

Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация
исторического средневекового боя России

ИАСБ РОССИИ

**Регламент проведения соревнований
по историческому средневековому бою
в дисциплине «Командные бои»
в номинациях «3 на 3»,
«5 на 5», «12 на 12», «30 на 30»**



ЯНВАРЬ 2022

Регламент номинаций «3 на 3», «5 на 5», «12 на 12», «30 на 30» дисциплины «Командные бои» (Далее «Бои») утвержден Общероссийской общественной физкультурно-спортивной организацией исторического средневекового боя России (Далее ИСБ России).

1. Общие положения

1.1 Бои в дисциплине «Командные бои» проводятся без учета весовых категорий бойцов.

1.2 В судейскую бригаду входят Главный судья, судьи в поле, линейные судьи или судьи на видеонаблюдении, представители Турнирного комитета (старший секретарь, секретари) и эксперт по аутентичности.

Важно!

Непосредственно на ристалище («в поле») должно работать не менее 3 (Трех) судей.

1.3 Бои в дисциплине «Командные бои» проводятся на жестком ристалище. В зависимости от типа соревнований возможны изменения размеров ристалища при условии согласования с ИСБ России и внесении пункта об изменении размеров ристалища в положение о мероприятии:

1.3.1 Для боев номинации «3 на 3» рекомендовано ристалище размером от 7,5 до 10 м в длину и от 5 до 7,5 м в ширину;

1.3.2 Для боев номинации «5 на 5» рекомендовано ристалище размером от 12,5 до 15 м в длину и от 7,5 до 10 м в ширину;

1.3.3 Для боев номинации «12 на 12» рекомендовано ристалище размером от 15 до 20 м в длину и от 10 до 12,5 м в ширину;

1.3.4 Для боев номинации «30 на 30» рекомендовано ристалище размером от 25 до 30 м в длину и от 12,5 до 15 м в ширину.

Важно!

Организаторам необходимо обеспечить зону безопасности, огражденную внешним жестким барьером. Ширина зоны безопасности – это минимум 2 м от каждой стороны ристалища. Во время проведения боя (раунда) в зону безопасности допускаются только судьи, менеджер команды (капитан, тренер), ассистент (ассистенты) команды (тот, кто подает оружие), секретари, техники и аккредитованные операторы. Лицам, допущенным в зону безопасности (кроме судей), запрещается держать руки на ограждении

ристалища. Проникновение любого боевого или не боевого члена команды в зону безопасности влечет наложение на него или его команду дисциплинарных взысканий (предупреждение).

Важно!

При боях «3 на 3» или «5 на 5» в зоне безопасности могут находиться также запасные бойцы. При боях номинаций «12 на 12» и «30 на 30» нахождение запасных бойцов в зоне безопасности не допускается.

1.4 В состав команды в номинации «Командные бои» входят основные и запасные бойцы, а также 1 менеджер (капитан, тренер) команды и ассистенты.

Важно!

• Запасные бойцы могут менять бойцов основного состава с любой частотой и в любом количестве между раундами или боями.

• Запасные бойцы не могут принимать участие в боях в составе других команд.

• Количество запасных бойцов:

В боях номинации «3 на 3» - 2 запасных, 1 менеджер (капитан, тренер), 1 ассистент;

В боях номинации «5 на 5» – 3 запасных, 1 менеджер (капитан, тренер), 1 ассистент;

В боях номинации «12 на 12» – 8 запасных, 1 менеджер (капитан, тренер), 2 ассистента;

В боях номинации «30 на 30» – 20 запасных, 1 менеджер (капитан, тренер) и 3 ассистента. В иных номинациях – по усмотрению организаторов соревнований.

1.5 Бой идет до двух побед в раундах и состоит из 2, 3 и более раундов (если в решающем раунде – ничья). Победу в раунде зарабатывает та команда, которая первой вывела из боя всех бойцов соперника или добившаяся перевеса 1-3 по количеству оставшихся в бою бойцов.

1.6 Определение команды-победителя:

1.6.1 В боях отборочных этапов (в группах):

• Каждый бой длится не более 10 минут. Максимальное время одного раунда - 5 мин. Если отведенное время истекает, побеждает команда, у которой в бою осталось большее количество бойцов.

• Если счет на момент окончания времени равный (по раундам, по количеству очков и т.п.), то в случае, если бой проходил в групповом (рейтинговом, круговом или ином) этапе турнира, не предусматривающем выбывание, командам присуждается «ничья».

1.6.2 В боях на выбывание до этапа полуфинала и финала, а также в турнирах, проводящихся в одной группе по круговой системе:

- Понятие «ничья» исключается из результатов боя;
- Бой состоит из 2-х основных раундов по 5 мин эффективного времени каждый и дополнительного/дополнительных раундов, которые назначаются, если победитель не определен в ходе основных раундов;
- Победитель определяется только по победам в раундах (2 победы);
- В случае если победитель не определен в ходе основных раундов (никто не добился двух побед по раундам вне зависимости от счета по очкам или иным критериям), назначается третий раунд, который проводится без учета эффективного времени;
- В случае ничейного результата в третьем раунде, назначается четвертый раунд, который проводится без учета эффективного времени;
- В случае ничейного результата в четвертом раунде, назначается пятый раунд по правилам «Бой капитанов», в котором участвуют только капитаны команд или лица их заменяющие;
- В случае, если в ходе третьего или четвертого раундов у каждой из команд осталось «в бою» только по одному бойцу – подается команда «брейк» или «стоп бой», бойцы выводятся на центр ристалища и победитель определяется по тем же правилам, что и «Бой капитанов».

Важно!

«Бой капитанов» проводится в соответствии с правилами командных боев, без ограничения времени со следующими дополнениями: бой начинается с центра ристалища. Запрещено касаться ограждения ристалища любой частью тела, конечностями, головой или щитом. Боец, коснувшийся ограждения ристалища, считается выведенным из боя.

1.6.3 В боях полуфинала и финала:

- Понятие «ничья» исключается из результатов боя;
- Раунды проходят без учета эффективного времени;
- Победитель определяется только по победам в раундах (2 победы);

- В случае если победитель не определен в ходе 4-х раундов, в случае ничейного результата в четвертом раунде, назначается пятый раунд между капитанами по правилам «Бой капитанов»;

- В случае, если в ходе любого из раундов у каждой из команд осталось «в бою» только по одному бойцу – подается команда «брейк» или «стоп бой», бойцы выводятся на центр ристалища и победитель определяется по тем же правилам, что и в «Бой капитанов».

1.6.4 Определение команды-победителя в групповом этапе соревнований при равном количестве побед в случае невозможности выявить победителя на отборочном групповом этапе, исходя из количества очков, победитель боя определяется по следующим показателям:

- Результат личной встречи (в том случае, если таковая происходила в ходе текущих соревнований в данной номинации);

- Курс раундов (разница количества выигранных (Rw) и проигранных (Rl) раундов в ходе текущих соревнований в данной номинации);

- Курс очков (разница количества заработанных и потерянных очков (бойцов на ногах) в ходе текущих соревнований в данной номинации);

- Количество дисциплинарных взысканий, полученных в ходе текущих соревнований в данной номинации.

1.6.5 Организаторы могут выбирать систему определения победителя в боях при согласовании с ИСБ России или Бугурт Лигой.

1.7 Счет очков за победу в раунде начисляется из расчета 1 очко за каждого стоящего на ногах бойца.

Важно!

В случае трехкратного и более перевеса одной из команд бой останавливается. Победа присуждается команде, имеющей преимущество. Счёт объявляется по формуле: (количество оставшихся бойцов победившей команды) - (0). Минимальный счёт в данном случае: 3-0.

1.8 Победа в бою – это основной балл рейтинга. Количество побед в раундах и счет в них – это дополнительные данные для рейтинга.

1.9 Главный судья самостоятельно или через ведущего (секретаря) приглашает на ристалище две команды и объявляет о готовности двух следующих команд.

Важно!

Две приглашенных для следующего боя команды должны подойти к специальному месту у ристалища, где они проходят предбоевую историческую, эстетическую и техническую проверку снаряжения. Функции технической комиссии на мероприятии выполняют судьи и Главный судья. Функции исторической комиссии на мероприятии выполняют эксперты по аутентичности.

1.10 Приглашенные команды выходят на ристалище в течение 1 минуты.

Важно!

Главный судья может попросить бойцов выйти на ристалище со снятыми шлемами. После проверки соответствия вышедших бойцов заявленному списку, им будет дано не более 90 секунд, чтобы надеть шлем и принять боевую готовность. Ассистенты, находящиеся за бортом ристалища, могут помогать бойцам надеть шлем. Боец, при этом не имеет права покинуть ристалище до начала боя. Данная мера необходима для того, чтобы исключить возможность подмены состава.

Важно!

Если после приглашения на ристалище бойцы задерживаются более чем на 3 минуты или выходят не готовыми к бою, команде соперника присуждается «техническая победа» или бой объявляется в дифференцированном составе 4-5, 3-5. Капитан может попросить тайм-аут 1 мин 2 раза за турнир.

1.11 Процедура подготовки к бою (раунду):

1.11.1 Процедура подготовки к бою в номинациях «3 на 3» и «5 на 5»:

- После приглашения команды выходят на ристалище полностью готовыми к бою и строятся для пересчета;
- Менеджер (Капитан, тренер) докладывает Главному судье о готовности команд;
- Капитан (менеджер, тренер) команды и ассистент (подающий оружие) занимают места у специально обозначенной зоны за пределами ристалища;
- Полевые судьи докладывают Главному судье о готовности команд к бою и об отсутствии посторонних на ристалище;
- Главный судья подает команду «Команда готова к бою!» после которой команды могут принять боевое построение.

1.11.2 Процедура подготовки к бою в номинациях «12 на 12» и «30 на 30»:

- После приглашения команды выходят на ристалище полностью готовыми к бою и строятся для пересчета. При проведении командных боев «12 на 12» – в 2 шеренги по 6 бойцов, при проведении командных боев «30 на 30» - в 3 шеренги по 10 бойцов, соблюдая равенство в рядах и шеренгах. В иных случаях – в соответствии с Положением о мероприятии или (если иное не указано в Положении о мероприятии) на усмотрение Главного судьи;
- Все, кроме Главного судьи, полевых судей, бойцов и капитана (тренера, менеджера) каждой команды покидают ристалище;
- Капитан (тренер, менеджер) команды пересчитывает бойцов и докладывает о готовности Главному судье. Главный судья проверяет количество бойцов в каждой команде.

Важно!

Ответственность за соответствие числа бойцов в команде на ристалище, обозначенному числу в правилах целиком лежит на капитане команды! В случае нарушений дисциплинарное взыскание накладывается на команду в целом, в соответствии с п. 2.7.

- Капитан (тренер, менеджер) команды покидает ристалище. Полевые судьи занимают места за спинами команд у ворот ристалища;
- Капитан (тренер, менеджер) команды и ассистенты (подающие оружие) занимают места у специально обозначенной зоны за пределами ристалища;
- Полевые судьи докладывают Главному судье о готовности команд к бою и об отсутствии посторонних на ристалище;
- Главный судья подает команду «Команда к бою готова!», после которой команды могут принять боевое построение.

1.12 Главный судья сигнализирует о начале боя командой «Бой!». Главный судья или полевой судья дублирует команду взмахом флага.

1.13 Линейные судьи или судьи на видеонаблюдении отслеживают бой в своих локальных секторах ристалища, находясь за его ограждением, фиксируют увиденные ими нарушения.

Важно!

Линейный судья может вмешаться в ход боя только при непосредственной команде Главного судьи или полевых судей, либо при возникновении ситуации, несущей прямую угрозу жизни или здоровью бойца (бойцов). Также линейный судья может вмешаться в бой в случае затянувшегося неактивного клинча (10 секунд), в случае если таковой находится вне поля зрения полевых судей или Главного судьи.

Важно!

Линейный судья может прервать неактивный клинч только с помощью жезла.

1.14 Полевые судьи отслеживают бой на ристалище, перемещаясь по нему, и следят за соблюдением правил. Полевые судьи могут принимать меры по введению обратно в бой тех, кого вывели из боя с нарушением правил, выводить из боя бойцов, которые считаются выведенными из боя, а также разнимать неактивные клинчи, длящиеся более 10 секунд.

Важно!

Неактивным клинчем считается ситуация клинча, в ходе которой бойцы в течение 10 секунд не совершили ударов оружием, приемов рукопашного боя или борцовских действий, направленных на выведение противника из боя. Удары кулаком, коленом или щитом к техническим действиям, позволяющим считать клинч «активным», не относятся.

1.15 Главный судья отслеживает общий ход боя и оценивает взаимодействие команд и бойцов на ристалище, может принимать меры по введению обратно в бой тех, кого вывели из боя с нарушением правил, выводить из боя бойцов, которые считаются выведенными из боя а также разнимать неактивные клинчи, длящиеся более 10 секунд.

1.16 Полевые судьи и Главный судья обязаны принять меры к выведению бойца из боя если:

- Боец продолжил бой, оказавшись в положении «выведенный из боя» (см п.1.5 действующих Правил командных боев);
- Боец вывел противника из боя с нарушением правил (в этом случае, в зависимости от ситуации, к нарушившему правила бойцу может быть применено дисциплинарное взыскание - желтая или красная карточка);

Важно!

В случае обнаружения бойца, нарушившего правила и/или оказавшегося в положении «вне боя» и продолжающего вести атакующие действия, судья выводит из боя только этого бойца. Судья указывает на него жезлом, требует опуститься на одно колено. После чего удостоверяется в ситуации (например, проводит осмотр доспеха) и либо возвращает бойца в бой, либо оставляет в положении «вне боя» до конца раунда / боя».

1.17 Раунд завершается ТОЛЬКО по команде Главного судьи «Стоп бой!».

Важно!

Капитан (менеджер, представитель) команды имеет право выбросить «белый флаг» и сообщить об этом Главному судье, при этом Главный судья останавливает бой и присуждает техническую победу оппоненту в раунде без учёта оставшихся в поле участников команды, капитан которой выбросил «белый флаг». В случае, если капитан первый раз воспользовался правом капитуляции - команда проигрывает раунд. Если капитан воспользовался правом капитуляции второй раз за турнир – команда проигрывает бой. В случае, если капитан третий раз за турнир воспользовался правом капитуляции - команда снимается с турнира.

1.18 Выведенные из боя бойцы остаются на своих местах до команды Главного судьи «По местам!».

1.19 После команды Главного судьи «По местам!» бойцы команд возвращаются на исходные позиции на ристалище.

1.20 Судьи подходят к Главному судье и докладывают о замеченных ими нарушениях. На основе этих докладов, а также на основе своих наблюдений Главный судья принимает решение по результату раунда. После этого он рассматривает протесты, если они были поданы, оглашает счет раунда или боя, выносит устные предупреждения, применяет дисциплинарные взыскания (желтые или красные карточки) к нарушителям правил.

Важно!

По окончании боя / раунда Главный судья может:

- признать бой / раунд состоявшимся и огласить счет;*
- объявить о необходимости перебоя в полных или дифференцированных составах.*

1.21 Секретариат турнира заносит результаты в протокол. В результате раунда отмечается:

- Победа в раунде;
- Счет раунда (количество бойцов, оставшихся в бою при завершении раунда);
- Эффективное время раунда;
- Желтые или Красные карточки бойцов также заносятся в протокол соревнований и бланк дисциплинарных взысканий.

1.22 Главный судья объявляет следующий раунд с учетом п. 1.6.

1.23 При достижении двух побед за раунды, объявляется победитель боя.

Важно!

В групповом этапе в случае, если по истечении эффективного времени боя ни одна из команд не одержала двух побед в раундах, то победитель объявляется в соответствии с п. 1.6 настоящего регламента.

1.24 Победитель зарабатывает главный балл рейтинга – 1 балл за победу в бою. Все остальные баллы рейтинга (за победы в раундах, очки за раунды и Желтые карточки) учитываются только при равном количестве баллов за победу и дают расширенную картину рейтинга боев.

1.25 В случае невозможности выявить победителя исходя из количества побед в боях (в отборочных боях при круговой системе), учитываются следующие показатели (расположены в порядке убывания значимости):

- Результат личной встречи;
- Курс раундов - разница количества выигранных (R_w) и проигранных (R_l) раундов. Пример: Команда провела в подгруппе три боя. Первый бой Команда проиграла со счетом по раундам 2-1, второй и третий выиграла со счетом по раундам 2-0. По итогам боев в подгруппе Команда имеет $R_w 1+2+2=5$. $R_l = 2$. $R_{dif} = 5-2=3$.
- Курс очков - разница количества заработанных и потерянных очков (бойцов на ногах);
- Количество полученных дисциплинарных взысканий.

1.25.1 При проведении соревнований по круговой системе без отборочных боев для определения победителя среди команд с равным количеством побед учитывается результат личной встречи.

2. Дисциплинарные взыскания

Дисциплинарные взыскания могут быть применены как к бойцам, так и к ассистентам, тренерам, капитанам или менеджерам команд.

2.1 «Замечание» – дисциплинарное взыскание, налагаемое на бойца за незначительное нарушение правил с целью обратить его внимание на его действия. Не фиксируется письменно.

2.2 «Предупреждение» (Желтая карточка) – это дисциплинарное взыскание, налагаемое на бойца за нарушение правил, запись о котором заносится в протокол соревнований и в бланк учета дисциплинарных взысканий. Желтая карточка влияет на рейтинг бойца и его команды. Желтая карточка может быть объявлена Главным судьей турнира за нарушение правил.

Желтую карточку боец получает:

2.2.1 За любое применение запрещенных технических действий из правил по ИСБ для дисциплины «Командные бои» пункт «4. Запрещенные технические действия»;

2.1.2 За применение действий, не перечисленных в правилах по ИСБ для дисциплины «Командные бои» пункт «3. Разрешенные технические действия»;

2.2.3 За подъем, после выведение из боя, на обе ноги до команды «Стоп бой!» и до команды «По местам!»;

2.2.4 За неспортивное поведение, хамство, оскорбления, нецензурную брань, выкрики в адрес судей, бойцов команды-соперника или зрителей;

2.2.5 За начало боя до команды «Бой!»;

2.2.6 За продолжение атакующих действий после команды «Стоп бой!» и демонстрации желтого флажка перед лицом;

2.2.7 За игнорирование команд судей или Главного судьи;

2.2.8 За продолжение боя несмотря на осведомленность о потере или поломке важного элемента защитного снаряжения;

2.2.9 В случае обнаружения на бойце элементов, не соответствующих требованиям технической и аутентичной комиссии;

Важно!

За все вышеперечисленные нарушения боец может получить Желтую карточку, а в исключительных случаях (в случае особо грубого нарушения правил) – Красную карточку по решению Главного судьи.

Боец не допускается к выходу на ристалище:

- Без прохождения технической и аутентичной комиссии;*
- За использование низкокачественного, грязного, ржавого, имеющего вмятины или неаутентичного снаряжения;*
- Использование современной обуви, или обуви с явно туристической подошвой или аналогичной таковой (с высоким профилем);*
- Использование современной клейкой ленты, пластиковых стяжек и любых других современных материалов, применяемых для ремонта элементов снаряжения, если они слишком заметны;*
- Использование на щитах, оружии, сюрко изображений, девизов и т.п., которые явно являются не аутентичными или оскорбительными;*
- Использование любого другого современного предмета или украшения на всем снаряжении, если это бросается в глаза.*

Важно!

Для ремонта доспеха разрешена липкая лента не кислотных цветов на основе натуральных тканей.

2.2.10 За неправомерное нахождение в зоне безопасности.

2.3 В случае получения двух Желтых карточек боец отстраняется от участия в соревнованиях. Две Желтые карточки приравниваются к одной Красной карточке.

2.4 «Дисквалификация» (Красная карточка) – это дисциплинарное взыскание, налагаемое на бойца за грубое или регулярное (вторая Желтая карточка) нарушение правил, запись о котором заносится в протокол соревнований и в бланк учета дисциплинарных взысканий. При получении Красной карточки боец отстраняется от дальнейшего участия в соревнованиях. Боец может быть дисквалифицирован ТОЛЬКО Главным судьей турнира.

Основания для дисквалификации бойца:

2.4.1 Систематическое нарушение правил (получение двух желтых карточек за одно мероприятие);

2.4.2 Нанесение травмы противнику запрещенным техническим действием, после которой боец не имеет возможность продолжить участие в мероприятии вследствие полученной и подтвержденной медиками травмы;

2.4.3 Грубые и систематические пререкания с судьями, неаргументированное оспаривание решений судей, оскорбление соперников, неуважительное отношение к соперникам, а также к другим участникам соревнований;

2.4.4 Получение 3-й Желтой карточки за сезон в соответствии с Регламентом учета и применения дисциплинарных взысканий ИСБ России.

2.5 Дисквалификация бойца влияет на рейтинг его команды (при выявлении победителя при прочих равных показателях). Бой, в котором боец получил дисквалификацию, а также следующий бой на данном мероприятии, команда проводит в неполном составе (на одного бойца меньше, чем у соперника).

Важно!

Следующий раунд \ раунды и следующий бой после того, как боец получил Красную карточку, команда проводит в неполном составе (на одного бойца меньше, чем у соперника). Например, если команда в номинации «12 на 12» не может выставить на бой 12 бойцов, то команда, боец который получил красную карточку должна сражаться в составе на одного бойца меньше, чем команда-соперник. Но если бойцы обеих команд получили в предыдущем раунде (бое) красную карточку, то преимущество не предоставляется ни одной из сторон. Команда, боец который выбыл из соревнований (по травме, полученной в результате запрещенных действий противника, получившего красную карточку) может выставить вместо него запасного немедленно.

2.6 Дисквалификация команды - это дисциплинарное взыскание, налагаемое на всю команду, если:

2.6.1 Команда участвовала в бою в составе, превышающем, прописанный в правилах. Победа автоматически присуждается команде-противнику;

Важно!

В случае выявления данного нарушения по окончании соревнований, результат команды аннулируется. Если нарушение выявлено в боях за призовые места, то отзываются наградная атрибутика и призы, а все результаты соревнований корректируются.

2.6.2 Бойцы команды получили 2 Красных карточки и 1 Желтую карточку (предупреждение одному бойцу и дисквалификация двух бойцов);

2.6.3 Члены команды вступают в необоснованные пререкания с судьями и оспаривают их решения, оскорбляют и позволяют себе неуважительное отношение к соперникам, а также другим участникам соревнований;

2.6.3 Хотя бы один из бойцов команды проник на ристалище после завершения подсчета бойцов.

2.7 Все жёлтые карточки являются индивидуальными предупреждениями конкретным бойцам, учитываются согласно Регламенту учета дисциплинарных взысканий.

2.8 В случае получения Желтой / Красной карточки менеджером, капитаном, тренером либо ассистентом, к ним применяются дисциплинарные взыскания на общих основаниях в соответствии с Регламентом учета дисциплинарных взысканий. Карточки суммируются вне зависимости от того, получены ли они тем или иным лицом в бою или при исполнении функций капитана, менеджера, тренера или ассистента.

3. Подача апелляции

3.1 В случае обоснованного несогласия с решением судейской бригады и Главного судьи, капитан команды (тренер, менеджер) может вынести протест. Протест подается только в письменном виде на специальном «Бланке Апелляции», который выдается капитану команды организаторами мероприятия. Количество «Бланков Апелляции» заранее определено организаторами каждого мероприятия. Апелляция подается не позже, чем в течение 15 минут после окончания боя, в любом случае до начала боев следующего круга.

3.2 Протест подается аргументировано по следующим причинам:

3.2.1 Выведение бойца команды из боя с нарушением правил;

3.2.2 Продолжение технических действий бойцом команды-соперника после выведения его из боя;

3.2.3 Некорректное выведение бойца команды из боя полевым судьей;

3.2.4 Не зафиксированное судьями нарушение правил бойцами команды соперника;

3.2.5 Преднамеренное нанесение травмы;

3.2.6 Применение к бойцу запрещенных приемов, которые сильно повлияли на расстановку сил в бою.

3.3 Протест подается капитаном либо менеджером команды, а также лицом их замещающим, после завершения боя и объявления результатов боя. Протест спокойно аргументируется Главному судье и оформляется письменно на специальном «Бланке Апелляции». Протест рассматривается в течение 30-45 минут и в любом случае до начала следующего боя в присутствии уполномоченного заявителем представителя команды.

3.4 Возможные варианты решений по принятому протесту:

3.4.1 Перебой раунда командами в полном составе;

3.4.2 Перебой раунда в дифференцированном составе;

3.4.3 Выдача Желтых или Красных карточек бойцам;

3.4.4 Дисквалификация команды;

3.4.5 Пересмотр счета раунда или результата боя.

3.5 Если решение Главного судьи, вынесенное при рассмотрении первой апелляции, не удовлетворило команду, ее капитан имеет право подать повторную апелляцию в Контрольно-дисциплинарный комитет. Рассмотрение заявления проходит согласно Положению о контрольно-дисциплинарном комитете ИСБ России.

Данные правила разработаны
Маршалским Комитетом и Комитетом Аутентичности НМВИА,
переведены и утверждены ОФСОО ИСБ России.