

## **ПОЛОЖЕНИЕ** **районной многоэтапной военно – спортивной игры** **«Меридиан надежды»**

Военно-спортивная игра Прокопьевского муниципального района «Меридиан Надежды» (далее - Игра) проводится в рамках реализации мероприятий «Патриотическое воспитание граждан, допризывная подготовка молодежи, развитие физической культуры и детско-юношеского спорта в Прокопьевском муниципальном районе» государственной программы Кемеровской области «Развитие системы образования Кузбасса» на 2014-2025 годы.

### **I. Цели и задачи игры:**

1.1. Игра проводится в целях повышения качества содержания работы по патриотическому воспитанию подрастающего поколения, подготовки обучающихся по основам военной службы, популяризации среди детей и молодежи военно-спортивных игр, поддержки ВВПОД «ЮНАРМИЯ» в Прокопьевском муниципальном районе.

1.2. Основные задачи:

1. Приобщать детей к героической истории Российского государства и подвигу народа в годы Великой Отечественной войны 1941-1945 годов;
2. Воспитывать патриотизм, гражданскую ответственность у подрастающего поколения;
3. Формировать у обучающихся интерес к военной профессии;
4. Пропагандировать и популяризировать среди детей и молодежи основы здорового образа жизни;
5. Развивать инициативу и самостоятельность подростков на основе игровой деятельности;
6. Осуществлять закрепление на практике знаний, умений и навыков по основам безопасности жизнедеятельности человека, основам военной службы (начальной военной подготовке), общей физической подготовке;
7. Выявлять наиболее подготовленные команды Прокопьевского муниципального района по военно-спортивным играм для участия в Областных спартакиадах.

### **II. Порядок и место проведения:**

Игра проводится ежегодно в пять этапов:

- 1 и 2 этапы – сентябрь, МАУ ДОЛКД «Юность»;
- 3 этап – октябрь, п. Школьный;
- 4 этап – ноябрь, с. Терентьевское;

5 этап – декабрь, п. Новосафоновский;  
Финал игры – февраль 2018 года, МАУ ДОЛКД «Юность».  
(\* - место проведения игры могут быть изменены)

### **III. Участники игры:**

3.1. В Игре могут принимать участие команды образовательных учреждений Прокопьевского муниципального района

3.2. Для участия в Игре допускаются юноши и девушки с 14 до 17 лет (включительно), имеющие медицинский допуск и необходимую подготовку для участия в данных соревнованиях.

Состав команд образовательных учреждений: 6 человек, из них 4 юношей и 2 девушки. Команды сопровождают 2 взрослых: руководитель команды и тренер команды.

3.3. Предварительная заявка на участие (Приложение 2) в Игре представляется в штаб местного отделения Прокопьевского муниципального района ВВПОД «ЮНАРМИЯ» не позднее, чем **за 14 дней** до начала Игры по e-mail: korosv78@mail.ru (телефон для справок: 8-913-316-8080 – Коростелева Светлана Викторовна).

Список группы детей по форме (Приложение 5) представляется не позднее, чем **за 7 дней** до начала Игры в электронном виде на адрес e-mail: korosv78@mail.ru.

Именная заявка по форме (Приложение 3), заверенная руководителем образовательного учреждения, представляется в мандатную комиссию по прибытию команды на Игру.

### **IV. Организация и проведение игры:**

4.1. Проведение Игры организует и проводит Управление образования Прокопьевского муниципального района и штаб местного отделения Прокопьевского муниципального района ВВПОД «ЮНАРМИЯ».

4.2. Организатор Игры:

- определяет сроки и место проведения Игры;
- обеспечивает подготовку и проведение Игры;
- информирует муниципальные органы управления образованием о дате, месте и условиях проведения Игры;
- обеспечивает содержательное соответствие всех конкурсов и соревнований данному Положению и утвержденным нормативам;
- для обеспечения безопасности участников Игры привлекает специальные службы (органы правопорядка, медицинские работники);
- формирует состав мандатной комиссии с соответствующими полномочиями, обеспечивает технические условия ее проведения;
- привлекает организации и специалистов, необходимых для реализации Игры;
- принимает заявки на участие в Игре и обеспечивает проведение их экспертизы;

- обеспечивает освещение хода Игры в средствах массовой информации;
- определяет порядок награждения участников и победителей Игры;
- организует проведение торжественных церемоний открытия и закрытия Игры;
- готовит аналитический отчет об итогах проведения Игры.

#### 4.3. Организатор сохраняет за собой право:

- корректировать программу Игры;
- включать в программу Игры дополнительные мероприятия, не носящие соревновательного характера;
- отстранить за нарушение настоящего положения команду от участия в Игре.

#### 4.4. Руководящий состав Игры.

##### Начальник Игры:

1. Осуществляет контроль за выполнением положения об Игре;
2. Взаимодействует с социальными партнерами по вопросам организации и проведения Игры;
3. Обеспечивает информационное и аналитическое сопровождение Игры;
4. Собирает по предложению главного судьи конфликтную комиссию, принимает личное участие в разрешении споров.

##### Главный судья:

1. Осуществляет общее руководство судейской бригадой;
2. Назначает судей на все конкурсы программы Игры;
3. Проводит сбор судейской бригады, анализ ее работы;
4. Утверждает протоколы итогов Игры;
5. Рассматривает претензии в установленном порядке;
6. Вносит предложения начальнику Игры по проведению конфликтной комиссии, рассмотрению спорных вопросов;

##### Главный секретарь:

1. Осуществляет общее руководство секретариатом;
2. Своевременно информирует главного судью о претензиях, поступивших в секретариат от участников Игры;
3. Формирует архив претензий и ответов главного судьи, судейской коллегии;
4. Обеспечивает своевременную подготовку наградных материалов для участников Игры;

##### Комендант игры:

1. Организует материально-техническую подготовку к Игре.
2. Обеспечивает сохранность оборудования и инвентаря.
3. Осуществляет контроль за соблюдением внутреннего распорядка и дисциплиной участников Игры.

## **V. Правила игры:**

1. Руководитель команды несет ответственность:

- за формирование отделения;
- за подготовку заявочной документации в соответствии с требованиями данного Положения и за достоверность предоставленной информации;
- за обеспечение отделения необходимым снаряжением;
- за соблюдение дисциплины, санитарных норм и техники безопасности всеми юнармейцами отделения.

Руководитель команды имеет право получать справки в судейской коллегии по всем вопросам, связанным с организацией и проведением Игры, а также подавать протесты в соответствии с правилами.

При желании наблюдать за прохождением этапа другими командами – участниками Игры представитель команды должен сообщить о своем намерении судье на этапе, озвучив при этом цель своего присутствия на этапе.

Учащиеся обязаны:

- соблюдать данное Положение и требования оргкомитета и судейской коллегии;
- соблюдать требования мер безопасности во время участия в спортивных мероприятиях, учебно-тренировочных занятиях и при нахождении на объектах Игры;
- соблюдать этические нормы поведения и общения как внутри отделения, так и с другими участниками Игры, членами Оргкомитета и судейской коллегии;
- соблюдать санитарно-гигиенические и экологические требования и нормы поведения;
- проходить медицинское обследование и своевременно обращаться в медпункт Игры с целью обеспечения безопасности прохождения этапов соревнований для здоровья.

2. Протесты:

2.1. Протесты, подписанные руководителем команды, подаются в письменном виде через главного секретаря Игры на имя главного судьи с обязательным указанием пунктов Положения, которые протестующий считает нарушенными. Протест должен быть подан в течение одного часа 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 главного судью Игры, подготовить материалы, необходимые для разбора протеста.

2.2. Все протесты рассматриваются на заседании Штаба местного отделения ВВПОД «Юнармия». Протесты, составленные с нарушениями указанных выше требований, Штаб имеет право не рассматривать.

2.3. Окончательное решение по протесту, поданному на действие судейской коллегии, принимает главный судья Игры.

## **VI. Финансовые условия проведения игры:**

Расходы по командированию команд для участия в Игре (проезд до места проведения Игры и обратно) несут командирующие организации.

Расходы на питание, награждение, прочие расходы во время Игры осуществляются за счет средств Управления образования Прокопьевского муниципального района.

## **VII. Программа игры:**

Все соревнования и конкурсы Игры объединены в пять этапов.

### **1-й и 2 этап (проходят одновременно):**

- конкурс «Боевых листков»;
- тактическая игра на местности «Развед - школа»
- «Марш-бросок» с преодоление военизированной полосы препятствий «Зарница»

### **3 этап:**

- «Силовые упражнения»  
Юноши: подтягивание на перекладине - упражнение № 4;  
Девушки: Комплексное силовое упражнение – упражнение № 16;
- Стрельба из пневматической винтовки;
- Командное перетягивание каната

### **4 этап:**

- Конкурс «Ратные страницы истории Отечества» - тест;
- Конкурс по медицине «Основы медицинских знаний»;
- Конкурс командиров Юнармейских отрядов

### **5 этап:**

- Конкурс «Визитка» (представление команды);
- Рукопашный бой: начальный комплекс приемов рукопашного боя(РБ-Н) - упражнение № 26 (НФП-2009), комплекс приемов рукопашного боя без оружия на 8 счетов - упражнение № 30 (НФП-2009), комплекс - приемов рукопашного боя с автоматом (карабином) на 8 счетов - упражнение №31 (НФП-2009);

### **Финал:**

- Конкурс «Сценический номер»;
- Подведение итогов игры;
- Награждение

Условия проведения конкурсов и соревнований, включенных в блоки, даны в Приложении 1.

### *Примечание:*

Условия проведения Игры могут быть частично изменены судейской коллегией по результатам совещания с представителями команд и с учётом местных условий проведения соревнований.

## **VIII. Подведение итогов и награждение:**

Победители и призеры Игры определяются:

**Командный зачет.** Победитель и призеры на этапе определяются по наибольшему количеству баллов, набравших командой в отдельных видах, входящих в данный этап соревнований. При равной сумме баллов преимущество отдается команде, имеющей наибольшее количество баллов в отдельных видах (далее вторых, третьих).

Победители в командном зачете по отдельному виду соревнования и на этапе соревнований награждаются почетными грамотами организаторов.

***Команда, не участвующая в каком-либо соревновании или конкурсе, занимает места после команд, которые приняли участие во всех соревнованиях и конкурсах.***

Победитель и призеры Игры определяются по наименьшей сумме мест, занятых командой в отдельных соревнованиях и конкурсах. При равенстве суммы мест предпочтение отдается команде, имеющей наибольшее количество первых мест в отдельных видах (далее вторых, третьих).

Команда-победитель в общем зачете Игры награждается кубком и грамотой Управления образования администрации Прокопьевского муниципального района. Призеры грамотами Управления образования администрации Прокопьевского муниципального района.

**Личный зачет.** Победитель и призеры определяются по результатам в отдельных конкурсах, имеющих личное первенство.

Победители и призеры в командном и личном зачете награждаются грамотами Управления образования администрации Прокопьевского муниципального района

## **IX. Экипировка команд и документация:**

9.1. По прибытии к месту проведения Игры команда проходит мандатную комиссию. Руководит работой мандатной комиссии главный секретарь Игры.

В мандатную комиссию представляются следующие документы:

1. Заявка установленного образца (Приложение 3) с медицинским допуском, заверенная печатью и подписью руководителя образовательного учреждения (Копия не допустима);

2. Список группы детей по форме (Приложение 5), заверенный печатью и подписью руководителя образовательного учреждения;

3. Приказ о возложении ответственности за жизнь и здоровье детей, заверенный печатью и подписью руководителя образовательного учреждения (Копия не допустима);

4. Справку о проведении инструктажа по технике безопасности (Приложение 4);

9.2. Экипировка команды должна иметь отличительные особенности (форма, головной убор, аксессуары и т.п.)

## Условие проведения конкурсов и соревнований

### 1-й и 2 этап Игры (проходят одновременно):

**Конкурс «Боевых листков»** - домашнее задание (команды сдают при регистрации в мандатную комиссию). Боевой листок на формате А3, в содержании которого отражаются: название команды, школа, символика команды, жизнь и быт команды, общие впечатления, успехи и неудачи команды в соревнованиях и конкурсах и др. Тематика и форма изложения (стихи, статьи, заметки) могут быть разнообразными.

**Результат работы оценивается комплексно с учетом следующих критериев:**

1) соответствие боевого листка целям и задачам конкурса; наличие названия издания, название команды, школа;

2) разнообразие стилей и жанров изложения (стихи, проза, эпиграммы, репортаж, диалог, комментарий); выразительность языка изложения;

3) разнообразие видов художественного оформления (символика, графика, плакатная живопись и т.п.); качество художественного оформления;

4) смысловая целостность и редакционная законченность произведения.

Победителем становится команда, набравшее наибольшую сумму баллов всех членов жюри.

**Тактическая игра на местности «Развед - школа»** (одномоментно в игре принимают участие все участники игры, участвует вся команда):

Этапы тактической игры:

**1. Строевая подготовка:** Участвует команда в полном составе.

**Строевые приемы в составе команды на месте.** (Построение в 2 шеренги; доклад командира отделения судье о готовности к смотру; ответ на приветствие; ответ на поздравление; выполнение команд: «Равняйся», «Смирно», «Вольно», «Заправиться», «Разойдись»; построение в одну шеренгу; расчет на «первый» - «второй»; перестроение из одной шеренги в две и обратно; повороты на месте; размыкание и смыкание строя. Доклад командира отделения судье о завершении выполнения строевых приемов на учебном месте).

**Строевые приемы в составе команды в движении.** (Доклад командира отделения судье о готовности к смотру; движение строевым шагом, изменение направления движения, повороты в движении, перестроение из колонны по два в колонну по одному и обратно, выполнение воинского приветствия в строю, ответ на приветствие и благодарность, остановка отделения по команде «Стой». Доклад командира отделения судье о

завершении выполнения строевых приемов на учебном месте).

**Действия командиров отделений оцениваются на каждом рабочем месте (доклад командиру и судьям, подход и отход, правильность подачи и дублирования команд, строевая выправка, разрешение на уход с этапа).**

Лучшими считаются отделения и командиры, которые наберут наибольшую сумму баллов.

*Примечания:*

- Все строевые приемы, включенные в программу конкурса, выполняются 1-2 раза в соответствии со Строевым Уставом ВС РФ. На каждом этапе отделению отводится контрольное время. Каждый элемент (прием) программы оценивается по 10-ти балльной системе. Если прием пропущен или не выполнен в контрольное время, выполнен не в соответствии со Строевым Уставом ВС РФ - ставится оценка «0»;

Победителем в конкурсе считается отделение, набравшее наибольшее количество баллов на всех учебных местах.

Победителем в конкурсе считается команда, набравшая наибольшее количество баллов.

## **2. Неполная разборка, сборка автомата Калашникова (АК – 74):**

Участвует команда в полном составе. Первенство лично-командное.

Каждому участнику фиксируется время сборки и разборки 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 принадлежностями; 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. Время останавливается, когда все упавшие детали подняты и находятся на месте для разборки.

Результат не засчитывается (учитывается время - 2 минуты), если допущены:

- произведение контрольного спуска, если ствол направлен под углом менее 45 градусов от горизонтальной плоскости и грубо нарушены требования безопасности при обращении с оружием;

- порча и поломка автомата;

- причинение себе во время выполнения норматива телесных повреждений до крови;

- нарушение последовательности выполнения норматива;

- выполнение норматива более 2-х минут.



**3. «Солдатские загадки»** Участвует команда в полном составе. Первенство командное. На выполнения задания команде дается 3 минуты. За каждый правильный ответ команде начисляется 10 баллов.

**4. «Меткий стрелок» (Дартс)** Участвует команда в полном составе. Первенство лично-командное. Каждому участнику команды дается три попытки, броски производятся из положения стоя, расстояние до мишени 5 м, суммируется общее количество надранных очков за три броска. Далее суммируется общее количество набранных очков всей командой. При одинаковом результате набранных очков участником или командой дается дополнительный бросок.

**5. «Секретная шифровка»** Участвует команда в полном составе. Первенство командное.

На выполнения задания команде дается 3 минуты. Для выполнения задания используется компьютерная клавиатура. Считать клавиши слева на право с клавиши Esc.

**Пример, в шифровке написаны цифры:**

4,6,1 4,8,1 5,9,1 3,6,1 4,10,1 4,5,1 – где первая цифра обозначает ряд, вторая – какая буква в ряду по порядку, третья - количество нажатий клавиши. Зашифрованное слово **ПОБЕДА**

За правильный ответ команде начисляется 10 баллов

**6. «Передай шифровку с помощью «Азбуки Морзе»»** Участвует команда в полном составе. Первенство командное. На выполнения задания команде дается 3 минуты.

Командиру дается зашифрованное слов или словосочетание, составленное с помощью азбуки Морзе, которое он должен послать своей команде.

**Пример:** ●—●● ——— —●●● ● —●● ●—

Зашифрованное слово **ПОБЕДА**

Команде выдается памятка с алфавитом азбуки Морзе, они должны принять сообщение от командира и расшифровать его.

«Азбука Морзе»

<b>А</b>	● —	<b>П</b>	● — — — ●	<b>Ь</b>	● — ● — ● —
<b>Б</b>	● — — ● ● ●	<b>Р</b>	● — — ●	<b>Ы</b>	● — — —
<b>В</b>	● — — —	<b>С</b>	● ● ●	<b>Й</b>	● — — — —
<b>Г</b>	● — — ●	<b>Т</b>	—	<b>1</b>	● — — — — —
<b>Д</b>	● — ● ●	<b>У</b>	● ● — ●	<b>2</b>	● ● — — — —
<b>Е</b>	●	<b>Ф</b>	● ● — — ●	<b>3</b>	● ● ● — — —
<b>Ж</b>	● ● ● — —	<b>Х</b>	● ● ● ●	<b>4</b>	● ● ● ● —
<b>З</b>	● — — — ● ●	<b>Ц</b>	● — — — ●	<b>5</b>	● ● ● ● ●
<b>И</b>	● ●	<b>Ч</b>	— — — — ●	<b>6</b>	— — ● ● ● ●
<b>К</b>	● — ● — — ●	<b>Ш</b>	— — — — —	<b>7</b>	— — — — ● ●
<b>Л</b>	● — — ● ●	<b>Щ</b>	— — — — —	<b>8</b>	— — — — — ●
<b>М</b>	— — —	<b>Э</b>	● ● — — ● ●	<b>9</b>	— — — — — ● ●
<b>Н</b>	— — ●	<b>Ю</b>	● ● — — —	<b>0</b>	— — — — — ●
<b>О</b>	— — — —	<b>Я</b>	● — — — —		

За правильный ответ команде начисляется 10 баллов

**7. «Угадай и составь слово»** Участвует команда в полном составе. Первенство командное.

На выполнения задания команде дается 3 минуты. Нужно угадать слово и

составить его из кубиков в вертикальной плоскости. За каждый правильный ответ команде начисляется 10 баллов

**8. «Разминирование»** Участвует команда в полном составе. Первенство командное. На выполнения задания команде дается 3 минуты. На территории заминированного поля нужно обезвредить определенное количество «мины». Каждая найденная «мина» оценивается в 10 баллов.

По итогам Игры при равной сумме баллов преимущество отдается команде, имеющей наименьший временной результат в отдельных видах.

**3. «Марш-бросок».** Участвует команда в полном составе. Первенство командное. Каждой команде фиксируется время выполнения задания.

1. Преодоление «заминированных растяжек» - 5м

2. Ползание «по-медвежьи» - 10м

3. «Силовой Экстрим» 15м

4. Транспортировка «раненого» товарища – 10м

5. Ползание по скамье

6. Преодоление военизированной полосы препятствий «Зарница»

Победитель – команда, затратившая наименьшее время на прохождение дистанции.

При равном времени прохождения дистанции двумя или более командами они занимают одинаковое место.

### **3 этап Игры:**

#### **1. «Силовые упражнения»**

**Юноши: Подтягивание на перекладине - упражнение № 4 (НФП-2009)**

Подведение итогов: первенство лично-командное.

Вис хватом сверху; сгибая руки, подтянуться в вис на согнутых руках; разгибая руки, опуститься в вис на прямых руках. Положение вися на прямых руках фиксируется не менее 1-2 с; при подтягивании подбородок выше грифа перекладины не касаясь её. По окончании упражнения соскок выполняется под перекладину. Допускается незначительное сгибание и разведение ног. Запрещается выполнение рывковых и маховых движений.

**Девушки: Комплексное силовое упражнение - упражнение №16 (НФП-2005)**

Подведение итогов: первенство лично-командное.

Выполняется в течение 1 минуты. Первые 30 секунд - максимальное количество наклонов вперед до касания локтями колен ног из положения лежа на спине, руки за голову, ноги закреплены (допускается незначительное сгибание ног, при возвращении в исходное положение необходимо касание пола лопатками). Вторые 30 секунд максимальное количество сгибаний и разгибаний рук в упоре лежа (тело прямое, руки сгибать до касания грудью пола). Количество наклонов, сгибаний и разгибаний суммируется.

#### **2. Стрельба из пневматической винтовки**

Участвует команда в полном составе. Подведение итогов: первенство лично-командное.

Стрельба из пневматической винтовки производится на дистанции 10 м по мишени № 8 (80 x 80, радиус круга 1 = 45,5мм) из положения лежа без упора, 10 зачетных выстрелов.

*Примечание:*

Участники допускаются к стрельбе после проведения инструктажа по мерам безопасности при выполнении упражнений учебных стрельб (приложение № 6). Возможно использование личных винтовок и боеприпасов.

### **3. Командное перетягивание каната**

Участвует команда в полном составе Первенство - командное.

Команды в полном составе, располагаются у разных концов каната. Посередине каната делается «центральная отметка» и на расстоянии 2 метров от неё две боковые отметки. Перед началом состязания команды встают так, что центральная отметка находится над проведённой на земле чертой (либо конус). По сигналу судьи каждая команда начинает тянуть канат, стараясь, чтобы отметка ближайшая к соперникам пересекла черту на земле (линию конуса) (то есть, пытаюсь перетянуть канат на 2 метра). 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 на выбывание – до 2-х побед с обязательной сменой направления. Расписание встреч устанавливается жеребьевкой.

#### **Во время состязаний по перетягиванию каната:**

- участники не имеют права пересекать боковые ограничительные линии на площадке;

- зрители и педагоги, руководители команд не имеют права пересекать боковые ограничительные линии на площадке;

- участники команд должны оставаться на ногах во время перетягивания. Падение или касание коленями не засчитывается как нарушение, если участник немедленно вскочил на ноги;

- не разрешается иметь на обуви металлический носок или металлические пластины, не допускается наличие шипов и гвоздей, выступающих из подошвы или пяток обуви;

- запрещается касание ограничительных боковых красных меток на канате;

- после начала поединка замены не разрешаются;

- предусматривается перерыв максимум 5 минут для отдыха между схватками и 10 минут для отдыха между схватками за призовые места.

Победившие команды встречаются между собой до полного выявления победителя и призеров.

### **4 этап Игры:**

**1. Конкурс «Ратные страницы истории Отечества» (история армии, дни воинской славы России, памятные даты России, сражения, принесшие славу Русскому Воинству).**

В конкурсе, состоящем из 40 вопросов, участвует вся команда или 3 представителя от команды.

Вопросы связаны с историей вооружения Российской армии от Александра Невского и Дмитрия Донского до современного.

Участникам раздается вопросник и дается время 40-45 минут, в течение которого они должны ответить на наибольшее количество вопросов. Работа над ответами проводится методом командного обсуждения (если участвует вся команда).

Запрещено пользование справочными материалами, телефонами, консультации с посторонними лицами. За нарушение этого правила команда снимается с конкурса.

Участие руководителей во время проведения конкурса не допускается.

Оценка конкурса: правильный ответ одно очко, победитель – наибольшее количество набранных очков.

При равенстве набранных очков команды занимают одинаковое место.

## **2. Конкурс по медицине «Основы медицинских знаний»:**

Участвует команда в полном составе или 3 представителя от команды.

Конкурс проводится в один этап, в ходе которого решаются две задачи:

### **Задача №1 – проверка теоретических знаний.**

Представители команды берут по одному билету (с одним вопросом), обдумывают ответ в течение 10 секунд и отвечают.

Неправильный ответ – штраф 10 секунд, который приплюсовывается ко времени при решении второй задачи. Максимальный штраф – 30 секунд в том случае если на три вопроса не получено ни одного правильного ответа. 0 – штрафных секунд в случае правильных ответов на три вопроса.

Участники должны ответить на вопросы, связанные с оказанием первой доврачебной помощи:

- кровотечения;
- переломы;
- пищевые отравления;
- термические ожоги;
- обморожения;
- утопление.

### **Задача №2 – практические мероприятия.**

Представители команд, отвечавшие на теоретические вопросы, берут по одному билету (с одним вопросом) и выполняют практическое задание. Победителем конкурса считается отделение, затратившее наименьшее количество времени с учетом штрафных секунд.

**Пример: решение задачи №2 (практика) 2 минуты (либо менее, либо более) плюс штрафное время при решении задачи №1 – 10 секунд. Итоговое время 2 минуты 10 секунд.**

**Присутствие руководителей команд на данный конкурс не допускается.**

## **3. Конкурс командиров Юнармейских отрядов:**

Участвуют командиры команд. Возможна замена командира на заместителя: девушку на юношу, при травме (болезни). В этом случае

результат засчитывается в командном зачете. В зачет конкурса командиров не идёт.

Подведение итогов: первенство командное и личное.

Конкурс командиров состоит из 3 этапов:

### **1 этап – Разборка – сборка АК-74.**

На этапе командир отделения должен разобрать и собрать автомат. По завершению разборки – сборки АК-74 бегом на второй этап по кратчайшему расстоянию.

### **2 этап – Стрельба из пневматической винтовки**

Стрельба из пневматической винтовки производится на дистанции 5 м по мишени № 8 (80x80, радиус круга 1 = 45,5мм) из положения лежа без упора, 3 выстрела по трем мишеням.

### **либо Силовые упражнения (по решению судейской коллегии)**

Максимальное количество сгибаний и разгибаний рук в упоре лежа (тело прямое, руки сгибать до касания грудью пола)

### **3 этап – Метание на точность.**

Необходимо из положения лежа поразить мишень три раза.

Штрафные санкции:

1(один) промах – 5 приседаний;

2(два) промаха – 10 приседаний;

3(три) промаха – 15 приседаний.

Победитель – участник Игры, затративший наименьшее время на прохождение дистанции.

При равном времени прохождения дистанции двумя или более участниками они занимают одинаковое место.

## **5 этап Игры:**

### **1. Конкурс «Визитка»** Участвует вся команда.

Время выступления до 5 мин. Каждая команда готовит свою «визитную карточку».

В творческой форме команда представляет свой родной край, его обычаи и традиции, работу своих образовательных учреждений, военно-спортивного клуба, объединения и др. В ходе выступления могут быть использованы фрагменты видеofilьмов, интервью, исполнены песни и танцы.

Жюри оценивает оригинальность и содержательность выступления, качество исполнения, массовость, оформление и использование дополнительных средств (мультимедиа, костюмы, декорации, реквизит).

Победителем становится команда, набравшая наибольшую сумму баллов всех членов жюри.

**2. Рукопашный бой:** начальный комплекс приемов рукопашного боя (РБ-Н) - упражнение № 27 (НФП-2009), комплекс приемов рукопашного боя без оружия на 8 счетов - упражнение № 30 (НФП-2009), комплекс - приемов рукопашного боя с автоматом (карабином) на 8 счетов - упражнение №31 (НФП-2009);

Участвует команда в полном составе. Участники демонстрируют приёмы

рукопашного боя. Действия команды оцениваются судьями по 10-ти балльной системе.

Оцениваются:

- последовательное выполнение приемов;
- четкость выполнения;
- качество выполнения.

Конкурс проводится в несколько этапов.

1. Самостраховка
2. Комплекс приемов рукопашного боя без оружия на 8 счетов.
3. Комплекс приемов рукопашного боя с оружием на 8 счетов.
4. Общий комплекс приемов рукопашного боя (РБ-1).

На конкурсе «Рукопашный бой» необходимо строго соблюдать последовательность прохождения этапов. Показательные выступления демонстрируются по желанию команд-участниц после прохождения всех этапов конкурса и по усмотрению судьи.

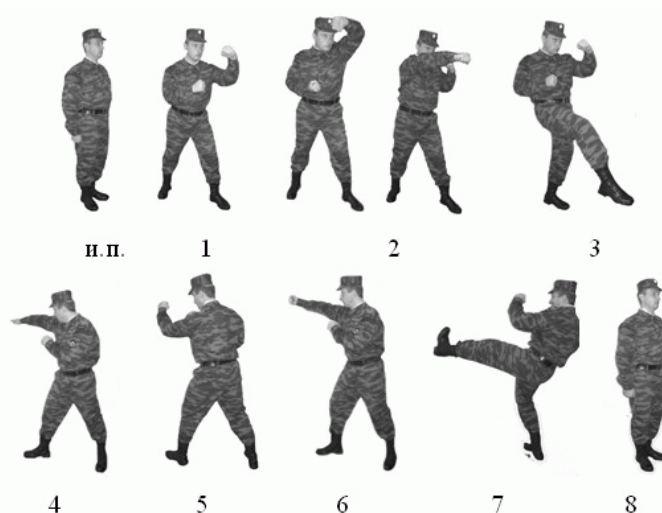
Самостраховка (зачет/не зачет)

Участники демонстрируют навыки самостраховки при падении на живот, спину, левый/правый бок.

Участники, не сдавшие зачёт по самостраховке к выполнению следующих приемов, не допускаются.

**Первый этап. Упражнение № 30 (НФП-2009). Комплекс приемов рукопашного боя без оружия на 8 счетов.**

Исходное положение - строевая стойка.



«Раз» - С шагом левой ногой вперед изготoвиться к бою.

«Два» - Выполнить левой рукой отбив вверх и удар правой рукой вперед прямо.

«Три» - Выполнить удар правой ногой вперед прямо или снизу.

«Четыре» - С разворотом на 90° и с шагом правой ноги выполнить удар в сторону слева наотмашь ребром ладони правой руки.

«Пять» - С шагом правой ногой назад выполнить левой рукой отбив внутрь.

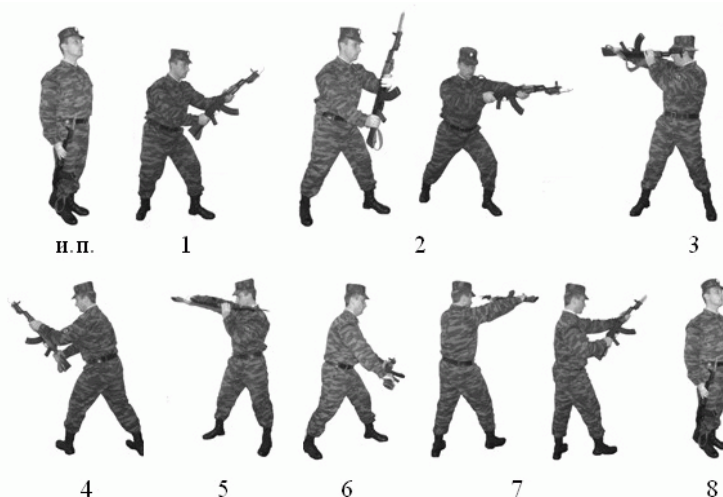
«Шесть» - С шагом правой ногой вперед выполнить удар кулаком правой руки вперед сверху.

«Семь» - Выполнить удар левой ногой вперед прямо и принять левостороннюю изготовку к бою.

«Восемь» - С шагом левой ногой и поворотом налево принять строевую стойку.

**Второй этап. Упражнение № 31 (НФП-2009). Комплекс рукопашного боя с автоматом на 8 счетов.**

Исходное положение - строевая стойка.



«Раз» - С шагом левой ногой вперед изготойться к бою.

«Два» - Выполнить стволем автомата отбив вправо и укол штыком (тычок стволем) с выпадом левой ногой.

«Три» - С шагом правой ногой назад выполнить удар затыльником приклада назад прямо.

«Четыре» - Поворачиваясь на левой ноге направо, с шагом правой назад выполнить стволем автомата отбив влево.

«Пять» - С коротким шагом правой ногой вперед выполнить удар прикладом сбоку.

«Шесть» - С поворотом кругом через левое плечо, отставляя правую ногу назад, защититься подставкой автомата от удара снизу.

«Семь» - С шагом правой ногой вперед выполнить удар магазином вперед прямо и - рубящий удар штыком (стволом) слева – направо вниз.

«Восемь» - С шагом правой ногой назад и поворотом направо принять строевую стойку.

**Третий этап. Упражнение 27 (НФП-2009). Общий комплекс приемов рукопашного боя (РБ-1).**

По заданиям, указанным на карточках, участники в парах демонстрируют приемы рукопашного боя (упражнение № 27). Отделение рассчитывается на первый-второй, разбивается на пары. Командир в расчете не участвует. Задания парам определяет командир случайным образом.

Задания в паре выполняют оба участника поочередно.

Виды заданий (связка удар-защита):

Удар рукой прямо - наносится кулаком (основанием ладони): из изготровки к бою толчком ноги перенести тяжесть тела на впередистоящую ногу и с поворотом туловища нанести удар.

Удары рукой сбоку, снизу, сверху - наносятся кулаком (основанием пальцев и мышечной частью), ребром ладони и локтем.



Удар ногой снизу - наносится носком, подъемом стопы или коленом.

Удары ногой (вперед, прямо, сверху, сбоку, назад) - наносятся каблукон или стопой.



Удары наносятся кратчайшим путем, как правило, без замаха в наиболее уязвимые места: по голове, ключице, суставам рук и ног, в солнечное сплетение, печень, почки, подреберье, промежность, по крестцу, голени, стопе. Вслед за ударом принимается изготровка к бою или выполняются другие приемы.

Защита от ударов рукой выполняется отбивом руки в сторону, подставкой под удар ладони, одного или двух предплечий, или плеча, нырком под удар, уклоном или отходом назад. После защиты немедленно нанести противнику ответный удар рукой или ногой в уязвимое место.





Защита от удара ногой выполняется подставкой стопы (каблука, бедра) под удар, после чего наносится встречный удар рукой в голову или туловище противника.

Защита от удара ногой с уходом в сторону. При ударе противника правой ногой с шагом левой влево-вперед повернуться направо и подхватить левой рукой ногу снизу; рвануть ее вверх, опрокинуть противника на землю и нанести удар ногой.

Защита от удара ногой подставкой рук – остановить ногу противника предплечьями прямых скрещенных рук (при ударе правой ногой правая рука сверху), захватить ее правой рукой за пятку, заводя стопу в локтевой сгиб левой руки, рывком вверх на себя бросить противника на землю, нанести удар ногой, наступить на другую ногу и выкрутить захваченную ногу.

Защита от удара коленом снизу - прикрыть пах бедром, подняв согнутую в колене ногу вверх к опорной ноге.



### **Финал Игры:**

**1. Конкурс «Сценический номер»** Участвует вся команда.

Время выступления до 8 мин. Каждая команда в творческой форме готовит номер на военную тематику. В ходе выступления могут быть использованы фрагменты видеофильмов, презентация, исполнены песни и танцы.

Жюри оценивает оригинальность и содержательность выступления,

качество исполнения, массовость, оформление и использование дополнительных средств (мультимедиа, костюмы, декорации, реквизит).

Победителем становится команда, набравшая наибольшую сумму баллов всех членов жюри.

**Предварительная заявка**  
на участие в районной многоэтапной военно-спортивной игре  
«Меридиан Надежды»

команды \_\_\_\_\_  
(название команды и образовательная организация)

№ п/п	Ф.И.О. ответственного за команду от образовательного учреждения	Должность	Рабочий, мобильный телефон	Примечание
1.				
2.				

Дата

Руководитель образовательного  
учреждения \_\_\_\_\_

Печать

**Заявка**

на участие в районной многоэтапной военно-спортивной игре «Меридиан  
Надежды»

команды « \_\_\_\_\_ » Прокопьевского муниципального района

\_\_\_\_\_  
(наименование учебного заведения, адрес полностью с почтовым  
индексом, тел/факс)

№ п/п	Фамилия, имя (полностью)	Дата рождения (число, месяц, год)	№ паспорта, свидетельства о рождении	Домашний адрес	Школа, класс	Допуск врача к соревнованиям

Всего допущено к соревнованиям \_\_\_\_\_ человек

\_\_\_\_\_  
(подпись врача)

Командир команды (отделения)

\_\_\_\_\_  
(фамилия, имя полностью)

Руководитель команды

\_\_\_\_\_  
(Ф.И.О. полностью, должность)

Дата

Директор образовательного учреждения

Печать

Угловой штамп или типовой бланк

**Справка**

Настоящей справкой удостоверяется, что со всеми ниже перечисленными членами команды \_\_\_\_\_

(название команды)

направленные на Игру проведен инструктаж по следующим темам:

1. Правила поведения во время Игры;
2. Меры безопасности во время соревнований, противопожарная безопасность.

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Личная подпись членов команды, с которыми проведен инструктаж

Инструктаж

проведен \_\_\_\_\_  
(Ф.И.О. полностью, должность)

Подпись лица, проводившего инструктаж:

Руководитель команды

\_\_\_\_\_,  
(Ф.И.О. полностью)

приказом № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ назначены ответственными в пути и во время Игры за жизнь, здоровье и безопасность выше перечисленных членов команды.

Дата

Печать.

Подпись \_\_\_\_\_ директора образовательного учреждения

Приложение 5  
к Положению  
районной многоэтапной военно – спортивной игры  
«Меридиан надежды»

Утверждаю:  
Руководитель  
образовательного учреждения

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**СПИСОК**

группы детей, выезжающих на районную многоэтапную военно-спортивную игру «Меридиан Надежды»  
(внесение изменений в списки не допускаются)

№	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Полных лет	Класс	Домашний адрес
1.					
2.					

Примечание:

- таблица заполняется 12 шрифтом
- выравнивание текста в ячейке левостороннее

