ГАРТ

ПРАВИЛА І КАТЕГОРИЗАЦІЯ ВСЕУКРАЇНСЬКИХ ЗМАГАНЬ ГАРТ 2026 ПО ВИДАХ СПОРТУ

МІНВЕТЕРАНІВ ugb ЕКО.БАНК КРАЇНИ epam robota.ua львівщина люди дії ЦЕНТР ІНІЦІАТИВ ПЖ INVICTUS GAMES

ЗМІСТ

Баскетбол на кріслах колісних	3
Регбі на кріслах колісних	9
Стрільба з лука	15
Веслування на тренажері	20
Плавання	26
Лаз ран	33
Велоспорт	37

ГАРТ

БАСКЕТБОЛ НА КРІСЛАХ КОЛІСНИХ

МІНВЕТЕРАНІВ ugb ЕКО.БАНК КРАЇНИ epam robota.ua львівщина люди дії ЦЕНТР ІНІЦІАТИВ ПЖ INVICTUS GAMES Kingdom of the Netherlands

ФОРМАТ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ З БАСКЕТБОЛУ НА КРІСЛАХ КОЛІСНИХ ПІД ЧАС ВСЕУКРАЇНСЬКИХ ЗМАГАНЬ ГАРТ 2026

1. Формування та склад команд

Із усіх зареєстрованих кандидатів формується 10 команд для участі у турнірі. Кожна команда складається з 8–10 гравців. Формування складів відбувається за системою індивідуальних рейтингів:

- Гравці, які раніше брали участь у заходах організації, мають персональний рейтинг.
- Гравці, які раніше не брали участі в заходах організації та не мають рейтингу, автоматично отримують мінімальний базовий рейтинг.

Для забезпечення збалансованості складів та повної неупередженості, розподіл гравців по командах здійснює штучний інтелект (ШІ) на базі їхніх індивідуальних рейтингів.

Після остаточного формування та затвердження складу організаторами, команди зміні не підлягають.

2. Формат проведення змагань

2.1. Турнір складається з двох етапів: групового та стадії плей-оф.

2.2. Груповий етап:

10 команд розподіляються на дві групи — Групу А та Групу В (по 5 команд у кожній).

Місця команд у групах визначаються шляхом сліпого жеребкування.

Ігри в групах проходять за круговою системою (кожна команда грає з кожною командою своєї групи).

2.3. Стадія плей-оф:
З кожної групи до плей-оф виходять лише 2 (дві) найкращі команди, які набрали найбільшу кількість очок на груповому етапі.

Півфінальні матчі граються за схемою:

Переможець Групи А грає з командою, що посіла 2-ге місце у Групі В (А1 — В2).

Переможець Групи В грає з командою, що посіла 2-ге місце у Групі А (В1 — А2).

Команди, які програли у півфінальних матчах, грають матч за 3-тє місце.

Переможці півфінальних матчів грають у фіналі за 1-ше місце.

3. Тривалість матчів, ігровий час та тайм-аути

3.1. Матч складається з двох періодів по 10 хвилин «брудного часу» (ігровий годинник не зупиняється під час виходу м'яча за межі майданчика або дрібних пауз, крім випадків, передбачених п. 4.2, 4.3):

3.2. У фінальному матчі (за 1-ше місце) гра складається з 4 (чотирьох) періодів по 10 хвилин («брудного часу»).

3.3. У разі нічийного результату після завершення основного часу призначається овертайм тривалістю 3 хвилини. Якщо після овертайму рахунок залишається рівним — проводяться додаткові 3-хвилинні періоди до визначення переможця.

3.4. Останні дві хвилини заключного періоду гри та весь овертайм граються за «чистим часом» (із зупиненням ігрового годинника при кожній паузі та свистку судді).

3.5. Кожен заявлений гравець команди повинен обов'язково отримати мінімальний ігровий час за матч — не менше 4 хвилин.

3.6. Тайм-аути:

На груповому етапі та у півфіналах кожна команда має право на 1 (один) тайм-аут за гру.

У фіналі команди мають право на 2 (два) тайм-аути — по одному в кожній половині гри. Невикористаний тайм-аут з першої половини матчу на другу не переноситься.

КОРОТКИЙ ЗВІТ АДАПТОВАНИХ ПРАВИЛ З БАСКЕТБОЛУ НА КРІСЛАХ КОЛІСНИХ

(За базу беруться чинні міжнародні правила баскетболу на кріслах колісних IWBF, адаптування стосуються: ігрового часу, кількості таймаутів, відсутність штрафних кидків, відміна видалення за перебор фолів)

1. Загальні положення та принципи гри

У грі беруть участь дві команди по 5 гравців на майданчику. Мета гри — набрати більше очок, ніж команда суперника, протягом основного часу матчу або овертайму.

Змагання проводяться на стандартному баскетбольному майданчику.

Без м’яча на кріслі можна пересікати лінії, що обмежують майданчик, але повертатися на майданчик треба у тих самих місцях.

При володінні м’ячем, заїзд на лінію, навіть одним колесом — порушення та втрата володіння.

2. Ігровий час

Матч триває **2 тайми по 10 хвилин брудного ігрового часу**. (Час зупиняється на тайм-аути та технічні зупинки за рішенням судді).

Після першого тайма команди міняються сторонами на полі (лавки запасних залишаються незмінними).

Кожна команда має право на **1 тайм-аут** (таймаут може взяти тренер, при зупинці гри, або після пропущеного м’яча у свій кошик).

Кількість замін не обмежена. Заміни робляться **під час зупинок гри** з дозволу судді. Щоб зробити заміну, тренер або капітан команди має звернутися до столу або судді заздалегідь, або у момент зупинки гри.

Після забитого або пропущеного м’яча з гри заміну робити не можна.
Заміну робити можна після порушення, за яке присуджуються залікові очки (з дозволу судді).

Якщо основний час завершується внічию, призначається **овертайм 3 хвилини.** У разі потреби овертайми проводяться до визначення переможця.

3. Початок гри та ведення м'яча у гру.

Гра починається вкиданням спірного м’яча у центральному колі.

Після порушення правил м’яч вводиться з-за бокової або лицевої лінії, обов’язково через суддю і з того місця, де він зазначить.

На вкидання дається 5 секунд з моменту, коли суддя передав м’яч гравцю, що має ввести його у гру.

Після пропущенного м’яча введення м’яча у гру відбувається із-за лицевої лінії, **НЕ через суддю.**

Захисник має знаходитися не ближче 1м до гравця, шо здійснює введення м’яча у гру.

4. Час на атаку

Команда, яка отримала контроль над м’ячем, має **24 секунди на проведення атаки**. (на майданчику має бути два табло, які показують відлік 24 секунди)

Для переведення м’яча із зони захисту в зону нападу надається **8 секунд**. Якщо команда не встигає, фіксується порушення, і м’яч переходить супернику.

Після кидка у кошик і підбирання м’яча командою нападу час на атаку поновлюється до **14 секунд**, якщо до цього на табло залишалося менше ніж 14 секунд. Аналогічно поновлюється до 14 секунд, якщо фіксується порушення правил «фол» з боку захисників.

Після вводу м’яча у гру (після порушення або після пропущеного м’яча), час на атаку запускається з моменту, коли до м’яча торкнувся гравець у полі.

Також час на атаку скидається з моменту, коли протилежна команда заволоділа м’ячем через перехоплення або після підбирання. При цьому має бути зафіксований контроль м’яча, а не просто його торкання.

5. Контроль м'яча

У баскетболі на кріслах колісних діє спеціальне правило пересування з м’ячем: гравець може зробити **не більше двох поштовхів коліс** без ведення м’яча. Після цього він повинен або:

- передати м’яч;
- виконати кидок;
- знову вдарити м’яч об підлогу.

Більше двох поштовхів поспіль без ведення — це порушення правил контролю м’яча **(пробіжка).**

Прокрутка колеса не вважається поштовхом, якщо кість залишається на колесі у місці початкового хвату.

Порушенням правил є **тримання м’яча більше 5 секунд** без активних дій (кидок, дріблінг, передача) у випадках, коли гравця **активно опікує** захисник.

6. Правило 3 секунд

Гравець атакуючої команди не може перебувати в зоні трьох секунд суперника більше 3 **“акцентованих” секунд поспіль,** поки його команда контролює м’яч у зоні нападу.

(Акцентованих — боротьба за позицію, спроба отримати м’яч.)

Зазвичай судді дають +1-2 секунди, якщо бачать, що гравець намагається виїхати з зони і вже не має на меті отримати м’яч)

Якщо гравець отримує м’яч у зоні на краю дозволених 3 секунд, то він має негайно виконати кидок у кошик, щоб не втратити м’яч через порушення.

У разі порушення цього правила м’яч передається команді суперника для введення в гру.

7. Правило зони

Після отримання контролю над м’ячем у своїй зоні захисту команда повинна перевести м’яч у зону нападу протягом **8 секунд.**

Після того як м’яч переведено в зону нападу, команда не має права повертати його назад у свою зону захисту. У разі такого порушення м’яч передається супернику для введення в гру.

Гравець вважається у передовій зоні, якщо **усі 4 колеса крісла** перетнули центральну лінію.

8. Фоли

Баскетбол на кріслах колісних ґрунтується на боротьбі за вигідну позицію на майданчику.

Перевага здобувається НЕ силовим контактом, а правильним вибором позиції заздалегідь! Читанням епізоду та прорахунком кутів, швидкості і траєкторії руху.

Підрізання суперника на ходу, акцентований в’їзд у задню зону крісла або штовхання — є порушенням правил і карається персональним фолом у захисті.

Фолом в атаці вважається епізод, у якому гравець нападу на швидкості виїжджає у захисника, який заздалегідь зайняв позицію.

Фолом в атаці вважається епізод, у якому гравець нападу акцентовано виїжджає у задню частину крісла захисника.

Гравець, який отримав **5 персональних фолів,** у межах даних змагань **НЕ вибуває з гри.**

Після того як команда набрала **5 командних фолів** у таймі, кожен наступний фол, крім фолу в нападі, карається **присудженням 1 очка команді суперника.**

Фол, зафіксований при кидковому русі (завершальна фаза атаки кошика), вважається пробивним.

У разі пробивного фолу **штрафні кидки не виконуються.** Замість цього застосовується така система:

- за фол під час невдалого двох очкового кидка команді зараховується 1 очко;
- за фол під час невдалого трьох очкового кидка команді зараховується 2 очки;
- якщо м’яч закинуто з фолом, до влучання додається ще 1 очко.

Під час спроби вибити м’яч дозволяється контакт з м’ячем і допускається **незначний** контакт з частиною руки, що торкається м’яча, але **значний** контакт із кистю або рукою гравця, який контролює м’яч, вважається незаконним і карається фолом. **Ступінь контакту трактує суддя.**

Технічний фол може бути призначений за **неспортивну поведінку, суперечки з суддями, нецензурну лексику, симуляції, затягування часу** або порушення дисципліни на лаві команди.
Санкція: Команді-супернику присуджується 1 очко.Гра поновлюється з того ж місця і тією ж командою, яка контролювала м'яч до зупинки (тобто володіння не переходить)

Неспортивний фол призначається за грубий фізичний контакт або небезпечну гру кріслом колісним (наприклад, навмисний вліт у крісло колісне суперника збоку або ззаду, небезпечне блокування, відсутність спроби зіграти в м'яч).
Санкція: Команді-супернику присуджується 1 очко + володіння м'ячем (вкидання з-за бічної лінії в передовій зоні).

9. Важливі особливості

Гравці повинні залишатися в кріслі під час гри та не можуть використовувати ноги або стопи для отримання переваги в русі чи зміні напрямку.

ГАРТ

РЕГБІ НА КРІСЛАХ КОЛІСНИХ

МІНВЕТЕРАНІВ ugb ЕКО.БАНК КРАЇНИ epam robota.ua львівщина люди дії ЦЕНТР ІНІЦІАТИВ ПЖ INVICTUS GAMES Kingdom of the Netherlands

ФОРМАТ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ З РЕГБІ НА КРІСЛАХ КОЛІСНИХ ПІД ЧАС ВСЕУКРАЇНСЬКИХ ЗМАГАНЬ ГАРТ 2026

1. Формування та склад команд

Із усіх зареєстрованих кандидатів формується 10 команд для участі у турнірі. Кожна команда складається з 7–8 гравців. Формування складів відбувається за системою індивідуальних рейтингів:

- Гравці, які раніше брали участь у заходах організації, мають індівідуальний рейтинг.
- Гравці, які раніше не брали участі в заходах організації та не мають рейтингу, автоматично отримують мінімальний базовий рейтинг.

Для забезпечення збалансованості складів та повної неупередженості, розподіл гравців по командах здійснює штучний інтелект (ШІ) на базі їхніх індивідуальних рейтингів.

Після остаточного формування та затвердження складу організаторами, команди зміні не підлягають.

2. Формат проведення змагань

2.1. Турнір складається з двох етапів: групового та стадії плей-оф.

2.2. Груповий етап:

10 команд розподіляються на дві групи — Групу А та Групу В (по 5 команд у кожній).

Місця команд у групах визначаються шляхом сліпого жеребкування.

Ігри в групах проходять за круговою системою (кожна команда грає з кожною командою своєї групи).

2.3. Стадія плей-оф:

З кожної групи до плей-оф виходять лише 2 (дві) найкращі команди, які набрали найбільшу кількість очок на груповому етапі.

Півфінальні матчі граються за схемою:

Переможець Групи А грає з командою, що посіла 2-ге місце у Групі В (А1 — В2).

Переможець Групи В грає з командою, що посіла 2-ге місце у Групі А (В1 — А2).

Команди, які програли у півфінальних матчах, грають матч за 3-тє місце.

Переможці півфінальних матчів грають у фіналі за 1-ше місце.

3. Тривалість матчів, ігровий час та тайм-аути

3.1. Матч складається з двох періодів по 10 хвилин «брудного часу» (ігровий годинник не зупиняється під час виходу м'яча за межі майданчика або дрібних пауз, крім випадків, передбачених п. 4.2, 4.3):

3.2. У фінальному матчі (за 1-ше місце) гра складається з 4 (чотирьох) періодів по 8 хвилин («брудного часу»).

3.3. У разі нічийного результату після завершення основного часу призначається овертайм тривалістю 3 хвилини. Якщо після овертайму рахунок залишається рівним — проводяться додаткові періоди до визначення переможця.

3.4. Останні дві хвилини заключного періоду гри та весь овертайм граються за «чистим часом» (із зупиненням ігрового годинника при кожній паузі та свистку судді).

3.5. Кожен заявлений гравець команди повинен обов'язково отримати мінімальний ігровий час за матч — не менше 4 хвилин.

3.6. Тайм-аути:

На груповому етапі та у півфіналах кожна команда має право на 1 (один) тайм-аут за гру.

У фіналі команди мають право на 2 (два) тайм-аути — по одному в кожній половині гри. Невикористаний тайм-аут з першої половини матчу на другу не переноситься.

КОРОТКИЙ ЗВІТ АДАПТОВАНИХ ПРАВИЛ З РЕГБІ НА КРІСЛАХ КОЛІСНИХ

(У цьому документі наведено короткий звіт базових правил і локальних адаптацій для Всеукраїнських змагань "ГАРТ" з регбі на кріслах колісних. У всіх інших випадках застосовуються чинні міжнародні правила WWR).

1. Загальні положення та принципи гри

Змагання проводяться на стандартному баскетбольному майданчику, але з воротами на протилежних кінцях. У грі беруть участь дві команди по 4 гравці на майданчику.

Мета гри — набрати більше очок, ніж команда суперника, заносячи м’яч за залікову лінію (try line), протягом основного часу матчу або овертайму.

Спроба зараховується, якщо гравець контролює м’яч і перетинає залікову лінію двома колесами.

2. Розмітка ігрового майданчика

Бокові та лицеві лінії є межами майданчика. Залікова лінія (між стійками воріт) використовується для взяття воріт і має окремі правила для нападу та захисту.

Центральна лінія ділить майданчик на зони захисту та нападу відносно конкретної команди.

На протилежних частинах майданчика знаходяться **ворота** (8 метрів завширшки) та **ключова зона** (key area) розміром 8 х 1,75 метра, яка має окремі правила для нападу та захисту.

Лінії не є частиною майданчика та належать до зони ауту.

Наїзд на бокову лінію з м’ячем означає аут і втрату володіння.

Без м’яча, на кріслі колісному, можна перетинати лінії, що обмежують майданчик **(окрім залікової лінії)**, але повертатися на майданчик треба у тих самих місцях.

3. Ігровий час, тайм-аути, заміни

Матч триває **2 тайми по 10 хвилин брудного ігрового часу.** (Час зупиняється на тайм-аути та технічні зупинки за рішенням судді).

Після першого тайму команди міняються сторонами на полі (лави запасних залишаються незмінними).

Кожна команда має право на **1 тайм-аут** (тайм-аут може взяти тренер, при зупинці гри, або після пропущеного м'яча).

Кількість **замін** не обмежена. Заміни робляться **під час зупинок** гри з дозволу судді. Щоб зробити заміну, тренер або капітан команди має звернутися до столика або судді заздалегідь, або у момент зупинки гри.

Після зевезеного м'яча з гри **НЕ можна робити заміну** (окрім випадків, коли суддя зупинив гру). **Після забитого або пропущеного м'яча з гри заміну робити не можна.** Заміну робити можна після порушення, за яке присуджуються залікові очки (з дозволу судді).

Якщо основний час завершується внічию, призначається **овертайм в 3 хвилини.** У разі потреби овертайми проводяться до визначення переможця.

4. Початок гри та ведення м'яча у гру.

Гра починається вкиданням спірного м'яча у центральному колі.

Після порушення правил, м'яч вводиться з-за бокової лінії, обов'язково через суддю.

На вкидання дається **8** секунд з моменту, коли суддя передав м'яч гравцю.

Після пропущеного м'яча ведення м'яча у гру відбувається з лицевої лінії, НЕ через суддю.

Під час ведення м'яча у гру, усі колеса крісла вкидаючого гравця мають бути за межами майданчика.

Після вкидання, вкидаючому гравцю дозволено заїжджати у корт навпроти місця вкидання, переміщення по ауту не дозволено.

5. Час на атаку

Команда, яка отримала контроль над м'ячем, має **40 секунд на проведення атаки.** (на майданчику має бути два табло, які показують відлік 40 сек).

Для переведення м'яча із зони захисту в зону нападу надається **12 секунд.** Якщо команда не встигає, фіксується порушення, і м'яч переходить супернику.
М'яч вважається таким, що перейшов у передову зону, коли він торкається підлоги або особи (гравця), яка перебуває у передовій зоні.

Після введення м'яча у гру (після порушення або після пропущеного м'яча), час на атаку запускається з моменту, коли до м'яча торкнувся гравець у полі.

Також час на атаку скидається з моменту, коли протилежна команда заволоділа м'ячем через перехоплення. При цьому має бути зафіксований контроль м'яча, а не просто його торкання.

6. Правило 8 секунд без ведення

У регбі на кріслах колісних діє спеціальне правило пересування з м’ячем:
Гравець може контролювати м’яч не більше 8 секунд без ведення м’яча. Протягом 8 секунд він повинен або:

- передати м’яч;
- знову вдарити м’яч об підлогу (торкання м’ячем у руках підлоги не вважається дриблінгом)

7. Правило 8 секунд у ключовій зоні

Нападник команди не може перебувати в ключовій зоні довше 8 секунд, незалежно від того, чи володіє він м’ячем.

Захисникам дозволяється блокувати нападників у зоні, провокуючи це порушення.

У разі порушення цього правила м’яч передається команді суперника для введення в гру.

8. Правило "зони"

Після переведення м’яча в зону нападу повертати його назад у зону захисту не можна. У разі такого порушення м’яч передається супернику.

Гравець вважається у передовій зоні, якщо усі 4 колеса крісла перетнули центральну лінію.

Центральна лінія є частиною зони захисту.

9. Правила захисту

З метою забезпечення безперервності змагального процесу, ефективної організації матчів та врахування умов проведення змагань, **порушення правил захисту карається присудженням одного очка команді нападу.** М’яч переходить команді захисту для введення у гру з лицевої лінії.

9.1 Правило 4-х

У ключовій зоні команди, що захищається, водночас не може знаходитися більш як троє гравців.

Наїзд на лінію навіть одним колесом четвертого гравця є порушенням захисту.

9.2 Наїзд на залікову лінію захисником

Захисники, які знаходяться в ключовій зоні, не можуть перетинати чи наїжджати на залікову лінію. Це порушення правила захисту з покаранням в одне очко команді нападу.

У разі якщо нападник без м’яча наїжджає на залікову лінію - м’яч переходить до команди захисту і вводиться у гру з-за бокової лінії.

9.3 Торкання захисником стійки воріт

Захисники, які знаходяться в ключовій зоні, не можуть торкатися стійки воріт (конуса). Це порушення правила захисту з покаранням в одне очко команді нападу.

У разі, якщо нападник торкається стійки (незалежно від того, з м’ячем він чи без м’яча) — м’яч переходить до команди захисту і вводиться у гру з-за бокової лінії.

10. Фоли

Контакт кріслами у регбі на кріслах колісних є допустимим елементом гри, якщо він здійснюється в межах правил.

Порушення цих правил з боку захисників карається присудженням одного очка команді нападу. Порушення цих правил з боку нападників карається втратою м’яча.

Не допускаються:

- акцентований в’їзд або удар у задню частину крісла суперника
- захоплення руками будь-яких частин крісла суперника
- відчутний контакт по руках або іншій частині тіла суперника під час спроби заволодіти м’ячем.

Оцінку ступеня контакту здійснює суддя.

Технічний фол може бути призначений за **неспортивну поведінку, суперечки з суддями,** затягування часу або порушення дисципліни на лаві команди.

Фол з боку захисника — присуджується одне очко команді нападу.

Фол з боку нападника — втрата м’яча.

Два технічні одному гравцю в рамках однієї гри — видалення до кінця гри.

11. Важливі особливості

Гравці повинні залишатися в кріслі колісному під час гри та не можуть використовувати ноги або стопи для отримання переваги в русі чи зміні напрямку.

ГАРТ

СТРІЛЬБА З ЛУКА

МІНВЕТЕРАНІВ ugb ЕКО БАНК КРАЇНИ epam robota.ua львівщина люди дії ЦЕНТР ІНІЦІАТИВ ПЖ INVICTUS GAMES Kingdom of the Netherlands

ОСНОВНІ ПРАВИЛА СТРІЛЬБИ З ЛУКА

1. Загальні положення

Змагання проводяться зі стрільби з лука по нерухомих мішенях. Мета учасника — набрати максимальну кількість очок за встановлену кількість пострілів.

2. Категорії учасників

До змагань допускаються учасники з класичними (олімпійськими) та блочними луками. Результати різних категорій доцільно оцінювати окремо.

3. Дистанції стрільби

- Новачки — 10 м, мішень діаметром 60 см.
- Просунуті та професіонали — 18 м, мішень діаметром 40 см.
- Блочний лук - 18 м, мішень діаметром 20 см (“світлофор”).

4. Порядок стрільби

- Стрільба здійснюється з визначеної лінії за сигналами електронної системи керування стрільби або судді (два сигнали - підготовка до пострілу 10 секунд; один сигнал - початок стрільби; три сигнали - кінець стрільби).
- Учасники виконують постріли серіями, по 3 стріли.
- Стандартний час на серію з 3 стріл — 120 секунд.
- Стріли, випущені до сигналу початку або після завершення відведеного часу, підлягають штрафним санкціям.
- Після завершення серії учасники очікують дозволу судді для підходу до мішеней.

5. Підрахунок очок

- Кожна стріла оцінюється залежно від зони влучання — від 1 до 10 очок.
- Влучання за межами залікової зони — 0 очок (“молоко”).
- Якщо стріла торкається лінії між двома заліковими зонами, зараховується вищий результат.
- Для блочного лука на стандартній мішені 20 см десяткою вважається внутрішнє кільце.
- Результат визначається до вилучення стріл із мішені.
- Спірні влучання оцінює суддя.

6. Визначення результатів

- У кваліфікаційному раунді місця визначаються за загальною сумою набраних очок.
- В індивідуальних матчах із класичного лука застосовується сетова система: 2 очки за виграний сет, 1 — за нічию. Перемагає учасник, який першим набрав 6 сетових очок.
- У матчах із блочного лука переможець визначається за сумою очок.
- У разі рівності результатів у матчі проводиться перестрілка однією стрілою. Перевагу має стріла, розташована ближче до центру.

7. Порушення правил

- Постріл поза встановленим часом.
- Перевищення дозволеної кількості стріл у серії.
- Порушення порядку стрільби та не дотримання команд судді.
- Використання обладнання, що не відповідає вимогам відповідної категорії.
- Небезпечне поводження зі спортивним обладнанням.

Залежно від порушення застосовуються штрафні санкції, анулювання результату стріли або дискваліфікація (на розсуд головного судді).

8. Правила безпеки

- Заборонено спрямовувати лук у бік людей.
- Розтягувати лук зі стрілою дозволено лише на лінії стрільби в напрямку мішені (після відповідного сигналу).
- Заборонено здійснювати постріли, коли в зоні стрільби перебувають люди.
- Підходити до мішеней та забирати стріли дозволено лише після сигналу електронної системи або судді.
- Усі учасники зобов'язані виконувати команди суддів та інструкторів.

9. Суддівство

Судді контролюють дотримання правил, порядок стрільби, час, правильність підрахунку очок і вирішують спірні ситуації.

Рішення судді щодо оцінки спірного влучання є остаточним відповідно до встановленої процедури.

КАТЕГОРИЗАЦІЯ ДЛЯ СТРІЛЬБИ З ЛУКА

ARC-1 Класифікаційна категорія СТОЯЧИ (класифікаційна категорія ВІДКРИТА)

ARC-1.1 Спортсмени можуть бути віднесені до однієї з двох категорій: Стрільба з блочного лука в положенні СТОЯЧИ або Стрільба з рекурсивного лука в положенні СТОЯЧИ.

ARC-1.2 Класифікаційна категорія СТОЯЧИ включає використання сидіння, за умови отримання медичного дозволу командою з класифікації.

ARC-1.2 Спортсмени, які змагаються у положенні СТОЯЧИ, можуть мати певні порушення функцій рук, ніг або проблеми з рівновагою/стабільністю.

- Спортсмени, які змагаються у ВІДКРИТІЙ категорії, стріляють стоячи або сидячи на сидінні (без спинки) з урахуванням обмежених функцій організму та згідно з медичним дозволом. Сидіння не може мати спинку будь-якого типу.
- Сидіння повинне забезпечувати спортсмену(ам) можливість стояти ногами на землі, а висота сидіння повинна бути рівною або вищою за висоту середини стегна спортсмена.
- Спортсмен не може сидіти на сидінні, він може тільки спертися на нього для стабільності.

ARC-1.3 Спортсмени, які змагаються у положенні СТОЯЧИ, можуть використовувати адаптивні механізми випуску стріл, в тому числі, але не виключно, ротовий або плечовий механізм для випуску стріл.

ARC-1.4 Спортсменам, які змагаються у положенні СТОЯЧИ, може бути дозволено мати помічника.

ARC-2 Класифікаційна категорія СИДЯЧИ

ARC-2.1 Спортсмени можуть бути віднесені до однієї з двох категорій: Стрільба з блочного лука в положенні СИДЯЧИ або Стрільба з рекурсивного лука в положенні СИДЯЧИ.

ARC-2.2 Спортсмени на кріслах колісних повинні щодня користуватися кріслом колісним або бути спортсменами, які, на думку класифікатора, отримали оцінку «Важкий» у категорії «Рівновага» під час класифікації.

ARC-2.3 Спортсмени з ампутованими кінцівками, які відносяться до категорії спортсменів, що змагаються СИДЯЧИ, можуть вибрати участь у всіх змаганнях як спортсмени, що змагаються в положенні СТОЯЧИ.

ARC-2.4 Спортсменам, які змагаються на КРІСЛАХ КОЛІСНИХ, може бути дозволено мати помічника.

ARC - 3 Класифікаційна категорія «Стрільба з лука для спортсменів з порушеннями зору»

ARC-3.1 Спортсмени, віднесені до категорії «Стрільба з лука для спортсменів з порушеннями зору», мають порушення зору.

ARC-3.2 Спортсмени, віднесені до категорії «Стрільба з лука для спортсменів з порушеннями зору», під час стрільби займатимуть або прийматимуть стояче або сидяче положення відповідно до своїх функціональних можливостей та/або порушень функцій організму, визначених в рамках вищезазначених класифікацій для стрільби з лука, і дотримуватимуться всіх передбачених у них дозволів та обмежень.

ARC-3.3 Усі спортсмени, віднесені до категорії «Стрільба з лука для спортсменів з порушеннями зору», (як ті, що змагаються у стрільбі з блочного лука, так і ті спортсмени з порушенням зору, що змагаються у стрільбі з рекурсивного лука) змагаються між собою; вони не змагаються зі спортсменами, які змагаються в класифікаційних категоріях «СТОЯЧИ» та «СИДЯЧИ».

ARC-3.4 Спортсмени, віднесені до категорії «Стрільба з лука для спортсменів з порушеннями зору», можуть використовувати адаптивні механізми випуску стріл, в тому числі, але не виключно, ротовий або плечовий механізм для випуску стріл.

ARC-3.5 Спортсмени, віднесені до категорії «Стрільба з лука для спортсменів з порушеннями зору», мають право на помічника/заряджаючого.

ГАРТ

ВВЕСЛУВАННЯ НА ТРЕНАЖЕРІ

МІНВЕТЕРАНІВ ugb ЕКО.БАНК КРАЇНИ epam robota.ua львівщина люди дії ЦЕНТР ІНІЦІАТИВ ПЖ INVICTUS GAMES

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ВЕСЛУВАННЯ НА ТРЕНАЖЕРІ

1. Загальні положення

Змагання проводяться на веслувальних тренажерах Concept2, які імітують академічне веслування.

Мета учасника — подолати найбільшу дистанцію за визначений проміжок часу.

2. Категорії учасників

Учасники можуть розподілятися за статтю та функціональними можливостями.

Для спортсменів з інвалідністю можуть передбачатися окремі адаптивні категорії відповідно до класифікації.

3. Формат змагань

- На фіксований час — переможець визначається за найбільшою подоланою дистанцією.

Дистанція, тривалість і кількість заїздів встановлюються організаторами змагань.

4. Порядок проведення заїздів

- Учасники займають місця на тренажерах і готуються до старту.
- Старт здійснюється за сигналом судді або електронної системи.
- Починати залікове веслування до стартового сигналу заборонено.
- Учасники самостійно обирають темп та інтенсивність веслування.
- Під час заїзду забороняється стороння фізична допомога учаснику, крім дозволених адаптацій.
- Завершення дистанції або часу фіксується електронною системою.

5. Визначення переможців

- У змаганнях на фіксований час перемагає учасник, який подолав найбільшу дистанцію.
- Результати визначаються окремо в кожній заліковій категорії.
- У разі однакових результатів порядок визначення місць встановлюється регламентом змагань.
- Остаточні результати затверджуються суддівською колегією.

6. Порушення правил

- Фальстарт — початок веслування до стартового сигналу.
- Повторний фальстарт може призвести до виключення учасника із заїзду відповідно до встановленої процедури.
- Несанкціоноване втручання в роботу тренажера або електронну систему фіксації результатів.
- Використання недозволеного допоміжного обладнання.
- Отримання сторонньої фізичної допомоги, не передбаченої правилами.
- Невиконання вказівок суддів.

За порушення можуть застосовуватися попередження, анулювання результату або дискваліфікація.

7. Правила безпеки

- Перед стартом необхідно перевірити справність тренажера.
- Стопи мають бути належним чином зафіксовані, або відповідно з адаптивним обладнанням.
- Забороняється торкатися рухомих механізмів під час роботи тренажера.
- У разі погіршення самопочуття учасник повинен припинити веслування та повідомити відповідальних осіб.
- Учасники повинні дотримуватися вказівок суддів та інструкторів.

8. Суддівство

Судді забезпечують дотримання правил, контролюють процедуру старту, перебіг заїздів, правильність фіксації результатів та вирішують спірні ситуації.

КАТЕГОРИЗАЦІЯ ДЛЯ ВВЕСЛУВАННЯ НА ТРЕНАЖЕРІ

IRC 1-6.0 Класифікаційна категорія

IRC-1.1 **Функціональний профіль:** Учасники Відкритої категорії та категорії з функціональними обмеженнями – рухоме сидіння.

IRC-1.1.2 Фізичні поранення, які не можна порівняти з вадами в IR1-IR5.

IRC -1.2 **Примітка:** Може також обиратися у випадку, якщо спортсмен з фізичними вадами вирішує змагатися у вищій категорії та може використовувати рухоме сидіння.

IRC 2-5.0 Класифікаційна категорія

IRC-2.1 **Функціональний профіль:** Використання ноги(ніг), тулуба та рук для виконання гребка, але з дотриманням мінімальних критеріїв порушення функцій, що наведені нижче.

IRC-2.1.1 Ампутація однієї нижньої кінцівки нижче або вище коліна або аналогічні травми.

IRC-2.1.2 Втрата 3 або більше пальців на ОДНІЙ руці.

IRC-2.1.3 Артродез гомілковостопного суглоба, що призводить до втрати пасивної амплітуди рухів понад 70%.

IRC-2.1.4 Опущена стопа – ушкодження загального малогомілкового нерва.

IRC-2.1.5 Ампутація однієї або двох стоп на рівні плеснових кісток зі збереженням п’яти.

IRC-2.1.6 Помірне порушення рівноваги з явними ознаками гіпертонії, атаксії або атетозу. Може знадобитися допоміжний пристрій для пересування (потрібно надати докази відповідно до з функціональним тестом рівноваги, описаним у Керівництві з категоризації IGF, де обов’язковою умовою є втрата балів у двох тестах рівноваги сидячи).

IRC-2.1.7 Геміплегія з іпсілатеральною спастичністю верхніх і нижніх кінцівок 1-2-го ступеня.

IRC-2.1.8 Двостороння спастичність нижніх кінцівок 1-2-го ступеня

IRC-2.1.9 Порушення зору: гострота зору менше або дорівнює 6/60 в обох очах з найкращим скоригованим зором ТА/АБО радіус поля зору менше 40 градусів в обох очах з найкращим скоригованим зором. Спортсмен з порушенням зору може обрати участь у змаганнях у класі 5.0 або у класі З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ. Якщо спортсмен з порушенням зору вирішить брати участь у змаганнях у класі 5.0, це не виключає його з класу З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ в інших видах спорту.

IRC-2.1.10 Учасник змагань проходить тест на присідання та тест на тривале сидіння. Спорядження: стандартне сидіння для веслування; ручки для греблі дозволені ЛИШЕ у випадку порушення функції рук, наприклад, при використанні Active Hands.

IRC 3-4.0 Класифікаційна категорія

IRC-3.1 **Функціональний профіль:** відсутність/обмеження функціональності ніг при збереженні функціональності тулуба. Використання тулуба і рук для виконання гребка.

IRC-3.1.2 Двостороння ампутація нижніх кінцівок з вилученням колінного суглоба.

IRC-3.1.3 Двостороння ампутація нижніх кінцівок на рівні нижньої третини стегна.

IRC-3.1.4 Тяжке порушення функціонування нижніх кінцівок (<3 за шкалою мануального тестування м’язів) з порушенням згинання/розгинання колін.

IRC-3.1.5 Обмежений активний повний об’єм руху у одному або обох колінах, що не дозволяє згинати ноги понад половину довжини руху сидіння.

IRC-3.1.6 Ампутація обох нижніх кінцівок нижче коліна та вище гомілковостопного суглобу.

IRC-3.1.7 Двостороння спастичність нижніх кінцівок 3-4-го ступеня, з функціонуванням тулуба.

IRC-3.2 **Примітка:** Учасник змагань не може пройти тест на присідання, але може пройти тест на тривале сидіння. Спорядження: Фіксоване сидіння з ручками для греблі дозволено ЛИШЕ у випадку порушення функцій рук, наприклад, Active Hands.

IRC 4- 3.0 Класифікаційна категорія

IRC-4.1 **Функціональний профіль:** Учасники змагань з порушеннями функцій верхніх кінцівок та/або порушеннями функції однієї ноги/однієї руки на одній стороні тіла. Веслування однією рукою або з протезом.

IRC-4.1.1 Геміплегія з іпсілатеральною спастичністю верхніх і нижніх кінцівок 3-4-го ступеня.

IRC-4.1.2 Ампутація вище або нижче ліктя (включно з зап'ястком) або аналогічна травма.

IRC-4.1.3 Біль або функціональне порушення верхньої кінцівки, що призводить до втрати функції.

IRC-4.2 **Примітка:** Порушення функції повинно стосуватися суглобів/м'язів верхньої кінцівки вище зап'ястя. Якщо обмеження стосується лише руки, учасник змагань не має права на участь в категорії IRS і буде оцінений на відповідність вимогам категорії IR5. У випадку болю або функціональних порушень учасники змагань веслують однією рукою. Спорядження: ручка для греблі однією рукою, стандартне сидіння для греблі зі скользячою системою; у разі обмеженої можливості захоплення іншої руки допускаються спеціальні рукоятки, наприклад Active Hands.

IRC 5-2.0 Класифікаційна категорія

IRC-5.1 **Функціональний профіль:** використання рук і плечей при порушенні функцій тулуба і ВІДСУТНОСТІ функцій нижніх кінцівок. Використання рук і плечей для виконання гребка.

IRC-5.1.1 Ампутація обох нижніх кінцівок на рівні або вище середньої третини стегна.

IRC-5.1.2 Повне пошкодження спинного мозку на рівні грудного хребця T12 або еквівалентне неповне пошкодження.

IRC-5.1.3 Двостороння спастичність нижніх кінцівок 3-4-го ступеня з порушенням рівноваги в положенні сидячи.

IRC-5.2 **Примітка:** Не може пройти тест на тривале сидіння. Спорядження: Фіксоване сидіння зі спинкою, ременями для колін, тазу та грудей; ручки для греблі дозволені ЛИШЕ у випадку порушення функції хвата, наприклад, Active Hands.

IRC 6-1.0 Класифікаційна категорія

IRC-6.1 **Функціональний профіль:** використання 1 руки та тулуба, або порушення функції обох рук та відсутність функції тулуба.

IRC-6.1.1 Потрійна ампутація.

IRC-6.1.2 Тетраплегія (травма спинного мозку на рівні T2 і вище).

IRC-6.1.3 Порушення функції 3 або більше кінцівок, що призводить до втрати функції (<3 за шкалою мануального тестування м'язів).

IRC-6.1.4 Чотирикратна ампутація (мінімум половина кожної кінцівки).

IRC-6.1.5 Спастичність верхніх і нижніх кінцівок 3-4-го ступеня ТА порушення рівноваги в положенні сидячи.

IRC-6.2 **Примітка:** Спорядження: статичне веслувальне сидіння (плоске або вертикальне), ручки для греблі дозволені ЛИШЕ у випадку порушення функції кистей рук.

IRC7- Класифікаційна категорія з порушенням зору

IRC-7.1 **Функціональний профіль:** порушення зору. Гострота зору менше або дорівнює 6/60 в обох очах з найкращим скоригованим зором ТА/АБО радіус поля зору менше 40 градусів в обох очах з найкращим скоригованим зором. Спортсмен з порушенням зору може обрати участь у змаганнях за класифікацією 5.0 або за класифікацією З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ.

IRC-7.1 **Примітка:** Якщо спортсмен з порушенням зору вирішить брати участь у змаганнях за класифікацією 5.0, це не виключає його з класифікації З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ в інших видах спорту.

ГАРТ

ПЛАВАННЯ

МІНВЕТЕРАНІВ ugb ЕКО.БАНК КРАЇНИ epam robota.ua львівщина люди дії ЦЕНТР ІНІЦІАТИВ ПЖ INVICTUS GAMES Kingdom of the Netherlands

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ПЛАВАННЯ

1. Загальні положення

Мета змагань — подолати встановлену дистанцію за найкоротший час із дотриманням правил відповідного стилю плавання.

Переможець визначається за найкращим результатом у своїй заліковій категорії.

2. Старт

- У вільному стилі та брасі старт виконується стрибком у воду зі стартової платформи, або відповідно до функціональних можливостей учасника.
- У плаванні на спині старт виконується з води, обличчям до стартової стінки, з утриманням стартових поручнів.
- Старт здійснюється виключно після сигналу стартера.
- Початок руху до стартового сигналу може призвести до дискваліфікації.

3. Правила плавання за стилями

Вільний стиль

- Дозволяється плисти будь-яким способом.
- Під час кожного повороту та на фініші необхідно торкнутися стінки будь-якою частиною тіла.
- Після старту та кожного повороту дозволяється перебувати повністю під водою не більше ніж на перших 15 метрах дистанції. До цієї позначки голова має з'явитися над поверхнею.

Плавання на спині

- Учасник повинен плисти на спині протягом дистанції, крім дозволених рухів під час повороту.
- Після старту та поворотів дозволяється перебувати під водою не більше ніж 15 метрів.
- Під час повороту необхідно торкнутися стінки, після відштовхування — повернутися в положення на спині.
- Фінішувати необхідно торканням стінки в положенні на спині.

Брас

- Рухи рук виконуються одночасно та симетрично, без почергового гребка.
- Рухи ніг виконуються одночасно, без почергових рухів.
- Протягом кожного повного циклу голова повинна хоча б частково з'являтися над поверхнею води.
- Після старту та кожного повороту дозволяється один підводний гребок руками до стегон і один дельфіноподібний удар ногами до першого удару ногами брасом.
- На поворотах і фініші необхідно одночасно торкнутися стінки обома руками, які не накладаються одна на одну.

4. Визначення результатів

- Результат визначається за часом проходження дистанції.
- Час фіксується автоматичною системою хронометражу або суддями відповідно до регламенту змагань.
- Перемагає учасник із найменшим часом у своїй категорії.
- За однакового офіційного результату учасники посідають однакове місце, якщо регламент не передбачає додаткового запливу для визначення виходу до наступного етапу.

5. Основні порушення правил

- Фальстарт.
- Порушення техніки відповідного стилю.
- Неправильне виконання повороту або фінішу.
- Використання сторонніх засобів для просування у воді.
- Підтягування за розділювальні доріжки.
- Перешкоджання іншим учасникам.

Порушення правил може призвести до дискваліфікації.

6. Суддівство та безпека

- Судді контролюють старт, дотримання техніки плавання, повороти, фініш і результати.
- Учасники повинні дотримуватися команд суддів.
- У разі погіршення самопочуття учасник повинен припинити заплив і звернутися по допомогу.
- Організатори забезпечують належний нагляд і готовність до надання допомоги.

КАТЕГОРИЗАЦІЯ ДЛЯ ПЛАВАННЯ

SWC-1 Класифікація 6.0

SWC -1.1 ПТСР/ЧМТ з мінімальними фізичними порушеннями або без них.

SWC -1.2 Легка, середня та важка черепно-мозкова травма, розпізнавання образів, послідовність дій та пам'ять або уповільнена реакція, що може вплинути на спортивні результати.

SWC-2 Класифікація 5.5L – ортопедія нижніх кінцівок

SWC-2.1 Поєднання втрати сили та гнучкості в суглобах стегна, коліна або гомілки, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-2.2 Вимірювана втрата рухливості в тазостегновому, колінному або гомілковостопному суглобі, підтверджена функціональним тестом.

SWC-2.3 Спортсмени, які втрачають від 7,5 до 14 балів за функціональними та силовими тестами.

SWC-3 Класифікація 5.5U – ортопедія верхніх кінцівок

SWC-3.1 Поєднання втрати сили та гнучкості в плечових, ліктьових та/або зап'ясткових суглобах, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-3.2 Спортсмени, які втрачають від 7,5 до 14 балів за функціональними та силовими тестами.

SWC-4 Класифікація 5.0

SWC-4.1 Втрата однієї кисті по зап’ястя.

SWC-4.2 Ампутація однієї ноги нижче коліна (ВКА).

SWC-4.3 Поєднання втрати (40% сукупного балу) сили та гнучкості в одному тазостегновому суглобі, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-4.4 Спортсмени, які втрачають від 15 до 34 балів у функціональному та силовому тесті.

SWC-4.5 Втрата сили в тазостегновому суглобі на 25-39% або менше, підтверджена функціональним тестом.

SWC-4.6 Втрата гнучкості в тазостегновому суглобі на 25-39% або менше, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-5 Класифікація 4.5

SWC-5.1 Ампутація вище коліна однієї ноги (AKA).

SWC-5.2 Ампутація обох нижніх кінцівок нижче на включно з середньою третиною гомілки.

SWC-5.3 Ампутація однієї верхньої кінцівки на будь якому рівні передпліччя.

SWC-5.4 Поєднання значної (60% сумарного балу) втрати сили та гнучкості щонайменше у 2 (двох) суглобах: тазостегновому, колінному або гомілковостопному суглобі однієї нижньої кінцівки, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-5.5 Спортсмени, які втрачають від 35 до 59 балів у функціональному та силовому тесті.

SWC-5.5.1 Втрата 40% рухливості в тазостегновому, колінному або гомілковостопному суглобах, підтверджена функціональним тестом.

SWC-5.5.2 Втрата 40% гнучкості в тазостегновому, колінному або гомілковостопному суглобах, підтверджена функціональним тестом.

6 Класифікація 4.0

SWC-6.1 Ампутація однієї руки вище ліктя (BEA) або аналогічне функціонально повне ураження плечового сплетіння.

SWC-6.2 Подвійна ампутація кистей на рівні зап'ястя.

SWC-6.3 Подвійна ампутація нижніх кінцівок на рівні верхньої третини гомілки.

SWC-6.4 Порушення функції суглобів обох нижніх кінцівок, підтверджене функціональним тестом. (Спортсмени, які втрачають 60-84 бали за результатами функціонального та силового тестів).

SWC-6.4.1 Втрата 40% рухливості в тазостегновому, колінному або гомілковостопному суглобах обох нижніх кінцівок, підтверджена функціональним тестом.

SWC-6.4.2 Втрата 40% гнучкості в тазостегновому, колінному або гомілковостопному суглобах, підтверджена функціональним тестом.

SWC-7 Класифікація 3.0

SWC-7.1 Спортсмени, які втрачають 85-109 балів за функціональним та силовим тестом. Ушкодження обох ніг та втрата функцій внаслідок паралічу.

SWC-7.2 Ампутація однієї верхньої кінцівки та ампутація нижньої кінцівки з протилежної сторони.

SWC-7.3 Ампутація обох ніг вище коліна.

SWC-7.4 Параліч однієї верхньої кінцівки і однієї нижньої кінцівки на одній стороні тіла.

SWC-7.5 Відсутність порушень функції тулуба.

SWC-7.6 Мінімальні або відсутні проблеми з контролем тулуба, що підтверджується тестуванням у горизонтальній, бічній та вертикальній площинах.

SWC-7.7 Використовує крісло колісне для пересування.

SWC-8 Класифікація 2.5

SWC - 8.1 Спортсмени, які втрачають від 110 до 134 балів у функціональному та силовому тесті.

SWC - 8.2 Ампутація обох верхніх кінцівок.

SWC - 8.3 Атаксія - відсутність довільних рухів м'язів і координації.

SWC - 8.4 Мінімальна втрата контролю над тулубом, що проявляється у відсутності контролю в горизонтальній, бічній та вертикальній площинах, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-9 Класифікація 2.0

SWC-9.1 Спортсмени, які втрачають 135-159 балів за функціональним та силовим тестом.

SWC-9.2 Повна втрата 1 (однієї) сторони тіла внаслідок паралічу або ампутації.

SWC-9.3 Помірна втрата контролю над тулубом, що проявляється у відсутності контролю в горизонтальній, бічній та вертикальній площинах, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-10 Класифікація 1.5

SWC-10.1 Спортсмени, які втрачають від 160 до 184 балів у функціональному та силовому тесті.

SWC-10.2 Ампутація 4 (чотирьох) кінцівок.

SWC-10.3 Помірна втрата контролю над тулубом, що проявляється у відсутності контролю в горизонтальній, бічній та вертикальній площинах, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-11 Класифікація 1.0

SWC-11.1 Спортсмени, які втрачають 185 або більше балів у функціональному та силовому тесті.

SWC-11.2 Серйозна втрата контролю над тулубом, що проявляється у відсутності контролю в горизонтальній, бічній та вертикальній площинах, що підтверджується функціональним тестом.

SWC-11.2.1 Майже повна відсутність контрольованих рухів тулуба в горизонтальному положенні.

SWC-11.2.2 Відсутнє активне обертання тулуба.

SWC-11.2.3 Значно порушується рівновага як у горизонтальному, так і у вертикальному напрямку.

SWC-11.2.4 Спирайтеся на руки, щоб повернутися у вертикальне положення.

SWC-11.2.5 Тетраплегія, порівнянна з повним ураженням на рівні C7 або неповною тетраплегією нижче рівня C6.

SWC-11.2.6 Використовує крісло колісне для пересування.

SWC-12 Класифікаційна категорія З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ/СЛІПОТОЮ

SWC-12.1 Гострота зору після корекції більше 20/200, підтверджена відповідними медичними документами.

SWC-12.2 Спортсмени з втратою зору, які не сприймають світло жодним оком або сприймають його частково, а також не здатні розпізнати форму руки на будь-якій відстані або в будь-якому напрямку, прирівнюються до спортсменів класифікації 4.0.

SWC-12.3 Спортсмени з порушенням зору/сліпотою носять непрозорі окуляри для плавання і отримують допомогу від таперів.

SWC-13 Класифікація З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ/ВІДКРИТА

WC-13.1 Гострота зору до 20/70, підтверджена відповідними медичними документами.

WC-13.2 Зменшення поля зору більше ніж на 20 градусів в одному або обох очах, підтверджене медичними документами.

WC-13.3 Лише для цілей підрахунку загальних очок естафети; плавці з категорії З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ/ВІДКРИТА відповідають спортсменам з класифікацією 5.5U або 5.5L.

WC-13.4 Спортсмени з порушенням зору з гостротою зору від 20/200 до 20/600 та/або полем зору менше 20 градусів і більше 5 градусів в будь-якому оці відповідають спортсменам класифікації 5.0.

WC-13.5 Спортсмени з порушенням зору можуть розпізнавати форму руки з гостротою зору 20/600 та/або полем зору менше 5 градусів в обох очах, що еквівалентно класифікації 4.5.

WC-13.6 Спортсменам категорії З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ/ВІДКРИТА допомагають таппери.

ГАРТ

ЛАЗЕР-РАН

МІНВЕТЕРАНІВ ugb ЕКО.БАНК КРАЇНИ epam robota.ua львівщина люди дії ЦЕНТР ІНІЦІАТИВ ПЖ INVICTUS GAMES Kingdom of the Netherlands

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ЛАЗЕР-РАНУ

1. Загальні положення

Лазер-ран (Laser Run) — спортивна дисципліна, що поєднує біг і стрільбу з лазерного пістолета по електронних мішенях.

Мета змагань — подолати визначену дистанцію з виконанням стрілецьких серій за найкоротший час.

2. Порядок проведення змагань

- Змагання складаються з почергових етапів бігу та стрільби.
- Кількість етапів і загальна дистанція залежать від залікової категорії та формату змагань.
- Старт здійснюється за сигналом судді.
- Після виконання стрілецької серії учасник продовжує біг.
- Переможцем стає учасник, який першим перетнув фінішну лінію з дотриманням усіх правил та з урахуванням штрафів.

3. Правила стрільби

- Стрільба виконується з лазерного пістолета по електронній мішені.
- Стандартна дистанція стрільби залежить від категорії учасників і становить 5 або 10 метрів.
- Для завершення стрілецької серії необхідно здійснити 5 влучань у залікову зону мішені.
- Кількість пострілів не обмежується.
- Максимальний час стрілецької серії — 50 секунд, відлік починається з першої спроби пострілу.
- Якщо за 50 секунд учасник не здійснив 5 влучань, він має право продовжити біг за командою судді.
- Між пострілами пістолет повинен торкатися стрілецького столу.
- Після завершення серії пістолет необхідно залишити на столі у безпечному положенні.

4. Правила бігу

- Учасник повинен рухатися визначеним і промаркованим маршрутом.
- Забороняється скорочувати дистанцію.
- Забороняється навмисно перешкоджати іншим учасникам.
- Стороння фізична допомога під час проходження дистанції заборонена, крім дозволеної регламентом.

5. Порушення правил

- Фальстарт.
- Невиконання встановленої кількості стрілецьких серій.
- Порушення правил поводження з лазерним пістолетом.
- Передчасне залишення стрілецького рубежу.
- Скорочення бігової дистанції.
- Перешкоджання іншим учасникам.

Залежно від порушення передбачені часові штрафи, усунення від змагань або дискваліфікація.

6. Суддівство та безпека

- Судді контролюють старт, проходження маршруту, правильність стрільби та фініш.
- Учасники зобов'язані виконувати команди суддів.
- Лазерний пістолет дозволяється спрямовувати лише в напрямку мішені.
- Заборонено залишати стрілецький рубіж із пістолетом.
- У разі несправності обладнання необхідно повідомити суддю.

КАТЕГОРИЗАЦІЯ ДЛЯ ЛАЗЕР-РАНУ

PMP-1

PMP-1.1 Типові стани спортсменів з інвалідністю на кріслах колісних можуть включати повне та неповне ушкодження спинного мозку та культі нижніх кінцівок (двосторонні).



PMP-2

PMP-2.1 Клас для спортсменів, які можуть ходити, з комбінованими порушеннями функції верхніх і нижніх кінцівок. Типові медичні стани можуть включати неврологічні порушення та політравми.



PMP-3

PMP-3.1 Комбіновані травми верхніх кінцівок. Типові медичні стани можуть включати неврологічні та травми.



PMP-4

PMP-4.1 Поєднання порушень нижніх кінцівок. Типові медичні стани можуть включати неврологічні та травматичні.



PMP-5

PMP-5.1 Порушення функцій верхніх або нижніх кінцівок. Типові медичні стани можуть включати неврологічні та травматичні.



PMP-6

PMP-6.1 Порушення зору (VI), підтверджене Міжнародною федерацією спорту для людей з порушенням зору (IBSA), включає право на участь спортсменів класів B1, B2, B3.



PMP-7

PMP-7.1 Критерії придатності, що використовуються Virtus/PNZ. Інтелектуальна інвалідність — це інвалідність, що характеризується значним обмеженням як інтелектуальних функцій, так і адаптивної поведінки, що виражається в концептуальних, соціальних та практичних адаптивних навичках. Ця інвалідність виникає до 22 років.



ГАРТ

ВЕЛОСПОРТ

МІНВЕТЕРАНІВ ugb ЕКО БАНК КРАЇНИ epam robota.ua львівщина люди дії ЦЕНТР ІНІЦІАТИВ ПЖ INVICTUS GAMES Kingdom of the Netherlands

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ВЕЛОСПОРТУ

1. Загальні положення

Змагання проводяться на стаціонарних велосипедних тренажерах з урахуванням функціональних можливостей учасників.

Мета — подолати визначену дистанцію за найкоротший час або показати найкращий результат за встановлений проміжок часу.

2. Категорії змагань

- **Хендбайк** — велосипед із ручним приводом.
- **Лежачий велосипед** — тренажер із напівлежачою або лежачою посадкою та педальним приводом.
- **Велосипед із вертикальною посадкою** — тренажер із традиційним положенням тіла.

Залік проводиться окремо для кожної категорії.

3. Порядок проведення заїздів

- Перед стартом учасники займають місця та налаштовують обладнання.
- Старт здійснюється за сигналом судді або електронної системи.
- Учасники самостійно визначають темп руху.
- Результат фіксується електронною системою тренажера або суддями.
- Тривалість заїзду визначається регламентом змагань.

4. Визначення переможців

- У заїздах на фіксований час перемагає учасник із найбільшою подоланою дистанцією.
- Результати визначаються окремо в кожній заліковій категорії.

5. Основні порушення

- Початок заїзду до стартового сигналу.
- Несанкціоноване втручання в роботу обладнання або систему фіксації результатів.
- Використання недозволеної сторонньої допомоги.
- Невиконання вказівок суддів.

За порушення можуть застосовуватися попередження, анулювання результату або дискваліфікація.

6. Суддівство та безпека

- Судді контролюють старт, справність обладнання, фіксацію результатів і дотримання регламенту.
- Перед заїздом перевіряються стійкість тренажера, налаштування посадки та надійність фіксації учасника.
- У разі несправності обладнання або погіршення самопочуття учасник повинен припинити заїзд.

КАТЕГОРИЗАЦІЯ ДЛЯ ВЕЛОСПОРТУ

CYC-1. ХЕНДБАЙК – ВІДКРИТА класифікаційна категорія

CYC-1.1 Включає діагнози з ортопедичними порушеннями, що обмежують використання велосипедів з приводом від нижніх кінцівок/стоп.

CYC- 2 ХЕНДБАЙК – Класифікаційна категорія K5

CYC-2.1 Колінні хендбайки; спортсмени змагатимуться в категорії H5, але бали нараховуватимуться окремо.

CYC-3. ХЕНДБАЙК – Класифікаційна категорія H5

CYC-3.1 Параплегія; втрата моторних або сенсорних функцій нижніх кінцівок.

CYC-3.2 Пошкодження спинного мозку в ділянці між T11 та L5 (грудний та поперековий відділи).

CYC-3.3 Часткова втрата функції стегон і нижніх кінцівок.

CYC-3.4 Ампутації нижніх кінцівок; гомілкостоп і вище.

CYC-3.5 Нормальне функціонування руки та кисті.

CYC-3.6 Може проявлятися зниження функції тулуба, спричинене травмою спинного мозку.

CYC-3.7 Нормальне функціонування руки та кисті.

CYC-3.8 Може використовувати допоміжні засоби для пересування.

CYC-3.9 Легка черепно-мозкова травма/затримка рухів/обробки інформації.

CYC-3.10 Спастичність 1-го ступеня за шкалою Ешворта.

CYC-4 ХЕНДБАЙК – Класифікаційна категорія H4

CYC-4.1 Параплегія; втрата моторних або сенсорних функцій нижніх кінцівок.

CYC-4.2 Пошкодження спинного мозку в ділянці між T6 та T10

CYC-4.3 Часткова або повна втрата функції нижніх кінцівок.

CYC-4.4 Нормальне функціонування руки та кисті.

CYC-4.5 Легка черепно-мозкова травма/затримка рухів/обробки інформації.

CYC-4.6 Спастичність 2-го ступеня за шкалою Ешворта.

CYC-4.7 Може виявляти зниження функції тулуба, що визначається за допомогою функціональних тестів. Очевидно, що спортсмен повинен використовувати верхні кінцівки, щоб повернутися у вертикальне сидяче положення, коли знаходиться у горизонтальному положенні.

CYC-4.8 Одностороння геміпельвектомія; одностороння ампутація таза на високому рівні.

CYC-4.9 Використовує допоміжні засоби для пересування.

CYC-5 ХЕНДБАЙК – Класифікаційна категорія H3

CYC-5.1 Параплегія; втрата моторних або сенсорних функцій нижніх кінцівок.

CYC-5.2 Пошкодження спинного мозку в ділянці між T5 та T1 (грудний відділ).

CYC-5.3 Повна втрата функції нижніх кінцівок внаслідок травми спинного мозку.

CYC-5.4 Нормальне функціонування руки та кисті.

CYC-5.5 Будуть проявлятися порушення функції тулуба, спричинені рівнем ураження спинного мозку. Очевидно, що спортсмен повинен використовувати верхні кінцівки, щоб повернутися у вертикальне сидяче положення, коли знаходиться у горизонтальному положенні.

CYC-5.6 Нормальне функціонування руки та кисті.

CYC-5.7 Двостороння геміпельвектомія.

CYC-5.8 Може використовувати крісло колісне для пересування.

CYC-6 ХЕНДБАЙК – Класифікаційна категорія H2

CYC-6.1 Тетраплегія: також називається квадриплегією і включає часткову або повну втрату функції всіх кінцівок і тулуба, зазвичай зачіпає як сенсорну, так і моторну функції.

CYC-6.2 Пошкодження спинного мозку в ділянці між C7 та C8.

CYC-6.3 Мінімальні порушення функцій верхніх кінцівок, в тому числі, але не виключно, порушення функції кисті та/або порушення функції трицепсів і біцепсів.

CYC-6.4 Будуть проявлятися порушення функції тулуба, спричинені рівнем ураження спинного мозку. Очевидно, що спортсмен повинен використовувати верхні кінцівки, щоб повернутися у вертикальне сидяче положення, коли знаходиться у горизонтальному положенні.

CYC-6.5 Повинен користуватися кріслом колісним для пересування.

CYC-6.6 Спастичність 3-го ступеня за шкалою Ешворта.

CYC-6.7 Помірна черепно-мозкова травма/серйозні затримки в обробці інформації/затримки в рухах.

CYC-7 ХЕНДБАЙК – Класифікаційна категорія H1

CYC-7.1 Пошкодження спинного мозку в ділянці між C1 та C6.

CYC-7.2 Серйозні порушення функцій верхніх кінцівок, включаючи, без обмежень, порушення функції кисті, зниження функції зап'ястя та/або порушення функції трицепса і біцепса.

CYC-7.3 Повна втрата функції тулуба та нижніх кінцівок.

CYC-7.4 Відсутнє активне обертання тулуба.

CYC-7.5 Майже повна відсутність контрольованих рухів тулуба в горизонтальному положенні.

CYC-7.6 Повинен користуватися кріслом колісним для пересування.

CYC-7.7 Спастичність 4-го ступеня за шкалою Ешворта.

CYC-7.8 Важка черепно-мозкова травма/затримка обробки інформації/неконтрольовані рухи.

CYC-8 ЛЕЖАЧИЙ ВЕЛОСИПЕД – ВІДКРИТА класифікаційна категорія

CYC-8.1 Відкрита класифікаційна категорія лежачого велоспорту включає ортопедичні травми та/або проблеми з рівновагою, які не дозволяють спортсменам їздити на двоколісному велосипеді у вертикальному положенні або хендбайку, і дозволяє використовувати лежачий велосипед. Необхідна медична документація або менше/дорівнює 39%.

CYC-9 ЛЕЖАЧИЙ ВЕЛОСИПЕД – Класифікаційна категорія T2

CYC-9.1 Мінімальна статична рівновага в положенні сидячи більше 40%.

CYC-9.2 Помірна втрата статичної рівноваги; 40% втрати функціональності рівноваги.

CYC-10 ЛЕЖАЧИЙ ВЕЛОСИПЕД – Класифікаційна категорія T1

CYC-10.1 Серйозна втрата рівноваги в положенні сидячи, що перевищує 41%; динамічна та статична рівновага визначається за допомогою функціональних тестів.

CYC-10.2 Серйозні порушення рівноваги, визначені за допомогою функціональних тестів. Значно порушено рівновагу як у вертикальному, так і в горизонтальному напрямках; втрата рівноваги під час функціонального тесту перевищує 40%.

CYC-11 ВЕЛОСИПЕД З ВЕРТИКАЛЬНОЮ ПОСАДКОЮ – ВІДКРИТА класифікаційна категорія

CYC-11.1 ПТСР/ЧМТ з мінімальними фізичними порушеннями.

CYC-11.2 Незначні ортопедичні травми.

CYC-12. ВЕЛОСИПЕД З ВЕРТИКАЛЬНОЮ ПОСАДКОЮ – класифікаційна категорія C5

CYC-12.1 Порушення функцій верхньої частини тіла.

CYC-12.2 Ампутація вище або нижче ліктя.

CYC-12.3 Дисфункція вище або нижче ліктя.

CYC-12.4 40% втрата сили, рухливості та/або гнучкості в зап'ясті(ях), плечі(ах) або ліктьовому(их) суглобі(ах).

CYC-12.5 Серйозні пошкодження нервів у верхніх кінцівках.

CYC-12.6 Спастичність 1-2-го ступенів за шкалою Ешворта.

CYC-13. ВЕЛОСИПЕД З ВЕРТИКАЛЬНОЮ ПОСАДКОЮ – класифікаційна категорія C4

CYC-13.1 Ампутація нижче коліна; ампутація повинна бути через щиколотку.

CYC-13.2 Дисфункція вище або нижче коліна.

CYC-13.3 Порушення м'язової сили. 40% втрата сили, рухливості або гнучкості в двох суглобах: тазостегновому, колінному або гомілковостопному.

CYC-13.4 Тяжке ушкодження нервів нижньої кінцівки.

CYC-13.5 Спортсмени з поєднанням порушень функцій верхньої та нижньої частин тіла, включаючи ампутацію рук і ніг та/або вимірювану дисфункцію.

CYC-14 ВЕЛОСИПЕД З ВЕРТИКАЛЬНОЮ ПОСАДКОЮ – класифікаційна категорія C3

CYC-14.1 Ампутація вище коліна.