



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



Д.А. Сахно

СОГЛАСОВАНО  
И.о. начальника управления  
молодежной политики Липецкой  
области



С.И. Карелина

## Положение

об организации и проведении  
областного финала военно-  
спортивной игры

«ПОБЕДА»

среди допризывной молодёжи



СОГЛАСОВАНО  
Начальник управления образования  
и науки Липецкой области



Л.А. Загеева

СОГЛАСОВАНО  
Начальник управления  
физической культуры и спорта  
Липецкой области



М.В. Маринин

СОГЛАСОВАНО  
Военный комиссар  
Липецкой области



В.Е. Герасименко

СОГЛАСОВАНО  
Председатель ЛРО ОГ ФСО  
«Юность России»



Г.М. Земцов

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.**

1.1. Областная военно-спортивная игра «Победа» (далее – Игра) проводится в рамках реализации Федерального проекта «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» (Липецкая область) 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. В 2022 году финал областной военно-спортивной игры приурочен к 80-летию со дня окончания битвы под Москвой.

## **2. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ.**

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

- управление молодежной политики Липецкой области;
- РО ВВПОД «ЮНАРМИЯ» 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»;
- Липецкий Государственный Технический Университет;
- ФКУ «Военный комиссариат 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».

2.3. Полномочия управления физической культуры и спорта Липецкой области, как организатора Игр, осуществляет ГБУ ЛО «Центр развития и мониторинга физической культуры и спорта» - региональный оператор ВФСК ГТО.

## **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 2022 года** – 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. 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 судьё 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 именованного 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.рф](http://www.патриот48.рф)) 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](mailto:vpv@bk.ru) до 3 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](mailto: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 I и II этапа Игры (Приложение 6);



- заявка (Приложение 1);
- копии паспортов всех участников команды, руководителя и тренера;
- приказ (копия) командировающей 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 (Приложение 3);
- справка о проведении инструктажа по технике безопасности (Приложение 2);

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 за 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;
- организовывает 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 привлеченными 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 ИГРА «ДОРОГА ПОБЕДИТЕЛЕЙ».

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;
- не обеспечение 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);

– ГБУ ЛО «Центр развития и мониторинга физической культуры и спорта Липецкой области» - оплата работы судей.

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.

### **13. ПРОФИЛАКТИКА COVID-19**

13.1. Перед началом Игры проводится инструктаж по правилам соблюдения гигиенических норм.

13.2. На месте проведения Игры обеспечены условия для гигиенической обработки рук с применением кожных антисептиков.

13.3. Участники и обслуживающий персонал обязаны использовать средства индивидуальной защиты, за исключением периода соревновательной деятельности (для спортсменов и спортивных судей).

13.4. Награждение проводится без тактильных контактов с соблюдением социальной дистанции.

13.5. Запрещена продажа продуктов питания и воды, за исключением произведенных и упакованных в заводских условиях.

13.6. Загрузка объекта на котором проводится мероприятие не должна превышать 70 % от его заполнения при условии соблюдения гражданами социального дистанцирования.

Игры проводятся в строгом соответствии с требованиями Постановления администрации Липецкой области от 26 марта 2020 года №159 «О дополнительных мерах по защите населения в связи с угрозой распространения новой коронавирусной инфекции (2019-nCoV) в Липецкой области» (с последующими изменениями).

В связи с этим, Оргкомитет оставляет за собой право изменять сроки и вносить изменения в Программу и условия проведения Игр в соответствии с ограничениями, определенными действующей редакцией Постановления.

### **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 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	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	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
8	Иванов Иван Иванович	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
9	Иванов Иван Иванович	16.11.2002	42 07 № 430 870	г. Липецк, ул. Терешковой, дом 156, кв. 456	Допущен (личная печать врача)
10	Иванов Иван Иванович	16.11.2002	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

№	Фамилия, имя, отчество (полностью)	Дата рождения	Паспорт	Место работы, должность	Статус
1	Иванов Иван Иванович	16.11.1990	42 07 № 430 870	МБОУ СОШ с. Кривец, учитель	Руководитель команды
2	Иванов Иван Иванович	16.11.1965	42 07 № 430 870	МБОУ СОШ с. Кривец, учитель	Тренер команды

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

Директор МБОУ СОШ с. Кривец

И.И. Иванов

МП

### 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

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Кол-во</b>
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.

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

<b>ЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ</b>
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  
ФИНАЛА ОБЛАСТНОЙ ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ  
«ПОБЕДА»**

**ИСТОРИЧЕСКИЙ БЛОК**

1. Конкурс «СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ОТЕЧЕСТВА»;

**СПОРТИВНЫЙ БЛОК**

1. Подтягивание на перекладине (юноши);
2. Сгибание-разгибание рук в упоре лежа на полу (девушки);
3. Прыжок в длину с места.
4. Перетягивание каната;

**ВОЕННО-ПРИКЛАДНОЙ БЛОК**

1. Конкурс «Статен в строю, силен в бою»;
2. Разборка-сборка АКМ;
3. Снаряжение магазина АКМ патронами;
4. Метание гранаты.

**ТВОРЧЕСКИЙ БЛОК**

1. Конкурс «Костер дружбы» (визитка команды);
2. Конкурс «Боевой листок»;
3. Конкурс «Военный вальс».

**ИГРА  
«ДОРОГА ПОБЕДИТЕЛЕЙ»**

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

**ИСТОРИЧЕСКИЙ БЛОК**

**1. Конкурс «СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ОТЕЧЕСТВА».**

Конкурс проводится в формате тестирования. Тесты состоят из двух блоков.

Первый блок предполагает выбор правильного ответа из нескольких предложенных. Количество вопросов – не менее 10.

Оценивается знание:

- Название, ход и принцип операций битвы;
- Герои и главные лица битвы и их роль;
- Главные и переломные события битвы;

Второй блок предполагает краткий письменный ответ по тематике Игры на текущий год. Количество вопросов – не менее 10.

В тестах разрешается использование текста, графиков, изображений и других графических элементов.

Контрольное время на выполнение заданий – 20 минут.

Вопросы теста I этапа Игры разрабатываются организаторами на местах.

Вопросы теста зональных этапов и областного финала составляются представителями областного организационного комитета, с привлечением других специалистов в этой области.

Методические материалы (список литературы), который рекомендуется использовать участникам для подготовки к историческому блоку игры, доводится до участников Игры не менее чем за 14 дней до проведения этапа Игры.

Во время проведения конкурса запрещено использование мобильных телефонов и иных электронных средств, а также методической литературы.

Итоги подводятся по сумме баллов, набранных всеми участниками команды, на основе которых выводится средний балл команды.

**СПОРТИВНЫЙ БЛОК**

**1. Подтягивание на перекладине.**

Вис хватом сверху, сгибая руки, подтянуться (подбородок выше грифа перекладины), разгибая руки, опуститься в вис. Положение виса фиксируется.

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 зачет по общей сумме результатов каждого члена команды. Личный зачет – по лучшему результату.

При определении тройки призеров в командном зачете при равной сумме результатов, первенство отдается команде, имеющей в своем активе лучший личный результат.

## **2. Сгибание-разгибание рук в упоре лежа на полу (девушки);**

Упражнение выполняется из исходного положения (далее ИП): упор лежа на полу, руки на ширине плеч, кисти вперед, локти разведены не более чем на 45 градусов относительно туловища, плечи, туловище и ноги составляют прямую линию. Стопы упираются в пол без опоры. Засчитывается количество правильно выполненных циклов, состоящих из сгибаний и разгибаний рук, фиксируемых счетом судьи вслух или с использованием специальных приспособлений (электронных контактных платформ).

Ошибки, при которых выполнение цикла не засчитывается:

- касание пола коленями, бедрами, тазом;
- нарушение прямой линии «плечи - туловище – ноги».

## **3. Прыжок в длину с места.**

Участник принимает ИП: ноги на ширине плеч, ступни параллельно, носки ног перед линией отталкивания. Одновременным толчком двух ног выполняется прыжок вперед. 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 зачет идет лучший результат.

## **4. Перетягивание каната.**

Форма одежды спортивная (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.

Соревнования проводятся по олимпийской системе на выбывание (проигравшая команда - выбывает). Расписание встреч устанавливается жеребьевкой.

Подведение итогов: первенство командное.

# **ВОЕННО-ПРИКЛАДНОЙ БЛОК**

## **1. Конкурс «Статен в строю, силен в бою».**

Участвует команда в полном составе. Форма одежды парадная с головными уборами, оборудованная символикой клуба, объединения, игры.

**Зачет №1. Торжественное прохождение в составе команды и торжественное прохождение с песней.** Оценивается во время парада открытия игры по следующим критериям: дисциплина строя, внешний вид, действия командира, строевой шаг.

**Зачет №2. Строевой смотр.**

Количество баллов команды определяется по таблице.

№ п/п	Наименование	Команды выполнены четко, без заминок, синхронно, строевой шаг соответствует требованиям Устава.	Команды выполнены не синхронно, строевой шаг соответствует требованиям Устава.	Команды выполнены не четко, не синхронно, строевой шаг не соответствует требованиям Устава.	<b>Командир.</b> Команды подаются четко, уверенно, громким голосом, соответствующим требованиям Устава.	<b>Командир.</b> Команды подаются не четко, не уверенно, тихо, не соответствующим требованиям Устава.
1	Доклад командира о готовности к началу выступления;				2 балла	1 балл
2	Ответ на приветствие, команда «Вольно»;	2 балла	1 балл	0 баллов		
3	Выполнение команд «Разойдись», «В одну шеренгу становись»; «Равняйся», «Смирно», «Вольно», «Заправиться»;	2 балла	1 балл	0 баллов	1 балл	0 баллов
4	Расчет; Размыкание от середины строя/смыкание к середине;	2 балла	1 балл	0 баллов	1 балл	0 баллов
5	Повороты на месте в составе отделения	2 балла	1 балл	0 баллов	1 балл	0 баллов
6	Перестроение в двухшереножный строй и обратно;	2 балла	1 балл	0 баллов	1 балл	0 баллов
	Одиночная строевая подготовка				1 балл	0 баллов
7	Выполнение поворотов на месте (по 1 разу)	2 балла	1 балл	0 баллов		
8	Движение строевым шагом	2 балла	1 балл	0 баллов		
9	Повороты в	2 балла	1 балл	0 баллов		

	движении (по 1 разу)					
10	Отдание воинского приветствия в движении	2 балла	1 балл	0 баллов		
11	Подход к начальнику и отход от него	2 балла	1 балл	0 баллов		
12	Возвращение в строй	2 балла	1 балл	0 баллов		
	Строевая подготовка в составе отделения				1 балл	0 баллов
13	Перестроение «В колонну по-два»	2 балла	1 балл	0 баллов		
14	Движение строевым шагом	2 балла	1 балл	0 баллов		
15	Изменение направления движения	2 балла	1 балл	0 баллов		
16	Прохождение торжественным маршем в составе отделения	2 балла	1 балл	0 баллов	1 балл	0 баллов
17	Прохождение с песней	2 балла	1 балл	0 баллов	1 балл	0 баллов
18	Доклад об окончании выступления.				2 балла	1 балл
	Итого	32 балла	16 баллов		12 баллов	2 балла

## 2. Конкурс «Разборка - сборка АКМ»

Участвует вся команда. Форма одежды военная (полевая).

Каждому участнику фиксируется время разборки и сборки автомата.

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

Сборка осуществляется в обратном порядке. (После присоединения крышки ствольной коробки спустить курок с боевого взвода в положение автомата под углом 45-60 градусов от поверхности стола и поставить автомат на предохранитель).



Примечание: Запрещается при падении деталей автомата на пол, поднимать их без учета времени на выполнение норматива.

Результат не зачитывается, если допущены:

- порча и поломка автомата;
- причинение себе во время выполнения норматива телесных повреждений до крови;
- нарушение последовательности выполнения норматива;
- выполнение норматива более 2-х минут (участнику засчитывается время – 2 минуты).

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

### **3. Снаряжение магазина АКМ патронами.**

Задача: произвести снаряжение магазина патронами.

Снаряжение магазина производится на столе либо на подстилке, на которой расположены магазин и 30 штук учебных патронов (россыпью). По окончании выполнения упражнения снаряженный патронами магазин должен находиться на столе (подстилке).

Время отсчитывается от команды «К снаряжению магазина приступить» («Старт») до доклада «Готов» (снаряженный магазин положен на подстилку).

При перекосе патрона в магазине при снаряжении необходимо приостановить снаряжение, извлечь патроны до перекоса, исправить и продолжить выполнение упражнения. Запрещается исправлять перекося патрона путём удара магазином по какой-либо поверхности или предмету. Команда снаряжает 30 патронов в каждый магазин.

Контрольное время на одного человека – 60 секунд.

Штрафы: не уложился в контрольное время (за каждый оставшийся патрон), не досланный (дно гильзы не касается стенки магазина) или перекошенный патрон – 10 секунд.

Командный результат определяется по сумме личных результатов участников с учетом штрафов.

При одинаковой сумме результатов предпочтение отдается команде с лучшим личным результатом (с учетом штрафов).

### **4. Метание гранаты.**

Для метания используют болванки учебных гранат. Вес гранаты - 600 грамм. Метание гранаты на дальность осуществляется в сектор шириной 10 метров (включая ширину линии разметки). Коридор для разбега – 3 м. Предоставляется три попытки.

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

Зачет по лучшему результату.

## ТВОРЧЕСКИЙ БЛОК

### 1. Конкурс «Костер дружбы» (визитка команды).

Участвует вся команда. Участие руководителя не допускается. Время выступления – не более 5 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.

Критерии оценки: актуальность, оригинальность, качество исполнения, внешний вид конкурсантов (включая форму одежды), массовость, оформление выступления, временное ограничение.

Конкурс оценивается по 10-балльной шкале по каждому из критериев. Жюри имеет право снимать баллы за некорректное поведение членов команды в ходе проведения конкурса.

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

### 2. Конкурс «Военный вальс»

В конкурсе принимает участие 1 пара от команды. Участники соревнуются в исполнении вальса под музыку военного времени/ музыкальную композицию, отражающую действия военных лет.

Костюм должен быть стилизован под исторический период вальса и отвечать требованиям культуры и эстетического вида. Участие руководителей команды и тренеров не допускается.

Критерии оценки:

#### 1) «Характер танца».

- Динамика - умение двигаться с различными скоростями и ускорениями: плавность, непрерывность и четкость движений, баланс, свинг, мягкость или резкость вставания в ногу. Умение взаимодействовать в паре. Синхронность движений партнеров с учетом времени реакции на ведение;

- Музыкальность - соответствие динамики движения музыкальному произведению: попадание в темп и основной ритм, соответствие музыкальным фразам и отражение в танце характерных особенностей мелодии. Наличие контрастных по динамике движения фигур и их чередование в соответствии со звучащей мелодией;

- Композиция танцевальных связок - гармоничное сочетание основных фигур, характеризующих танец, с усложненными фигурами и позами. Красивая и интересная последовательность фигур. Многообразие используемого запаса движений;

- Работа ног и стопы - скользящее движение стопы по полу; подъёмы и спуски; правильная работа колен; натяжение носков — это увеличение длины линии; правильная работа стопы опорной ноги; мягкость или резкость вставания в ногу.

#### 2) «Хореография и пластика» (красота линий и пластичность тела)

- Позиция в паре - один из наиболее важных моментов. Хорошая позиция придаёт паре изящество и лёгкость, улучшает баланс, облегчает ведение и позволяет партнеру держать контакт, особенно в свинговых танцах;

- Баланс - нейтральный и центральный. При центральном балансе вес тела равномерно распределён на обе ноги. При нейтральном балансе — вес тела на одной ноге. Весь танец — это переход из нейтрального баланса в центральный и наоборот;

- Линия - длину и растяжение тела от носка до головы. Красивые и хорошо выполненные линии, прямо или косвенно увеличивают объём фигур;

- Рамка - правильное неподвижное положение рук, устанавливаемое в закрытых танцах. Линия рук партнёров должна быть прямой от локтя до локтя. Руки должны образовывать своего рода овал, который при изменении объёма рамки должен сохранять форму для того, чтобы партнёры оставались в правильной позиции друг относительно друга, не вываливались. Пара должна быть красивой;

- Ведение - критерий — партнёрша должна быть лёгкой. При неправильном ведении лёгкости достичь невозможно. Каждый человек индивидуален, поэтому изучение партнёра — долгая и тяжелая, но весьма нужная работа. Достижение полного взаимопонимания удаётся крайне редко (такие пары становятся великими), чаще партнёры просто подстраиваются друг под друга;

- FLOORCRAFT — «Видение паркета». В это понятие входит, не только умение уходить от столкновения, но и умение танцевать без остановок в окружении других пар, когда, кажется, что идти уже некуда. Здесь и проявляется станцованность пары — партнёр должен выбирать правильные направления и вести партнёршу, а та, в свою очередь, должна понимать, что от неё хочет партнёр в той или иной ситуации.

### 3) «Артистичность»

- Выразительность и эмоциональность - движений и позиций корпуса. Мимика лица и ее естественность. Отсутствие наигранности. Умение исполнять танцевальные элементы от собственного лица;

- Представление - пара танцует эмоционально, показывая зрителям их отношение к музыке. Индивидуальность, кураж (в хорошем смысле), энергетика, экспрессия, самоотдача. Натуральность ведения. Игра с партнершей;

- Стиль пары - Как пара смотрится вместе, костюмы, поведение на паркете. Это тоже далеко не самый последний критерий оценки.

Подведение итогов: первенство — лично-командное. Победитель определяется по наибольшей сумме баллов.

Конкурс проходит в рамках открытия игры и оценивается почетными гостями.

### **3. Конкурс «Боевой листок»**

Участвуют все команды. По заданию штаба игры необходимо будет оперативно выпускать боевые листки. Содержанием должны являться вопросы боевой учёбы и службы, быт и жизнь подразделения. Материал для выпуска боевых листовок команды привозят самостоятельно (канцелярия и бумага).

## ИГРА «ДОРОГА ПОБЕДИТЕЛЕЙ»

Конкурс заключается в последовательном прохождении дистанции всей командой (отделением) от старта к финишу. Длина дистанции – 2-3 километра. В случае неполного состава участников, команде присуждается последнее место в рейтинге тактической игры. Руководит отделением - командир. Форма одежды – единая полевая с длинным рукавом, головной убор, обувь военного образца с высокими берцами. Снаряжение: противогазы, аптечка (Приложение 4) - у одного из участников команды.

По решению Оргкомитета финала Игры, участники проходят этапы с макетами АК. Команда начинает работу на каждом из этапов в полном составе.

По прибытию отделения на этап, судья этапа в течение  $\pm 30$  секунд доводит до команды боевую задачу и условия прохождения, а также, при наличии, контрольное время (КВ) этапа, штрафное время и т.д. Контрольное время начинается после соответствующей команды судьи.

### 1 этап: Постановка задачи.

Команде ставится определённая боевая задача (легенда тактической игры) и выдаётся маршрутный лист. После того, как старший судья тактической игры командует «Марш!», участники начинают движение к следующему этапу.

### 2 этап: Стрельба.

Задача: отделению из пневматических винтовок необходимо поразить обозначенные цели с расстояния 10-20 метров. Каждый участник производит 5 выстрелов (без пробных). Стрельба производится с положений «стоя», «с колена» и «лёжа». Положения для стрельбы меняются по команде судьи.

Количество участников: вся команда.

Если участники команды не смогли поразить цели, отделению выставляется штрафное время – 15 секунд за каждую не поражённую цель, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции.

### 3 этап: Преодоление препятствия.

Отделению необходимо друг за другом правильно преодолеть искусственные или естественные препятствия. Правила преодоления препятствий озвучиваются судьёй на этапе. Количество участников: вся команда. КВ этапа: 6 минут. Если отделение не укладывается в КВ, команде выставляется штрафное время – 30 секунд, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции.

### 4 этап: Топография.

Участники решают задачи по:

- определению ширины реки;
- расстоянию до объекта;
- азимут;
- распознавание топографических знаков;
- высоты объекта;

Участвует вся команды, контрольное время 5 минут. За каждую нерешенную (решенную неверно) задачу команда получает штраф 30 секунд

#### 5 этап: Зона заражения.

Отделение надевает противогазы и ОЗК, и преодолевает зону заражения (20-30 метров). Преодоление зоны заражения отделением начинается только по команде судьи, в случае правильного надевания средств индивидуальной защиты (далее - СИЗ). Тем участникам команды, которые надели СИЗ раньше других, разрешается помочь надеть СИЗ другим участникам.

Количество участников: вся команда. КВ этапа: 7 минут.

Если отделение не укладывается в КВ, ей выставляется штрафное время –1 минута, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции.

#### 6 этап: Разборка - сборка АКМ.

Участвует вся команда. Форма одежды военная (полевая).

Каждому участнику фиксируется время разборки и сборки автомата.

Порядок неполной 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 из гнезда приклада; отделить шомпол, отделить крышку ствольной коробки, отделить пружину возвратного механизма, отделить затворную раму с затвором, отделить затвор от затворной рамы, отделить газовую трубку со ствольной накладкой.

Как только газовая трубка со ствольной накладкой касается поверхности - начинается сборка автомата. Порядок сборки, после неполной разборки: присоединить газовую трубку со ствольной накладкой; присоединить затвор к затворной раме; присоединить затворную раму с затвором к ствольной коробке; присоединить возвратный механизм; присоединить крышку ствольной коробки; сделать контрольный спуск; поставить на предохранитель; присоединить шомпол; вложить пенал в гнездо приклада; присоединить магазин к автомату.

Команда получает штраф 1 минуту за каждое нарушение:

- порча и поломка автомата;
- причинение себе явных телесных повреждений.

В случае нарушения порядка разборки-сборки судья останавливает участника, возвращает части автомата в исходное положение и добивается правильного исполнения.

#### 7 этап: Снаряжение магазина АКМ патронами.

Учебные патроны лежат россыпью.

По команде судьи начинается снаряжение магазина 30 патронами.

#### 8 этап: Оказание первой доврачебной помощи и переноска пострадавшего.

Судья называет условно-полученную одним из участников команды травму. Условно – пострадавший участник ложится на носилки до окончания данного этапа. Участник санитар команды обязан оказать доврачебную медицинскую помощь

условно-пострадавшему. После оказания помощи, необходимо переместить условно-пострадавшего в безопасное место на носилках.

Количество участников: вся команда. КВ этапа: 7 минут.

За каждую ошибку отделению выставляется штрафное время – 20 секунд, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции. Если команда не укладывается в КВ, ей выставляется штрафное время – 30 секунд, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции.

#### 9 этап: Метание ножа/сапёрной лопатки.

Отделению необходимо поразить цель метанием ножа/сапёрной лопатки. Метание производится с расстояния 3-5 метров до цели. Участнику предоставляется одна попытка. Количество участников: вся команда.

За каждое непопадание в цель, выставляется штрафное время – 10 секунд, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции.

#### 10 этап: Метание гранаты.

Метание гранаты на точность производится в «окно», размером 1x1 м. на земле. Участникам предоставляется 3 попытки. Испытание проходит до первого попадания гранаты в своё «окно» каждым из участников. Если участник с 3х попыток не поразил цель, команде выставляется штрафное время – 30 секунд, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции.

Количество участников: 3 человека.

#### 11 этап: Минное поле.

Отделению необходимо с помощью средств обнаружения мин, обнаружить мины на обозначенном участке и выделить их указкой. В случае «подрыва» участника, команде добавляется штрафное время 30 секунд, и его место занимает следующий участник.

Количество участников: 2 человека. КВ этапа: 6 минут.

Если команда не укладывается в КВ, ей выставляется штрафное время – 30 секунд за каждую не обнаруженную мину, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции.

#### 12 этап: Перемещение объекта.

Участникам необходимо переместить объект или объекты из точки А в точку Б, в соответствии с правилами, озвученными судьёй на этапе. Расстояние между точками до 100 метров. За каждую допущенную ошибку, отделению выставляется штрафное время – 20 секунд, которое добавляется к итоговому времени прохождения дистанции. Количество участников: любое, по решению командира.

#### 13 этап: Бег в обмундировании и снаряжении.

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



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

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

Подведение итогов: первенство командное.

14 этап: Захват объекта. Водружение знамени.

Участникам команды необходимо пронести знамя (флаг) в развёрнутом виде до финиша и водрузить его, тем самым обозначив захват объекта.

Победителем считается команда, выполнившая поставленную задачу за наименьшее время с учётом штрафного времени, начисляемого за ошибки или нарушения при прохождении этапов. В случае игнорирования одного или нескольких этапов, команде присуждается последнее место в рейтинге тактической игры «Дорога победителей». Отделение финиширует в полном составе с разрывом между первым и последним участниками не более 30 м. Как только финиширует последний участник, судья останавливает секундомер.

Указанные этапы в связи с особенностями проведения финала Игры могут располагаться в любой последовательности. Оргкомитет имеет право добавлять, убирать или заменять этапы похожими или сходными по смыслу и задачам.

Подведение итогов: первенство командное.