



УТВЕРЖДАЮ
Директор ОБУ «Региональный центр
подготовки граждан Российской
Федерации к военной службе и военно-
патриотического воспитания населения
Липецкой области»


И.И. Шишин
СОГЛАСОВАНО

Начальник управления внутренней
политики Липецкой области


А.М. Грушихин
СОГЛАСОВАНО

Начальник управления образования
и науки Липецкой области


А.В. Смольянинов
СОГЛАСОВАНО

И.о. начальника управления
физической культуры и спорта
Липецкой области


Н.Г. Колесникова
СОГЛАСОВАНО
Военный комиссар
Липецкой области


А.В. Юхта
СОГЛАСОВАНО
Председатель ЛРО ОГ ФСО
«Юность России»


Г.М. Земцов

Положение

об организации и проведении
областной военно-спортивной игры

«ПОБЕДА»



Липецкая область
2018

ПОЛОЖЕНИЕ

об организации и проведении областной военно-спортивной игры «ПОБЕДА»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

1.1. Областная военно-спортивная игра «Победа» (далее – Игра) проводится в рамках реализации государственной программы «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016 – 2020 годы» утверждённой постановлением Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 г. №1493, государственной программы Липецкой области «Реализация внутренней политики Липецкой области на 2014 – 2020 годы» и является региональным этапом Всероссийской военно-спортивной игры «Победа».

1.2. Настоящее положение об организации и проведении областной военно-спортивной игры «Победа» (далее – Положение) определяет порядок организации и проведения Игры, требования к участникам, условия участия и конкурсных испытаний.

1.3. Ранее изданные Положения, считаются недействительными.

2. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ.

2.1. Общее руководство и организация областного финала игры возлагается на организационный комитет, в состав которого входят представители:

- управление внутренней политики Липецкой области;
- управление физической культуры и спорта Липецкой области;
- управление образования и науки Липецкой области;
- управление МВД России по Липецкой области;
- Главное управление МЧС России по Липецкой области;
- управление здравоохранения Липецкой области;
- ОБУ «Региональный центр подготовки граждан РФ к военной службе и военно-патриотического воспитания населения Липецкой области»;
- Государственный центр подготовки авиационного персонала и войсковых испытаний Министерства обороны Российской Федерации им. В.П. Чкалова;
- ФКУ «Военный комиссариат Липецкой области»;
- РО ВВПОД «ЮНАРМИЯ» Липецкой области;
- ЛРО ОГ ФСО «Юность России».

2.2. Координатором Игры является ОБУ «Региональный центр подготовки граждан РФ к военной службе и военно-патриотического воспитания населения Липецкой области».

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ

3.1. Цели игры: развитие и совершенствование системы патриотического воспитания Липецкой области, развитие преемственности юнармейского движения и военно-спортивных игр в Липецкой области.

3.2. Задачи:

- углубленное изучение истории Отечества, истории Российской армии;
- обмен опытом по патриотическому воспитанию между муниципальными районами и городскими округами Липецкой области;
- подготовка молодёжи к службе в Вооруженных Силах Российской Федерации;
- популяризация среди молодёжи здорового образа жизни;
- развитие инициативы и лидерских качеств, самостоятельности мышления, способности к анализу событий военно-политической истории;
- психологическая и практическая подготовка к преодолению трудностей, выработка навыков и способности действовать в экстремальных ситуациях;
- популяризация деятельности патриотических, военно-спортивных клубов и общественных организаций, реализующих проекты и программы патриотической направленности;
- поддержка всероссийского детско-юношеского военно-патриотического общественного движения «ЮНАРМИЯ».

4. СРОКИ И ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

4.1. **I этап: март–апрель** – игры в общеобразовательных организациях;

4.2. **II этап: май** – игры в муниципальных районах и городских округах Липецкой области;

4.3. **III этап: июнь** – областной финал.

4.4. Точные сроки и место проведения III этапа Игры определяется организационным комитетом и доводится до сведения органов управления образованием муниципальных районов и городских округов Липецкой области.

5. УЧАСТНИКИ ИГРЫ И УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ.

5.1. К участию в Игре допускаются:

- команды общеобразовательных организаций - победители районных/городских военно-спортивных игр – по одной от каждого муниципального района и городского округа Липецкой области. В исключительных случаях, по согласованию с оргкомитетом Игры, допускается участие сборных команд муниципальных районов и городских округов Липецкой области;

- организационный комитет оставляет за собой право дополнительно допустить к участию в III этапе Игры до 2 команд военно-патриотических клубов и объединений, действующих на базе учреждений и организаций сферы образования/молодёжной политики и не вошедших в заявку от муниципального района или городского округа Липецкой области. Для использования данной квоты руководитель клуба (объединения) в период срока подачи заявок обращается в адрес организационного комитета с письменным заявлением о включении команды клуба (объединения) в список участников Игры. Данные заявления рассматриваются организационным

комитетом Игры в течение трёх рабочих дней после окончания срока подачи заявок основными категориями участников. При принятии решения о допуске команды клуба (объединения) к Игре, учитывается активное участие клуба (объединения) в системной работе по военно-патриотическому воспитанию, дата и время подачи заявления на участие, а также наличие свидетельства о регистрации клуба. Решение по итогам рассмотрения заявлений оформляется протоколом и сообщается заинтересованным сторонам. В случае положительного решения об участии клуба (объединения) в Игре вступает в силу порядок подачи заявки на участие в Игре. Срок подачи заявочного пакета по установленной форме не более трёх рабочих дней со дня оглашения решения об участии команды в Игре.

5.2. Состав команды – 10 человек (8 юношей и 2 девушки) в возрасте 14 – 17 лет, которым на момент окончания областного финала Игры не исполнится 18 лет. Командир команды – юноша или девушка из состава команды. Команды, имеющие не полный состав участников, к Игре не допускаются.

5.3. Не допускается участие в Игре запасных участников. При выявлении данного факта – результаты команды аннулируются. В случае выбытия из основного состава по каким либо причинам одного из участников во время проведения конкурсов и соревнований, команда продолжает участие в оставшемся численном составе.

5.4. Команду сопровождают 1 руководитель команды и 1 тренер.

5.5. Не допускается нахождение на территории проведения Игры дополнительных руководителей, тренеров и других лиц, обеспечивающих возможные потребности участников команды. При выявлении данного факта – результаты команды аннулируются, а в адрес администрации муниципального района или городского округа Липецкой области, от которого была представлена данная команда, направляется официальное письмо, подготовленное Главным секретарём Игры, в котором сообщается о данном инциденте.

5.6. Руководитель команды несёт ответственность:

- за жизнь и здоровье всех членов команды;
- за формирование команды;
- за подготовку пакета заявочной документации в соответствии с требованиями настоящего Положения и за достоверность предоставленной информации;
- за обеспечение команды необходимым снаряжением;
- за соблюдение дисциплины, санитарных норм и техники безопасности всеми членами команды.

5.7. Руководитель команды имеет право получать информацию в штабе Игры и в судейской коллегии по всем вопросам, связанным с организацией и проведением Игры, а также подавать протесты в соответствии с п.9.3. настоящего Положения.

5.8. Руководитель команды сопровождает участников во время прохождения этапов. За прохождением этапа руководитель команды наблюдает с территории, определённой старшим судьёй этапа.

При желании наблюдать за прохождением этапа другими командами – участниками Игры, представитель команды должен сообщить о своем намерении судье на этапе, озвучив при этом цель своего присутствия на этапе. При нарушении данного регламента, судья на этапе вправе обратиться в судейскую коллегию о применении дисциплинарного взыскания к представителю конкретной команды согласно п. 9.4. настоящего Положения.

5.9. К Игре допускаются обучающиеся, не имеющие медицинских противопоказаний к участию в физкультурно-спортивных мероприятиях.

5.10. Участники команды обязаны:

- соблюдать настоящее Положение, требования штаба и судейской коллегии Игры;
- соблюдать требования безопасности во время участия в физкультурных и спортивных мероприятиях, учебно-тренировочных занятиях и при нахождении на объектах Игры;
- соблюдать этические нормы поведения и общения как внутри команды, так и с другими участниками Игры, членами штаба Игры, судейской коллегии и третьими лицами;
- соблюдать санитарно-гигиенические и экологические требования и нормы поведения;
- своевременно обращаться в медицинский пункт Игры с целью обеспечения безопасности (для здоровья) прохождения этапов Игры;
- соблюдать форму одежды, объявленную организаторами Игры;
- соблюдать условия проведения конкурсов и соревнований Игры;
- передвигаться по территории проведения Игры в обязательном порядке при наличии официального именного бейджа и контрольного браслета, только в полном составе отделения (за исключением случаев посещения медицинского пункта и санитарных мест).

Несоблюдение данных правил является грубым нарушением правил Игры и влечёт за собой отчисление участника с территории проведения Игры, с сообщением родителям (лицам их замещающих) о необходимости забрать участника с территории проведения Игры. О происшествии информируется руководитель командирующей организации и руководитель структуры управления образованием муниципального района или городского округа (направляющей стороны).

5.11. Участники команд обеспечиваются направляющей стороной военной формой одежды (включая головной убор и другие элементы) с эмблемой (нашивкой), свидетельствующей о принадлежности к определённой команде.

6. ФОРМА ОДЕЖДЫ

6.1. На торжественных построениях – парадная форма.

6.2. Во время проведения конкурсов – парадная, повседневная или полевая форма.

6.3. На спортивных соревнованиях – единая спортивная форма. Каждый участник команды должен иметь официальный бейдж с указанием имени, фамилии, муниципального образования и наличием цветной фотографии в соответствии с п.7.6 настоящего Положения.

6.4. В свободное от конкурсной программы время – форма повседневная или полевая.

7. ПОРЯДОК И УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ III ЭТАПА ИГРЫ

7.1. Игра проводится в условиях полевого размещения (проживание в палатках) согласно Программе соревнований Игры.

7.2. Программа соревнований Игры, тема Игры и условия проведения соревнований и конкурсов является неотъемлемой частью настоящего Положения.

7.2. Организационный комитет размещает Программу соревнований Игры и условия проведения соревнований и конкурсов на официальном сайте ОБУ «Региональный центр подготовки граждан РФ к военной службе и военно-патриотического воспитания населения Липецкой области» (www.патриот48.pф) не позднее 14 дней до начала проведения III этапа Игры.

7.3. Организационный комитет оставляет за собой право частично изменять условия проведения соревнований и конкурсов в сторону облегчения, непосредственно в день проведения Игры, о чём уведомляет участников не позднее, чем за один час до момента начала соревнований.

7.4. Предварительные заявки на участие в Игре принимаются по электронной почте vpv@bk.ru до 1 июня текущего года.

7.5. Предварительная заявка (Приложение 1) включает в себя письмо на официальном бланке командирующей организации, с подписью лица, ответственного за поведение членов команды во время проведения областного финала. В письме необходимо обязательно указать адрес функционирующей электронной почты для осуществления информационных рассылок по вопросам проведения финала Игры, а также контактный номер телефона руководителя команды.

7.6. Не позднее, чем за 10 дней до даты начала областного финала Игры, руководители команд предоставляют в организационный комитет на электронную почту vpv@bk.ru список участников команды, а также 12 цветных портретных фотографий 3x4 см., в электронном виде, с разрешением не ниже 600 dpi в формате JPEG (.jpg), без рамок, с белым или светлым фоном. Каждая фотография должна быть подписана именем и фамилией сфотографированного участника, также руководителя и тренера. Размер овала лица изображенного на фотографии человека, не должен занимать менее 80 % от общего размера снимка. Расположение лица – строго анфас.

Размер головы на снимке в длину должен быть 32-36 мм, а в ширину – 18-25 мм. После этого руководитель вправе изменить списочный состав команды не более чем на 3 человека.

7.7. В день заезда на областной финал Игры, команды сдают в регламентно-мандатную комиссию следующие документы:

- отчёт об организации и проведении II этапа Игры;
- заявка (Приложение 1);
- копии паспортов всех участников команды, руководителя и тренера;
- приказ (копия) командирующей организации о направлении команды на Игру, с указанием лица, ответственного в пути и во время проведения областного финала Игры за жизнь, здоровье и безопасность членов команды;
- справки с учебного заведения с фотографиями на каждого члена команды;
- заявления от родителей (оригиналы хранятся у руководителя команды, копии – в оргкомитете игры);
- согласие на обработку персональных данных каждого участника команды;
- справка о проведении инструктажа по технике безопасности (Приложение 2);
- справка об эпидемиологическом окружении, выданная органом Роспотребнадзора не ранее чем за три дня до даты открытия Игры;

7.8. Команды прибывают на игру с личным и командным снаряжением (Приложение 5) и аптечкой первой помощи (Приложение 4).

7.9. По прибытии к месту проведения Игры команда проходит мандатную комиссию. Руководит работой мандатной комиссии Главный секретарь Игры, в состав мандатной комиссии входит врач и представители штаба Игры.

7.10. Мандатная комиссия предполагает следующие процедуры:

- приём пакета заявочных документов;
- проверка документов, удостоверяющих личность участников Игры. Каждый участник Игры лично предоставляет специалисту мандатной комиссии оригинал паспорта или свидетельства о рождении, а также справку учебного заведения с фотографией;
- проверка медицинского допуска к соревнованиям каждого члена команды;
- уточнение командной заявки;
- проверка командного снаряжения;
- идентификация участников с помощью контрольных браслетов.

7.11. Копии заявочных документов команд, содержащих личную информацию об участниках Игры, не могут быть переданы третьей стороне без письменного распоряжения начальника штаба Игры и информирования о данной процедуре руководителя команды.

7.12. По факту соответствия всех процедур мандатной комиссии в соответствии с настоящим Положением Главный секретарь игры делает отметку в протоколе о прохождении мандатной комиссии и о допуске команды к Игре.

7.13. Команды, не прошедшие мандатную комиссию, не допускаются к Игре до момента предоставления ими недостающей информации. Сроки предоставления недостающей информации устанавливает Главный судья Игры.

7.14. В случае если команда не предоставила необходимые документы в установленный срок, она освобождается от участия в Игре.

7.15. По итогам прохождения мандатной комиссии руководителю команды выдаётся комплект из 12 официальных именных бейджей участников Игры, в том числе руководителя и тренера команды.

7.16. Официальный именной бейдж является документом, подтверждающим личность участника в период проведения Игры.

7.17. При прохождении любого этапа Игры участник должен иметь при себе именной бейдж и контрольный браслет, а также обязан предъявлять свой бейдж по первому требованию представителей штаба Игры или судейской коллегии Игры. Участник команды, прибывший для прохождения этапа без именного бейджа, не допускается к прохождению конкурса или соревнования.

7.18. При утрате бейджа или контрольного браслета участник обязан доложить об этом руководителю команды, а тот в свою очередь обратиться в штаб Игры с просьбой выдать дубликат.

7.19. В случае нарушения участником правил Игры представители организационного комитета вправе потребовать от участника сдать бейдж, а участник обязан выполнить требования.

7.20. По окончании Игры, до руководителей команд доводится копия итогового протокола Игры, подписанная начальником штаба, Главным судьей и Главным секретарём Игры.

7.21. Участники каждой команды несут ответственность в соответствии с законодательством Российской Федерации. Организаторы областного финала Игры не несут ответственности участников команд, находящихся вне мест, предусмотренных программой Игры.

7.22. Ответственность за организацию мероприятий, конкурсной программы возлагается на представителей штаба Игры.

7.23. Ответственность за жизнь и здоровье участников во время их участия в конкурсах и соревнованиях несут Главный судья Игры, судья этапа и руководитель команды.

8. ШТАБ ИГРЫ

8.1. Штаб Игры действует в период проведения Игры и отвечает за организацию и проведение конкурсов и соревнований в соответствии с настоящим Положением:

- занимается организационно-бытовыми и административными вопросами;
- решает все технические и методические вопросы, связанные с проведением Игры;

- отвечает за подведение итогов соревнований, своевременную и правильную информацию о результатах Игры;
- решает и контролирует исполнение расписания Игры, а также в целом Положения о проведении Игры членами штаба, судейской коллегией и участниками;
- взаимодействует с областным организационным комитетом и Оператором по всем вопросам, немедленно информирует организационный комитет об экстренных ситуациях, произошедших на соревнованиях.

8.2. В состав штаба Игры входят:

- начальник штаба;
- Главный судья Игры;
- Главный секретарь Игры;
- руководитель информационного центра Игры;
- комендант Игры;
- полномочные представители учреждений, ведомств, объединений, участвующих в организации и проведении Игры.

8.3. Штабом игры руководит начальник штаба Игры, который:

- на основании настоящего Положения распределяет сферы полномочий и ответственности между членами штаба Игры, а также организациями, привлеченными для реализации программы Игры;
- созывает заседания штаба Игры для решения организационных и текущих вопросов;
- организывает рассмотрение поданных командами протестов и лично принимает участие в их рассмотрении с правом решающего голоса;
- участвует в заседаниях судейской коллегии с правом решающего голоса;
- взаимодействует с представителями штаба Игры с учётом их полномочий.

8.4. Главный судья Игры несет всю ответственность за проведение соревновательных блоков в соответствии с настоящим Положением.

Главный судья Игры:

- возглавляет судейскую коллегию;
- формирует судейскую коллегию (заместители Главного судьи Игры, старшие судьи конкурсов и этапов), согласовывает предложенные кандидатуры с организационным комитетом;
- распределяет обязанности между представителями судейской коллегии;
- проводит установочный инструктаж и заседания судейской коллегии;
- решает все технические и методические вопросы, связанные с проведением соревновательной части Программы;
- по поручению начальника штаба Игры разбирает поступившие протесты, лично принимает участие в их рассмотрении с правом решающего голоса;
- отвечает за подведение итогов Игры, своевременную и правильную информацию о результатах соревнований;
- взаимодействует с представителями штаба Игры с учётом их полномочий.

8.5. Главный секретарь Игры:

- подготавливает все материалы и документацию для проведения этапов соревновательной программы, ведёт протоколы заседаний судейской коллегии, проверяет заявки команд, проверяет правильность протоколов судейства конкурсов и этапов Игры, составляет сводный протокол результатов Игры;
- принимает заявления и протесты и докладывает о них начальнику штаба;
- формирует рабочие папки с первичной и итоговой документацией Игры и передаёт их начальнику штаба;
- взаимодействует с представителями штаба Игры с учётом их полномочий.

8.6. Комендант Игры:

- распределяет обязанности между членами комендантской группы и привлечёнными специалистами;
- координирует деятельность технических и специальных служб;
- оперативно решает вопросы организационно-бытового характера;
- контролирует исполнение участниками Игры расписания соревнований;
- взаимодействует с представителями штаба Игры с учётом их полномочий;

8.7. Руководитель информационного центра Игры:

- организует оформление информационного стенда Игры и отвечает за постоянное и своевременное обновление информации;
- организует работу радиоузла Игры и отвечает за своевременную передачу информации;
- работает со СМИ, освещающими ход Игры;
- создает фотоархив Игры;
- организует среди команд конкурс стенной печати;
- взаимодействует с представителями штаба Игры с учётом их полномочий.

8.8. Представители штаба Игры и судейской коллегии не могут участвовать в судействе команд, где представлены участники клубов или объединений, в которых данные специалисты работают в каком-либо качестве.

9. КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

9.1. Конкурсная программа соревнований финала областной военно-спортивной игры «Победа» (Приложение 7) состоит из нескольких направлений (блоков): спортивный, военно-прикладной, исторический и творческий.

9.2. Каждое направление включает в себя несколько конкурсов и соревнований.

9.3. Вне блоков проводится конкурс командиров «ОТКРЫТИЕ ИГРЫ».

9.4. Изменения в конкурсную программу соревнований (Приложение 7) вносятся по решению организаторов Игры.

9.5. Конкурсы и соревнования проводятся в соответствии с описанием условий проведения конкурсов и соревнований (Приложение 8).

10. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

10.1.1. Игра проходит в соответствии с общеевропейским Кодексом спортивной этики «Справедливая игра – путь к победе». Кодекс включает в себя положение о праве детей и юношества участвовать и наслаждаться спортивной деятельностью, а также обязанности учреждений и взрослых лиц распространять правила Справедливой игры и обеспечивать уважение этих прав.

10.1.2. Понятие «Справедливая игра» включает в себя следование правилам Игры, понятия дружбы, уважения и почитания атмосферы, в которой осуществляется спортивная деятельность.

Справедливая игра – это образ мышления и поведения. Она исключает обман, применение допинга, насилие, оскорбление (физическое и словесное), эксплуатацию, а также неравные возможности.

Принцип Справедливой игры – уважительное и бережное отношение друг к другу и к каждому в отдельности, является важным аспектом в установлении таких взаимоотношений и стиля поведения, которые делают Игру безопасной для всех участников.

10.1.3. Все участники и организаторы Игры должны соблюдать Кодекс спортивной этики, принципы Справедливой Игры, настоящее Положение.

10.2. Расписание соревнований.

Соревнования – это не только программа спортивных состязаний, это единый комплекс разнообразных мероприятий, связанных между собой идейно и во времени.

Руководители команд, сознательно подавшие заявку на участие в Игре, обязаны принимать все пункты расписания соревнований как обязательные для исполнения и участия в них команды.

10.2.1. Нарушениями расписания соревнований считается:

- повторное опоздание команды или её представителя на мероприятия Программы соревнований (негрубое нарушение);
- регулярное опоздание команды или её представителя на мероприятия Программы соревнований (грубое нарушение);
- нарушение режимных моментов (грубое нарушение);
- самовольная отлучка с мероприятий Игры (грубое нарушение).

10.2.2. Факт нарушения расписания соревнований по настоянию коменданта игры оформляется протоколом, составленным Главным секретарём Игры и передаётся на рассмотрение начальнику штаба Игры. В случае грубого нарушения с вовлечением в ситуацию других команд начальник штаба Игры имеет право созвать совещание руководителей команд и членов штаба для обсуждения конфликта.

10.2.3. В случае неоднократного грубого нарушения расписания соревнований команда, по решению штаба Игры, может быть дисквалифицирована.

10.2.4. Обо всех изменениях в расписании соревнований должно быть оперативно сообщено руководителю команды, а в случае его отсутствия –

представителю команды. Ответственным за оперативное информирование команд является руководитель информационного центра.

10.3. Протесты, подписанные руководителем команды, подаются в письменном виде через Главного секретаря Игры на имя начальника штаба Игры с обязательным указанием пунктов Положения и правил, которые протестующий считает нарушенными. Протест должен быть подан в течение трёх часов с момента окончания соревновательного этапа, либо иного факта, вызвавшего несогласие и нарекания со стороны заявителя.

Главный секретарь должен поставить на протесте дату и время его подачи и немедленно ознакомить с ним начальника штаба Игры, подготовить материалы, необходимые для разбора протеста.

10.3.1. Все протесты рассматриваются на специальном заседании штаба Игры с участием представителей судейской коллегии. Протесты, составленные с нарушениями указанных выше требований, штаб Игры имеет право не рассматривать.

10.3.2. Окончательное решение по протесту, поданному на действие судейской коллегии, принимает Главный судья Игры.

10.3.3. Окончательное решение по протесту, поданному на действия членов штаба Игры, действия какой-либо из команд в отношении других участников Игры либо в нарушение общего расписания соревнований, принимает начальник штаба Игры.

10.4. Дисциплинарные взыскания.

Недисциплинированное и халатное поведение членов, руководителей, тренеров команд, лиц, обслуживающих Игру, включает в себя, но не ограничивается следующими пунктами:

- пререкание с судьями, давление на судей и/или официальных лиц;
- апелляция к зрителям;
- неэтичное отношение друг к другу, соперникам, зрителям, судьям или организаторам Игры, нецензурная брань, выкрики до, во время и после прохождения этапа Игры, порочащие и/или оскорбляющие участников, судей, зрителей, организаторов и мешающие проведению соревнований;
- курение членов, руководителей и тренеров команд, представителей Штаба Игры и судейской коллегии в местах, не предусмотренных для курения;
- публичное распитие спиртных напитков;
- необеспечение общественного порядка и безопасности на территории проведения и в ходе проведения Игры;
- публичные действия, которые каким-либо образом могут испортить репутацию организаторов и спонсоров Игры;
- предъявление фиктивных заявочных документов и бейджей;
- выдача участниками испорченных (порванных, заклеенных) контрольных браслетов за имеющие первоначальный вид;

- небрежное отношение к имуществу, предоставленному организаторами Игры или имуществу других команд, а также умышленное повреждение имущества;
- неучастие команды в официальных церемониях: открытие, закрытие, награждение участников, а также игнорирование общих мероприятий Игры, предусмотренных расписанием;
- несоблюдение командой требований по внешнему виду, форме и спортивной одежде, требуемой для прохождения соревновательных этапов и программы Игры;
- нарушение командой требований по экипировке: отсутствие необходимой для участия в программе Игры экипировки, неравноценная замена предметов экипировки.

10.4.1. При наличии оснований (письменное заявление в штаб Игры, зарегистрированное Главным секретарём Игры) рассматривать действия членов, руководителей, тренеров команд как нарушающие настоящее Положение о проведении Игры, возможно применение дисциплинарных взысканий.

10.4.2. Штаб Игры после выяснения всех причин вправе:

- вынести предупреждение;
- дисквалифицировать команду;
- определить сумму штрафа для возмещения материального ущерба, нанесенного организатору либо участнику Игры.

10.4.3. Решение о дисциплинарном взыскании оформляется специальным протоколом за подписью начальника штаба Игры и еще трёх членов штаба Игры или судейской коллегии.

Представитель команды, нарушившей Положение, также должен расписаться в протоколе. В случае отказа от подписания данного протокола об этом делается специальная запись.

10.4.4. Копия протокола о дисциплинарном взыскании и сопроводительное письмо, подготовленное Главным секретарём Игры, направляются им в адрес администрации муниципального района или городского округа Липецкой области, от которого была представлена данная команда.

11. ФИНАНСОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

11.1. Расходы, связанные с проведением I-го и II-го этапов Игры, несут организаторы данных этапов Игры в муниципальных районах или городских округах.

11.2. Расходы, связанные с проведением III этапа Игры, несут:

– ОБУ «Региональный центр подготовки граждан РФ к военной службе и военно-патриотического воспитания населения Липецкой области» и Оператор (питание участников, оплата по трудовым соглашениям, не связанным с работой судейской бригады, закупка материалов и оборудования для подготовки и проведения конкурсной и соревновательной программы, наградного материала, призов и подарков участникам, питания и размещения участников);

– управление физической культуры и спорта Липецкой области (оплата работы судей) согласно смете расходов.

11.3. Проезд команд к месту проведения Игры и обратно - за счёт направляющих организаций.

11.4. Для реализации Игры, возможно привлечение средств спонсоров.

12. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

12.1. По всей Программе III этапа игры подводится комплексный зачёт. Команды получают баллы и места. Победители в каждом конкурсе или соревновании определяются по лучшему результату. Победители Игры в общекомандном зачёте определяются по наименьшей сумме мест, полученных командами в каждом виде конкурсов и соревнований. В случае равной суммы мест, победитель определяется по наибольшему количеству первых (вторых, третьих и т.д.) мест.

12.2. Команды, занявшие первое, второе, третье место в комплексном зачёте, награждаются кубками, дипломами и другими ценностями.

12.3. Команда, занявшая первое место, награждается переходящим кубком «Победа». Команде-победителю прошлого года выдаётся заменяющий кубок.

12.4. Команды и участники, победившие в отдельных конкурсах и соревнованиях, награждаются грамотами и ценными призами.

12.5. По решению штаба Игры, по результатам индивидуального зачёта, выявляется лучший командир, которому присваивается звание «ОТКРЫТИЕ ИГРЫ».

Приложения:

1. Заявка на участие в финале Игры;
2. Справка о проведении инструктажа;
3. Согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего;
4. Обязательный список медицинской аптечки;
5. Список командного и личного снаряжения;
6. Отчёт об организации и проведении I и II этапов Игры;
7. Программа соревнований финала Игры;
8. Условия проведения конкурсов и соревнований финала Игры.

ОБРАЗЕЦ

Заявка оформляется только на одном листе формата А4 !!!
(допускается печать заявки с двух сторон одного листа)

**ЗАЯВКА
НА УЧАСТИЕ В ФИНАЛЕ ОБЛАСТНОЙ ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «ПОБЕДА»**

Название команды: «Патриоты России»

Образовательное учреждение: МБОУ СОШ с. Кривец

Муниципальное образование: Добровский муниципальный район

№	Фамилия, имя, отчество (полностью)	Дата рождения	Паспорт	Домашний адрес	Допуск врача к соревнованиям
1	Иванов Иван Иванович (Командир)	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
2	Иванов Иван Иванович	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
3	Иванов Иван Иванович	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
4	Иванов Иван Иванович	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
5	Иванов Иван Иванович	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
6	Иванов Иван Иванович	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
7	Иванов Иван Иванович	16.11.2003	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
8	Иванов Иван Иванович	16.11.2003	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
9	Иванов Иван Иванович	16.11.2003	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
10	Иванов Иван Иванович	16.11.2003	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)

Всего допущено к соревнованиям 10 человек. Врач: _____ Дата _____

(печать лечебного учреждения)

Командир команды Иванов Иван Иванович
(Командир команды указывается в заявке под №1)

№	Фамилия, имя, отчество	Место работы, должность	Паспорт	Контактный телефон	Статус
1	Иванов Иван Иванович (полностью)	МБОУ СОШ с. Кривец, учитель	42 07 № 430 870	8 904 601 61 61	Руководитель команды
2	Иванов Иван Иванович (полностью)	МБОУ СОШ с. Кривец, учитель	42 07 № 430 870	8 904 602 62 62	Тренер команды

Личности участников финала областной военно-спортивной игры «Победа» подтверждаю.

Директор МБОУ СОШ с. Кривец

И.И. Иванов

СПРАВКА

Настоящей справкой удостоверяется, что со всеми нижеперечисленными членами команды **[указать наименование команды]**, направленными для участия в III этапе Областной военно-спортивной игры «Победа», проведен инструктаж по следующим темам:

1. Правила поведения во время Игры.
2. Меры безопасности во время движения в транспорте и пешим порядком к месту соревнований.
3. Меры безопасности во время соревнований, противопожарная безопасность.
4. Правила поведения в условиях палаточного лагеря.

№	Фамилия, имя, отчество	Текст согласия	Личная подпись
1	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
2	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
3	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
4	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
5	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
6	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
7	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
8	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
9	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	
10	Иванов Иван Иванович	Правила Игры, Положение, условия проведения, инструктажи мною прочитаны и принимаются	

Инструктаж проведен **[указать должность, фамилию, имя и отчество проводящего инструктаж]**

Подпись лица, проводившего инструктаж: _____ / _____ /

Руководитель команды (ответственное лицо) **[указать должность и фамилию имя отчество]** и тренер команды: **[указать должность и фамилию имя отчество]** Приказом № _____ от «___» _____ _____ назначены ответственными за жизнь, здоровье и безопасность вышеперечисленных членов команды в пути и во время проведения областного финала Игры.

Директор учреждения

/Фамилия И.О./

МП

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНЕГО

Я, _____
(фамилия, имя, отчество)

_____ серия _____ № _____ выдан _____
(вид основного документа, удостоверяющего личность)

(кем и когда выдан)

проживающий(ая) по адресу _____

являясь **законным представителем субъекта персональных данных**

(фамилия, имя, отчество субъекта персональных данных)

_____ серия _____ № _____ выдан _____
(вид основного документа, удостоверяющего личность)

(кем и когда выдан)

проживающего (ей) по адресу _____

подтверждаю свое ознакомление с нормативными документами, определяющими порядок проведения Областной военно-спортивной игры «Победа» (далее – Игра), а именно, с Положением об организации и проведении Игры, Программой Игры, условиями проведения конкурсов и соревнований.

В соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 N 152-ФЗ «О персональных данных» настоящим даю согласие ОБУ «Региональный центр подготовки граждан Российской Федерации к военной службе и военно-патриотического воспитания населения Липецкой области» на обработку персональных данных представляемого лица, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, удаление, уничтожение персональных данных. Согласие даётся свободно, своей волей и в интересе представляемого лица. Согласие даётся в целях проведения Игры и приглашения субъекта персональных данных для участия ней.

Согласие распространяется на следующие персональные данные: фамилия, имя и отчество субъекта персональных данных, год, месяц, дата и место рождения субъекта персональных данных, наименование образовательной организации, осуществляющей обучение субъекта персональных данных, а также любая иная информация, относящаяся к личности субъекта персональных данных, доступная, либо известная в любой конкретный момент времени Оператору.

Содержание действий по обработке персональных данных, необходимость их выполнения, а также мои права по отзыву данного согласия мне понятны.

Настоящее согласие действует со дня его подписания и до дня отзыва в письменной форме.

Подпись _____ / _____.

«___» _____ 20___ г.

СОДЕРЖАНИЕ АПТЕЧКИ ПЕРВОЙ ПОМОЩИ

№	Наименование	Кол-во
1	Жгут кровоостанавливающий	1 шт.
2	Бинт марлевый медицинский нестерильный 5 м x 10 см	2 шт.
3	Бинт марлевый медицинский нестерильный 7 м x 14 см	1 шт.
4	Бинт марлевый медицинский стерильный 5 м x 10 см	3 шт.
5	Бинт марлевый медицинский стерильный 7 м x 14 см	2 шт.
6	Пакет перевязочный медицинский индивидуальный стерильный ППИ	1 шт.
7	Бриллиантового зелёного раствор для наружного применения, 10 мл. во флаконе	1 флак
8	Салфетки марлевые медицинские стерильные, 16 x14 см №10	1 шт.
9	Лейкопластырь бактерицидный, 4 см x 10 см	2 шт.
10	Лейкопластырь, 5 м x 1 см.	1 шт.
11	Устройство для проведения искусственного дыхания "Рот-Устройство-Рот"	1 шт.
12	Ножницы для разрезания повязок с пуговкой, горизонтально-изогнутые, длиной 185 мм.	1 шт.
13	Салфетки антисептические из бумажного текстилеподобного материала стерильные спиртовые (70% этиловый спирт)	5 шт.
14	Перчатки медицинские нестерильные, смотровые, размер не менее №8	1 шт.
15	Маска медицинская хирургическая 3-х слойная одноразовая из нетканого материала с резинками или с завязками	2 шт.
16	Булавки безопасные	3 шт.
17	Укладочная тара (футляр, чехол, сумка) со знаком Красного Креста	1 шт.
18	Блокнот для записей	1 шт.
19	Авторучка	1 шт.

КОМАНДНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ
Флаг муниципального района/города, клуба, организации
Туристические палатки для размещения личного состава команды
Санитарная сумка (укладка)
Фонари электрические
Компас – 3 штуки
Часы
Плащ палатка – 2 штуки
ОЗК – 2 штуки
Художественные принадлежности для конкурса «Боевой листок»

ЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ
Комплекты формы одежды – парадный, полевой, спортивный
Обувь – спортивная, для полевых и строевых занятий
Эмблема (нарукавная или нагрудная)
Нагрудный номер для спортивных соревнований
Головные уборы
Перчатки
Средства против насекомых
Туалетные и купальные принадлежности
Фляжка
Блокнот, карандаш, авторучки, линейка
Спальный мешок, туристический коврик
Аптечка индивидуальная

По решению организаторов Игры список личного снаряжения изменяется исходя из условий организации быта участников финала Игры, о чём сообщается руководителям команд не позднее чем за две недели до начала финала.

ОТЧЁТ
ОБ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИИ I И II ЭТАПОВ ОБЛАСТНОЙ
ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «ПОБЕДА»

« ____ » _____ 20 ____ г.

Место составления

На территории **[указать наименование муниципального района или городского округа Липецкой области]** в период **[указать сроки]** состоялись I и II этапы Областной военно-спортивной игры «Победа».

В этапах приняли участие **[указать количество команд]** команд.

Всего в этапах приняли участие **[указать количество]** участников, зрителей, организаторов.

Победителем II этапа Областной военно-спортивной игры «Победа» определена команда **[указать наименование команды и учреждение]**, руководитель команды

_____.

Должностное лицо

/ _____ /

Расшифровка подписи

МП

**ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ
ФИНАЛА ОБЛАСТНОЙ ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ
«ПОБЕДА»**

**I БЛОК
СПОРТИВНЫЙ**

1. Подтягивание на перекладине (юноши);
2. Сгибание и разгибание рук в упоре лёжа на полу (девушки);
3. Поднимание туловища лёжа на спине (девушки);
4. Прыжок в длину с места;
5. Перетягивание каната;
6. Бег на 100 метров (Вариант 1);
7. Соревнования по лазертагу.

**II БЛОК
ВОЕННО-ПРИКЛАДНОЙ**

1. Конкурс «Статен в строю, силён в бою»;
2. Конкурс «Разборка и сборка АКМ»;
3. Конкурс «Снаряжение магазина АКМ патронами»;
4. Конкурс «Метание гранаты»;
5. Бег на 100 метров в обмундировании и снаряжении (Вариант 2);
6. Тактическая игра на местности «Дорога победителей».

**III БЛОК
ИСТОРИЧЕСКИЙ**

1. Интеллектуальный конкурс «Тяжело в учении, легко в бою»;
2. Интеллектуальный конкурс «Ратные страницы истории Отечества».

**IV БЛОК
ТВОРЧЕСКИЙ**

1. Конкурс «Костёр дружбы» (визитка команды);
2. Конкурс видеороликов «Победа глазами молодых» (отдельный зачёт);
3. Конкурс стенной печати «Боевой листок».

V БЛОК

1. Конкурс командиров «ОТКРЫТИЕ ИГРЫ».

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСОВ И СОРЕВНОВАНИЙ ФИНАЛА ОБЛАСТНОЙ ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «ПОБЕДА»

І БЛОК СПОРТИВНЫЙ

1. Подтягивание на перекладине (юноши).

Подтягивание из виса на высокой перекладине выполняется из исходного положения: вис хватом сверху, кисти рук на ширине плеч, руки, туловище и ноги выпрямлены, ноги не касаются пола, ступни вместе.

Участник подтягивается так, чтобы подбородок поднялся выше грифа перекладины, затем опускается в вис и, зафиксировав исходное положение на 1 с, продолжает выполнение испытания. Засчитывается количество правильно выполненных попыток.

Разрешается незначительное сгибание и разведение ног, незначительное отклонение тела от неподвижного положения в висе.

Запрещается выполнение движений рывком и махом.

Подведение итогов: первенство лично-командное. Командный зачёт по сумме результатов каждого члена команды. Личный зачёт – по лучшему результату. При определении тройки призёров в командном зачёте при равной сумме результатов, первенство отдается команде, имеющей в своем активе лучший личный результат.

2. Сгибание и разгибание рук в упоре лёжа на полу (девушки).

Сгибание и разгибание рук в упоре лёжа на полу выполняется из исходного положения (ИП): упор лёжа на полу, руки на ширине плеч, кисти вперед, локти разведены не более чем на 45 градусов, плечи, туловище и ноги составляют прямую линию. Стопы упираются в пол без опоры.

Выполнение сгибания и разгибания рук в упоре лежа на полу, может проводиться с применением «контактной платформы», либо без нее.

Участник, сгибая руки, касается грудью пола или «контактной платформы» высотой, затем, разгибая руки, возвращается в ИП и, зафиксировав его на 1 с., продолжает выполнение испытания.

Засчитывается количество правильно выполненных сгибаний и разгибаний рук, фиксируемых счетом спортивного судьи в ИП.

Ошибки (попытка не засчитывается):

- 1) касание пола коленями, бедрами, тазом;
- 2) нарушение прямой линии «плечи — туловище — ноги»;
- 3) отсутствие фиксации на 1 с. ИП;

- 4) поочередное разгибание рук;
- 5) отсутствие касания грудью пола (платформы);
- 6) разведение локтей относительно туловища более чем на 45 градусов.

Подведение итогов: первенство лично-командное. Командный зачёт по сумме результатов каждого члена команды. Личный зачёт – по лучшему результату. При определении тройки призёров в командном зачёте при равной сумме результатов, первенство отдаётся команде, имеющей в своём активе лучший личный результат.

3. Поднимание туловища лёжа на спине (девушки).

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

Участник выполняет максимальное количество подниманий туловища за 1 мин, касаясь локтями бедер (коленей), с последующим возвратом в ИП.

Засчитывается количество правильно выполненных подниманий туловища.

Для выполнения испытания возможно создание пар, где один из партнёров выполняет испытание, другой удерживает его ноги за ступни и голени. Затем участники меняются местами.

Ошибки (попытка не засчитывается):

- 1) отсутствие касания локтями бедер (коленей);
- 2) отсутствие касания лопатками мата;
- 3) пальцы разомкнуты «из замка»;
- 4) смещение таза.

Подведение итогов: первенство лично-командное. Командный зачёт по сумме результатов каждого члена команды. Личный зачёт – по лучшему результату. При определении тройки призёров в командном зачёте при равной сумме результатов, первенство отдаётся команде, имеющей в своём активе лучший личный результат.

4. Прыжок в длину с места.

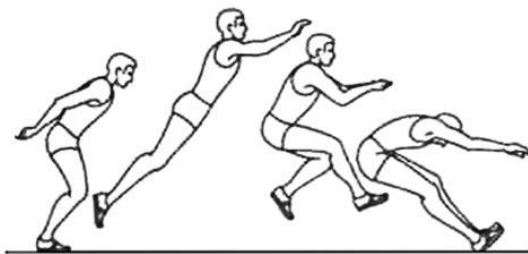
Прыжок в длину с места толчком двумя ногами выполняется в соответствующем секторе для прыжков. Место отталкивания должно обеспечивать хорошее сцепление с обувью. Участник принимает исходное положение (ИП): ноги на ширине плеч, ступни параллельно, носки ног перед линией отталкивания. Одновременным толчком двух ног выполняется прыжок вперёд. Мах руками допускается.

Измерение производится по перпендикулярной прямой от места отталкивания любой ногой до ближайшего следа, оставленного любой частью тела участника.

Участнику предоставляются три попытки. В зачёт идёт лучший результат.

Ошибки (попытка не засчитывается):

- 1) заступ за линию отталкивания или касание её;
- 2) выполнение отталкивания с предварительного подскока;
- 3) отталкивание ногами поочередно.



Подведение итогов: первенство лично-командное. Командный зачёт по сумме результатов каждого члена команды. Личный зачёт – по лучшему результату. В случае равенства лучших результатов победителем считается участник, показавший лучший результат в других попытках. При определении тройки призёров в командном зачёте при равной сумме результатов, первенство отдается команде, имеющей в своем активе лучший личный результат.

4. Перетягивание каната.

Соревнования проводятся по олимпийской системе (проигравшая команда выбывает, победившая – переходит в следующий этап). Расписание встреч устанавливается жеребьёвкой. За организаторами соревнований остаётся право изменения системы проведения, в зависимости от количества заявленных команд, о чём сообщается дополнительно.

Форма одежды - полевая. Не разрешается иметь на обуви металлический носок или металлические пластины, не допускается наличие шипов и гвоздей, выступающих из подошвы или пяток обуви. Каждому участнику разрешается удерживать канат обеими руками, захватывая его обычным образом, т.е. ладони обеих рук повернуты вверх и канат проходит между телом и плечом.

Подведение итогов: первенство командное.

5. Бег на 100 метров (Вариант 1).

Бег на дистанции 100 метров. Бег проводится по дорожкам стадиона или на любой ровной площадке с твердым покрытием, обеспечивающим хорошее сцепление с обувью. Бег на 100 метров выполняется с низкого или высокого старта. Участники стартуют по парам.

Подведение итогов: первенство лично-командное. Командный зачёт по общей сумме результатов каждого члена команды. Личный зачёт – по лучшему результату. При определении тройки призёров в командном зачёте при равной сумме результатов, первенство отдается команде, имеющей в своем активе лучший личный результат.

6. Соревнования по лазертагу.

Соревнования проводятся по олимпийской системе (проигравшая команда выбывает, победившая – переходит в следующий этап). За организаторами соревнований остаётся право изменения системы проведения, в зависимости от количества заявленных команд, о чём сообщается дополнительно.

Соревнования командные. Количество игроков в команде: до 8 включительно. Каждому участнику команды необходимо иметь единую военную (полевую) форму одежды с длинным рукавом. Обязательное условие - головной убор и берцы.

За нарушение правил игры, техники безопасности, а также неспортивное поведение участников соревнований, команда может быть дисквалифицирована и отстранена от участия в соревнованиях решением главного судьи соревнований.

ЗАПРЕЩЕНО:

- покидать обозначенную игровую зону;
- играть на закрытых Оргкомитетом Игры участках территории;
- вступать в физический контакт в процессе Игры.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ:

- обращать внимание на факторы, которые могут привести к падению или травмам;
- незамедлительно сообщать организаторам о получении игроками травм и не предпринимать самостоятельных мер;
- в случае возникновения внештатной ситуации, обращаться к организаторам.

Подведение итогов: первенство командное.

II БЛОК ВОЕННО-ПРИКЛАДНОЙ

1. Конкурс «Статен в строю, силён в бою».

Участвует команда в полном составе. Форма одежды парадная с головными уборами, оборудованная символикой клуба, объединения, игры. Конкурс оценивается по следующим критериям:

Действия командира:

- представление команды, доклад судье;
- умение командовать строем;
- личная подготовка.

Строй отделения:

- внешний вид;
- прохождение торжественным маршем;
- прохождение с песней;
- перестроение;
- повороты на месте;
- движение строем и изменение направления движения.

Одиночные строевые:

- выход из строя и постановка в строй;
- повороты на месте;
- строевой шаг и повороты в движении;
- подход к начальнику и отход от него;
- воинское приветствие.

На каждом этапе отделению отводится контрольное время 3 минуты. Каждый элемент (приём) программы оценивается по 10-ти бальной системе. Если приём пропущен или не выполнен в контрольное время, выполнен не по Уставу – ставится оценка «0».

Подведение итогов: первенство командное. Победителем в конкурсе считается команда, набравшая наибольшее количество баллов на всех рабочих местах. При равенстве суммы баллов у двух и более команд первенство определяется по лучшим показателям в командных действиях (прохождение торжественным маршем и с песней).

2. Конкурс «Разборка - сборка АКМ».

Участвует вся команда. Форма одежды военная (полевая).

Каждому участнику фиксируется время разборки-сборка автомата.

Порядок разборки: отделить магазин; проверить, нет ли патрона в патроннике (перевести переводчик вниз, отвести рукоятку затворной рамы назад, отпустить рукоятку, нажать на спусковой крючок с боевого взвода в положение автомата под углом 45-60 градусов от поверхности), вынуть пенал с принадлежностью; отделить шомпол, крышку ствольной коробки, пружину возвратного механизма, затворную раму с затвором, отделить затвор от затворной рамы, газовую трубку со ствольной накладкой.

Сборка осуществляется в обратном порядке.

Результат не зачитывается, если допущены:

- порча и поломка автомата;
- причинение себе во время выполнения норматива телесных повреждений до крови;
- нарушение последовательности выполнения норматива по разборке-сборке;

Подведение итогов: первенство лично-командное. Командный зачёт по общей сумме результатов каждого члена команды. Личный зачёт – по лучшему результату.

3. Снаряжение магазина АКМ патронами.

Участвуют до 8 человек из команды. Форма одежды военная (полевая).

Патроны находятся на столе рассыпью. Участник берёт в руку один патрон. Запрещён упор магазина в стол.

Каждому участнику фиксируется время снаряжения магазина патронами.

Подведение итогов: первенство лично-командное. Командный зачёт по общей сумме результатов каждого члена команды. Личный зачёт – по лучшему результату.

4. Метание гранаты.

Участвуют 8 человек из команды. Форма одежды - единая военная (полевая) с длинным рукавом, берцы, головной убор, противогаз, автомат.

Для метания используют болванки учебных гранат. Вес гранаты - 700 грамм. Метание гранаты на дальность осуществляется в сектор шириной 10 метров (включая ширину линии разметки). Коридор для разбега – 3 м. Предоставляется три попытки, самая удачная из которых идёт в зачёт.

Подведение итогов: первенство лично-командное. Командный зачёт по общей сумме результатов каждого члена команды. Личный зачёт – по лучшему результату. В случае равенства лучших результатов победителем считается участник, показавший лучший результат во второй и третьей попытках.

Зачёт по лучшему результату.

5. Бег на 100 метров в обмундировании и снаряжении (Вариант 2).

Бег на 100 метров в обмундировании и снаряжении. Участвует команда в полном составе. Форма одежды - полевая с длинным рукавом.

- юноши надевают бронежилет и шлем; общий вес обмундирования не более 20 кг., обувь - берцы;

- девушки надевают бронежилет и шлем; общий вес обмундирования не более 20 кг., обувь - спортивная;

Бег проводится на травяном или земляном покрытии (в поле или на стадионе).

Подведение итогов: первенство командное (по сумме времени первого и последнего участников).

6. Тактическая игра на местности «Дорога победителей»

В тактической игре команды принимают участие в полных составах. Руководит командой - командир. Форма одежды - полевая с длинным рукавом, берцы, головной убор, противогаз. Снаряжение: аптечка - у одного из участников (Приложение 4).

1 этап: Постановка задачи.

Команде ставится определённая задача и выдаётся маршрутный лист.

2 этап: Зона заражения.

Все члены команды надевают противогазы и ОЗК, преодолевают зону заражения (20-50 метров) в составе подразделения по команде судьи на этапе. Тем участникам команды, которые надели средства индивидуальной защиты раньше других, разрешается помочь надеть СИЗ другим участникам. Пока все участники команды правильно не наденут СИЗ, команда не преодолевает этап.

3 этап: Переползание по-пластунски до 20 метров в составе подразделения.

Этап преодолевает вся команда, друг за другом. Этап считается пройденным, когда последний участник команды преодолеет этап и встанет на ноги. За выход участника на этап без команды судьи, задевание ограничительных линий частями тела, одежды, оружия прохождение этапа участником не засчитывается, он возвращается к началу этапа и повторяет прохождение до правильного выполнения. При этом время фиксируется в момент правильного прохождения этапа всеми участниками команды.

4 этап: Преодоление препятствий.

Участникам необходимо преодолеть искусственные или естественные препятствия, подготовленные организаторами игры. Правила преодоления препятствий озвучиваются судьёй на этапе.

5 этап: Метание гранат.

В метании гранат принимает участие любой представитель команды. Метание гранаты на точность производится в «окно» на земле 1x1 м. Участнику предоставляется 3 попытки. Испытание проходит до первого попадания.

6 этап: Метание ножей и сапёрных лопаток.

Метание производится в деревянный щит с расстояния 2-5 метров. Количество испытуемых участников доводится до команд судьёй на этапе.

7 этап: Подача сигнала бедствия.

Задача: команде необходимо выложить 2 знака международной аварийной сигнализации. Размеры знака: не менее 6 метров в длину и 2 метров в ширину. Знак выкладывается из командного снаряжения и самих участников команды.

 "Нужен врач"	 "Нужны медикаменты"	 "Неспособны двигаться"	 "Нужны пища и вода"	 "Требуются оружие и боеприпасы"
 "Требуются карта и компас"	 "Нужны сигнальная лампа с батареей и радиостанцией"	 "Укажите направление следования"	 "Я двигаюсь в этом направлении"	 "Попытаемся взлететь"
 "Судно серьезно повреждено"	 "Здесь можно безопасно совершить посадку"	 "Требуется топливо и масло"	 "Все в порядке"	 "Нет или отрицательно"
 "Да или положительно"	 "Не понял"	 "Требуется механик"	 "Операции закончены"	 "Ничего не обнаружено, продолжаем поиски"
 "Получены сведения, что воздушное судно находится в этом направлении"	 "Мы нашли всех людей"	 "Мы нашли только несколько человек"	 "Мы не в состоянии продолжать, возвращаемся на базу"	 "Разделились на две группы, каждая следует в указанном направлении"

В том случае, если команда затрудняется выложить какой-либо знак, судья вправе начислить команде штрафное время.

8 этап: Оказание первой доврачебной помощи и переноска пострадавшего.

На этапе судья называет условно-полученную одним из участников команды травму. Участник-санитар команды обязан оказать медицинскую помощь пострадавшему. После оказания помощи команда должна преодолеть с пострадавшим участок местности.

9 этап: Перемещение объекта.

Участникам необходимо переместить объект из точки А в точку Б. Расстояние между точками 10-20 метров.

10 этап: Пожар.

Участникам необходимо с помощью средств пожаротушения потушить источник возгорания. Обязательна боевая одежда пожарного.

11 этап: Минное поле.

Участникам необходимо с помощью средств обнаружения мин, обнаружить мины и обозначить их указкой. Максимальное время до 4 минут.

12 этап: Стрельба.

Одновременно до 8 человек из команды стреляют из пневматических или МК-винтовок. Каждый участник производит пять выстрелов (без пробных). Результат подводится по сумме выбитых очков.

13 этап: Радиосвязь.

Участникам необходимо передать по радиостанции зашифрованное сообщение из точки А в точку Б.

14 этап: Захват объекта. Водружение знамени.

Участникам команды необходимо пронести знамя в развернутом виде до конечной точки, водрузить его, тем самым обозначить захват объекта.

Победителем считается команда, которая выполнит поставленную задачу, совершит марш-бросок за наименьшее время с учётом штрафного времени, начисляемого за ошибки при прохождении этапов, игнорирование этапов и т.д.

Указанные этапы в связи с особенностями проведения Игры могут располагаться в любой последовательности. Оргкомитет оставляет за собой право добавлять, убирать или заменять некоторые этапы похожими или сходными смыслу и задачам.

Подведение итогов: первенство командное.

III БЛОК ИСТОРИЧЕСКИЙ

1. Интеллектуальный конкурс «Тяжело в учении, легко в бою»

В конкурсе участвуют все члены команды. Конкурс проводится методом тестирования. Для тестирования оборудуются 10 рабочих мест - по количеству членов команды.

Тесты состоят из двух блоков. В первом блоке каждый вопрос предполагает выбор одного правильного ответа из нескольких предложенных. Второй блок состоит из вопросов, повышенной сложности. Некоторые вопросы из второго блока предполагают краткий письменный ответ или два правильных варианта ответа. Количество вопросов: первый блок – не менее 10, второй блок – не менее 10 вопросов. На тестирование каждому участнику команды отводится контрольное время 10 минут. Участникам необходимо:

- уметь определять образцы отечественной и немецкой военной техники, оружия периода Великой Отечественной войны, знать их создателей;
- уметь определять образцы современной отечественной военной техники и современного оружия, знать их создателей;

- знать Основы обороны государства, Вооруженные силы РФ (предназначение, состав, традиции и т.п.).
- Воинская обязанность и военная служба граждан РФ (подготовка, прохождение службы по призыву и контракту).
- Государственная и военная символика – история и современность (сущность и значение государственных символов Российской Федерации – Флага Российской Федерации, Герба Российской Федерации, Гимна Российской Федерации, Знамени Победы, Знамен ВС РФ, ВВС РФ, ВМФ РФ и иных видов ВС РФ, Боевых Знамен, Военной Присяги).

За правильные ответы и выполненные задания каждому участнику команды начисляются баллы. За правильный ответ на каждый вопрос участнику команды в первом блоке начисляется 1 балл. Во втором блоке – 2 балла. За неполный, но правильный ответ на вопрос второго блока может быть начислен 1 балл. Победителем в конкурсе считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. В случае равенства баллов – приоритет отдается участнику или команде выполнившей задание за наименьшее количество времени.

Подведение итогов: первенство командное.

2. Интеллектуальный конкурс «Ратные страницы истории Отечества»

В конкурсе участвуют все члены команды. Конкурс проводится методом тестирования. Для тестирования оборудуются 10 рабочих мест - по количеству членов команды.

Тесты состоят из двух блоков. В первом блоке каждый вопрос предполагает выбор одного правильного ответа из нескольких предложенных. Второй блок состоит из вопросов, повышенной сложности. Некоторые вопросы из второго блока предполагают краткий письменный ответ или два правильных варианта ответа. Количество вопросов: первый блок – не менее 10, второй блок – не менее 10 вопросов. На тестирование каждому участнику команды отводится контрольное время 10 минут. Участники должны быть готовы выполнить задания и ответить на вопросы, для этого необходимо:

- знать основные сражения Великой Отечественной войны;
- уметь определять по картам-схемам основные операции Великой Отечественной войны и даты их проведения;
- узнавать по портретам полководцев Великой Отечественной войны;
- знать награды периода Великой Отечественной войны и их статус;
- знать события и героев тематики Игры;
- знать историю учреждения звания Героя Советского Союза (когда, в связи с чем, первые герои Советского Союза);
- знать полных кавалеров ордена Славы (когда учрежден орден Славы);
- знать категории военнослужащих, награждаемых орденом Славы;
- памятники, мемориалы и сооружения, посвященные тематике Игры;
- символика городов-героев; города воинской славы, даты присвоения званий.

- узнавать художественные произведения (картины), отражающие основные периоды Великой Отечественной войны, авторов и период Великой Отечественной войны, изображенный на картине.

Подведение итогов: первенство командное.

IV БЛОК ТВОРЧЕСКИЙ

1. Конкурс «Костёр дружбы» (визитка команды).

Участвует вся команда. Участие руководителя не допускается. Время выступления – не более 4 минут.

В творческой форме команда представляет свой район/город, его обычаи и традиции, достопримечательности, народных героев и полководцев, деятелей культуры, работу своих образовательных учреждений, организаций, клубов и др., в том числе и по формированию навыков здорового образа жизни.

Допускается исполнение литературно-песенных композиций патриотической направленности в ходе выступления, но не в качестве основной темы.

Критерии оценки: массовость; целостность постановки и соответствие тематике Игры; оригинальность режиссёрского замысла и его воплощение; мастерство исполнителей; музыкальное и визуальное оформление, костюмы; общая сценическая культура выступления; временное ограничение.

При необходимости использования мультимедийного оборудования, команда представляет в Оргкомитет Игры по адресу электронной почты: ypv48@bk.ru, не более 1 файла для визуальной поддержки выступления (.pptx, .mp4, .mp3 и др.). Не допускается одновременное воспроизведение двух или более файлов звуковой или визуальной поддержки.

Ответственность за воспроизведение файлов визуальной поддержки выступления команды ложится на представителей выступающей команды.

Конкурс оценивается по 10-балльной шкале по каждому из критериев. Жюри имеет право снимать баллы за некорректное поведение руководителей и участников команд в ходе проведения конкурса.

Подведение итогов: первенство – командное. Победитель определяется по наибольшей сумме баллов.

2. Конкурс видеороликов «Победа глазами молодых» (отдельный зачёт):

Презентация видеороликов о военно-патриотической работе в муниципальном районе/городском округе в текущем году. Команды самостоятельно или с привлечением специалистов создают видеоролик, длительностью до 3-х минут. В содержании видеоролика рекомендуется обозначить символику города/района, информацию о деятельности клуба (организации) и проводимых в текущем году мероприятиях военно-патриотической направленности.

Видеоролик не должен содержать политические лозунги, высказывания, несущие антигосударственный и антиконституционный смысл; информацию, унижающую

достоинство человека или отдельной национальной группы людей; материалы, выполненные с нарушением законных авторских прав; грамматические или стилистические ошибки.

Готовый видеоролик отправляется в Оргкомитет Игры по адресу электронной почты: vpv48@bk.ru, с пометкой «Видеоролик команды _____».

Оргкомитет Игры формирует жюри из не менее 5 специалистов, которое осуществляет оценку присланных работ и выводит общий результат.

Критерии оценки конкурса:

- соответствие видеоролика заявленной теме;
- аргументированность, глубина раскрытия темы, ясность представления;
- оригинальность видеоролика (новизна идеи);
- информативность;
- эстетичность работы (общее эмоциональное восприятие);
- использование декораций или естественного пейзажа;
- степень участия команды в видео;
- последовательность и логичность построения событий.

Оценка по каждому критерию осуществляется по 10-бальной шкале. Результат определяется средней оценкой судейской коллегии.

Подведение итогов: первенство – командное. Победитель определяется по наибольшей сумме баллов.

Оргкомитет оставляет за собой право включить конкурс в общий зачёт.

3. Конкурс «Боевой листок».

Участвуют все команды. По заданию Штаба Игры командами каждый день оперативно выпускаются боевые листки. Материал для выпуска боевых листков команды привозят самостоятельно, лист формата А3 выдаётся ежедневно в Штабе Игры. Боевые листки сдаются в Штаб Игры не позже 23.00 текущего дня. Итоги подводятся каждый день. Учитываются: отражение дня соревнований, эстетичность, грамотность, чувство юмора, участие команды в соревнованиях, оригинальность подачи материала, использование различных изобразительных средств и техник. При изготовлении не допускается использование технических средств.

Подведение итогов: первенство – командное. Победитель определяется по наибольшей сумме баллов.

V БЛОК

Конкурс командиров «ОТКРЫТИЕ ИГРЫ».

В конкурсе принимают участие командиры команд. Конкурс проводится по личным результатам командиров команд, входящих в Программу Игры, а также дополнительным критериям, таким как дисциплина команды и т.д.

Первенство участников определяется согласно результатам критериев конкурса. Участники получают баллы и места.

Подведение итогов: первенство – командное. Победитель определяется по наилучшему результату.