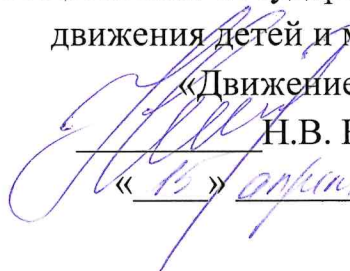


УТВЕРЖДАЮ
Заместитель Председателя
Правления Общероссийского
общественно-государственного
движения детей и молодежи
«Движение первых»

Н.В. Нагорный
« 13 » апреля 2026 г.

**Регламент специальных дисциплин муниципального этапа
Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых»
(2 редакция)**

г. Москва, 2026 г.

1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

1.1. Игровые туры Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых» (далее – проект) для участников с ограниченными возможностями здоровья, с инвалидностью проводятся по специальным дисциплинам проекта в формате общекомандного зачета.

1.2. Участники с ограниченными возможностями здоровья, с инвалидностью соревнуются в специальных дисциплинах в соответствии с возрастной категорией и нозологической группой.

1.3. В общекомандном зачете по специальным дисциплинам в каждой возрастной категории и нозологической группе побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

*Количество баллов,
начисляемых команде за место в основной дисциплине*

№	Дисциплина	1 место	2 место	3 место	4 место и ниже
1	Удержание медицинбола	4 балла	3 балла	2 балла	1 балл
2	Метание теннисного мяча в цель	4 балла	3 балла	2 балла	1 балл
3	Поднимание туловища из положения лежа на спине	4 балла	3 балла	2 балла	1 балл
4	Игра бочче (парная игра)	5 баллов	4 балла	3 балла	1 балл
5	Эстафета	5 баллов	4 балла	3 балла	1 балл

1.4. В случае если команда не выполнила условия п. 1.2. настоящего Регламента (далее – Регламент), то результат команды не рассматривается.

2. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

2.1. Участники, в том числе наставники команд, проекта обязаны:

– придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам, судьям, зрителям, представителям средств массовой информации, а также к другим участникам проекта;

– воздерживаться от грубых и оскорбительных высказываний, жестов и действий;

– соблюдать принципы спортивного поведения и принципы честных соревнований;

– соблюдать Положение Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых», утвержденный Регламент.

2.2. За следующие нарушения участникам, в том числе наставникам команд, объявляется предупреждение:

– оскорбительные высказывания, жесты и действия в отношении к официальным лицам, судьям, зрителям, представителям средств массовой информации, а также к другим участникам соревнований;

– безосновательная подача апелляции.

2.3. За следующие нарушения участникам, в том числе наставникам команд, объявляется дисквалификация:

– пребывание в состоянии алкогольного или иного опьянения;

– повторное предупреждение за любое нарушение.

3. РЕШЕНИЕ СПОРНЫХ МОМЕНТОВ

3.1. Все спорные моменты решаются менеджерами команд.

Приложение № 1
к Регламенту специальных дисциплин
муниципального этапа Всероссийского физкультурного
мероприятия «Вызов Первых»

**Список и порядок проведения специальных дисциплин
муниципального этапа Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых»
Специальные дисциплины Всероссийского физкультурного мероприятия «Вызов Первых»**

№ п/п	Дисциплина	Категории обучающихся			
		С интеллектуальными нарушениями	С нарушением слуха (слабослышащие, глухие)	С нарушением зрения (слабовидящие)	С нарушениями опорно-двигательного аппарата
	1-3 возрастная категория	1-3 возрастная категория	1-3 возрастная категория	2-3 возрастная категория	2-3 возрастная категория
	Минимальное количество участников в команде	3 человека	2 мальчика и 1 девочка или 2 девочки и 1 мальчик		
	Рекомендуемый резерв		Не менее 1 резервного участника в команде.		
	Комментарий к проведению	* - могут проходить дисциплину с вовлечением волонтера/сопровождающего.			
Состав команды для участия в дисциплине					
1	Удержание медицинбола	2 человека	2 человека	2 человека *	2 человека *
2	Метание теннисного мяча в цель	2 человека	2 человека	-	2 человека *
3	Поднимание туловища из положения лежа на спине (количество раз) за 30 секунд	2 человека	2 человека	2 человека *	2 человека *
4	Игра бочке (парная игра)	2 человека	2 человека	-	2 человека *
5	Эстафета	2 человека	2 человека	2 человека *	2 человека *

Приложение № 2
к Регламенту специальных дисциплин
муниципального этапа Всероссийского
физкультурного мероприятия «Вызов Первых»

Удержание медицинбола весом 1 кг

Удержание медицинбола весом 1 кг выполняется на вытянутых вперед руках из положения сидя или стоя – в любом удобном для участника положении. Руки вытянуты вперед горизонтально по отношению к полу, образуя угол 90 градусов между руками и туловищем.

По готовности участника судья подает команду «Приступить!» для начала выполнения испытания. Участник выполняет одну попытку. В зачет идет результат в секундах.

Для лиц с нарушением слуха дополнительно подается визуальный сигнал для начала испытания (например, флажками).

После выполнения испытания участником №1 к выполнению приступает участник №2.

Сумма результатов двух участников суммируется и идет в командный зачет.

Ошибки, при которых испытание не засчитывается:

- сгибание рук в локтевых суставах во время выполнения испытания;
- изменение угла между руками и туловищем (опускание или поднятие рук);
- использование дополнительной опоры для удержания рук в горизонтальном положении;
- начало выполнения испытания без команды судьи.

Примечание

1. Участники из категории «с нарушениями опорно-двигательного аппарата» при травме шейного отдела позвоночника выполняют удержание волейбольного мяча из положения сидя в коляске.

2. На муниципальных этапах допускается удержание гири или гантели весом 1 кг вместо медицинбола.

3. Результаты девушек умножаются на коэффициент 1,67 для приведения к эквивалентному значению результатов юношей в командном зачете.

Инвентарь: медицинбол весом 1 кг, свисток, секундомер.

**Метание теннисного мяча в цель
(количество попаданий из 5 бросков)**

Метание теннисного мяча в цель производится в закрепленный на стене гимнастический обруч диаметром 90 см. Нижний край обруча находится на высоте 2 м от пола. Для метания теннисного мяча в цель используется мяч весом 57 г.

Описание техники приводится для человека, выполняющего метание правой рукой. Исходное положение – участник стоит лицом к мишени в стойке ноги врозь, левая нога впереди правой, правая – на передней части стопы. Мяч в правой, несколько согнутой руке, кисть на уровне лица, левая рука направлена вперед-вниз.

Отводя правую руку вправо-назад и слегка сгибая правую ногу, немного наклонить туловище вправо, упираясь стопой прямой левой ноги в площадку, носок развернут внутрь. Из этого положения, быстро разгибая правую ногу и перенося массу тела на левую, выполнить бросок, пронося кисть правой руки над плечом.

Допускается выполнение метания левой рукой.

Участники с нарушениями опорно-двигательного аппарата выполняют метание мяча сидя на коляске/стуле.

Для лиц с нарушением слуха дополнительно подается визуальный сигнал для начала испытания (например, флажками).

После выполнения испытания участником № 1 к выполнению приступает участник № 2.

Сумма результатов (попаданий в обруч) двух участников суммируется и идет в командный зачет.

Ошибки, в результате которых испытание не засчитывается:

- участник совершил заступ за линию метания;
- участник начал выполнение испытания без команды судьи.

Для детей с интеллектуальными нарушениями и нарушениями слуха:

1 возрастная категория: метание производится с расстояния 3 м.

2 – 3 возрастные категории: метание производится с расстояния 6 м.

Для детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

2 – 3 возрастные категории: производится с расстояния 3 м.

Инвентарь: гимнастический обруч, теннисный мяч, лента для разметки, флажки (при необходимости), стул (для участников с нарушениями опорно-двигательного аппарата).

Поднимание туловища из положения лежа (за 10 сек)

Для участников с нарушением слуха, с нарушением зрения, с интеллектуальными нарушениями, а также с нарушениями опорно-двигательного аппарата (за исключением лиц с травмами позвоночника и поражением спинного мозга)

Поднимание туловища из положения лежа на спине выполняется из исходного положения: лежа на спине на гимнастическом мате, руки за головой «в замок», лопатки касаются гимнастического мата, ноги согнуты в коленях под прямым углом, ступни прижаты партнером к полу.

По готовности участника судья подает команду «Приступить!» для начала выполнения испытания.

Для лиц с нарушением слуха дополнительно подается визуальный сигнал для начала испытания (например, флажками).

Участник выполняет максимальное количество подниманий туловища, касаясь локтями бедер (коленей), с последующим возвратом в исходное положение.

Засчитывается количество правильно выполненных подниманий туловища.

Для выполнения испытания создаются пары, один из партнеров выполняет испытание, другой удерживает его ноги за ступни и голени. Затем участники меняются местами. Также при необходимости для обеспечения выполнения испытания может привлекаться помощник (волонтер, судья при участниках).

После выполнения испытания участником № 1 к выполнению приступает участник № 2.

Сумма результатов (подъемов туловища за 10 сек) двух участников суммируется и идет в командный зачет.

Ошибки, в результате которых испытание не засчитывается:

- отсутствие касания локтями бедер (коленей);
- отсутствие касания лопатками мата;
- размыкание пальцев «из замка»;
- смещение таза (поднимание таза);
- изменение прямого угла согнутых ног;
- остановка выполнения испытания более 5 секунд;
- участник начал выполнение испытания без команды судьи.

Инвентарь: гимнастический мат, секундомер.

Игра бочче (парная игра)

Бочче – это спортивная игра на точность, которая развивает координацию, стратегическое мышление и физическую активность. В игре 13 мячей (6 синих, 6 красных и 1 белый мяч стартовый), игра проходит на площадке 6 x 12,5 м, из них игровое поле составляет 6 x 10 м. Все участники играют в положении сидя на стуле/коляске.

Цель игры: разместить свои мячи ближе к стартовому мячу (Джек-болу), чем это сделала команда соперников, и набрать больше очков.

В парных соревнованиях матч состоит из 4 периодов, за исключением случаев тай-брейка. Каждый игрок начинает один период. Контроль Джек бола переходит по порядку от 2 бокса до 5 бокса. Каждый игрок получает по три мяча. Сторона, бросающая красные мячи, занимает боксы 2 и 4, а сторона, бросающая синие мячи, занимает игровые боксы 3 и 5.

Состав команды: каждая команда состоит из двух игроков.

Ход игры:

Перед началом игры проводится жеребьевка, выигравшая сторона выбирает играть ли ей красными или синими мячами. Сторона, играющая красными мячами, всегда начинает первый период. Игра начинается с выброса Джек-бола. Джек-бол считается выброшенным, если пересек V-линию. Игрок, который бросает Джек-бол, бросает свой первый цветной мяч. Затем по сигналу судьи (синяя или красная сторона ракетки) бросок производит противоположная сторона. Стороной, бросающей следующей, будет та, у которой мяч находится дальше от Джек-бола. Все броски выполняются строго по сигналу судьи (ракетка). В парных играх может бросать любой игрок из команды. После того как все мячи были брошены, судья объявляет счет, затем устно объявляет о конце периода. Мячи возвращаются игрокам. По сигналу судьи начинается следующий период. По окончании 4 периодов очки, заработанные во всех периодах, суммируются и выявляется победитель. В случае равных очков назначается дополнительный период – **Тай-брейк**. Проводится жеребьевка. Выигравший в жеребьевке выбирает, кто начнет тай-брейк. Или сами начинают или могут отдать соперникам начало. Очки, заработанные в тай-брейке, не суммируются с общими очками, а только определяют победителя. Джек-бол помещается в «Восстановленный крест Джек-бола» судьей. Период играется как обычный.

Подсчет очков

После того как все мячи брошены, судья определяет, чьи мячи находятся ближе всего к Джек-болу. Сторона, чей мяч находится ближе всего к Джек-болу, получает одно очко за каждый мяч, который ближе к Джек-болу, чем ближайший к нему мяч соперника.

Определение победителя

При завершении периодов очки, полученные сторонами, суммируются и команда с наибольшим количеством очков считается победителем.

Дополнительные правила

Равноудаленные мячи. В случае если у обеих команд мячи равноудалены от Джек-бола, бросок совершает та команда, которая бросала последней. Затем стороны совершают броски поочередно, пока один из мячей не оказывается ближе к Джек-болу или пока одна из команд не выбросит все мячи. Затем игра продолжается в обычном порядке.

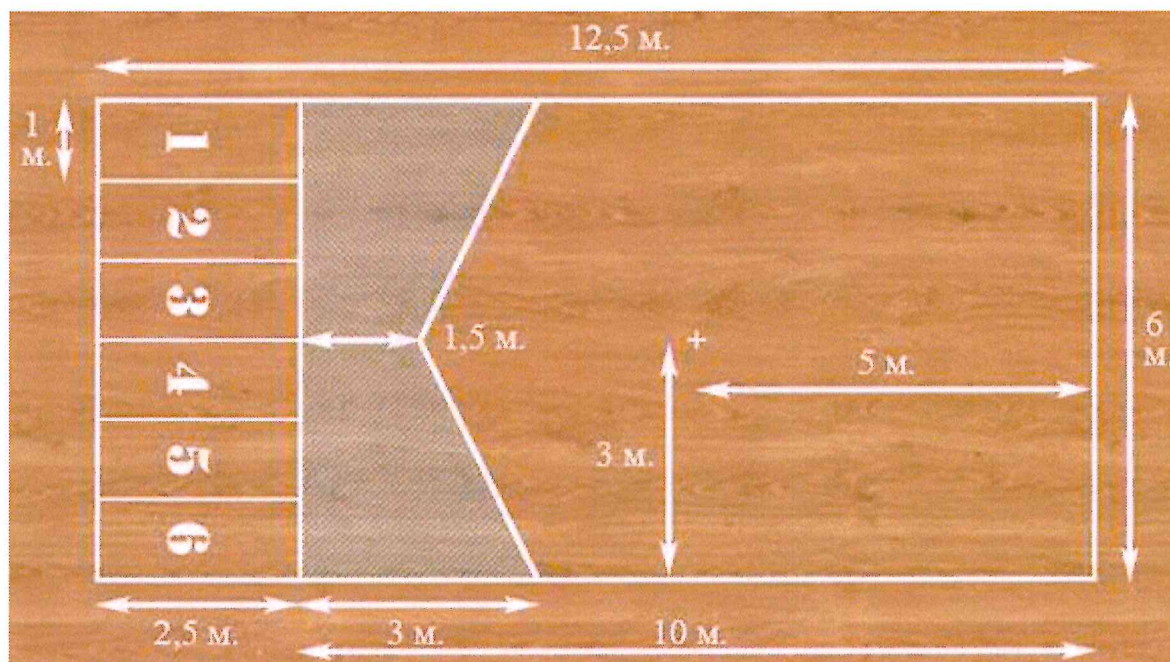
Если два или более мячей различного цвета равноудалены от Джек-бола и нет других мячей ближе, тогда каждая сторона получает по одному очку за мяч.

Джек-бол, выбитый из корта. Если Джек-бол был выбит из корта, он помещается на «Восстановленный крест Джек бола».

Коммуникация с участниками

Судья может использовать жесты, показ цветного индикатора (ракетки), соответствующего цвету играющей стороны, для управления игрой и устные команды для информирования участников.

Схема для игры в бочче.



Инвентарь:

- мячи красного цвета – 6 штук;
- мячи синего цвета – 6 штук;
- Джек-бол (белый мяч) – 1 штука;
- контрастная лента – для разметки игрового поля;
- свисток – для судейства.

Эстафета

Для участников с нарушениями опорно-двигательного аппарата

Категории участников:

- участники на колясках с ручным управлением;
- участники на колясках с электроприводом.

Описание этапов

Этап 1. По сигналу судьи участник стартует от линии «старт/финиш» и двигается до первого конуса. Дистанция до первого конуса – 5 метров.

Этап 2. У первого конуса расположен мяч. Участник поднимает мяч. *При необходимости волонтер или лидер имеет право помочь поднять мяч и передать/положить на колени участнику.*

Этап 3. С мячом участник выполняет прохождение «змейки» по траектории «восьмерка» между конусами.

Расстояние между конусами:

- для колясок с ручным управлением – 1,5 м;
- для колясок с электроприводом – 2 м.

Внимание: если мяч выпал, участник (волонтер или лидер) поднимает его и продолжает движение с того места, где выронил мяч.

Этап 4. После завершения змейки участник выполняет бросок мяча в корзину. Расстояние до корзины – 2 метра от линии броска.

Этап 5. После броска участник двигается к финишу без мяча, повторно проходя «змейку» по траектории «восьмерка» между конусами.

Этап 6. Эстафета считается завершенной, когда второй участник команды пересекает линию финиша.

Система оценивания

- Время прохождения фиксируется секундомером.
- За попадание мячом в корзину полагается бонус – минус 5 секунд (1 дополнительный балл).
- За выпадение мяча на этапе «змейка» полагается штраф – плюс 5 секунд (снятие 1 балла).

Для участников с нарушением слуха и интеллектуальными нарушениями

Этап 1. По сигналу судьи (свисток + поднятый флажок) участник стартует от линии «старт/финиш» и добегает до первого конуса. Дистанция до первого конуса – 5 м.

Этап 2. У первого конуса расположен баскетбольный мяч. Участник поднимает мяч.

Этап 3. Участник выполняет ведение мяча по траектории «змейка» между конусами. Расстояние между конусами – 1 м.

Внимание: если мяч выпал, участник подбирает его и продолжает движение с того места, где выронил мяч.

Этап 4. После прохождения «змейки» участник кладет баскетбольный мяч в гимнастический обруч и забирает из него волейбольный мяч.

Этап 5. Волейбольным мячом участник выполняет бросок в корзину.
Расстояние до корзины:

- для участников 1-й возрастной категории – 2 м;
- для участников 2-й и 3-й возрастных категорий – 3 м.

Этап 6. После броска участник берет из гимнастического обруча баскетбольный мяч и в обратном порядке проходит дистанцию, оставляя мяч у крайнего конуса, ближайшего к линии финиша.

Этап 7. Эстафета считается завершенной, когда последний участник команды пересекает линию финиша.

Система оценивания

- Время прохождения фиксируется секундомером.
- За попадание мячом в корзину полагается бонус – минус 3 секунды от времени (1 дополнительный балл).
- Если мяч вышел за пределы обруча при смене мячей полагается штраф – плюс 3 секунды (снятие 1 балла).

Для участников с нарушением зрения

Этап 1. По звуковому сигналу судьи (свисток) участник начинает движение от линии «старт/финиш» до первого тактильного ориентира (звуковой маячок). Дистанция – 5 метров.

Этап 2. У первого ориентира находится баскетбольный мяч. Участник берет мяч в руки.

Этап 3. Участник передвигается с мячом по траектории «змейка» между тактильными ориентирами (конусами). Расстояние между ориентирами – 1 м.
Способ передвижения с мячом:

- для слабовидящих – ведение мяча с контролем;
- для незрячих – перемещение с мячом в руках без ведения.

Внимание: если мяч выпал, участник останавливается, находит мяч с помощью сопровождающего/волонтера и продолжает движение с места потери мяча.

Этап 4. После прохождения «змейки» участник выполняет бросок в корзину. Волонтер, находящийся возле корзины, подает звуковой сигнал колокольчиком для ориентации участника и направления броска.

Расстояние до корзины 1 м.

Допускается помощь сопровождающего: он может сопровождать участника на всех этапах эстафеты.

Этап 6. После броска участник возвращается к крайнему тактильному ориентиру (конусу), забирает из него баскетбольный мяч и в обратном порядке (также с помощью ориентиров) проходит дистанцию. Баскетбольный мяч оставляется у последнего ориентира, ближайшего к линии финиша.

Этап 7. Эстафета считается завершенной, когда последний участник команды пересекает линию финиша (тактильная разметка + звуковой сигнал финиша).

Система оценивания

- Время прохождения фиксируется секундомером.
- За попадание мячом в корзину полагается бонус – минус 3 секунды от времени (1 дополнительный балл).

ОБЩИЙ ИНВЕНТАРЬ

Для проведения эстафеты используется следующий инвентарь:

- конусы контрастного цвета – 5 штук (разметка трассы, обозначение «змейки»);
- секундомер – 1 штука (фиксация времени прохождения);
- корзина для мячей (диаметром от 500 мм) или баскетбольная корзина с низкой посадкой – 1 штука (цель для броска, высота не более 2 м от уровня пола);
- колокольчик – 1 штука (звуковой сигнал для слабовидящих участников);
- свисток – 1 штука (стартовый сигнал);
- контрастная лента – по необходимости (обозначение разметки на площадке);
- гимнастические обручи контрастного цвета – 2 штуки (зона смены мячей для участников);
- мячи: баскетбольный и волейбольный – по 1 штуке.