

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении военно-спортивной игры «Зарница» (сезон 2016 года)
среди школ Октябрьского района г. Красноярска

1. СПРАВКА

«Зарница» - это военно-спортивная игра, представляющая имитацию боевых действий, заключающихся в срывании погоны с плеч противников и захват флага.

Участники мероприятия делятся на команды, состоящие из 8 парней.

До начала мероприятия каждая команда выбирает капитана, придумывает девиз и разрабатывает рисунок флага, символизирующий команду, а также придумывает боевой раскрас (симметричные изображения или иные символы наносятся с целью отличия каждой команды и отражения тематики мероприятия).

Во время аккредитации капитанам команд выдаются погоны.

Погоны – являются отличительным атрибутом каждого участника, а также индикатором жизни/здоровья. Каждому участнику пришиваются по два погона на плечи; у капитана их четыре. Для того, чтобы «убить» противника, необходимо сорвать с него погоны. Если у участника сорван один погон, он является раненым игроком. Раненый игрок вправе продолжить боевые действия или добежать до доктора команды, который «вылечит» его посредством нашивания лечебного погона.

Целью обеих команд является захват флага, а также максимальное количество погон, которое можно добыть посредством срыва с плеч у участников команды соперника.

Команда победитель выявляется по сумме набранных баллов. Баллы начисляются за захват флагов и «убийство» противников, за нечестную игру, например, атака лежащего игрока — баллы снимаются см. Приложение 1.

2. ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

2.1. Настоящее Положение определяет условие и порядок проведения военно-спортивной игры «Зарница» (далее – мероприятие).

2.2. Основной целью мероприятия является формирование активной гражданской позиции молодёжи, приобретение навыков, необходимых для службы в Вооруженных силах РФ, на совершенствование и модернизацию системы гражданско-патриотического воспитания учащихся школ, а также сознательного отношения молодых людей к вопросам личной и общественной безопасности, развитие практических умений и навыков поведения в экстремальных ситуациях.

2.3. Основными задачами мероприятия являются:

- формирование гражданской и нравственной позиции у молодого поколения;
- пропаганда и популяризация здорового образа жизни среди учащихся школ г. Красноярска;
- развитие практических умений и навыков поведения в экстремальных ситуациях;
- формирование корпоративного духа в экстремальных условиях.

3. ОРГАНИЗАТОРЫ

3.1. Организаторами мероприятия являются:

- ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»;

- Военно-патриотический клуб СФУ «Патриот Сибири»;
- Краевое государственное бюджетное учреждение культуры «Дом офицеров»;
- Территориальный отдел Главного управления образования администрации г. Красноярска по Октябрьскому району города.

3.2. Оргкомитетом мероприятия являются представители организаторов. Оргкомитет обеспечивает формирование судейской бригады мероприятия, информационную поддержку и проведение мероприятия, процедуру подведения итогов и церемонию награждения.

4. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА

4.1. Главный судья мероприятия:

- осуществляют общее руководство;
- утверждает сводный протокол;
- разрешает все ситуации, не предусмотренные данным Положением.

Решение главного судьи обжалованию не подлежит.

4.2. Судьи:

- следят за соблюдением правил и регламента проведения отдельных игр мероприятия;
- осуществляют прохождение каждой игры мероприятия.

Начисление баллов и штрафов назначается по таблице указанной в Приложение 1.

5. УЧАСТНИКИ

5.1. В Игре принимают участие учащиеся 10 классов школ Октябрьского района г. Красноярска (далее участники). Состав команды – 8 человек (8 юношей).

5.2. В мероприятии принимают участие не более 20 команд;

5.3. Каждый участник перед началом мероприятия должен:

- **пройти аккредитацию согласно Приложению 1;**
- пройти инструктаж;
- предоставить согласие родителей на участие в военно-спортивной игре «Зарница» среди школ Октябрьского района. **Согласие от родителей представлено в Приложение 2.**

Оргкомитет вправе отстранить от участия команду при условии несоблюдения требований данного положения.

Недопустимые действия игроков на игровом поле:

- применение силы по отношению к игрокам-противникам;
- использование ненормативной лексики;
- применение знаний боевых искусств;
- использование различных средств нападения.

При грубом нарушении правил, команда дисквалифицируется;

Инструктаж по экипировки проводится капитанам команд при жеребьевке.

5.4. Участникам рекомендуется вступить в группу в социальных сетях vk.com/vpkpatriotsibiri, для получения дополнительной информации о мероприятии.

6. ПОРЯДОК И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

6.1. Дата проведения мероприятия: 03 июня 2016 года с 8-30 до 14-30;

6.2. Место проведения мероприятия: г. Красноярск, пр. Свободный, 79«Б» (пересеченная местность возле спорткомплекса СФУ).

6.3. Регистрация участников осуществляется на официальном сайте Сибирского федерального университета по адресу: forms.sfu-kras.ru/zarnica-schools

6.4. Начало торжественного построения в **10:00 часов**.

7. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ

7.1. *Подготовительный этап* осуществляется непосредственно самой командой до начала мероприятия. Этап включает в себя выбор капитана, разработку флага команды (флаг шток выдаст оргкомитет на аккредитации), сочинительство девиза команды.

7.2. *Жеребьевка*. После окончания аккредитации всех капитанов собирают для жеребьевки, которая определяет игровую группу (не более 4-х команд одновременно) и момент начала игры для каждой группы.

7.3. *Общее построение*. Построение команд и очередность выступления согласно регистрации команд на мероприятие.

7.4. *Презентация команд*. Командир выходит на один шаг из строя. Обращаясь к главному судье с громким и четким докладом:

– «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 команд, внешний вид, наличие и содержание элементов атрибутики (флаг, повязки, эмблемы, боевой раскрас и т.п.).

7.5. *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.

7.6. *Старт игры*. Участники расходятся по пунктам старта, и главный судья извещает о начале игрового круга.

8. ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ

8.1. *Раненый* – игрок, у которого остался, прикреплен один погон. Он вправе либо продолжать боевые действия, либо вернуться в зеленую зону и нашить погоны до полного комплекта.

8.2. *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 игровое поле и выйти за пределы ее территории или пройти в зону для убитых игроков, дожидаться окончания игры.

8.3. *Доктор* – член команды, задача которого состоит в том, чтобы нашивать погоны раненым сокомандникам. Находится в зеленой зоне с подшитыми погонами. После начала игрового круга как только «убивают» первого игрока, он заменяет доктора в зеленой зоне. Доктор выходит играть в поле, а первый убитый игрок занимает его место и лечит раненых сокомандников.

8.4. *Зеленая зона / Госпиталь* - 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 не могут находиться более двух раненых игроков одной команды. Так же в зеленой зоне не имеют право забегать игроки с двумя погонами (живые). Ведение активных действий в зеленой зоне запрещено!

8.5. *Лежачий* – игрок, упавший в момент преследования. Окружающие его игроки – противники должны отойти на 10 м. от упавшего игрока. Упавшему игроку дается 5 секунд времени, что бы подняться и убежать или продолжить боевые действия.

8.6. *Игра* - это отдельный этап проведения мероприятия, по завершению которого команды получают определенное количество баллов. Продолжительность каждой игры не более 20 минут.

8.7. *Нашивка погон* - перед игрой организаторы выдают капитану команды погоны соответствующие номеру игры. Команде необходимо нашить правильно погоны в соответствии с правилами. На нашивку погон команде дается 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 участвует в игровом круге.

8.8. *Команда* – участники прошедшую аккредитацию. Состав команды 4 парня и 4 девушки.

9. ТАКТИКИ ПРИМЕНЯЕМЫЕ В ИГРЕ*

9.1. *Тактика обороны* - целенаправленные действия команды, не владеющей в данный момент преимуществом по нейтрализации атак соперника. Различают персональную, зонную и смешанную защиту. При персональной защите каждый игрок обороняющейся команды опекает «своих» товарищей от команды-соперницы, при зонной - контролирует определенную часть игровой площадки, смешанная подразумевает сочетание персональной и зонной защиты.

9.2. *Тактика нападения* осуществляется за счет стремительных передвижений команды в сторону команды соперника. Быстрый прорыв является одним из эффективных способов организации атакующих действий. Он заключается в организации и проведении нападения против неподготовленной защиты, чаще всего путем создания, численного преимущества нападающих благодаря разделению команды соперника.

9.3. *Тактика окружение* – изоляция отдельной команды или части команды с целью уничтожения. Окруженному в битве сопернику необходимо оставлять небольшой путь для отступления, поощряя желание к бегству, вопреки стоянию на смерть в ситуации очевидной безысходности. Как правило, необходимым фактором окружения является превосходство над противником в силах.

9.4. *Тактика объединения* – формирование команд, включающие несколько различных команд или частей команды меньшего количества. Объединение усилий может осуществляться с целью победы над противником, но баллы за погоны или же добытый флаг не делятся поровну между объединенными командами, а присуждаются команде, принесшей трофеи в зеленую зону.

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

соперника. Засады могут быть организованы как одиночными членами команды, так и всеми вместе.

9.6. *Тактика превосходства* – атака или оборона, от команды соперника имея численное превосходство в составе. Осуществить это можно заблаговременно не разделяясь командой, а передвигаясь по игровому полю всем составом.

9.7. *Тактика атаки флага* – осуществляется путем атаки только флагоносцев команды соперника. Собрав все флаги противников участвующих в раунде, команда автоматически получает карту для поиска клада.

*Представленные тактики являются лишь примером для игры. Тактики можно комбинировать между собой. Также каждая команда вправе разработать индивидуальную тактику, но без нарушений правил игры и применения физической силы.

10. ПЛАН-СЕТКА ИГРЫ*

Время	Описание
08:30-09:15	Подготовка командами боевого раскраса и флага
08:45-09:15	Аккредитация команд, выдача погон
09:00-09:55	Нашивка погон согласно жеребьевке
10:00-10:20	Торжественное открытие, презентация команд
10:30-11:00	1 игра
11:00-11:30	2 игра
11:30-12:00	3 игра
12:00-12:30	4 игра
12:30-13:00	5 игра
13:00-13:30	6 игра
13:30-14:00	7 игра
14:00-14:15	Подведение итогов
14:15-14:30	Награждение

*План сетка игры может меняться во временном интервале, а так же игра может проходить на два поля одновременно.

11. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

11.1. Победители и призеры по военно-спортивной игре «Зарница» определяются главным судьей мероприятия по суммированному количеству баллов за финальный этап игры.

11.2. Награждение команд-победителей осуществляется сразу после окончания мероприятия.

Таблица 1-начисление баллов командам военно-спортивной игры «Зарница»

№	Наименование	Кол-во баллов за 1 единицу
1	Один сорванный погон противника	1
2	Захват флага команды противника	8
3	Штрафы: – использование ненормативной лексики; – атака лежащего игрока; – активные действия в зеленой зоне; – атака игроков из зеленой зоны; – закрытие погон капюшоном или руками и т.д.	-1
4	Грубое нарушение правил: – драка; – использование различных средств нападения;	-10
5	Боевой раскрас команды*	1 балл за каждого участника команды
6	Флаг команды	от 1 до 5
7	Девиз	5

* Боевой раскрас команды должен совпадать со стилем флага, если стили не совпадают, команда получает максимум 3 балла.

Таблица 2- Наименование инвентаря, необходимого для аккредитации команды

№	Наименование инвентаря	Количество	Количество штрафов
1	Иголки	8 шт.	-8
2	Катушки с нитками	2 шт.	-4
3	Термос	1 шт.	- 5
4	Футболка (каждому участнику по 2 шт)	16 шт.	-10
5	Ткань белая	75-100 см.	-5

Таблица начисления баллов при презентации команд

№ п/п	Название команды	Девиз (max 5)	Раскрас флага (max 5)	Боевой раскрас команды (max 8)
1.				

**Согласие родителя (законного представителя) на участие ребенка (подопечного)
военно-спортивной игре "Зарница"**

Я, _____,
(ФИО родителя/законного представителя полностью)

являясь _____ родителем/ _____ законным _____ представителем

(ФИО ребенка/подопечного полностью)

_____ учащегося (учащейся) _____ класса,

даю своё согласие на участие моего ребенка/подопечного в военно-спортивной
игре «Зарница» среди школ Октябрьского района, которая будет проходить на
территории Сибирского федерального университета по адресу: г. Красноярск, пр.
Свободный, 79 «Б», дата проведения мероприятия **3 июня 2016 года**

Организаторы игры: Управление молодежной политики, военно-патриотический
клуб СФУ «Патриот Сибири», Администрация Октябрьского района г. Красноярска

С условиями игры ознакомлены:

(ФИО родителя (законного представителя полностью))

«___» _____ 2016 года

Подпись

/ _____
ФИО