**Положение**

**о военно-спортивной игре "Зарница 2019"**

**1.Цели и задачи**

1.Формирование навыков начальной военной подготовки, воспитание чувства патриотизма, товарищества, ответственности.

2.Способствовать сохранению и укреплению традиций, связанных с патриотическим воспитанием школьников в рамках военно – спортивных игр.

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

4. Психологическая подготовка к преодолению трудностей, выработка навыков действия в экстремальных ситуациях, по оказанию само- и взаимопомощи.

**2. Условия проведения и требования к участникам**

Военно-спортивная игра «Зарница» проводится ежегодно в соответствии с настоящим Положением.

Дата проведения игры приурочивается ко Дню защитника Отечества

**23 февраля 2019 года**, время начало проведения районной игры **– 11часов**.  
 **Место проведения**: с. Ницинское, исторический треугольник.

**Каждая команда должна при себе иметь:**

- полевую зимнюю форму и обувь, рукавицы или перчатки;

- средства ориентирования на местности (компас) – 1 штука;

- туристические принадлежности: котелок для приготовление пищи, дрова, спички, аптечка.;

- индивидуальные средства гигиены;

- запасную одежду и обувь на случай, если промокнут.

**Во время игры участники должны будут беречь свои погоны, сорванные погоны, передаются в штаб, тот кто потерял погоны, должны явиться в штаб и ответить на вопросы, при подведении итогов потеря погон и правильных ответов будет учитываться в пользу Армий*.***

**3. Участники игры**

***АРМИЯ КРАСНЫХ: СОШ№1, Ермаковская, Усть-Ницинская, Ницинская, Липчинская.***

***АРМИЯ СИНИХ: СОШ№2, Храмцовская, Сладковская, Краснослободская, Решетниковская.***

Военно-спортивной игре участвуют команды образовательных учреждений, района, состоящие из учащихся 7-10 классов, состав команды 10 человек, не зависимо от пола.

Экипировка участников игры согласно жеребьевке: погоны 5х10, прихваченные в четырех местах обернутые скотчем.

**4. Организаторы и судьи**

В организации районной игры совместно с ДЮСШ взаимодействует с (по согласованию):

- Управление внутренних дел Слободо - Туринского района;

- « Казачество»;

- Заведующий спортивно-молодежным сектором МКУК «Центр культурного развития» Слободо - Туринского района;

- Молодежный совет.

Подготовку, организацию и контроль, за ходом проведения районной игры осуществляет оргкомитет. Состав организационного комитета утверждается распоряжением главы МР.

Главная судейская коллегия районной игры и штаб игры имеют право:

* исходя из условий местности и погодных условий, менять место и время проведения игры, ее этапов, объединять или исключать их из соревнований;
* оперативно решать совместно с представителями общеобразовательных учреждений, сопровождающих команды и капитанами команд вопросы, возникающие в результате непредвиденных ситуаций;

# - снимать с команды 30 баллов из общего зачета за каждое нарушение норм настоящего Положения;

* дисквалифицировать команду, грубо нарушившую нормы Положения районной военно-спортивной игры «Зарница» среди обучающихся в общеобразовательных учреждениях Слободо- Туринского района (далее - Положение), с обязательным уведомлением образованного учреждения, направившего команду.

**Подача апелляции**

В случае несогласия команды с решением судьи по итогам отдельного вида соревнований в Главную судейскую коллегию районной игры, в течение тридцати минут после официального оглашения результатов отдельного вида соревнований, подается письменная апелляция, подписанная капитаном команды. Для рассмотрения апелляции собирается конфликтная комиссия, включающая в себя главного судью соревнований, начальника штаба соревнований, представителя оргкомитета соревнований и судью, осуществлявшего судейство в данном виде соревнований. Срок рассмотрения апелляции – 1 час после ее подачи.

Решение конфликтной комиссии незамедлительно сообщается капитану команды, подавшей апелляцию.

**Ответственность**  
 Ответственность за соблюдением безопасных условий проведения военно-спортивной игры возлагается на:

- оргкомитет проводивших районную игру;

- администрацию образовательных учреждений за подготовку детей к игре.

**Программа мероприятия:**

1. **Азимут** (Конверт с заданием.)

Каждой команде по компасу нужно определить место, где находится конверт с заданиями. При определении азимута и расшифровке послания **строго запрещается использование сотовых телефонов.** За нарушение правил назначаются штрафные очки.

**«Выйди точно!». Задание второго конверта**

Обе армии получают один и тот же азимут и одно и то же расстояние в метрах.

***Задача:*** от каждой армии участвует один представитель, который самостоятельно должен определить данный азимут и пройти в соответствующем направлении указанное количество метров, пользуясь измеренной длиной своего шага. Побеждает та армия, чей представитель найдет второй конверт с новым заданием.

Конверт уносят в штаб. За скорость и правильно выполненное задание команда получает по 3 балла.

**В штабе получают ориентировку на поиск знамени**

Участниками становятся все.

Кто быстрее найдет ЗНАМЯ, получают 5 баллов.

1. **«Костровая».**

Участниками игры становятся: пять человек от каждой армии (или один представитель от ОО).

По сигналу каждая армия собирает в окрестности топливо из природных материалов, разжигает костер и поддерживает до тех пор, пока пламя не пережжет натянутую на высоте 50 см. нитку. На это каждой армии выдаётся 3 спички, каждая дополнительная спичка 5 секунд к основному времени. Побеждает армия, у которой перегорит нить раньше. Учитывается затраченное время на выполнение данного задания. **Запрещается использование: горелок, зажигалок, жидкостей для розжига, резины и бумаги.**

1. **Переноска пострадавшего.**

Участниками игры становятся: три человека от каждой армии.

Переноска пострадавшего осуществляется на носилках, изготовленных из подручных средств (палки и веревка), которые заранее приготовлены организаторами игры.

Трое участников одной команды по сигналу «марш» берут подручные средства (палки и веревка) из которых должны изготовить носилки. На изготовленные носилки укладывают «пострадавшего» правильно (головой вперед) и переносят его на определённую дистанцию.

Лучший балл - за меньшее время с учетом штрафного времени (+5 сек. к общему времени за падение пострадавшего с носилок и поломка носилок).

1. **«СОЛДАТСКАЯ СИЛА»**- Перетягивание каната

Участниками игры становятся: 10 человек от каждой армии (или два представителя от ОО независимо от пола).

Каждой армии даётся 3 попытки. Побеждает та команда, которая больше всех перетянет соперника.

1. **«Связисты»**

Участниками игры становятся: 10 человек от каждой армии (или два представителя от ОО независимо от пола).

Перед каждой командой лежит катушка с намотанной на неё веревкой *(шнуром)* до 2 м длиной. На расстоянии 15-20 метров стоит фишка, на которой висят куски веревки *(шнура)* длиною 1,5 м. по количеству игроков в команде. По команде "Проложить связь!" первый участник подбегает к фишке, берет один кусок веревки и привязывает его к веревке, которая тянется от мотка. Выполнив задание, он возвращается в конец своей колонны. После этого к фишке подбегает следующий игрок и проделывает те же манипуляции. Последний игрок сматывает шнур на катушку.

Лучший балл - за меньшее время с учетом штрафного времени (+5 сек. к общему времени за обрыв связи.

1. **Минное поле.**

Участниками игры становятся: 10 человек от каждой армии (или 2 представителя от ОО).

***Задание:*** В снегу на площадке найти закопанные пластмассовые горлышки с крышками от бутылок противника армии. При нахождении «Мины» необходимо обезвредить её, т.е. открутить крышку и доставить её командиру армии. Чем больше мин противника разминировано, тем больше баллов получает армия. При нахождении своих «мин» установить их заново.

Одна крышка – 1 бал;

Время на выполнение – 5 мин.

1. **«Знамя Победы».**

Участниками игры становятся: 10 человек от каждой армии (или два представителя от ОО независимо от пола).

На вершине горы находятся два знамени обеих армий. Задача команд, по очереди забраться на вершину горы, задев свое знамя, и поднять руку вверх, передав эстафету следующему участнику команды. Чья команда первая доберется всем составом до своего знамени, та и поднимет его вверх, обозначив свою победу в эстафете.

Лучший балл - за меньшее время с учетом штрафного времени (+5 сек. к общему времени за фальстарт и за не передачу эстафеты (поднятая рука).

**Подведение итогов**

Общекомандный результат определяется по наименьшему времени работы на маршруте и большему количеству набранных очков, к которому прибавляется штрафное время.

При равенстве результатов предпочтение отдается команде, набравшей меньшее количество штрафного времени.

**Награждение**

Команды, занявшие места, награждаются грамотами.

**Финансирование**

Финансирование мероприятия, связанных с подготовкой, проведением и участием команд в военно-спортивной игре «Зарница», осуществляется за счет средств школ.

**Примечание**

Руководители ОО и командиры взводов (преподаватели – организаторы ОБЖ) несут личную ответственность за сохранность жизни и здоровья обучающихся: **все участники должны иметь теплую одежду и обувь. Не выполнившие требование обучающиеся отстраняются от участия в мероприятии.**