

Положение
о проведении муниципального этапа
Всероссийской патриотической игры «Зарница 2.0».
Военно-патриотическая игра «Призывники Амура»,
посвящённая году защитника Отечества.

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение об организации и проведении муниципального этапа военно-патриотической игры «Зарница 2.0». Военно-патриотической игры «Призывники Амура», посвящённой году защитника Отечества (далее – Игра) определяет цели, задачи, порядок проведения, состав участников, сроки проведения и программу игры.

1.2. Учредителем муниципального этапа Игры является Управление образования администрации города Шимановска.

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

2. Цели и задачи Игры

2.1. Цель Игры: приобретение и закрепление участниками навыков начальной военной подготовки, формирование личностных качеств участников, способствующих успешной самореализации молодежи в трудовой, семейной и творческой сферах, формирование прочных основ патриотического сознания, чувства верности долгу по защите своего Отечества, активной гражданской позиции, а также развитие патриотического движения и системы исторически сложившихся военно-патриотических игр в Российской Федерации.

2.2. Задачи:

- развитие у подрастающего поколения инициативы и лидерских качеств, самостоятельного мышления;
- формирование сознательного отношения к вопросам личной и общественной безопасности, развитие практических умений и навыков поведения в экстремальных ситуациях;
- популяризация среди детей и молодежи здорового образа жизни;
- повышение интереса к изучению истории Отечества, истории Вооруженных Сил Российской Федерации;
- повышение престижа службы в Вооруженных Силах Российской Федерации;
- содействие развитию военно-патриотического движения в Российской Федерации;
- содействие развитию системы военно-спортивных и военно-тактических игр в Российской Федерации.

3. Условия участия в Игре.

3.1. Участниками Игры являются юнармейцы, обучающиеся военно-патриотических клубов и профильных классов общеобразовательных организаций и учреждений дополнительного образования.

3.2. **Возраст участников – 14-17 лет. Участникам не должно исполниться 18 лет на момент проведения регионального и окружного этапов игры (на 30.09.2025 г.).**

3.3. **Состав команды - 10 человек. В состав отряда должно входить не менее 2-х девушек.**

3.4. Состав команды не должен меняться на последующих муниципальных этапах «Зарницы 2.0».

В дальнейшем должен быть:

- зарегистрирован на официальном сайте Движения Первых в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» будьвдвижении.рф (далее - сайт Движения Первых);
- авторизоваться и подать заявку на участие (для Наставника отряда) на странице Игры на сайте Движения Первых Зарница.будьвдвижении.рф (далее - сайт Игры);
- дать Согласие на обработку персональных данных;
- срок подачи заявок на сайте Игры будет указан дополнительно.

3.5. Руководитель (педагог) отряда несет ответственность за:

соблюдение участниками отряда дисциплины, мер безопасности во время движения в транспортных средствах и в пешем порядке, правил безопасного поведения при проведении спортивных соревнований, мер пожарной безопасности.

3.6. Руководитель (педагог), не вправе:

- создавать помехи для деятельности Судейской коллегии этапа Игры, вмешиваться в работу судей и отвлекать их;
- находиться непосредственно в зоне проведения состязаний и испытаний Игры без разрешения судей;
- оказывать помощь своему отряду в ходе проведения состязаний и испытаний Игры (за исключением случаев прямого указания на это судьи состязания или испытания).

3.7. Правила поведения участников Игры.

В случае участия представителей отряда в драках, использования нецензурной брани, отряду начисляются штрафные баллы, учитывающиеся в общем зачете Игры.

4.Сроки и порядок проведения Игры

1.1. Игра проводится **18 февраля 2025** года в спортивном зале ГДКиС в 15.00 часов Форма проведения Игры: состязания отрядов с определением личного первенства.

1.2. Форма одежды – единая: юнармейская, форма ВПК или профильного класса. При прохождении этапов можно будет переодеться в спортивную или военно-полевую форму.

1.3. Всем участникам соревнований быть в сменной обуви.

1.4. Для участия в Игре необходимо до 10 февраля (включительно) подать заявки (приложение 2) по адресу – Микрорайон 1, дом 29, МОАУ ДО ЦДТ или по электронной почте cdt.shimanovsk@yandex.ru с пометкой «Зарница 2.0», «Призывники Амура».

1.5. По всем вопросам обращаться по телефону 2-15-05, Майорова Ольга Константиновна, Тишкова Ольга Владимировна, Плашинова Ирина Семёновна.

2. Программа проведения этапов Игры

5.1 На муниципальном этапе Игры проводятся следующие состязания в составе отрядов:

1. Общевоинская грамотность, знание отечественной истории.
2. Основы РХБЗ.
3. Оказание первой помощи.
4. Огневая подготовка.
5. Военизированная полоса препятствий.

5.2. Этапы игры расписаны в Приложении 3.

5.3. Организаторы Игры имеют право вносить изменения в этапы состязания, исходя из имеющейся материально-технической базы.

5.4. Победителем считается команда, которая пройдёт все рубежи за наименьшее время (с учётом штрафного времени, начисляемое за ошибки при прохождении состязаний).

6. Подведение итогов Награждение участников.

6.1. По всей программе муниципального этапа Игры подводится комплексный зачет. Первенство отрядов определяется в каждом виде программы. Согласно показанным результатам, отряд получает баллы и места. Общекомандное место отряда в комплексном зачете определяется по наименьшей сумме мест, занятых отрядами во всех видах программы. В случае равенства суммы мест победитель определяется по наибольшему количеству первых (вторых, третьих и т. д.) мест.

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

6.3. За каждый этап и в общекомандном зачёте команды награждаются за I, II, III места.

Приложение 2.

ЗАЯВКА

на участие в военно-патриотической игре «Призывники Амура», посвящённая году защитника Отечества.

Полное наименование образовательной организации

Название отряда

№	ФИО	Дата рождения	Класс	Контактный номер телефона
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

Командир отряда _____
(фамилия, имя полностью)

Наставник отряда _____
(ФИО, телефон)

_____/_____/_____
(руководителя образовательной организации) (подпись) (расшифровка подписи)

Дата: «__» _____ 202_ года

Приложение 3.

Программа и правила проведения Игры.

1 Состязание. Общевойсковая грамотность, знание отечественной истории.

Состязание проводится в формате викторины и предполагает выполнение каждым членом отряда тестовых заданий.

Время на выполнение заданий не более 10 минут.

Знание отечественной истории

1. Блок Типовые вопросы «История России»
2. Блок Типовые вопросы «Основы Российской государственности»

Общевойсковая грамотность

1. Блок «Основы военной службы»
2. Блок «Структура Вооруженных сил Российской Федерации»
3. Блок «Устройство АК-74»

2 Состязание. Основы РХБЗ

Отрядное состязание «Основы радиационной, химической и биологической защиты»

Материально-техническое обеспечение, необходимое для проведения состязания:

1. Противогазы (свои);
2. Общеевойсковой защитный костюм;

Количество представителей отряда, выбранных для участия в состязании, будет соответствовать имеющемуся оборудованию.

Порядок надевания ОЗК:

1. Положить ОЗК на землю, оставляя на себе противогаз в походном положении;
2. Достать чулки и перчатки из капюшона плаща. Надеть защитные чулки, застегнуть хлястики, начиная с нижних и завязать обе тесьмы на поясном ремне;
3. Надеть плащ в рукава, вынуть противогаз и положить его перед собой на чистое место;
4. Застегнуть полы плаща, надеть противогаз, произвести громкий выдох, надеть капюшон, защитные перчатки, надеть петли на большие пальцы кистей рук;
5. Готовность для осмотра судьи – шаг вперед с поднятой рукой.

Порядок надевания противогаза:

1. Закрывать глаза;
2. Затаить дыхание;
3. Извлечь противогаз из противогазной сумки;
4. Надеть противогаз на лицо, расправить складки маски, открыть глаза.

Ошибкой считается:

1. Надевание защитных чулок проводилось с застегнутыми хлястиками;
2. Неправильно застегнуты полы плаща;
3. Не полностью надеты чулки;
4. Неправильное надевание чулок (перепутаны правый и левый);
5. Не завязана тесьма на поясном ремне;
6. Противогаз неплотно прилегает (подобран не по размеру);
7. Допущено образование таких складок или перекосов, при которых наружный воздух может проникнуть под шлем-маску;
8. Противогаз надет не с подбородка;
9. Открытые глаза и не задержанное дыхание при надевании противогаза;
10. Не полностью ввернута фильтрующе-поглощающая коробка противогаза;

11. Не заправлены защитные перчатки;
12. Не надеты петли на большие пальцы кистей рук;
13. Не надет капюшон;
14. Не застегнут один шпенок;

По окончании надевания ОЗК и противогаза представители отряда делают шаг вперед к судье и громко докладывают о выполнении поставленной задачи. После того как последний представитель отряда доложит о надевании ОЗК и противогаза, судья и помощники судьи проверяют правильность выполнения норматива, фиксируют ошибки и выставляют штрафные баллы.

3 Состязание. Оказание первой помощи.

Теоретическая часть представляет собой устное решение ситуационной задачи по «легенде» (представление правильной последовательности действий при неотложных состояниях, описанных в «легенде» в устной форме).

Ситуационная задача по оказании первой помощи пострадавшим при следующих неотложных состояниях:

- отсутствие сознания;
- носовое кровотечение;
- лёгкая травма.

Все члены команды принимают участие в обсуждении, капитан команды озвучивает решение.

Общее время выполнения теоретической части – 7 минут.

Начисление штрафных баллов за прохождение теоретической части состязания происходит по следующим правилам:

1. Нарушение в последовательности алгоритма оказания психологической и первой помощи;
2. Нарушение порядка во время решения ситуационной задачи (использование шпаргалок, поиск ответов в телефонах, споры с судьёй);
3. Некорректное поведение Куратора команды (подсказки, споры).

Практическая часть. Участвует вся команда одновременно. Самопомощь. Наложение резинового кровоостанавливающего жгута «Эсмарха» на бедро в «Красной зоне». После оказания самопомощи участники команды перемещаются в «Жёлтую зону».

Задание выполняется на время.

Штрафы:

- наложение жгута на не соответствующую область;
- наложение жгута на оголённое тело без подкладки, ущемление жгутом кожи;
- участник не обозначил время наложения жгута;
- расслабление или соскальзывание жгута.

4 Состязание. Огневой рубеж.

Участвует команда в полном составе.

Соревнование 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, разряжение 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, 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.

1. 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), пенал с принадлежностями не вынимаем, 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.

2. Снаряжение магазина к АК-74 15-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.

3. 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».

При выполнении этапа команды не могут использовать свой автомат и магазин.

5 Состязание «Военизированная полоса препятствий»

Состязание проводится в формате эстафеты с двумя этапами, на время с учётом штрафных баллов - 1 штрафной балл, соответствует 1 секунде. Участвует вся команда. Зачёт по последнему участнику команды.

1 этап Основной «Эстафета»

- Лабиринт (пробежать по проходам лабиринта, не допускается обрыв сигнальной ленты);
- Преодоление препятствий из «шин» (обручи) уложенных в шахматном порядке;
- Преодоление туннеля (до 10 м, ширина – 2 м, под сигнальной лентой сверху) по пластунски;
- 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).
- Метание «условной гранаты» на точность. Вес «условной гранаты» приблизительно 400-500 грам.

2 этап Финальный «Эвакуация»

Эвакуация 2-х условно раненых бойцов. Используя мягкие носилки доставить одного пострадавшего в зону эвакуации. Второго условно раненого бойца в зону эвакуации перенести на руках.

Участвует весь отряд.