

«УТВЕРЖДАЮ»
Руководитель военно-патриотического
клуба «Патриот Сибири»

 / А.Р. Кулинич

« 9 » *апреля* 2018 г.

«СОГЛАСОВАНО»
Проректор по молодежной политике

 Р.В. Борданов

« 9 » *апреля* 2018 г.



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении военно-спортивной игры СФУ «ЗАРНИЦА»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1 Настоящее положение определяет условие и порядок проведения военно-спортивной игры «Зарница» (далее – мероприятие) в ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет» (далее – университет).
- 1.2 Основная цель мероприятия – воспитание гражданственности, патриотизма и готовности к служению отечеству у молодежи.
- 1.3 Основными задачами мероприятия являются:
 - сформировать положительный образ вооруженных сил РФ;
 - популяризировать здоровый образ жизни;
 - развить практические умения и навыки, необходимые для службы в вооруженных силах РФ;
 - сформировать дух сплоченности в экстремальных условиях.

2. ОРГАНИЗАТОРЫ

- 2.1 Организаторами мероприятия являются:
 - Управление молодежной политики;
 - Военно-патриотический клуб СФУ «Патриот Сибири»;Мероприятие проводится при поддержке Военно-инженерного института СФУ.
- 2.2 Оргкомитетом мероприятия являются представители организаторов. Оргкомитет обеспечивает формирование судейской бригады мероприятия, информационное сопровождение и проведение мероприятия, процедуру подведения итогов и церемонию вручения призов.

3. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА

- 3.1 Главный судья мероприятия:
 - осуществляет общее руководство;
 - утверждает сводный протокол;
 - разрешает все ситуации, не предусмотренные данным положением.Решение главного судьи обжалованию не подлежит.
- 3.2 Судьи:
 - следят за соблюдением правил и регламента в ходе игры;
 - следят за соблюдением правил и регламента проведения отдельных игр мероприятия;
 - осуществляют координацию по этапу оценки результатов в соответствии с таблицей начисления баллов (Приложение 1).

4. УЧАСТНИКИ

- 4.1 К участию в мероприятии допускаются обучающиеся высших, средних специальных учебных заведений и старшеклассники (9-11 класс) школ г. Красноярска в возрасте от 16 до 25 лет (далее - участники). По усмотрению и решению оргкомитета к участию в мероприятии могут быть приглашены представители иных образовательных

учреждений и объединений г. Красноярска. Состав команды – 8 человек (4 юноши и 4 девушки).

4.2 В мероприятии принимают участие не более 48 команд. По решению Оргкомитета мероприятия количество команд может быть увеличено.

4.3 Каждый участник перед началом мероприятия должен:

- пройти аккредитацию в соответствии с Приложением 2 и предоставить студенческий билет (студентам СФУ), документ, удостоверяющий личность (обучающимся средних специальных учебных заведений и школ), полис обязательного медицинского страхования;
- ознакомиться с инструкцией (Приложение 3).

4.4 Оргкомитет вправе отстранить от участия команду без объяснения причины.

4.5 К перечню недопустимых действий игроков на игровом поле относится:

- применение силы по отношению к игрокам-противникам;
- использование ненормативной лексики;
- применение знаний боевых искусств;
- использование различных средств нападения;
- ведение «боевых действий» на бетонированных дорожках и дорожках из брусчатки;
- нарушение этических норм и правил поведения в общественном месте.

При грубом нарушении правил команда дисквалифицируется.

4.6 От общественного объединения/общезития/института могут участвовать не более четырех команд;

4.7 В случае если от общественного объединения/общезития/института участвуют четыре команды, то в любой следующей команде должно быть не более двух участников от данного объединения/общезития/института.

4.8 У каждой команды на флаге должно быть отображено название команды и символ причастности к тому или иному объединению участников, на базе которого она сформирована.

Инструктаж по экипировке выдаётся капитанам команд при аккредитации.

5. ПОРЯДОК И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

5.1 Дата проведения игры: 22 апреля 2018 года.

5.2 Регистрация участников осуществляется на сайте forms.sfu-kras.ru/zarnica до 23:59 часов 18 апреля 2018 года.

5.3 Место проведения: пр. Свободный, 79 Б, лесной массив возле спорткомплекса ИФКСиТ.

6. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ

6.1 *Подготовительный этап* осуществляется непосредственно самой командой до начала мероприятия. Этап включает в себя выбор капитана, разработку концепции флага команды (флагшток, краски и кисточки предоставляются оргкомитетом, однако флаг может быть подготовлен командой заранее), выбор девиза команды.

6.2 *Жеребьевка.* Жеребьевка определяет игровую группу (не более 4 команд одновременно на каждом из игровых полей) и момент начала игры для каждой группы.

6.3 *Общее построение.* Построение команд на поле открытия (очередность выступления определяется расстановкой команд).

6.4 *Презентация команд.* Командир выходит из строя, обращаясь к главному судье с громким и четким докладом:

- «Товарищ главный судья военно-спортивной игры «Зарница», команда (название команды и на базе чего она сформирована) к участию в игре готова!
- Наш девиз (произносит вся команда);
- Наш флаг (символизирует, означает и т.п.).

Оценивается: громкость и четкость речи команды, внешний вид, наличие и содержание элементов атрибутики (флаг, повязки, эмблемы, боевой раскрас и т.п.).

- 6.5 *Игра проводится по олимпийской системе.* Из каждой группы в следующий круг проходит не более 2-х команд. Задача каждой команды набрать максимальное количество очков путем срыва погон и захвата флага противника.
- 6.6 *Старт игры.* Участники расходятся по пунктам старта, и главный судья объявляет о начале игры посредством звукового сигнала.
- 6.7 *Клад.* Дополнительный приз. Для того, чтобы открыть замки, необходимо собрать четыре разных ключа. Если команда во время игры захватывает флаг соперников, то она «зарабатывает» их ключ. Если во время игры у команды захватывают флаг, а она уже имела ключи помимо своего, то завоёванные ключи остаются у неё, а «свой» ключ переходит команде захватившей флаг.

7. ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ

- 7.1 *«Раненый»* – игрок, у которого остался один погон. Он вправе либо продолжать боевые действия, либо вернуться в «зеленую зону» и нашить погоны до полного комплекта.
- 7.2 *«Убитый»* – игрок, у которого не осталось ни одного погона. Убитый после потери своего последнего погона не имеет права на какие-либо активные действия, обязан покинуть поле, выйти за пределы территории и дожидаться окончания игры.
- 7.3 *«Доктор»* – член команды, задача которого – нашивать погоны раненым сокомандникам. После того как «убили» первого игрока команды, «убитый» игрок встает в «зеленую зону» и занимает место доктора. Доктор, в свою очередь, выходит из «зеленой зоны» с двумя нашитыми погонами и продолжает игру.
- 7.4 *«Зеленая зона»* - зона мирного сосуществования игроков различных команд. На протяжении всего игрового времени в ней может находиться представитель каждой команды и выполнять функции «Доктора», нашивая погоны «раненым» игрокам своей команды. В «зеленой зоне» на «лечении у доктора» может находиться только один раненый игрок одной команды. Также в «зеленую зону» не имеют право забегать игроки с двумя погонами, кроме капитана. Ведение боевых действий в «зеленой зоне» и на расстоянии пяти метров от неё запрещено.
- 7.5 *«Лежачий»* – игрок, упавший в момент преследования. Окружающие его игроки-противники должны отойти на 10 метров (шагов) от упавшего. Упавшему игроку дается 5 секунд для того, чтобы подняться и убежать или продолжить боевые действия.
- 7.6 *Игра* - это отдельный этап проведения мероприятия, по завершению которого команды получают определенное количество баллов. Продолжительность каждой игры не более 20 минут.
- 7.7 *Нашивка погон* - перед игрой организаторы выдают капитану команды погоны, соответствующие номеру игры. Команде необходимо нашить погоны в соответствии с правилами п.2 Приложения 3. На нашивку погон команде дается не более 20 минут. Если участники не успевают нашить погоны за отведенное время, они выходят на игру с тем количеством погон, которые успели нашить. Если член команды не успел нашить ни одного погона, он не допускается к игре.
- 7.8 *Команда* – участники, подавшие электронную заявку и прошедшие аккредитацию.

8. ТАКТИКИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В ИГРЕ*

8.1 *Тактика обороны* - целенаправленные действия команды, не владеющей в данный момент преимуществом по нейтрализации атак соперника.

8.2 *Тактика нападения* осуществляется за счет стремительных передвижений команды в сторону команды соперника.

8.3 *Тактика окружения* – изоляция отдельной команды или части команды с целью уничтожения.

8.4 *Тактика засады* – заблаговременное и тщательно замаскированное расположение членов команды в игровом поле с целью разгрома внезапным ударом соперника.

8.5 *Тактика превосходства* – нападение или оборона, имея численное превосходство в составе.

*Представленные тактики являются лишь примером для игры. Тактики можно комбинировать между собой. Также каждая команда вправе разработать индивидуальную тактику, не нарушающую правил игры.

9. ПЛАН-СЕТКА ИГРЫ

Время	Описание
09:00-09:45	Аккредитация команд, выдача погон
09:45-10:45	Подготовка командами боевого раскраса и флага, нашивка погон
11:00-11:45	Торжественное открытие, презентация команд
12:00-14:30	Серии игр
14:30-15:30	Обед
15:30-18:00	Серии игр
18:00-18:15	Подведение итогов
18:15-18:30	Награждение

10. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

10.1 Победители и призеры военно-спортивной игры «Зарница» определяются главным судьей мероприятия по суммированному количеству баллов за аккредитацию, презентацию команд и за финальный этап игры.

10.2 Награждение всех участников благодарственными письмами, а победителей дипломами и ценными призами осуществляется сразу после подведения итогов.

**ТАБЛИЦА НАЧИСЛЕНИЯ БАЛЛОВ
ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «ЗАРНИЦА» СФУ**

№	Наименование	Кол-во дополнительных баллов/штрафов за 1 единицу
1	Один сорванный погон противника	1
2	Захват флага команды противника	8
3	Штрафы: <ul style="list-style-type: none"> – нарушение этических норм, в том числе использование ненормативной лексики; – атака лежащего игрока; – активные действия в «зеленой зоне»; – атака игроков в «зеленой зоне» и в пяти метрах от неё; – умышленное падение; – закрытие погон капюшоном или руками – оставление флага после игры без присмотра; – и т.д. 	-1 – (-3)
4	Грубое нарушение правил: <ul style="list-style-type: none"> – драка; – использование различных средств нападения – удар в пах – тычок в глаза – захват за волосы – ведение «боевых» действий на дорожках, выложенных брусчаткой – и т.д; 	-4 – (-10)
5	Боевой раскрас	1-3
6	Флаг команды	1-5
7	Доклад капитана	1-7
8	Командный девиз	1-10
9	Неправильно пришитые погоны	-1*
10	Неправильная установка флага	-5
11	Наличие в «зеленой зоне» более одного раненого игрока одной команды	-2*
12	Наличие в «зеленой зоне» живого игрока	-5*
13	Присутствие убитого игрока в «зеленой зоне» или на поле боя	-1*
14	Инвентарь, необходимый для участия в играх	По отдельной таблице

* За каждого участника команды.

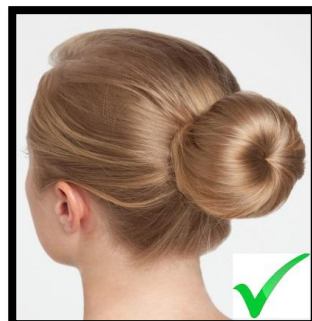
**КОЛИЧЕСТВО ШТРАФНЫХ БАЛЛОВ
ЗА ОТСУТСТВИЕ ИНВЕНТАРЯ ПРИ АККРЕДИТАЦИИ КОМАНД**

№	Наименование инвентаря	Количество	Количество штрафных баллов
1	Термос (не меньше 1 л.)	1 шт.	-5
2	Иголки	4 шт.	-1 (за 1 иголку)
3	Катушки с нитками	2 шт.	-2 (за 1 катушку)
4	Футболка	12 шт.	-5 (за 1 футболку)
5	Ткань белая	75-100 см.	-3

ИНСТРУКТАЖ ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРА «ЗАРНИЦА» СФУ

1. Инструкция по технике безопасности

1.1. Заплести волосы в косу или шишку.



- Снять все украшения (серьжки, цепочки, браслеты, кольца);
- Сделать маникюр с минимальной длиной ногтей.

1.2. Форма одежды:

- Спортивный костюм;
- Кроссовки, кеды, берцы.

2. Правила по нашивке погон

Погоны должны нашиваться на футболку участников следующим образом:

Пример:



Количество погон у участников



Количество погон у капитана

Погоны должны нашиваться **РОВНО** по шву плеча участников команды:

Пример:



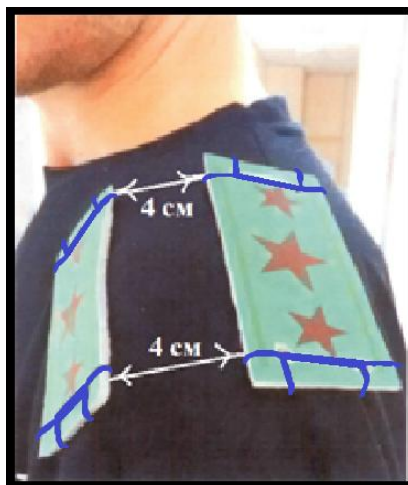
ПОГОНЫ ПРИШИВАЮТСЯ нитками к футболке только так, как указано на рисунке (Синими линиями).

Другими способами нашивать погоны **ЗАПРЕЩЕНО!**

Правильная нашивка погон для капитанов команд:

Погоны капитанов располагаются друг за другом на расстоянии ниже, чем ширина одного погона.

Пример:



3. Правила поведения в «зеленой зоне»

- 3.1 В «зеленой зоне» может находиться только **один «доктор»** от каждой команды;
- 3.2 Во время игры у «доктора» может лечиться только **один игрок**;
- 3.3 В «зеленой зоне» запрещаются любые «боевые» действия;
- 3.4 Запрещается вести «боевые» действия из «зеленой зоны» (т.е. выбегать, срывать погоны у соперника команды и забегать обратно);
- 3.5 Во время игры «убитым» игрокам запрещено находиться в «зеленой зоне».
- 3.6 Запрещается вести «боевые» действия в радиусе 5 метров от границ зелёной зоны

4. Правила поведения для «убитых» игроков

- 4.1 Игроки, у которых сорвали все пришитые погоны («убитые»), обязаны покинуть поле боя.

5. Правила поведения на поле боя

- 5.1 Командам, находящимся на поле боя, запрещено объединяться.
- 5.2 Команды начинают игру со своего угла поля по сигналу полевого судьи.
- 5.3 Во время игры участникам запрещено применять знание боевых искусств.
- 5.4 Запрещены удары в пах, тычки в глаза, захват за волосы и т.д.
- 5.5 Запрещено использование ненормативной лексики.
- 5.6 Запрещено использование различных средств нападения.
- 5.7 В случае, если игрок упал во время боевых действий, необходимо:
 - остановиться нападающим бойцам;
 - отойти от лежащего игрока на 5 метров;судья отсчитывает 5 секунд, за это время лежащий игрок должен встать и побежать, либо продолжить боевые действия.

За умышленное падение и остановку игры участник получает штрафные баллы.

- 5.8 Категорически запрещено вести «боевые» действия на дорожках, выложенных брусчаткой. При возникновении такой ситуации, судья приостанавливает игру, игроки переходят в «безопасную» зону и по команде судьи продолжают игру.

За ведение «боевых» действия на дорожках, выложенных брусчаткой, и остановку игры участник получает штрафные баллы.

6. Защита погон

- 6.1 Запрещено закрывать погоны капюшоном или другими средствами;
- 6.2 Запрещено закрывать погоны ладонями.