|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДАЮНачальник отдела по образованиюДокшицкого райисполкома  Д.Д.Портянко |
|  |  «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2024 г. |

Положение о проведении

районного этапа республиканской

спортивно-патриотической игры

«Зарница»

Районный этап республиканской спортивно-патриотической игры «Зарница» (далее – игра «Зарница») относится к числу официальных командных состязаний по выполнению интеллектуальных заданий, оборонно-спортивных комплексов и нормативов членами Общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация» (далее – ОО «БРПО»).

 Игра «Зарница» проводится с целью привития любви к Беларуси, формирования у детей и подростков устойчивого желания способствовать процветанию страны и стремлению защищать при необходимости.

**1. Организаторы:** Отдел по образованию Докшицкого райисполкома, Докшицкий районный Совет ОО «Белорусская республиканская пионерская организация», ГУДО «Докшицкий районный центр детей и молодёжи».

**2. Участники:** юнармейцы в возрасте 13-14 лет включительно.

2.1. Участниками игры «Зарница» являются отряды юнармейцев в составе 10 человек. Гендерный состав отряда: мальчики – 6 человек, девочки – 4 человека. В состав отряда включены юнармейцы следующих специальностей: командир, заместитель командира, разведчик, связист, сапер, военный корреспондент – по 1 человеку, стрелок, санитар – по 2 человека.

**3. Сроки проведения.**

Первый отборочный этап (март 2024 года) – дружинный. Проводится в пионерских дружинах учреждений общего среднего образования. Определяются победители и призеры дружинной игры «Зарница».

Второй отборочный этап (апрель 2024 года) – районный. Принимают участие победители первого отборочного этапа. Определяются победители и призеры районной игры «Зарница».

**4. Порядок проведения.** Для проведения игры «Зарница» создается организационный комитет (далее – штаб). Штаб представляет собой коллегиальный орган, призванный осуществлять цели и задачи игры «Зарница», обеспечивать условия его подготовки и реализации, проведение учебных занятий и программных мероприятий. Штаб игры имеет право вносить изменения и корректировать этапы соревнований.

4.1. К участию в районном этапе игры «Зарница» допускаются: юнармейцы, прошедшие медицинский осмотр и отнесенные по состоянию здоровья к основной группе для занятия физической культурой и допущенные к соревнованиям; юнармейцы, экипированные согласно требованиям с отличительным знаком подразделения.

4.2. Сопровождение юнармейцев обеспечивают руководители подразделений. Руководители: несут персональную ответственность за охрану жизни и здоровья юнармейцев при передвижении от места убытия до места проведения игры «Зарница» и обратно; несут персональную ответственность за обеспечение соблюдения норм по охране здоровья и безопасности жизни юнармейцев в период проведения игры «Зарница»; отвечают за дисциплину и порядок в подразделениях; выполняют Положение о проведении игры «Зарница», проявляют дисциплинированность, организованность, уважение к юнармейцам, соперникам, судьям, членам штабов, приглашенным; обеспечивают своевременную и организованную явку личного состава подразделения на мероприятия игры «Зарница» в соответствии с программой; сопровождают личный состав подразделения на всех мероприятиях, предусмотренных программой.

4.3. Игра «Зарница» состоит из подготовительных и конкурсных испытаний, испытаний «вне зачёта», военно-патриотического и военно-спортивного характера, состоящих из соревнований между подразделениями в виде эстафет, конкурсов, викторин, игр и занятий на местности с военным сюжетом, знакомства с историей и Уставом Вооруженных Сил Республики Беларусь, задачами гражданской обороны, основами безопасности жизнедеятельности.

В рамках учебных занятий предусмотрено изучение военного дела, подготовка и соревнования юнармейцев в личном или командном зачёте на личное и командное первенство в составе звена, отряда, отделения и др. и по воинским специальностям.

Подготовка юнармейцев предполагает обучение по следующим специальностям: командир, заместитель командира, разведчик, связист, сапер, военный корреспондент, стрелок, санитар.

4.2. Перед началом мероприятий игры «Зарница» каждый командир подразделения отдает рапорт, а юнармейцы приветствуют по форме (приложение 1).

**5. Программа игры «Зарница» и содержание программных мероприятий.**

Игра «Зарница» включает в себя следующие обязательные испытания:

5.1. Квиз «Страницы истории»;

5.2. Смотр строя и песни «Мы – правнуки Победы»;

5.3. Состязание «К защите Отечества готов!»;

5.4. Санитарный пост;

5.5. Полоса препятствий;

5.6. Военизированная игра на местности «Битва за флаг».

Испытания, идущие **«вне зачета»** (что именно проводить «вне

зачета» решают штабы соответствующего этапа игр):

Визитная карточка отряда.

Конкурс боевых листков.

Лазерный бой «Лазертак».

**5.1. Квиз «Страницы истории**».

Тематика (знание):

– этапы военной истории Беларуси (ВОВ);

– государственная символика Республики Беларусь и ее история;

– подвиги военных лет белорусов, в т.ч. подвиги пионеров-героев;

– города-герои Республики Беларусь и их история;

– история пионерского движения, в.т.ч. ОО «БРПО».

Участвует отряд в полном составе. Испытание проводится в форме интеллектуальной игры «Квиз» (викторина). Тематика вопросов связана с военной историей, охватывает весь период Великой Отечественной войны, государственной и пионерской символики. Задача участников – продемонстрировать свою логику, внимательность и эрудицию, в течение минуты обдумать и дать правильный ответ. За каждый правильный ответ присуждается от 1 до 3 баллов в зависимости от полноты и точности ответа. Победитель определяется по сумме баллов. Игроки ответы записывают в бланк для ответов. Пакеты квиз разрабатываются организаторами соответствующего этапа.

**5.2. Смотр строя и песни «Мы – правнуки Победы».**

Участвует отряд в полном составе. Форма одежды парадная с использованием эмблемы, с головными уборами. Обязательным является ношение пионерского галстука. Команды отдает капитан отряда. Конкурс проводится поэтапно, согласно программы.

Все строевые приемы, включенные в программу конкурса, выполняются в порядке, указанном в настоящем Положении в соответствии со Строевым Уставом Вооруженных Сил Республики Беларусь, утвержденным приказом Министра обороны Республики Беларусь № 930 от 1 сентября 2014 года (далее – Устав).

**Рекомендуемая программа смотра строя и песни:**

1. Выход отряда с речевкой (в колонне по три, командир

направляющий). Команда командира: «Отряд «СТАНОВИСЬ», «РАВНЯЙСЬ», «СМИРНО», «С речевкой, строевым шагом – МАРШ». Передвижение строя к судье. Команда командира: «На месте – СТОЙ».

2. Команда командира, обращенного лицом к отряду: «Отряд

«ВОЛЬНО», «РАЗОЙДИСЬ».

3. Командир идет строевым шагом в направлении судьи и, пройдя

2-3 шага, командир обращается лицом к отряду и подает команды:

«Отряд, ко мне в одну шеренгу – СТАНОВИСЬ».

4. Отряд выстраивается в одну шеренгу слева от командира.

5. Командир выходит на центр строя, поворачивается лицом к

строю и подает команды; «Отряд «СТАНОВИСЬ», «РАВНЯЙСЬ»,

«СМИРНО», «По порядку номеров – РАССЧИТАЙСЬ», «Равнение на-СЕРЕДИНУ» (на-ПРАВО, на-ЛЕВО).

6. Командир движется к судье, для сдачи рапорта: «Товарищ

(назвать воинское звание или должность). Отряд (название) пионерской

дружины (название) учреждения образования (номер, территориальная принадлежность) для смотра строя и песни построен. Командир отряда (фамилия, имя)» (приложение 1).

При приветствии отряда отряд «ЗДРАВСТВУЙТЕ, ТОВАРИЩИ» отвечает: «Здравия желаем, товарищ (назвать воинское звание или должность)».

7. Судья подает команду «ВОЛЬНО».

8. Командир отряда подает команду «ВОЛЬНО» (отряд реагирует

на команду командира).

9. Командир движется в сторону отряда в исходную точку центра

строя.

10. Командир подает команды; «Отряд «СТАНОВИСЬ»,

«РАВНЯЙСЬ», «СМИРНО» «На первый и второй – РАССЧИТАЙСЬ» (расчет начинается с правого фланга: каждый юнармеец, быстро поворачивая голову к стоящему слева от него юнармейцу, называет свой номер и быстро ставит голову прямо; левофланговый голову не поворачивает).

«Отряд в две шеренги – СТРОЙСЯ» (перестроение в

двухшереножный строй), «Напра-ВО», «Нале-ВО», «КРУГОМ», (отряд обратился фронтом на командира).

Пункт 11 выполняется по одному. В начале все строевые приёмы

один выполняет юноша и после постановки его в строй выходит и

выполняет те же строевые приёмы отдельно девушка.

11. Командир вызывает на выполнение строевых приемов 1 юношу и 1 девушку. Подает команды: «Юнармеец (Фамилия), Юнармеец (Фамилия), (юнармейцы, услышав свою фамилию отвечают «Я») «ВЫЙТИ ИЗ СТРОЯ» (юнармейцы, услышав команду отвечают «ЕСТЬ» и выходят на 2 шага из строя и поворачивается лицом к строю). «Напра-ВО», «нале-ВО», «кру-ГОМ», «напра-ВО». «Строевым шагом – МАРШ», «напра-ВО», «нале-ВО», «кругом – МАРШ», «отдание воинского приветствия, начальник справа». Подает команды: «Юнармеец (1-й, фамилия). Юнармеец, услышавший свою фамилию, оборачивается лицом к командиру и громко и четко произносит: «Я». Команда командира: «Ко мне». Юнармеец прикладывает руку к головному убору, отвечает «ЕСТЬ», и, начав движение к командиру, с первым шагом опускает правую руку. Останавливается за 2-3 шага напротив него и производит доклад: «Товарищ командир, юнармеец (фамилия), по вашему приказанию прибыл (а). Командир подает команду «Встать в строй». Юнармеец прикладывает руку к головному убору, отвечает «ЕСТЬ», и, начав движение в строй, с первым шагом опускает правую руку. (Юнармеец становится на исходное место в строю).

12. Подает команды: «Юнармеец (2-й, фамилия). Юнармеец,

услышавший свою фамилию, оборачивается лицом к командиру и громко и четко произносит: «Я». Команда командира: «КО МНЕ». Юнармеец прикладывает руку к головному убору, отвечает «ЕСТЬ», и, начав движение к командиру, с первым шагом опускает правую руку. Останавливается за 2-3 шага напротив него и производит доклад: «Товарищ командир, юнармеец (фамилия), по вашему приказанию прибыл(а). Командир подает команду «Встать в строй». Юнармеец прикладывает руку к головному убору, отвечает «ЕСТЬ», и, начав движение в строй, с первым шагом опускает правую руку. (Юнармеец становится на исходное место в строю).

13. Командир подает команду: «ОТРЯД, В ОДНУ ШЕРЕНГУ

СТАНОВИСЬ» (перестроение из двухшереножного строя в

одношереножный). «ОТРЯД, РАЗОЙДИСЬ». Командир движется в

установленную точку для прохождения торжественным маршем.

14. Командир подает команды, обращенные лицом к отряду:

«ОТРЯД», «ЗА МНОЙ В КОЛОННУ ПО ТРИ СТАНОВИСЬ» (отряд строится в колонну по три). Командир делает два шага вперёд поворачивается лицом к строю и командует «СТАНОВИСЬ»,

«РАВНЯЙСЬ», «СМИРНО», «Строевым шагом-МАРШ» (за 10-15 шагов до судьи, командир подает команду: «СМИРНО», «РАВНЕНИЕ НАЛЕВО» (отряд проходит торжественным маршем). После прохода судьи, командир подает команду «ВОЛЬНО» (отряд движется походным шагом).

15. Командир подает команду: «Левое плечо вперед-МАРШ»

(отряд выполняет команду). Командир подает команду: «ПРЯМО»,

«Песню «запе-ВАЙ» (после подачи команды с третьего шага отряд

запевает песню и исполняет её полностью, а за тем движется на исходную точку начала смотра строя и песни).

16. Команда командира (после прихода отряда в исходную точку),

«На месте, СТОЙ», «ВОЛЬНО», (командир разворачивается лицом к строю, подает команду) «Отряд, РАЗОЙДИСЬ».

**Оценка строевых приемов**. Каждый элемент (строевой прием) программы оценивается по пятибалльной системе. Если элемент (строевой прием) программы пропущен или не выполнен, выполнен не по Уставу, то ставится оценка «ноль баллов», средний результат «три балла».

**5.2.1. «Осмотр и оценка внешнего вида»** (оценивается каждый

критерий по 5-тибальной системе, максимально 15 баллов).

Оценивается:

- правильность и однообразие в ношении головных уборов, формы одежды, поясных ремней, обуви;

- аккуратность прически;

- однообразие размещения шевронов, нарукавных и нагрудных

знаков, эмблем, знаков различия.

**5.2.2. «Действия в составе отряда на месте»**

Оценивается:

- доклад капитана команды судье о готовности к смотру;

- ответ на приветствие;

- выполнение команд: «РАВНЯЙСЬ», «СМИРНО», «ВОЛЬНО»,

«РАЗОЙДИСЬ»;

- повороты на месте в составе отряда;

- расчет отряда «по порядку», «на первый-второй»;

- перестроение из одношереножного строя в двухшереножный и обратно.

**5.2.3. «Действия в составе отряда в движении»** **(согласно таблице ниже).**

Оценивается:

- движение строевым шагом;

- повороты в движении «НАЛЕВО», «НАПРАВО», «Кругом-

МАРШ»;

- остановка по команде «СТОЙ»;

- изменение направления движения;

- выполнение воинского приветствия в движении;

- прохождение с песней, речевкой.

**5.2.4. «Одиночная строевая подготовка»**

Строевые приемы выполняют 2 участника отряда (1 юноша и 1 девушка), определенные по решению командира. Команды участникам отряда на выполнение строевых приемов подаются Командиром отряда.

Оценивается:

- строевая стойка;

- выход из строя и возвращение в строй;

- движение строевым шагом;

- повороты на месте и в движении;

- выполнение воинского приветствия (начальник справа или слева);

- подход к начальнику и отход от него.

Оценка одиночной строевой подготовки отряда суммируется из индивидуальных оценок каждого из двух участников отряда.

Дополнительные баллы командам начисляются за показательное выступление (плац-парад).

Оценивается:

- дисциплина строя, строевая подготовка (5 баллов);

- композиция показательного выступления: целостность, четкость, разнообразие, сложность перестроений (5 баллов);

- оригинальность показательного выступления: новизна и разнообразие приемов, элементов и др. (5 баллов);

- исполнительское мастерство, слаженность и синхронность выполнения элементов (5 баллов);

-торжественность, эмоциональность, выразительность, яркость

показательного выступления (5 баллов).

**5.3. Состязание «К защите Отечества готов!».**

Представляет собой соревнования по огневой подготовке, состоящие из двух рубежей.

**Рубеж 1 «Приступить!» (проходит на областном этапе)** – разборка и сборка автомата Калашникова (АК-74). Фиксируется время каждого юнармейца в отдельности и отряда в целом, зачет – по последнему участнику. Участвует весь отряд.

При разборке и сборке определяется лучший отряд и юнармеец. Действия участников оцениваются по пятибалльной системе: 45 сек – 5 очков, до 55 сек – 4 очка, до 1 мин 10 сек – 3 очка, до 1 мин 20 сек – 2 очка, до 1 мин 30 сек – 1 очко.

**«Неполная разборка и сборка автомата Калашникова».**

Участник команды стоит перед столом, на котором лежит автомат Калашникова. Неполная разборка и сборка автомата Калашникова выполняется слитно, без остановки секундомера. Выполнение испытания начинается по команде судьи: «К разборке-сборке - приступить», одновременно включается секундомер. Секундомер останавливают после того, как собранный автомат касается поверхности стола, и участник команды докладывает: «Готов».

Порядок неполной разборки автомата Калашникова:

отделить «магазин»;

проверить, нет ли патрона в патроннике (снять автомат с

предохранителя, отвести рукоятку затворной рамы назад, отпустить

рукоятку, спустить курок с боевого взвода, при положении автомата под

углом 45-60 градусов от поверхности стола);

вынуть пенал с принадлежностями; отделить шомпол;

отделить крышку ствольной коробки;

вынуть пружину возвратного механизма;

вынуть затворную раму с газовым поршнем и затвором;

вынуть затвор из затворной рамы;

отсоединить газовую трубку со ствольной накладкой.

Сборка осуществляется в обратно порядке. Обращаем внимание: после присоединения крышки ствольной коробки необходимо спустить курок с боевого взвода в положении автомата под углом 45-60 градусов от поверхности стола и поставить автомат на предохранитель).

Контрольный спуск производится под углом 45-60 градусов перед собой в направлении указанного судьей сектора.

Штрафное время:

за нарушение порядка разборки и сборки (за каждый элемент) -5 сек.;

за отсутствие контрольного спуска - 5 сек.;

за производство контрольного спуска при положении ствола

автомата вне указанного судьей сектора и угла отстрела -5 сек.;

за любую постороннюю помощь на этапе разборки-сборки, а также за подсказки в процессе разборки-сборки - 5 сек. (за каждую).

Итоговое время составляет сумма результатов всех участников

команды.

**Рубеж 2 «Снайпер».** Соревнования по стрельбе проводятся из

пневматической винтовки. Участвует 2 человека (мальчик и девочка). Командный зачет определяется по сумме набранных очков. Стрельба производится по мишени № 8 на расстоянии 10 метров, 3 пробных и 20 зачетных. Оценка по наибольшему количеству выбитых очков.

В конкурсе используется оружие, предоставленное организаторами.

**Использование своего оружия не допускается.**

**Замена заявленных стрелков во время проведения рубежа**

**недопустима.**

Критерии оценки: личное первенство определяется по наибольшей сумме выбитых очков за наименьшее количество времени в личном зачете. Командный зачет определяется по сумме результатов.

**5.4. Санитарный пост.**

Принимает участие вся команда. Испытание оценивается в баллах.

В соревнованиях по оказанию первой помощи необходимо выполнить одно теоритическое и два практических задания.

При прохождении этапа отряд самостоятельно распределяет членов отряда для выполнения этапа заданий.

Теоритическое задание включает в себя вопросы на следующие темы (вопросы готовят организаторы на каждом этапе отдельно согласно курса ОБЖ по возрастам):

укусы животных и змей;

оказание первой помощи при ушибах;

оказание первой помощи при сотрясении мозга;

оказание первой помощи при ожогах;

оказание первой медицинской помощи при обморожениях;

оказание первой помощи при растяжениях;

оказание первой помощи при отравлении угарным газом;

переломы;

правила наложения жгута;

основы выживания в ситуации вынужденного автономного

существования (определение съедобных и несъедобных растений, грибов, ягод).

Практические задания включают в себя:

наложение повязок (асептическая, «спиральная» на конечность»,

«чепец» при травме головы);

остановка кровотечения наложением жгута (венозного, артериального);

иммобилизация конечности при переломе (наложение шины Крамера);

способы транспортировки пострадавшего (под руки). За невыполнение заданий «0» баллов.

Штрафы:

Невыполнение теоритического задания – минус 1 балл за каждый вопрос;

Практические задания:

Нарушение алгоритма оказания первой помощи – минус 3 балла;

Жгут наложен с нарушениями (не на ту область, неправильно

закреплен и пр. – минус 3 балла:

Повязка наложена с нарушениями (складки, наложена не полностью и пр. – минус 3 балла;

Наложение шины при переломе выполнена с нарушениями – минус 3 балла;

Неосторожное обращение с пострадавшим с переломом – минус 3 балла;

Транспортировка пострадавшего произведена с нарушениями

(неправильное замыкание рук в замок, неосторожное обращение с

пострадавшим и пр.) – минус 3 балла;

Неуважительное поведение участников команды на этапе – минус 2 балла;

Вмешательство руководителя (словом, делом) – снятие команды с

этапа.

**5.5. Полоса препятствий.**

Принимает участие вся команда.

Для прохождения данного вида соревнований этапа игры «Зарница» участники в обязательном порядке должны быть экипированы.

Данный вид соревнований этапа игры проводится на время.

Участникам команды в полном составе необходимо преодолеть 7

соревновательных испытаний. На старте команда получает «30» баллов. По мере прохождения соревновательных испытаний за каждую ошибку, совершенную членом команды, от «30» баллов минусуется «0,5» балла.

Элементы полосы препятствий на каждом этапе может

варьироваться, в зависимости от материально-технической базы.

Примерные элементы полосы препятствий:

1. Линия старта, обозначенная полосой, лентой, флажками.

2. Беговая дорожка для начала ускорения, она составляет 20 метров,

ширина дорожки 2,0 метра.

3**.** Элемент «Параллельные веревки».

4. Элемент «Переправа по подвесному бревну».

5. Элемент «Кочки».

6. Элемент «Лабиринт».

7. Элемент «Поводырь».

8. Элемент «Туннель».

9. Элемент «Маятник».

10. Участок для бега, примерной ширины 2,0 метра и длины для 20 метров.

11. Линия финиша, обозначенная полосой, лентой, флажками.

**«Параллельные веревки».** Участвует вся команда.

Этап натягивается двумя веревками диаметром 10 – 12 мм между двумя деревьями, столбами и пр. Нижняя веревка натягивается на высоте 100 см. от земли. Верхняя веревка натягивается параллельно нижней, на высоте примерно 250 см. от земли. Расстояние между веревками зависит от среднего роста участников соревнований. Нижняя веревка является опорной или грузовой. По ней идут ногами. Верхняя веревка является страховочной. За нее держатся руками. Длина этапа может составлять до 10 метров. Два человека от отряда страхуют прохождение этапа.

При прохождении этапа используются перчатки. В случае срыва участник получает **штрафные баллы** и переходит к выполнению следующего соревновательного испытания.

**«Переправа по подвесному бревну».** Задача отряда –

переправиться по подвешенному бревну на другую сторону. Длина

переправы от 6 до 10 м (в зависимости от условий проведения). Бревно

подвешено на высоте 50 см от поверхности земли. На высоте 200 – 220 см. от поверхности натянута веревка, являющаяся перилами (страховкой). Команда переправляется по бревну на противоположный

«берег».

В случае падения участника при переправе через «ров»

участник получает штрафной балл и переходит к выполнению

следующего соревновательного испытания.

**«Кочки».** На земле из спилов, диаметром 20-30 см, обозначающих «Кочки» выложены зигзаги. Это «тропинка через болото» протяженностью до 20 метров. Задача: от первого до последнего участника отряда пройти через «болото», взявшись за руки, не отпуская их и не оступаясь. Важный момент – одна кочка, одна нога.

Штрафуется касание земли ногой, размыкание рук и постановка двух ног на одну кочку. Штраф – возврат отряда на исходный рубеж, после 3-х неудачных попыток, отряд получает минус «5» баллов и переходит к выполнению следующего соревновательного испытания.

**«Лабиринт».** Препятствие «Лабиринт» представляет собой сборную металлическую конструкцию, состоящую из двух симметричных изогнутых половин, длина лабиринта до 10 метров. Если в регионе нет специально оборудованной конструкции можно использовать разметку флажками. Отряду необходимо поочередно пройти испытание. Последующий игрок не начинает движение, пока предыдущий не закончил лабиринт. Штраф – за преждевременное начало движения последующего участника.

**«Поводырь».** Веревки натягиваются на разной высоте в хаотичном порядке между несколькими опорами (деревьями), образуя полосу длиной от 5 до 10 метров, с чередой разно уровневых препятствий. Всем участникам отряда, кроме командира, завязываются глаза. Отряд, двигаясь, взявшись за руки, друг за другом (за исключением командира), преодолевает все препятствия. Командир должен помочь отряду пройти этап, при необходимости координируя движения каждого участника отряда, но, не произнося при этом ни одного слова. Штрафуется каждое касание веревки любым участником команды. Штрафной балл минус «0,5».

**«Туннель».** Участвует весь отряд. Участники конкурса должны проползти за капитаном под сеткой, натянутой на расстоянии 30-40 см от земли, имитируется туннель длинной 6-10 метров. Если кто-то задел сетку спиной – штраф. Штрафуется каждое нарушение участником отряда. Штрафной балл минус «0,5».

**«Маятник»**. Данный этап наводится веревкой диаметром 10 — 12 мм. Общая длина веревки зависит от способа подвеса и высоты. Сам подвес веревки должен быть надежным (через толстый сук). На конце маятниковой веревки в 40-50 см. от земли обычно завязывается крупный узел для опоры участника, который переносит вес своего тела на маятниковую веревку. Чем выше высота подвеса веревки, тем большая длина раскачивания маятника над землей по горизонтали. На земле отмечаются две линии перпендикулярно движению маятника: начало и конец. Между этими линиями находится опасная зона. Заступ за линии, касание земли или падение с маятника в опасной зоне участник наказывается штрафным баллом и переходом к выполнению следующего соревновательного испытания.

**5.6. Военизированная игра на местности «Битва за флаг».**

Легенда и концепция игры предлагаются участникам на месте с учетом возрастных и физических возможностей юнармейцев. За основу сюжета могут быть взяты (двусторонние) игры на местности: «Засекреченный город», «Параллельный марш», «Встречный бой», «Штурм бастиона» с использованием игрового хода.

Боевые задачи, как и критерии оценки, зависят от сюжета, но

предусматривают согласованные действия юнармейцев в составе отрядов, навыки ориентирования на местности. Временной регламент игры – до 2-х часов.

Все отряды собираются на площадке на финальное испытание.

Задача команд – первыми добраться к флагу, который спрятан в определённом месте. Командиры получают маршрутный лист. Получив маршрутный лист, отряды в полном составе выходят и направляются на пункты. Прибыв на место, указанное на карте-маршруте отряд должен найти конверт с зашифрованным словом, расшифровать его на месте и забрать конверт. Так отряд должен собрать все зашифрованные слова на каждом пункте и восстановить фразу, т.е. узнать, что было зашифровано. Последний пункт – завершающий. Отряд должен завладеть флагом и вернуться на площадку с расшифрованной фразой.

Побеждает тот отряд, который справится с заданием и вернётся первым в полном составе. 1-е место – 30 баллов.

6. Испытания **«вне зачета».** За победу в испытаниях «вне зачета»

команды получают грамоты от организаторов, идущие вне конкурсных испытаний. Испытания «вне зачета» утверждает штаб по территориальному принципу и в соответствии с материально-технической базой.

**Визитная карточка отряда**.

Представление юнармейцев, презентация деятельности отряда.

Временной регламент – до 5 минут.

Критерии оценки:

неординарность и оригинальность выступления; яркость, эмоциональность выступления;

соблюдение регламента;

умение передать характер и основной смысл;

цельность номера и его композиционное единство.

**Конкурс боевых листков**. Оперативное информирование участников игры «Зарница» о событиях и мобилизации юнармейцев на успешное выполнение ежедневных задач, оформленное фотоиллюстрациями и зарисовками.

Критерии оценки:

актуальность;

содержательность и информативность;

доступность и грамотность;

красочность и эстетичность оформления;

творческий подход и композиция листа.

**Лазерный бой «Лазертак».** Проводится в форме

высокотехнологичной игры, происходящей в реальном времени и

пространстве. Суть игры состоит в поражении игроков-противников (и, часто еще и специальных интерактивных мишеней, или АУЛов, – «баз») безопасными лазерными выстрелами из бластера-автомата. Собственно «поражение» игрока происходит путем регистрации луча бластера-автомата специальными датчиками оппонента (сенсорами),

закрепленными на одежде игрока или на специальном жилете (повязке). Победитель определяется по сумме баллов.

6. Форма одежды.

Форма одежды юнармейцев – единообразная парадная с галстуком

пионерским, спортивная для отделения, повседневная.

На торжественных построениях (линейках) юнармейцы одеты в

единообразную парадную с галстуком пионерским, знаками различия.

На состязаниях – спортивная.

На торжественных мероприятиях, приуроченных памятным и

знаменательным датам – единообразная парадная с галстуком пионерским.

Отличительный знак юнармейца – эмблема отделения (размер 7х7

см.). Юнармейцы носят знаки различия «Пионер-юнармеец».

Обязательным является ношение галстука пионерского всеми

юнармейцами.

7. Основанием для участия в игре «Зарница» являются следующие документы:

заявка установленного образца (приложение 2); справка установленного образца для учащихся учреждений образования, заверенная директором. Документы предоставляются в бумажном и электронном варианте. Заявки на участие в районном этапе игры «Зарница» направляются до 1 апреля 2024 года по адресу: 211722, г.Докшицы, ул.Ленинская, 5 или по электронной почте: cdtdokshitsy\_2007@mail.ru с пометкой «Игра «Зарница». Контактный телефон: +375297616219.

**7. Финансирование и награждение**. Расходы, связанные с организацией и проведением районного этапа: приобретение дипломов для награждения победителей и призёров, подвоз команд к месту проведения районного этапа игры осуществляется за счёт средств районного бюджета, выделенных для проведения централизованных мероприятий.

*Приложение 1*

Форма

раппорта командира отделения

и приветствия отделением

«Товарищ *(назвать воинское звание или должность).* Отряд *(название)* пионерской дружины *(название)* учреждения образования *(номер, территориальная принадлежность)* к смотру строя и песни построен и готов. Командир отряда *(фамилия, имя)*».

При приветствии отряда отвечать: «Здравия желаем, товарищ *(назвать воинское звание или должность)*».

*Приложение 2*

Республиканский штаб

*(место для штампа, угловой печати)*

ЗАЯВКА

на участие в районном этапе Республиканской

военно-патриотической игры «Зарница»

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 года

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Название отряда |  |
| 2. | Учреждение образования *(полностью)* |  |
| 3. | Ф.И.О. руководителя отряда (полностью) |  |
| 4. | Должность руководителя отряда (полностью) |  |
| 5. | Мобильный телефон руководителя отряда с указанием кода оператора) |  |

 6. Сведения о юнармейцах

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Ф.И. | Дата рождения | Полных лет | Характеристика |
| 1. |  |  |  | командир |
| 2. |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |
| 6. |  |  |  |  |
| 7. |  |  |  |  |
| 8. |  |  |  |  |
| 9. |  |  |  |  |
| 10. |  |  |  |  |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*руководитель отделения* | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*подпись* | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*расшифровка подписи* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*должность* | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*подпись, печать* | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*расшифровка подписи* |