

A decorative border with intricate floral and scrollwork patterns in a light beige color, framing the entire page. At the top center, above the text, is a sunburst emblem with multiple rays emanating from a central point.

ВСПЫШКА

2026

ПОЛОЖЕНИЕ

о спортивно-тематическом
фестивале «Вспышка» 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. ФИЛОСОФИЯ ФЕСТИВАЛЯ
2. РУКОВОДСТВО ПОДГОТОВКОЙ И ПРОВЕДЕНИЕМ ФЕСТИВАЛЯ
3. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ
4. ФОРМАТ ПРИСУТСТВИЯ НА ФЕСТИВАЛЕ
5. СТОИМОСТЬ УЧАСТИЯ В ФЕСТИВАЛЕ
6. УСЛОВИЯ ПРЕБЫВАНИЯ НА ФЕСТИВАЛЕ
7. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ КОМАНД
 - 7.1 Состав команды-участницы
 - 7.2 Категории команд-участниц
 - 7.3 Условия регистрации команд-участниц
8. ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ
 - Суббота*
 - Воскресенье*
9. НАПОЛНЕНИЕ ФЕСТИВАЛЯ И УСЛОВИЯ ЕГО ПРОВЕДЕНИЯ
 - 9.1 Правила и оценка соревнований
 - 9.1.1 Ночной этап
 - 9.1.2 Спортивное ориентирование
 - 9.1.3 ЭВК
 - 9.1.4 Боёвки
 - 9.14.1 Перемещение по полигону
 - 9.14.2 Погоны
 - 9.14.3 «Убитые участники» и «мертвятник»
 - 9.14.4 Бой
 - 9.14.5 Флаги
 - 9.14.6 Артефакты
 - 9.14.7 Регламент этапа
 - 9.14.8 Система оценки боёвок
 - 9.1.5 Конкурс поваров
 - 9.1.6 Вечернее мероприятие
 - 9.1.7 Поединки
 - 9.1.8 Ринг
 - 9.1.9 Эстетета
 - 9.1.10 Финальная полоса
 - 9.1.11 Конкурс визиток
 - 9.2 Зона наполнения фестиваля
 - 9.3 Тематическое наполнение «Вспышки»
10. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ СОРЕВНОВАНИЙ



1. ФИЛОСОФИЯ ФЕСТИВАЛЕЙ

МИССИЯ

Мы даём возможность каждому человеку, утонувшему в рутине, уставшему от города, работы и учёбы сделать глоток свежего воздуха, ощутить свободу и почувствовать первозданные эмоции. Фестиваль является местом для тех, кто хочет провести время на природе, сбросить все городские заботы и проявить себя.

ЦЕННОСТИ

КОМАНДА ~ Сила каждого в команде, а сила команды в каждом

ВЫЗОВ ~ Чем сложнее испытания, тем больше азарт и ярче победа

ЕДИНСТВО ~ Каждый вокруг костра — твой товарищ

ОТКРЫТОСТЬ ~ С тобой поделаться, если ты сам готов делиться

ТРАДИЦИИ ~ Приехав однажды, ты останешься навсегда

РАВЕНСТВО ~ Не имеет значения, кто ты, — важно, что ты со всеми

ОЧИЩЕНИЕ ~ Здесь ты всегда найдёшь путь к самому себе

2. РУКОВОДСТВО ПОДГОТОВКОЙ И ПРОВЕДЕНИЕМ ФЕСТИВАЛЕЙ

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО ПОДГОТОВКОЙ И ПРОВЕДЕНИЕМ ФЕСТИВАЛЯ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ СЛЕДУЮЩИМИ РУКОВОДЯЩИМИ И ИСПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ОРГАНАМИ:

- Управленческий совет;
- Организационный комитет фестиваля (руководители проекта и заместители);
- Команда организаторов.

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА:

- Кровяков Кирилл +7 (980) 146-22-80
- Руцкая Анастасия +7 (909) 502-74-94

Управленческий совет и Руководители проекта оставляют за собой право внесения правок в любой пункт Положения о спортивно-тематическом фестивале «Вспышка» 2026 с уведомлением об этом изменении тех, кого касаются эти пункты. Правки, внесённые Управленческим советом и Руководителями проекта, являются равносильным дополнением к Положению

3. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

ДАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ: 7-9 августа 2026 года

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ:

1-й день: 00:00 – 02:00, 09:00 – 23:45;

2-й день: 9:30 – 18:30.

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ — Московская область,
Орехово-Зуевский район, деревня Анищерово

ТОЧНЫЕ КООРДИНАТЫ: 55.524264, 38.844295

4. ФОРМАТ ПРИСУТСТВИЯ НА ФЕСТИВАЛЕ

В рамках фестиваля существуют 2 формата присутствия на нём:

УЧАСТНИК — посетитель фестиваля, являющийся членом зарегистрировавшейся команды;

ГОСТЬ — посетитель фестиваля, не являющийся членом зарегистрировавшейся команды

5. СТОИМОСТЬ УЧАСТИЯ В ФЕСТИВАЛЕ

В РАМКАХ ФЕСТИВАЛЯ ДЛЯ КОМАНД-УЧАСТНИКОВ
ПРЕДУСМОТРЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ ЦЕНЫ (ВЗНОС):

Стоимость игры (без меню): 54 000 РУБЛЕЙ;

Стоимость игры + малое меню: 66 100 РУБЛЕЙ;

Стоимость игры + среднее меню: 67 250 РУБЛЕЙ;

Стоимость игры + большое меню: 69 400 РУБЛЕЙ

В рамках фестиваля для гостей предусмотрена следующая цена:
БИЛЕТ НА ФЕСТИВАЛЬ — 2400 РУБЛЕЙ

В стоимость входит присутствие на фестивале «Вспышка», доступ
к Зоне наполнения фестиваля, обустроенному гостевому лагерю,
а также к общим костровым зонам, столам, лавкам и освещению

Сроки продажи билетов будут сообщены в официальной группе VK
(https://vk.com/vspyshka_fest)

Стоимость билета может увеличиваться по мере приближения
фестиваля, об изменении стоимости будет также сообщено
в официальной группе VK (https://vk.com/vspyshka_fest)

6. УСЛОВИЯ ПРЕБЫВАНИЯ НА ФЕСТИВАЛЕ

К УЧАСТИЮ В ФЕСТИВАЛЕ ДОПУСКАЮТСЯ ЛИЦА,
УДОВОЛЕТВОРЯЮЩИЕ СЛЕДУЮЩИМ УСЛОВИЯМ:

А) лица, достигшие 18 лет

Б) лица, не имеющие острых противопоказаний к принятию участия
в спортивных соревнованиях (для участников команд)

В) лица, являющиеся участниками команд или посетителями фестиваля

Г) лица, прошедшие инструктаж во время регистрации (процесс регистрации будет описан ниже)

Д) лица, имеющие при себе документ, удостоверяющий личность (паспорт или права)

ВО ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ НА ЕГО ТЕРРИТОРИИ ЗАПРЕЩЕНО:

- 1) распивать спиртные напитки;
- 2) хранить, распространять и употреблять наркотические и психотропные вещества;
- 3) проходить на мероприятие с огнестрельным, газовым или холодным оружием, пиротехникой всех видов;
- 4) нарушать правила поведения в лесу, установленные законодательством Российской Федерации

ФОРМАТ РЕГИСТРАЦИИ КОМАНД-УЧАСТНИЦ ОПИСАН В ПУНКТЕ 7 ДАННОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Регистрация гостей и продажа билетов будут запущены в официальной группе VK (https://vk.com/vspyshka_fest)

Если у посетителя фестиваля отсутствует билет на фестиваль и он не является членом команды-участницы, организаторы оставляют за собой право обязать посетителя удалиться с места проведения фестиваля. В случае грубого нарушения правил фестиваля посетителями будут привлекаться правоохранительные органы

ПО ПРИБЫТИИ НА ТЕРРИТОРИЮ ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ ПОСЕТИТЕЛЬ ОБЯЗАН:

- предоставить свой билет организаторам или подтвердить статус участника команды;
- пройти инструктаж по требованиям безопасности;
- подписать документ об ознакомлении и согласии с Положением о спортивно-тематическом фестивале «Вспышка» 2026;
- получить браслет участника/гостя;
- заселиться в месте, установленном организаторами

На территории фестиваля для посетителей будет оборудовано два лагеря: для участников и для гостей. Каждый посетитель расселяется в том или ином лагере в зависимости от типа присутствия на фестивале. Возможность совместного проживания посетителей фестиваля двух категорий обсуждается с руководителями проекта в личном порядке заранее

ОРГАНИЗАТОРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА УЧАСТНИКОВ ФЕСТИВАЛЯ ВНЕ ВРЕМЕНИ ЕГО ПРОВЕДЕНИЯ, А ТАКЖЕ ПРИ НЕСОБЛЮДЕНИИ ВЫШЕУПОМЯНУТЫХ ПРАВИЛ И ПРАВИЛ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ОРГАНИЗАТОРЫ ТАКЖЕ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА СОСТОЯНИЕ ДОРОГ И ПРИЧИНЁННЫЙ УЩЕРБ

1. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ КОМАНД

1.1 СОСТАВ КОМАНДЫ-УЧАСТНИЦЫ

СОСТАВ КОМАНДЫ-УЧАСТНИЦЫ:

- 12 спортсменов (6 лиц мужского пола, 6 лиц женского);
- 1 или 2 повара (пол не имеет значения)

В случае травмы спортсмена он может быть заменён поваром соответствующего пола. О замене капитан команды должен предупредить руководителей фестиваля перед стартом этапа. Замена спортсмена в процессе прохождения этапа не предусмотрена.

В случае участия в одном из этапов человека, который не входит в заявку команды, команда дисквалифицируется из этапа, в котором было допущено нарушение

С момента регистрации команды до начала проведения мероприятия у команды допускается замена по уважительной причине НЕ БОЛЕЕ 3 СПОРТСМЕНОВ, по строгому согласованию с руководителями проекта. Количество замен поваров не ограничивается, при этом замена повара на спортсмена до старта фестиваля считается заменой спортсмена

МАКСИМАЛЬНОЕ ЧИСЛО КОМАНД-УЧАСТНИЦ: 12 ШТ

7.2 КАТЕГОРИИ КОМАНД-УЧАСТНИЦ

В рамках проведения фестиваля предполагается две категории команд-участниц:

«НОВАЯ КОМАНДА» – зарегистрированная команда, 60% состава которой впервые будут принимать участие в фестивале в роли участника (8 из 14/13 членов команды)

Условие должно быть соблюдено на момент регистрации и на момент старта фестиваля

При наличии замен условие должно сохраняться. В противном случае происходит переход в категорию «Опытная команда», а также команда автоматически занимает последнее место в количестве этапов равному количеству человек, выходящих за условия категории «Новая команда» (в порядке очередности проведения этапов на фестивале)

В данной категории допускается участие не более 5 команд. Категория реализуется при условии подачи не менее 2 заявок. В случае меньшего количества, команды автоматически участвуют на общих условиях, механика с категориями команд не реализуется

«ОПЫТНАЯ КОМАНДА» – любая другая зарегистрированная команда, не подходящая под критерии первой категории. Количество команд в данной категории зависит от количества «Новых команд» и корректируется на усмотрение руководителей проекта.

В данной категории подразумевается не менее 7 команд (включая 2 по квоте). В случае если в опытные команды не будет набрана квота, то она расширяется на новые команды

В РАМКАХ ПОДВЕДЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ СОРЕВНОВАНИЙ ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ ДВА ПОБЕДИТЕЛЯ:

Победитель фестиваля «Вспышка» – среди команд-участниц двух категорий;

Победитель в категории «Новая команда»

При этом содержание соревновательных этапов для категорий команд не имеют различий

7.3 УСЛОВИЯ РЕГИСТРАЦИИ КОМАНД-УЧАСТНИЦ

Для двух категорий предполагаются отдельные формы регистрации. Регистрации команд-участниц будут запущены в официальной группе ВК (https://vk.com/vspyshka_fest). Требования к регистрации также будут указаны в официальной группе

По поводу оплаты с капитанами команд свяжутся организаторы после закрытия регистрации и публикации команд-участниц

Регистрация для категории «Новая команда» проходит в первую очередь, регистрация для категории «Опытная команда» открывается после закрытия регистрации первой категории команд

В случае, если команда не оплачивает участие в фестивале в установленный срок, она будет дисквалифицирована, а к участию пригласят следующую команду в порядке списка регистраций категории

Команда-победительница фестиваля «Вспышка», получает квоту на регистрацию в категории «Опытные команды»

Команда-победительница в категории «Новая команда», получает квоту на регистрацию в категории «Опытные команды»

В случае, если команда, имеющая квоту, отказывается от участия в соревновании, к участию приглашается команда в порядке списка регистрации категории

Руководители проекта имеют право вносить изменения в условия и правила участия категорий команд в любой момент при объявлении о факте изменений в официальной группе VK (https://vk.com/vspyshka_fest)

8. ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

СУББОТА*

00:00 — Открытие соревнований;
00:20 — Ночной этап;
08:00 — Подъём и завтрак;
09:00 — Визитки;
10:15 — Спортивное ориентирование;
12:00 — ЭВК;
14:30 — Обед;
15:30 — Боёвки;
17:00 — Конкурс поваров;
20:00 — Ужин;
22:00 — Вечернее мероприятие;
23:45 — Окончание первого дня фестиваля

ВОСКРЕСЕНЬЕ*

08:30 — Подъём и завтрак;
09:30 — Поединки;
11:30 — Эстафета;
11:30 — Ринг;
14:15 — Обед;
15:00 — Финальная полоса;
16:30 — Подсчёт результатов;
18:00 — Закрытие фестиваля

* Тайминги проведения могут корректироваться на усмотрение руководителей проекта

9. НАПОЛНЕНИЕ ФЕСТИВАЛЯ И УСЛОВИЯ ЕГО ПРОВЕДЕНИЯ

9.1 ПРАВИЛА И ОЦЕНКА СОРЕВНОВАНИЙ

9.1.1 НОЧНОЙ ЭТАП

Ночной этап проходит в несколько стадий. Перечень и содержание заданий на каждой из стадий не разглашаются

За прохождение Ночного этапа команда получает флаг

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

Количество спортсменов для прохождения Ночного этапа составляет строго 12 человек от каждой команды. При отсутствии одного спортсмена из основного состава один из поваров может стать заменой (при согласовании с руководителями проекта).

Если у команды не набирается полный состав к моменту начала Ночного этапа, команда дисквалифицируется с этапа

9.1.2 СПОРТИВНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

На территории на время этапа установлено несколько десятков контрольных пунктов (КП). КП будут отмечены на карте местности, по которой спортсмены команды ориентируются самостоятельно. Этап является лично-командным этапом с подсчетом результатов по командной системе. Учитывается общее количество набранных очков представителями каждой команды — для командного результата. Цель каждого спортсмена команды — собрать как можно больше баллов за КП за контрольное время. Стратегию прохождения этапа команда может определять самостоятельно с учётом всех правил проведения и системы оценивания этапа

Контрольное время (КВ) — 45 минут

Максимально допустимое время — 55 минут

ПРАВИЛА НАЧАЛА ЭТАПА:

- 1) В этапе участвуют 8 спортсменов от каждой команды (4 женского и 4 мужского пола). В правилах этапа Спортивное ориентирование понятия «Спортсмен» и «Участник» можно считать равнозначными. Каждому участнику определяют номер в команде, где первое число — номер команды, второе - номер забега
- 2) Участникам следует прибыть за 30 минут до старта этапа для регистрации, брифинга и получения чипа, номера участника и карты местности с нанесёнными КП. В этапе могут принимать участие только прошедшие регистрацию спортсмены команд-участниц
- 3) Капитану необходимо заявить спортсменов, участвующих в этапе, в пятницу до 15:00
- 4) Начало этапа проходит по забегам. В забеге стартуют по одному представителю от каждой команды. Интервал между забегами 1— 2 минуты. В одном забеге участвуют столько человек, сколько команд всего соревнуются. Порядок забегов определяется во время регистрации организаторами

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ:

- Этап проходит в формате по выбору. На местности будет расположено несколько десятков контрольных пунктов (КП), которые спортсмены могут брать в любом порядке и любом количестве
- Начало этапа осуществляется с единой стартовой точки (КП) для всех участников этапа. Конец этапа также является единой финишной точкой для всех участников этапа (КП)
- Каждый участник может завершить этап в любой момент до момента окончания КВ (45 минут). Контрольное время для каждого участника подсчитывается индивидуально с момента старта забега. По истечению КВ на участника накладывается штрафной балл за каждую целую дополнительную минуту в личный зачет участника
- К моменту истечения максимально допустимого времени (55 минут), участники должны прибыть к финишной точке. В противном случае результат участника будет аннулирован и не будет учтен в результате команды

• Передача индивидуального чипа другим участникам, гостям, спортсменам запрещена

• Причины дисквалификации команды с этапа:

а) преднамеренное сокрытие или маскировка КП от других участников/команд;

б) преднамеренное разрушение или причинение ущерба КП;

в) преднамеренное создание препятствий для прохождения дистанции этапа другим участникам/командам;

г) целенаправленные действия по получению информации о предстоящей дистанции при помощи различных способов (осмотр местности, завладение картой местности и др.) в день проведения этапа, перед его началом;

д) любые иные нарушения условий, указанные в правилах этапа или иные выявленные организаторами недопустимые действия

• Организаторы (СТ) во время проведения этапа находятся на территории проведения этапа для координации участников в рамках территории этапа, соблюдения правил проведения этапа и контроля безопасности участников

• Спортсменам, участвующим в этапе, запрещено перемещаться вне границ проведения этапа (согласно карте местности), спортсмены команд-участниц, не участвующие в данном этапе, не могут находиться на территории проведения этапа.

СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ КОМАНДЫ:

• Каждый КП имеет определенную стоимость в баллах в зависимости от сложности его расположения. КП обозначаются призмами с номерами. Каждому КП присваивается номер формата ХУ, где Х — количество баллов, У — порядковый номер КП соответствующей стоимости

• Личный результат участника = (сумма баллов за собранные КП) – (штрафные баллы за превышение КВ)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БАЛЛЫ:

- Если разрыв между 1-м и 4-м участником команды мужского пола < 30 баллов → +15 баллов команде
- Если разрыв между 1-м и 4-м участником команды женского пола < 30 баллов → +15 баллов команде

КОМАНДНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ РАССЧИТЫВАЕТСЯ КАК:

сумма баллов трех лучших результатов среди участниц женского пола команды + сумма баллов трех лучших результатов среди участников мужского пола команды + плюс сумма дополнительных баллов

- Итоговые места команд распределяются в порядке убывания командных результатов
- При равенстве баллов двух или более команд места распределяются по наименьшей сумме времени прохождения этапа всеми участниками команды

9.1.3 ЭВК

ЭВК на Вспышке состоит из 6 треков. Перечень и содержание треков не разглашаются. Старт команд единовременный, само прохождение ЭВК подразумевает под собой круговую систему с одиночными параллельными треками. Количество спортсменов-участников для прохождения этапа составляет строго 12 человек от команды

СИСТЕМА ОЦЕНКИ ЭВК:

Общий результат команды складывается из тех мест, которые они занимали на каждом треке этого этапа. При невыполнении требований ГОИ могут быть предусмотрены штрафные баллы за трек, на котором имело место нарушение правил

9.1.4 БОЁВКИ

Цель этапа — сохранить в своём штабе собственный флаг и захватить флаги других команд, которые можно найти в ходе передвижения по территории во время этапа. Количество спортсменов-участников для прохождения этапа Боёвки составляет строго 12 человек от каждой команды. В правилах этапа Боёвки понятия «Спортсмен» и «Участник» можно считать равнозначными.

По команде организаторов спортсмены стартуют группами от исходной точки для фиксации своего флага в штабе. У каждой команды есть свой штаб, в котором обязательно должен находиться флаг

После достижения штаба всеми командами организаторами объявляется начало этапа

Также на игровом поле присутствуют артефакты в количестве 1 штуки для каждой из фракций, которые разбросаны по всей территории игры

На данном этапе к каждой команде прикрепляются ГОИ и не основная СТ, они и будут являться судьями для боёв команд с каждой стороны

ТЕРМИНОЛОГИЯ ЭТАПА:

- Штаб команды – это уникальное для каждой команды место внутри полигона, где команда может закреплять флаги;
- Закрепление флага — установка флага в своём штабе;
- Сохранение флага — удержание флага в своём штабе на момент окончания этапа;
- Захват флага — получение флага команды-соперника путём нахождения его на полигоне или в результате победы в бою;
- Бой — противостояние двух команд, цель которого заключается в срыве погон спортсменам-участникам команды-соперника;
- Полигон — территория леса, на которой проводится этап;
- Мертвятник — определённое место внутри полигона, где команды могут восстановить погону;
- Убитый участник — спортсмен-участник, у которого сорван или повреждён хотя бы один погон;
- Живой участник — спортсменам-участник с двумя целыми погонами на плечах, нашитыми в соответствии с п. 9.14.2.

ПРАВИЛА БОЁВОК

9.1.4.1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ПОЛИГОНУ

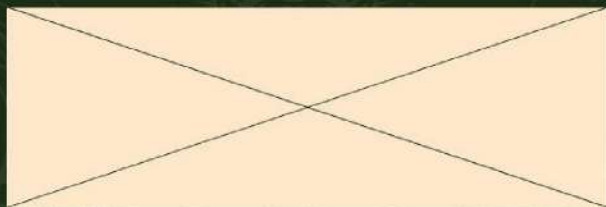
- Представители команд не имеют права перемещаться по территории проведения боёвок без сопровождения ГОИ и/или СТ. Участники должны находиться в прямой видимости в радиусе 25 метров от ГОИ и/или СТ своей команды на протяжении всего этапа
- В случае нарушения данного правила с участника срываются погоны и он отправляется в «мертвятник», покинуть который он может только с организатором, закреплённым за его командой. В зависимости от тяжести нарушения и его долгосрочности может быть принято решение о дисквалификации команды на этом этапе
- Если организатором или представителем команды был замечен участник без сопровождения своего СТ/ГОИ, то свидетель нарушения отсчитывает 15 секунд. Если по их истечении в радиусе 25 метров не появился любой из двух организаторов, прикрепленных к этой команде, то участник объявляется убитым, а на команду налагается штраф
- Участники могут перемещаться только в рамках полигона. Если участник выбежал за границу полигона и после предупреждения организатора в течении 15 секунд не вернулся обратно, участник объявляется убитым, а на команду налагается штраф
- Участникам запрещается использовать средства индивидуальной мобильности, а также любые иные транспортные средства для перемещения внутри полигона. В случае выявления нарушения данного правила к команде будут применены штрафные санкции (вплоть до дисквалификации)

9.1.4.2 ПОГОНЫ

Каждому участнику прикрепляется два погона, по одному на плечо. Тип погон и инструкция по их закреплению на плечах указаны ниже.

- Погоны нашиваются строго посередине плеча. Нашивать погоны ближе к спине, шее, груди, краю плеча запрещено
- Погон нашивается крест-накрест (как показано на рисунке) в одну нитку. Использовать двойную нить (или более) запрещено. Запрещено использовать усиленные (повышенной плотности, армированные и т.д.) нитки

• Если организатором или представителем команды было замечено нарушение указанных выше правил, СГ/ГОИ срывает с участника погон и участник объявляется убитым. Восстановить погоны в таком случае можно только в «мертвятнике»



• Участник считается убитым, если хотя бы один его погон сорван или имеет повреждение. Срыв погон с себя является нарушением правил. Если погон сорван с себя после выражения желания командой-противником участвовать в бою или же во время боя, команде-противнику начисляются баллы за убийство

• Если участник выбегает за пределы полигона после выражения желания командой-противника участвовать в бою или же во время боя, то по правилу из пункта 4 участник объявляется убитым, а команде-противника начисляются баллы за убийство

• Во время боёвок участникам запрещается прикрывать погоны одеждой, руками, волосами и иными предметами — погоны всегда должны быть открыты на высоте более 25 сантиметров. Если организаторы замечают данное нарушение во время боя, они вправе объявить участника убитым

9.1.4.3 «УБИТЫЕ УЧАСТНИКИ» И «МЕРТВЯТНИК»

• После того, как участник считается убитым, по решению команды он может продолжать сопровождение своей команды на данном этапе без возможности непосредственного участия или отправиться в «мертвятник» вместе с СГ и/или ГОИ. Убитый участник не может принимать участие в боёвках, подбирать и сохранять флаги и артефакты. Команда не может использовать своего убитого участника как средство разведки, охраны флагов и так далее. В случае выявления нарушения данного правила к команде будут применены штрафные санкции (вплоть до дисквалификации)

• При поражении в бою побеждённая команда (или её часть) отправляется в «мертвятник». Бои на территории «мертвятника» запрещены. При выходе из «мертвятника» необходимо сдать нитки и шёлки, выданные на команду для восстановления погон

- В «мертвятнике» запрещено заходить с флагами и артефактами
- За любые оставленные личные вещи в «мертвятнике» организаторы ответственности не несут
- Команда имеет право принести с собой на этап и оставить в «мертвятнике» по одной запасной футболке на каждого спортсмена команды с заранее нашитыми погонями. Команда может переодевать футболки на «новые» только в «мертвятнике». Перенашивание погон на «запасных» футболках может происходить только во время восстановления погон на участниках
- Часть команды, сопровождаемая одним организатором, не может находиться в «мертвятнике» частично: все её участники должны быть либо полностью внутри, либо полностью за пределами «мертвятника».

9.1.4.4 БОЙ

- Бой допускается только между двумя командами
- Любое взаимодействие участников двух команд в игре (нападение для объявления начала боя и др.) без свидетельствования одного из организаторов запрещено, нарушители из обеих команд могут быть оштрафованы
- В бою должны принимать участие все живые участники команды, если иное не предусмотрено способностью (подробнее о способностях см. в Тематическом своде правил «Гильдии времени»)

БОЙ ПРОИСХОДИТ В ДВУХ СЛУЧАЯХ:

- Если обе команды при столкновении на территории хотят устроить бой. При этом срывать погон с участника одной из команд для его старта нельзя.
- Если одна команда инициирует бой в одностороннем порядке, путем срыва или повреждения погона живого участника команды-соперника
- В случае, если погоны были сорваны сразу же несколькими живым членам команды, всем участникам, у которых было сорван погон (кроме первого убитого) заново восстанавливаются погоны перед стартом боя

• Перед стартом боя команды должны выстроиться в две шеренги друг напротив друга. Бой стартует после команды СГ/ГОИ

• Команды могут не вступать в бой по обоюдному согласию

**«ВСПЫШКА» — СИГНАЛ ОРГАНИЗАТОРОВ
ДЛЯ ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ ОПАСНЫХ СИТУАЦИЙ
ИЛИ СОБЛЮДЕНИЯ РЕГЛАМЕНТА:**

• Сигналом является сказанное одним из организаторов боя слово «Вспышка» или звук свистка. Вспышка и свисток являются равнозначными, взаимозаменяемыми сигналами

• Все участники в радиусе 20 метров обязаны лечь на землю в течении 5 секунд после сигнала

• С участников, не лежащих всем телом на земле по окончании 5 секунд, срываются погоны

• Использование «Вспышки» организаторами для помощи команде запрещено и влечёт штрафные санкции вплоть до дисквалификации команды

• Использование сигнала «Вспышка» участниками команд не допускается. Если организаторы замечают данное нарушение во время боя, они вправе объявить участника убитым. В случае выявления нарушения данного правила к команде будут применены штрафные санкции (вплоть до дисквалификации)

• При проведении боя необходимо соблюдать правила техники безопасности: запрещено атаковать друг друга ногами, наносить прямые удары руками, душить, совершать прочие действия, которые могут нанести вред жизни и здоровью участников игры. Нарушение данного правила влечёт за собой наложение штрафных санкций (вплоть до дисквалификации команды)

• На этапе «Боевки» капитаны будут помечены белой банданой

9.1.4.5 Флаги

- Команда может брать флаги только из чужих штабов или путём захвата его у команды противника в результате победы в бою. Флаги не должны находиться нигде, кроме штабов команд или непосредственно рук участников. Исключением являются ситуации, когда нет живых участников, чтобы подобрать и нести флаг — тогда флаг оставляют на месте, где его нёс последний живой участник. С флагом нельзя находиться в «мертвятнике»
- При захвате флага (в том числе своего) у команды нет прямой необходимости нести флаг в штаб для закрепления. Команда самостоятельно определяет тактику
- Очки за закрепление флага в своём штабе начисляются лишь один раз до того момента, пока флаг не перейдёт в руки другой команде
- После закрепления флага в штабе, его нельзя забрать до момента захвата флага другой командой или до окончания этапа «Боевки». Исключение подтверждение сайд-квеста в Лавке
- Командам запрещено отдира́ть свои флаги от рукоятки, прятать в кустах, закапывать их в землю, засовывать в дупло, связывать скотчем, прятать их на деревьях и т.д. Флаг и обозначение штаба должны быть в зрительном доступе. Флаг закрепляется в штабе по согласованию с СГ/ГОИ
- Команда не может “сбросить” флаг или отказаться от него, в случае если в команде есть хотя бы 1 живой участник

9.1.4.6 Артефакты

- На начало игры артефакты для Фракций будут расположены в случайном порядке на карте. Команда может брать артефакт только своей Фракции. Если команда будет замечена в укрытии чужих и своего артефактов, то она будет дисквалифицирована
- Артефакт после того, как его взяла команда, находится исключительно в руках. В случае поражения команды, у которой находится артефакт, он передаётся, как и флаг, победившей команде, если она является представителем той же Фракции. А если она таковой не является, то артефакт сбрасывается в центре площади проведения боя. В иных случаях артефакт сбрасывать нельзя

• Очки за нахождение артефакта начисляются лишь первой нашедшей его команде, принадлежащей Фракции этого артефакта. Время нахождения/захвата артефакта фиксируется СГ/ГОИ. В случае захвата артефакта другой командой очки не начисляются. Очки начисляются лишь за его сохранение на момент окончания этапа

• Если команда будет замечена в нарушении каких-либо правил, описанных выше, руководители проекта оставляют за собой право наложения штрафа (вплоть до дисквалификации)

9.1.4.7 РЕГЛАМЕНТ ЭТАПА

• Участник вправе подать жалобу на несоблюдение регламента в течение получаса после окончания этапа «Боевки». Все жалобы будут рассмотрены, и, при выявлении нарушения, могут быть начислены штрафы (вплоть до дисквалификации) и компенсации, но исключительно на усмотрение руководителей проекта

• Дополнительно на данном этапе будут присутствовать тематические правила, которые будут отражены в Тематическом своде правил «Гильдии времени»

• СГ/ГОИ будут объявлять время, оставшееся до конца боёвок: за 1 час, за 45 минут, за 30 минут и за 10 минут до окончания этапа

• Между командами запрещены коалиции. Под коалицией подразумевается бой двух и более команд против одной, совместная игра и ведение тактики в процессе боёвок, передача флагов и артефактов друг другу / обмен ими, а также любое иное взаимодействие между командами с целью увеличения баллов этих команд. В случае выявления коалиций уличённые в этом команды дисквалифицируются.

9.1.4.8 СИСТЕМА ОЦЕНКИ БОЁВОК

- Захват флага — 10 баллов;
- Закрепление флага в своём штабе — 15 баллов;
- Сохранение чужого флага до конца боёвок — 15 баллов;
- Сохранение своего флага до конца боёвок — 25 баллов;
- Нахождение артефакта своей Фракции — 25 баллов;
- Сохранение артефакта своей Фракции до конца боёвок — 50 баллов;
- Один убитый человек — 2 балла, капитан — 5 баллов, если убита вся команда (12 человек) — 50 баллов.

9.1.5 КОНКУРС ПОВАРОВ

Ограничения на использование ингредиентов для приготовления блюд отсутствуют. Дополнительные ингредиенты организаторы не предоставляют

Обязательные требования — блюдо должно быть приготовлено на Вспышке и должно быть съедобным

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ БЛЮДА:

Отражение тематики команды - 5 баллов:

- Команда организовала пространство в соответствии с тематикой команды - до 2,5 баллов
- Команда представила блюда в соответствии с тематикой команды - до 2,5 баллов

Сложность приготовления — 10 баллов:

- Блюдо приготовлено на мангале 1 балл. Блюдо приготовлено на костре - 2 балла (максимально 2 балла)
- В блюде использованы готовые ингредиенты (мясо куплено в готовом маринаде, картошка куплена сваренная, куплен готовый соус) - 2 балла. В блюде использованы только самостоятельно приготовленные ингредиенты (маринад для мяса приготовлен в лесу, сырые овощи/фрукты обработаны в лесу, соус для блюда приготовлен во время конкурса) - 4 балла (максимально 4 балла)

Количество способов приготовления - максимально 4 балла, в зависимости от количества способов (способы приготовления: варка, жарка, тушение, запекание, копчение, гриль):

- Команда использовала один способ приготовления (например: сварила суп) - 1 балл
- Команда использовала два способа приготовления (например: сварила суп и пожарила картошку) - 2 балла
- Команда использовала три способа приготовления (например: сварила суп, пожарила картошку, сделала курицу гриль) - 3 балла
- Команда использовала четыре и больше способов приготовления (например: сварила суп, пожарила картошку, сделала курицу гриль и испекла пирог с ягодами) - 4 балла

Подача блюда — 10 баллов:

- Визуал блюда - то, насколько блюдо презентабельно выглядит - до 2 баллов
- Речь и постановка - словесное представление блюда и тематический действия - до 4 баллов
- Реквизит - то, какой реквизит используется для подачи блюда - до 2 баллов
- Образ поваров - соответствие образов поваров тематике команды - 2 балла

• Вкус — 10 баллов (Оценка производится по 10-ти балльной шкале индивидуально каждым организатором, принимающим участие в конкурсе поваров)

Судейство осуществляют представители Организационного комитета, а также подразделение Кухни (4 человека). Презентация блюда осуществляется поварами команды, участие в приготовлении блюда других участников и гостей не ограничивается. Более точные тайминги презентаций команд-участниц будут сообщены дополнительно капитанам.

9.1.6 ВЕЧЕРНЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ

Команды по очереди исполняют заранее подготовленный номер. Номер должен включать в себя музыкальное сопровождение или исполнение. На одно выступление командам выделяется 4 минуты. Старт времени начинается после сигнала ведущих. Команды должны быть готовы к своему выступлению за 5 минут до его начала. Количество участников на этапе составляет 13–14 человек от каждой команды, прямое активное участие гостей в номере команд не допускается. Допускается помощь команде в исполнении номера участниками других команд по их договоренности

СИСТЕМА ОЦЕНКИ:

Вечернее мероприятие оценивают по 10-балльной шкале СГ других команд, а также члены Организационного комитета. Качество номера определяется по следующим критериям:

Критерии оценки

Критерий	Описание
Подготовленность (10 баллов)	9-10 баллов: Идеальное знание текста; слаженность всех участников, синхронность. 7-8 баллов: Хорошее знание текста; уверенное исполнение; в основном, синхронное выступление; заметная репетиционная работа. 5-6 баллов: Знание текста с заметными заминками; несинхронность отдельных участников; подготовка недостаточна. 3-4 балла: Частые ошибки в тексте; несинхронность большинства участников; слабая подготовка. 1-2 балла: Незнание текста; отсутствующая подготовка.
Использование реквизита и костюмов (10 баллов)	9-10 баллов: Костюмы полностью соответствуют тематике; реквизит органично вписан; единый стиль; креативное использование декораций. 7-8 баллов: Костюмы соответствуют тематике; реквизит используется; присутствует стилистическое единство. 5-6 баллов: Частичное соответствие; реквизит формален (2-3 элемента); не все придерживаются единого стиля. 3-4 балла: Костюмы слабо связаны с выступлением; реквизит минимален или отсутствует; нет единого стиля. 1-2 балла: Нет тематического соответствия; реквизит отсутствует; нет композиции оформления.
Экспрессивность (10 баллов)	9-10 баллов: Активное использование декораций; оригинальные оценочные решения; визуальные эффекты; интерактивные элементы; визуальные акценты. 7-8 баллов: Декорации статичны; редкое использование света/реквизита; визуальные акценты. 5-6 баллов: Минимальные движения; средний уровень экспрессивности. 3-4 балла: Минимальные движения; статичное выступление; номер выглядит скучно. 1-2 балла: Полностью статичное выступление; отсутствие визуального интереса; монотонность.
Атмосфера (10 баллов)	Оценка производится по 10-балльной шкале индивидуально каждым организатором, оценивающим вечернее мероприятие.

ИТОГОВОЕ МЕСТО КОМАНДА ЗАНИМАЕТ ПО ИТОГАМ СУММИРОВАНИЯ ЗАНЯТЫХ МЕСТ В ОЦЕНКЕ ЖЮРИ.

9.1.7 ПОЕДИНКИ

Этап представляет собой индивидуальный формат соревнований, в котором принимает участие 12 спортсменов от команды в рамках шести различных поединков. Каждый поединок представляет собой отдельную дисциплину, в которой от команды выступает пара спортсменов: один спортсмен мужского пола и один спортсмен женского пола. Один спортсмен может принять участие только в одном поединке.

В каждом поединке встречаются представители двух команд (по 2 спортсмена от каждой команды), победитель определяется в зависимости от условий поединка. Перечень треков и подробные правила будут сообщены капитанам команд позднее в индивидуальном формате. Результаты каждого поединка влияют на общий командный зачёт. Спортсмены не могут быть заменены после начала этапа. Списки спортсменов предоставляются в субботу до 20:00. Подробная система оценки поединков будет направлена капитанам команд-участниц.

9.1.8 РИНГ

Ринг представляет собой огороженное пространство размером 3х3 метра, в которое по одному приглашаются представители двух команд для столкновения в поединке. Противники должны сорвать друг с друга погоны либо вытолкнуть конкурента за пределы ринга. Каждая пара противников борется до 2-х побед в поединках. Бой является успешный в случае, если команда выиграла 3 и более поединков. Всего от команды выставляются 5 спортсменов: 3 мужского пола и 2 женского пола

БОЙ — противостояние двух команд, состоящее из пяти поединков между спортсменами.

ПОЕДИНОК — противостояние двух спортсменов в рамках боя двух команд, состоящее из нескольких раундов.

ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ЭТАПА:

Этап проводится по турнирной системе на выбывание с финальной круговой стадией между тремя командами. Параллельно проводится три ринга

РИНГ СОСТОИТ ИЗ ТРЁХ ЭТАПОВ:

1. Предварительный раунд (1/8 финала)
2. Четвертьфинал (1/4 финала)
3. Финальный круг (бой за 1–3 места)

1. ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ РАУНД (1/8 ФИНАЛА)

В бою участвуют 12 команд, распределённые по жребию в 6 пар команд-участниц

2. ЧЕТВЕРТЬФИНАЛ (1/4 ФИНАЛА)

В 1/4 выходят 6 победителей из 1/8 финала. Формируются 3 пары команд-участниц по жребию. Победители выходят в финал

3. ФИНАЛЬНЫЙ КРУГ (БОЙ ЗА 1–3 МЕСТА)

От каждой команды в финале участвуют два спортсмена: 1 мужчина и 1 женщина. Выбор происходит среди спортсменов, ранее заявленных на ринг; замены допускаются только по согласованию с руководителями проекта

Финал проходит по круговой системе: каждая команда проводит два боя — по одному с каждой из соперников. В каждом бою проходит 2 поединка: — мужская дуэль и женская дуэль. Итоговый результат боя между командами определяется суммой побед в этих двух поединках

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ 4–11

4–6 МЕСТО — проигравшие в 1/4 финала. Ранжируются по количеству выигранных поединков в ¼ финала. В случае равенства нескольких команд учитывается разница выигранных раундов

7–11 МЕСТО — проигравшие в 1/8 финала. Ранжируются по количеству выигранных раундов в ⅛ финала. В случае равенства нескольких команд учитывается разница выигранных раундов

ПРАВИЛА БОЯ:

- Перед каждым раундом спортсмену прикрепляется по одному погону на каждое плечо, Судья разводит спортсменов по разным углам. После его сигнала раунд считается начатым. Запрещено использовать одежду с имитацией погонов.
- Спортсмен считается побеждённым в раунде, если один из двух погон оторван.
- В случае выхода / заступа за линию квадрата спортсмену, засчитывается поражение в раунде. Заступ засчитывается, когда спортсмен заступил за пределы ринга или коснулся линии.
- После каждого сорванного погона Судья останавливает раунд, спортсмену восстанавливается сорванный погон и Судья разводит спортсменов по углам для продолжения поединка.
- Если в течение одного раунда с спортсмена одновременно сорваны оба погона, спортсмену, сорвавшему погоны, засчитывается победа в данном раунде, но не в поединке.
- Поединки продолжаются до двух выигранных раундов
- Перед началом этапа Судьи оглашают нормы поведения и технику безопасности на ринге. В случае драки / неуважительного поведения по отношению друг к другу / оскорбления / иных нарушений член команды получает техническое поражение со счётом 0:2

- Организаторы снимают поединки из разных углов игрового квадрата с целью фиксации спорных моментов
- Просмотры со сторонних устройств не допускаются. В случае невозможности разобрать эпизод с помощью видеоповторов с устройств организаторов, Судья вправе обратиться к иным сторонним устройствам, зафиксировавшим эпизод
- Судья, просмотрев раунд, принимает решение в пользу одной из сторон независимо от инициатора просмотра
- При невозможности точно установить победителя раунда, Судья вправе назначить переигровку раунда

В ХОДЕ ПРОВЕДЕНИЯ ПОЕДИНКА ЗАПРЕЩЕНЫ:

- удары кулаками, ногами и головой;
 - удушения;
 - укусы любой части тела;
 - и иные травмоопасные приёмы, которые могут навредить одному из спортсменов
- В случае совершения любого действия, указанного в пункте 12, по решению Судьи, спортсмену присуждается поражение в раунде или поединке.
- При отсутствии умышленного характера и претензий со стороны пострадавшего спортсмена, Судья вправе не выносить поражение в раунде или поединке спортсмена, нанесшему повреждения.
- При возникновении спорных моментов между судьей и спортсменом, финальное решение принимается членами Организационного комитета.

9.1.9 ЭСТАФЕТА

Это искусственно созданная полоса препятствий. Для прохождения эстафеты каждому члену команды выдаётся страховочная система, с помощью которой спортсмены проходят заготовленные этапы Эстафеты. Спортсмены по очереди проходят все этапы и заканчивают в месте финиша. Эстафету проходят 8 спортсменов от команды: 4 мужского пола и 4 женского пола.

Команда должна прийти на точку старта за 10 минут до начала эстафеты, чтобы надеть страховочные системы. Для прохождения этапа спортсменам необходимо быть в одежде с длинными рукавами и штанинами (закрывающие предплечье и голень соответственно), в перчатках, а также в спортивной обуви (при необходимости перчатки будут выданы на точке старта вместе со страховочными системами, при этом команда имеет права воспользоваться своими комплектами). При несоблюдении формы одежды команда может быть не допущена к прохождению этапа

Спортсмены этапа в процессе прохождения эстафеты могут приземляться или передвигаться по земле только в специально отведённых местах, отмеченных сигнальной лентой. При приземлении или передвижении вне отведённых мест спортсмен обязан вернуться к началу элемента полосы препятствий, на котором он находился непосредственно до момента приземления/передвижения, и начать его заново. Спортсмены этапа могут находиться и передвигаться вне отведённых мест для помощи другим спортсменам своей команды только после полного прохождения эстафеты, снятия страховочной системы в положенном месте и разрешения организаторов.

Точные правила проведения этапов и существующие на этапе штрафы будут оглашены капитанам команд-участниц в личном порядке перед началом Эстафеты

Спортсмены команды самостоятельно определяют очередность прохождения Эстафеты, а также могут менять её между треками.

СИСТЕМА ОЦЕНКИ ЭСТАФЕТЫ:

Места распределяются в соответствии со временем прохождения этапа. Подробная система оценки Эстафеты будет направлена капитанам команд-участниц

9.1.10 ФИНАЛЬНАЯ ПОЛОСА

Этап проходят одновременно 8 спортсменов команды (4 женского пола, 4 мужского). Перечень этапов финальной полосы препятствий не разглашается

СИСТЕМА ОЦЕНКИ ФИНАЛЬНОЙ ПОЛОСЫ:

Места распределяются в соответствии со временем, за которое команда прошла финальную полосу. На данном этапе могут присутствовать штрафы

9.1.11 КОНКУРС ВИЗИТОК

СИСТЕМА ОЦЕНКИ КОНКУРСА ВИЗИТОК:

Оценка визитки состоит из двух компонентов, а именно:

1. Визитка (представление команды в начале субботы);
2. Внешний вид и костюмы (костюмы оцениваются только во время представления визиток);

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПЕРВОГО КОМПОНЕНТА:

Балл	Музыкальное сопровождение	Сценарий	Привязка к тематике	Использование реквизита и декораций
0	Нет музыкального сопровождения	Отсутствует единый сценарий	Нет привязки к тематике	Реквизит и декорации не используются
1	Используются музыка, связь со сценарием прослеживается	Присутствует единая сюжетная линия, которая прослеживается во всем выступлении	Привязка к тематике присутствует в сценарии	Используется реквизит и декорации, которые интегрированы в сценарий
2	Используется адаптация музыки (например, сведение треков)	Детально продуманный сценарий, присутствуют продуманные персонажи и их истории/сюжетные линии	Привязка к тематике присутствует в сценарии, проявляется в инвентаре	Используется большое количество сложного реквизита и декораций, которые интегрированы в тематику и сценарий
3	Используются авторская музыка (специально подготовленная к фестивалю: переписанные тексты, авторские мелодии, авторские тексты)	Дополнительный балл за артистизм, уровень подготовленности (можно получить вне зависимости от глубины сценария, на усмотрение Оргкома)	Привязка к тематике прослеживается в сценарии, проявляется в инвентаре, а также и в музыкальном сопровождении	Дополнительный балл за нестандартный реквизит, декорации и перфомансы (можно получить вне зависимости от другого реквизита, на усмотрение Оргкома)

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ВТОРОГО КОМПОНЕНТА:

Балл	Ручная работа	Полнота образа	Разнообразие образов
0	Элементов ручной работы в костюмах нет	Отсутствует концепция единого образа, а только некоторые элементы; привязка к тематике отсутствует	Вся команда имеет одинаковые костюмы и образы
1	Присутствуют элементы ручной работы	Образы целостные, привязка к тематике присутствует	Используется несколько различных образов, которые связаны с тематикой
2	Костюмы практически полностью или полностью сшиты вручную	Присутствуют причёски, грим и иные элементы, дополняющие образ; сам образ привязан к тематике	Используются преимущественно индивидуальные образы и костюмы, которые связаны с тематикой и сценарием

У каждой команды будет 3 минуты на представление своей визитки

За соблюдение или несоблюдение времени будут применены следующие правила:

- +3 балла: команда уложилась в 3 минуты;
- 0 баллов: команда уложилась в 3 минуты 30 секунд;
- -3 балла: команда не уложилась в 3 минуты 30 секунд

Время выступления каждой команды будет засекается по таймеру членами жюри

Оценивание данного конкурса осуществляют члены жюри — члены Организационного комитета

Обустройство командного места не входит в оценивание конкурса визиток. Оценка обустройства командного места будет оцениваться вне соревновательной части. На конец мероприятия шатёр должен быть в том же состоянии, что и на период начала проведения фестиваля. В случае порчи шатра, организаторы вправе потребовать возместить причинённый ущерб.

9.2 ЗОНА НАПОЛНЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ

Зона наполнения фестиваля на протяжении двух дней обеспечивает времяпровождение и отдых гостей и участников фестиваля

Для участников и гостей планируется проведение различных активностей. Подробная программа Зоны наполнения фестиваля будет опубликована:

- в официальной группе VK (https://vk.com/vspyshka_fest),
- а также в Telegram-канале (https://t.me/vspyshka_fest)

9.3 ТЕМАТИЧЕСКОЕ НАПОЛНЕНИЕ «ВСПЫШКИ»

В рамках фестиваля будет также подготовлен Тематический свод правил «Гильдии времени», в котором будет описано влияние тематики фестиваля на Положение о спортивно-тематическом фестивале «Вспышка» 2026

Тематический свод правил «Гильдии времени» является официальным документом фестиваля, все перечисленные в нём правила являются обязательными к ознакомлению и соблюдению

10. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ СОРЕВНОВАНИЙ

Общий зачёт складывается путём суммирования мест за каждую дисциплину. Таким образом, чем меньше количество очков, тем выше место команды в командном зачёте. При равенстве очков решающим этапом является этап «Боевки»

Категория «Опытные команды» соревнуется среди всех команд-участниц

Категория «Новая команда» соревнуется в рамках новых команд-участниц

ПРИМЕР:

Название команды	Поч. этап	Конк. визиток	ЭВК	Ориен-е	Боевки	Конк. пов	Поединки	Вес. мер	Ринг	Эстафета	Фин-ая полоса	Ит.	Место
Команда 1	4	1	4	3	2	4	3	4	2	2	3	32	4
Команда 2	3	4	2	4	4	2	4	1	1	3	2	30	3
Команда 3	2	2	1	3	3	3	2	3	4	1	4	28	2
Команда 4	1	4	3	1	1	1	1	2	3	4	1	22	1

Москва, 2026