

Приложение

УТВЕРЖДЕНО  
приказом Министерства просвещения  
Российской Федерации  
от «29» июня 2020 г. № 328

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении Всероссийской военно-спортивной игры**  
**«Казачий сполох» в 2020 году**

Москва

2020

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее положение разработано в соответствии с пунктом 2.3 протокола заседания Совета при Президенте Российской Федерации по делам казачества от 16 октября 2013 г. № 13, пунктом 3.2.3 плана мероприятий по реализации государственной программы «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы», приведенного в приложении № 1 к государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы», утвержденной постановлением Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 г. № 1493, и определяет правила организации и проведения Всероссийской военно-спортивной игры «Казачий сполох» в 2020 году.

В соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 8 июля 2019 г. № 327 «О проведении в Российской Федерации Года памяти и славы» 2020 год объявлен Годом памяти и славы. В связи с этим программа Всероссийской военно-спортивной игры «Казачий сполох» (далее – Игра) в 2020 году включает в себя цикл мероприятий, направленных на сохранение и укрепление памяти о Великой Отечественной войне.

Основные цели и задачи Игры:

определение лучших команд общеобразовательных организаций, осуществляющих образовательную деятельность с использованием культурно-исторических традиций казачества, добившихся наилучших результатов в военно-патриотическом воспитании казачьей молодежи, в сохранении и развитии исторических, культурных и духовных традиций казачества;

подготовка несовершеннолетних обучающихся к военной или иной государственной службе, службе в рядах Вооруженных Сил Российской Федерации, в том числе к государственной службе российского казачества;

поднятие престижа службы в рядах Вооруженных Сил Российской Федерации;  
пропаганда здорового образа жизни, гражданское и патриотическое воспитание казачьей молодежи;

увековечивание памяти о событиях и героях Великой Отечественной войны.

## **2. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ**

Игра проводится ежегодно в два этапа: регионально-войсковой и всероссийский.

I этап (регионально-войсковой): сентябрь 2020 года.

Проводится в субъектах Российской Федерации на территории соответствующего войскового казачьего общества.

II этап (всероссийский): октябрь – ноябрь 2020 года.

Место проведения: Брянская область, Брянский район, санаторий «Снежка».

## **3. ОРГАНИЗАТОРЫ МЕРОПРИЯТИЯ**

Непосредственное проведение I этапа Игры осуществляют органы государственной власти субъектов Российской Федерации, осуществляющие государственное управление в сфере образования и реализующие государственную политику в отношении казачества, войсковые казачьи общества.

Организатором II этапа Игры является Министерство просвещения Российской Федерации при поддержке постоянной комиссии Совета при Президенте Российской Федерации по делам казачества по содействию развитию системы казачьего образования, организации работы с казачьей молодежью, ее военно-патриотическому, духовно-нравственному и физическому воспитанию.

Для проведения мероприятий Игры и определения победителей и призеров на всероссийском этапе создается главная судейская коллегия (далее – ГСК).

ГСК осуществляет следующие функции:

определяет порядок проведения каждого вида конкурсных испытаний;

оценивает выступления команд в конкурсных испытаниях;

рассматривает апелляции участников.

## **4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА**

В I этапе Игры принимают участие команды общеобразовательных

организаций, осуществляющих образовательную деятельность с использованием культурно-исторических традиций казачества (далее – образовательные организации) и расположенных на территории соответствующего войскового казачьего общества.

К участию во II этапе Игры допускаются победители I этапа Игры – по одной команде от каждого войскового казачьего общества.

В состав команды входят юноши, возраст которых на момент проведения соревнований составляет от 13 до 14 лет (включительно) (10 обучающихся одной образовательной организации, являющихся гражданами Российской Федерации, из них 1 запасной участник (в случае болезни одного из членов команды) с правом замены на любом этапе соревнований), 1 руководитель команды.

Руководитель команды несет ответственность за выполнение всеми участниками команды правил техники безопасности, соблюдение дисциплины, порядка во время проведения Игры, спортивных и этических норм поведения участников.

К участию во II этапе Игры допускаются команды при наличии следующих документов:

заявки на участие команды в Игре согласно приложению к настоящему положению;

медицинского допуска на заявленных участников (медицинским допуском является соответствующая отметка в именной заявке команды, заверенная печатью медицинской организации; справка или список, заверенные печатью медицинской организации (для справок) и содержащие четкое указание, что участник(и) допущен(ы) к участию во II этапе Игры. Подписи врача, заверенные печатью образовательной организации и иных немедицинских учреждений, не допускаются);

приказа образовательной организации о направлении команды на Игру;  
документов, подтверждающих возраст участников (копия свидетельства о рождении или паспорта);

заверенной копии или выписки из протокола войскового казачьего общества, подтверждающей статус победителя I этапа Игры и содержащей список участников команды;

договора (оригинала) о страховании жизни от несчастных случаев, жизни и здоровья участников команды.

К участию во II этапе Игры не допускаются команды:

сформированные из обучающихся разных образовательных организаций;

включившие в состав команды обучающихся, не участвовавших в I этапе (замена участников команды допускается в случае: физической невозможности участия члена команды по состоянию здоровья с представлением соответствующей справки медицинской организации; изменения места жительства вне пределов субъекта Российской Федерации);

включившие в состав команды обучающихся, не указанных в предварительной заявке;

представившие заявку на участие позднее установленного срока.

Команды образовательных организаций, принимающие участие во II этапе Игры, должны иметь знамя войскового казачьего общества.

Все участники команд должны иметь:

парадную казачью форму одежды;

походную форму одежды с эмблемой команды на груди или рукаве;

сменную обувь;

комплект нагрудных номеров с 1 по 10.

## **5. ФОРМАТ И ПРОГРАММА ПРОВЕДЕНИЯ ВСЕРОССИЙСКОГО ЭТАПА ИГРЫ «КАЗАЧИЙ СПОЛОХ»**

Формат проведения Игры предусматривает конкурсную, образовательную и культурную программы.

### **КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА**

Конкурсная программа состоит из следующих конкурсных испытаний:

1) командные соревнования в военно-прикладных видах спорта с игровыми элементами, организованные в виде тактической игры «Полоса разведчика»;

2) командное первенство по пейнтболу;

3) конкурсное выступление «Визитная карточка команды» и конкурс казачьей песни «У походного костра».

## Командные соревнования «Полоса разведчика»

Участвует команда в полном составе. Форма одежды – походная (колени и локти должны быть закрыты).

Протяженность маршрута «Полоса разведчика» – до 3000 метров.

Без разрешения ГСК запрещается нахождение в зоне дистанции представителей команд и тех участников, которые в данный момент еще не стартовали или уже финишировали. В случае вышеуказанного нарушения команды могут быть сняты с соревнований.

На старте команды получают:

пакет с картой (схемой движения), на которой нанесены контрольные пункты (КП) прохождения маршрута;

маршрутный лист, в который судьи на этапах вписывают результаты прохождения КП маршрута.

На каждом КП участники выполняют конкурсные задания.

Минимальный перечень группового снаряжения (проверяется на предстартовой проверке):

- 1) компас – 1 шт.;
- 2) часы – 1 шт.;
- 3) планшет для карты – 1 шт.

За 10 минут до старта участники проходят предстартовую проверку, на которой проверяется снаряжение. Участники не выпускаются на дистанцию до полного выполнения всех требований.

### Этапы соревнований «Полоса разведчика»

№ п/п	Контрольные пункты прохождения маршрута (КП)	Форма участия
1.	«Оказание первой помощи пострадавшему»	Командная
2.	«Минное поле»	Командная
3.	«Огневая подготовка»	Лично-командная
4.	«Преодоление казачьей полосы препятствий»	Командная
5.	«Метание гранаты»	Лично-командная
6.	«Ориентирование на местности»	Командная

### 1. КП «Оказание первой помощи пострадавшему»

Соревнования – командные. Участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

Конкурс состоит из двух частей:

1. Команда получает карточку с ситуационным заданием по оказанию первой помощи (возможные варианты: открытый перелом голени, открытый перелом предплечья, артериальное кровотечение, ожог 2-3-й степени и другое), определяет условно пострадавшего из своего состава и по команде судьи начинает выполнять задание. По истечении контрольного времени, отведенного на выполнение задания (определяется организаторами), судья определяет правильность и оценивает действия команды. Для оказания первой помощи используется судейская аптечка.

2. Задача команды – изготовить носилки из представленного материала (жерди, веревка и прочее) и выполнить транспортировку условно пострадавшего. Расстояние транспортировки – до 150 метров.

При прохождении этапа возможно получение штрафных баллов: 1 штрафной балл равен 5 секундам.

Команда-победитель определяется по наименьшему суммарному времени, затраченному командой на выполнение этапа.

## **2. КП «Минное поле»**

Соревнования – командные. Участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

В обозначенном прямоугольнике размером 10×15 метров находится минное поле. Количество мин – 10-15 штук. Задача участников – с помощью щупов провести разминирование данного участка: найти наибольшее количество мин. За каждую найденную мину команда получает 1 балл. По истечении контрольного времени судья вписывает в маршрутный лист сумму баллов, набранную всеми участниками этапа. Контрольное время прохождения этапа определяют организаторы.

## **3. КП «Огневая подготовка»**

Соревнования – лично-командные. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

Стрельба проводится из однозарядных пневматических винтовок массой

не более 3 кг с открытым прицелом и пеньковой мушкой, типа ИЖ-22, ИЖ-38 и МР-512 различных модификаций. Все оружие предоставляет ГСК.

Участники делают по 2 пробных и 3 зачетных выстрела по мишени «П» из положения «стоя». Расстояние до мишени – 10 метров.

Победитель определяется по наибольшей сумме очков всех участников. В случае получения равного количества очков результаты должны определяться по наибольшему количеству попаданий в зоны «10», «9», «8».

ГСК должна организовать не менее одного учебно-тренировочного занятия по ознакомлению с судейским оружием.

#### 4. КП «Преодоление казачьей полосы препятствий»

Соревнования – командные. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

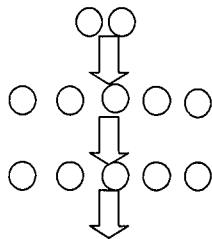
Преодоление полосы препятствий командой начинается с отметки «СТАРТ».

##### *Этапы полосы*

##### *Этап «Болото»*

Участники: вся команда. Из автомобильных шин выложена переправа. С помощью 1 доски необходимо, перекладывая ее с шины на шину, переправиться через «болото», не касаясь земли.

Штраф: за каждое касание земли добавляется штрафное время 60 секунд к общекомандному времени.



##### *Этап «Тоннель»*

Участники: вся команда. Необходимо преодолеть препятствие – накрытый деревянными настилами тоннель. Во время преодоления данного препятствия один из участников команды транспортирует ящик с гранатами.



### ***Этап «Разведка боем»***

Участники: вся команда. На этапе стоит стена высотой 1,5-2 метра. Задача – преодолеть стену каждому участнику команды.

Примечание: возможна помощь других участников команды при преодолении препятствия.

Штраф: добавляется 60 секунд к общекомандному времени за каждого участника команды, который не смог преодолеть препятствие.

После преодоления стены необходимо выполнить броски ножей (ножи предоставляются ГСК) по условному вражескому часовому. Каждый участник команды делает по 1 броску.

Примечание: за каждое попадание в цель вычитается 30 секунд от общекомандного времени.

### ***Этап «Рубка шашкой лозы»***

На этапе размещены казачьи шашки и 3 лозины. Необходимо срубить одну лозину из трех, в случае отсутствия результата команде начисляются штрафные секунды – по 5 секунд за каждого члена команды.

### ***Этап «Атака»***

Необходимо пробежать дистанцию всей командой. Время финиша определяется по последнему участнику команды.

Общее место команды определяется общим временем команды, затраченным на прохождение полосы препятствий.

Итоговое место команды в конкурсе «Преодоление казачьей полосы препятствий» определяется наименьшим временем преодоления дистанции с наименьшим количеством ошибок (штрафных баллов) на этапах. Время каждой команды фиксируется на старте и финише. Штрафные баллы, полученные на всех этапах, суммируются и прибавляются к общему времени команды. 1 штрафной балл равен 5 секундам. Общая длина дистанции – 1500 метров.

## **5. КП «Метание гранаты»**

Соревнования – лично-командные. Участвует команда в полном составе. Участники выполняют метание спортивного снаряда весом 500 грамм на стадионе или любой ровной площадке в коридор шириной 10-15 метров. Метание гранаты выполняется с прямого разбега способом «из-за спины через плечо». На подготовку к выполнению задания участнику выделяется 1 минута.

У каждого участника есть три попытки на выполнение задания, лучшая попытка идет в зачет. Победителем считается команда, участники которой в сумме показали наилучший результат.

### **6. КП «Ориентирование на местности»**

Участвует вся команда.

По «легенде» (значение азимута в градусах и указанное расстояние между КП), полученной на старте, команда проходит маршрут из пяти КП. Победитель определяется по наименьшему суммарному времени, затраченному командой на выполнение этапа.

Каждая команда должна пройти все КП соревнования «Полоса разведчика». За пропуск одного из КП этапов команде присваивается место, следующее за командой, получившей самый низкий результат по итогам прохождения соответствующего КП соревнования.

**Организаторы оставляют за собой право внести изменения в программу соревнований на основании погодных условий, обеспечения безопасности участников, а также иных непредвиденных обстоятельств.**

### **Командное первенство по пейнтболу**

Соревнования – командные. Участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

Соревнования проходят по олимпийской системе. Соперники команд определяются жеребьевкой. Задача команды – захватить базу соперника (коснуться флага) или поразить всех игроков противоположной команды. Время матча – 7 минут. Побеждает команда, которая первой захватила базу соперника или поразила

всех игроков на поле. По истечении игрового времени побеждает команда, в которой осталось большее количество непораженных участников.

### **Конкурсное выступление «Визитная карточка команды»**

Соревнования – командные. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – парадная.

Длительность выступления – не более 10 минут. Выступление должно состоять из трех тематических блоков:

1-й блок. Информация о войсковом казачьем обществе: история войска, символы и знаки войска, традиции и заповеди казаков региона;

2-й блок. Информация о команде: эмблема и девиз команды, участники команды, приветствия и пожелания соперникам;

3-й блок. Показательные выступления («шермиции»). «Шермиции» представляют собой командные выступления, во время которых участники должны продемонстрировать уровень владения казачьим традиционным оружием, а также слаженность своих действий.

В 1-м и 2-м блоках могут быть использованы различные творческие элементы (песня, чтение стихов, танец, театральные миниатюры, демонстрация элементов военного искусства и так далее).

#### **Критерии оценки 1-го и 2-го блоков:**

- 1) соблюдение тематики;
- 2) оригинальность, творческий подход;
- 3) музыкальное и художественное оформление;
- 4) отражение духа казачества в повседневной деятельности образовательной организации;
- 5) соблюдение регламента выступления.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

В 3-м блоке конкурсного выступления принимают участие не менее 5 представителей команды. Блок по возможности имеет общую смысловую направленность (театрализованность выступления), проводится под музыкальное

сопровождение. Музыкальное сопровождение по своему содержанию должно соответствовать казачьей традиции. Допускаются исторические, танцевальные и тому подобные произведения. Каждая команда привозит с собой запись музыкального сопровождения на флеш-носителях.

Базовыми элементами «шермиций» являются защитно-атакующие действия клинком (как минимум три разноплоскостных колоброда с прямым и обратным ходом), сопровождаемые защитными движениями корпуса, а также как индивидуальное, так и слаженное коллективное передвижение выступающих по площадке, подсады, кувырки и тому подобное. Допускается использование прыжков и традиционной казачьей техники ударов ногами.

Допускаются различные произвольные вариации выступлений вплоть до использования, кроме шашек, муляжей любых иных видов казачьего исторического оружия (нагайка, кинжал («кама», «бебут»), нож «засапожник», топор «чекан», аркан, сабля восточного образца («клыч»), меч славянского образца, пика, дротик и т.п.).

#### **Критерии оценки 3-го блока:**

1) техническое мастерство: максимальное наличие в выступлении различных технических элементов. Учитывается способность добавлять к работе клинком прыжки, кувырки и другие сложные боевые элементы, традиционную боевую работу ногами;

2) традиционная казачья пластика: присутствие в выступлении как танцевальных, так и боевых телодвижений, умение органично передвигаться в пространстве, не прекращая работу клинком. Особое внимание обращается на отсутствие в выступлении пластики восточных единоборств (фиксированных стоек, ударов с концентрацией и тому подобное);

3) артистичность: умение донести до зрителей и судей общий смысл выступления;

4) техничность: полнота демонстрации различных технических элементов из арсенала казачьего боевого искусства.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

Победителем признается команда, набравшая большее количество баллов

по итогам оценки всех трех блоков.

### **Конкурс казачьей песни «У походного костра»**

Соревнования – командные. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

**Формат:** исполнение казачьей песни на военную тематику (исполняемая песня обязательно должна быть взята из исторически достоверного песенного репертуара казаков, должна быть исполнена коллективно в традиционной манере казачьей песенной культуры).

**Регламент выступления:** не более 7 минут.

**Критерии оценки:**

- 1) вокальные данные участников, слаженность исполнения;
- 2) оригинальность, творческий подход;
- 3) музыкальное и художественное оформление песни;
- 4) соблюдение регламента выступления.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

Победителем признается команда, набравшая большее количество баллов.

### **ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

<b>№ п/п</b>	<b>Виды мероприятий</b>	<b>Форма участия</b>
1.	Выставка «Казачья воинская доблесть»	Командная
2.	Исторический квест «Есть память, которой не будет забвенья, есть слава, которой не будет конца»	Командная

### **Выставка «Казачья воинская доблесть»**

**Формат:** стендовая презентация, рассказывающая об участии казаков в Великой Отечественной войне (с использованием фотографий, писем, статей

и других материалов, связанных с событиями Великой Отечественной войны), и устное выступление-представление материалов.

**Регламент устного выступления:** не более 7 минут.

**Критерии оценки конкурсного испытания:**

- 1) содержательность презентации (информативность представленных материалов, степень разработанности выбранной темы и другое);
- 2) визуальное представление материалов (художественное оформление, творческий подход, оригинальность, оптимальное соотношение текстового и иллюстративного материала, расположение материалов, доступность восприятия и другое);
- 3) устное представление (культура речи, ораторские навыки, обращение к материалам во время выступления, внешний вид и культура поведения и другое).

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

Победителем признается команда, набравшая большее количество баллов.

### **Исторический квест «Есть память, которой не будет забвенья, есть слава, которой не будет конца»**

**Формат:** командная интеллектуальная игра, нацеленная на актуализацию знаний участников о Великой Отечественной войне по следующим темам:

- 1) основные сражения Великой Отечественной войны;
- 2) казаки – герои Великой Отечественной войны;
- 3) награды Великой Отечественной войны;
- 4) техника и вооружение в годы Великой Отечественной войны;
- 5) полководцы Великой Отечественной войны.

Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

## **КУЛЬТУРНАЯ ПРОГРАММА**

Содержание культурной программы связано с событиями Великой Отечественной войны, происходившими на территории субъекта Российской Федерации, который является площадкой проведения соревнований.

Культурная программа предполагает посещение музеев и мемориальных комплексов.

## **6. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ**

Победители и призеры всероссийского этапа Игры определяются в командном и личном зачетах.

Победители и призеры Игры в командном зачете определяются по каждому виду испытаний конкурсной и образовательной программы.

Победители и призеры Игры в личном зачете определяются по результатам выступления участников в тех конкурсных испытаниях, в которых предусмотрена лично-командная форма участия.

Победитель всероссийского этапа Игры в общекомандном зачете определяется по наименьшей сумме мест, занятых командой во всех видах испытаний конкурсной программы.

В случае если две и более команды набрали равное количество очков (наименьшую сумму мест), победитель определяется по наибольшему количеству занятых 1-х, 2-х, 3-х и т.д. мест во всех видах испытаний конкурсной программы.

## **7. НАГРАЖДЕНИЕ**

Победитель Игры в общекомандном зачете награждается кубком, дипломом I степени и ценным подарком.

Призеры Игры в общекомандном зачете награждаются дипломами II и III степени и ценными подарками.

Все члены команд образовательных организаций, занявших в общекомандном зачете I, II и III место, награждаются дипломами I, II и III степени соответственно и памятными призами.

Победители и призеры всероссийского этапа Игры в командном зачете по видам конкурсных испытаний награждаются дипломами I, II и III степени.

Победители Игры в личном зачете награждаются дипломами I степени и памятными призами, а призеры награждаются дипломами II и III степени.

В конкурсах «Визитная карточка команды», «У походного костра» дополнительно может присуждаться приз зрительских симпатий.

Все члены команд образовательных организаций, принимающих участие во II этапе, получают свидетельство участника Игры.

Руководители команд образовательных организаций, ставших победителями и призерами Игры в общекомандном зачете, награждаются дипломами.

Вручение кубков, дипломов и ценных подарков проводится в торжественной обстановке.

## **8. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ**

Финансирование I этапа Игры осуществляется организаторами этапа.

Расходы по командированию команд и сопровождающих (руководителей команд) для участия во II (всероссийском) этапе Игры (проезд до места проведения и обратно, суточные в пути, страхование жизни и здоровья участников, проживание и питание сопровождающих (руководителей команд) несут командирующие организации.

Страхование участников всероссийского этапа Игры осуществляется за счет средств бюджетов субъектов Российской Федерации и внебюджетных средств в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

## **9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ**

Спортивные мероприятия проводятся на объектах спорта, отвечающих требованиям соответствующих нормативных правовых актов, действующих на территории Российской Федерации и направленных на обеспечение общественного порядка и безопасности участников и зрителей, при наличии актов готовности объектов спорта к проведению физкультурных мероприятий, утвержденных в установленном порядке.

## **10. СТРАХОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ**

Участие в Игре осуществляется только при наличии договора (оригинала) о страховании жизни от несчастных случаев, жизни и здоровья участников команды.



## 11. ПОДАЧА ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ

Заявка на участие в Игре оформляется согласно приложению к настоящему положению и направляется органом государственной власти субъекта Российской Федерации, осуществляющим государственное управление в сфере образования и реализующим государственную политику в отношении казачества, по адресам электронной почты [kko@eit.edu.ru](mailto:kko@eit.edu.ru), а также [zakirova-tm@edu.gov.ru](mailto:zakirova-tm@edu.gov.ru) в срок до 30 сентября 2020 года.

УТВЕРЖДАЮ

СОГЛАСОВАНО

Руководитель  
органа государственной власти  
субъекта Российской Федерации,  
осуществляющего государственное  
управление в сфере образования  
и реализующего государственную  
политику в отношении казачества

Атаман  
войскового казачьего общества

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/

(подпись)

(Ф.И.О (при наличии))

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 г.

М.П.

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/

(подпись)

(Ф.И.О (при наличии))

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 г.

М.П.

## ЗАЯВКА

на участие во Всероссийской военно-спортивной игре «Казачий сполох»

Наименование войскового казачьего  
общества \_\_\_\_\_

Наименование субъекта Российской Федерации  
\_\_\_\_\_

Наименование образовательной  
организации \_\_\_\_\_

Состав команды:

№ п/п	Ф.И.О (при наличии) участника	Гражданство	Пол	Дата рождения	Свидетельство о рождении либо паспорт (серия, номер, кем и когда выдан)	Ф.И.О (при наличии) родителей	Адрес	Контактный телефон (домашний, мобильный)
1.								
...								
9.								

Руководитель команды:

№ п/п	Ф.И.О (при наличии)	Место работы	Должность	Контактный телефон (рабочий, мобильный)
1.				

Правильность заявки подтверждаю:

Руководитель образовательной организации \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

(Ф.И.О (при наличии) полностью, подпись, телефон)

М.П.