



**ОТРАСЛЕВОЙ ОРГАН
АДМИНИСТРАЦИИ СОСЬВИНСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»**

ПРИКАЗ № 171

от 04 октября 2024 г.
п. г. т. Сосьва

***Об открытых соревнованиях по робототехнике
«Сумо - 2024»***

В целях поддержки и развития детского технического творчества, образовательной робототехники среди детей и подростков, привлечения молодёжи в инженерно-техническую сферу профессиональной деятельности и повышения престижа инженерно-технических профессий с учетом потребностей личности и стратегических национальных приоритетов Российской Федерации

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Директору МБОУ ДО ДДТ п. Сосьва Алешкевич Е.А.:
- организовать 27 октября 2024 года проведение открытых соревнований по робототехнике «Сумо – 2024» согласно прилагаемого положения (Приложение № 1);
2. Руководителям образовательных учреждений направить заявки на участие в открытых соревнованиях по робототехнике «Сумо – 2024» в срок до 25 октября 2024 на электронный адрес soswa@mail.ru.
3. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

Начальник Отраслевого органа администрации
Сосьвинского городского округа
«Управление образования»



С.А. Куракова

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения открытых соревнований по робототехнике (далее – соревнования), его организационное, методическое обеспечение, порядок участия в соревнованиях, определение победителей и призеров.

2. Цель и задачи соревнований

Цель: поддержка и развитие детского технического творчества, образовательной робототехники среди детей и подростков, привлечение молодёжи в инженерно-техническую сферу профессиональной деятельности и повышение престижа инженерно-технических профессий с учетом потребностей личности и стратегических национальных приоритетов Российской Федерации.

Задачи:

- формирование интереса к рационализаторской, изобретательской, проектной деятельности посредством организации творческого соревнования по разработке инновационных проектов и решению изобретательских и рационализаторских задач;
- привлечение детей к техническому творчеству в области робототехники и Lego-конструирования;
- выявление талантливых детей и подростков, склонных к интеллектуальной творческой деятельности в сфере техники и технологий, создание условий для их дальнейшего интеллектуального и творческого развития.

3. Участники соревнований

К участию в соревнованиях допускаются обучающиеся учреждений дополнительного образования и общеобразовательных организаций в возрасте от 6 до 18 лет.

Состав команды 1-2 человека для участия в любой состязательной категории. Количество команд от организации не ограничено. Возрастные ограничения по категориям:

- «Сумо» на основе конструктора Lego Education Wedo 1.0.- 6-10 лет;
- «Сумо» на основе конструктора Lego Education Wedo 2.0. – 6-10 лет;
- «Сумо» на основе конструктора Lego Mindstorms EV3 или NTX – 11-18 лет.

4. Организаторы соревнований

4.1. Отраслевой орган администрации Сосьвинского городского округа «Управление образования»;

4.2.Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Дом детского творчества п. Сосьва (далее – Учреждение);

4.3.Общее руководство возлагается на МБОУ ДО ДДТ п. Сосьва.

5.Место и время проведения соревнований

Соревнования проводятся 27 октября 2024 г. на базе Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Дом детского творчества п. Сосьва расположенному по адресу: Свердловская область. Серовский район, п.г.т. Сосьва, ул. Балдина, д. 49.

Регистрация: 10-00 – 10-30.

Время начала соревнований: 11-00.

Подать заявку для участия в соревнованиях можно до 25.10.2024 г. включительно.

Заявки направлять: soswa@mail.ru

Внимание! Заявки нужно заполнять в электронном виде приложение 4.

Все участники, подавшие заявки на соревнования, автоматические дают согласие на обработку их персональных данных, согласно Федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных».

Справки по телефону:

8-902-278-74-87 Карпов Сергей Владимирович.

6. Финансирование

6.1. Финансирование мероприятия, а также призовой фонд обеспечивается средствами МБОУ ДО Дом детского творчества п. Сосьва.

6.2.Доставка участников соревнований к месту мероприятий осуществляется за счет командирующих организаций.

6.3. Питание участников осуществляется за счет командирующих организаций.

7. Технические требования

Для участия в соревновательных категориях там, где это необходимо, каждая команда приносит с собой наборы конструкторов, ноутбуки, удлинители. На соревнования роботов привозим собранных.

Программа соревнований

7.1. «Сумо» на основе конструктора Lego Education Wedo 2.0.

7.2.«Сумо» на основе конструктора Lego Mindstorms EV3 или NTX.

7.3. «Сумо» на основе конструктора Lego Education Wedo 1.0.

8. Подведение итогов соревнований, награждение.

Итоги соревнований подводятся на основании результатов, занесенных в протокол конкурсов. Всем участникам соревнований вручаются именные сертификаты. Победители, занявшие 1, 2 и 3 места в каждой категории, награждаются грамотами.

Сумо» на основе конструктора Lego Education Wedo 2.0

1. Состязание проходит между двумя дистанционно управляемыми роботами. Цель состязания - вытолкнуть робота-противника за пределы ринга, перевернуть.

2. Поединок состоит из трех раундов и проводится до 2-х побед одного из роботов.

3. Чистое игровое время раунда 20 секунд, за исключением специального решения судьи. В игровое время не входят технические задержки и игровые паузы. По требованию судьи время раунда может быть продлено.

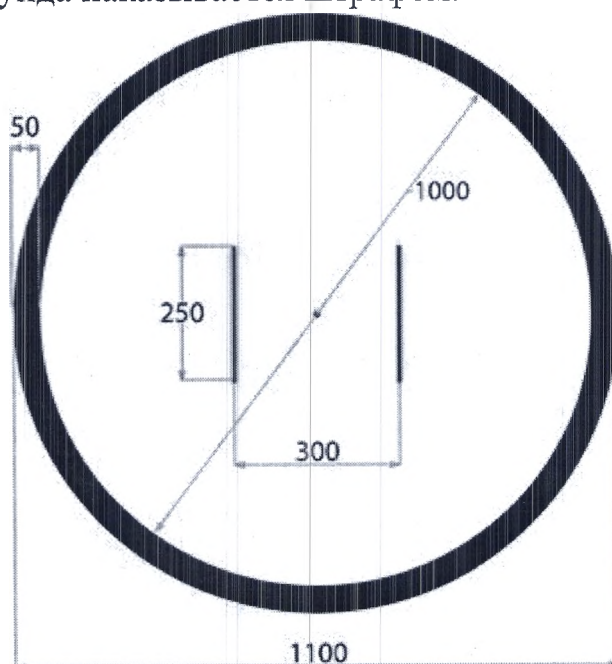
4. Робот, выигравший два раунда, выигрывает матч. Если матч не выигран ни одним из роботов, то обоим засчитывается ничья. Победитель/проигравший в матче может быть определен судьями в матче-реванше или посредством голосования судейской коллегией.

5. Безоговорочно проигравшим раунд считается робот, полностью оказавшийся за пределами ринга.

6. Во время боя в зоне состязаний разрешается находиться только участникам соревнований, членам оргкомитета и судьям (тренерам запрещено).

7. После начала раунда и до объявления окончания раунда запрещается вмешиваться в работу робота (физические прикосновения).

8. Во время проведения раунда вокруг ринга должна соблюдаться свободная зона шириной не менее 1 м. Свободная зона вокруг ринга необходима, чтобы не создавать помех роботам. Присутствие участников соревнований в свободной зоне во время раунда наказывается штрафом.



Поле

Белый круг диаметром 1 м с чёрной каёмкой толщиной в 5 см. В круге красными или белыми полосками отмечены стартовые зоны роботов.

Красной или белой точкой отмечен центр круга. В соревнованиях используется поле в виде подиума высотой 10-20 мм. Поле располагается на ровной горизонтальной поверхности. Поле изготавливается из твёрдого шероховатого материала, обеспечивающего достаточное качество сцепления резиновых покрышек колёс и гусениц с поверхностью.

Робот.

Основой робота должен служить набор LEGO Wedo 2.0. Робот должен быть собран только из деталей набора LEGO Wedo 2.0. Не допускаются разветвители, мультиплексоры, а также модифицированные, повреждённые или самодельные детали, нитки и шнуры, независимо от их происхождения, липкая лента, болты, и прочие предметы, не являющиеся оригинальными деталями ЛЕГО.

Во время всего раунда:
• Вес робота не должен превышать 500 грамм.
• Допускается использовать дополнительные подвижные конструкции, которые в процессе своего перемещения не выходят за первоначальные габариты корпуса робота, и не причиняют намеренных механических повреждений роботу соперника. Робот должен быть управляемым. Подача команд роботу по каналу Bluetooth, с помощью ИК-лучей, а также любого другого средства дистанционной связи. Робот, по мнению судей, намеренно повреждающий других роботов, или как либо повреждающий или загрязняющий покрытие поля, будет дисквалифицирован на всё время состязаний.

Перед матчем роботы проверяются на габариты, вес, тип использованных деталей.

Конструктивные запреты:

- Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на колесах и корпусе робота.
- Запрещено использование каких-либо приспособлений, дающих роботу повышенную устойчивость, например, создающих вакуумную среду.
- Запрещено создание помех для ИК и других датчиков робота-соперника, а также помех для электронного оборудования.
- Запрещено использовать приспособления, бросающие что-либо в робота-соперника или запутывающие его.
- Запрещено использовать жидкие, порошковые и газовые вещества в качестве оружия против робота-соперника.
- Запрещено использовать легковоспламеняющиеся вещества.
- Запрещено использовать конструкции, которые могут причинить физический ущерб рингу или роботу-сопернику.

Роботы, нарушающие вышеперечисленные запреты, снимаются с соревнований.

Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между раундами (в т.ч. - ремонт, замена элементов питания, выбор программы и проч.), если

внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемых к конструкции робота и не нарушают регламентов соревнований.

Расстановка роботов

1. По указанию судьи участники соревнования подходят к рингу, для установки роботов в стартовую позицию.
2. В 1 раунде роботы ставятся боками друг другу, во втором спинами друг другом и в 3 раунде «глаза в глаза».

Расстановка роботов

1. По указанию судьи участники соревнования подходят к рингу, для установки роботов в стартовую позицию.
2. В 1 раунде роботы ставятся боками друг другу, во втором спинами друг другом и в 3 раунде «глаза в глаза».

Начало поединка

1. Начало раунда объявляется судьёй.

При получении команды участники раунда одновременно нажимают пусковые кнопки.

Завершение поединка

1. Команду для остановки поединка даёт судья.
2. Участники раунда забирают роботов из зоны ринга.
3. По завершению раунда судья объявляет победителя раунда.
4. По завершению трёх раундов судья объявляет победителя матча.

Раунд может быть переигран при возникновении следующих обстоятельств:

1. Роботы запутались или вращаются друг относительно друга, без какого либо изменения их положения в течение 5 секунд.
2. Оба робота остановились на время, большее 5 секунд.
3. Оба робота касаются области за рингом одновременно, и определить первенство невозможно.

Определение победителя

Победа в раунде дается в следующих случаях:

1. Робот соперника вытолкнут за пределы ринга (роботы полностью за пределами ринга).
2. Робот соперника самостоятельно покинул ринг.
3. Робот потерял детали и не способен дальше передвигаться.
4. Робот перевернулся или сам, или с помощью соперника и не способен дальше передвигаться.

Поражение в раунде засчитывается если

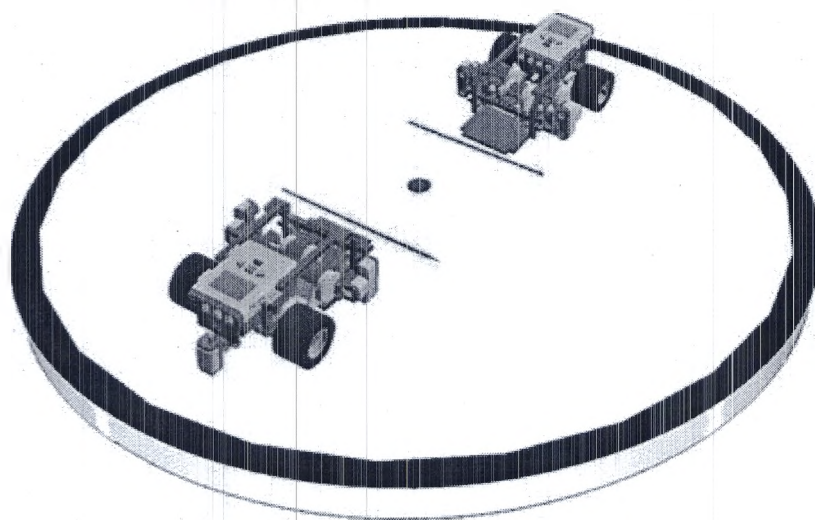
1. Фальстарт оператора робота (оператор нажал стартовую кнопку раньше команды судьи).
2. Высказаны требования об остановке поединка без веских на то оснований.
3. Во время поединка выявлены несоответствия робота техническим требованиям.
4. Некорректное поведение игрока, в т.ч. - оскорбительное поведение и оскорбительные высказывания.

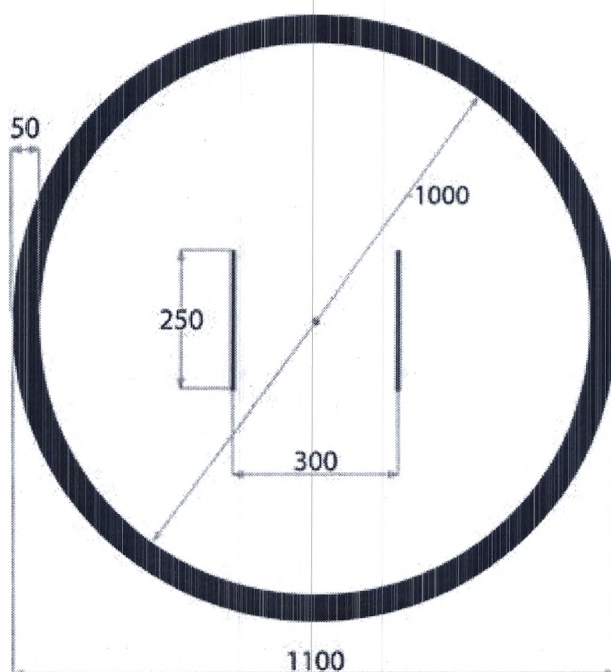
Судейство

1. Организаторы оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения.
2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.
3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.
4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в письменном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее 10 минут после окончания выступления. По истечении этого времени претензии не принимаются.
5. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда робот не смог закончить выступление из-за постороннего вмешательства, либо когда неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.

«Сумо» на основе конструктора Lego MindstormsEV3 или NTX.

1. Состязание проходит между двумя дистанционно управляемыми роботами. Цель состязания - вытолкнуть робота-противника за пределы ринга, перевернуть.
2. Поединок состоит из трех раундов и проводится до 2-х побед одного из роботов.
3. Чистое игровое время раунда 30 секунд, за исключением специального решения судьи. В игровое время не входят технические задержки и игровые паузы. По требованию судьи время раунда может быть продлено.
4. Робот, выигравший два раунда, выигрывает матч. Если матч не выигран ни одним из роботов, то обоим засчитывается ничья. Победитель/проигравший в матче может быть определен судьями в матче-реванше или посредством голосования судейской коллегией.
5. Безоговорочно проигравшим раунд считается робот, полностью оказавшийся за пределами ринга.
6. Во время боя в зоне состязаний разрешается находиться только участникам соревнований, членам оргкомитета и судьям (тренерам запрещено).
7. После начала раунда и до объявления окончания раунда запрещается вмешиваться в работу робота (дистанционное управления или физические прикосновения).
8. Во время проведения раунда вокруг ринга должна соблюдаться свободная зона шириной не менее 1 м. Свободная зона вокруг ринга необходима, чтобы не создавать помех роботам. Присутствие участников соревнований в свободной зоне во время раунда наказывается штрафом.





Поле

Белый круг диаметром 1 м с чёрной каёмкой толщиной в 5 см.

В круге красными или белыми полосками отмечены стартовые зоны роботов.

Красной или белой точкой отмечен центр круга.

В соревнованиях используется поле в виде подиума высотой 10-20 мм. Поле располагается на ровной горизонтальной поверхности. Размер поверхности (основания) должен быть достаточным для исключения случайного падения роботов с высоты. Допускается расположить поле непосредственно на полу.

Поле изготавливается из твёрдого шероховатого материала, обеспечивающего достаточное качество сцепления резиновых покрышек колёс и гусениц с поверхностью.

9. Робот.

Роботы должны быть собраны из деталей, выпущенных под маркой LEGO.

Основой робота должен служить набор **Lego MindstormsEV3** или **NTX**.

Разрешается использование только 3 моторов для движения робота.

Во время всего раунда:

- Размер робота не должен превышать 250x250x250 мм.
- Вес робота не должен превышать 1 кг.
- Допускается использовать дополнительные подвижные конструкции, которые в процессе своего перемещения не причиняют намеренных механических повреждений роботу соперника.

Роботы управляются дистанционно по каналу Bluetooth, с помощью ИК-лучей, а также любого другого средства дистанционной связи.

Робот, по мнению судей, намеренно повреждающий других роботов, или как либо повреждающий или загрязняющий покрытие поля, будет дисквалифицирован на всё время состязаний.

Перед матчем роботы проверяются на габариты, вес, тип использованных деталей.

Конструктивные запреты:

- Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на колесах и корпусе робота.
- Запрещено использование каких-либо приспособлений, дающих роботу повышенную устойчивость, например, создающих вакуумную среду.
- Запрещено создание помех для ИК и других датчиков робота-соперника, а также помех для электронного оборудования.
- Запрещено использовать приспособления, бросающие что-либо в робота-соперника или запутывающие его.
- Запрещено использовать жидкие, порошковые и газовые вещества в качестве оружия против робота-соперника.
- Запрещено использовать легковоспламеняющиеся вещества.
- Запрещено использовать конструкции, которые могут причинить физический ущерб рингу или роботу-сопернику.

Роботы, нарушающие вышеперечисленные запреты, снимаются с соревнований.

Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между раундами (в т.ч. - ремонт, замена элементов питания), если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемым к конструкции робота и не нарушают регламентов соревнований.

Расстановка роботов

1. По указанию судьи участники соревнования подходят к рингу, для установки роботов в стартовую позицию.
2. В 1 раунде роботы ставятся боками друг другу, во втором спинами друг другом и в 3 раунде «глаза в глаза».

Начало поединка

Начало раунда объявляется судьёй, участники раунда одновременно начинают по команде судьи движение.

Завершение поединка

1. Команду для остановки поединка даёт судья.
2. Участники раунда забирают роботов из зоны ринга.
3. По завершению раунда судья объявляет победителя раунда.
4. По завершению трёх раундов судья объявляет победителя матча.

Раунд может быть переигран при возникновении следующих обстоятельств:

1. Роботы запутались или вращаются друг относительно друга, без какого либо изменения их положения в течение 5 секунд.
2. Оба робота остановились на время, большее 5 секунд.
3. Оба робота касаются области за рингом одновременно, и определить первенство невозможно.

Определение победителя

Победа в раунде дается в следующих случаях:

1. Робот соперника вытолкнут за пределы ринга (роботы полностью за пределами ринга).
2. Робот соперника самостоятельно покинул ринг.
3. Робот потерял детали и не способен дальше передвигаться.
4. Робот перевернулся или сам, или с помощью соперника и не способен дальше передвигаться.

Поражение в раунде засчитывается если

1. Высказаны требования об остановке поединка без веских на то оснований.
2. Во время поединка выявлены несоответствия робота техническим требованиям.
3. Некорректное поведение игрока, в т.ч. - оскорбительное поведение и оскорбительные высказывания.

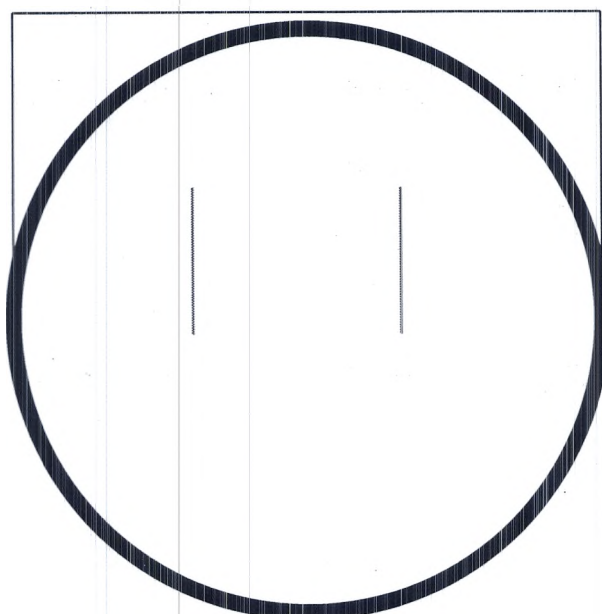
Судейство

1. Организаторы оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения.
2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.
3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.
4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в письменном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее 10 минут после окончания выступления. По истечении этого времени претензии не принимаются.
5. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда робот не смог закончить выступление из-за постороннего вмешательства, либо когда неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.

«Сумо» на основе конструктора Lego Education Wedo 1.0

1. Состязание проходит между двумя автономными роботами. Цель состязания - вытолкнуть робота-противника за пределы ринга, перевернуть.
2. Поединок состоит из трех раундов и проводится до 2-х побед одного из роботов.
3. Чистое игровое время раунда 20 секунд, за исключением специального решения судьи. В игровое время не входят технические задержки и игровые паузы. По требованию судьи время раунда может быть продлено.
4. Робот, выигравший два раунда, выигрывает матч. Если матч не выигран ни одним из роботов, то обоим засчитывается ничья. Победитель/проигравший в матче может быть определен судьями в матче-реванше или посредством голосования судейской коллегией.
5. Безоговорочно проигравшим раунд считается робот, полностью оказавшийся за пределами ринга.
6. Во время боя в зоне состязаний разрешается находиться только участникам соревнований, членам оргкомитета и судьям (тренерам запрещено).
7. После начала раунда и до объявления окончания раунда запрещается вмешиваться в работу робота (физические прикосновения).
8. Во время проведения раунда вокруг ринга должна соблюдаться свободная зона шириной не менее 1 м. Свободная зона вокруг ринга необходима, чтобы не создавать помех роботам. Присутствие участников соревнований в свободной зоне во время раунда наказывается штрафом.

600 мм



Поле

Белый круг диаметром 60 см.

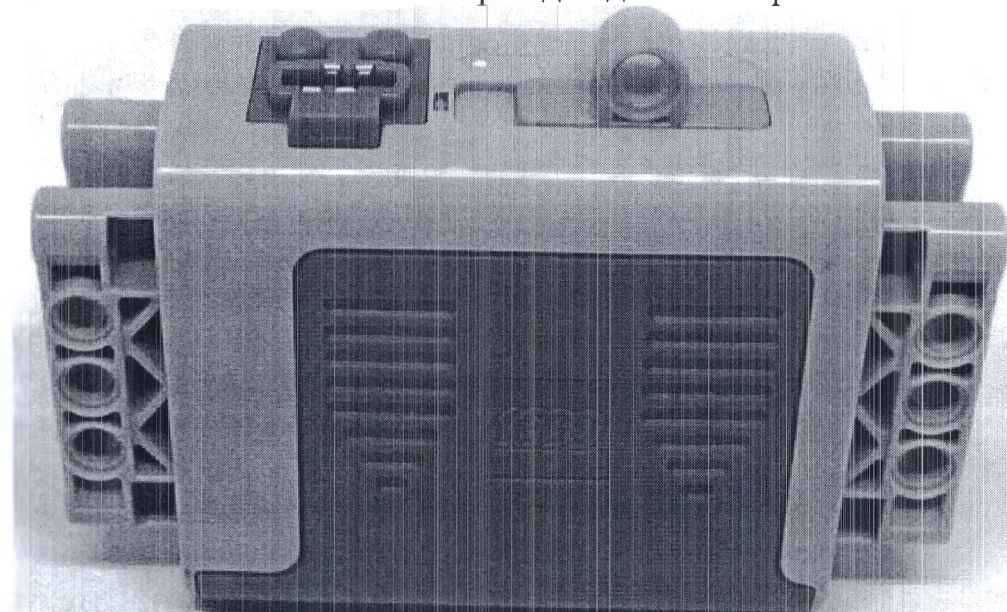
В круге красными или белыми полосками отмечены стартовые зоны роботов. Красной или белой точкой отмечен центр круга.

В соревнованиях используется поле в виде подиума высотой 10-20 мм. Поле располагается на ровной горизонтальной поверхности. Размер поверхности (основания) должен быть достаточным для исключения случайного падения роботов с высоты. Допускается расположить поле непосредственно на полу.

Поле изготавливается из твёрдого шероховатого материала, обеспечивающего достаточное качество сцепления резиновых покрышек колёс и гусениц с поверхностью.

Робот.

Роботы должны быть собраны из деталей, выпущенных под маркой LEGO. Основой робота должен служить набор **Lego Education Wedo 1.0** и ресурсный набор. Допускается использование датчиков сторонних производителей и соединительных кабелей, для которых явно указана прямая совместимость с конструкторами **Lego Education Wedo 1.0**. Не допускаются разветвители, мультиплексоры, а также модифицированные, повреждённые или самодельные детали, нитки и шнуры, независимо от их происхождения, липкая лента, болты, и прочие предметы, не являющиеся оригинальными деталями ЛЕГО. Разрешается использование только 2 моторов для движения робота.



Для питания используется батарейный блок конструктора "Технология и физика". В случае если его нет, блок предоставляем. В роботе необходимо предусмотреть место для его установки и привезти с собой свои батарейки 6 штук «пальчиковые».

Во время всего раунда:

- Вес робота не должен превышать 500 грамм.
- Допускается использовать дополнительные подвижные конструкции, которые в процессе своего перемещения не выходят за первоначальные габариты корпуса

робота, и не причиняют намеренных механических повреждений роботу соперника. Робот должен быть автономным. Робот, по мнению судей, намеренно повреждающий других роботов, или как либо повреждающий или загрязняющий покрытие поля, будет дисквалифицирован на всё время состязаний.

Перед матчем роботы проверяются на габариты, вес, тип использованных деталей.

Конструктивные запреты:

- Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на колесах и корпусе робота.
- Запрещено использование каких-либо приспособлений, дающих роботу повышенную устойчивость, например, создающих вакуумную среду.
- Запрещено создание помех для ИК и других датчиков робота-соперника, а также помех для электронного оборудования.
- Запрещено использовать приспособления, бросающие что-либо в робота-соперника или запутывающие его.
- Запрещено использовать жидкие, порошковые и газовые вещества в качестве оружия против робота-соперника.
- Запрещено использовать легковоспламеняющиеся вещества.
- Запрещено использовать конструкции, которые могут причинить физический ущерб рингу или роботу-сопернику.

Роботы, нарушающие вышеперечисленные запреты, снимаются с соревнований.

Участники имеют право на оперативное конструктивное изменение робота между раундами (в т.ч. - ремонт, замена элементов питания, и проч.), если внесенные изменения не противоречат требованиям, предъявляемых к конструкции робота и не нарушают регламентов соревнований.

Расстановка роботов

1. По указанию судьи участники соревнования подходят к рингу, для установки роботов в стартовую позицию.
2. Роботы ставятся «глаза в глаза».

Начало поединка

Начало раунда объявляется судьёй.

При получении команды участники раунда одновременно нажимают пусковые кнопки.

Завершение поединка

1. Команду для остановки поединка даёт судья.
2. Участники раунда забирают роботов из зоны ринга.
3. По завершению раунда судья объявляет победителя раунда.
4. По завершению трёх раундов судья объявляет победителя матча.

Раунд может быть переигран при возникновении следующих обстоятельств:

1. Роботы запутались или вращаются друг относительно друга, без какого либо изменения их положения в течение 5 секунд.
2. Оба робота остановились на время, большее 5 секунд.
3. Оба робота касаются области за рингом одновременно, и определить первенство невозможно.

Определение победителя

Победа в раунде дается в следующих случаях:

1. Робот соперника вытолкнут за пределы ринга (роботы полностью за пределами ринга).
2. Робот соперника самостоятельно покинул ринг.
3. Робот потерял детали и не способен дальше передвигаться.
4. Робот перевернулся или сам, или с помощью соперника и не способен дальше передвигаться.

Поражение в раунде засчитывается если

1. Фальстарт оператора робота (оператор нажал стартовую кнопку раньше команды судьи).
2. Высказаны требования об остановке поединка без веских на то оснований.
3. Во время поединка выявлены несоответствия робота техническим требованиям.
4. Некорректное поведение игрока, в т.ч. - оскорбительное поведение и оскорбительные высказывания.

Судейство

1. Организаторы оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения.
2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.
3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.
4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в письменном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее 10 минут после окончания выступления. По истечении этого времени претензии не принимаются.
5. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда робот не смог закончить выступление из-за постороннего вмешательства, либо когда неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.

**Заявка на участие в открытых соревнованиях
по робототехнике в МБОУ ДО ДДТ п. Сосьва 27.10.2024 год.**

№ п/п	Название команды	ФИ участников команды	Возраст, полных лет	Территория, (юридический адрес учреждения с его полным названием)	ФИО, телефон, адрес электронной почты руководителя команды
	<i>Названия команды от одной организац ии должны быть разными</i>				

Подпись руководителя
образовательного учреждения _____

МП.

СПРАВКА

Настоящей справкой удостоверяется, что со всеми нижеперечисленными членами команды: _____

(название команды)

Направленными на Открытые соревнования по робототехнике на базе МБОУ ДО ДДТ п. Сосьва (далее - соревнования), проведен инструктаж по следующим темам:

1. Правила поведения во время соревнований.
2. Меры безопасности во время движения в транспорте и пешком к месту соревнований.
3. Меры безопасности во время соревнований, противопожарная безопасность.

№ п/п	Фамилия, Имя, Отчество	Личная подпись членов команды, с которыми проведен инструктаж
1		
2		
3		
4		
5		

Инструктаж проведен

(Ф.И.О. полностью, должность)

Подпись лица, проводившего инструктаж Руководитель команды

(Ф.И.О. полностью)

Приказом № _____ от _____ назначены ответственными в пути и во время проведения соревнований за жизнь, здоровье и безопасность вышеперечисленных членов команды.

Подпись руководителя образовательного учреждения _____

МП.