Práctico debe informarle al Árbitro Principal del Concurso sobre su disponibilidad para el inicio de la carrera.

23. El Jefe de la Secretaría y la Secretaría se designan para gestionar la documentación de la Comisión de Árbitros.

El Jefe de la Secretaría está obligado a:

llevar actas de las sesiones de la Comisión de Árbitros;

junto con el Árbitro Principal del Concurso, realizar sorteo del orden de participación de los equipos (tripulaciones) y opciones de carreras, así como consignar los resultados del sorteo en el acta;

redactar el orden de los participantes;

formalizar órdenes y decisiones del Árbitro Principal del Concurso;

aceptar solicitudes, registrarlas y transferirlas al Árbitro Principal del Concurso;

gestionar la documentación de Árbitros;

controlar el trabajo de la Secretaría;

transmitir información a los medios de comunicación, con el permiso del Árbitro Principal del Concurso,

preparar informes sobre el Concurso.

24. Cada equipo participante designa a un árbitro. Los votos de todos los árbitros son iguales y los árbitros tienen los mismos derechos a participar en la votación y en la toma de decisiones. El árbitro debe ser una persona con formación profesional en el ámbito del Concurso. El árbitro está subordinado al Árbitro Principal del Concurso y es responsable de asegurar la objetividad del arbitraje y el conteo correcto de los resultados del Concurso.

La composición de los árbitros se determina en la primera conferencia de planificación y en las posteriores. La composición de los árbitros debe ser formada finalmente en la conferencia de planificación final durante la cual la parte anfitriona está obligada a dar una clase teórica y práctica a los árbitros sobre la organización del arbitraje de acuerdo con el presente Reglamento.

Los organizadores del Concurso entregan los certificados a los árbitros con una antelación mínima de cinco días al inicio del Concurso, después de que el Árbitro Principal del Concurso haya dado la clase final a los árbitros y haya comprobado el conocimiento del Reglamento del Concurso por parte de los árbitros en los plazos establecidos por el plan. Si la solicitud para participar en el Concurso llega tarde y el equipo no puede asistir a la conferencia de planificación final, la clase se da por separado cuando el equipo llega al Concurso.

El árbitro está obligado a:

conocer el Reglamento del Concurso;

supervisar el procedimiento y la objetividad del Concurso, el desempeño de las funciones por parte de los árbitros, árbitros de campo y la Administración del Concurso, así como el conteo de los resultados del Concurso;

llevar a cabo el arbitraje de manera calificada e imparcial, excluyendo errores que puedan conducir a la distorsión de los resultados del Concurso, resolver los problemas de manera objetiva y oportuna;

participar en las sesiones de la Comisión de Árbitros del Concurso presididas por el Árbitro Principal del Concurso;

considerar los resultados y demandas; participar en la toma de decisiones sobre ellos o someterlos a la votación general de la Comisión de Árbitros del Concurso;

llevar una insignia del árbitro en la manga (parche) con el emblema del Concurso

firmar actas de los resultados de las etapas (carreras) del Concurso.

El árbitro tiene derecho a:

llevar a cabo el arbitraje del Concurso;

participar en la discusión de decisiones de la Comisión de Árbitros del Concurso;

involucrar a otros funcionarios en la resolución de las tareas, en coordinación con el supervisor inmediato;

solicitar y recibir la información y los documentos necesarios de los jefes de los equipos participantes;

participar en la discusión de asuntos relacionados con las funciones desempeñadas;

inspeccionar los blancos como miembro de la Comisión de Árbitros después de las carreras;

exigir a la administración del Concurso su asistencia en el desempeño de sus funciones

Los árbitros deben comportarse de manera profesional durante el Concurso.

Durante las carreras, los árbitros se ubican en el puesto de mando, a una distancia específica entre sí (pueden estar intérpretes). Se prohíbe a los árbitros discutir asuntos relacionados con el arbitraje con personas ajenas.

El árbitro nunca debe permitirse expresar opiniones negativas sobre los árbitros, organizadores, entrenadores, participantes, etc. Siempre debe comportarse de forma ética.

Los árbitros no deben discutir sus evaluaciones, principios de evaluación u opiniones antes, durante o después de una ocasión.

Durante el proceso del arbitraje, todo contacto debe llevarse solo a través del Árbitro Principal. Todas las cuestiones problemáticas deben resolverse solo con el Árbitro Principal del Concurso.

Surante el trabajo, todos los árbitros deben seguir las siguientes recomendaciones:

no se permite el uso de equipos de video, grabación de audio y fotografía que no estén previstos en el Reglamento del Concurso;

al considerar cuestiones controvertidas, se puede utilizar solo materiales proporcionados oficialmente por los organizadores del Concurso.

ESTÁ ESTRICTAMENTE PROHIBIDO:

cualquier contacto con competidores, entrenadores y cualquier persona a través de dispositivos electrónicos;

dar señales a los participantes del Concurso;

cualquier manifestación de favoritismo hacia los participantes.

Los comentarios irrespetuosos o expresiones peyorativas por parte del árbitro hacia una persona implican su exclusión inmediata de la Comisión de Árbitros sin derecho a ser reemplazado por otra persona.

25. Para tomar rápidamente decisiones sobre cuestiones controvertidas relacionadas con los resultados del tiro al blanco y la superación de obstáculos por parte de los participantes del Concurso, se designa el Asistente de Árbitro Principal del Concurso (responsable de repeticiones de video) - el Árbitro Técnico a la Comisión de Árbitros. Es responsable de presentar, a solicitud del Árbitro Principal del Concurso, contenido de fotos y videos que permitan tomar decisiones objetivas sobre los asuntos controvertidos relacionados con la superación de obstáculos y los resultados del tiro al blanco. La orden de ver la repetición de vídeo (presentación de material fotográfico) la da el Árbitro Principal del Concurso. Después de ver un fragmento, la decisión también la toma el Árbitro Principal, a través de una votación general.

El Asistente de Árbitro Principal del Concurso (responsable de repeticiones de video) - el Árbitro Técnico está obligado a:

conocer el Reglamento del Concurso y guiarse por él;

a la orden del Árbitro Principal del Concurso durante una carrera (etapa) del Concurso, ver una repetición de video o una foto del episodio solicitado y tomar una decisión al respecto de acuerdo con el Reglamento del Concurso;

a pedido del Árbitro Principal del Concurso, proporcionarle una repetición de video (material fotográfico) del episodio para que la vea y tome una decisión.

26. El Árbitro de campo de una zona (línea, obstáculo) se nombra de entre los oficiales. Está subordinado al Árbitro Principal Adjunto Práctico del Concurso y es responsable de la observancia exacta de los requisitos de seguridad por parte de los participantes del Concurso, del cumplimiento de las reglas de la superación de una zona (línea, obstáculo) por los participantes de acuerdo con el Reglamento del Concurso, de la comunicación oportuna de los resultados de la superación de una zona (línea, obstáculo) por parte de los participantes del Concurso al puesto de mando del Concurso.

El Árbitro de campo está obligado a:

a) antes del Concurso:

estudiar el programa y el Reglamento del Concurso;

comprobar que una zona (límite, obstáculo) está preparada para el Concurso y cumple los requisitos del Reglamento

tener los medios de radiocomunicación y las banderas de señal en buen estado de funcionamiento y estar preparado para utilizarlos de inmediato. Aprender y conocer apodos de los funcionarios del Concurso, funcionamiento de los medios de comunicación, organizar la comunicación en la propia red de radio;

supervisar las acciones de las tripulaciones participantes del Concurso, el tiro al blanco y la conducción de vehículos de combate de infantería de acuerdo con el Reglamento del Concurso;

comprobar la disponibilidad de plantillas en un obstáculo para colocar pilares, indicadores, estacas; disponibilidad de pilares de reserva (indicadores);

informar al Árbitro Principal Adjunto Práctico que todas las instalaciones están listas para el inicio de una etapa;

b) durante el Concurso

llevar el registro de los resultados de la superación de obstáculos por parte de los participantes del Concurso;

comunicar oportunamente al puesto de mando por un medio de comunicación (o usando banderas de señal, medios de señalización) los resultados de la superación de obstáculos por parte de los participantes del Concurso;

completar el registro de la superación de obstáculos;

restaurar oportunamente obstáculos dañados, pilares restringidos, indicadores (estacas);

en caso de violación de los requisitos de seguridad por parte de los participantes del, informar sobre este hecho al Árbitro Principal del Concurso y actuar de acuerdo con las instrucciones recibidas;

c) después del Concurso (después de la superación de obstáculos)

informar a la Comisión de Árbitros sobre los resultados de la superación de obstáculos por parte de los participantes del Concurso;

en caso de daño de un obstáculo, de sus elementos o de una zona de la ruta del Concurso, restaurar este obstáculo (una zona de la ruta).

En todo momento, mientras realizan sus funciones especiales, los Árbitros de campo deberán ir vestidos y equipados de acuerdo con el Reglamento del Concurso.

27. Con el fin de determinar las causas de una avería de material y una avería mecánica, así como para la resolución pericial de cuestiones controvertidas relacionadas con el uso de armamento y material militar durante el Concurso, se crea la Comisión Técnica. La Comisión Técnica se compone de expertos (grupos de

expertos) de fabricantes de armas y material militar y de un representante de cada equipo participante. La composición de la Comisión Técnica se aprueba en la primera sesión de la Comisión de Árbitros.

A la orden del Árbitro Principal del Concurso, la Comisión Técnica verifica la conformidad de armas y material militar al Reglamento del Concurso.

En caso de una avería (avería mecánica, fallo, daño, retraso) de material militar, la Comisión Técnica, con permiso del Árbitro Principal del Concurso, se desplaza al lugar de avería para identificar la causa de una avería (avería mecánica, fallo, daño, retraso). Los resultados del trabajo de la Comisión Técnica se formalizan mediante un acta antes de una sesión de la Comisión de Árbitros. Este acta lo firman los miembros de la Comisión Técnica y lo presentan al Árbitro Principal del Concurso en la próxima sesión de la Comisión de Árbitros. El acta se archiva por el Jefe de la Secretaría del Concurso junto con el acta de la sesión de la Comisión de Árbitros.

Al considerar el acta de trabajo de la Comisión Técnica, la Comisión de Árbitros toma una decisión sobre la implicación de la tripulación en la avería del material militar (avería mecánica, fallo, daño, retraso).

28. Para registrar las infracciones por parte de las tripulaciones cometidas durante las carreras se nombran funcionarios técnicos que se encargan de supervisar el paso de la ruta por parte de los equipos, de llevar un registro de los resultados del paso de la ruta y de entregarlo oportunamente a la Secretaría del Concurso.

29. Durante el Concurso en el puesto de mando están:

Árbitro Principal;

Árbitro Principal Adjunto;

Árbitro Principal Adjunto Práctico;

Asistente de Árbitro Principal (responsable de repeticiones de video) - Árbitro Técnico;

árbitros;

funcionarios técnicos (su número debe ser igual al número de equipos que participan en la carrera);

intérpretes (si son necesarios);

productor de transmisión;

camarógrafos (acordados con el Árbitro Principal del Concurso);

narrador del Concurso;

Jefe del Comité Organizador del Concurso;

Asistente de Jefe del Concurso para Comunicación;

Asistente de Jefe del Concurso para Armas de Misiles y Artillería;

Jefe de grupos de reparación y evacuación;

Miembro de la Comisión Técnica;

Grupo responsable de vuelos de aviación en el polígono;

Administrador Superior del campo de tiro;

Médico de guardia (paramédico);

Jefe de la estación meteorológica;

Jefe del cordón;

un representante del Ministerio del Interior de la Federación de Rusia y del Ministerio para Situaciones de Emergencia de la Federación de Rusia.

otras personas invitadas por el Árbitro Principal y el Jefe de la Administración del Concurso.

30. El equipo participante que ha cometido acciones no autorizadas o ha hecho caso omiso a las instrucciones de la Comisión de Árbitros es privado del estatus de equipo participante en el Concurso.

IV. Condiciones y procedimiento del Concurso

31. El Concurso se realiza en vehículos de combate de infantería BMP-2 (BMP-3) o material militar similar. Cada equipo puede utilizar un máximo de cuatro vehículos de combate de infantería de producción propia con las características tácticas y técnicas correspondientes al Reglamento (Apéndice No. 1).

Si las características tácticas y técnicas de una muestra de material militar presentada al Concurso difieren significativamente de las del vehículo de combate de infantería BMP-2 (BMP-3), se aplicarán los coeficientes de tiempo aprobados por la votación de la Comisión de Árbitros.

A solicitud de uno de los equipos participantes del Concurso, el país en cuyo territorio se celebra el Concurso deberá proporcionar no más de cuatro vehículos de combate de infantería de producción propia con las características tácticas y técnicas correspondientes al Reglamento.

32. Al realizar el Concurso en el BMP-2 y sus modificaciones (sin cañón de 100 mm), se incorporan las siguientes aclaraciones:

en la etapa de “Carrera individual”: se elimina la cuarta vuelta, los blancos para cañones de 100 mm no se cubren, la dimensión no se designa;

en la etapa de “Carrera de relevos”: la vuelta en la que se planea disparar con cañones de 100 mm se lleva a cabo como una “carrera de alta velocidad”, durante la cual las tripulaciones superan obstáculos y no disparan. Los blancos para cañones de 100 mm no se cubren, la dimensión no se designa.

33. El mantenimiento, reparación (si es necesario) y dotación de combustible y lubricantes del material militar se realiza por las fuerzas y medios de las escuadras de mantenimiento de los equipos participantes. Se permite la participación de representantes de la industria y sus agencias de reparación. Después de recibir el

material militar y redactar la Acta de Estado Técnico, la responsabilidad del estado técnico del vehículo de combate de infantería recae en el equipo que lo ha recibido. Para excluir el acceso al material militar por personas no autorizadas, los equipos cubren con cubiertas, apostillan y protegen los vehículos de combate de infantería. Está prohibido cambiar la configuración de fábrica, ajustes, romper sellos y realizar cambios de diseño sin consultar con el representante del fabricante y el Árbitro Principal del Concurso. El vehículo de combate en el que se identifiquen las violaciones mencionadas no podrá participar en el Concurso, la tripulación será descalificada. Para comprobar el estado técnico, el Árbitro Principal del Concurso realiza inspecciones planificadas y repentinas. La inspección final del material, su mantenimiento y preparación para los eventos del día siguiente se realizan con anticipación.

El tráfico en la ruta está regulado por las normas de tráfico de la Federación de Rusia o por orden del Árbitro Principal del Concurso.

34. La etapa preparatoria del Concurso comienza con la llegada del personal de los equipos participantes en el Concurso.

Las autoridades asignadas para el Concurso del país anfitrión realizan los siguientes eventos durante la etapa preparatoria:

alojamiento y apoyo general de los equipos;

descarga de equipo (para los equipos que llegaron a participar en el Concurso con material propio), colocándolo en la flota de vehículos de combate de infantería;

examen médico de equipos;

recepción de solicitudes de los jefes de equipos para participar en el Concurso y registro de equipos;

la transferencia del BMP a los equipos que expresaron su intención de participar en el Concurso utilizando los vehículos de combate de infantería del país anfitrión;

mantenimiento de armas y material militar;

clase informativa sobre los requisitos de seguridad;

conducta de prueba de manejo de vehículos de combate de infantería (a solicitud de los equipos);

familiarización con la ruta del Concurso (incluidos los obstáculos) y los blancos (Apéndice No. 3) de acuerdo con el esquema (mostrando todos los blancos durante al menos una hora en cada línea) durante la sesión de familiarización en la ruta;

entrenamiento práctico en material militar sin disparar en la ruta principal - al menos dos horas para cada equipo participante

en la pista de entrenamiento - al menos cuatro horas para cada equipo participante;

sesiones de entrenamiento con tiro en la ruta de entrenamiento (al menos tres horas) antes de cada etapa del Concurso con la entrega de municiones a los equipos que utilizan el material militar del país anfitrión (al menos 3 unidades para un cañón de 100 mm, al menos 30 unidades para un cañón de 30 mm, al menos 70 unidades para una ametralladora de 7,62 mm);

preparación de las armas de vehículos de combate de combate de los equipos participantes (al menos dos horas) antes de cada etapa del Concurso con la entrega de municiones a los equipos que utilizan el material militar del país anfitrión (al menos 3 unidades para un cañón de 100 mm, al menos 30 unidades para un cañón de 30 mm, al menos de 70 unidades para una ametralladora de 7,62 mm);

sorteo para determinar el orden de salida, números de vehículos, colores de vehículos de combate de infantería y blancos para la etapa de “Carrera individual”;

Los representantes de los países participantes en el Concurso tienen derecho a estar presentes como observadores durante los entrenamientos y el proceso de preparación de vehículos de combate de infantería de cualquier equipo sin la aprobación.

Siete días antes del inicio del Concurso, el Árbitro Principal del Concurso está obligado a realizar un seminario con árbitros de los países participantes sobre el procedimiento de arbitraje y evaluación de las acciones de las tripulaciones de acuerdo con el presente Reglamento.

La etapa preparatoria del Concurso finaliza con la ceremonia de apertura.

Procedimiento de la etapa de “Carrera individual”

35. En la carrera participan tres tripulaciones de cada equipo participante. Cada tripulación utiliza un vehículo de combate. En caso de una avería del vehículo de combate de infantería, se permite sustituirlo por uno de reserva, en cuyo caso el vehículo de combate de infantería averiado pasa a ser de reserva. El vehículo de combate defectuoso va a la estación de repuesto. Si es imposible eliminar las consecuencias de una avería del vehículo de combate de infantería de reserva y otros vehículos de combate de infantería también fallan durante la carrera, el equipo será descalificado.

A la orden del Árbitro Principal, las tripulaciones toman sus lugares en los vehículos de combate de infantería, encienden el motor e informan al Árbitro Principal sobre su disposición a iniciar la carrera. A la orden del Árbitro Principal, las tripulaciones comienzan a moverse a lo largo de la ruta especificada (2.5 vueltas). Los intervalos de arranque entre los vehículos son de uno a dos minutos.

36. La primera vuelta:

Durante la carrera, las tripulaciones completan la zona de maniobras, siguiendo la ruta llegan a la primera línea de tiro a una posición de tiro correspondiente al color determinado en el sorteo. La tripulación se desmonta, cierra parcialmente las escotillas y se alinea detrás del vehículo de combate, el comandante de la tripulación, levantando la mano, da una señal cuando la tripulación está lista para la acción. Luego, a la señal del árbitro (bandera blanca levantada), la tripulación comienza a cargar municiones (25 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm), toma sus posiciones e informa sobre su disposición a abrir fuego. Luego, comienza la aparición simultánea de cinco blancos (vehículo de combate de infantería). Los blancos se levantan en grupos de 2 (tiempo de aparición de blancos es de 40 segundos) o 3 (tiempo de aparición de blancos es de 60 segundos) blancos.

Con el permiso del Árbitro Principal las tripulaciones abren fuego de forma independiente contra blancos del color correspondiente (distancia a blancos es de 1100-1500 metros). Al terminar el tiro, la tripulación realiza un informe sobre la finalización del tiro y el consumo de municiones.

La tripulación dispara contra los blancos hasta que se consuma toda la munición. Si por alguna razón (incapacidad de detectar blancos, retrasos en el disparo o en otros casos) la tripulación no agotó todas las municiones a las órdenes del Árbitro Principal del Concurso, la tripulación se traslada a la estación de descarga y descarga las armas de vehículos de combate descargando o disparando contra el escudo de descarga. El tiempo de descarga del vehículo de combate se incluye en el tiempo total de la ruta.

Después de consumir la munición (descarga), la tripulación, por orden del Árbitro Principal, continúa siguiendo la ruta y supera 10 obstáculos: barrera de agua (vado), paso de vía en el campo de minas y explosión, montículo, directo paso limitado, foso contracarro con paso, maqueta de puente de vía, cresta, pendiente número 1, escarpa, pendiente número 2. Luego, la tripulación pasa a la segunda línea de tiro, completando así la primera vuelta.

37. La segunda vuelta:

En la segunda vuelta, las tripulaciones detienen el vehículo en la segunda línea de tiro, ocupan una posición en la línea de tiro correspondiente al color determinado en el sorteo y cargan 10 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm. Después de informar que la tripulación está lista para abrir fuego, aparece un blanco (helicóptero). Con el permiso del Árbitro Principal las tripulaciones abren fuego de forma independiente contra el blanco transitorio del color correspondiente, el tiempo de aparición del blanco es de 80 segundos. Al terminar el tiro, la tripulación realiza un informe sobre la finalización del tiro y el consumo de municiones.

La tripulación dispara contra los blancos hasta que se consuma toda la munición. Si por alguna razón (incapacidad de detectar blancos, retrasos en el disparo o en otros casos) la tripulación no agotó todas las municiones, por orden del Árbitro Principal del Concurso, la tripulación se traslada a la estación de descarga y descarga las armas de vehículos de combate descargando o disparando contra el escudo de descarga. El tiempo de descarga del vehículo de combate se incluye en el tiempo total de la ruta.

Después de consumir la munición (descarga), la tripulación, por orden del Árbitro Principal, continúa siguiendo la ruta y supera 10 obstáculos: barrera de agua (vado), paso de vía en el campo de minas y explosión, montículo, directo paso limitado, foso contracarro con paso, maqueta de puente de vía, cresta, pendiente número 1, escarpa, pendiente número 2. Luego, la tripulación pasa a la segunda línea de tiro, completando así la segunda vuelta.

38. La tercera vuelta:

En la tercera vuelta, las tripulaciones detienen el vehículo en la segunda línea ocupan una posición de tiro correspondiente al color determinado en el sorteo y cargan municiones para una ametralladora coaxial - 30 cartuchos de 7,62 mm cargados en la cinta, 10 de los cuales con una bala trazadora.

Tres blancos (lanzagranadas antitanque de mano) aparecen simultáneamente con el inicio de la carga de municiones. Con el permiso del Árbitro Principal la tripulación abre fuego con una ametralladora coaxial de forma independiente contra tres blancos (lanzagranadas antitanque de mano) del color correspondiente a un alcance de 500-800 metros, tiempo de aparición es de 120 segundos) que aparecen simultáneamente. Al terminar el tiro, la tripulación realiza un informe sobre la finalización del tiro y el consumo de municiones.

La tripulación dispara contra los blancos hasta que se consuma toda la munición. Si por alguna razón (incapacidad de detectar blancos, retrasos en el disparo o en otros casos) la tripulación no agotó todas las municiones a las órdenes del Árbitro Principal del Concurso, la tripulación se traslada a la estación de descarga y descarga las armas de vehículos de combate descargando o disparando contra el escudo de descarga. El tiempo de descarga del vehículo de combate se incluye en el tiempo total de la ruta.

Después de consumir la munición (descarga), la tripulación, por orden del Árbitro Principal, continúa siguiendo la ruta y supera 10 obstáculos: barrera de agua (vado), Paso de vía en el campo de minas y explosión, montículo, directo paso limitado, foso contracarro con paso, maqueta de puente de vía, cresta, pendiente número 1, escarpa, pendiente número 2. Luego, la tripulación pasa a la primera línea de fuego, completando así la tercera vuelta.

39. La cuarta vuelta:

En la cuarta vuelta, las tripulaciones detienen el vehículo de combate en la primera línea de tiro, ocupan una posición en la línea de tiro correspondiente al color determinado en el sorteo y cargan 3 disparos estándar con proyectiles de fragmentación para el cañón de 100 mm del BMP-3. Después de informar que la tripulación está lista para abrir fuego, con el permiso del Árbitro Principal, la tripulación dispara contra pieza de artillería y sirviente de pieza (tres figuras de cintura). Al terminar el tiro, la tripulación realiza un informe sobre la finalización del tiro y el consumo de municiones.

La tripulación dispara contra los blancos hasta que se consuma toda la munición. Si por alguna razón (incapacidad de detectar blancos, retrasos en el disparo o en otros casos) la tripulación no agotó todas las municiones a las órdenes del Árbitro Principal del Concurso, la tripulación se traslada a la estación de descarga y descarga las armas de vehículos de combate descargando o disparando contra el escudo de descarga. El tiempo de descarga del vehículo de combate se incluye en el tiempo total de la ruta.

Después de consumir la munición (descarga), la tripulación, por orden del Árbitro Principal, continúa siguiendo la ruta y supera 5 obstáculos: barrera de agua (vado), paso de vía en el campo de minas y explosión, montículo, directo paso limitado, foso contracarro con paso y cruza la línea de llegada, completando así la ruta.

Una vez cruzada la línea de llegada, los vehículos de combate se llevan a la estación de espera y, por orden del Árbitro Principal, se dirigen a la flota de vehículos de combate.

Si no se puede utilizar el vehículo principal durante la etapa de “Carrera individual” debido a una avería, es necesario informarle al Árbitro Principal sobre el problema. Con el permiso del Árbitro Principal se podrá utilizar el vehículo de reserva. Los procedimientos para utilizar un vehículo de reserva se realizan de acuerdo con el Reglamento del Concurso.

Si la avería del vehículo de combate no se debió a culpa de la tripulación, el tiempo de avería, sustitución y reparación no se incluirán en el tiempo total de la ruta (Apéndice No. 7).

40. Al terminar la etapa de “Carrera individual”, la Comisión de Árbitros del Concurso resume los resultados y determina el equipo ganador que obtuvo el primer puesto y los equipos premiados que obtuvieron el segundo y tercer puesto, los cuales son premiados con diplomas y premios valiosos. Los resultados de la etapa de “Carrera Individual” determinan el mejor comandante de tripulación, el mejor artillero y el mejor conductor (una persona en cada nominación). El mejor artillero se determina por el mayor número de golpes en los blancos, el mejor conductor se

determina por el mejor tiempo en la ruta en caso de superar el 100% de los obstáculos en la “Carrera individual”.

Procedimiento de la etapa de “Carrera de relevos”

41. Los cuatro equipos participantes con el mejor tiempo total en la “Carrera Individual” participarán en la etapa de “Carrera de relevos”.

Antes del inicio de la etapa, los vehículos de combate de infantería se detienen en la línea de salida, las primeras tripulaciones con cascos se alinean frente a los vehículos de combate, de cara a la tribuna. A la señal, las tripulaciones toman sus lugares en los vehículos de combate, encienden el motor, verifican los medios de comunicación e informan al Árbitro Principal cuando están listos para la acción. El Árbitro Principal del Concurso da la orden de salida, la primera y tercera tripulaciones comienzan a la misma hora, la segunda y cuarta tripulaciones comienzan simultáneamente 30 segundos después. La cuenta atrás comienza cuando cada equipo toma la acción.

En la carrera participan tres tripulaciones de cada equipo participante. Todas las tripulaciones del equipo participan en la carrera en el mismo vehículo de combate. En caso de avería del vehículo principal, se permite sustituirlo por uno de reserva. El vehículo principal (defectuoso) llega a la estación de repuesto para su reparación. Se prohíbe la sustitución por otros vehículos. Si es imposible reparar ambos vehículos, el equipo está descalificado.

42. Los vehículos de combate de reserva permanecen en un sitio especialmente equipado. La segunda y tercera tripulaciones esperan en el área de la etapa de “Carrera de relevos”; cuando se cruza la línea de intercambio de relevos, la segunda y tercera tripulaciones toman sus lugares. No más de cuatro BMP están autorizados a estar en la ruta a la vez.

43. El procedimiento de intercambio de relevos.

La tripulación del vehículo de combate que ha completado su turno detiene el vehículo frente a la línea de salida, apaga el motor, abandona el vehículo de combate, cierra las escotillas, se quita sus cascos, se pone las gorras y corre hacia la siguiente tripulación que se encuentra a una distancia de 100 metros. El relevo se intercambia tocando la mano de cualquier parte del cuerpo del siguiente miembro de la tripulación. Los miembros de la siguiente tripulación no pueden ponerse en marcha antes de que los toquen. Después del intercambio de relevos, la siguiente tripulación corre hacia el vehículo de combate de infantería, ocupa lugares regulares en el vehículo de combate, el conductor enciende el motor, el comandante de la tripulación informa que la tripulación está lista y el vehículo de combate comienza a moverse a lo largo de la ruta de acuerdo con la opción establecida.

Tras pasar el relevo, la tripulación abandona la ruta cumpliendo los requesitos de seguridad y vuelve a su equipo en la zona de espera.

44. El orden de salida de los equipos en la etapa “Carrera de relevos” se determina de acuerdo con la opción establecida en el sorteo.

Primera opción:

la primera vuelta: tiro con un cañón de 100 mm (3 disparos estándar con proyectiles de fragmentación) contra pieza de artillería y sirviente de pieza

la segunda vuelta: tiro de flanco con un cañón automático de 30 mm (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm) contra tres blancos (vehículo de combate de infantería);

la tercera vuelta: tiro con un cañón automático de 30 mm contra 2 blancos (el primer blanco es helicóptero; el segundo blanco es cañón sin retroceso montado en un vehículo) (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm);

en la cuarta vuelta: tiro con una ametralladora coaxial (30 cartuchos de 7,62 mm, 10 de ellos trazadores) contra tres blancos (RPG).

La segunda opción:

la primera vuelta: tiro de flanco con un cañón automático de 30 mm (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm) contra 3 blancos (vehículo de combate de infantería);

la segunda vuelta: tiro con un cañón automático de 30 mm contra 2 blancos (el primer blanco es helicóptero; el segundo blanco es cañón sin retroceso montado en un vehículo) (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm);

la tercera vuelta: tiro con una ametralladora coaxial (30 cartuchos de 7,62 mm, 10 de ellos trazadores) contra 3 blancos (RPG).

la cuarta vuelta: tiro con un cañón de 100 mm (3 disparos estándar con proyectiles de fragmentación) contra pieza de artillería y sirviente de pieza.

La tercera opción:

la primera vuelta: tiro con un cañón automático de 30 mm contra 2 blancos (el primer blanco es helicóptero; el segundo blanco es cañón sin retroceso montado en un vehículo) (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm);

la segunda vuelta: tiro con una ametralladora coaxial (30 cartuchos de 7,62 mm, 10 de ellos trazadores) contra 3 blancos (RPG).

la tercera vuelta: tiro con un cañón de 100 mm (3 disparos estándar con proyectiles de fragmentación) contra pieza de artillería y sirviente de pieza.

la cuarta vuelta: tiro de flanco con un cañón automático de 30 mm (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm) contra 3 blancos (vehículo de combate de infantería);

La cuarta opción:

la primera vuelta: tiro con una ametralladora coaxial (30 cartuchos de 7,62 mm, 10 de ellos trazadores) contra 3 blancos (RPG).

la segunda vuelta: tiro con un cañón de 100 mm (3 disparos estándar con proyectiles de fragmentación) contra pieza de artillería y sirviente de pieza;

la tercera vuelta: tiro de flanco con un cañón automático de 30 mm (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm) contra 3 blancos (vehículo de combate de infantería);

la cuarta vuelta: tiro con un cañón automático de 30 mm contra 2 blancos (el primer blanco es un helicóptero; el segundo blanco es un cañón sin retroceso montado en un vehículo) (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm);

45. Sólo un vehículo de combate está autorizado a estar en el campo de tiro durante el tiro de flanco.

La tripulación detiene el vehículo de combate en el campo de tiro en la ubicación especificada (posición de tiro establecida), la tripulación cierra parcialmente las escotillas, se desmonta y se alinea detrás del vehículo de combate, y el comandante de la tripulación da una señal al árbitro de la zona cuando su tripulación está lista para la acción. Luego, a la señal del árbitro (bandera blanca levantada), la tripulación comienza a cargar municiones (15 disparos perforantes trazadores para un cañón automático de 30 mm), toma sus lugares regulares, el comandante informa por medios de comunicación cuando está listo para abrir fuego. A la orden del Árbitro Principal, el vehículo de combate comienza a moverse.

La tripulación dirige el cañón del arma hacia el campo de blancos cuando se acerca a la línea marcada con un pilar amarillo. Cuando el vehículo de combate cruza la línea de tiro marcada con el pilar amarillo, aparece el primer blanco.

La tripulación comienza a disparar solo después de que el vehículo de combate cruza la línea de tiro marcada con el pilar rojo.

Los disparos se realizan en paradas cortas; la tripulación abre fuego de forma independiente cuando aparece un blanco. El siguiente blanco aparece forma secuencial después de golpear (disparar) al anterior. El tiempo de aparición de cada blanco es de 20 segundos.

El tiempo total del tiro de flanco es de 2 minutos.

Si el tiempo empleado en el tiro de flanco se excede en más de 1 minuto, así como en caso de retrasos, el vehículo de combate, con la autorización del Árbitro

Principal, se lleva a la estación de descarga, donde se elimina la causa de retraso, pero **el cronómetro no se detiene**.

En la segunda y tercera líneas de tiro, los blancos aparecen simultáneamente.

El tiempo de aparición de blancos en la segunda línea de fuego (helicóptero) y (cañón sin retroceso montado en un vehículo) es de 100 segundos.

El tiempo de aparición de blancos en la tercera línea de fuego (tres blancos de RPG) es de 120 segundos.

46. La tripulación dispara contra los blancos hasta que se consuma toda la munición. Al terminar el tiro, el comandante de la tripulación realiza un informe sobre la finalización del tiro y el consumo de municiones. Si la tripulación no agotó todas las municiones, por orden del Árbitro Principal del Concurso, la tripulación se traslada a la estación de descarga. El tiempo de descarga del vehículo de combate se incluye en el tiempo total de la ruta.

47. Después de consumir la munición (descarga), la tripulación, por orden del Árbitro Principal, continúa siguiendo la ruta. Si el vehículo de delante no termina el tiro de flanco, el vehículo de detrás se detiene antes del punto de suministro de municiones y le informa al Árbitro Principal de lo sucedido, entonces el cronómetro se detiene. Después de que el vehículo de delante haya completado el tiro de flanco, por orden del Árbitro Principal, la tripulación de detrás reanuda la ruta, y se pone en marcha el cronómetro.

48. Al terminar la etapa de “Carrera de relevos”, la Comisión de Árbitros del Concurso resume los resultados y determina el equipo ganador que obtuvo el primer puesto y los equipos premiados que obtuvieron el segundo y tercer puesto, los cuales son premiados con diplomas y premios valiosos.

V. Ruta y campos de blancos

49. El Concurso se desarrolla en un terreno limitado, con obstáculos naturales y artificiales, caminos de combate, áreas y campos de tiro. La longitud total de la ruta es de 4300 metros (Apéndice No. 2).

50. En la etapa “Carrera individual” la ruta tiene la “Línea de salida” y la “Línea de llegada”, incluye 11 obstáculos:

área de maniobra, obstáculo de agua (vado), paso de vía en el campo de minas y explosión, montículo, directo paso limitado, foso contracarro con paso, maqueta de puente de vía, cresta, pendiente número 1, escarpa, pendiente número 2 (Apéndice No. 3);

dos campos de tiro;

una estación de descarga de armas de vehículos de combate de infantería.

En la primera línea de tiro para disparar desde una posición estática se equipan:

a) en la línea de apertura de fuego, cuatro posiciones de tiro (el punto de suministro de municiones y la línea de tiro están en el mismo lugar);

b) en el campo de blancos, cuatro grupos de objetivos con cinco blancos (BMP), a distancias de 1100 a 1500 metros y no más de 15° a lo largo del frente, un blanco en cada línea, cada grupo de objetivos está pintado en uno de cuatro colores (rojo, azul, verde, amarillo) (Apéndice No. 4);

c) en el campo de blancos, cuatro grupos de objetivos fijados (blancos equipados fijados sin elevadores) con una pieza de artillería y un sirviente de pieza (tres figuras de cintura) en una dimensión total de 10 m al frente y 30 m de profundidad, a distancias de 1300 a 1600 metros y no más de 15° a lo largo del frente, cada grupo de objetivos está pintado en uno de cuatro colores (rojo, azul, verde, amarillo) (Apéndice No. 4).

En la segunda línea de tiro para disparar desde una posición estática se equipan:

a) en la línea de apertura de fuego, cuatro posiciones de tiro (el punto de suministro de municiones y la línea de tiro están en el mismo lugar);

b) en el campo de blancos:

cuatro blancos (helicóptero) a una distancia de 900 metros y no más de 15° a lo largo del frente, cada blanco está pintado en uno de cuatro colores (rojo, azul, verde, amarillo);

cuatro grupos de objetivos con tres blancos (RPG) a distancias de 600 a 800 metros, un blanco en cada línea y no más de 15° a lo largo del frente, cada grupo de objetivos está pintado en uno de cuatro colores diferentes (rojo, azul, verde, amarillo).

51. En la etapa “Carrera de relevos:, la ruta tiene la “Línea de salida” y la “Línea de llegada”, incluye 10 obstáculos:

obstáculo de agua (vado), paso de vía en el campo de minas y explosión, montículo, directo paso limitado, foso contracarro con paso, maqueta de puente de vía, cresta, pendiente número 1, escarpa, pendiente número 2;

dos áreas de tiro;

una estación de descarga de armas de vehículos de combate de infantería.

En la primera línea de tiro para disparar desde una posición estática se equipan:

a) en la línea de apertura de fuego, cuatro posiciones de tiro (el punto de suministro de municiones y la línea de tiro están en el mismo lugar);

b) en el campo de blancos:

cuatro blancos (helicóptero) a una distancia de 900 metros y no más de 15° a lo largo del frente, cada blanco está pintado en uno de cuatro colores (rojo, azul, verde, amarillo);

cuatro blancos (cañón sin retroceso montado en un vehículo) a una distancia de 900 metros y no más de 15° a lo largo del frente, cada blanco está pintado en uno de cuatro colores (rojo, azul, verde, amarillo);

cuatro grupos de objetivos con tres blancos (RPG) a una distancia de 600 a 800 metros, un blanco en cada línea y no más de 15° a lo largo del frente, cada grupo de objetivos está pintado en uno de cuatro colores diferentes (rojo, azul, verde, amarillo).

En la segunda línea de tiro:

para disparar desde una posición estática con un cañón de 100 mm se equipan:

a) en la línea de apertura de fuego, cuatro posiciones de tiro (el punto de suministro de municiones y la línea de tiro están en el mismo lugar);

b) en el campo de blancos:

cuatro grupos de objetivos fijados (blancos equipados fijados sin elevadores) con una pieza de artillería y un sirviente de pieza (tres figuras de cintura) en una dimensión total de 10 m al frente y 30 m de profundidad, a distancias de 1300 a 1600 metros y no más de 15° a lo largo del frente, cada grupo de objetivos está pintado en uno de cuatro colores (rojo, azul, verde, amarillo) (Apéndice No. 4).

para el tiro de flanco con un cañón de 30 mm se equipan:

a) en la línea de salida - punto de suministro de municiones;

b) en la ruta de disparo:

la línea de giro de cañón automático hacia los blancos (pilar amarillo);

línea de apertura de fuego (pilar rojo);

línea de alto el fuego (pilar azul);

estación de descarga de armas (la estación marcada con cuatro pilares rojos; está 50 metros después de la línea de alto el fuego);

b) en el campo de blancos:

cuatro grupos de objetivos con tres blancos (BMP), a distancias de 1300 a 1500 metros, un blanco en cada línea y no más de 15° a lo largo del frente, cada grupo de objetivos está pintado en uno de cuatro colores (rojo, azul, verde amarillo);

un escudo para descargar un cañón automático, a una distancia de 1100 metros. La dirección para descargar el cañón con disparos corresponde al eje principal del fuego.

52. La ruta de entrenamiento está equipada en una zona separada del terreno de una longitud de 4300 metros con obstáculos (foso contracarro con paso, escarpa, maqueta de puente de vía, paso de vía en el campo de minas y explosión).

El campo de blancos de la ruta de entrenamiento debe estar equipado con un número mínimo de blancos (un blanco BMP a líneas de 1100, 1200, 1300, 1400, 1500 metros y un blanco RPG a líneas de 600, 700, 800 metros, ambos fijados (sin elevadores).

Para verificar dispositivos de puntería y preparar armas de los vehículos de combate de infantería, se instalan cuatro escudos fijados (hechos de madera contrachapada) de 1,0 metros por 1,5 metros (sin elevadores) a una distancia de 100 metros de la línea de apertura de fuego.

53. En los campos de blanco se instalan (apéndice No.5):

señales - zona de protección lateral (se instalan en los límites izquierdo y derecho del campo de blancos, a la línea de 900 metros en el primer campo de tiro y a la línea de 1500 metros en el segundo campo del tiro);

señales – dirección principal de tiro (se instalan en la dirección principal de tiro, a la línea de 900 metros en el primer campo de tiro y a la línea de 1500 metros en el segundo campo de tiro);

escudo para descargar un cañón automático de 30 mm y un cañón de 100 mm por un disparo a una distancia de 1000-1500 m desde la línea de alto el fuego se instala en el elevador de escudo, claramente visible en el fondo del terreno, de 2.5 x 2.5 m, en el que se aplican franjas oblicuas alternas de 50 cm de ancho blanco y negro con ángulo de 45 - 60 °;

mínimo cinco puntos de referencia a diferentes distancias (maquetas: casa, molino, soporte de línea eléctrica, árbol aislado, automóvil), que sean claramente visibles a simple vista desde posiciones de tiro y distinguibles en el fondo del terreno.

54. Los blancos se instalan verticalmente a nivel del suelo para que no sean visibles para el tirador antes de su aparición (movimiento); el plano de los blancos debe ser perpendicular al plano (dirección) de tiro desde el lugar de apertura del fuego contra ellos; está prohibido colocar blancos cerca de puntos de referencia y cualquier objeto junto a los blancos que sea visible para el tirador.

Las variantes de aparición de los objetivos se elaboran de antemano, se presentan para que las verifique la Comisión de Árbitros, se sellan en un sobre impersonal, se apostillan y se depositan ante el Árbitro Principal del Concurso. El sobre se almacena en una caja fuerte especial con código. Antes de empezar la competición el Árbitro Principal abre el sobre sellado y le envía al asistente del jefe del entono objetivo la variante de aparición los blancos.

55. El recorrido de la ruta del Concurso se determina para cada equipo de acuerdo con el sorteo organizado por el Arbitro Principal, el jefe de cada equipo hace un sorteo antes del inicio del Concurso.

56. El país anfitrión asegura que se visualice el paso de las tripulaciones de la ruta, la superación de obstáculos y el tiro al blanco con la información correspondiente en las pantallas del puesto de mando central del Concurso.

Los objetivos (blancos) transitorios deben caer cuando sean alcanzados. El tiempo de aparición del objetivo transitorio se determina desde el momento en que se asciende por completo hasta el momento en que comienza a caer. Para visualizar

la destrucción de blancos (VCI, cañón sin retroceso montado en un vehículo, RPG y helicóptero), los blancos están equipados con elementos de humo que se activan después de impactar el objetivo y están hechos de material frágil que se rompe cuando se contacta con disparo (bala, proyectil).

El blanco se considera alcanzado:

En caso del tiro contra los blancos que marcan vehículo de combate de infantería (VCI), cañón sin retroceso montado en un vehículo, lanzagranadas antitanque de mano y helicóptero:

si el blanco tiene impactos directos de proyectiles (balas) que perforan blanco y dejan una huella típica clara.

En caso de destrucción del blanco:

por huellas visibles en sus partes restantes; Si no se detectan huellas obvias de un impacto directo de un proyectil (bala), o el objetivo es destruido como resultado de un rebote, el blanco no se considera alcanzado. Si el cuerpo del proyectil (bala) toca el borde del blanco no se considera como un impacto;

En caso del tiro contra los blancos que marcan pieza de artillería y sirviente de pieza:

cuando proyectiles alcanzan la dimensión designada.

57. Los obstáculos en la ruta del Concurso, blancos y material que utilizan los participantes del concurso se equipan con equipos técnicos de fijación (videocámaras y otros equipos técnicos) que aseguran grabación en tiempo real y grabación fotográfica de los resultados de la superación de obstáculos, destrucción de objetivos, movimiento de un vehículo de combate en la ruta del Concurso y acciones de la tripulación. Los resultados se determinan con el uso del equipo técnico especificado, mediante el reconocimiento visual y directo de los blancos al salir al campo. Hasta que se decida la cuestión controvertida con respecto a la destrucción de los blancos o hasta que la Comisión de Árbitros regrese después de examinar los blancos desde el campo, no se permite la sustitución de blancos.

58. Los resultados de la destrucción de los objetivos, el tiempo que las tripulaciones pasan vueltas de la ruta, el tiempo de la carrera y el tiempo total de las etapas de “Carrera individual” y “Carrera de relevos” se ven en las pantallas en tiempo real.

VI. Procedimiento de la superación de obstáculos

59. “Área de maniobra”

El obstáculo se supera sin tocar pilares y sin parar el motor con entrada en la valla restrictiva y salida de ella.

“Vado”:

el obstáculo se supera sin parar, sin giros bruscos y sin rodar hacia atrás con salida a la orilla opuesta.

“Paso de vía en el campo de minas y explosión”:

El obstáculo se supera sin parar, sin dar marcha atrás, sin tocar indicadores restrictivos y sin atropellar minas.

“Montículo, o Kurgán”:

El obstáculo se supera sin detener el motor y sin rodar hacia atrás.

“Foso contracarro con paso”:

El obstáculo se supera sin detener el motor, sin tocar obstáculos de combate, pilares restrictivos y rodar hacia atrás.

“Directo paso limitado”:

El obstáculo se supera sin tocar pilares restrictivos, sin parar el motor y dar marcha atrás.

“Maqueta de puente de vía”:

El obstáculo se supera sin tocar pilares restrictivos, sin perder, sin parar el motor y rodar hacia atrás.

“Cresta”:

El obstáculo se supera sin tocar pilares restrictivos, sin parar el motor y sin dar marcha atrás.

“Pendiente”:

El obstáculo se supera sin tocar pilares restrictivos, sin parar el motor, sin rodar hacia atrás y dar marcha atrás.

“Escarpa”:

El obstáculo se supera sin parar el motor, sin rodar hacia atrás y dar marcha atrás.

VII. Sanciones aplicadas

60. Durante el Concurso, si se descubre una violación, el Árbitro de campo levanta una bandera roja, informa al Árbitro Principal y protocola la violación. El Árbitro Principal, basándose en la violación cometida, añade un tiempo de penalización o asigna una vuelta de penalización.

61. El tiempo de penalización se añade en la ruta, obstáculos y vueltas de penalización por cada toque o daño del puntal (pilar) - 10 segundos, en la zona de la superación de obstáculos durante las maniobras por tocar o derribar el puntal (pilar) en la entrada o salida - 10 segundos, a la entrada o salida de la posición de disparar por cada toque del puntal (pilar) - 10 segundos, el tiempo de penalización se añade al tiempo total.

62. Se aplica una vuelta de penalización por:

detener el vehículo de combate, detener el motor, rodar hacia atrás el vehículo de combate al superar un obstáculo;

atropellar la maqueta «mina» al superar el obstáculo “Paso en el campo de minas y explosión” (1 vuelta por cada mina);

fallar un proyectil a la dimensión designada al disparar un cañón de 100 mm (1 vuelta por cada impacto fallado);

por cada objetivo no alcanzado;

por reemplazar un vehículo de combate;

por violación del procedimiento de intercambio de relevos.

Se aplican dos vueltas de penalización por:

evitar obstáculo;

cada objetivo no disparado (el objetivo se considera no disparado si el disparo no se realiza contra el área de su objetivo o si no se dispara contra el objetivo).

Si durante la inspección se descubre que el objetivo no ha sido alcanzado y la vuelta de penalización no ha sido aplicada, el tiempo que la tripulación gasta en completar la vuelta de penalización se añade al tiempo total de la ruta. Si durante el recorrido la tripulación no ha superado la distancia de la vuelta de penalización, el tiempo total de la ruta aumenta en 1 minuto.

Si durante la inspección se descubre que el objetivo ha sido alcanzado y la vuelta de penalización ha sido aplicada, el tiempo que la tripulación ha gastado en completar la vuelta de penalización se excluye del tiempo total del recorrido.

Al salir de la vuelta de penalización, la tripulación debe ceder el paso al vehículo de combate que avanza en línea recta. La salida de la vuelta de penalización se equipa con una señal de "Ceda el paso".

VIII. Lista de averías y procedimiento de su determinación

63. Detectadas averías, el personal dispone de 3 minutos para tomar una decisión (arreglarla por su cuenta y continuar participando en el Concurso moviéndose en el vehículo principal o sustituir el vehículo por uno de reserva).

64. Si el vehículo de combate principal queda fuera de combate, se permite reemplazarlo por uno de reserva (la tripulación de reserva está en disposición cerca del vehículo de reserva). El reemplazo se lleva a cabo a la orden del Árbitro Principal del Concurso por la tripulación de reserva del equipo participante, que pasa sucesivamente todos los obstáculos de acuerdo con la etapa del Concurso y llega al lugar donde se detiene la tripulación principal. Al llegar al lugar donde se detiene el vehículo de combate principal, se reemplaza el vehículo de combate y, después de reemplazar el vehículo de combate, la tripulación informa que está lista para la acción. Por orden del Árbitro Principal, la tripulación principal, la que inicia la carrera, continúa cumpliendo el programa del Concurso. El vehículo de combate defectuoso se evacua por las fuerzas del grupo de reparación y evacuación.

Si la tripulación no tiene culpa por quedar el vehículo de combate fuera de combate, el tiempo de avería, reemplazo del vehículo y reparación no se añade al tiempo total de la ruta (Apéndice No. 7).

Si la tripulación tiene culpa por quedar el vehículo de combate fuera de combate, el tiempo de avería, reemplazo del vehículo y reparación se añade al tiempo total de la ruta.

Basada en evaluación de los expertos en el lugar de avería, la Comisión de Árbitros saca conclusiones sobre la avería, el Árbitro Principal las aprueba; a solicitud del equipo participante se proporciona la evaluación de expertos por escrito.

65. Procedimiento de evaluación de averías del vehículo de combate.

Solicitado el reemplazo del vehículo de combate, se registra el tiempo, se determina la causa de la avería y se toma la decisión correspondiente.

IX. Requisitos de seguridad

66. Para evitar violaciones de los requisitos de seguridad por parte de las tripulaciones de los vehículos de combate durante el Concurso, el Árbitro Principal

tiene el derecho de detener el Concurso (o una de sus etapas) hasta que se eliminen las violaciones. El tiempo de parada no se añade al tiempo total de la ruta. Eliminadas las violaciones, a la orden del Árbitro Principal, el Concurso se reanuda y la cuenta atrás continúa.

67. En caso de violar los requisitos de seguridad, se asigna una vuelta de penalización por:

moverse con escotillas abiertas;

violar el orden de descarga de armas

Si se violan los requisitos de seguridad, se asignan dos vueltas de penalización por:

moverse en la ruta con armas cargadas, municiones cargadas (excepto zonas de la ruta desde los lugares de carga de municiones hasta la línea de apertura de fuego);

cargar armas antes de que el vehículo de combate alcance la línea de apertura de fuego;

disparar con escotillas abiertas;

disparar fuera de las zonas de protección lateral;

disparar hasta que el vehículo de combate alcance a la línea de apertura de fuego y después de que cruce la línea de alto el fuego;

mover el vehículo de combate cuando los miembros de la tripulación todavía no ocupan sus lugares regulares;

no cumplir las instrucciones del Árbitro Principal, Árbitro Principal Adjunto Práctico, Árbitros de campo, funcionarios técnicos;

cargar municiones mientras el motor del vehículo de combate está en marcha.

Por apuntar la boca de un cañón o ametralladora en dirección de las tribunas, por salir a la ruta sin la orden del Árbitro Principal, la tripulación se descalifica y ocupa el último puesto en la calificación de la etapa dada del Concurso.

La tripulación culpable por una colisión de vehículos de combate en la ruta se descalifica y ocupa el último puesto en la calificación de la etapa dada del Concurso.

X. Armamento y material militar

68. Para los equipos que han solicitado utilizar material militar del país anfitrión se organizan entrenamientos del mantenimiento y funcionamiento de los equipos. Desde el momento de obtener el material material y durante todo el período de su utilización, cada equipo de los países participantes mantiene independientemente el material militar obtenido, el país anfitrión presta los servicios necesarios para ello (suministro de combustibles y lubricantes, fluidos, consultas (si es necesario) durante el mantenimiento técnico y reparación). El material de los equipos participantes se mantiene por sus propias tripulaciones y grupos técnicos (si se disponen de ellos). El país anfitrión debe crear condiciones para el mantenimiento de los vehículos de combate, preparar y asignar un lugar para su almacenamiento y mantenimiento.

69. Durante el Concurso, se utilizan municiones perforantes trazadoras para disparar un cañón automático de 30 mm. Las municiones utilizadas por todos los equipos participantes se mantienen y se cuentan en el almacén. 2-3 horas antes del inicio del concurso, cada equipo coloca las municiones en la caja de municiones de forma independiente y las entrega en el punto de suministro de municiones. Se permite colocar municiones en pilas o colocarlas fragmentadas de acuerdo con las reglas de almacenamiento de municiones de cada Estado. Una hora antes del concurso, los árbitros, junto con representantes de una tercera parte, sucesivamente examinan y calculan las municiones en cada punto de suministro de municiones ubicado en la ruta. Los resultados del examen se comunican al Árbitro Principal del Concurso, quien, ante la presencia de deficiencias, toma medidas urgentes para eliminarlas.

70. Efectuado el sorteo y determinado el material militar de cada país participante, los vehículos de combate se colocan en la flota de vehículos de combate para almacenarlos. Se prohíbe que personas no autorizadas se acerquen al material militar. Está prohibido realizar cambios en la configuración de fábrica, ajustar componentes y conglomerados, romper los sellos del fabricante en los vehículos de combate sin la autorización de la Comisión de Árbitros. Al detectar las violaciones mencionadas, se prohíbe la participación de los vehículos de combate de infantería en el Concurso y a los miembros del equipo se les descalifican. Para verificar el estado técnico, el Árbitro Principal del Concurso, junto con el personal técnico, realiza inspecciones planificadas y repentinas de muestras del material militar.

71. Durante el Concurso, cada equipo revisa y examina los vehículos de combate a diario, tras la finalización de cada etapa del Concurso el equipo debe realizar el mantenimiento de los vehículos de combate y prepararlos para la siguiente etapa (carga, movimiento, transmisión).

72. El estado anfitrión está obligado a garantizar que los requisitos del Reglamento del Concurso se cumplan y se respeten.

73. Está prohibido introducir adiciones y modificaciones al Reglamento del Concurso sin su consideración en una sesión del Comité Organizador Internacional y su posterior aprobación por el Comandante en Jefe de las Fuerzas Terrestres de la Federación Rusa.

Apéndice:
No. 1 - Características tácticas y técnicas básicas del BMP-2;
No. 2 - Esquema de las etapas del Concurso;
No. 3 – Esquema dimensional de barreras y obstáculos;
No. 4 - Esquema dimensional de blancos;
No. 5 - Señales del campo de blancos;
No. 6 – Modelo de apelación (formulario);
No. 7 - Lista de fallas ocurridas por culpa de la tripulación.

Apéndice No. 1

Características tácticas y técnicas básicas del BMP-2

No.	Características	Indicadores
1	Peso (t)	13,6

2	Tripulación	3
3	Velocidad máxima (km/h)	65 km/h en carretera / 7,2 a flote
4	Autonomía (km)	460～510
5	Longitud (m)	6,74
6	Anchura (m)	2,97
7	Altura (m)	2,14
8	Volumen del carro de combustible (l)	512
9	Ascenso pasable	30°
10	Grado de inclinación	25°
11	Altura de muro pasable (m)	0,7
12	Anchura de trinchera pasable (m)	2
13	Potencia de motor (CV)	293～298
14	Grado de compresión	15,8
15	Caja de velocidades	5 adelante, 1 atrás
16	Tipo de mando de torre	Electrónico/manual
17	Calibre del cañón principal (mm)	30
18	Ángulo de uso del arma principal	-6°～+57°
19	Sector de tiro del cañón principal	360
20	Alcance de tiro eficaz (mm)	2500～4000
21	Arma auxiliar	Ametralladora coaxial
22	Calibre de armas auxiliares (mm)	7,62

Apéndice No.2

ESQUEMA DE LAS ETAPAS DEL CONCURSO

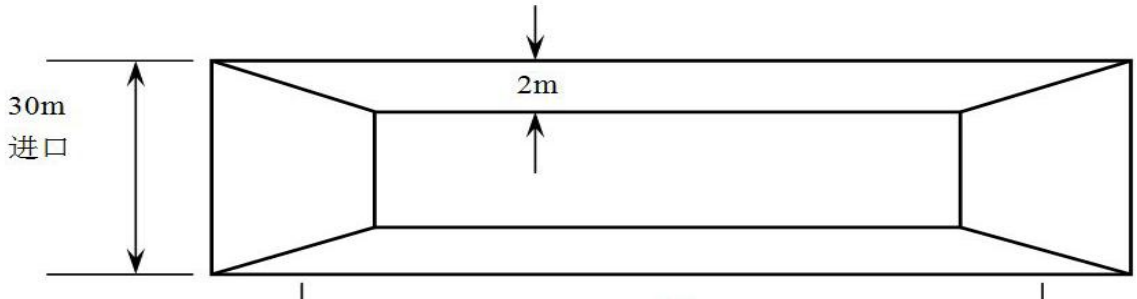
Representación gráfica de la etapa de
“Carrera individual”

Representación gráfica de la etapa de “Carrera de relevos”

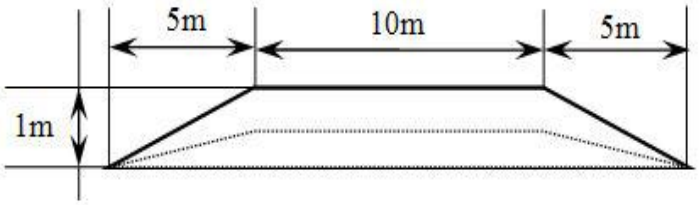
Apéndice No. 3

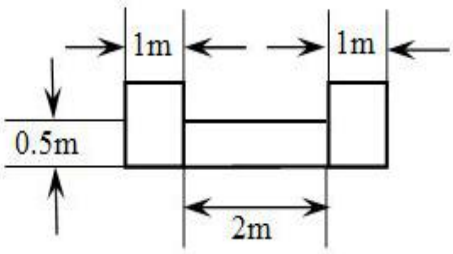
Esquema dimensional de barreras y obstáculos

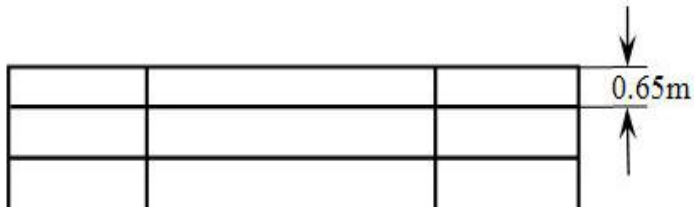
Vado



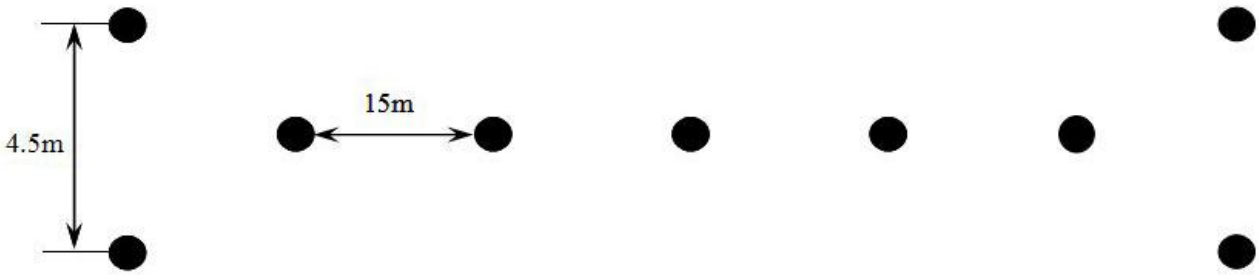
Maqueta de puente de vía



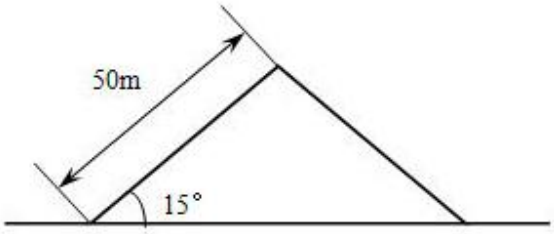


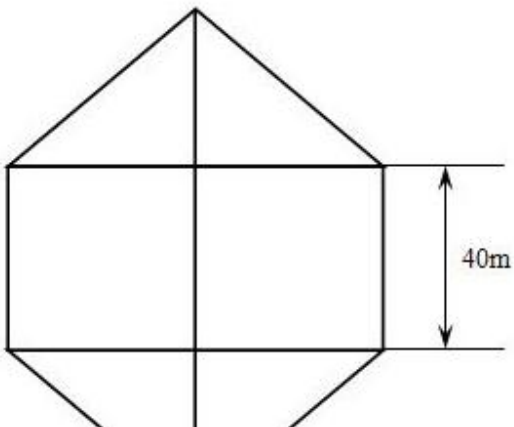


Sector de maniobra

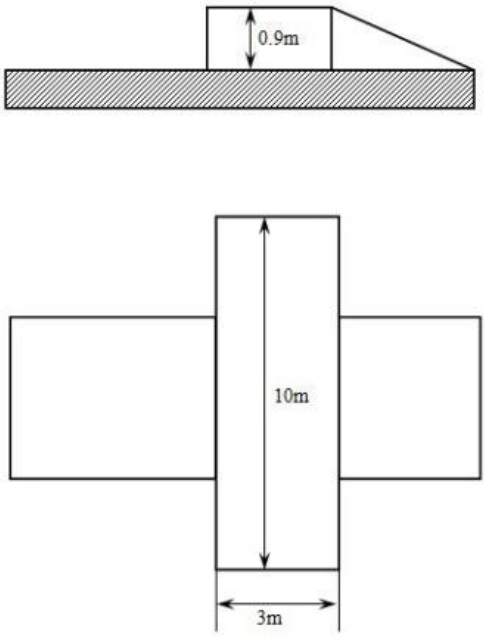


Montículo (Kurgán)

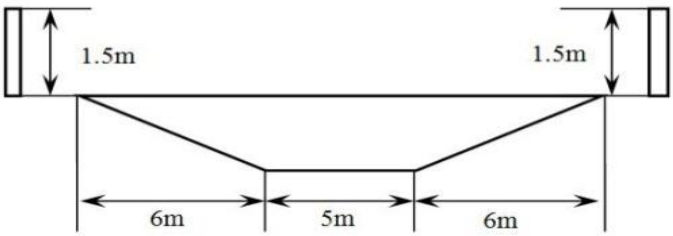


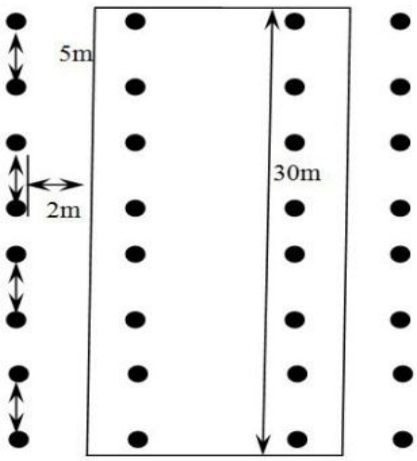


Escarpa

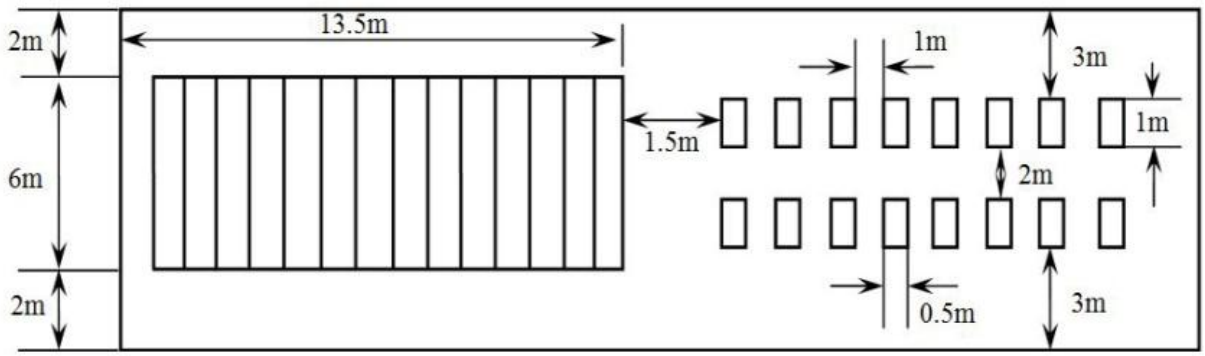


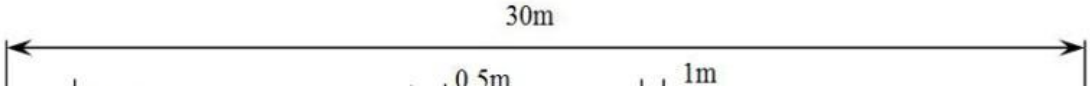
Foso contracarro con paso



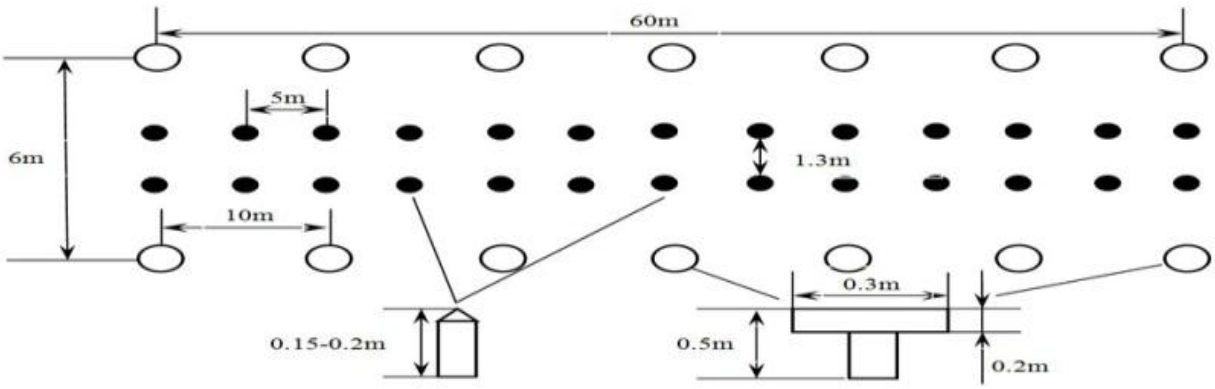


Cresta

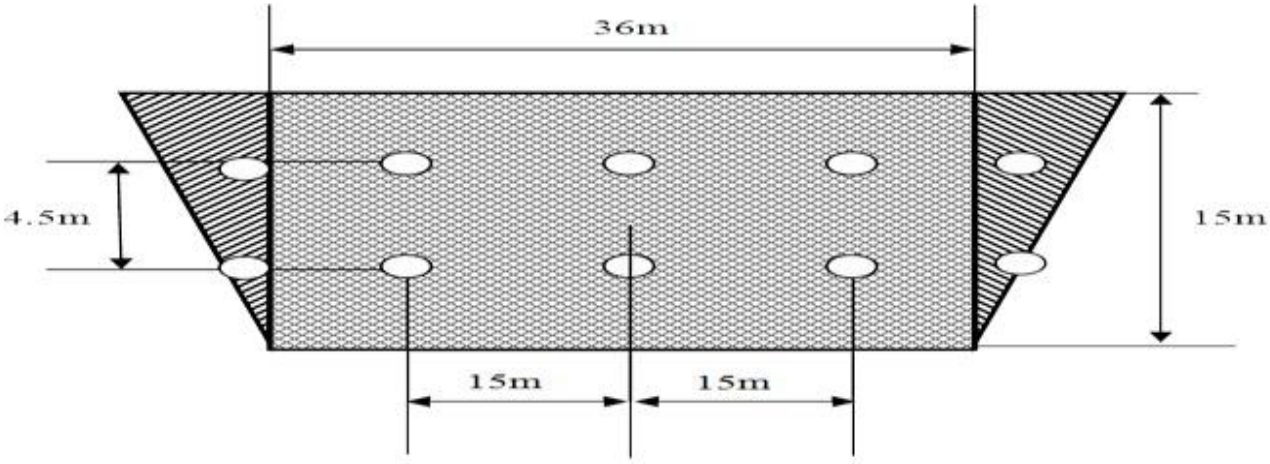


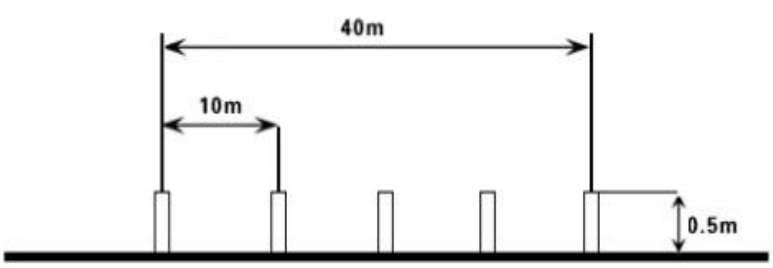


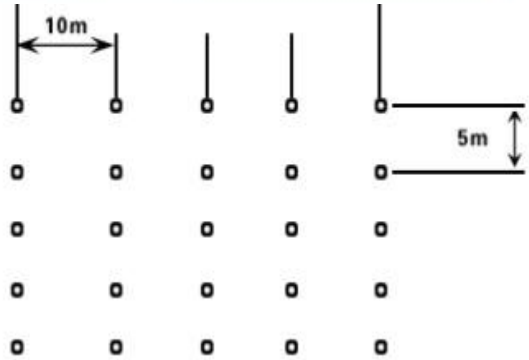
Paso de vía en el campo de minas y explosión



Pendiente



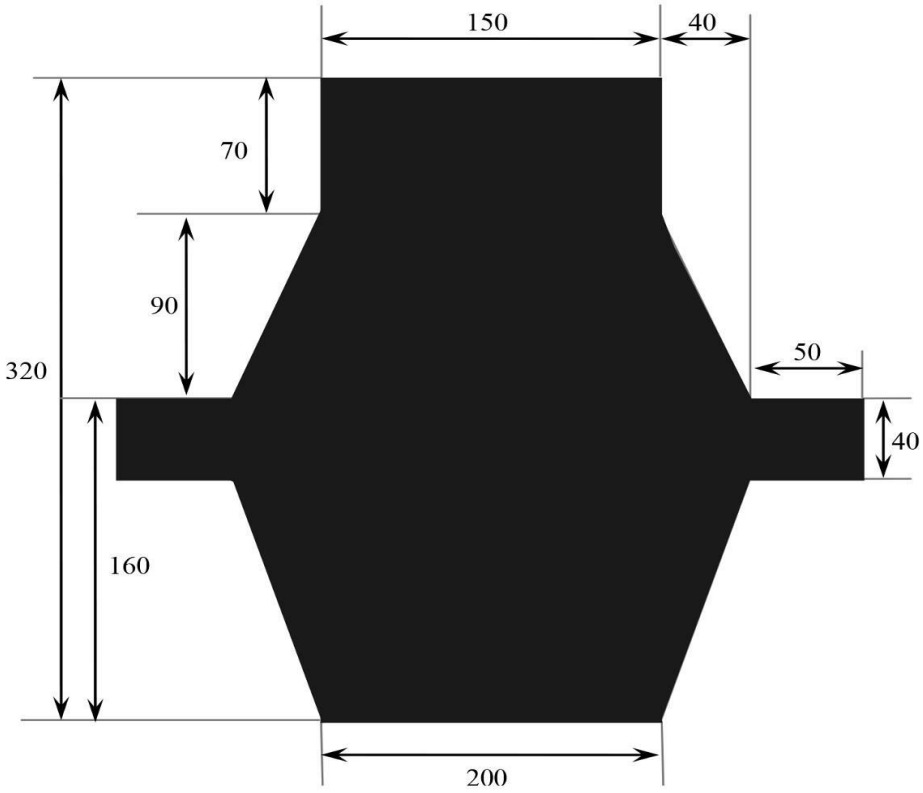




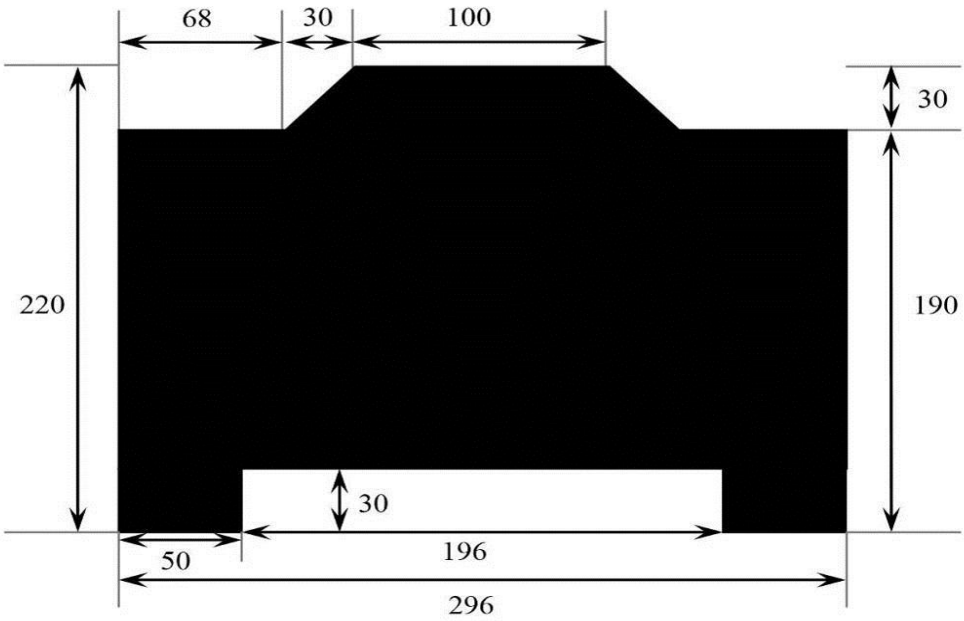
Apéndice No. 4

Esquema dimensional de blancos

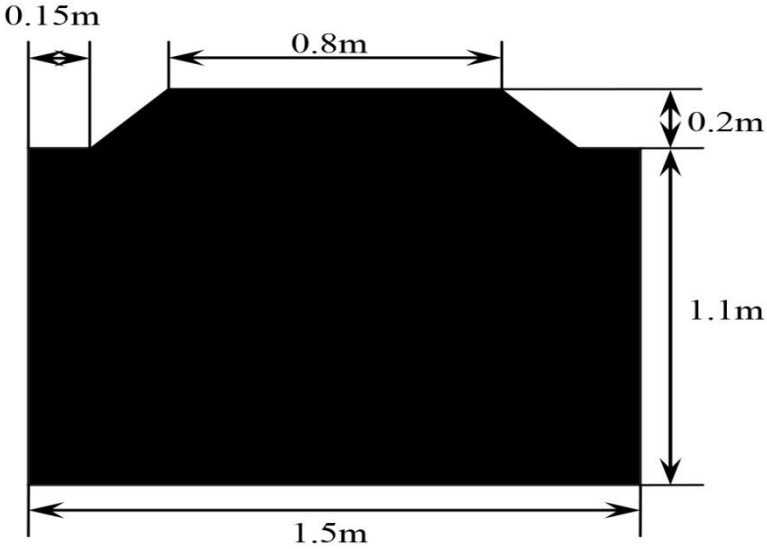
Blanco “Helicóptero”



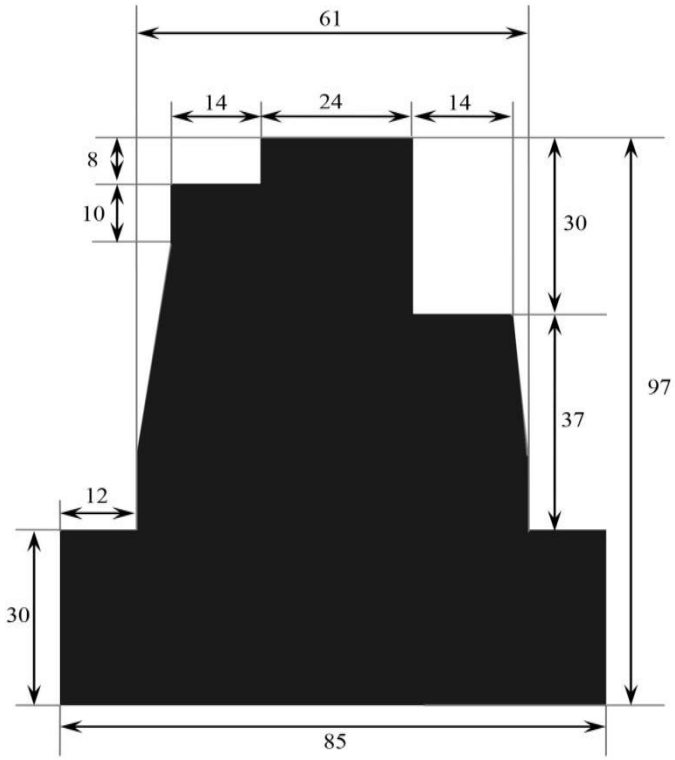
Blanco “Vehículo de combate de infantería”



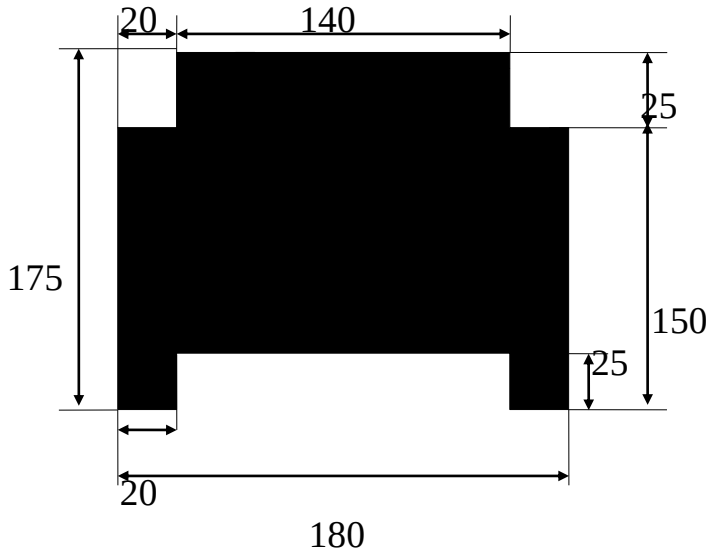
Blanco “Cañón sin retroceso montado en un vehículo”



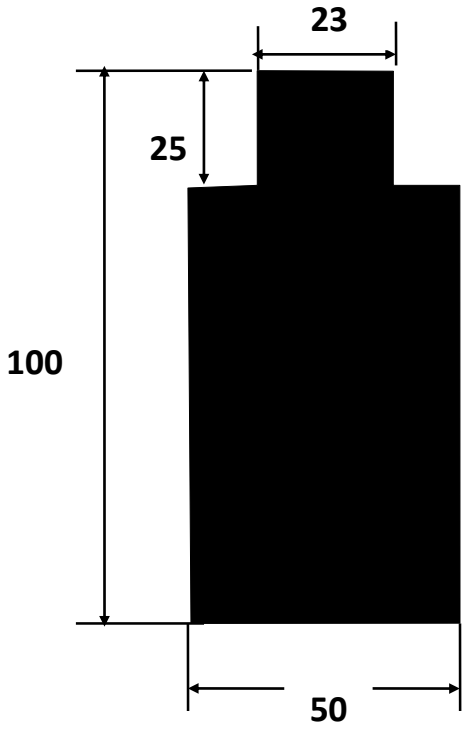
Blanco “Lanzagranadas antitanque de mano”



Blanco “Pieza de artillería”

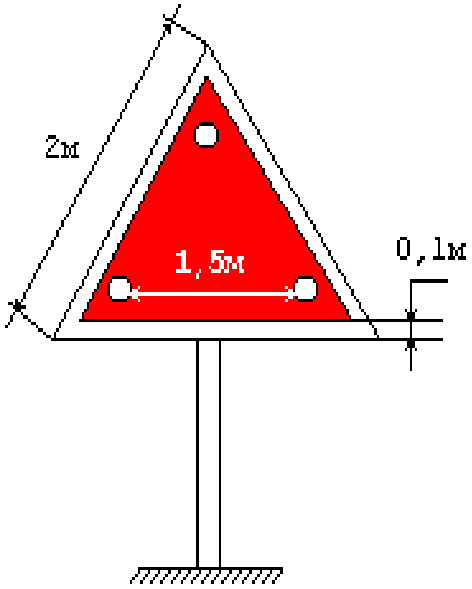


Blanco “Figura de cintura”



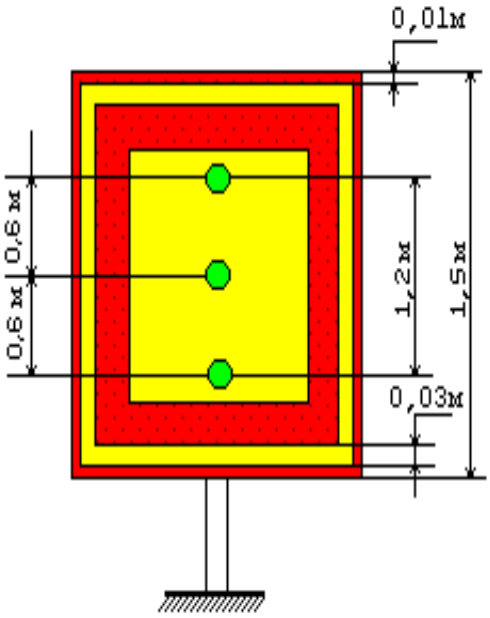
Apéndice No. 5

Señales del campo de blancos



Señal “Zona de protección lateral”.

El fondo de la señal es de color rojo, el borde es de color blanco. En las esquinas del fondo rojo se instalan bombillas de color rojo, la altura de la señal es mínimo 4 metros desde el suelo hasta el borde inferior de la señal.



Señal “Dirección principal del tiro”.

El cuadrado de color rojo, cuyo lado equivale a 1,5 m, con un borde de color amarillo a lo largo de un contorno de 3 cm de ancho y un fondo amarillo de forma cuadrada dentro de ello, cuyo lado es de 1,3 m. En el centro del fondo amarillo a lo largo del eje vertical se instalan tres bombillas verdes, la altura de señal es mínimo 4 metros desde el suelo hasta el borde inferior de la señal.

Apéndice No. 6

Apelación (formulario)

Concurso:

Por parte del solicitante (jefe de equipo) Nombre completo:

Etapa de competición: Tiempo y fecha:

Contenido de la denuncia; motivos y pruebas de la denuncia.
Sugerencias para resolver y eliminar las causas.

Aprobación del resultado final de la competición
Titular Sugerencia de eliminación; causa; firma

Estoy bien informado de la decisión del árbitro, “de acuerdo” o “desacuerdo”

(fecha, tiempo, firma del solicitante que presenta la apelación)

Decisión de la Comisión de Árbitros:

Árbitro Principal:

Miembro de la Comisión de Árbitros:

Tiempo y fecha:

He leído la decisión del grupo de Árbitros y la he comprendido:

(firma, nombre completo, fecha)

Apéndice No.7

Lista de fallas ocurridas por culpa de la tripulación

1. Manivela de la rueda guía rota o doblada.
2. Eje del balancín doblado.
3. Deflexión de la parte inferior del cuerpo del vehículo.
4. Arranque del motor inverso.
5. Incendio o deformación de los discos del embrague principal o del embrague de bloqueo del mecanismo de dirección planetario.
6. Incendio de bandas de freno de dirección.
7. Fallo del tapón de la torreta o del tope del cañón.
8. Tubo del cañón doblado.
9. Golpe hidráulico del motor.
10. Inundación de vehículo de combate.
11. Recalentamiento del motor (la temperatura del líquido refrigerador es superior a la temperatura admisible a corto plazo indicada en los manuales (instrucciones) del material y funcionamiento de los vehículos correspondientes).
12. Alivio de cadena de oruga.