

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУДО «Тугулымская СЮТур»

Г.Г. Селина

«12» февраля 2020 г. СЮТур



ПОЛОЖЕНИЕ

по проведению XVII районной военизированной игры «Зарница»

Цели и задачи:

1. Развитие инициативы и самостоятельности учащихся на основе игровой деятельности;
2. Обновление содержания патриотического воспитания, подготовка подростков и юношей к службе в Вооруженных Силах;
3. Формирование умений и навыков действий в экстремальных условиях;
4. Неформальное общение между участниками игры, обмен опытом, пропаганда юнармейских отрядов в образовательных учреждениях.

Время и место проведения:

Районная игра «Зарница» проводится 1 марта 2020 года, место проведения – территория возле зданий МАОО Тугулымская СОШ и МБОУДО «Тугулымская СЮТур».

Руководство подготовкой и проведением военизированной игры «Зарница»:

1. Организацию, подготовку и проведение районной игры «Зарница» осуществляет МБОУДО «Тугулымская СЮТур».
2. Непосредственное проведение игры возлагается на судейскую коллегию: главный судья и секретарь – Поротников А.В.; к судейству этапов привлекаются обучающиеся МБОУДО «Тугулымская СЮТур» из числа юных инструкторов туризма и старших обучающихся.

Участники районной игры «Зарница»:

1. В районной игре «Зарница» принимают участие команды любых образовательных учреждений Тугулымского городского округа, а также команды, участвующие в лыжном туристском слете школьников.
2. Состав команды 6 человек, из них не менее 2 девушек. Допускаются сборные команды. Команды распределяются по трем возрастным группам:
 - обучающиеся 1-3-х классов – младшая группа;
 - обучающиеся 4-6 классов – средняя группа;
 - обучающиеся 7-9 классов – старшая группа;
 - обучающиеся 10-11 классов – привлекаются для судейства, в случае, если этих обучающихся будет более 12 человек, то по решению оргкомитета будет разрешено этим обучающимся участвовать в игре в отдельной возрастной группе

Программа районной игры «Зарница»

1. Каждая команда должна пройти ряд испытаний (этапов). Испытания (этапы) проводятся в игровой форме и требуют совместного участия всех членов команды. Виды испытаний: умение

вязать узлы (прямой, стремя, проводник восьмёркой – младшая группа; для других групп добавляется грейпвайн.), скоростные (бег с максимальной скоростью), на меткость (стрельба из пневматической винтовки), метание гранаты, сборка-разборка автомата (кроме младшей группы), передвижение на поле боя, оказание первой медицинской помощи (перелом голени) и транспортировка «пострадавшего», прохождение зараженного участка, минное поле и др. Могут быть включены также следующие этапы: спасение утопающего (на воде) и сердечно-лёгочная реанимация на тренажёре «Максим».

2. Команда проходит все испытания (этапы) в полном составе на скорость. За неверно выполненное задание на каждом из этапов команда получает штрафное время.

3. После прохождения всех испытаний представители команд участвуют в викторине «Краеведы-туристы - знатоки военной истории» и в оформлении «Боевого листка».

Судейство и определение победителей.

1. По результатам проведенной игры определяется победитель по формуле: сумма мест при прохождении испытаний - дистанции (коэффициент - 1) + место за викторину (коэффициент - 1) + место за «Боевой листок» (коэффициент - 0,5). Команда, имеющая наименьшую сумму мест, объявляется победителем игры «Зарница».

2. Награждение победителей осуществляется грамотами и дипломами Управления образования и МБОУДО «Тугулымская СЮТур».

Порядок старта команд:

- Первыми стартуют младшие команды; вторыми – средние, последними - старшие команды. Итоги и награждение для команд младшей возрастной группы подводятся сразу после прохождения всеми командами этапов игры; затем старт средней и старшей групп – по окончании итогов и награждение участников средней и старшей групп.

Описание этапов игры:

ЛЕГЕНДА (схема дистанции). Команда получает легенду на старте (или схему этапов игры). В легенде описан путь прохождения дистанции. Участники команды двигаются, согласно легенде, проходят дистанцию от этапа к этапу.

МЕТАНИЕ ГРАНАТ. Каждый член команды должен 1 гранатой поразить цель, расположенную в 5 метрах (для младших участников), 10 метрах (для средних и старших участников) от участника. Каждый промах приносит команде 10 секунд штрафного времени. Максимальный штраф – 60 сек. (1:00).

ОДЕВАНИЕ ПРОТИВОГАЗА. По команде «Газы!» участники команды достают из сумок и одевают противогазы, пробегают в них участок трассы до следующего этапа. После этого противогазы снимают и укладывают в сумки. Штрафы на этапе не предусмотрены.

ОКАЗАНИЕ ПОМОЩИ ПОСТРАДАВШЕМУ. Команда отвечает на вопросы судьи (6 вопросов): рассказ о первой помощи пострадавшему при ПЕРЕЛОМЕ ГОЛЕНИ, наложение шины, транспортировка. Затем укладывают пострадавшего (одного из участников команды) на волокуши (будут на этапе), накладывают шину, бинтуют (бинт иметь свой), фиксируют веревками (будут на этапе) и транспортируют до следующего этапа. Штрафы: неверные ответы на вопросы – 10 секунд штрафного времени за каждую ошибку. Сползание пострадавшего с волокуш из-за плохой фиксации, не наложена шина из-за отсутствия бинта – 1 минута штрафного времени. Максимальный штраф – 180 сек. (3:00).

МИННОЕ ПОЛЕ. На этапе команда должна обнаружить спрятанную в снегу мину с помощью шупов (будут на этапе 2 шупа). Максимальное время поиска – 3 минуты. Если команда находит

мину раньше, то досрочно покидает этап. За не найденную мину назначается 30 секунд штрафного времени. Максимальный штраф – 30 сек. (0:30).

СТРЕЛЬБА. На этапе каждый участник команды должен из винтовки поразить цель, расположенную в 15 метрах. Участники младших команд поражают цель дротиками. Количество попыток для каждого участника – 2. За каждую не пораженную цель штраф 10 секунд. Максимальный штраф – 60 сек. (1:00).

УЗЛЫ. На этапе 4 участника команды вяжут по очереди (или одновременно) 4 узла: ПРЯМОЙ, СТРЕМЯ, ПРОВОДНИК ВОСМЕРКОЙ, ГРЕЙПВАЙН Младшая возрастная группа – 3 узла: ПРЯМОЙ, ПРОВОДНИК ВОСЬМЕРКА, СХВАТЫВАЮЩИЙ. Штрафы – отсутствие контрольного узла 5 сек., неверное завязанный узел – 10 сек. Максимальный штраф – 40 сек. (1:00).

СБОРКА-РАЗБОРКА АВТОМАТА. На этапе один из участников команды производит сначала разборку, а затем сборку автомата. Штрафные баллы не предусмотрены. Максимальное время - 3 минуты. Участники младших команд выполняют часть заданий этапа: отсоединение магазина автомата, взвод, контрольный выстрел, предохранитель, присоединение магазина.

СПАСЕНИЕ УТОПАЮЩЕГО (НА ВОДЕ). Участники бросают спасательный конец Александра за линию, отмеченную на расстоянии 5 метров для младшей группы и 10м для других (более старших) групп.

СЕРДЕЧНО-ЛЁГОЧНАЯ РЕАНИМАЦИЯ НА ТРЕНАЖЁРЕ «МАКСИМ». Выполнить комплекс действий для приведение в чувство «человека, находящегося в бессознательном состоянии»

ФИНИШ. Отмечается время окончания прохождения дистанции.