

Положение
о проведении городской военно-патриотической игры
«Призывники Амура»,
посвящённой Дню защитника Отечества.

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение об организации и проведении военно-патриотической игры «Призывники Амура», посвящённой Дню защитника Отечества игры (далее – Игра) определяет цели, задачи, порядок проведения, состав участников, сроки проведения и программу игры.

1.2. Учредителем Игры является Управление образования администрации города Шимановска,

1.3. Организацию и проведение Игры осуществляет Муниципальное образовательное учреждения дополнительного образования детей «Центр детского творчества города Шимановска».

2. Цели и задачи Игры

2.1. Цель: воспитание чувства патриотизма и подготовка к службе в армии в духе взаимопомощи и товарищества.

2.2. Задачи:

- развитие интереса к занятиям военно-прикладными видами спорта;
- психологическая подготовка к преодолению трудностей;
- развитие физической культуры среди юношей и девушек

3. Сроки и порядок проведения Игры

3.1. Игра проводится 16 февраля 2023 года на базе МОУ СОШ №1(спортзал).

3.2. Игра проводится с соблюдением всех норм санитарно-эпидемиологических правил согласно установленному графику:

Время	Школа
14.00 – 14.45	МОАУ СОШ № 1
15.00 – 15.45	МОАУ СОШ № 2
16.00 – 16.45	МОАУ СОШ № 3
17.00 – 17.45	МОАУ СОШ № 4

4. Участники Игры

4.1. Участниками Игры являются курсанты ВПК и юнармейцы 8-10 классов.

4.2. Приглашаются команды в составе 6 человек (4 юноши, 2 девушки).

4.3. Форма одежды – единая: юнармейская или клубная. При прохождении этапов можно будет переодеться в спортивную или военно-полевую форму.

5. Программа Игры

5.1. Игра по этапам. Форма проведения: командные соревнования с определением личного первенства.

5.2. Ход игры.

Построение команд.

Командир сдаёт рапорт:

«Товарищ председатель жюри, команда (Воздушно Десантных войск, морских пехотинцев) в количестве 6 человек к игре «Призывники Амура» готова. Наш девиз (все хором). Капитан команды (ФИ)»

После сдачи рапорта команда приступает к выполнению этапов.

1 этап. «Военно-историческая викторина»

Командный результат.

2 этап. Соревнование «Огневой рубеж». *Командный результат.*

Участвует команда в полном составе. Соревнование «Огневой рубеж» проводится в виде **эстафеты** и состоит из трех контрольных точек:

- 1 неполная разборка - сборка после неполной разборки автомата Калашникова;
- 2 снаряжение 30 патронами магазина автомата Калашникова, разряжание магазина;
- 3 стрельба из макета автомата АК-74 с лазерной системой прицеливания и поражения мишеней.

Личное первенство.

1. Разборка-сборка макета автомата АК-74.

Участвует 1 юноша, 1 девушка.

АК-74 - могут быть своей школы.

2. Снаряжение магазина АК-74 патронами.

Участвует 1 юноша, 1 девушка.

Магазин может быть своей школы.

3 этап. «Зона заражения». «Надевание общевойскового защитного комплекта и противогаза в виде плаща.» (ОЗК).

Количество участников по наличию ОЗК.

Командный результат.

4 этап. «Физическая подготовка». КСУ (контрольно-силовые упражнения).

Участвует вся команда поочередно.

Командный результат и личное первенство.

5 этап. «Курсанты, вперед!» Военно-прикладная эстафета. Участвует вся команда.

Зачёт по последнему участнику команды.

Рубежи эстафеты указываются непосредственно перед эстафетой (по наличию материально-технической базы).

Командный результат.

6. Награждение участников.

6.1. Участники Игры, награждаются грамотами Управления образования города Шимановска.

6.2. За каждый этап и в общекомандном зачёте команды награждаются за I, II, III места. Участники команд награждаются в личном зачёте в соответствии с программой Игры за I, II, III места.

Программа и правила проведения Игры.

1 этап. «Военно-историческая викторина»

- основные сражения Великой Отечественной войны, даты проведения;
- великие полководцы Великой Отечественной войны;
- награды периода Великой Отечественной войны;
- образцы отечественной военной техники и вооружения периода Великой Отечественной войны.

Командный результат.

2 этап. Соревнование «Огневой рубеж». *Командный результат.*

Участвует команда в полном составе.

Соревнование «Огневой рубеж» проводится в виде эстафеты и состоит из трех контрольных точек:

- 1 неполная разборка - сборка после неполной разборки автомата Калашникова;
- 2 снаряжение 30 патронами магазина автомата Калашникова, разряжание магазина;
- 3 стрельба из макета автомата АК-74 с лазерной системой прицеливания и поражения мишеней.

Исходное положение всех членов команды у стартовой линии. Очередность выполнения состязания между членами команды определяет командир группы. На участке обозначены 3 контрольные точки. На каждом месте установлены столы, накрытые, на которых уложены учебные пособия для выполнения нормативов и стрельбы.

По команде судьи стартует первый участник, выполняет неполную разборку АК-74, бегом перемещается на вторую точку и выполняет норматив по снаряжению магазина 30-тью патронами, бежит к третьей точке, где выполняет стрельбу из охолощённого макета автомата АК-74, 3-мя выстрелами по мишени из положения «СТОЯ» и возвращается к стартовой линии.

Второй участник стартует после того, как первый пересекает контрольную линию. Второй участник собирает автомат, разряжает магазин, выполняет стрельбу и возвращается в исходное положение. Очередные участники действуют в аналогичной последовательности. Время засекается от начала старта первого участника до пересечения контрольной линии последним участником.

Порядок выполнения нормативов.

Неполная разборка: отделить магазин, проверить, нет ли патрона в патроннике в положении Автомата под углом 45 - 60 градусов от поверхности стола (снять автомат с предохранителя, отвести рукоятку затворной рамы назад, отпустить рукоятку, спустить курок с боевого взвода), вынуть пенал с принадлежностями, отделить шомпол, отсоединить дульный тормоз компенсатор, снять крышку ствольной коробки, вынуть возвратный механизм, вынуть затворную раму с газовым поршнем и затвором, отделить затвор из затворной рамы, отсоединить газовую трубку со ствольной накладкой, доложить «Готово».

Сборка АК-74 после неполной разборки: осуществляется в обратной последовательности. Детали автомата разложены на столе в порядке разборки. После присоединения крышки ствольной коробки, конкурсант должен спустить курок с боевого взвода в положении автомата под углом 45 - 60 градусов от поверхности стола, поставить автомат на предохранитель и доложить «Готово».

При выполнении нормативов нельзя класть одну деталь на другую и не применять излишних усилий и резких ударов автомата и деталей, не допускать падения деталей с рабочего стола.

За каждое нарушение последовательности разборки, сборки автомата и условий выполнения нормативов устанавливается 1 штрафной балл, соответствующий 1 секунде.

Снаряжение магазина к АК-74 30-ю патронами: запрещается производить снаряжение с помощью приспособлений или ударов магазина об стол. При неполном досылании последнего патрона в магазин накладывается 1 штрафной балл, соответствующий 1 секунде.

Стрельба: участник занимает позицию у стола и приготавливается к стрельбе. По готовности докладывает: «Юнармеец *Петров* к стрельбе готов». Стрельба начинается по команде судьи «Огонь». Делает три выстрела по электронной мишени. Докладывает: «юнармеец *Петров* стрельбу закончил».

Личное первенство.

1. Разборка-сборка макета автомата АК-74.

Ошибки:

- при контрольном спуске ствол направлен на людей + 5 сек.
- магазин пристёгнут до контрольного спуска и постановки на предохранитель + 5 сек.
- упавшая часть АК поднимается самостоятельно, время не останавливается.

Участвует 1 юноша, 1 девушка.

2. Снаряжение магазина АК-74 патронами.

Производится снаряжение магазина 30 патронами на время.

Время останавливаются после того, как курсант положит магазин на стол.

Ошибка: магазин упирается в стол при снаряжении.

Участвует 1 юноша, 1 девушка.

При выполнении этапа команда может использовать автомат АК-74 и Магазин - своей школы.

3 этап. «Зона заражения». «Надевание общевойскового защитного комплекта и противогаза в виде плаща.» (ОЗК).

Количество участников по наличию ОЗК.

Командный результат.

Участники игры прибывают к исходной точке этапа. После доклада командира команды о прибытии, судья на учебном подает команду: «Чулки, перчатки, плащ в рукава надеть. Газы!». Участники выполняют норматив Н-РХБЗ-4А «Надевание общевойскового защитного комплекта и противогаза в виде плаща».

По окончании надевания средств защиты, участник делает шаг вперед к инструктору и громко докладывает «Готово». После того как последний участник доложит о готовности, Судья проверяет правильность выполнения норматива, фиксирует ошибки, выставляет штрафные баллы.

Судья подает команду «Средства защиты, СНЯТЬ», «Ветер – (указывает направление ветра). Участники снимают средства защиты, при этом противогазы забирают с собой. После этого команда убывает на следующий этап.

На этапе оцениваются:

правильность выполнения норматива.

ШТРАФЫ: за каждую ошибку начисляется – 1 балл. Штрафы, полученные участниками команды, складываются и учитываются в результате прохождения этапа.

4 этап. «Физическая подготовка». КСУ (контрольно-силовые упражнения). Участвует вся команда поочередно.

Юноши: 1) Пресс. 30 сек. Поднимание туловища, лёжа на спине. Ноги можно фиксировать

2) Сгибание - разгибание рук, в упоре лёжа. 30 сек.

3) Приседание на количество раз, руки свободно. (полный присед) 30 сек.

Девушки: 1) Пресс. 30 сек. Поднимание туловища, лёжа на спине. Ноги можно фиксировать

2) Прыжки на скакалке. 30 сек.

Командный результат и личное первенство.

5 этап. «Курсанты, вперёд!» Военно-прикладная эстафета. Участвует вся команда. Зачёт по последнему участнику команды.

Рубежи эстафеты указываются непосредственно перед эстафетой (по наличию материально-технической базы).

Командный результат.

Возможные рубежи эстафеты:

Старт из положения стоя;

1. Преодоление рва – прыжок через импровизированный ров;

2. Лабиринт (пробежать по проходам лабиринта, не допускается обрыв сигнальной ленты);

3. Препятствие со скамейкой (прыжки через скамейку);

4. Вбежать по наклонной доске на «шведскую лестницу», пробежать по перекладинам лестницы и спуститься (любым способом: спуститься по перекладинам, спрыгнуть);

5. Преодоление туннеля (10 м, ширина – 2 м, под сигнальной лентой сверху) по - пластунски;

6. Переноска (доставка) «боеприпасов» (набивной мяч): как можно быстрее перенести «ящик с боеприпасами» до линии поворота (обогнув конус) и обратно. «Ящик с боеприпасами» необходимо положить в специально отведённое место (круг или квадрат).

Победителем считается команда, которая пройдёт все рубежи за наименьшее время (с учётом штрафного времени, начисляемое за ошибки при выполнении нормативов и не преодоление препятствий, промахи).