

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении военно-спортивной игры «Зарница»

1. Цели и задачи

1.1. Способствовать сохранению и укреплению традиций, связанных с патриотическим воспитанием молодежи в рамках военно-спортивных игр.

1.2. Привлечение к здоровому образу жизни, занятиям военно-прикладными видами спорта.

1.3. Психологическая подготовка к преодолению трудностей, выработка навыков действия в экстремальных ситуациях.

2. Сроки и место проведения

Военно-спортивная игра «Зарница» проводится **08 февраля** в соответствии с Планом мероприятий месячника военно-патриотической и оборонно-массовой работы на территории учебного корпуса №1.

3. Условия проведения и требования к участникам

3.1. Сбор команд в 15ч 45мин (если не будет объявлено иное время). Построение в 16ч 00 мин.;

3.2. Участники: обучающиеся 2-х курсов (10 юношей, классный руководитель);

3.3. Форма одежды: теплая спортивная форма, сезонная обувь, перчатки;

3.4. Участники военно-спортивной игры должны иметь Знамя команды размером 70X70см с надписью названия команды;

3.5. Для участия на этапе «Оказание первой медицинской помощи» иметь бинт, две шины для фиксации перелома.

4. Программа мероприятия

4.1. Открытие военно-спортивной игры «Зарница».

4.2. Прохождение этапов конкурса участниками игры.

4.3. Подведение итогов и награждение победителей и призеров.

5. Основные этапы игры

5.1. Парад-смотр строя (включая название команды, девиз). Название команды должно иметь отношение к окружающей среде и экологии, один куплет строевой песни с припевом.

5.2. «Бег с препятствиями».

5.3. "Форсирование болота".

5.4. «Хоккейный бомбардир» (выполняется на катке).

5.5. «Интеллектуальный конкурс».

5.6. «Огневой рубеж».

5.7. «Разожги костер» (в виде тестирования).

5.8. «Оказание первой медицинской помощи» (команда делится на пострадавших и спасателей, требуется оказать первую медицинскую помощь с наложением шины и использованием носилок).

5.9. «Водружение Знамени на горе «Победы».

6. Оценка этапов конкурса возлагается на конкурсное жюри

6.1. Руководитель физического воспитания - председатель конкурсного жюри (главный судья) военно-спортивной игры.

6.2. Преподаватели ПЦК «Социально-экономические дисциплины» - члены

жюри, преподаватели (свободные от занятий) других цикловых групп, в качестве статистов привлекаются обучающиеся старших курсов, имеющие навыки участия в соревнованиях по спортивному ориентированию.

6.3. Этапы конкурса в баллах не оцениваются. В зачёт идёт чистое время прохождения всего маршрута. Команды задерживаются при прохождении этапов до полного его выполнения. Капитаны команд Знамя команды передают помощникам судьи на этапах соревнования и получают его после полного выполнения условий этапа, для последующего перехода на следующий этап.

7. Условия определения зачета и определения победителей и призеров

7.1. После открытия военно-спортивной игры команды-участницы стартуют с интервалом в 5 минут со стартовой черты.

7.2. После выполнения задания, команда передвигается к следующему этапу.

7.3. Команда, показавшая наименьшее время на дистанции, занимает I место.

ПОРЯДОК проведения соревнований 1 ЭТАП.

Смотр строя проводится при общем построении.

Каждая команда выстраивается в колонну по два, капитаны – в первой шеренге справа, наставники команд становятся справа от команды, в первой шеренге.

Главный судья принимает доклады о готовности команд к соревнованиям.

Капитаны команд поочерёдно выходят из строя, поворачиваются лицом к строю, подают команду: «РАВНЯЙСЬ», «СМИРНО», «НАША команда: _____», «НАШ девиз: _____», «РАВНЕНИЕ НА СЕРЕДИНУ!». Подходят строевым шагом к главному судье и докладывают: «Товарищ главный судья, команда «Орленок» к соревнованию ЗАРНИЦА готова! Капитан команды – Иванов».

Судья объявляет порядок проведения соревнований, время готовности и место старта.

2 ЭТАП. «Бег с препятствиями».

Команда цепочкой преодолевает дистанцию 500м. с оборудованным препятствием для преодоления её по-пластунски.

3 ЭТАП. «Форсирование болота».

Команда цепочкой преодолевает болото (преодоление полосы, уложенной автомобильными шинами).

4 ЭТАП. «Хоккейный бомбардир».

По разрешению судьи на этапе команды занимают исходную позицию для проведения бросков шайбы по воротам. На ледовой площадке подготавливаются строго определённое место, с обозначением исходной линий для участников команды и линии для производства бросков шайбы. Капитан команды передаёт Знамя помощникам судьи и получают его при условии полного выполнения упражнения.

Броски шайбы по воротам выполняются каждым членом команды в челночном порядке, выполнивший бросок член команды, независимо от результата броска, уступает место очередному члену команды, а сам становится за последним, и продвигается по мере выполнения бросков остальными членами команды. Команда осуществляет броски до тех пор, пока команда в общем зачёте не забьёт 15 голов.

Команда, забившая 15 шайб в створ пустых ворот, получает от помощника судьи своё Знамя и переходит к следующему этапу.

5 ЭТАП.

«Интеллектуальный конкурс».

Проводится тестирование по основам обеспечения жизнедеятельности (раздел «Автономное существование человека в окружающей среде»). В случае неправильного ответа за каждый вопрос команда задерживается на 30 секунд. После возвращения помощником судьи Знамени, команда продолжает движение к следующему этапу соревнования.

6 ЭТАП.

«Огневой рубеж».

На данном этапе осуществляются броски мячей по цели. На площадке подготовлены щиты размером 100х100 см, с круглым отверстием по центру, обозначенным коллиматорным прицелом в виде кругов и перекрестия. Диаметр отверстия – 30 см. Обозначены исходный рубеж для команды и огневой рубеж для метания мячей. Расстояние до цели – 10м.

Команда выходит на «огневой рубеж» и занимает исходный рубеж. Капитан команды передаёт Знамя помощнику судьи и первым осуществляет бросок, затем быстро уступает место очередному члену команды, сам становится за последним. Броски осуществляются по одному мячу каждым членом команды в челночном порядке до тех пор, пока в цель не попадут 15 мячей. После «поражения цели», помощник судьи возвращает команде Знамя, и они переходят на следующий этап.

7 ЭТАП.

«Разожги костер».

На данном этапе команда проходит тестирование по тематике этапа, складывает из поленьев формы костров.

8 ЭТАП.

«Оказание первой медицинской помощи».

Для участия на этапе команда должна иметь бинт, две шины для фиксации перелома.

На данном этапе знамя постоянно находится в руках капитана команды. С выходом на рубеж помощник судьи указывает на одного "раненного" в команде. Для всех команд определяется однотипное ранение – перелом ноги ниже голени. Члены команды быстро накладывают шины, эвакуируют "раненного" на носилках по маршруту к месту следующего этапа.

9 ЭТАП.

«Водружение Знамени на горе «Победы».

Сооружается снежная горка с небольшой площадкой наверху.

Команда поднимается на гору «Победы» с "раненым" членом команды. Капитан команды водружает своё Знамя на вершине горы. Судья фиксирует время достижения победы каждой командой.

КОДЕКС ЧЕСТИ:

Участник военно-спортивной игры "Зарница":

- всегда правдиво отвечает на вопросы своих начальников и представителей управления игрой;
- корректен и вежлив с любым участником игры, а в случаях нарушения правил приносит извинения пострадавшей стороне;
- бережет природу: не мусорит, не рубит деревья, не разжигает костры в неустановленных местах;
- не ведет грубую игру и не создаёт угрозы для жизни и здоровья себе и другим участникам игры;
- не употребляет нецензурные выражения;
- готов в любую минуту прийти на помощь другим участникам игры в случае возникновения угрозы жизни и здоровья;
- выполняет правила сам и пресекает у других неподчинение правилам игры;
- помнит, что чем более он опытен в игре, старше по должности, тем больше ответственности лежит на нем за выполнение принципов и правил игры, кодекса чести.